

Образец ссылки на эту статью: Владимирова К.Д. Конструирование субъектности персонажей в видеоиграх жанра RPG // Бизнес и дизайн ревю. 2024. № 2(34). С. 74-89.

УДК 004.92

КОНСТРУИРОВАНИЕ СУБЪЕКТНОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ В ВИДЕОИГРАХ ЖАНРА RPG

Владимирова Кристина Денисовна

АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», Москва, Россия (129090, Москва, Протопоповский переулок, дом 9, стр.1), студентка, tinavladimirova0@gmail.com

Аннотация. Данная статья посвящена переосмыслению теории Ю.М. Лотмана, сформулированной в «Структуре художественного текста», применительно к видеоиграм жанра RPG. Обладая развернутым описанием персонажа-действителя и критериями его определения в рамках художественного текста, мы предпринимаем попытку определить действителя по Лотману в сюжетной компьютерной игре. Однако мы неминуемо сталкиваемся с рядом проблем, связанных с лежащей в основе видеоигры особой структурой, не позволяющей анализировать ее исключительно как художественный текст. Принимая во внимание этот факт, мы анализируем структуру видеоигры, разделяя ее на составляющие, и выявляем признаки, по которым персонаж получает статус действителя в каждой из частей видеоигровой структуры. Таким образом, мы адаптируем теорию Ю.М. Лотмана для анализа видеоигр и получаем перечень признаков и свойств персонажа-действителя в рамках видеоигровой структуры.

Ключевые слова: субъектность; компьютерные игры; Ю.М. Лотман; литературоведение; нарратив; исследования видеоигр.

CONSTRUCTING THE SUBJECTIVITY OF CHARACTERS IN RPG VIDEO GAMES

Vladimirova Kristina Denisovna

Institute of Business and Design (B&D), Moscow, Russia (129090, Moscow, Protopopovskiy lane, 9/1), student, tinavladimirova0@gmail.com

Abstract. This paper is dedicated to the reinterpretation of the theory of Juri Lotman, formulated in the «The Structure of the Artistic Text», in relation to RPG video games. With a detailed description of the hero-agent and the criteria for determining it within the framework of an artistic text, we attempt to determine the hero-agent according to Lotman in a plot computer game. However, we inevitably face a number of problems related to the special structure underlying the video game, which does not allow us to analyze it exclusively as an artistic text. Considering this fact, we analyze the structure of the video game, dividing it into components, and identify the signs by which the character receives the status of a hero-agent in each of the parts of the video game structure. Thus, we adjust the theory of Juri Lotman for

studying video games to determine properties and features of a hero-agent within the structure of a video game.

Keywords: subjectivity; computer games; Juri Lotman; literary criticism; narrative; game studies.

Введение

Персонажи являются важнейшим элементом сюжетного произведения. Популярная культура предоставляет нам множество примеров, подтверждающих этот факт: книги, фильмы, комиксы, видеоигры – практически любой медиум, содержащий в себе нарративную структуру, обладает некоторым набором героев, через которых этот сюжет транслируется воспринимающему субъекту. Персонажи внутри произведения, как правило, не равны между собой: они могут делиться на роли и позиции по отношению к обозначенному сюжету. Так, к примеру, мы выделяем главных и второстепенных персонажей. Это разграничение является базовым и присутствует в большей части сюжетных произведений. Изучение персонажей входит в сферу интересов литературоведения, киноведения и др., и существует немало работ, предлагающих разные подходы к составлению классификаций персонажей. К примеру, в «Морфологии волшебной сказки» Владимир Яковлевич Пропп [1, с. 5-21] ставит перед собой цель выявить постоянные элементы волшебной сказки, которые сохраняются в различных вариациях сказочных сюжетов. Пропп обнаружил, что константами в конструкции сказки являются функции действующих лиц и роли. Он составил классификацию, согласно которой персонажи делятся на семь действующих лиц: герой, вредитель, помощник, даритель, царевна, отправитель, ложный герой. Каждое из действующих лиц несет в себе ряд функций, последовательность выполнения которых конструирует сюжет сказки.

Другой вариант деления персонажей внутри произведения предлагает Михаил Михайлович Бахтин в «Проблемах поэтики Достоевского» [2, с. 57-89]. Он приписывает героям полифонических романов Федора Михайловича Достоевского свойство субъектности и выделяет несколько черт, которые эту субъектность формируют: герой полифонического романа обладает самосознанием, в котором отражен окружающий его мир, идеей, которая утверждает самосознание и усиливает значимость голоса героя, и словом, которое является инструментом как внутреннего, так и внешнего диалогического самопознания. Таким образом, согласно Бахтину, субъектом можно назвать героя, являющегося не сосудом авторской идеи, а носителем собственной идеи, исходящей из его личных качеств и продолжающей существование и развитие за пределами сознания героя. Те герои, что не являются носителями собственной идеологии, остаются заложниками авторского замысла и транслируют прежде всего авторское мнение.

