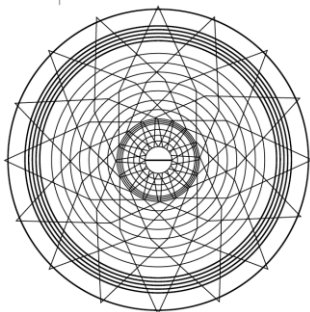




[Научные статьи]

Лапин Д. А., Ковбас В. Ю.

К вопросу о реализации метанарратива в видеоиграх

<https://doi.org/10.17323/cmd.2026.42399>

К ВОПРОСУ О РЕАЛИЗАЦИИ МЕТАНАРРАТИВА В ВИДЕОИГРАХ

Лапин Д. А.

кандидат филологических наук, доцент,

Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова

(Москва, Россия)

dlapin.phd@yandex.ru

Ковбас В. Ю.

студент магистерской программы «Медиакоммуникации»

Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова

(Москва, Россия)

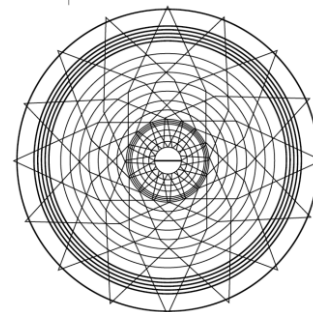
vs_lensky@mail.ru

Аннотация:



Статья посвящена анализу реализации метанарратива в видеоиграх как специфическому инструменту рефлексии по поводу природы вымысла и интерактивности. Актуальность исследования обусловлена ростом сложности игровых сюжетов и востребованностью теоретического аппарата, позволяющего описывать само рефлексивные нарративные практики в новых медиа. Цель работы — проследить эволюцию понятия метанарратива в гуманитарной мысли и выявить ключевые техники его воплощения в видеоиграх. Теоретическая часть опирается на концепции Ж.-Ф. Лиотара, Р. Альтера, Ж. Женетта, Л. Хатчеон, В. Вольфа, а также на различие метаповествования и метавымысла в трактовке Б. Нойманн и А. Нюннинга. В эмпирической части используются методы пристального чтения (close reading) и структурного анализа игровых текстов. Отдельный раздел посвящен разбору экспериментального исследования Х. Бергера и Э. Гранквист, показывающего влияние мета нарративных элементов на погружение и самоанализ игрока. В статье делается вывод о том, что интеграция метанарратива в игровые механики расширяет традиционный инструментарий нарратологии, усиливает рефлексивный и эмоциональный потенциал видеоигр, при этом не разрушая, а усложняя опыт погружения.

Ключевые слова: метанарратив, мета вымысел, видеоигры, нарративные техники, погружение игрока



1. Введение

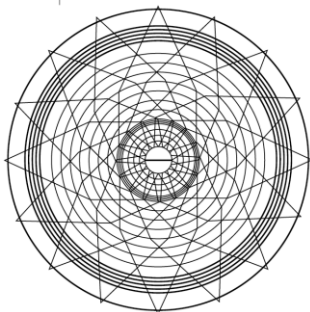
Метанарратив — повествовательная техника, которая указывает на вымышленность происходящего на экране. При этом автор(ы) произведения обращаются к игроку напрямую, минуя барьер между виртуальным миром и реальностью. Метанарратив является одним из наиболее интригующих и специфических приемов, которые активно используют разработчики игр. В кино и литературе зритель остается пассивным наблюдателем, а видеоигры формируют уникальную интерактивную среду, где метанарратив становится не просто художественным приемом, а инструментом глубокого эмоционального воздействия и философской рефлексии.

Видеоигры предлагают интерактивные модели повествования, которые выходят за границы собственного медиума. Интерактивная природа видеоигр, предоставляющих пользователям свободу выбора и возможность включать многослойные сюжетные структуры, сегодня вызывает все больше дискуссий и порождает новые теоретические подходы в области изучения нарратива.

В статье предпринимается попытка изучить историю развития понятия «метанарратив» и выявить его основной инструментарий с целью определить, каким образом он может реализовываться в видеоиграх. В данном исследовании анализируются видеоигры, то есть сами игровые тексты и их нарративные структуры, в которых проявляются мета нарративные техники. Используются следующие методы: close reading (пристальное чтение) игровых текстов — анализ нарратива конкретных игр с вниманием к сюжету, диалогам, персонажам, визуальным элементам, интерфейсу и механикам, через которые реализуется метанарратив; структурный анализ видеоигр — разбор элементов видеоигр (нарратив, геймплей, интерфейс и т. д.) и выявление их взаимосвязей, то есть того, как мета нарративные техники встроены в интерактивность и игровой опыт.

2. Теоретические подходы к определению метанарратива

В рамках нашего исследования мы считаем важным отметить подход, при котором метанарратив рассматривается как историческое, а не исключительно современное явление. Р. Альтер в работе *Partial Magic: The Novel as a Self-Conscious Genre* утверждает, что самосознание является не отклонением или изобретением постмодернизма, а центральной характеристикой романа как жанра. Название его труда отсылает к идее, что роман обладает «частичной магией» — способностью одновременно создавать иллюзию реальности и разрушать эту иллюзию, обнажая искусственность и условность. Р. Альтер предлагает термин «самосознающий роман» — роман, который уведомляет читателя о своей



[Научные статьи]

Лапин Д. А., Ковбас В. Ю.

К вопросу о реализации метанарратива в видеоиграх

вымышленной природе, комментирует собственную структуру, нарушает ожидания жанра и заставляет рефлексировать над процессом чтения и конструированием значения (Alter, 1975).

