



INGAME INSTANCES: AUTHORS, ACTORS, AND RECIPIENTS

Roman V. Voronin (a)

(a) National Research University Higher School of Economics. 25/12 Bolshaya Pecherskaya str., Nizhny Novgorod, Russia, 603155. Email: romanyasniy[at]yandex.ru

Abstract

The paper projects the theoretical and conceptual framework of narratology (particularly Wolf Schmid's tradition and some ideas of film narratology) to computer games. The goal of the research article is an attempt to create a model of communication levels for a computer game in a generic form, to define these levels and characterize level-specific entities. Games are of a composite and syncretic media nature, for which interactivity and user – program interactions are a key feature, thus the researcher does not focus on exceptionally a story side of games (as it would be expected by structuralist narratology), but rather adapts and develops the theory from the perspective of game medium specifics. The paper analyses such game entities as the abstract author, the narrator, the regulator, the narrative actor and addressee, the procedural player, the explicit user and some others. It also problematises the explicitness, optionality, and existence of those figures. Furthermore, the researcher investigates the connection between game communication levels and different types of mediacy. The manifestation of entities and some problematic points of the model are illustrated with brief analyses of particular games. In the conclusion the paper author proposes possible implications of the model in other fields of game studies and outlines some ideas for further research.

Keywords

Model of Communication Levels in Computer Games; Game Entities; Narrative Entities; Regulatory Entities; Abstract Author; Implied Player; Narration in Computer Games; Narratology; Immediacy; Hypermediacy; Game Studies; Computer Games



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



ИГРОВЫЕ ИНСТАНЦИИ: АВТОРЫ, АКТОРЫ И РЕЦИПИЕНТЫ¹

Воронин Роман Владимирович (а)

(а) ФГАОУ ВО «Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики».
603155, Российская Федерация, Нижний Новгород, ул. Большая Печерская, 25/12.
Email: romanyasniy[at]yandex.ru

Аннотация

В статье рассматривается приложение нарратологического теоретического аппарата (прежде всего традиции Вольфа Шмида и некоторых идей киноведческой нарратологии) к компьютерным играм. Целью работы является попытка построения модели коммуникативных уровней для компьютерных игр в самом общем виде, описания этих уровней и дефиниции соответствующих уровням порождающих и принимающих инстанций. Поскольку игры обладают композитной и синкретичной медиальной природой, для которой ключевое значение имеют интерактивность и взаимодействие пользователя с программой, автор не концентрируется исключительно на сюжетной стороне компьютерной игры, как того бы требовала структуралистская нарратология, а адаптирует и экстраполирует теорию, исходя из специфики медиума. В статье анализируются фигуры абстрактного автора, нарратора, регулятора, нарративных актора и адресата, процедурного игрока, эксплицитного пользователя и некоторые другие, а также проблематизируются их эксплицитность, опциональность и существование внутри игры. Кроме того, рассматривается связь коммуникативных уровней компьютерной игры с интерфейсом и разными типами медиальности. Проявления различных инстанций и некоторые проблемные точки модели иллюстрируются кратким разбором конкретных игр. В заключении намечаются возможности применения модели в других разделах game studies и очерчиваются пути для дальнейших исследований.

Ключевые слова

Модель коммуникативных уровней в компьютерных играх; игровые инстанции; повествовательные инстанции; регуляторные инстанции; абстрактный автор; имплицитный игрок; нарратология; повествование в компьютерных играх; гипермедиация; иммедиация; исследования игр; game studies; компьютерные игры



Это произведение доступно по [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

¹ Автор благодарит участников Double Game Philosophy Conference в Санкт-Петербурге, особенно Владислава Кириченко, Алексея Салина и Алесю Сераду, за замечания и дискуссию по теме настоящего исследования



ВВЕДЕНИЕ

Настоящая статья посвящена приложению теоретического аппарата структуралистской нарратологии, прежде всего модели коммуникативных уровней (Шмид, 2003), к компьютерным играм и развитию соответствующих идей. Поскольку компьютерные игры представляют собой объект сложной мультимедийной природы, в котором важная роль отведена интерактивности и взаимодействию между пользователем и программой, что резко отличает их от интересовавших Шмида литературных текстов, его идеи используются не только и не столько как теоретический, но и преимущественно как методологический инструмент: понятие инстанции экстраполируется дальше «области сюжетно-повествовательных высказываний (дискурсов), соотносимых с некоторой фабулой (историей, интригой)» (Тюпа, 2002, стр. 5), которой занимается нарратология. Таким образом, исследование не сосредоточено исключительно на повествованиях в играх и не является попыткой продолжить спор людологического и нарратологического подходов (тем более что это уже пройденный уровень в game studies), а рассматривает структуру игры со всеми особенностями медиума.

В работе мы для простоты не учитываем проблему не-игр (non-games), берем игры во всем спектре от симуляторов, «игрушек» (software toys) и других игр, ориентированных на процесс, до игр, ориентированных на достижение цели (то есть до игр, соответствующих конвенциям, которые Йеспер Юуль назвал complete theory of video games (Juul, 2007)). Перспективным для снятия этой методической сложности нам кажется подход Хосе Сагала и его коллег, представленный в докладе на Double Game Philosophy Conference в Санкт-Петербурге (Zagal et al., 2019). В нем на основании абстрактно вычленяемых главных целей игры (ultimate goals, термин из (Heide-Smith, 2006)) исследователи выделяют:

- игры на победу (games to win) — игры с подсчитываемым итогом¹,
- игры на завершение (games to finish) — «игры с заданной и определенной концовкой (концовками)» (Zagal et al., 2019, стр. 2),

¹ Здесь докладчики ссылаются на (Juul, 2005), но фактически тот вводит понятие раньше (2003), заимствуя термин quantifiable outcome из (Salen & Zimmerman, 2003).



- игры на продолжение (games to prolong) — «игры, которые в идеальной ситуации вовсе не завершаются» (2019, стр. 3).

Также важно отметить, что в работе, прежде всего, рассматриваются однопользовательские игры. Для многопользовательских и условно-бесплатных игр модель представляется применимой, но, возможно, с оговорками и корректировками; этот вопрос требует дальнейшего изучения.