Вопросом изучения персонажей в литературных произведениях занимался также Юрий Михайлович Лотман. В «Структуре художественного текста» [3, с. 265-296]. Лотман пишет, что если бессюжетный текст утверждает некоторый мир, правила его организации и некоторые незыблемые границы, то «сюжетный текст строится на основе бессюжетного как его отрицание». Это отрицание воплощается в лице героя-действителя, который способен перешагнуть классификационную границу между двумя противопоставленными элементами мира - допустим, между жизнью и смертью. Лотман выделяет две категории литературных героев: подвижные, то есть способные преодолеть семантическую границу, и неподвижные, не обладающие возможностью перейти границу, а, следовательно, являющиеся элементами картины мира.

Изучение персонажей – это важная часть не только исследований литературы и кино, но и исследований игр. К примеру, существует обширная область исследований, изучающая связь между игроком и его игровым персонажем. В статье «Who Am 'I' in the Game? A Typology of the Modes of Ludic Subjectivity» [4] Даниэль Велла описывает то, какие формы принимает субъектность игрока внутри игры и за какой точкой внутри игрового мира она закрепляется. Велла предлагает типологию видов людической субъектности, согласно которой позиционирование игрока в мире игры определяется наличием и типом игрового аватара. Так, согласно приведенной статье, существует два основных типа людической субъектности: воплощенная и трансцендентная. Воплощенная людическая субъектность относится к случаям, когда игрок обладает неким «телом» внутри игры, а трансцендентная людическая субъектность, в свою очередь, предполагает отсутствие у игрока внутриигрового «тела» или пространственной опорной точки.

Исследователь Фрейзер Эллисон в статье «Whose mind is the signal? Focalization in video game narratives» [5] анализирует то, как качества игрового персонажа, его умения и опыт, влияют на восприятие игроком игрового мира. Для анализа Эллисон применяет теорию фокализации по отношению к компьютерным играм. Существует три типа фокализации: внутренняя, внешняя и нулевая. Первый тип представляет видение мира с точки зрения определенного персонажа, второй основывается на некоторых внешних наблюдениях, включающих в себя, допустим, диалоги, третий же тип предполагает отсутствие связи с точкой зрения кого-либо из героев и дает доступ к информации, находящейся за пределами восприятия одного персонажа. В своей статье Эллисон на примерах разбирает, как разные типы фокализации проявляются через аудиовизуальную составляющую видеоигр, а также через доступные игроку аффордансы. Тип фокализации влияет на то, как игрок воспринимает игровой мир, и на то, насколько те качества, которые заложены в фокальном персонаже, определяют игровой опыт.

Поскольку нарративная структура видеоигр, к которой, в первую очередь, и принадлежат персонажи, наследует принципы конструирования литературного нарратива, она поддается анализу, основанному на теории литературы. Теории Михаила Бахтина успешно применяются по отношению к компьютерным играм. Удачный пример демонстрирует Томаш Майковски в статье «Рождение гетеролодогоссии из диссонанса языков компьютерных игр» [6]. Майковски анализирует взаимодействие между игровыми языками, опираясь на концепты диалогизма и гетероглоссии, сформулированные в эссе «Слово в романе» Михаила Бахтина. Майковски обращается к Бахтину и в другой своей статье – «Grotesque Realism and Carnality: Bakhtinian Inspirations in Video Game Studies» [7].

Цель исследования: определить, насколько концепция субъектности персонажей-действующих, сформулированная Юрием Михайловичем Лотманом в «Структуре художественного текста», применима к видеоиграм жанра RPG.

Методы исследования

В качестве методов исследования были выбраны анализ, сравнение и индукция.

Результаты исследования и их обсуждение

Поскольку игры, несмотря на сходство в конструировании нарратива, все же представляют собой другой медиум, заметно отличающийся от литературы, предложенная Лотманом концепция не является функциональной в полной мере. Первая из причин, по которой концепцию Лотмана необходимо переосмыслить для того, чтобы применять ее по отношению к видеоиграм, заключается в том, что видеоигра – это интерактивный медиум (интерактивный в том смысле, что действия воспринимающего субъекта способны изменять конфигурацию его содержания). В RPG нет единого сюжета в том виде, в котором он существует в литературных произведениях, поскольку игрок способен влиять на историю и своими действиями изменять ее ход. Порой он может и вовсе вычеркнуть из доступного ему сюжета некоторые элементы, совершив ошибку при прохождении: так, в Baldur's Gate III можно заблокировать сюжетную ветвь Астариона, если поторопиться с выполнением заданий в Роще друидов. Кроме того, поскольку игры сочетают в себе множество кодов, существуют некоторые особенности конвертации отдельных игровых элементов в сюжетные. К примеру, когда персонаж раз за разом повторяет одну и ту же реплику, мы можем допустить, что при первом

произнесении она действительно могла бы быть частью сюжета, однако все последующие к нему уже не относятся, будучи лишь игромеханической условностью. Из этого следует, что понятие сюжета в видеоиграх отличается от понятия сюжета, актуального для литературы и кино, а поскольку персонажи являются прежде всего частью сюжетной структуры, мы не можем игнорировать медиаспецифику при их анализе. В рамках своей работы я хочу предложить ряд дополнений для лотмановской аналитической модели, которые позволят адаптировать ее для анализа видеоигр.

