



Fabula Nova Obscura Est: Possible Worlds in “Final Fantasy XIII-2”

Vladislav V. Kirichenko

National Research University “Higher School of Economics” (St. Petersburg).
Saint Petersburg, Russia. Email: [kirlimfaul\[at\]gmail.com](mailto:kirlimfaul[at]gmail.com)

Abstract

Modern narratological researches are quite well developed and has long gone beyond the purely philological field. One of the applications of narratology is the study of computer games, the most relevant new medium. This paper is devoted to the issue of unusual narrative strategies used in games on the example of Final Fantasy XIII-2. The analysis is conducted via the possible-worlds method, which is currently in demand in modern humanities, but it is less known in Russia. The aim of the research is to determine the function of possible worlds existing in Final Fantasy XIII-2 for a better understanding of the game design. In the course of the work, the author examines the internal structure of the game world with the help of the theory of possible worlds, analyzes the narrative strategy, and makes a game scheme of possible worlds with accessibility links which let to see the deep internal structure of the narrative game world. In conclusion, it is clear that Final Fantasy XIII-2 contains a non-trivial narrative structure with multiple branches that is smoothed out by the gameplay and cinematic experience of the player, although such a composition of possible worlds represents a complex scheme of the game's macrocosm which demands a close attention to the narrative. The article is intended for various humanitarian specialists interested in the study of computer games.

Keywords

Computer Game; Game Studies; Possible Worlds; Ludofictional World; Ludology; Modality; Semantics; Narrative; Composition; Final Fantasy



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Fabula Nova Obscura Est: возможные миры в «Final Fantasy XIII-2»

Кириченко Владислав Владимирович

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» (СПб).
Санкт-Петербург, Россия. Email: [kirlimfaul\[at\]gmail.com](mailto:kirlimfaul[at]gmail.com)

Аннотация

Современные нарратологические исследования достаточно хорошо развиты и уже давно вышли за пределы сугубо филологического поля. Одной из областей применения нарратологии является изучение компьютерных игр, самого актуального нового медиума. Настоящая работа посвящена вопросу необычных нарративных стратегий, используемых в компьютерных играх, на примере Final Fantasy XIII-2. Анализ указанной игры проходит с помощью метода возможных миров, который является актуально востребованным в современной гуманитаристике, однако он недостаточно известен в России. Целью работы становится определение особенностей функционирования возможных миров в Final Fantasy XIII-2 для лучшего понимания содержания данной игры. В ходе исследования автор рассматривает внутреннее устройство мира игры с помощью теории возможных миров, анализирует нарративную стратегию, создаёт схему доступности возможных миров, позволяющую лучше увидеть глубинное состояние внутреннего мира игры. В заключении можно сказать, что Final Fantasy XIII-2 содержит в себе нетривиальную нарративную разветвлённую структуру, которая сглажена игровым процессом и кинематографическим опытом игрока, хотя такая композиция возможных миров представляет собой сложную схему макромира игры, требующую пристального внимания к нарративу. Статья рассчитана на различных гуманитарных специалистов, интересующихся исследованием компьютерных игр.

Ключевые слова

компьютерная игра; исследование компьютерных игр; возможные миры; людификационный мир; людология; модальность; семантика; нарратив; композиция; Final Fantasy



Это произведение доступно по [лицензии Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0 Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Введение

В современном мире компьютерные игры являются слабоизученным «новым медиумом»¹. Они обладают внутренней сложной структурой объединения разных медиа (т. е. синкретичны), экстериоризацией технологии и интеракции и множеством языков донесения смысла. В начале изучения компьютерных игр (в конце 1990 – начале 2000-е гг.) ранние теоретики пытались обнаружить те самые различные языки, чтобы объяснить не только феномен игровости (playfulness), но и фундаментальные основания «цифровых игр»² в плане какой-то одной «языковой» особенности. Так, например, Э. Орсет говорил о необходимости изучения игр как «эргодического кибертекста» (Aarseth, 1997), М. Эскелинен выделял понятие «конфигуративности» как основу игриания в компьютерные игры (Eskelinen, 2001), Ян Богост предлагал сосредоточить внимание на «процедурной» стороне игр (Bogost, 2006), и т. п. В российской истории изучения игр примечателен подход Сергея Буглака, в котором выделяется универсальный принцип, что «игры всегда чему-то учат» (Буглак, 2013). Тем не менее существует и обратная точка зрения³, связанная с тем, что необходимо учитывать в равной мере (или хотя бы стремиться к этому) проявление различных «языков» игр, к которым часто относят: текст, интерфейс, геймплей, формы отображения и форматы визуальности, звук и музыку и пр. Этот список «языков» может расширяться или сужаться в зависимости от исследовательского отношения, к примеру, медиафилософ Александр Ленкевич предлагает анализировать ещё и «гаптический» (телесный) потенциал компьютерных игр (Ленкевич, 2021). Несмотря на существующую многоаспектность исследований компьютерных игр, все ещё остаётся много неизвестного и непонятного, в том числе в контексте того, как игры создают миры и рассказывают истории.

Games Studies и нарратология

Кажется, уже стало классическим при каждом разговоре о нарратологических исследованиях в game studies вспоминать историю мифа о противостоянии людологии и нарратологии⁴. В своей работе мы лишь кратко обозначим один спор относительно интерпретации «Тетриса» (1989)⁵, который означает вполне конкретную методологическую проблему. Нарратолог Джанет Мюррей

1 Мы используем это понятие в значении, которое ему придал Лев Манович (Манович, 2018).

2 Многие западные специалисты по играм чаще всего используют понятия «цифровая игра» (digital game) или «видеоигра» (videogame), тем не менее мы согласны с определением представителей российской Лаборатории исследования компьютерных игр (ЛИКИ), что термин «компьютерная игра» больше подходит для научных работ, потому что отсылает к изначальной «компьютерности» таких игр, их кодовой и алгоритмической структуре.

3 В работе (Кириченко, 2019) совершена попытка продемонстрировать, что многие составляющие компьютерной игры обладают уникальной медиальностью, в исследовании это показано на примере изучения «геймплейного звука».

4 Детальное развенчание мифа об этом противостоянии см. (Frasca, 2003).



предположила, что данная игра «рассказывает историю» среднестатистического американца из 1990-х гг., жизнь которого перегружена множественностью задач (падающие тетрамино), а их своевременное решение (выкладывание в линии и набор очков) – фактор успешности (Murray, 1997). В свою очередь, М. Эскелинен обвинил Мюррей в «интерпретативном преступлении» (*interpretative violence*), настаивая на том, что выводы исследовательницы никак не вытекают из людологической основы «Тетриса» (Eskelinen, 2001). Несколько позднее Я. Богост отметил, что оба подхода «ужасны» (*horrid*) по-своему: Мюррей пыталась любой ценой найти историю там, где она не сильно важна, а Эскелинен во что бы то ни стало стремился скрыть игровые референции к нашему актуальному миру (Bogost, 2006). Этот случай спора как нельзя лучше демонстрирует уже упомянутую необходимость понимания медиальной цельности компьютерных игр и уместного анализа соответствующих выделяющихся элементов.