МОДЕЛЬ КОММУНИКАТИВНЫХ УРОВНЕЙ И ИНСТАНЦИЙ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЕ

На основании коммуникативной модели произведения Вольф Шмид предложил модель коммуникативных уровней и различных повествовательных инстанций, существующих в литературном повествовании (Шмид, 2003, стр. 40):

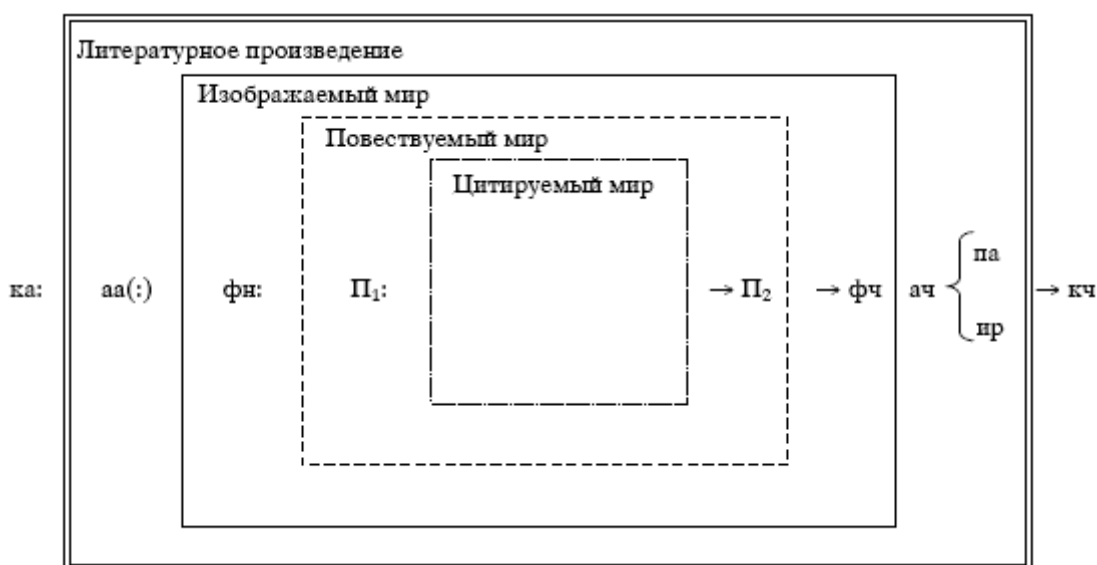


Рис. 1. Модель коммуникативных уровней в литературном повествовании по Шмиду:

ка — конкретный автор	кч — конкретный читатель
aa — абстрактный автор	ач — абстрактный читатель
фн — фиктивный нарратор	фч — фиктивный читатель
П1, П2 — персонажи	па — предполагаемый адресат
: — создает	ир — идеальный реципиент

Проецируя эту схему на компьютерные игры, мы предлагаем следующую модель коммуникативных уровней и инстанций в игре:

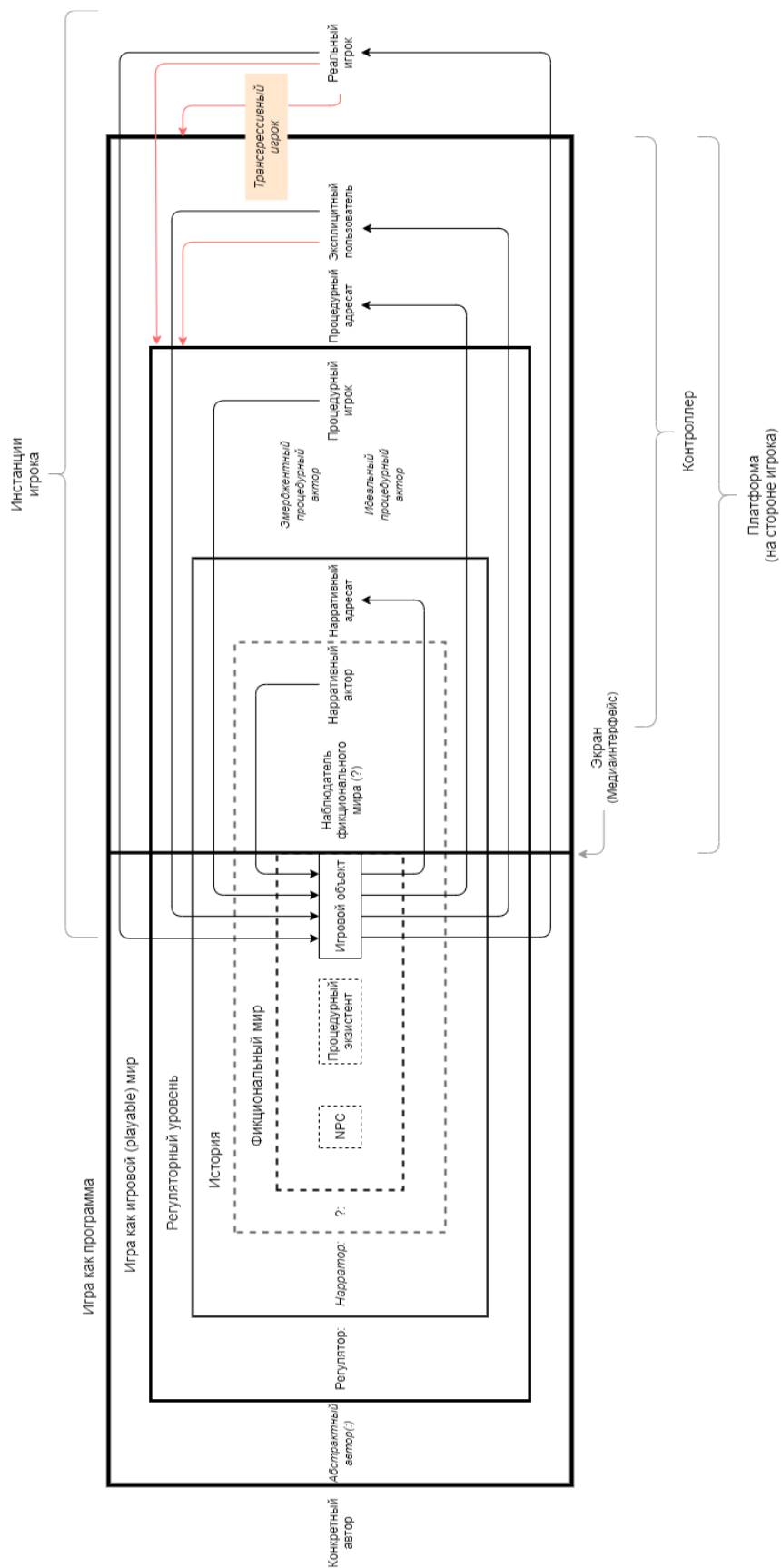


Рис. 2. Модель коммуникативных уровней в компьютерной игре



Перед описанием уровней и инстанций необходимо сделать несколько предварительных замечаний по поводу схемы:

- Следуя за Кристин Йёргенсен, доказывающей, что игровой мир (gameworld), к которому исследовательница сводит базовую суть игры, и есть интерфейс между игроком и игровой системой (Jørgensen, 2013), мы понимаем Экран (медиаинтерфейс) как выводное устройство, мультимедийную интерфейсную проекцию игрового мира и игры как программы для игрока.
- Вместе с игровым Контроллером, широко понимаемым как устройство ввода, экран образует Платформу на стороне игрока.
- Пунктирные линии маркируют опциональность существования.
- Курсив показывает имплицитность инстанции.
- Черные стрелки обозначают процесс игры (play).
- Красные стрелки обозначают взаимодействия пользователя и программы вне непосредственной игры: настройки, загрузки, сохранения и т. д. — со стороны эксплицитного пользователя; несанкционированные авторами модификации и вмешательства в программу и др. — со стороны конкретного игрока.
- Знаки вопроса отражают проблемные узлы представленной модели.

Таким образом, игра включает в себя следующие инстанции:

- Конкретный автор.
- Абстрактный автор.
- Регулятор.
- Нарратор.
- Создатель фикционального мира (в схеме обозначен как «?» из-за необходимости уточнить название инстанции).
- Игровой (playable) объект¹.
- Наблюдатель фикционального мира (название этой инстанции также требует уточнения).
- Нарративный актер.
- Нарративный адресат.

¹ Позиция игрока в терминах Йеспера Юуля (Juul, 2001) или аватар у Эспена Орсета (Aarseth, 2007b).



- Идеальный процедурный актер.
- Эмерджентный процедурный актер.
- Процедурный игрок.
- Процедурный адресат.
- Эксплицитный пользователь.
- Трансгрессивный игрок.
- Конкретный игрок

КОНКРЕТНЫЙ АВТОР И КОНКРЕТНЫЙ ИГРОК

Конкретный автор и конкретный игрок — реальные, исторические фигуры: человек или коллектив людей для автора и аудитория игры (хотя в итоге отдельный человек) для игрока. Первая фигура скорее открыта для исторического и биографического изучения, вторая проницаема для методов общественных наук и *player studies*. Эти инстанции не принадлежат к игре, существуя отдельно и независимо от нее.

Использование термина «автор» представляет здесь некоторую проблему, поскольку он не обязательно подразумевает классическую авторскую теорию (*auteur theory*): для некоторого множества игр — тех, что ориентированы на победу или самодостаточный процесс — разработчики при всей их выраженности и юридическом авторстве (как, например, Алексей Пажитнов для «Тетриса» (1984) или Сид Мейер для серии *Civilization* (1991–2016)) скорее являются геймдизайнерами, а не авторами в смысле авторской теории. Кроме того, авторство игр часто коллективно, что тоже добавляет определенных теоретических трудностей.

При этом игры с претензией и установкой на некоторое высказывание (например, игры как искусство или эксплицитная процедурная риторика)¹ — часто, но не обязательно в форме истории — безусловно обладают авторской фигурой в описанном понимании, потому что их роль не может быть сведена к роли исключительно геймдизайнера. Несмотря на то, что два этих типа авторской фигуры обладают разной значимостью и разным отологическим статусом, в первом приближении нам кажется допустимым обозначить их одним термином.

¹ Здесь отдельно интересна проблема соотношений между играми с установкой на высказывание, повествовательными играми, играми как искусством и играми на завершение, однако, к сожалению, этот вопрос выходит за рамки настоящей статьи.



АБСТРАКТНЫЙ АВТОР

Вслед за Вольфом Шмидом, абстрактный, или имплицитный, автор (*implied author* в англоязычной традиции) понимается нами как образ (след) конкретного автора в произведении, а также набор принципов, порождающих отдельное произведение и все остальные инстанции в нем. Абстрактный автор не относится к фиктивному миру игры, если тот в ней присутствует, поскольку не является изображаемой фигурой.

Изменив замечание Шмида (Шмид, 2003, стр. 53), можно сказать, что абстрактный автор в игре не идентичен ни одной инстанции внутри игры, а представляет собой принцип создания этих инстанций и всего игрового и играемого мира. Иными словами, абстрактный автор — это и до некоторой степени техническая инстанция, производящая конкретную игру, и «культурная легенда, созданная» конкретной игрой (Branigan, 1992, стр. 87) и частично реконструируемая реципиентом.

Заметим, что реконструкция образа автора реципиентом в полной мере будет работать в играх с установкой на высказывание, потому что в них он, вероятно, функционирует как в более традиционных художественных и повествовательных формах — как в большей степени художественно и идеологически окрашенный. В свободных от этого, «чистых» играх подобная реконструкция может быть избыточной: представляется, что абстрактный автор в них достаточно близок к регуляторной инстанции¹. Так, абстрактный автор «Тетриса» едва ли сколько-нибудь культурно наполнен и отделим от исключительно технической фигуры, порождающей и порождаемой геймплеем. При этом, например, абстрактный автор серии *Civilization* безусловно представляет культурологический интерес, поскольку в своем существовании являет собой некоторый отбор историософских и идеологических представлений об историческом процессе, подвергшихся оформлению в игровые механики, — таким образом, *Civilization* имплицитно содержит высказывание, просто в силу его неинтенциональной природы не оно является «смыслом» этой игры — игроками из-за существующих сейчас конвенций он не считается, для его обнаружения нужно специальное критическое усилие.