Итак, для начала нам следует более подробно разобрать теорию Юрия Михайловича Лотмана, которая описана в «Структуре художественного текста». Это необходимо для того, чтобы получить более четкое определение персонажа-действителя и его роли в организации художественного произведения. Лотман описывает две структуры текста: бессюжетную и сюжетную. Сюжетная структура по сути своей является надстройкой, возникающей над бессюжетной структурой, когда в статичном описании картины мира появляется некая действующая функция, отрицающая правила, заложенные в бессюжетной структуре. Этой действующей функцией является персонаж, наделенный правом пересекать семантическую границу, которая разделяет текст на две находящиеся в оппозиции плоскости.

Рассмотрим в качестве примера миф об Орфее и Эвридике. Картина мира, лежащая в основе мифа, предполагает, что между миром живых и царством мертвых пролегает граница, пересечь которую обычный человек не может до тех пор, пока он жив. Орфей же обладает правом пересечь эту границу, поскольку благословлен богами. Само это право наделяет Орфея функцией действителя, так как он более не вписывается в окружающее его общество. Орфей может реализовать действие и пересечь границу, а может и не реализовывать. Во втором случае мы будем обозначать его как бездействующего действителя, поскольку его отличие от окружающих все еще остается очевидным, но не находит выражения в непосредственном действии. Действие подвижного персонажа, направленное на пересечение границы, лежит в основе возникновения события, из которого, в свою очередь, вырастает сюжет. Это позволяет нам утвердить взаимозависимость между сюжетом и персонажем. Таким образом, мы можем заключить, что персонаж-действитель – это часть сюжетной структуры, обладающая функцией преодоления семантической границы. Персонаж-действитель обладает правом на переход границы, которое проявляется через приписывание ему ряда качеств, отличающих его от персонажей-недействителей. Эти утверждения остаются актуальными как для литературных произведений, так и для кино, комиксов и других медиа с выраженной сюжетной направленностью, однако, как мы уже упоминали ранее, видеоигры представляют собой особый случай, поскольку обладают рядом существенных отличий от перечисленных выше медиа. В

видеоигре помимо нарратива также существуют механики, организующие игровой процесс. Механики играют важную роль в раскрытии игрового сюжета, поэтому, рассматривая вопрос определения действующих лиц в видеоигре, мы должны также учитывать факт их наличия.

Мы уже установили, что при попытке применить теорию Юрия Лотмана к видеоиграм жанра RPG, мы неизбежно сталкиваемся с рядом проблем, вызванных особенностями медиума. Первая трудность заключается в нелинейности игрового сюжета. Сюжет книги или фильма линеен и замкнут в себе, реципиент не способен на него повлиять. От начала до конца он остается неизменным, все сюжетные события не имеют вариативности вне зависимости, например, от того, кто смотрит фильм. С видеоиграми же все несколько иначе. RPG, как правило, предполагают обширную систему выборов, совершая которые игрок выстраивает одну из предписанных вариаций сюжета, каждая из которых равнозначна остальным, то есть среди них нет одной истинно верной. Более того, некоторые способы повлиять на развитие сюжета в видеоигре, могут не быть ясно обозначены, из-за чего отдельные варианты сюжета появляются без направленной на это интенции со стороны игрока.

Так, к примеру, если при прохождении игры GreedFall игрок поспешит и отправится дальше по сюжетной линии, отложив задания спутников на более поздний период игры, он столкнется с достаточно неожиданным разветвлением сюжета во время выполнения задания «Измена!». Если до завершения задания «Тайны принца» игрок не выполнил личные задания Курта, одного из своих спутников, то в «Измене!» Курт выступит в качестве его противника и погибнет в бою. В ряде RPG игрок может заблокировать для прохождения какую-либо сюжетную линию просто по невнимательности. В Baldur's Gate III при исследовании Разоренного берега, первой локации, на которой игрок находит большинство своих спутников, можно пропустить зону, в которой находится Гейл, тем самым лишив себя возможности взять его в компаньоны.

Также не все видеоигры обладают единой завязкой и единой концовкой. В зависимости от того, какого персонажа игрок создает в Dragon Age: Origins, ему становятся доступны разные варианты сюжетной завязки, основанные на происхождении героя. RPG, в которых присутствуют вариативные концовки, достаточно широко распространены. Так в The Witcher 3: Wild Hunt три концовки, в Cyberpunk 2077 концовок пять, и в обеих играх каждая из существующих концовок является самостоятельным вариантом развития сюжета. Из перечисленных фактов можно сделать вывод, что игровой сюжет – это очень подвижная структура, и именно это ее свойство не позволяет нам установить у игры наличие некоего единого сюжета, относительно которого мы способны однозначно определить персонажей-действующих лиц. Те герои, которые в одних сюжетных вариациях пересекают границу и генерируют событие, при других условиях остаются статичными. Решение этой проблемы

заключается в формировании особой формы восприятия видеоигровых сюжетов. Сюжет видеоигры, со всеми его возможными вариациями, следует рассматривать не как нечто единое, а как набор отдельных, независимых друг от друга сюжетов, которые, тем не менее, объединены общей картиной мира. В ней закладываются семантические границы и функции действия. То есть, каждый персонаж, который в одном из сюжетов является действующим лицом, изначально наделен набором качеств, который мы ранее охарактеризовали как право на пересечение границы. Если в одной из вариаций сюжета персонаж реализует свою функцию, то в данном отдельно взятом сюжете мы можем определить его как действующего, если же он выполняет пассивную роль, то он остается бездействующим действующим лицом.