Несмотря на то, что был написан ряд работ, критикующих нарратологический подход к исследованию компьютерных игр (Wesp, 2014; Юл, 2015; Bogost, 2017), данная дисциплина все же остается уместной для анализа таких важных составляющих игр, как внутренний мир игр и история. Кажется, что большая часть современных нарратологов согласна с настоящим статусом дисциплины в аспекте её трансмедиальности, т. е. в её применимость к различным медиа или даже культуре в целом. Одним из значительных исследователей, отстаивающих данную точку зрения, является американский нарратолог Мари-Лор Райан (Ryan, 2006 pp. 181-203). Она также отмечает, что нарративность не зависима от фикциональности, способности рассказывать истории и не соизмерима с понятием литературы. Напротив, существуют различные формы нарративной репрезентации, они оказываются «текстуальными» в семиотическом смысле слова. Она выделяет четыре модуса существования нарративов в играх, которые фундированы двумя формами оппозиций интерактивности: внутренняя / внешняя и эскпаторная (*exploratory*) / онтологическая (Ryan, 2001). Кроме того, современные нарратологи компьютерных игр усвоили недочёты давних подходов и стараются целостно охватывать специфику изучаемого медиума, причем существуют нарратологические исследования как в литературоведческом понимании (Муждаба, 2014), так и междисциплинарном (Wei, Bizzocchi & Calvert, 2010). Более того, сама история компьютерных игр показала, что могут существовать игры больше склонные к нарративному развертыванию игрового мира (многие игры жанра RPG) или даже полностью ставить во главу угла повествовательные стратегии (компьютеризированные визуальные романы).

В контексте всего выше сказанного укажем, что настоящая работа предлагает нарратологическое изучение компьютерной игры *Final Fantasy XIII-2*, позволяющие лучше понять функционирование повествования в современных

5 О дискурсивной судьбе «Тетриса» в контексте советского «геймдизайна» см. работу (Муждаба & Царев, 2020).



играх, относящихся к жанру японской ролевой игры, однако перед тем, как обратиться к истории длинной серии Final Fantasy, скажем несколько слов о теории возможных миров, которую мы используем как фундамент для нашего исследования нарративных стратегий игры.

Теория возможных миров

Первым, кто использовал и теоретически оформил термин «возможный мир» в близком для нас значении, был Г. Ф. Лейбниц. «Возможный мир» встречается в одной из основных работ философа – «Теодицее» (1710). В онтологии Лейбница мир, в котором мы живем, – лучший из возможных, философ говорит о возможных мирах, чтобы поднять вопрос о необходимом и случайно истинном. По его мнению, возможное не вытекает из существующего и неизвестно в полной мере человеку, но проистекает из божественного (Лейбниц, 1984). Впоследствии к проблеме «возможного мира» будут обращаться и Кант, и Шопенгауэр, и многие другие философы.

Во второй половине XX в. представители аналитической школы (С. Крипке, Д. Льюис, Я. Хинтиikka, А. Плантинга и прочие) обратились к понятию возможного мира с целью освоить его как инструмент своей философии и пропозициональной логики. Странники метода возможных миров делились на три группы ученых, по-разному воспринимающих концепцию «возможного мира»: 1) модальный реализм; 2) «умеренный реализм» (актуализм); 3) «антиреализм»¹. Д. Льюис совершил первую попытку применения возможных миров в области изучения литературы (Lewis, 1978), что можно считать одним из первых случаев междисциплинарных проявлений теории возможных миров. Впоследствии к данной теории обращались многие литературоведы и теоретики культуры, однако они уже воспринимали эту концепцию в метафорическом ключе. К фундаментальным исследователям относятся: Мари-Лор Райан (Ryan, 1991), Любомир Долежел (Dolezel, 1998), Томас Павел (Pavel, 1986), Умберто Эко (Эко, 2007), Рут Ронен (Ronen, 1994) и др. Актуальность теории возможных миров подтверждается ее эвристичностью в современной гуманитаристике, применением к различным медиа и теоретическим развитием (Bell, Ryan, 2019).

Настоящая работа опирается на две частные концепции. С одной стороны, исследование базируется на подходе чешского теоретика Л. Долежела в связи с тем, что он включает возможность взаимодействия между возможными мирами, а также их отношения на макро- и микроуровне. В рассуждении о применении к литературе возможных миров он утверждает, что вымышленные миры должны рассматриваться как «маленькие миры» (Dolezel, 1998, p. 15), сконструированные текстуально (p. 16), логически незаконченные (pp. 22-23), часто гетерогенные в их макроструктуре (pp. 23-24) и потенциально парадоксальные (pp. 160-168).

1 Подробнее краткую историю вопроса см. (Ronen, 1994).



С другой стороны, мы опираемся на совсем новую монографию по изучению возможных миров в компьютерных играх. Прделав серьёзную работу по переосмыслению терминологического аппарата теории возможных миров, канадский учёный Антонио Планеллс де ла Маза продемонстрировал, как данный метод может работать с уникальными медиальными чертами компьютерной игры¹. Одной из особенностей его подхода является то, что автор использует собственный термин – «людофикциональный мир» (ludofictional world – букв. «игровымышленный»). Усиленная опора на фикциональность, а не на нарративность (как у Долежела), позволяет выйти за рамки упомянутого нами «спора» и сосредоточиться на геймплейно-интерактивных аспектах медиума. Важно, что полностью обойтись без изучения повествовательных практик в таком подходе нельзя, потому что существует именно нарративная связь между «мировостью» (worldness)² и «игровостью» (playfulness) компьютерных игр.

Людофикциональные миры

Планеллс де ла Маза реконструирует детерминативную структуру Долежела относительно понятия возможных мира: 1) людофикциональные миры структурируются в системы логичных, стабильных и автономных возможных миров; 2) они являются статическими моделями, созданными для того, чтобы быть аутентифицированными геймерами как фиктивные; 3) они организуют обратную связь и обуславливают зависимость между людическим и фикциональным измерениями; 4) они адаптируются с помощью обратной связи металеписиса (интерфейс); 5) они участвуют в экологической трансмедиальной модели (Maza, 2017, pp. 102-120).

Также учёный выделяет три плана изучения людофикциональных миров: 1) с точки зрения формализма и структурализма людофикциональные миры можно изучать в их макроструктурном измерении, т. е. в рамках взаимосвязи между актуальным и возможными мирами. По мнению автора, такой подход позволяет работать с видеоигровыми жанрами. 2) Людофикциональные миры могут рассматриваться во внутреннем измерении или эволюционной перспективе, т. е. с точки зрения игрового действия, совершенного в рамках определённых правил и вымысла. Такой взгляд может быть применен к анализу роли персонажей в их отношении к игровому действию, конфигурации игрового баланса и пространственно-временной позиции, а также репрезентации насилия, гендера, психологии вымысла и т. д. 3) Людофикциональные миры могут изучаться с кинестетических и рецептивных позиций. Такая интерпретация позволяет говорить об отношениях игрока и вымысла, о намеренных или ненамеренных нарушениях границ вымышленного мира, о физических ощущениях игрового управления и пр. (Maza, 2017, p. 121). Наше исследование

1 Дополнительно см. рецензию на данную работу (Кириченко, 2018).

2 Об этой связи в контексте теории возможных миров см. (Ryan, 2019)



относится к первой оптике изучения людификциональных миров, поскольку мы стремимся через анализ нарративной структуры лучше понять не только конкретную игру, но и жанровый подход японских ролевых игр, в том числе конкретно нарратив о путешествиях во времени.

Кроме указанных выше двух методологических позиций (Долежел и Планеллс де ла Маза), в работе учитываются положения Генри Дженкинса о нарративах в играх: 1) ненарративные игры возможны, потому что не все игры рассказывают истории; 2) некоторые игры действительно исходят из нарративных практик (чтобы понять эстетику геймдизайна или современной игровой культуры, необходимо определённое представление о нарративе); 3) нарративный потенциал игры не должен быть связан с важностью самой нарратологии по сравнению со всем другими видами анализа; 4) игровой опыт никогда не может быть редуцирован до опыта истории; 5) если некоторые игры и рассказывают истории, то они делают это не так, как это происходит в остальных медиа (Jenkins, 2004, pp. 119-120). Опираясь на данные тезисы Дженкинса, можно сказать, что изучаемая игра Final Fantasy XIII-2 представляется подходящей для нарратологического анализа, поскольку в ней присутствует сложная система повествовательного развёртывания игрового диегезиса.