Кроме описанного выше проявления, абстрактный автор может быть найден вне непосредственной игры, в «раме произведения» (адаптируем термин из (Ламзина, 2001, стр. 848)): в заголовочно-

¹ Возможно, именно в этом кроется причина, почему разработчики таких игр не ощущаются как *auteur*'ы, авторы в смысле, предполагаемом авторской теорией.



финальном комплексе (эпиграф, вводная и финальная кат-сцены, стилистика главного меню, настроек и т. д.) и в других условно внешних, но связанных с игрой объектах (например, в игровых достижениях в Steam или демо-версиях игры), — поскольку это может работать на интонацию, стилистику и поэтику произведения.

Помимо абстрактного, может возникнуть и эксплицитный (фиктивный) автор, принадлежащий игровому произведению, — примером обыгрывания этой фигуры будет *The Beginner's Guide* (2015), где действуют фиктивный Дейви Риден (совпадающий по имени с биографическим автором) и его друг Кода, якобы настоящий автор представленных игр.

РЕГУЛЯТОР

Регулятор — это инстанция, порождающая механики игры. Игрок понимает механики и правила исходя из своих действий и их результатов — и таким образом видит регуляторную инстанцию, которая оказывается всегда интерфейсно эксплицитной:

- Гипермедиаальный (недигетический) интерфейс — информационные слои «существуют» для игрока, но не для игрового объекта (например, символ «восклицательный знак» над персонажем с заданием).
- Иммедиаальный (дигетический) интерфейс — информация «существует» и для игрока, и для игрового объекта (в данном случае скорее для игрового персонажа). Хотя интерфейс в принципе служит отражением геймплейных исходов (например, после удара по неигровому персонажу возникли красные текстуры, обозначающие кровь, поэтому можно предположить, что количество очков здоровья у этого персонажа скорее всего уменьшилось), в аспекте работы с промежуточными целями (в частности, выдача заданий, награждение за их успешное выполнение и наказание за неуспешное) иммедиаальный интерфейс может производить регуляторную инстанцию в форме:
 - внутриигрового объекта в качестве нарративного/процедурного дескриптора (например, дневник игрового персонажа, куда тот «сам» записывает игровые задания),
 - моба, то есть исключительно функционального, пустого персонажа, действующего только на уровне



- геймплея (например, персонаж, механически выдающий задания или информацию),
- классического персонажа, каким мы его знаем по более традиционным фикциональным формам, то есть с хотя бы минимальным содержательным наполнением (например, задания и реплики этого персонажа поддержаны его мотивами и биографией).

Очевидно, что внутри конкретной игры регулятор может существовать распределенно и в разных, в том числе смешанных, формах.

НАРРАТОР

Важно отметить, что мы видим разницу между историей (нарративом в узком, структуралистском смысле) и эмерджентным нарративом (нарративом в широком смысле): первую мы понимаем как предзаданную линейную или нелинейную последовательность связанных между собой событий, изображенную в произведении (например, история главного героя Bioshock Infinite (2013)), тогда как второй — это набор событий, механически созданных самим процессом игры (например, игровая сессия в «Тетрис» или в любую из игр серии The Sims (2000–2018)). Хотя нарратив в широком смысле или схожие понятия достаточно широко используются в *game studies*, в настоящем исследовании мы опираемся на понятие истории, диктуемое традиционными медиа, и используем термины «история» и «нарратив» взаимозаменяемо.

История — уровень для игр опциональный; такова же, соответственно, и инстанция нарратора.

1. Существование нарратора в компьютерной игре

Имплицитное присутствие этой фигуры в игре представляет определенную теоретическую проблему: то содержание понятия, которое мы находим в литературоведении (конституирование повествовательного голоса), не представляется рабочим для компьютерных игр, ведь в случае с ними мы должны принимать в расчет как природу медиума, так и драматическую природу историй в играх. Даже без учета интерактивности мы сталкиваемся с вопросом, существует ли эта инстанция в принципе.

Игры делят аудиовизуальную медиаприроду с кино и анимацией (где повествование конструируется явно иначе, нежели в литературе),

поэтому нам кажется продуктивным обратиться к киноведению и посмотреть, как оно работает с этой фигурой. Не претендуя на обзор всей дискуссии о нарративах и повествовательных инстанциях в кино, отметим следующие позиции.

Вольф Шмид (Шмид, 2003, стр. 21) в схеме, представляющей модификацию модели Сеймура Четмэна (Chatman, 1990, стр. 115) и показанной на рис. 3, выделяет миметические (показывающие, *showing* по Четмэну) нарративные тексты, к которым относит театр и кино, противопоставляя их диегетическим (рассказывающим, *telling* по Четмэну). Как отмечают эти исследователи, миметические нарративы изображают историю без посредства нарратора.