Р. Альтер анализирует разные тексты, от классических до модернистских и постмодернистских произведений, демонстрируя, что самосознание — это не изобретение XX в., а константа литературного развития. «Четыре основных самосознающих романиста первого великого периода развития романа (от начала семнадцатого века до конца восемнадцатого) — это Сервантес, Филдинг, Стерн и Дидро» (Alter, 1975). Работа Р. Альтера доказывает, что метанарратив существовал в литературе задолго до появления общепринятого термина. Это опровергает утверждение о том, что метанарратив является выдумкой постмодернистов и используется исключительно элитарными авторами. Напротив, метанарратив является естественной частью литературного наследия, которая на протяжении всей истории человечества развивалась и приобретала новые формы и определения.

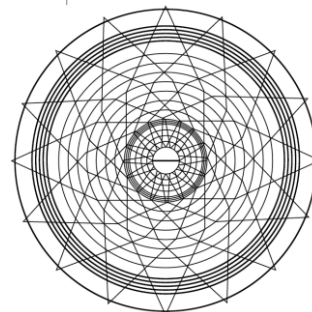
Фундаментальное определение метанарратива берет начало в философии постмодернизма. Ж.-Ф. Лиотар в своем центральном труде *The postmodern condition: A report on knowledge* (Lyotard, 1979) ввел понятие метанарратива в широкий научный оборот. Он определяет его как всеобъемлющие истории, которые претендуют на объяснение всей реальности и служат для легитимации знания, власти и социальных институтов (Lyotard, 1984). Постмодернистский подход Ж.-Ф. Лиотара к анализу метанарратива основан на скептицизме по отношению к универсальным истинам. Автор отвергает идею о том, что один-единственный нарратив может объяснить всю реальность. По мнению Ж.-Ф. Лиотара, любой метанарратив базируется на общих предположениях, которые невозможно доказать ввиду исключения из дискурса частных фактов. Поэтому автор призывает обращать внимание на «малые нарративы» (*petit récits*) — локальные истории различных сообществ, которые были подавлены глобальным метанарративом.

На примере работы Ж.-Ф. Лиотара видно, что изначальный термин «метанарратив» отличался от современного. Он основывался на философских постмодернистских идеях и критике универсальных истин. По сути, современное определение тоже связано с глобальной мыслью, которая находится над текстом и зачастую связывает различные идеи из разных источников. Это роднит современное представление метанарратива с определением Ж.-Ф. Лиотара, что подтверждает определенную преемственность и постепенное развитие данного понятия.

[Научные статьи]

Лапин Д. А., Ковбас В. Ю.

К вопросу о реализации метанарратива в видеоиграх



Ж. Женетт разработал систематическую методологию анализа нарратива, которая позволила будущим исследователям определять и анализировать сложные структуры повествования. В работе *Narrative Discourse: An Essay in Method* (Genette, 1972) он анализирует роман аббата Прево «История кавалера Де Грие и Манон Леско» для иллюстрации собственной теории нарративных уровней. Пусть автор и не упоминает в своей работе термин «метанарратив», но его классификация содержит в себе описание мета нарративных техник. Ключевая идея Ж. Женетта заключается в том, что разница между уровнями повествования — не временное или пространственное расстояние, а онтологическое различие между тем, кто рассказывает, и тем, что рассказывается. В романе персонажи комментируют собственное повествование, создавая структуру «рассказа в рассказе». Это создает метанарративный эффект: читатель осознает опосредованность истории. В тексте также присутствуют другие мета нарративные техники: внутренний монолог, психологическое расщепление и нарушение хронологии.

В итоге на примере романа Ж. Женетт выделяет следующие нарративные уровни.

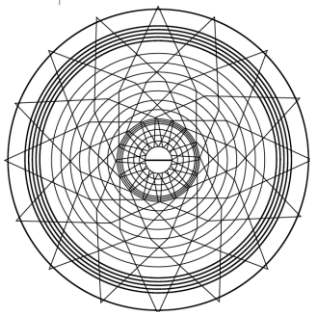
Диегетический уровень содержит события, представленные в первичном нарративе — саму историю, которая разворачивается в вымышленной вселенной текста.

Экстрадиегетический уровень — это нарратив, внешний по отношению к любому диегезису (пространственно-временной вселенной действия). Нарративная инстанция первичного нарратива по определению экстрадиегетична. Это уровень, на котором находится сам нарратор, рассказывающий основную историю читателю или аудитории.

Интрадиегетический уровень — уровень, на котором персонаж из истории сам становится рассказчиком истории внутри основного текста.

Метадиегетический уровень — нарратив, встроенный в интрадиегетический уровень, создающий истории внутри историй (Genette, 1980).

Ж. Женетт также объясняет расположение этих уровней относительно друг друга: «любое событие, о котором повествует нарратив, находится на диегетическом уровне непосредственно выше того уровня, где расположен нарративный акт, производящий этот нарратив» (Genette, 1980). Важно отметить это различие между уровнями, поскольку оно позволяет исследователям нарратива отмечать «пороги» в переходе от одного диегезиса (повествуемого мира) к другому, что критично для интерпретации текста. Таким образом, Ж. Женетт разработал универсальную методологию, позволяющую анализировать сложные



[Научные статьи]

Лапин Д. А., Ковбас В. Ю.

К вопросу о реализации метанарратива в видеоиграх

произведения и определять формы их повествования. Данная работа позволила будущим исследователям точно определять метанарративные приемы в произведении. Именно на основе предложенной Ж. Женеттом классификации, многие нарратологи построили собственные теории о метанарративе.