«Последняя» (первая) фантазия Square Enix

«Final Fantasy» (1987-2021) является одной из самых популярных серий игр, выполненных преимущественно в жанре японской ролевой игры (JRPG), разрабатываемая компанией Square Enix. Как известно, эта знаменитая серия игр носит свое название неслучайно, а по вполне экономической причине, которая была связана с упадком материального положения студии-разработчика и в 1987 г. была сделана «финальная» попытка его улучшить, что обернулось настоящим «экономическим чудом». Историк компьютерных игр Т. Донован замечает о периоде возникновения Final Fantasy следующее: «[Хиронобу – К. В.] Сакагути [автор серии – К. В.] познакомился с ролевыми играми через американские источники. «Мое знакомство с ролевыми играми началось с английских версий Wizardry и Ultima на Apple II, — рассказывает он. — Меня не привлек сюжет первых Wizardry, но мне понравились сама система и мировоззрение». Его ответом на Dragon Quest стала Final Fantasy — более мрачная и полная затаенной тоски игра, которая резко контрастировала с беспечными приключениями в игре Хории¹. «Я привнес в игру реальную человеческую жизнь и столкновения человеческих страстей, — рассказывает Сакагути. — Я хотел, чтобы люди, отыгрывая свои роли, ощущали эти страсти более интенсивно, чем в аудиовизуальных работах и романах, в которых вы переживаете их вяло и пассивно» (Донован, 2014, с. 212).

1 Юдзи Хории - создатель серии Dragon Quest (1986-2018)



Все игры серии не представляют последовательно развивающегося единого мира (по крайней мере, многие из них), что позволяет говорить о некоторых частях серии как о совершенно отдельных играх. Хотя в них используются порой схожие топосы и мотивы, они могут обладать общей отличительной системой и трансфикциональными явлениями. Например, знаменитый маскот (талисман) серии – птица чокобо, который представлен во всех играх серии, причем популярный в Японии настолько, что ему даже были посвящены отдельные игры, несвязанные с Final Fantasy. Еще один пример наличие волшебных кристаллов, которые занимают центральное место в первых четырех частях «Final Fantasy». Наиболее общими геймплейными элементами серии являются: 1) наличие управляемой группы персонажей (party); 2) несвободная прокачка навыков и характеристик героев; 3) изначально пошаговая система боя (позднее – Active Time Battle система); 4) путешествие по миру, охота на монстров (encounter), прохождение подземелий и враждебных локаций, битвы с боссами; 5) свободная система перемещения, снаряжения и общения с неигровыми персонажами. Эти и многие другие стандартные геймплейные элементы серии были значительно переделаны в новом витке «Последней фантазии».

Fabula Nova или Obscura?

Поскольку «Final Fantasy XIII» (2010) является началом истории «Fabula Nova Crystallis». Новое сюжетное ответвление в серии Final Fantasy, о котором стало известно на выставке Electronic Entertainment Expo в 2006 г. В серию входят «Final Fantasy XIII» (2010), «Final Fantasy XIII-2» (2011), «Lightning Returns: Final Fantasy XIII» (2014). Изначально «Final Fantasy Type 0» (2011) должна была стать первой игрой, открывающей новую историю, и имела название «Fabula Nova Crystallis: Final Fantasy XIII», однако позже разработчики изменили представление о развитии серии. В настоящее время отношение «Type-0» к вымыслу всей трилогии остаётся дискуссионным.

Кроме того, название нашего исследования неслучайно отсылает к «обскуности», неясности вселенной, в этой трилогии действительно достаточно запутанная история. Дело в том, что данная трилогия весьма серьезно отличается по сравнению с предыдущими играми своими нарративными стратегиями. Во-первых, это единственная вселенная в серии «Final Fantasy», чей сюжет мира значительно выходит за пределы сугубо игрового пространства, дополняется за счет дополнительных данных, которые тоже иногда недостаточно прямолинейны, и естественным образом этот сюжет может быть понят до конца только в контексте знаний всех трех игр. Приведем пример необычного нарративного подхода: видео о космогонии мира Fabula Nova Crystallis показали в 2011 г.¹, в этом видео была представлена экспозиция будущей вселенной трилогии, однако как было об этом узнать игрокам? Во-вторых,

¹ На конференции Square Enix в Японии, видео недоступно в настоящее время



в этой трилогии, несмотря на то, что все важные события даны через заставки (чего очень много), все дополнительные пояснения происходящего спрятаны в интерфейсе меню игры, в котором наличествуют т. н. «даталоги», т. е. краткий пересказ случившегося. Главная проблема в том, что они порой достаточно сильно не совпадают с тем, что игроку репрезентировалось как важная информация о мире. В итоге получается, что эти «даталоги» – не совсем пересказы, но комментарии, объясняющие суть сюжета – это совершенно не очевидно для опыта первого прохождения, что, как кажется, в свое время привело игроков к относительно поверхностному пониманию сюжета и почти отрицательным впечатлениям от Final Fantasy XIII-2¹, которые были резюмированы в ряде рецензий в онлайн-магазине игровой дистрибуции Steam (на данный момент у игры средний рейтинг, основанный на 3,237 отзывах).



Рис. 1. Изображения из видеопрезентации Fabula Nova Cristallis

Figure 1. Images from the Fabula Nova Cristallis video presentation

1 На самом деле это не единственная проблема геймдизайна или нарратива игры, мы приводим данный пример здесь как один из самых репрезентативных и не требующих множества объяснений. Так или иначе, большинство негативных отзывов сходятся в проблемности именно нарративно-сюжетного аспекта игры.



Рис. 2. Пример «Даталога»

Fig. 2. An example of “Datalog”

Поскольку наше исследование касается именно второй части данной трилогии имеет определённый смысл сделать небольшое разъяснение событий первой части. В игре достаточно стёртая экспозиция, поэтому игрока «бросают» с места в карьер. Все начинается с того, что главные герои находятся в Коконе (город – плавающий континент, находящийся над планетой Пульс) в то время, как происходит первая атака на заражённых жителей и правительство Санктум высылает на планету, непригодную для цивилизованной жизни, всех людей, отмеченных болезнью «эл'си»¹. Главная героиня Лайтнинг вместе с товарищем Сажом пытаются помешать этому процессу, т. к. среди изгоняемых присутствует сестра Лайтнинг – Сэра. В то же время начинают действовать местные повстанцы во главе со Сноу. Герои встречают оставшегося без матери подростка Хоупа, который стремится стать повстанцем, и его подругу Ваниль. На сестре Лайтнинг стоит метка эл'си, и главные герои хотят спасти ее, но как только они её находят, она выполняет свою эл'си-цель и превращается в кристалл. Важным моментом является встреча героев с фал'си Бартанделусом (антагонистом), который объясняет суть общего фокуса персонажей – превратиться в божество Рагнарек²

- 1 Сделаем пояснение: 1) фал'си – божества, созданные самым главным богом Бунивелзе для выполнения разных задач; 2) эл'си – люди, выбранные божеством для выполнения какой-либо важной для него задачи (люди, выполнившие свой «фокус» (эл'си-цель), превращаются в кристалл); 3) Си'т – люди, провалившие фокус и превратившиеся в монстров для вечной службы божеству.
- 2 Мифологические отсылки, как и говорящие имена, практически из классической литературы для японских ролевых игр.