Той же логикой организации сюжета, что и RPG, обладают, впрочем, и книги-игры – особый тип литературных произведений, в основе которых лежит интерактивная составляющая. Книжки-игры предлагают читателю сконструировать собственную историю через систему последовательных выборов, которые в итоге приводят читателя к одной из возможных концовок. Как и в случае с видеоиграми, каждая вариация сюжета является самостоятельной единицей. На примере книжки-игр мы можем установить, что теория Лотмана нуждается в доработке не только по отношению к видеоиграм, но и по отношению к литературе, поскольку она не включает в себя множество новых типов произведений.

Тем не менее в случае с видеоиграми теория сталкивается с дополнительными трудностями, которые мы разберем далее. В статье «Experiential Narrative In Game Environments» [8] Гордон Кальеха описывает два типа игровых нарративов: сюжетный и эмпирический. Эмпирический нарратив, обозначенный термином *alterbiography*, конструируется самим игроком во время взаимодействия с различными составляющими игрового мира. Сюжетный же заранее описан авторами игры и обладает предписанной вариативностью. В эмпирический нарратив включены любые интеракции игрока с игровым миром, находящиеся за рамками сюжета, однако, что в таком случае включено непосредственно в сам сюжет? Чтобы ответить на этот вопрос, нам необходимо прежде всего обозначить, что точно не является частью игрового сюжета.

Видеоигры сочетают в себе ряд языков, и операция перевода с одного языка на другой, как правило, требует от игрока некоторых базовых представлений об игре как о структуре. Эти представления формируют границы поля значимости, в котором, в свою очередь, происходит разделение воспринимаемой информации на разные степени буквальности восприятия. Если в тексте одна фраза равна другой, то в видеоигре различные элементы визуальной составляющей могут быть неравны. То, что не относится к игровому сюжету, как правило, следует либо игнорировать, либо воспринимать в

переносном смысле. К подобным явлениям относятся возникающие в играх ошибки, «баги» и ряд игровых условностей, которые мы опишем далее. Существует множество различных проявлений несовершенства игровых систем. Среди них можно выделить графические искажения, «глитчи», и ошибки, связанные с игровыми скриптами. В первом случае игрок может столкнуться с некорректным отображением текстур или искажениями визуальных эффектов, моделей персонажей и окружения [9].

Например, подобными проблемами была известная релизная версия игры Cyberpunk 2077: во время геймплея можно столкнуться с ошибкой, при которой лица персонажей на улицах города замыливаются. В этой же игре существует также ряд скриптовых ошибок: к примеру, передвигаясь на машине по мостам, игрок рискует провалиться сквозь текстуры за пределы обозначенного игрового мира. Другая ситуация, связанная с ошибкой в скрипте, отвечающем за поведение персонажа, приводит к тому, что некоторые враги могут видеть героя, подконтрольного игроку, через стены. Игрок, обладающий опытом взаимодействия с играми, как правило либо игнорирует ошибки, либо делает их частью своего опыта, однако в его восприятии они существуют вне сюжета, исключительно в геймплейной плоскости видеоигры.

Игровые условности могут восприниматься несколько иначе. К условностям относятся такие явления, как повторение персонажами одних и тех же реплик, ряд повторяющихся взаимодействий, рассинхронизация между поведением некоторых персонажей в кат-сценах и непосредственно в самой игре. Рассмотрим следующий пример. В Dragon Age II игрок, перемещаясь по локациям, может обратить внимание на то, что его спутники либо комментируют происходящее вокруг в формате монологического высказывания, либо начинают диалог друг с другом. Подобные ивенты происходят либо при попадании в определенную зону, либо проигрываются раз в некоторое время. Случается, что фразы, произносимые персонажами, повторяются. Стоит ли считать, что персонаж действительно по сюжету повторяет одну и ту же реплику раз за разом? Зависит от контекста, предоставленного игроку. Если персонаж повторяет одну и ту же реплику в кат-сцене или же повторы как-либо обыгрываются в диалоге, то они являются сюжетным элементом. Персонажу известно, что он повторяет одни и те же слова, так как у него для этого есть некоторая внутренняя мотивация. Это диегетический элемент. В случае, если персонаж повторяет фразу несколько раз, когда игрок, допустим, решает головоломку или находится в процессе исследования локации, повтор следует воспринимать как экстрадиегетический элемент, который функционирует как часть аудиального интерфейса и предназначен для того, чтобы указать игроку путь или напомнить, скажем, о необходимой последовательности действий. Повторяющиеся взаимодействия

вроде операции торговли также не следует воспринимать как сюжетный элемент, если они не исходят из данного ранее нарративного контекста.