Согласно современным представлениям, центральной характеристикой метанарративного текста является его самоотражаемость или самоосознанность — способность обращать взор на собственную структуру и процессы его создания. Исследователь нарратива Л. Хатчеон описывает эту характеристику в работе *Narcissistic Narrative: The Metafictional Paradox*: «Метафикция (литература с метавымыслом), как ее теперь называют, — это художественная литература о самой художественной литературе, то есть литература, которая содержит в себе комментарий к собственной повествовательной и/или языковой сущности» (Hutcheon, 1980). Хатчеон называет самоотражающие романы «нарциссическими» потому, что они буквально «влюблены в себя» — постоянно обращены к процессу собственного конструирования. Произведение ссылается само на себя, обращает внимание читателя на то, что он имеет дело с вымышленным текстом, а не с «реальностью». Роман становится своеобразным зеркалом, в котором видно не только содержание истории, но и процесс ее создания.

Л. Хатчеон также выделяет ключевое понятие «мета вымысел», обозначающее форму нарратива, обладающего вышеописанными характеристиками нарциссических романов. Она выделяет два вида метавымысла: «Метавымыслы могут быть либо «скрытыми», либо «явными». «Явный» текст демонстрирует свое самосознание через явные тематизации или аллегоризации, тогда как «скрытый» внутренне осознает или реализует этот процесс, такой текст саморефлексивен, но необязательно обладает самосознанием» (Hutcheon, 1980). Л. Хатчеон одна из первых отразила современное представление о мета нарративных текстах, а описанный ею термин «метавымысел» (metafiction) впоследствии стал отдельной темой исследования внутри метанарратива.

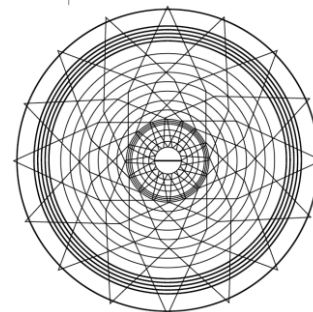
В. Вольф сделал важный вклад в понимание метанарратива своей теорией эстетической иллюзии. Он характеризует эстетическую иллюзию как гибридное состояние, включающее в себя доминирующее впечатление экспериментального погружения в представленный мир и рациональную дистанцию по отношению к нему.

В. Вольф выделяет шесть ключевых принципов создания эстетической иллюзии.

[Научные статьи]

Лапин Д. А., Ковбас В. Ю.

К вопросу о реализации метанарратива в видеоиграх



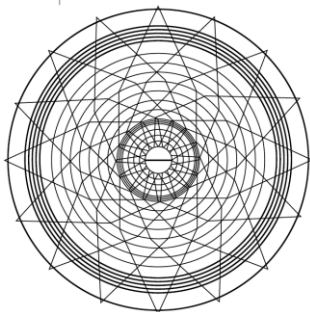
1. Принцип конструирования доступа и яркой презентации: использование техник, которые делают вымышленный мир живым и доступным.
2. Принцип консистентности представленного мира: соблюдение внутренней логики вымышленной вселенной.
3. Принцип жизнеподобной перспективности: представление событий с правдоподобной точки зрения.
4. Принцип уважения к макрорамкам репрезентации: соблюдение жанровых конвенций.
5. Принцип генерации интереса: поддержание читательского внимания.
6. Принцип *celare artem* (скрытия искусства): скрытие процесса создания художественного произведения (Wolf, 1993).

Метанарративные техники нарушают эти принципы, особенно последний, разрушая эстетическую иллюзию и обнажая сконструированность текста. Работа В. Вольфа подтверждает, что для создания метанарратива необходимо осознанное нарушение эстетической иллюзии произведения, о чем ранее писали другие исследователи. Автор также смог выделить важные принципы эстетической иллюзии, которые отражают условия достоверности нарратива. Они важны исследователям метанарратива для точного выявления ситуации разрушения иллюзорной целостности произведения, которая и будет означать появление в тексте метанарратива.

Теперь, когда мы ознакомились с основными подходами к определению метанарратива, важно четко определить два связанных, но существенно отличающиеся друг от друга понятия, которые ранее упоминались в научных работах и пригодятся нам при анализе метанарратива в видеоиграх: метаповествование и мета вымысел.

Исследователи Б. Нойманн и А. Нюннинг в книге, посвященной современным нарратологическим терминам, дают следующие общепринятые определения.

Метаповествование — это размышления нарратора об акте или процессе повествования. Такие комментарии касаются процесса повествования, включающие размышления о том, каким образом история рассказывается читателю, какие выборы совершает автор, и как структурируется рассказ. Метаповествование может встречаться как в художественных, так и в нехудожественных жанрах, включая историческую прозу, биографии и академические работы.



[Научные статьи]

Лапин Д. А., Ковбас В. Ю.

К вопросу о реализации метанарратива в видеоиграх

Метавымысел — это комментарии о вымышленной природе и/или сконструированности нарратива, то есть размышления самой истории о том, что она является вымыслом (Neumann & Nünning, 2014).

Хотя эти термины часто используются как синонимы в неформальном дискурсе, их различие критично для точного анализа текстов. Метавымысел всегда разрушает эстетическую иллюзию и требует от читателя осознания фиктивности, тогда как метаповествование может поддерживать иллюзию подлинности, акцентируя внимание на самом акте повествования. Иными словами, метаповествование размышляет о формах и содержании самой истории, а мета вымысел акцентирует внимание на ее вымышленности и фиктивности. Таким образом, метаповествование всегда присутствует в мета нарративных текстах, в то время как мета вымысел является опциональным инструментом повествования.

В итоге, проанализировав основные подходы к определению метанарратива и ознакомившись с различными исследованиями, мы можем выделить следующие техники реализации метанарратива.

Прерывание иллюзии: нарратор открыто обращается к аудитории, нарушая четвертую стену и выводя их из погружения в вымышленный мир.

Авторские отступления: автор временно выходит из основного повествования для прямого обращения к читателю, выражения своих мнений, размышлений о процессе повествования или комментариев по поводу содержания произведения.