и уничтожить фал'си под названием Орфан, дремлющее божество, поддерживающее Кокон в невесомом состоянии. Покончив с Орфаном, персонажи исполняют свое предназначение и превращаются в кристаллы, а Ваниль и Фанг, сливаясь в единое существо Рагнарек, формируют между двумя мирами¹ кристаллическую колонну, благодаря которой Кокон удерживается высоко в небесах, что спасает Пульс от разрушения. Как можно видеть, уже здесь сильны экологические и биополитические мотивы в нарративе «Final Fantasy XIII», отсылающие (особенно в контексте современных проблем человечества) к реальному положению дел иноказательным языком вымысла.

«Final Fantasy XIII-2» (2011) представляет собой вторую часть трилогии и начинается в той же вселенной, но в параллельном мире (то же внезапно и без четкой экспозиции), в котором учитываются события первой части, однако сразу это не совсем очевидно. В этой части главными героями являются Сэра и Ноэль, рыцарь-защитник, путешествующий во времени, а также Мог, верный спутник и маленький помощник героев, которые стремятся (на сей раз) спасти сестру Серы – Лайтнинг, которая оказалась в ловушке безвременья (в мире под названием «Вальгалла»). В игре есть возможность путешествия во времени, вокруг которой и выстраивается весь нарратив расколотой на различные временные ветки вселенной. Путешествия во времени происходят с помощью Временных Врат, которые активируются находимыми Артефактами. Все передвижение игрока находится в рамках Historia Crux², который представляет собой макромир³ и содержит в себе микромиры как минимальные пространственно-временные точки нахождения персонажей, а также «исчезнувшие миры» (void beyond)⁴. Вымышленная вселенная игры объединяет в себе два начала: энергию жизни и хаоса, которые лежат в основе различных миров.

Возможные миры в Final Fantasy XIII-2

Перед тем как обратиться к полноценному анализу возможных миров игры, стоит сделать несколько замечаний о нижеследующих схемах. Анализируется главным образом только самая первая (Рис. 3). Она определенным образом повторяет свой игровой аналог (Рис. 4-5), однако мы постарались в ней дополнительно означить некоторые важные элементы для нарратива, которые могут быть пропущены в оригинальной версии. Однако на нашу схему

1 Между пригодным для жизни Коконе и непригодной планетой Пульс.

2 Это такое рационализированное полотно времени, выполненное в классической парадигме линейности, схожее с представлениями теоретиков параллельных миров. В очень похожем виде встречается в японской серии игр «Zero Escape» (2009-2016) от студии Spike Chunsoft.

3 В данном исследовании термин «макромир» и «вселенная» используются как синонимы, в то время как «возможный мир» – это «микромир».

4 Поскольку данная игра касается не просто путешествий во времени, но и его изменения, то естественным образом возникают диегетически актуально невозможные миры (т. е. для персонажей), которые мы для простоты обозначаем как «исчезнувшие», однако в вымысле игры они теоретизируются как «пространство хаоса и бездны по ту сторону реального мира», алетически не соответствующее онтологии мира персонажей.



нужно смотреть по-разному и почти всегда учитывать оригинал. В некоторых случаях в нашей версии стрелочки пути лучше заменить на линии или представить их с одинаково острыми концами, обозначающими обратное движение. Дело в том, нарративное измерение игры не до конца совпадает с экстериоризированным приёмом этой системы времени. До этого мы отмечали, что в игре наличествует рационализированная система линейного времени, однако это не все, что показывает нам Historia Crux – это еще и образец теории графов!¹ Причем совершенно не скрытый, а выставленный на карту игрового перемещения, что является редким геймдизайнерским случаем. В целом теория графов никак не противоречит дальнейшим рассуждениям с позиции метода возможных миров. Более того, осмысленная в контексте теории коммуникационных сетей, демонстрирующих различные отношения доступности между мирами и происходящими в них и между ними событиями, наоборот, даже полезной, однако автор исследования признает свою математическую слабость в данном вопросе и не рискнёт делать далеко идущие выводы.

Матрица Возможных Миров в Final Fantasy XIII-2

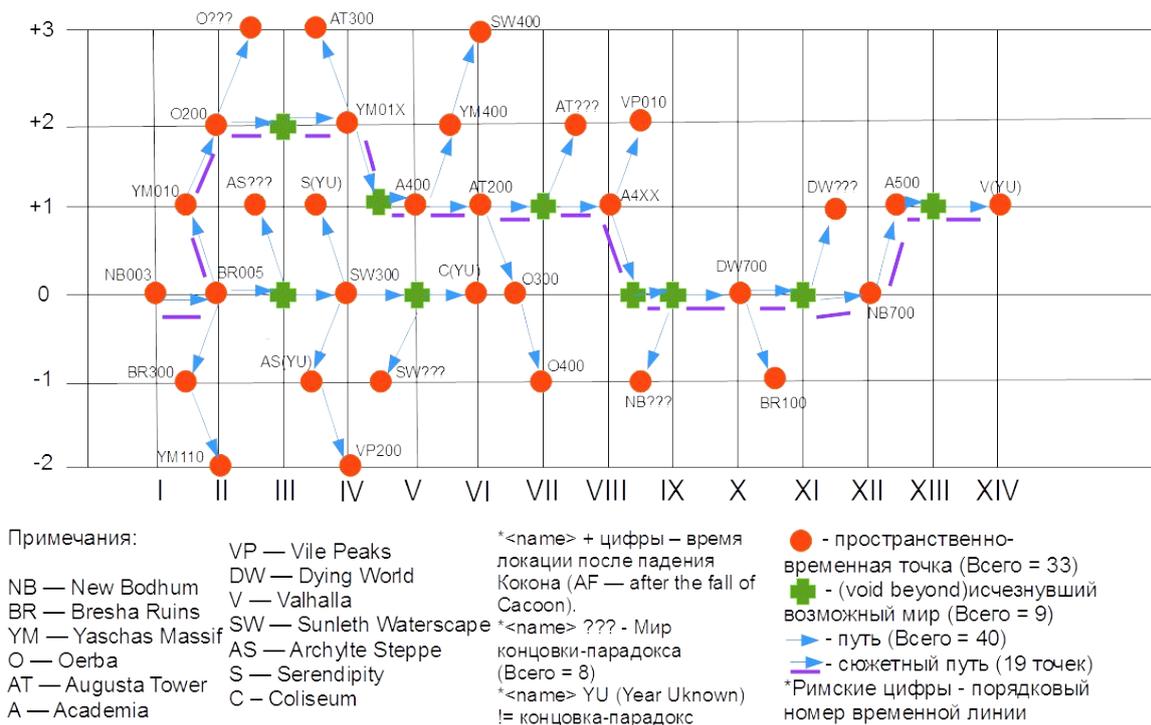


Рис. 3. Матрица возможных миров в Final Fantasy XII-2

Fig. 3. Matrix of possible worlds in Final Fantasy XII-2

1 Выражаю благодарность математику Андрею Анатольевичу Шевлякову за это своевременное замечание, сделанное на одной конференции по исследованию компьютерных игр.