Чуть запутаннее, на первый взгляд, ситуация обстоит с рассинхронизацией между изображением персонажей в кат-сценах и внутри геймплея. В *Dragon Age: Inquisition* все навыки, доступные магу каждой из возможных специализаций, представлены в древе талантов. В кат-сценах мы можем видеть, как Инквизитор использует свою метку для закрытия Разрывов и для атаки. На уровне геймплея Инквизитор также получает возможность использовать метку: на ранних стадиях игры она активируется только при закрытии Разрывов, на более поздних же появляется отдельная специализация, позволяющая использовать метку как полноценный боевой ресурс. Между заданным через кат-сцены сюжетным образом Инквизитора и тем образом, что возникает перед игроком во время геймплея, в этом отношении нет противоречия. Тем не менее, со спутниками дело обстоит несколько иначе. По кат-сценам можно ясно понять, что Солас обладает особым типом магии, который недоступен другим героям в том виде, в котором его использует он. К примеру, Солас способен проникать в чужие сны, видеть видения и пользоваться редкой эльфийской магией, которая, допустим, позволяет стирать особые татуировки, наносящиеся на лица вольных эльфов в знак поклонения богам. Уникальные особенности Соласа отражены в игровом процессе лишь частично, через специализацию, которая ему присвоена, однако внутри игры он не обладает ни одной из перечисленных выше способностей как активным навыком. Значит ли это, что на самом деле он не может ничего подобного? Здесь мы вновь возвращаемся к идее буквальности восприятия. В RPG кат-сцены являются одним из основных способов презентации сюжета, и, как правило, большая часть ключевых сюжетных фактов, устанавливающих границы картины мира, раскрывается именно в них. Как правило, интенция разработчиков заключается в том, чтобы игрок воспринимал происходящее в кат-сцене буквально и принимал полученную информацию за верную. Из этого следует, что кат-сцена утверждает некоторый факт касательно того или иного элемента игрового мира, и именно этот факт становится частью сюжета. Если в кат-сцене Солас может проникать в чужие сны, следовательно, это является частью его сюжетного описания, а отсутствие изображения этой особенности в геймплее – это игровая условность.

Итак, мы определили, какие элементы игры не являются частью сюжета, и обозначили, что в восприятии игрока они предстают либо как нечто, что следует интерпретировать в переносном смысле, либо как-то, что стоит игнорировать. В таком случае мы можем заключить, что в сюжет игры входят те ее элементы, которые игроку следует воспринимать буквально внутри заданного контекста. За контекст мы будем принимать тот нарратив, который

демонстрируется игроку через стандартные для RPG средства передачи сюжета: кат-сцены, диалоги, текстовые задания.

Нелинейность игровых сюжетов, вызывающая вопрос о том, относительно чего нам следует определять персонажей действующих, порождает также иные трудности. Описывая логику организации текста, Юрий Лотман вводит понятие семантической границы, разделяющей противоположные плоскости картины мира. Существуют произведения, в которых эта граница одна, она ясно обозначена и именно вокруг взаимодействия героя-действителя с ней строится весь сюжет. Есть и произведения, по структуре более сложные, в которых возникает «полифония пространства». Они содержат в себе несколько пространственных плоскостей, которые могут как пересекаться, так и нет. Тем не менее для обоих типов произведений существует общее утверждение – семантические границы в них статичны, поскольку сюжет неизменяем. С RPG дело обстоит иначе. Так как игрок обладает возможностью влиять на сюжет игры и выбирать (осознанно или не совсем) его направление, создаются вариации сюжета. В каждой отдельной вариации ряд сюжетных элементов меняется, отдельные, достаточно важные, элементы и вовсе исключаются, и это неизбежно приводит к тому, что семантические границы смещаются, становятся как бы плавающими. Открытие дополнительных пространственных плоскостей в картине мира в RPG происходит, когда игрок активизирует начало новых сюжетных линий. Какие-то границы задаются в начале игры и остаются статичными до самого ее конца. Так, в *Dragon Age: Inquisition* существует граница, разделяющая мир человеческой знати и мир эльфийских рабов. Эльф не может занять высокое положение при дворе и тем более получить титул, однако Бриала, эльфийская служанка императрицы Селины, обладает качествами, позволяющими ей пресечь установленную границу и закрепиться за ней. Будучи приближенной императрицы, она имеет определенные привилегии, которые позволяют ей вести свою игру при дворе. Ей удалось создать шпионскую сеть, через которую она не только добывала сведения об аристократии, но и совершала диверсии в столице и за ее пределами. Если Инквизитор поддержит Бриалу в конфликте Селины и ее брата Гаспара, то она может стать Маркизой Долов и получить власть, недоступную ранее никому из ее народа. Вне зависимости от того, какое решение принимает Инквизитор, граница будет существовать, поскольку она является статичным элементом сюжета, однако существуют и иные примеры.