Истории внутри историй: использование вложенных нарративов для создания многослойных структур, отдельного нарратива внутри основного повествования.

Интертекстуальность: частые ссылки на образы, сюжеты и персонажей из других источников, создающие впечатление, что мир произведения окружен контекстом различных историй. Это создает интертекстуальное взаимодействие между произведениями разных авторов.

Разрушение реалистичных ожиданий аудитории: использование фантастических элементов, абсурдного юмора, анахронизмов или других техник, которые сознательно нарушают привычные для жанра, вида медиа или серии произведений каноны.

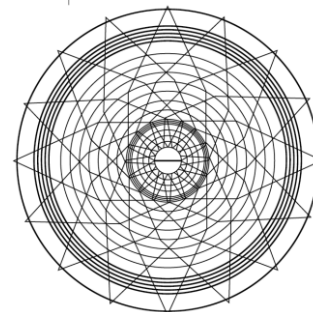
3. Метанарратив в видеоиграх

В контексте *Game studies* (научного исследования видеоигр) важно выделить две ключевые фигуры раннего этапа формирования исследовательского поля: Э. Арсета и Г. Дженкинса. Э. Арсет придерживался лудологического подхода и утверждал, что игры нужно изучать как особый медиум со своими правилами и структурой, а не просто как тексты или сюжеты. Г. Дженкинса, напротив,

[Научные статьи]

Лапин Д. А., Ковбас В. Ю.

К вопросу о реализации метанарратива в видеоиграх

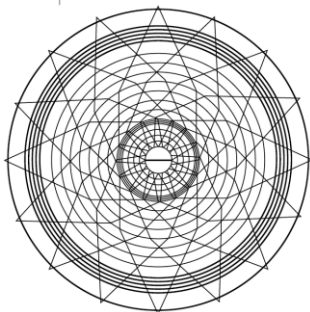


интересовали нарратив и пересечение игр с другими медиа. В связи с этим возникает вопрос, чем должны заниматься Game studies: исследовать прежде всего саму игровую систему, или широкий культурный, социальный и медийный контекст вокруг игр?

В нарратологии видеоигр Э. Арсет и Г. Дженкинс также предлагают разные подходы к определению того, как именно в играх строят повествование. Э. Арсет утверждает, что видеоигра — прежде всего игровая система, а не просто рассказанная история. По его мнению, сюжет в игре нельзя понимать так же, как в романе или кино, потому что в игре смысл рождается через действия, правила и выбор игрока. Э. Арсет называет игры эргодическим текстом, где игрок должен прикладывать усилие, чтобы продвинуться дальше. Иными словами, повествование в игре не существует отдельно от процедуры прохождения: оно раскрывается через выбор, последовательность действий, доступ к информации и препятствия, с которыми лично сталкивается игрок. Из этого возникает вывод: видеоигра не должна анализироваться только как история, потому что ее смысл производят в том числе правила, интерфейс, действия игрока и структура вовлечения. Если в литературной нарратологии центральны рассказчик, сюжет и порядок изложения, то у Э. Арсета на первый план выходит то, как игрок фактически прокладывает путь через текстуально-игровую структуру (Aarseth, 1997).

Г. Дженкинс же предлагает смотреть на видеоигры как на нарративные пространства. В его подходе игра не обязана буквально пересказывать историю; она может создавать условия для ее возникновения через окружение, объекты, роли и действия игрока. Он выделяет такие понятия, как встроенное повествование и возникающий нарратив, где история собирается из фрагментов игрового мира и игрового процесса. Г. Дженкинс предлагает более «пространственный» взгляд на повествование. Его ключевая идея состоит в том, что видеоигры часто работают не как линейные рассказы, а как нарративная архитектура, где история встроена в мир игры, а игрок собирает ее из окружения, предметов, диалогов и собственных действий. Это означает, что история в игре, скорее, не столько рассказана, сколько спроектирована. Иными словами, анализируя нарратив видеоигры, Г. Дженкинс предлагает задаваться вопросом «как устроено пространство, в котором игрок считывает историю?» (Jenkins, 2004).

Мы считаем подходы Э. Арсета и Г. Дженкинса не противоречащими друг другу, а взаимодополняющими. Тезис Э. Арсета о том, что видеоигра не является простой историей (как литературный текст или сценарий фильма), не может вызывать сомнений ввиду интерактивности и нелинейности повествования во многих



[Научные статьи]

Лапин Д. А., Ковбас В. Ю.

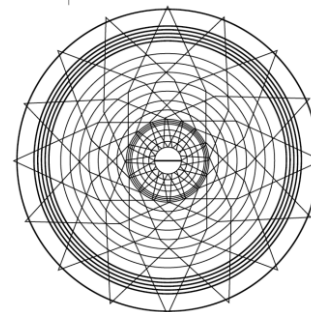
К вопросу о реализации метанарратива в видеоиграх

современных проектах. При этом мы также не можем усомниться во взглядах Г. Дженкинса на видеоигры как нарративные пространства. Это особенно заметно в контексте метанарративных историй, где разработчики видеоигр часто обращаются к игрокам напрямую, используя различные игровые элементы, в том числе применяя медиа за пределами игрового пространства. В нашем исследовании метанарративов мы считаем важным учитывать и уникальность видеоигр как игровых систем, и медийный контекст вокруг них.

Прежде чем перейти к современным примерам, важно обратить внимание на ранние проекты, которые повлияли на развитие метанарратива в видеоиграх. *Metal Gear Solid* демонстрирует одно из первых систематических применений метанарративных элементов в видеоигровом повествовании. Игра включает в себя нарушения четвертой стены через обращение к данным игрока и сохранениям из других игр, а также требует поиска кода с обложки диска для решения внутриигровых головоломок. Особенно значимым примером является столкновение с боссом *Psycho Mantis*, который, считывая содержимое карты памяти, имитирует чтение мыслей игрока. Победа требует подключения второго геймпада или переключения имеющегося в другое гнездо. Это примеры прямого взаимодействия игры с физическими действиями в реальном мире (Kojima, 1998).