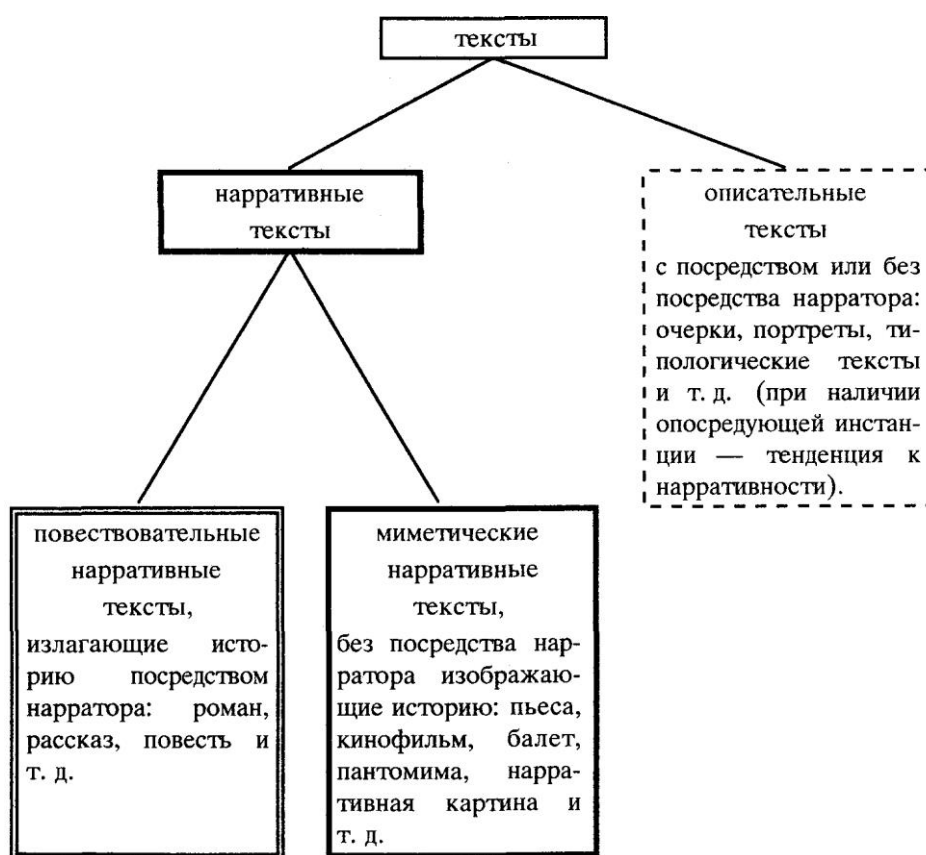


Рис. 3. Типы текстов по присутствию истории и нарратора по Шмиду

Киновед Дэвид Бордуэлл (Bordwell, 2007) считает, что для кино нет необходимости вводить отдельную фигуру фиктивного нарратора (и даже имплицитного автора).

Киноведы Андре Годро и Франсуа Йост предложили фигуру меганарратора в рамках следующей модели, описывающей повествовательные инстанции в фильме (Gaudreault, 1988, стр. 116; воспроизводится из (Gaudreault and Jost, 2007, стр. 58)):

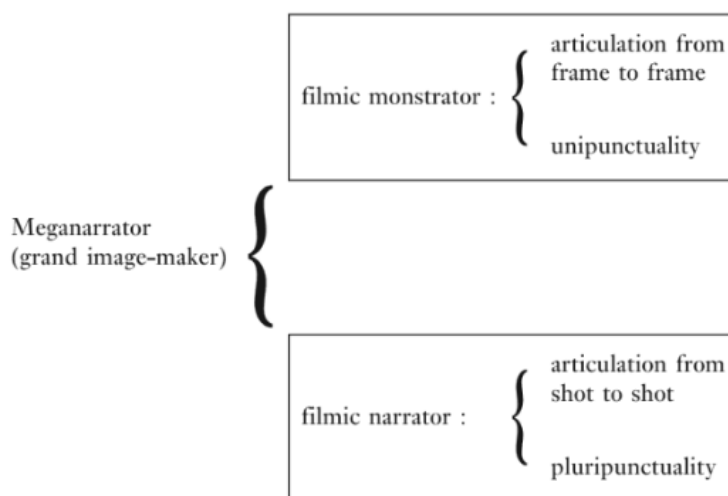


Рис. 4. Повествовательные инстанции в кино по Годро и Йосту:
Меганарратор (верховный творец образов); киномонстратор: изложение от
кадра к кадру, односточность; кинонарратор: изложение от плана к плану,
многоточность¹

Проблема с применимостью последней модели к компьютерным играм в том, что она подразумевает монтаж как основную повествовательную технику, которая не слишком распространена в играх, но все же встречается как минимум в жанре интерактивного кино, — поэтому возникает вопрос, применима ли такая фигура к играм других жанров. Для снятия этого противоречия можно понимать меганарратора шире — как агента, организующего игровую аудиовизуальность и игровые ситуации в историю, — однако тогда возникает сложность с различием «функций» регулятора и нарратора в силу их частичного наложения, что подводит нас к проблеме позиции уровня истории внутри игры, о которой мы скажем ниже.

Заметим, что в некоторых играх — как и в фильмах — возможна ситуация эксплицитного нарратора и теоретически даже не одного, а нескольких вложенных (и даже соревнующихся друг с другом, как в *The Stanley Parable* (2013)). Например, серия *Assassin's Creed* (2007–2018) включает в себя две истории, одна внутри другой, и основная история конкретной игры рассказывается/конструируется системой

¹ Под одно- и многоточностью (термины Сергея Эйзенштейна) подразумевается единичность либо множественность точек зрения. См. (Gaudreault and Jost, 2007, стр. 167–168), а также Эйзенштейн. С. (1964). *Избранные произведения в шести томах*, т. 2. Москва: Искусство. Стр. 283. — Прим. ред.



Animus, выступающей здесь как эксплицитный нарратор. Но что за инстанция в обоих примерах конструирует рамочную историю?¹

Еще одним слабым соображением в пользу существования этой инстанции можно считать следующее: нарратор в литературном тексте является обладателем знания о финале истории, что следует из его природы, — но если история в игре не создает подобную инстанцию, кто «знает» концовку или все возможные концовки для нелинейной истории? Однако мы не можем также не задаться вопросом, можно ли говорить о «знании» финала какой-либо инстанцией для истории, которая, даже если она линейна, достаточно часто использует одно из базовых временных свойств игрового медиума — развиваться синхронно с настоящим игрока, «сейчас» (Juul, 2001); нелинейность, создающая поле вероятных исходов, или игры с темпоральностью, как в *Life Is Strange* (2015) (где, в отличие от *Prince of Persia: The Sands of Time* (2003), возможность отматывать время назад и отменять свои решения — элемент не только геймплея, но и истории), еще больше усложняют эту проблему.

2. Положение истории в компьютерной игре

Другая проблема, связанная с игровой историей, заключается в том, что не вполне ясно, где внутри игры размещается история.

Очевидно, что она не может возникнуть поверх игрового мира — в таком случае это эмерджентный нарратив, который порождается самим игроком, а не внутриигровыми инстанциями.