В *Baldur's Gate III* сюжетная линия Астариона вводит семантическую границу между миром свободы и миром рабства. Низшие вампиры не могут покинуть хозяина, но Астарион получает подобное право благодаря иллитидскому паразиту, который дает ему возможность находиться под солнечным светом, но к миру свободных людей он все еще не принадлежит, поскольку бывший хозяин преследует его и пытается вернуть обратно. Эта

семантическая граница предстает перед игроком только в том случае, если он принял Астариона в отряд и начал развивать с ним отношения. В других вариациях сюжета она останется скрыта. Связь между семантической границей и персонажем очевидна. Для совершения действия персонажу необходима граница, а, следовательно, он изначально закреплен за ней. Ранее в тексте мы установили, что видеоигра состоит из отдельных сюжетов, в каждом из которых существуют свои персонажи-действователи, и рассматривать эти сюжеты необходимо как самостоятельные единицы, каждая из которых имеет собственную оформленную структуру. Это утверждение актуально и для вопроса о семантических границах: в тех вариациях сюжета, где действитель активен, семантическая граница будет обозначена, а в тех, где действитель бездействует – она будет скрыта.

Анализируя те проблемы, с которыми мы сталкиваемся при попытке применить теорию Лотмана к RPG, мы можем прийти к выводу, что основной причиной, по которой теория требует адаптации, является особая структура, лежащая в основе видеоигры. Существует ряд моделей, которые по-разному интерпретируют ее устройство. К примеру, фреймворк MDA [10] представляет структуру видеоигры как совокупность механик, динамик и эстетик. Мы же, в силу направленности исследования, используем несколько иной, упрощенный подход и разложим игру на механическую и сюжетную составляющие.

Именно механическая составляющая обеспечивает интерактивную основу видеоигры как медиума. Ее существованием обусловлена нелинейность игрового сюжета и ряд условностей, которые возникают по причине технических несовершенств. Поскольку механическая и сюжетная составляющие существуют одновременно и непрерывно взаимодействуют, определить персонажа-действителя в видеоигре возможно только сформулировав критерии, которые затрагивают обе составляющие. Инструментарий, позволяющий нам анализировать сюжетную составляющую, изложен в теории Лотмана. Он требует лишь небольших поправок на описанные нами выше проблемы, но в остальном с его помощью определить действителя относительно сюжета представляется вполне возможным. Однако теория Лотмана не включает в себя инструментарий, требуемый для анализа механической структуры, в связи с чем нам необходимо несколько его дополнить. Мы будем основываться на тех же принципах, по которым определение действителя происходит в сюжетной составляющей, но введем новую пространственную плоскость с отдельной семантической границей, относительно которой и будем определять наличие персонажей-действителей.

Итак, представим механический комплекс видеоигры как бессюжетный текст. Это картина мира, включающая в себя описания механик и их взаимодействия, а также технических ограничений. Механическая составляющая видеоигры приводится в действие игроком. Его вмешательство

способствует активации скриптов, отвечающих за геймплейное изображение сюжета, от его действий изменяется внутриигровой мир. Можно сказать, что вокруг игрока формируется подвижное пространство, внутри которого элементы игры претерпевают некоторые изменения. Это пространство противоположно тому, в котором игровые элементы остаются статичными. Именно к статичному пространству изначально относятся персонажи, не находящиеся под контролем игрока. Они не могут преодолеть границу, отделяющую их от игрока, и потому те изменения, которые игрок привносит в игровой мир, либо не сказываются на них совсем, либо отражаются лишь частично. Эти персонажи (не действователи в концепции Лотмана) выполняют описательную функцию и служат как элементы конструирования картины мира. К подобным персонажам в RPG мы можем отнести торговцев, взаимодействие с которыми всегда инициировано игроком, тех персонажей, чье взаимодействие с персонажем игрока ограничивается лишь несколькими репликами или предоставлением задания.

Тем не менее существуют персонажи, которые обладают правом не только пересечь границу между подвижным и статичным пространствами, но и оказать определенное влияние на игровой мир и на игрока. Именно таких персонажей мы можем считать действующими в рамках механической составляющей. Приведем пример. В *Dragon Age: Inquisition* Вивьен инициирует контакт с персонажем игрока, приглашая его к себе в дом. Она закрепляется в подвижном пространстве, став спутницей Инквизитора, и получает возможность совершать действия, которые могут повлиять на игрока – к примеру, высказывать свое одобрение или неодобрение в ответ на его поступки. Вивьен способна создавать события, вступая в контакт с другими персонажами, и вносить дополнительные детали в сюжет. Так, при низком уровне дружбы с Инквизитором она начнет перестановку в его комнате, а в случае, если Инквизитор станет ей другом, она откроет ему дополнительную сюжетную линию, связанную с ее собственной биографией. В *Baldur's Gate III* игрок чаще сам находит своих спутников, однако они закрепляются в подвижном пространстве, следуя той же логике, которую мы можем наблюдать в *Dragon Age: Inquisition*. Механический персонаж-действитель переходит из статичного пространства в подвижное и закрепляется в нем через продолжительное и разнообразное взаимодействие с игроком.