Еще один классический пример — *Final Fantasy I*. В данной игре метанарратив реализуется через парадокс замкнутого временного цикла. По сюжету главные герои вновь и вновь подчиняются пророчеству, исполнение которого каждый раз приводит их к началу цикла (Sakaguchi, 1987). Подобно тому, как игроки следуют структуре игры, главные герои вынуждены следовать предопределенному сценарию. Завершающая сцена содержит прямое обращение к игроку: «Воином света (главным героем) был именно ты!» (Into the Spine, 2020). Персонаж прямо отождествляется с игроком, что служит явным метанарративным комментарием о присутствии человека за экраном.

Теперь для анализа примеров реализации метанарратива в современных видеоиграх обратимся к работам геймдизайнера и исследователя видеоигр Дж. Кокса. В статье *The Four Types of Metafiction in Videogames* он предлагает определение метавымысла, которое пусть и отличается от принятого нарратологами термина, но имеет с ним общую основную идею: «Метавымысел — это фикция, которая указывает на свою собственную вымышленность» (Cox, 2014). Иными словами, это самосознательное вымышленное произведение. Обычно в него включены любые намеки на то, что за произведением стоит создатель. Важный термин, связанный с метавымыслом, — «четвертая стена», которая часто упоминается во фразе «нарушить четвертую стену».



Концепция четвертой стены берет начало в древнегреческих пьесах, в которых актеры обращались к зрителям и напоминали о ключевых сюжетных моментах. Поскольку сцену окружают три стены, обращение к зрителям разрушает невидимый барьер, создавая тем самым случай метавымысла. Аналогично тому, что происходит в кино, данный тип нарратива в играх является самосознательным, склонен к разрушению четвертой стены и указывает на свою вымышленность.

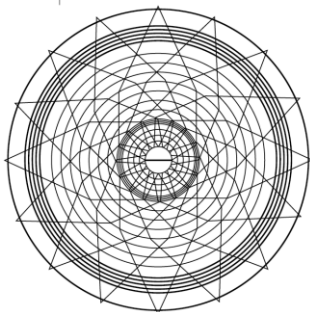
Дж. Кокс также разработал типологию, в которой выделил четыре категории метавымысла в видеоиграх. Каждый из этих типов имеет свои особенности и функции в рамках игрового нарратива.

На основе классификации Дж. Кокса мы провели собственный краткий анализ метанарративов в различных видеоиграх для демонстрации различных форм их применения разработчиками. Мы использовали два метода исследования: пристальное чтение игровых текстов и структурный анализ видеоигр. В первом случае мы анализировали сюжет, диалоги, персонажей, визуальные элементы, интерфейс и механики, через которые проявляется метанарратив. Во втором — разбирали элементы видеоигр (нарратив, геймплей, интерфейс) и выявляли их взаимосвязи, а также то, как метанарративные техники встроены в интерактивность и игровой опыт. Для анализа мы выбрали видеоигры случайным образом, но с учетом критериев, соответствующих классификации категорий метавымысла Дж. Кокса. С большинством игр мы знакомы по личному опыту, а менее популярные примеры изучали через скрипты и видеопрохождения.

4. Эмерджентный тип

Эмерджентный мета вымысел проявляется в тех случаях, когда игра каким-либо образом признается игроку в своей вымышленности: или прямым текстом через диалоги, или косвенно. Это сознательное обращение к искусственности происходящего. Например, в игре *Animal Crossing* персонаж по имени Мистер Ресетти чаще всего ломает четвертую стену, благодарит игрока за покупку игры, говоря что-то вроде «Спасибо, что купили эту игру, *Animal Crossing*. Эм... от имени всей команды Nintendo, я... эм... что было дальше?» (Eguchi & Nogami, 2001).

В *Undertale* также используется эмерджентный мета вымысел через персонажа Флауи. Этот разумный цветок является первым NPC, которого встречает игрок. Он обучает управлению и при этом осведомлен о внутриигровой механике сохранения и перезагрузки. Он задает игроку вопросы наподобие «Ты знаешь о СОХРАНЕНИЯХ, верно?» (Fox, 2015). Это прямое признание игровых механик и обращение к игроку отражает искусственность мира и напоминает человеку, что он находится в видеоигре.



[Научные статьи]

Лапин Д. А., Ковбас В. Ю.

К вопросу о реализации метанарратива в видеоиграх

В *Eternal Darkness* при падении счетчика *sanity* (рассудка) игра имитирует ошибки консоли («ошибка сохранения, диск поврежден»), делает вид, что стирает файлы сохранений или заставляет камеру «сходить с ума», поворачиваясь вверх ногами (Dyack, 2002). Таким образом игра напоминает пользователю о вымышленности происходящего, ломая четвертую стену.

5. Внешний тип

Внешний мета вымысел характеризуется тем, что сообщение игроку исходит от разработчика и остается вне игрового мира. В качестве примера можно привести скрытые сообщения или секретные послания, оставленные командой разработчиков внутри игры, которые адресованы игроку, но не замечаются другими персонажами. Многие пасхалки (*Easter eggs*) относятся к этой категории. Внешний тип создает дополнительный уровень коммуникации между создателями игры и игроком, позволяя разработчикам делиться мыслями или шутками напрямую.

Как отмечается в статье Дж. Кокса, первая в мире «пасхалка» была создана У. Робинеттом, который поместил свое имя в игру *Adventure*. На тот момент это было настоящим политическим заявлением, потому что корпорации не афишировали имена разработчиков.