На первый взгляд кажется, что в зависимости от линейности история возникает либо поверх регуляторного уровня (линейная), либо под ним (нелинейная). Во втором случае очевидно, что уровень истории до некоторой степени подчиняется регуляторному уровню, частично соединяясь с ним, так как существуют правила, запускающие те или иные нарративные исходы, а значит и соответствующая регуляторная инстанция. Однако нужно отметить, что разворачивание линейной истории тоже, строго говоря, подчинено геймплейной успешности и, таким образом, регуляторной инстанции: течения истории не будет, если не следовать даже исключительно процедурным правилам игры. Игра задает интерактивную рамку для

¹ Здесь нужно сделать ремарку, что, будучи напрашивающимся примером, *The Stanley Parable* не лучшая иллюстрация проблемы нарратора именно из-за присутствия персонажа Narrator («Рассказчик» в русском переводе) и постмодернистской авторской игры с ним и нарративом. Эта фигура — непростой материал для анализа в рамках предлагаемого подхода, потому что она оказывается сложной констелляцией нескольких инстанций: и персонаж, и регулятор, и (вторичный, как выясняется в процессе игры) нарратор.



сюжета любой линейности, и сама надстройка истории поверх некоторого геймплея создает механику продвижения по ней, то есть еще один слой геймплея, в котором наградой является следующий сюжетный фрагмент.

При существовании же истории внутри фикционального мира она будет представлять собой классический нарратологический объект: например, внутриигровые книги в сериях *The Witcher* (2007–2016) и *The Elder Scrolls* (1994–2019) (за тем исключением, что они могут быть важны для геймплея, то есть регуляторного уровня, но их нарративная природа от этого не меняется)¹. Другим, более сложным примером может выступать история в *Journey* (2012), которая оказывается не историей главного героя, а фактически историей мира: приключения безымянного протагониста скорее являются эмерджентным нарративом (как, скажем, им является сессия в *Super Mario Bros.* (1985)), причем эмерджентность этого нарратива становится особенно явной при прохождении со спутником, контролируемым другим игроком, в режиме мультиплеера. История же, которую мы узнаем по мере прохождения, представляет собой изложение событий, приведших к текущему состоянию, — перед нами традиционное визуальное повествование, над которым игрок не властен. Однако возьмем на себя герменевтический риск сказать, что это повествование, тем не менее, оказывается незавершенным — его концовкой оборачивается как раз прохождение игры: игрок видит последствия событий и в какой-то степени исправляет их.

ФИКЦИОНАЛЬНЫЙ МИР, ЕГО ИНСТАНЦИИ И АКТОРЫ

Проблематика фикциональных миров в играх разработана достаточно подробно — см. историю вопроса в (Tavinor, 2009), а также (Aarseth, 2007a), (Juul, 2005) и (Atkins, 2003). Тем не менее, в связи с ней в рамках нашей модели возникает несколько теоретических проблем.

Как и уровень истории, этот уровень тоже может отсутствовать в игре, потому что некоторые игры порождают только процедурный мир, состоящий из игрового объекта, процедурных экзистентов, правил и игровых механик: «Тетрис» не предлагает ничего, кроме собственного геймплея, при этом все, что происходит в этой игре

¹ В качестве менее прозрачного примера можно привести аудиодневники в серии *Bioshock* (2007–2013), которые порождают вопрос: возникающие в дневниках отдельные «мини-истории» работают сами на себя (или, другими словами, на сеттинг/фикциональный мир) или на основное повествование.



реально или по крайней мере нефикционально, ведь, как показал Йеспер Юуль, правила реальны (Juul, 2005).

При этом менее абстрактные игры — например, серия *The Sims* или симуляторы — представляют собой менее понятный случай: не обладая явно выраженной и традиционной фикциональностью (в понимании, например, (Шмид, 2003, стр. 22–35)), они все же кажутся несводимыми к процедурным мирам. Достаточно ли неабстрактности, визуальной репрезентации реального мира для фикциональности? Или же это просто более сложные процедурные экзистенты? Или для мира игр такого типа нужно отдельное понятие (например, «виртуальный мир»)? На эти вопросы и гипотезы у нас пока нет вразумительного исследовательского ответа.

Отдельной проблемой, которую на текущий момент так же непросто разрешить, являются как существование и обозначение порождающей этот уровень инстанции, так и фигуры на стороне реципиента, этот уровень воспринимающей/реконструирующей (на схеме она предварительно названа «Наблюдатель фикционального мира»). Этот уровень тоже нуждается в дальнейшем и более детальном рассмотрении.

Тем не менее, когда этот уровень существует и явно выражен, на нем присутствуют:

- Неигровые персонажи:
 - процедурные экзистенты (мобы);
 - «содержательные» персонажи (как мы их понимаем в литературе, кино и театре):
 - существующие процедурно и нарративно,
 - существующие только нарративно (частичной аналогией здесь может быть внесценический персонаж в драме);
- Игровой (playable) объект (игровые объекты). Такой управляемый объект может быть:
 - процедурно эксплицитным (например, «сила» в «Тетрисе» или в *Duck Hunt* (1984), которая видна только в момент действий игрока как процедурный ответ на них) — по всей видимости, это некоторая отдельная, сверхиммерсивная форма иммедиации, которая и дает игроку ощущение, что его действия и правила нефикциональны;



- интерфейсно эксплицитным: курсор, рука и т. д. (часто возникает в стратегиях) — здесь мы видим явную гипермедиацию;
- игровым персонажем (группой игровых персонажей) — классическая иммедиация:
 - биографически пустым и функциональным (частый случай в шутерах от первого лица),
 - биографически (и нарративно) проработанный (это же более типично для, например, компьютерных ролевых игр)¹.

ИНСТАНЦИИ ИГРОКА

Игрок, являющийся необходимым условием существования любой игры, может быть абстрактно разделен на следующие фигуры, которые снова сольются в реальном игроке (курсивом выделены опциональные):

- Пассивные инстанции, воспринимающие позицию игрока и существующие даже при просмотре прохождения игры (в каком-то смысле они потенциально задаются Экраном):
 - наблюдатель (фикционального) мира;
 - *эксплицитный нарративный адресат*, выступающий реципиентом повествования;
 - *эксплицитный процедурный адресат*, представляющий собой анализирующую фигуру по отношению к процедурному актору, — правила и геймплей хотя бы частично можно вывести и понять, даже смотря чужое прохождение.
- Активные инстанции (акторы), контролирующие позицию игрока (они, в свою очередь, потенциально задаются Контроллером):
 - нарративный актор;

¹ Возможны и нетривиальные гибридные случаи: серия игр *Orwell* (2016–2018), симулятор политического сыска, представляет собой интерфейс программы *Orwell* из фикционального мира игры, а игрок занимает место следователя — и пользователя этой программы, таким образом сам протагонист остается словно бы «за кадром». (Похожий случай — игра *Her Story* (2015) — Прим. ред.) Как здесь выражена позиция игрока: интерфейсно или все-таки как биографический персонаж в том числе? Эта и некоторые другие особенности организации произведения требуют пристального имманентного и жанрового анализа.