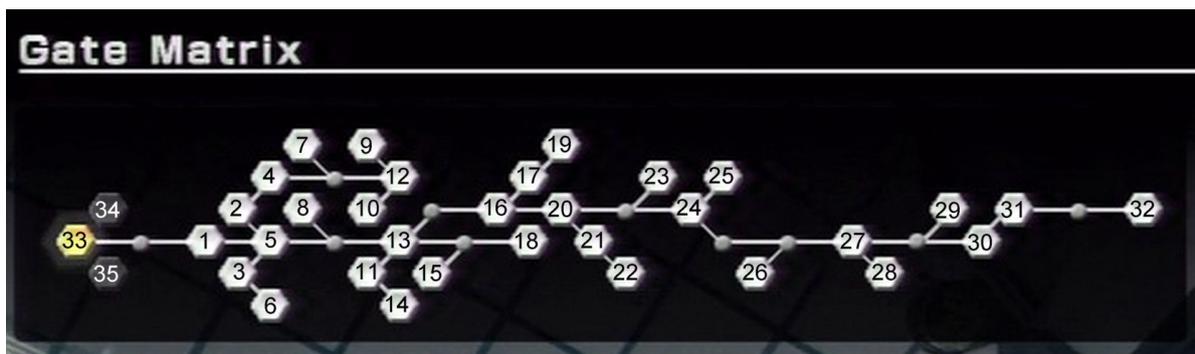


Рис. 4. Оригинальная карта Historia Crux

Figure 4. The original Historia Crux map



Рис. 5. Начало путешествий во времени. Интерфейсное отображение Historia Crux

Figure 5. The beginning of time travel. The Historia Crux interface display

Показатели оси Y демонстрируют по высоте удалённость от начальной точки путешествия (NB003), которая является нулём. Удалённость по верхнему или нижнему пласту не вступает в оппозицию, и здесь наблюдается произвольный характер расположения возможных миров, т. е. независимо от того, находится ли точка, допустим, на -1 или +2, это никак не обуславливает её внутренние характеристики (например, VP200 и VP010 находятся на разных позициях оси Y, но отражают одно пространственно-локационное целое), однако ясно, что они определённо отличаются по другим показателям, например, по времени действия. Кроме того, верхний интервал по оси Y больше на одно значение, чем нижний, что не находит никакого объяснения



в игровом процессе, но, кажется, это происходит в связи с беспорядочным положений дел, особенно в постепенно разрушающемся макромире игры, что хотят остановить протагонисты. Показатели оси X демонстрируют удаленность по горизонтали от начальной точки. Эта ось также не регламентирует характеристики миров, т. е. в данном интервале можно встретить возможные миры разного качества, например, NB003 и BR005: каждый из этих миров представляет закрытую локацию, устроенную определенным образом. Поскольку в игре мир нам дан в отрывках локацией, не имеющих «цельной бесшовности», т. е. в конкретных пространственно-временных точках, носящих одно название, локации обладают пространственной идентичностью на протяжении различных временных позиций.

Ни ось X, ни ось Y не указывают точно на временную дифференциацию миров, а существуют условно, подтверждая хаотичность устройства вселенной. К примеру, если NB003 ($x = 1; y = 0$) и BR005 ($x = 2; y = 0$) еще выглядят как некоторая логичная последовательность, то если спуститься на один уровень, картина резко изменится – BR300 ($x = 1,5; y = -1$). То же самое будет, если подняться на один уровень – YM010 ($x = 1,5; y = +1$). Как видно, время конструируется нарративно избирательным образом¹, однако стоит иметь в виду, что пространственно-временные точки, по которым путешествуют герои, существуют в связи с появлением в них парадоксов (создающих невозможные миры), мешающих их продвижению, потому что нельзя продвигаться в невозможный мир². Дополнительно отметим, что знание игрока в серии «Final Fantasy» никогда не совпадает со знанием героев – игрок всегда знает и видит намного больше, что не мешает приключенческому расследованию оставаться интригующим, потому что скрытого и имплицитного предостаточно и без того. Это пример совершенно небанальной нарративной стратегии, в разных видах встречающейся внутри одного медиума, так и в отличных друг от друга, при которой эпистемологическая модальность миров хоть и остаётся важной (герои не просто стремятся что-то сделать, но и узнать истину) нарративно поддерживает игрока в позитивном статусе интуитивного предугадывания.

1 Герои попадают в определенные временные точки в связи со своими сюжетными задачами

2 Главная задача героев задать такое направление вселенной, в которой было бы возможно спасти Лайтнинг

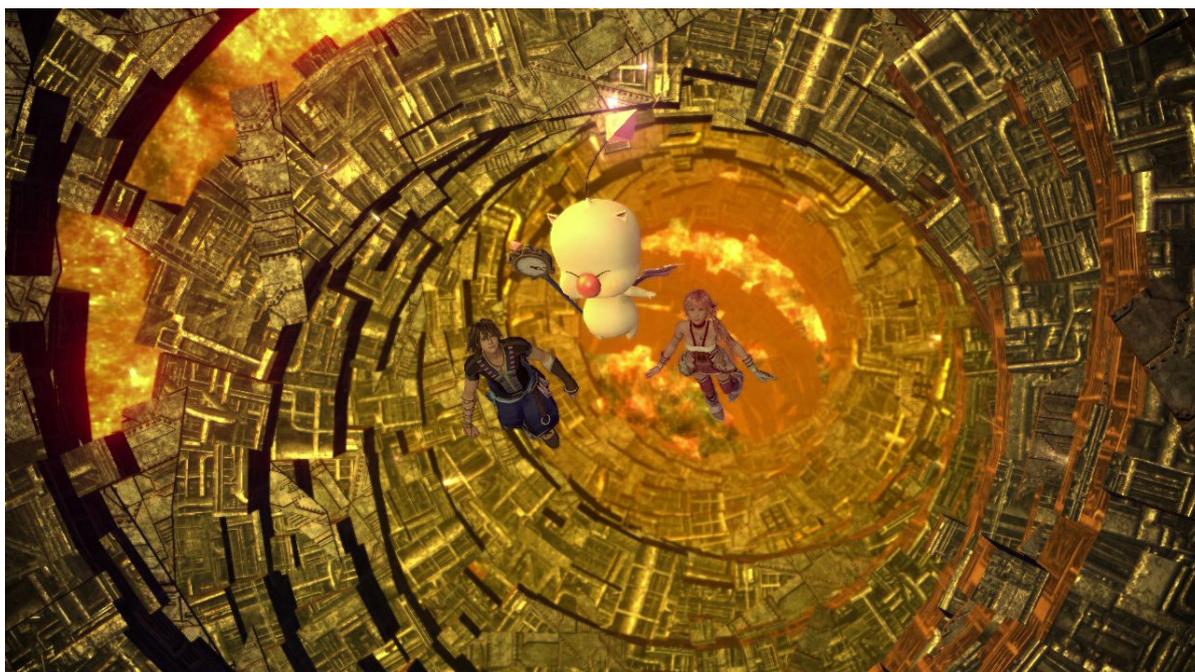


Рис. 6. Диегетическое оформление Historia Crux, которое игрок видит очень редко

Figure 6. The diegetic design of Historia Crux, which the player sees very rarely

«Исчезнувшие миры» можно посетить лишь один раз за одно прохождение игры, они тоже являются микромирами вселенной, однако демонстрируют её обратную сторону – «Неведомый мир» (World Unknown). В отличие от актуальной вселенной персонажей Неведомый мир является безграничным потоком, хаосом без четкой географии, и то положение дел с нецелостностью «нормальных» миров игры как раз связано с проникновением неведомой реальности в пространство Historia Crux. Неведомый мир не является параллельной пространственно-временной линией, но иной вселенной нечеловеческого порядка, что доказывается тем, что там могут обитать лишь боги. Исчезновение этих миров связано с нарративным нарушением естественного хода событий и вмешательством разных героев.

