

УДК 82.0

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ ИГРОВОГО НАРРАТИВА

© Красуцкая П.М., Нечаева Е.А.

*Самарский национальный исследовательский университет
имени академика С.П. Королева, г. Самара, Российская Федерация*

e-mail: lerm1814.kras@yandex.ru

Виртуалити оперируют своеобразными стратегиями при моделировании текстов. Особый инструментарий (интерактивность и вариативность) определяет новизну повествовательной структуры. Е.О. Самойлова и Ю.М. Шаев [2] характеризуют нарратив как виртуальный, подразумевая сочетание игровой истории и механики в нем. Форма рассказа обуславливает появление визуального элемента, сближающегося с повествованием в фильмах. Целью нашего исследования в связи с этим становится характеристика самобытных черт виртуального нарратива. В работе на основании сопоставления кинодискурса и геймдискурса мы обнаруживаем конституирующие черты языка видеоигр на уровнях субъектной структуры и построения пространства.

Видеоигры фиксируют смерть героя. В rpg и симуляторах (влияние кинодискурса здесь минимально) герой уничтожается, так как является репрезентантом определенной системы ценностей, противоречащей релятивизму виртуалити. Образующую пустоту занимает некий безличный конструкт – виртуальное тело, с помощью которого реципиент попадает в гиперреальность. Визуально смерть героя сопровождается ведением повествования от первого лица. В процессе вживания в гиперреальность игрок самоидентифицируется с героем. Но модель, с которой он отождествляет собственное «Я», является одновременно и «Другим». Совмещение возможно благодаря наложению двух композиционных задач: повествования с психологической точки зрения виртуального тела, занимаемого игроком, а также эффективного перераспределения информации. Намекать на наличие «Другого» могут случайные фразы. Это позволяет показать виртуалити инаковость субъекта. Таким образом, целостный герой расщепляется в постоянных колебаниях между «Я» и «Не-я», он сохраняет лишь интенцию к самости в качестве скрытого «Другого».

А.С. Вертушинский [1] обозначает доминирующую роль пространственных структур в видеоиграх. Эстетика окружения определяет векторы повествования. В зависимости от комфортности нахождения в топосе игрок может ускорять или замедлять темп прохождения сюжета игры. Эмоциональное влияние пространств подробно рассматривает Ю.М. Шаев в работе «Топосы виртуального нарратива: познание и освоение мира игроком» [3]. Разработчик получает возможность влиять на действия пользователя: звуки, освещение, широта и высота комнат, цвета, обширность поля действия виртуального тела (закрытые, открытые и средние пространства) заставляют реципиента поступать сообразно законам повествуемого мира.

Виртуальная реальность создает свою семиосферу. Фикциональный мир виртуалити представляет собой искусственно созданное культурное пространство. Максимальное воздействие на пользователя игра оказывает лишь в случае структурного подобия действительности, диалога с ней, который и создает эффект присутствия. Именно поэтому создатели зачастую используют метадискурсивные топосы. Отличаются они тем, что их можно представить с помощью формул, репрезентирующих особенности тех или иных культур. К таким пространствам мы относим средневековый, современный города, миры Дикого Запада и будущего. Они

обладают множеством точек пересечения с действительностью. Но пространство лишь моделируется на основании наших ожиданий, нарративный потенциал ему дает семиосфера самой игры.

В ходе работы мы выявили, что видеоигры, являясь повествованием художественного типа, используют собственные нарративные стратегии. Перечисленные особенности на уровнях организации пространственных структур и моделирования особого виртуального тела позволяют судить об их новизне. В дальнейшем данные тенденции в построении повествования могут быть использованы в поэтике романа нового типа, вследствие чего важным становится фиксирование нетипичных для книжных текстов типов репрезентации. На данном этапе их реализацию мы можем увидеть в сторигеймах.

Библиографический список

1. Вертушинский А.С. Исследование игровых пространств: встреча геймдизайна и архитектуры. Рецензия на книгу: Space. Time. Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level (2007) F. von Borries, S.P. Walz, M. Böttger (eds), Basel; Boston; Berlin: Birkhäuser // Социология власти. 2017. Т. 29, № 1. С. 258–275/

2. Самойлова Е.О., Шаев Ю.М. Компьютерные игры как виртуальный нарратив // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2016. № 2 (64). С. 171–173.

3. Шаев Ю.М. Топосы виртуального нарратива: познание и освоение мира игроком // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2016. № 12 (24). С. 200–204.