- процедурный актер:
 - идеальный процедурный актер — его можно понимать как необходимый и как максимальный уровень навыка для успешной игры; эта фигура имплицитна и фактически невыявляема, с ней регуляторная инстанция лишь «сравнивает» действия эксплицитного процедурного актора,
 - эмерджентный процедурный актер — актер, использующий механики не предусмотренным автором игры способом без эксплуатации и «слома» игры; также имплицитная фигура в силу своей потенциальности, которая может быть эксплицирована конкретным игроком,
 - эксплицитный процедурный игрок с его потенциальными поражениями и неоптимальными стратегиями, который проявляется всегда и задает интерактивность игры, — именно этот агент корреспондирует со следующей фигурой;
- эксплицитный пользователь¹ — актер, выступающий не только как игрок, но и как пользователь игровой программы и в разрешенном объеме способный на нее влиять.
- трансгрессивный пользователь — имплицитный, потенциально возможный актер, эксплуатирующий уязвимости игровой программы или меняющий цель игры (например, с сюжетного прохождения на спидран)²; из-за «слома» игры и, видимо, конкретности экспликации эта фигура фактически выходит («выламывается») за пределы программы, но при этом не может покинуть ее полностью, находясь в своего рода зависимости от игры.

Обсуждая эксплицитность и имплицитность инстанций игрока, нельзя не учесть работы Эспена Орсета, который, спроецировав на игры концепт Вольфганга Изера «имплицитный читатель», предложил выделять инстанцию, сначала названную им имплицитным

¹ Эспен Орсет предлагает термин *interface addressee*, «адресат интерфейса» (Aarseth, 2007b), но, во-первых, у Орсета эта инстанция игрока располагается над аватором, но под имплицитным игроком, а во-вторых, нам этот термин не кажется удачным, потому что интерфейс пронизывает все уровни игры.

² Про метаструктуры и изменение целей в играх см. (Zagal et al., 2019, стр. 6–8).



пользователем (Aarseth, 1997, стр. 127), а затем имплицитным игроком (2007b, стр. 132). Однако мы считаем, что основные инстанции игрока — на схеме они идут по центральной оси — все-таки эксплицитны, потому что игра по самой своей сути предполагает это более или менее жестко заданное зияние на месте игрока, коридор геймплейных, нарративных и программных возможностей, эксплицитно взывающий к реципиенту. Орсет сам же практически подтверждает нашу идею, возражая себе: «Еще больше, чем имплицитный читатель, имплицитный игрок обладает конкретным, материальным бытием, потому что игра не сможет существовать, пока для игрока отсутствует средство ввода» (2007b, стр. 132).

Имплицитными, на наш взгляд, оказываются идеальный и эмерджентный процедурный акторы, а также трансгрессивный игрок. Первый фактически не является актором в строгом смысле этого слова (разве что в пределе или отдельных — хардкорных — случаях, когда сливается с процедурным игроком), оставаясь некоторым эталоном или, по крайней мере, минимальным уровнем навыка. Два других представляют собой побочные фигуры, необязательные потенции, несущественные для развертывания игры.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В финале статьи пунктирно очертим возможные приложения описанной модели и области дальнейших изысканий:

- проработка модели для разных типов компьютерных игр — прежде всего для игр как искусства, где, по нашей гипотезе, на эту модель будет накладываться более традиционная модель художественной коммуникации;
- исследование игр по всему людо-нарративному спектру и континууму «игра – игрушка», что может позволить нам лучше понимать сходства и различия между полюсами;
- уточнением модели для многопользовательских, мультиплеерных и условно-бесплатных игр;
- исследование организации коммуникативных уровней в играх различных жанров;
- исследование отдельных уровней и их инстанций;
- использование этой схемы как элемента пристального анализа отдельных игр, оказывающихся любопытным кейсом для разбора в каком-то аспекте модели.



Несмотря на огромную работу, проведенную исследователями компьютерных игр, их структура и устройство представляются нам еще недостаточно изученными. Предложенная общая схема — лишь черновой вариант, попытка построения общей модели коммуникативных уровней и медиальных инстанций для компьютерных игр. Та частота, с которой нам приходилось говорить о будущих исследованиях, отражает явную необходимость дальнейшей работы и академической дискуссии: каждый уровень и каждая инстанция оказываются проблемными, порождая множество теоретических вопросов.

Список литературы

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore and London: Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (2007a). Doors and Perception: Fiction vs Simulation in Games. *Intermedialités: Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques/Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies*, 9, 35–44. doi: 10.7202/1005528ar
- Aarseth, E. (2007b). I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player. *DiGRA Conference*. doi: 10.1057/9781137429704_13
- Atkins, B. (2003). *More than a game: the computer game as fictional form*. Manchester and New York: Manchester University Press.
- Bordwell, D. (2007). *Three Dimensions of Film Narrative. Poetics of Cinema*. New York, NY: Routledge. Retrieved from http://www.davidbordwell.net/books/poetics_03narrative.pdf
- Branigan, E. (1992.) *Narrative Comprehension and Film*. London; New York: Routledge. Retrieved from https://is.muni.cz/el/1421/jaro2012/FAV221/um/Branigan_Edward_-_Narrative.comprehension.and.film.pdf
- Chatman, S. (1990). *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Ithaca.
- Gaudreult, A. (1988). *Du littéraire au filmique: Système du récit*. Méridiens Klincksieck. (на французском)
- Gaudreult, A. & Jost, F. (2007). Annunciation and Narration. In T. Miller & R. Stam (eds.), *A companion to film theory*. Wiley-Blackwell. doi: 10.1002/9780470998410.
- Heide-Smith, J. (2006). *Plans and Purposes: How Videogame Goals Shape Player Behaviours*. PhD Dissertation, Copenhagen. Retrieved from <http://jonassmith.dk/weblog/wp-content/dissertation1-0.pdf>