В широком смысле пространственно-временные точки являются актуально возможными мирами для персонажей игры, потому что эти миры принадлежат единой актуальной вселенной. Это обуславливает причинно-следственные связи изменений в каждом из них, в этом смысле даже у миров, не обладающих одной пространственной идентичностью, обнаруживаются прямые отношения доступности, как при эффекте бабочки, что лишний раз подчёркивает хаотическую онтологию макромира. Например, столкнувшись с парадоксом в SW300, герои последуют в SW400, чтобы решить его, тем самым изменив ход событий в макромире¹. Нерешение парадокса приводит к появ-

1 Этот случай демонстрирует широко известный в научной-фантастике сюжет о том, что события из будущего влияют на прошлое



лению дополнительного мира с показателем «???», являющегося концовкой-парадоксом. Так как герои обладают способностью перемещаться во времени и пространстве, появление концовки-парадокса не ведет к концу игры (game over), но сигнализирует о том, что они делают что-то не так. Тем не менее нельзя просто взять и не решить парадокс, потому что для этого игроку необходимо обладать сильными персонажами, которые смогут стать таковыми ближе к концу игры (но вернуться никто не мешает). Таким образом, возможность альтернативного решения задачи порождает иной мир как для игрового опыта, так и нарративного расширения фикционально возможного в игре. С учётом того, что это происходит уже после свершения массы основных событий, это приводит к обесмысливанию достигнутого прогресса, т. к. одна временная параллель заменяет другую, при этом последствия сдвига параллели никоим образом не отражаются на личностях и планах персонажей, что, конечно, не столько дизайнерский недочёт, но фундаментальная проблема – парадокс личности при путешествиях во времени¹, который встречается в большинстве художественных произведений на эту тему. Именно поэтому пространственно-временной хаос не такой уж и хаос, но нарративно осмысленная траектория сюжета, в которой есть отдельным минисобытиями, которым на геймплейном уровне отказывают в алетической характеристике.

Кроме того, выше представленная схема даёт понимание неполноты вымышленного мира по сравнению с миром реальным. Множество осознанных и неосознанных лагун, таящиеся в вопросах, оставленных без ответа, отражают эту ситуацию наилучшим образом. Так, например, осознанная лагуна в конце игры состоит в том, что игрок не узнает, почему умирает Сэра, но может догадываться. Эта информация открывается лишь в следующей части игры, но в целом это достаточно понятный нарративный прием «серийных сцеплений». С точки зрения насыщенности (saturation) можно выделить два типа возможных миров, проявляющихся в данной игре: 1) сюжетные миры, насыщенные событийной информацией, но геймплейно однообразные; 2) дополнительные миры, слабонасыщенные событийной информацией, но геймплейно разнообразные. Сюжетные миры формируют основной маршрут нарратива, а дополнительные – микроистории и дополнительную информацию о вселенной вообще. Большая часть лагун и имплицитной информации связана с «неклассическими» нарративными ветвями игры – концовками-парадоксами с показателем «???». Они представляют собой возможные миры, отражающие тот или иной вариант конца истории вселенной или путешествия героев, который модально-аксиологически репре-

1 Например, главные герои совсем не осознают свой божественный потенциал как существ хранящих память о различных путях вселенной, но руководствуются только одной целью, связанной с долгом спасения. Любопытно, что то спасения Лайтнинг действительно зависит судьба вселенной (это раскрывается в третьей части, где героиня играет роль Моисея при Потопе), однако главные герой этой части даже не знают этого.



зентируется как нечто отрицательное. С точки зрения канонической концовки игры, которая определяется разработчиками, парадоксы, возникающие в других мирах и часто ведущие к концу света, порождают невозможный мир, существование которого противоречит складыванию мозаики остальных миров в единое целое¹. Важной особенностью данных концовок является то, что микромиры данной вселенной связаны строгими отношениями доступности, на языке игры это значит, что игрок может перемещаться только по допустимому маршруту, однако это вовсе не означает, что игрок не может увидеть одни и те же события дважды (например, концовки-парадоксы), что снова приводит к странному чувству формально-игровой ограниченности. Кроме того, некоторые возможные миры утрачивают свой онтологический статус в процессе развития сюжета, хотя не исчезают как «исчезающие миры»²!

Также обратим внимание на тот факт, что очень разветвленная система макромира, согласуясь с игровой интерактивностью, создает разнообразные семантические и нарративные сдвиги, которые становятся очевидными при чтении интерпретаций игроков. Безусловно, основная линия, конфликт и завязка остаются прежними, однако произвольность последовательностей познания игроком дополнительных микромиров допускает вариативность расстановки сюжетных акцентов. Так, предложенный ниже вариант следования можно назвать классически-срежиссированным, или геймдизайнерски-последовательным. Такой подход скорее всего будет свойственен первому игровому опыту в игру, но может показаться отчасти искусственным (т. к. невозможно оценить игровое любопытство), но его первичной целью является четкое установление сюжетных событий.

Геймдизайнерская маршрутизация

Как известно, геймдизайнер – это не только создатель миров, но и остроумный манипулятор акцентами (в нашем случае – Мотому Торияма), и порой чтобы вскрыть код и ход его мысли, нужно критически отнестись к предложенному развитию действия, поэтому в дополнении к нашей аналитической схеме сделаем небольшой проблемный разбор нарративной композиции игры. Под выражением «геймдизайнерский маршрут» подразумевается предзаданная нарративная программа, т. е. то, что является в первую очередь собы-

1 Это важный нарративный и одновременно геймдизайнерский ход, направленный на вовлечение игрока на путь «истинной концовки» для более качественного понимания игровой вселенной. Сама игра не сильно настаивает на таком подходе для игрока, однако явно нестандартно сигнализирует, когда после финальной битвы с боссом, последних заставок и катсцен, игра просто не заканчивается, а возвращает игрока в Historia Cruх. Таким образом, игроку предлагается сосредоточиться на ещё не посещённых мирах, нераскрытых парадоксах, чтобы через тернистый путь повседневной жизни путешественника во времени посредством перебирания различных вариантов обрести необходимый исход.

2 В игре наличествуют миры-локации, в которые можно возвращаться с какой-либо ретроспективной целью, но сохранившимися знаниями об общем состоянии вселенной. Здесь возникает детальная проблема нарратива: событийно-фактуальное наполнение таких миров обесмысленно изменениями в основном треке развития вселенной



тийно важным для истории¹, однако это вовсе не означает, что с точки зрения игрового процесса необязательно посещать дополнительные миры, т. к. на самом деле это технически невозможно в связи с тем, что игроку просто не хватит артефактов для продолжения пути, если он не будет выполнять дополнительные задания в других игровых локациях. Это вполне стандартный прием геймдизайнерской практики по актуализации дополнительного контента, который может быть мало важен сам по себе, но содержит в себе людические средства для продвижения в перед². В этой части рассматривается главный сюжетный маршрут, опирающийся только на события, имеющие нарративную силу, т. е. такие, которые, по нарратологу В. Шмиду, обладают следующими характеристиками: 1) релевантность изменения; 2) непредсказуемость; 3) консекутивность; 4) необратимость; 5) неповторимость (Шмид, 2008, стр. 25-27).

В «NB003» молодой человек по имени Ноэль появляется в деревне одновременно с Временными вратами. Он утверждает, что он из будущего и встречался с Лайтнинг. Ему известно, что она жива, но находится где-то за вратами, в другом измерении, позже они узнают (в «YM010»), что Лайтнинг находится в Вальгалле. Весь остальной путь³ представляет собой частные перипетии по решению парадоксов времени и удостоверению правильного пути вселенной (с помощью устройства Oracle Drive), чтобы попасть в нужную временную точку, которой изначально нет на карте вселенной, доступной персонажам. В финальной локации «V(YU)» героев ожидает последняя смертельная схватка с Каюсом⁴, после победы в которой игроку будет предложен фиктивный выбор: «Убить или оставить в живых Каюса?». Не зависимо

1 Как справедливо отмечает ученик А. Греймаса, румынский теоретик литературы Т. Павел, в каждой истории наличествуют возможные миры, обладающие разной степенью важности и консистентности, поддерживающие миметические основания вымысла и его персистентность. Таким образом, оказывается реализуемым установление наиболее и наименее «мировых миров» для всей системы (Pavel, 1986). Это проще всего представить как полотно с рисунком, с которым мы работаем ножницами. При каком количестве и качестве удаления тех или иных миров вселенная потеряет свою полную идентичность самой себе? В контексте «Final Fantasy XIII-2» можно сказать, что семантически важная информация мира повсеместна, но нарративная цельность истории сугубо горизонтальна и мало соотносится с тем сложным путем из оригинальной карты с пометками (Рис. 4).