Теперь, понимая, как персонаж-действитель определяется внутри механической составляющей видеоигры, мы можем совместить полученные критерии с критериями определения действующего в сюжетной составляющей. Итак, персонаж-действитель – это персонаж, обладающий правом на пересечение семантической границы и способный к созданию события. Положенное ему право проявляется в некотором очевидном отличии от других персонажей, находящихся с ним изначально в одной пространственной

плоскости. На механическом уровне это право проявляется в расширенном спектре взаимодействий с персонажем игрока и игровым миром, а на сюжетном – в особом наборе качеств, которые дают ему возможность совершать исключительные поступки. Как мы можем заметить, максимальное совпадение с этими параметрами происходит у персонажей-спутников, однако действующими могут быть не только они. В *Cyberpunk 2077* у Ви спутники отсутствуют, однако существует ряд персонажей, которые способны взаимодействовать с ним в течение продолжительного времени, в некоторой степени откликаться на изменения, которые игрок привносит в игровой мир, и способствовать добавлению в сюжет дополнительных элементов. Таким персонажем, к примеру, является Джуди Альварес. Она не только дает игроку задания, но также и сопровождает его во время некоторых из них. Кроме того, она поддерживает связь с игроком между заданиями через сообщения, реагирует на выбранные им реплики и может одобрить их или не одобрить. От ее одобрения зависит открытие с ней романтической линии, которая, в свою очередь, может оказать влияние на концовку игры. В зависимости от типа RPG критерии определения действующего в механической составляющей будут несколько меняться, однако в первую очередь внимание следует обращать именно на то, как именно тот или иной персонаж закрепляется в подвижном пространстве.

Итак, мы попытались применить теорию Лотмана к видеоиграм жанра RPG и установили, что она требует адаптации с учетом соответствующей медиаспецифики. Ее изначальная направленность на классическую форму литературных произведений, то есть на линейную сюжетную композицию, вызывает трудности даже при анализе книг-игр, которые все еще относятся к литературе. К этим трудностям относится проблема определения действующего и семантической границы относительно нелинейной сюжетной структуры. Мы определили, что видеоигра жанра RPG по преимуществу не обладает единым сюжетом и на самом деле представляет собой набор отдельных, полунезависимых друг от друга сюжетов, объединенных общей картиной мира. Персонажи-действующие и семантические границы при этом заданы заранее и существуют в каждой из вариаций сюжета, но определять их активный статус необходимо в рамках каждой отдельно взятой вариации. В тех вариациях, где персонаж и привязанная к нему граница активны, мы определяем их как активного действующего и обозначенную семантическую границу. В противном случае, когда персонаж не совершает действий, мы определяем его как бездействующего действующего, а привязанную к нему семантическую границу – как скрытую.

Другая, куда более частная для видеоигр проблема, заключается в самих особенностях медиума. Видеоигра сочетает в себе несколько языков, и операция перевода с одного из них на другой не всегда прозрачна. В книге все элементы

картины мира так или иначе имеют отношение к сюжету. Кроме того, элементы текста равнозначны друг другу: читая книгу, мы читаем весь текст полностью. Видеоигры же предполагают наличие ряда элементов, каждый из которых воспринимается по-разному. Из этого рождается проблема определения сюжетных элементов. В ходе анализа мы установили, что к сюжету следует относить те элементы, которые должны восприниматься игроком буквально в рамках заданного нарративом контекста. Все, что является экстрадиегетическим для персонажей внутри игры, следует воспринимать либо как часть аудиовизуального языка, который предназначен для взаимодействия игры непосредственно с игроком, либо как условность, возникающую по причине технического несовершенства игровой системы.

Наконец, мы установили, что игра содержит в себе не только сюжетную, но и механическую структуру, и мы не можем считать анализ полноценным, включая в него только одну из них. Для определения персонажа-действителя в механической составляющей видеоигры мы разделили ее механический комплекс на два пространства: подвижное, в котором находится персонаж игрока и те элементы мира, которые меняются под его воздействием, и неподвижное, к которому принадлежат те элементы, на которые игрок еще не успел или не может повлиять, а также персонажи, неподконтрольные ему. Опираясь на теорию Лотмана, мы провели семантическую границу, разделяющую эти пространства, и дали определение механическому персонажу действителю: внутри механической составляющей видеоигры персонажем действителем можно считать персонажа, который обладает правом не только пересечь границу между подвижным и статичным пространствами, но и оказать определенное влияние на игровой мир и на игрока.