- Juul, J. (2001). Games Telling stories? A Brief Note on Games and Narratives. *Game Studies*, 1, 1. Retrieved from <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Juul, J. (2003). The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. *Digital Games Research Conference*, 30–45. Retrieved from <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Videogames between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA; L.: The MIT Press.
- Juul, J. (2007). Without a goal. In T. Krzywinska & B. Atkins (eds.), *Videogame/Player/Text*. Manchester: Manchester University Press. Retrieved from <http://www.jesperjuul.net/text/withoutagoal/>
- Jørgensen, K. (2013). GWI: The Gameworld Interface. *The Philosophy of Computer Games Conference*. Bergen. Retrieved from <https://gamephilosophy2013.w.uib.no/files/2013/09/Jorgensen-PoCG2013.pdf>
- Ryan, M.-L. (2009). From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 1, 43–59. Retrieved from <http://www.ctcs505.com/wp-content/uploads/2016/01/Ryan-Narrative-Games.pdf>
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play — Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Tavinor, G. (2009). *The Art of Videogames*. Wiley-Blackwell. Doi: 10.1002/9781444310177
- Zagal, J., Debus, M. & Cardona-Rivera, R. (2019). On the Ultimate Goals of Games: Winning, Finishing, and Prolonging. *The 13th International Philosophy of Computer Games Conference, St Petersburg*. Retrieved from <http://rogel.io/content/2-publications/zagal2019ultimate.pdf>
- Женетт, Ж. (1972). Повествовательный дискурс. В *Фигуры* (Т. 2, стр. 60–280). Москва.
- Ламзина, А. В. (2003). Рама произведения. В Николюкин, А. Н. (Ред.), *Литературная энциклопедия терминов и понятий* (стр. 848–853). Москва: Интелвак.
- Тюпа, В. И. (2002). Очерк современной нарратологии. *Критика и семиотика*, 5, 5–31. Получено из http://www.philology.nsc.ru/journals/kis/pdf/CS_05/cs05tupa.pdf
- Шмид, В. (2003). *Нарратология*. Москва: Языки славянской культуры. Получено из <http://www.philol.msu.ru/~discours/images/stories/speckurs/schmid.pdf>



References

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore and London: Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (2007a). Doors and Perception: Fiction vs Simulation in Games. *Intermedialités: Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques/Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies*, 9, 35–44. doi: 10.7202/1005528ar
- Aarseth, E. (2007b). I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player. *DiGRA Conference*. doi: 10.1057/9781137429704_13
- Atkins, B. (2003). *More than a game: the computer game as fictional form*. Manchester and New York: Manchester University Press.
- Bordwell, D. (2007). *Three Dimensions of Film Narrative. Poetics of Cinema*. New York, NY: Routledge. Retrieved from http://www.davidbordwell.net/books/poetics_03narrative.pdf
- Branigan, E. (1992.) *Narrative Comprehension and Film*. London; New York: Routledge. Retrieved from https://is.muni.cz/el/1421/jaro2012/FAV221/um/Branigan_Edward_-_Narrative.comprehension.and.film.pdf
- Chatman, S. (1990). *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Ithaca.
- Gaudreult, A. (1988). *From Literary to Cinematic: The Narrative System* [Du littéraire au filmique: Système du récit]. Méridiens Klincksieck. (in French)
- Gaudreult, A. & Jost, F. (2007). Annunciation and Narration. In T. Miller & R. Stam (Eds.), *A companion to film theory*. Wiley-Blackwell. doi: 10.1002/9780470998410
- Genette, G. (1972). The Narrative Discourse. *Figures* (Vol. 2, pp. 60–280). Moscow. (in Russian)
- Heide-Smith, J. (2006). *Plans and Purposes: How Videogame Goals Shape Player Behaviours*. PhD Dissertation, Copenhagen. Retrieved from <http://jonassmith.dk/weblog/wp-content/dissertation1-0.pdf>
- Juul, J. (2001). Games Telling stories? A Brief Note on Games and Narratives. *Game Studies*, 1, 1. Retrieved from <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Juul, J. (2003). The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. *Digital Games Research Conference*, 30–45. Retrieved from <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Videogames between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA; L.: The MIT Press.



- Juul, J. (2007). Without a goal. In T. Krzywinska & B. Atkins (Eds.), *Videogame/Player/Text*. Manchester: Manchester University Press. Retrieved from <http://www.jesperjuul.net/text/withoutagoal/>
- Jørgensen, K. (2013). GWI: The Gameworld Interface. *The Philosophy of Computer Games Conference*. Bergen. Retrieved from <https://gamephilosophy2013.w.uib.no/files/2013/09/Jorgensen-PoCG2013.pdf>
- Lamzina, A. V. (2003). A frame of a literary work. In Nikolyukin, A. N. (Eds.), *A Literary Encyclopedia of Terms and Concepts* (pp. 848–853). Moscow: Intelvak. (in Russian)
- Ryan, M.-L. (2009). From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 1, 43–59. Retrieved from <http://www.ctcs505.com/wp-content/uploads/2016/01/Ryan-Narrative-Games.pdf>
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play — Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Schmid, W. (2003). *Narratology*. Moscow: Yaziky slavyanskoy kulturi. Retrieved from <http://www.philol.msu.ru/~discours/images/stories/speckurs/schmid.pdf>
- Tavinor, G. (2009). *The Art of Videogames*. Wiley-Blackwell. Doi: 10.1002/9781444310177
- Tyupa, V. I. (2002). An Overview of Modern Narratology. *Critika i Semiotika*, 5, 5–31. Retrieved from http://www.philology.nsc.ru/journals/kis/pdf/CS_05/cs05tupa.pdf (in Russian)
- Zagal, J., Debus, M. & Cardona-Rivera, R. (2019). On the Ultimate Goals of Games: Winning, Finishing, and Prolonging. *The 13th International Philosophy of Computer Games Conference, St Petersburg*. Retrieved from <http://rogel.io/content/2-publications/zagal2019ultimate.pdf>