2 Например, так называемый «гринд» (grind) очков опыта посредством «лишних» битв с врагами и посещение дополнительных локаций, необходимы для игроков, начинающих развитие своей «процедурной грамотности» (Bogost, 2007, pp. 233-260) в контексте японских ролевых игр.

3 Если быть детально точным, полный путь героев выглядит так: NB003 – BR005 – YM010 – O200 – YM01X – A400 – AT200 – A4XX – DW700 – NB700 – A500 – V (YU).

4 Каюс является геймплейным, но не сюжетным антагонистом, как и Бартенделус из «Final Fantasy XIII». Это общий прием всей трилогии Fabula Nova Crystallis и не только. Дело не столько в том, что есть некоторый секретный антагонист, как в Ультимеция из «Final Fantasy VIII» (1999), но в том, что вся трилогия рассказывает историю-миф об убийстве Бога, имеющую древнеяпонские корни. Реальный антагонист возникает только в «Lightning Returns» – создатель вселенной Бунивелзе. Это достаточно распространенный сюжет в японских играх. Однако важно, что в определенном смысле это еще и история о «республиканском революционизме», бунте против бога, создавшего мир и поддерживающего круговорот жизни и смерти. Достаточно вспомнить фразу Лайтнинг из конца третьей части о том, что люди сами хотят решать, когда им умирать, и ради этого готовы пройти сквозь апокалипсис.



от выбора, Каюс убьет сам себя руками Ноеля¹, что связано с некоторой иллюзией свободного выбора в серии «Final Fantasy», в которой почти в каждой части наличествуют выборы, предзаданные разработчиками, даже если игроку предлагают выбор действий-реплик². Герои спасают Лайтнинг и планету Пульс вместе с Коконем. В Сэре пробуждается скрытый потенциал предсказательницы, и ей приходит видение, после которого она умирает. Таким образом каноничная концовка состоит в правильном движении по нарративно-значимым мирам. Однако в «истинной концовке», которая достигается верным решением всех необязательных парадоксов, указывается, что богиня Этро погибает в связи с деятельностью главных героев по спасению Лайтнинг, что приводит к остановке круговорота жизни и смерти во вселенной. Кратко говоря, главные герои случайно убивают бога жизни ради Лайтнинг, что приводит к концу света в следующей части. Это событие должно ошеломить игрока и поставить под вопрос аксиологическую сторону поведения героев, потому что в результате случившихся действий погибнет все человечество, а богоборческий пафос присутствует лишь в «Lightning Returns». В результате, тот факт, что ультимативной скрытой целью героев изначально было устранение божественного провидения в мире, оказывается слишком немотивированным. Более того, почему именно такая концовка, которая почти парадоксальна в понимании героев, является для них удовлетворительной, ведь это она также означает конец света, как и некоторые другие концовки парадоксы? В действительности ответ на этот вопрос можно получить лишь в следующей игре, однако это несколько обесмысливает деонтические представления персонажей. Как видно из предыдущего рассуждения, финальная открытость первой и второй части данной трилогии базируется на связи с последующим элементом серии, но также стимулирует интерпретативную активность игрока.

Примерно так можно проследить основной сюжет, но нарративное пространство игры вовсе им не исчерпывается, поскольку при первом прохождении останется множество вопросов о том, почему происходят те или иные события. На первый взгляд простые сюжетные ходы игры оказываются далеко идущими линиями с множеством перипетий, а с учетом первой и последней частей трилогии на разных уровнях игровой информации образуется и вовсе ретроактивный континуитет (retcon), нарративный прием, заключающийся в умышленном замалчивании, изменении или опровержении некоторых фактов, которые должны были сохранить преемственность³.

- 1 Каюс не умрет на самом деле, а просто избавится от проклятия «Сердце хаоса», заставляющего его служить богине Этро, он также появится в следующей части трилогии. Во многом происходящее в игре – дело рук Каюса: он создает временные парадоксы и позволяет проникнуть в актуальный мир энергии хаоса, чтобы освободить свою возлюбленную провидицу Юл от бесконечного круга перерождений.
- 2 Этот аспект весьма подробно разобран в работе (Smith, 2002), однако он анализирует скорее особенный случай «Final Fantasy VII» (1997), в которой даже диалоги с иллюзорным выбором на самом деле имеют последствия, умело скрытые от игрока.
- 3 Наиболее ярко представлен в нарративе серии «Metal Gear» (1987-2015).



Заклучение

В итоге можно видеть, что в «Final Fantasy XIII- 2» наличествует множество единовременных для героев, но разных по своей временной позиции, возможных миров, создающий единый макромир, обладающий рядом нарративных вариаций, однако эти вариации в связи с идеей законченности произведения сводятся к людической регламентации, допускающей небольшие отклонения. Пространство-временной континуум, представленный в схеме возможных миров игры, стремится продемонстрировать хаотично расположенные точки, чье местоположение и временная дифференциация точно не определяются в игровом повествовании. Наличие дополнительных, квазисюжетных миров, образующих мосты с главной сюжетной линией, расширяет гемплейные компетенции и нарративные стратегии, применяемые к игроку в связи с некоторой произвольностью его свободного перемещения. Концовки-Парадоксы создают иллюзию смещения пространственно-временной парадигмы вселенной, поскольку кажутся онтологически важными для героев только внутри их собственных микромиров, причем игровой процесс на них не останавливается. В результате, теория возможных миров помогает понять структурно-формальное устройство нарратива в «Final Fantasy XIII-2» и улучшить ее интерпретацию, а также представляется заслуживающим внимания подходом для изучения компьютерных игр, особенно тех, где наличествуют сложные нарративные системы, когда *Fabula nova obscura est*.

Список литературы

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Bell, A., & Ryan, M.-L. (Eds.). (2019). *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Bogost, I. (2006). *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge: MIT Press.
- Bogost, I. (2017, April 25). Video Games Are Better Without Stories. Retrieved from The Atlantic website: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148/>
- Dolezel, L. (1998). *Heterocosmica: Fiction and possible worlds*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Eskelinen, M. (2001). The Gaming Situation. *Game Studies*, 1(1). Retrieved from <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- Frasca, G. (2003). Ludologists Love Stories, Too: Notes From a Debate That Never Took Place. DiGRA '03 - *Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, 2. Retrieved from <http://www.digra.org/digital-library/publications/ludologists-love-stories-too-notes-from-a-debate-that-never-took-place/>
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. In *First Person: New media as story, performance and game* (pp. 118–130). Cambridge: The MIT Press.