Выводы

Основываясь на выводах, составленных во время нашего анализа, мы сформулировали критерии для определения персонажа-действителя в видеоиграх. Итак, персонаж-действитель обладает правом на пересечение семантической границы и способностью создавать события. Право выражается через наличие у персонажа ряда особенностей, выделяющих его из других персонажей, находящихся с ним в одной плоскости, и позволяющих ему совершать исключительные поступки и взаимодействовать с персонажем игрока более обширно и разнообразно. Персонажи-действители и закрепленные за ними семантические границы существуют в каждой из вариаций сюжета, а их активный статус определяется относительно конкретной вариации.

Таким образом, определив проблемы и предложив некоторые дополнения, мы попытались адаптировать теорию Лотмана к анализу компьютерных игр. Тем не менее вопрос об определении действителя в видеоиграх все еще не

исчерпан. В рамках данной работы мы умышленно рассматривали исключительно видеоигры в жанре RPG, не ссылаясь на другие сюжетно-ориентированные жанры, мы не конкретизировали, как следует определять персонажей-действующих вне жанра RPG. Кроме того, не был рассмотрен вопрос о субъектности персонажей действующих, обозначенной Юрием Лотманом в «Структуре художественного текста», а также вопрос о возможности применения теории Лотмана по отношению к эмпирическому нарративу. Все обозначенные выше вопросы могут стать темами для дальнейших исследований.

Список литературы

1. Пропп В.Я. Морфология волшебной сказки. М.: Лабиринт, 2003. 143 с.
2. Бахтин М.М. Проблемы поэтики Достоевского // Бахтин М. М. Собр. соч.: В 7 т. М.: Русские словари: Языки славянской культуры, 2002. Т. 6. С. 7–300, 466–505.
3. Лотман Ю.М. Структура художественного текста. М.: Искусство, 1970. 384 с.
4. Vella D. Who Am 'I' In The Game»: A Typology Of The Modes Of Ludic Subjectivity. DiGRA/FDG '16 - Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG // Dundee, Scotland: Digital Games Research Association and Society for the Advancement of the Science of Digital Games. 2016. № 1. Vol. 13.
5. Allison F. Whose Mind Is the Signal? Focalization In Video Game Narratives. DiGRA '15 - Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference // Digital Games Research Association, 2015, Vol. 12.
6. Майковски Т. Рождение гетеролодоглюссии из диссонанса языков компьютерных игр // Социология власти. 2020. Т. 32. № 3. С. 74-90.
7. Majkowski T. Grotesque realism and carnality: Bakhtinian inspirations in video game studies. New perspectives in game studies: proceedings of the Central and Eastern European Game Studies Conference Brno 2014. Brno: Masaryk Univesity, 2015.
8. Calleja G. Experiential Narrative in Game Environments. DiGRA '09 - Proceedings of the 2009 DiGRA // International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Brunel University, September, 2009. Vol. 5.
9. Подвальный М.А. Границы видеоигры как художественного произведения // Коммуникации. Медиа. Дизайн, 2020. № 5(4). С. 120-136.
10. Hunicke R., LeBlanc M., Zubek R. MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI. 2004. № 1. Vol. 4.

References

1. Propp V.Ia. Morfologiia volshebnoi skazki (Morphology of a fairy tale). M.: Labirint, 2003, 143 p.
2. Bakhtin M.M. Problemy poetiki Dostoevskogo (Problems of Dostoevsky's poetics), Bakhtin M. M. Sobr. soch.: V 7 t. M.: Russkie slovari: Iazyki slavianskoi kultury, 2002, vol. 6, pp. 7–300, 466–505.
3. Lotman Iu.M. Struktura khudozhestvennogo teksta (The structure of a literary text). M.: Iskusstvo, 1970, 384 p.
4. Vella D. Who Am 'I' In The Game»: A Typology Of The Modes Of Ludic Subjectivity. DiGRA/FDG '16 - Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG //

Dundee, Scotland: Digital Games Research Association and Society for the Advancement of the Science of Digital Games, 2016, no 1, vol. 13.

5. Allison F. Whose Mind Is the Signal? Focalization In Video Game Narratives. DiGRA '15 - Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference, Digital Games Research Association, 2015, vol. 12.

6. Maikovski T. Rozhdenie geteroliudoglossii iz dissonansa iazykov kompiuternykh igr (The birth of heteroludoglossia from the dissonance of the languages of computer games), *Sotsiologiya vlasti*, 2020, vol. 32, no 3, pp. 74-90.

7. Majkowski T. Grotesque realism and carnality: Bakhtinian inspirations in video game studies. New perspectives in game studies: proceedings of the Central and Eastern European Game Studies Conference Brno 2014. Brno: Masaryk University, 2015.

8. Calleja G. Experiential Narrative in Game Environments. DiGRA '09 - Proceedings of the 2009 DiGRA, International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Brunel University, September 2009, vol. 5.

9. Podvalnyi M.A. Granitsy videoigry kak khudozhestvennogo proizvedeniia (The Limits of a Video Game as a Work of Art), *Kommunikatsii. Media. Dizain*, 2020, no 5(4), pp. 120-136.

10. Hunicke R., LeBlanc M., Zubek R. MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI, 2004, no 1, vol. 4.

Статья поступила в редакцию 03.04.2024