Cyberpunk 2077 использует внешний мета вымысел в виде cameo геймдизайнера Х. Кодзимы во время одной из первых сюжетных миссий *The Heist*. Во время ее прохождения в баре отеля можно обнаружить персонажа, внешне очень похожего на Х. Кодзиму, который рассуждает о потенциале технологии брейнданс — продвинутого VR. (Badowski, 2020). Это сообщение от разработчиков игроку, которое не имеет отношения к сюжету и не признается персонажами игры. Поэтому данный пример относится к внешнему метавымыслу.

В *Batman: Arkham Asylum* разработчики спрятали секретную комнату, в которой персонаж показывает игроку карту города из сиквела игры — *Arkham City* (Hill, 2009). Таким образом создатели напрямую обращаются к пользователю через игровой мир и сообщают метаконтекстуальную информацию о разработке нового проекта.

6. Внутренний тип

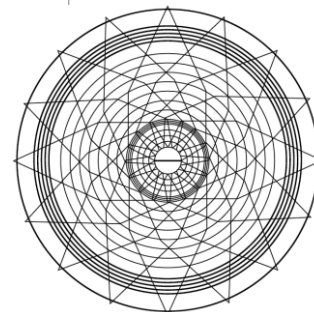
Внутренний мета вымысел осторожно намекает на фиктивность мира, не нарушая границы четвертой стены. Такие метанарративы обычно можно наблюдать в репликах персонажей игры.

Например, *Disco Elysium* использует внутренний мета вымысел, проявляющийся в постоянных диалогах между различными навыками-

[Научные статьи]

Лапин Д. А., Ковбас В. Ю.

К вопросу о реализации метанарратива в видеоиграх



персонажами (Логика, Эмпатия, Авторитет и др.) и главным героем Гарри (Kurvits, 2019). Эти голоса-навыки обсуждают происходящие события и дают советы главному герою, по сути обращаясь к игроку. Однако все это происходит внутри сознания Гарри, что можно объяснить его сложным мышлением или нестабильным состоянием. В результате навыки предоставляют игроку определенный метанарратив, при этом не нарушая границы четвертой стены.

В игре *The Stanley Parable* рассказчик описывает действия главного героя Стэнли (игрока) как часть заранее написанного сценария, комментируя отклонения от него фразами вроде «Стэнли решил не идти налево, хотя должен был» (Wreden & Pugh, 2013). Это подается как голос в голове героя или инструкция для игрока, без слома четвертой стены. Однако подобные комментарии осторожно подчеркивают продиктованную сценарием природу игровых событий.

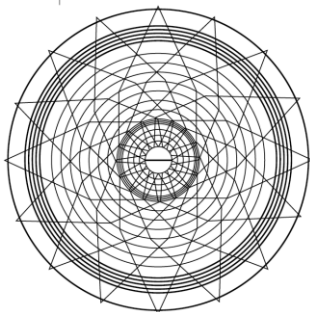
7. Иммерсивный тип

Иммерсивный мета вымысел использует самого игрока как часть метанарратива. Позиция и роль игрока делают его неотъемлемым элементом сюжета игры. Если в симуляторе Бога неигровые персонажи осведомлены о его возможности включать и выключать мир при помощи кнопки питания, то такой метанарратив можно считать иммерсивным. Он использует положение игрока в игре для ввода его в повествование и большего погружения.

Nier: Automata использует иммерсивный мета вымысел во множестве моментов, когда игра напрямую обращается к игроку как к божеству, заботящемуся о главных персонажах 2B и 9S. Игра трансформирует игровые механики в физические действия или состояния персонажей: сохранение становится загрузкой сознания, быстрые путешествия — телепортацией в новое тело андроида, а экран настроек меняет не только параметры игры, но и андроида под управлением игрока (Taro, 2017). Через игровые механики пользователь напрямую влияет на физическое состояние героев. Он становится частью вымышленного мира, а его действия получают метафизическое значение.

Ярким примером иммерсивного типа также выступает игра *Black & White*. В ней деревенские NPC замечают «чудеса», которые творит игрок (дождь от клика мыши, пауза игры как «божественный сон»). Персонажи строят алтари, молятся и даже просят помощи у игрока (Jackson, 2001). В данном случае игрок ощущает себя богом в игровом мире, напрямую влияя на его состояние.

Можно сказать, что метанарратив существовал в видеоиграх даже до появления некоторых современных теорий. Интерактивность и комплексность данного вида медиа позволили авторам использовать все выделенные нами



[Научные статьи]

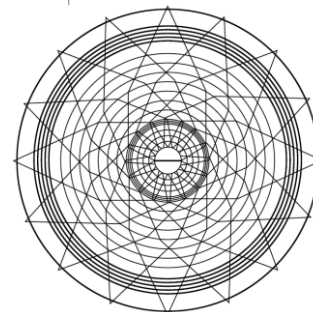
Лапин Д. А., Ковбас В. Ю.

К вопросу о реализации метанарратива в видеоиграх

техники метанарратива и улучшить их с помощью видеоигровых элементов. Проанализировав различные типы метавымысла и современные примеры, мы обнаружили, что метанарратив в видеоиграх может реализовываться с помощью разных нарративных и геймплейных элементов. При этом структурный анализ и пристальное чтение видеоигровых текстов не дает точного ответа на вопрос, как именно метанарратив влияет на восприятие произведения конкретным игроком. Чтобы разобраться в данном вопросе обратимся к актуальной научной работе по теме.