- Lewis, D. (1978). Truth in Fiction. *American Philosophical Quarterly*, 15(1), 37–46.
- Maza, A. J. P. de la. (2017). *Possible Worlds in Video Games: From Classic Narrative to Meaningful Actions*. Dartmouth: The ETC Press.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. New York: Free Press.
- Pavel, T. (1986). *Univers de la fiction [Universe of fiction]*. Paris: Éditions du Seuil. (In French).
- Ronen, R. (1994). *Possible Worlds in Literary Theory*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ryan, M.-L. (1991). *Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory*. Bloomington: Indiana University Press.
- Ryan, M.-L. (2001). Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media. *Game Studies*, 1(1). Retrieved from <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>
- Ryan, M.-L. (2006). *Avatars of story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Ryan, M.-L. (2019). From Possible Worlds to Storyworlds: On the Worldness of Narrative Representation. In A. Bell & M.-L. Ryan (Eds.), *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press. doi: [10.2307/j.ctv8xng0c](https://doi.org/10.2307/j.ctv8xng0c)
- Smith, G. M. (2002). Computer Games Have Words, Too: Dialogue Conventions in Final Fantasy VII. *Game Studies*, 2(2). Retrieved from <http://www.gamestudies.org/0202/smith/>
- Wei, H., Bizzocchi, J., & Calvert, T. (2010). Time and Space in Digital Game Storytelling. *International Journal of Computer Games Technology*, 2010, 1–23. doi: [10.1155/2010/897217](https://doi.org/10.1155/2010/897217)
- Wesp, E. (2014). A Too-Coherent World: Game Studies and the Myth of “Narrative” Media. *Game Studies*, 2(14). Retrieved from <http://gamestudies.org/1402/articles/wesp>
- Буглак, С. С. (2013). Вторжение языка компьютерных игр в пустыню Реального. В *Медиафилософия IX. Языки медиафилософии* (с. 131–136). Санкт-Петербург: Издательство РХГА.
- Донован, Т. (2014). *Играй. История видеоигр*. Москва: Белое яблоко.
- Кириченко, В. В. (2018). Возможные миры и видеоигры: Возможность, виртуальность, вымысел – gamestudies.ru. Извлечено от [Gamestudies.ru](http://gamestudies.ru) website: https://gamestudies.ru/criticism/planells_de_la_maza/
- Кириченко, В. В. (2019). Многоязычность компьютерной игры: О геймплейной функции звука. *Международный журнал исследований культуры*, (1), 102–112.
- Лейбниц, Г. Ф. (1984). *Сочинения в 4-х томах* (Т. 4). Москва: Мысль.
- Ленкевич, А. С. (2021). «Ты в своем теле?!». Исследование биополитического дизайна интерфейса. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 3(2), 141–165. doi: [10.46539/gmd.v3i2.160](https://doi.org/10.46539/gmd.v3i2.160)
- Манович, Л. (2018). *Язык новых медиа*. Москва: Ад Маргинем Пресс.
- Муждаба, А. Д. (2014). Надежда, возвращение и плен: Особенности повествования в Dear Esther. В *Медиафилософия X. Компьютерные игры: Стратегии исследования* (с. 203–224). Санкт-Петербург: Издательство Санкт-Петербургского философского обществ.
- Муждаба, А. Д., & Царев, А. О. (2020). Воспитание «Тетрисом»: К идейным основам советской компьютерной игры. *Социология власти*, 32(3), 114–141. doi: [10.22394/2074-0492-2020-3-114-141](https://doi.org/10.22394/2074-0492-2020-3-114-141)
- Шмид, В. (2008). *Нарратология*. Москва: Языки славянской культуры.
- Эко, У. (2007). *Роль читателя. Исследования по семантике текста*. Санкт-Петербург: Corpus.
- Юл, Й. (2015). Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах. *Логос*, (1), 61–78.



References

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Bell, A., & Ryan, M.-L. (Eds.). (2019). *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Bogost, I. (2006). *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge: MIT Press.
- Bogost, I. (2017, April 25). Video Games Are Better Without Stories. Retrieved from The Atlantic website: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148/>
- Buglak, S. S. (2013). Language Invasion of Computer Games in the Desert of Real. In *Mediaphilosophy IX : The Languages of Mediaphilosophy* (pp. 131–136). St. Petersburg: Publishing House RCHA. (In Russian).
- Dolezel, L. (1998). *Heterocosmica: Fiction and possible worlds*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Donovan, T. (2014). *Play! History of videogames*. Moscow: Beloe Jabloko. (In Russian).
- Eco, U. (2007). *The Role of the Reader. The Study of Text Semiotics*. St. Petersburg: Corpus. (In Russian).
- Eskelinen, M. (2001). The Gaming Situation. *Game Studies*, 1(1). Retrieved from <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- Frasca, G. (2003). Ludologists Love Stories, Too: Notes From a Debate That Never Took Place. *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, 2. Retrieved from <http://www.digra.org/digital-library/publications/ludologists-love-stories-too-notes-from-a-debate-that-never-took-place/>
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. In *First Person: New media as story, performance and game* (pp. 118–130). Cambridge: The MIT Press.
- Jul, J. (2015). Games Telling Stories? Brief Note on Games and Narratives. *Logos*, (1), 61–78. (In Russian).
- Kirichenko, V. V. (2018). Possible Worlds and Videogames: Possibilities, Virtuality, Fiction. Retrieved from Gamestudies.ru website: https://gamestudies.ru/criticism/planells_de_la_maza/ (In Russian).
- Kirichenko, V. V. (2019). Multilinguality of Computer Games: On Gameplay Function of Sound. *International Journal of Cultural Research*, (1), 102–112. (In Russian).
- Leibniz, G. F. (1984). *Works in 4 Volumes* (Vol. 4). Moscow: Mysl'. (In Russian).
- Lenkevich, A. S. (2021). "Are You in Your Body?!" The Study of Biopolitical Interface Design. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 3(2), 141–165. doi: [10.46539/gmd.v3i2.160](https://doi.org/10.46539/gmd.v3i2.160) (In Russian).
- Lewis, D. (1978). Truth in Fiction. *American Philosophical Quarterly*, 15(1), 37–46.
- Manovich, L. (2018). *The Language of New Media*. Moscow: Ad Marginem Press. (In Russian).
- Maza, A. J. P. de la. (2017). *Possible Worlds in Video Games: From Classic Narrative to Meaningful Actions*. Dartmouth: The ETC Press.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. New York: Free Press.



- Muzhdaba, A. D. (2014). Hope, Comeback, and Captivity: Narrative features of Dear Esther. In *Mediaphilosophy X. Computer Games: Strategies of research* (pp. 203–224). St. Petersburg: St. Petersburg Philosophical Society. (In Russian).
- Muzhdaba, A. D., Tsarev A. O. (2020). Education with “Tetris”: Towards Ideological Basis of Soviet Computer Game. *Sociology of Power*, 32(3), 114–141. doi: [10.22394/2074-0492-2020-3-114-141](https://doi.org/10.22394/2074-0492-2020-3-114-141) (In Russian).
- Pavel, T. (1986). *Univers de la fiction [Universe of fiction]*. Paris: Éditions du Seuil. (In French).
- Ronen, R. (1994). *Possible Worlds in Literary Theory*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ryan, M.-L. (1991). *Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory*. Bloomington: Indiana University Press.
- Ryan, M.-L. (2001). Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media. *Game Studies*, 1(1). Retrieved from <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>
- Ryan, M.-L. (2006). *Avatars of story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Ryan, M.-L. (2019). From Possible Worlds to Storyworlds: On the Worldness of Narrative Representation. In A. Bell & M.-L. Ryan (Eds.), *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press. doi: [10.2307/j.ctv8xng0c](https://doi.org/10.2307/j.ctv8xng0c)
- Schmidt, W. (2008). *Narratology*. Moscow: Jazyki slavjanskoj kul'tury. (In Russian).
- Smith, G. M. (2002). Computer Games Have Words, Too: Dialogue Conventions in Final Fantasy VII. *Game Studies*, 2(2). Retrieved from <http://www.gamestudies.org/0202/smith/>
- Wei, H., Bizzocchi, J., & Calvert, T. (2010). Time and Space in Digital Game Storytelling. *International Journal of Computer Games Technology*, 2010, 1–23. doi: [10.1155/2010/897217](https://doi.org/10.1155/2010/897217)
- Wesp, E. (2014). A Too-Coherent World: Game Studies and the Myth of “Narrative” Media. *Game Studies*, 2(14). Retrieved from <http://gamestudies.org/1402/articles/wesp>