В статье Х. Бергера и Э. Гранквист *Bringing Meta-Narratives into indexical storytelling: How does it influence the player?* (2025) изучается, как индексическое повествование в сочетании с метанарративом влияет на погружение игрока, интерпретацию нарратива и самоанализ. Для изучения данного вопроса исследователи разработали экспериментальную видеоигру в двух версиях. В первой версии они использовали исключительно индексическое повествование — метод построения нарратива через следы и подсказки в окружении, которые игроки должны интерпретировать и соединить воедино. Во второй версии индексическое повествование комбинировалось с метанарративом, реализованным через озвучание персонажа.

Собранные данные анализировались с помощью тематического анализа, сосредоточенного на трех основных темах: погружение, интерпретация нарратива и самоанализ. В результате исследования выяснилось, что метанарратив оказал значительное влияние на способность участников к самоанализу. Игроки, проходившие вторую версию, более подробно размышляли о персонажах благодаря дополнительному контексту. Они сообщали о более сильных эмпатии и любопытстве, чем участники первой версии игры. Отмечается, что метанарратив заставил игроков размышлять о собственной жизни через призму жизни игрового персонажа. При этом участники исследования указали, что основным фактором понимания сюжета были подсказки, оставленные через индексическое повествование. Метанарратив выполнял дополняющую функцию — не заменял индексическое повествование, а, скорее, добавлял глубину и контекст, помогая игрокам формировать более полное понимание истории и стимулируя их к размышлениям (Berger & Granqvist, 2025). На основании данного исследования можно сделать вывод о том, что добавление метанарратива в видеоигры значительно усиливает уровень самоанализа игроков, позволяя им глубже размышлять о персонажах и событиях игры, при этом не снижая уровень погружения.



8. Заключение

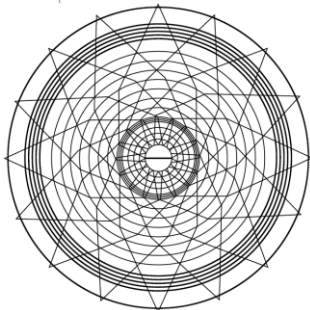
Проанализировав множество концептуальных подходов и конкретных примеров, мы выяснили, что метанарратив — не просто художественный прием, а глубоко интегрированный в медиум видеоигр инструмент рефлексии по поводу природы интерактивности, вымышленности и взаимодействия между игроком и создателями произведения.

Понятие метанарратива берет начало в философии постмодернизма Ж.-Ф. Лиотара, который рассматривал метанарративы как универсальные глобальные истории, претендующие на объяснение всей реальности. Однако историческая перспектива Р. Альтера показала, что мета нарративные приемы использовались в литературе задолго до появления самого термина — еще в произведениях М. Сервантеса, Г. Филдинга и Л. Стерна. Это опровергает утверждение о том, что метанарратив является выдумкой модернизма или постмодернизма.

Разработанная Ж. Женеттом система анализа нарративных уровней (диегетический, экстрадиегетический, интрадиегетический и метадиегетический) предоставила исследователям универсальный инструментарий для точного определения и анализа мета нарративных техник в сложных текстах. Эта методология оказалась особенно плодотворной для последующего анализа видеоигр. Современные теории Л. Хатчеон и В. Вольфа подчеркнули роль самоотражаемости как центральной характеристики мета нарративных текстов, где метавымысел фокусируется на вымышленности, а метаповествование — на процессе рассказывания.

На основании анализа существующих работ по теме мы смогли выделить основные техники реализации метанарратива (прерывание иллюзии, авторские отступления, вложенные нарративы, интертекстуальность и разрушение реалистичных ожиданий). Они образуют универсальный арсенал, который авторы различных медиа использовали на протяжении столетий.

Анализ ранних примеров использования мета нарративных техник показал, что эта практика началась в эпоху восьмибитных консолей. *Final Fantasy I* (1987) демонстрирует использование парадокса замкнутого временного цикла и самоисполняющегося пророчества как метанарративного приема, где персонажи становятся аватарами для проекции игрока. *Metal Gear Solid* (1998) характеризуется систематическим применением мета нарративных техник, включая обращение к реальным данным игрока и взаимодействие с физическими параметрами консоли. Данные примеры иллюстрируют творческое использование интерактивности для реализации метанарративных идей.



[Научные статьи]

Лапин Д. А., Ковбас В. Ю.

К вопросу о реализации метанарратива в видеоиграх

Геймдизайнер Дж. Кокс выделяет четыре типа метавымысла, каждый из которых функционирует на разных уровнях взаимодействия между игрой и игроком. Данная типология и ее анализ на различных примерах из видеоигр показал, что метанарратив в данном виде медиа имеет гораздо более разнообразные и тонкие формы выражения, чем в литературе.

По итогам анализа современных проектов мы пришли к выводу, что видеоигры создали условия для трансформации традиционных мета нарративных техник. Интерактивность данного вида медиа позволила интегрировать метанарратив в самую механику взаимодействия игрока с произведением. Это означает, что инструментарий метанарратива в видеоиграх значительно расширяется за счет использования интерфейса, игровых механик и взаимодействия с игроком.

Эмпирическое исследование Х. Бергера и Э. Гранквист (2025) подтвердило, что добавление метанарратива в повествование видеоигры значительно усиливает способность игроков к самоанализу, позволяя им глубже размышлять о персонажах и событиях игры. Более того, исследование показало, что метанарратив не снижает уровень погружения, а стимулирует любопытство игроков через рефлекссию и предоставление дополнительного метаконтекста. Этот результат опровергает предположение о том, что мета нарративные элементы неизбежно нарушают погружение в игру.

Таким образом, метанарратив в видеоиграх раскрывает уникальные возможности интерактивного медиума для философской рефлексии, эмоционального воздействия и эстетического опыта. Изучение этого феномена имеет значение не только для игровой индустрии и академических исследований, но и для понимания того, как нарратив адаптируется и развивается в новых технологических и культурных условиях. Дальнейшее исследование метанарратива в видеоиграх требует междисциплинарного подхода, объединяющего нарратологию, теорию медиа и игровые исследования (Game studies).

БИБЛИОГРАФИЯ

Архангельская, И. Б. (2010). Маршалл Маклюэн: монография. Нижегородский коммерческий институт.

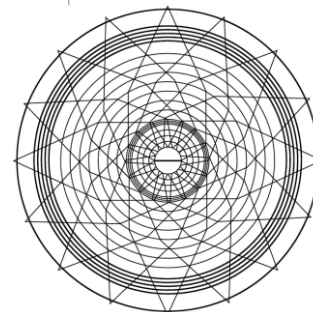
Aarseth, E. J. (1997). Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Johns Hopkins University Press.

Alter, R. (1975). Partial magic: The novel as a self-conscious genre. University of California Press.

[Научные статьи]

Лапин Д. А., Ковбас В. Ю.

К вопросу о реализации метанарратива в видеоиграх



Berger, H., & Granqvist, E. (2025). Bringing meta-narratives into indexical storytelling: How does it influence the player? <https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1956237&dswid=9694>

Cox, J. (2014, October 6). The four types of metafiction in videogames. Game Developer. <https://www.gamedeveloper.com/design/the-four-types-of-metafiction-in-videogames>

Genette, G. (1980). Narrative discourse: An essay in method (J. E. Lewin, Trans.). Cornell University Press. (Original work published 1972)

Hutcheon, L. (1980). Narcissistic narrative: The metafictional paradox. Wilfrid Laurier University Press.

Into the Spine. (2020, August 6). Final Fantasy's fascinating meta-narrative. <https://intothespine.com/2020/08/06/final-fantasy-meta-narrative/>

Jenkins, H. (2004). "Game Design as Narrative Architecture". In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game (pp. 118-130). MIT Press.

Lyotard, J.-F. (1984). The postmodern condition: A report on knowledge (G. Bennington & B. Massumi, Trans.). University of Minnesota Press. (Original work published 1979).

Neumann, B., & Nünning, A. (2014). Metanarration and metafiction. In Living handbook of narratology. Hamburg University. <https://doi.org/10.1515/9783110316469.344>

Wolf, W. (1993). Ästhetische Illusion und Illusionsdurchbrechung in der Erzählkunst. Niemeyer. <https://doi.org/10.1515/9783110927696>

ЛУДОГРАФИЯ

Badowski, A. (2020). Cyberpunk 2077 [видеоигра]. CD Projekt RED.

Dyack, D. (2002). Eternal Darkness [видеоигра]. Silicon Knights.

Eguchi, K & Nogami, H. (2001) Animal Crossing [видеоигра]. Nintendo.

Fox, T. (2015). Undertale [видеоигра]. Toby Fox (indie).

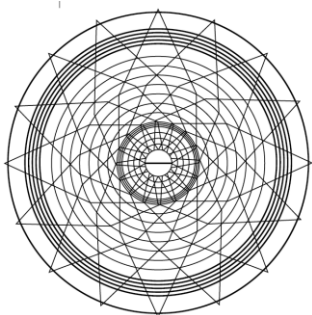
Hill, S. (2009). Batman: Arkham Asylum [видеоигра]. Rocksteady Studios.

Jackson, S. (2001). Black & White. [видеоигра]. Lionhead Studios

Kojima, H. (1998). Metal Gear Solid [видеоигра]. Konami.

Kurvits, R. (2019). Disco Elysium [видеоигра]. ZA/UM.

Sakaguchi, H. (1987). Final Fantasy I [видеоигра]. Square Enix.



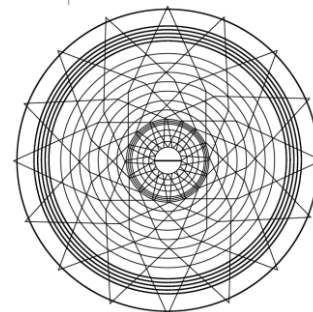
[Научные статьи]

Лапин Д. А., Ковбас В. Ю.

К вопросу о реализации метанарратива в видеоиграх

Taro, Y. (2017). Nier: Automata [видеоигра]. PlatinumGames.

Wreden, D & Pugh, W. (2013). The Stanley Parable [видеоигра]. Galactic Café



REGARDING THE ISSUE OF IMPLEMENTING METANARRATIVE IN VIDEO GAMES

Lapin D. A.

Candidate of Sociological Sciences, Associate Professor,

Lomonosov Moscow State University

(Moscow, Russia)

dlapin.phd@yandex.ru

Kovbas V. Y.

Student of Master's Program "Media Communications",

Lomonosov Moscow State University

(Moscow, Russia)

vs_lensky@mail.ru

Abstract:

This article explores how meta-narrative functions in video games as a tool for reflecting on fictionality and interactivity. With the increasing complexity of game storytelling, there is a need for a cohesive theoretical framework to describe these self-reflexive narrative practices. The paper's objective is to trace the development of meta-narrative in the humanities and identify its key techniques in video games. The theoretical section builds on the ideas of J.-F. Lyotard, R. Alter, G. Genette, L. Hutcheon, and W. Wolf, as well as the distinction between metanarration and metafiction proposed by B. Neumann and A. Nünning. The empirical part employs close reading and structural analysis of game texts. A dedicated section examines the experimental study by H. Berger and E. Granqvist, which investigates how combining indexical storytelling with meta-narrative affects players' immersion, narrative interpretation, and self-reflection. The paper argues that integrating meta-narrative into game mechanics enriches the traditional narratological toolkit, deepens the reflective and emotional potential of video games, and complicates rather than disrupts the experience of immersion.

Keywords: meta-narrative, metafiction, video games, narrative techniques, player immersion