

ВИДЫ ИСКУССТВА (С УКАЗАНИЕМ КОНКРЕТНОГО ИСКУССТВА)/TYPES OF ART (INDICATING SPECIFIC ART)

DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2025.157.70>

НАРРАТИВНЫЕ МЕХАНИКИ В ВИДЕОИГРАХ: ТИПОЛОГИЯ И ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Научная статья

Шинкина Е.Э.^{1,*}

¹ Тамбовский государственный университет, Тамбов, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (shinkina00[at]mail.ru)

Аннотация

В рамках данного исследования рассматривается роль нарративных механик на формирование пользовательского опыта в видеоиграх. Исследованы существующие подходы к их классификации и упорядочиванию в рамках линейного и нелинейного повествования. Проведенный анализ позволил определить специфику и функции данного инструмента передачи игроку иммерсивного опыта. Автор подчеркивает, что при создании интерактивного проекта важно анализировать не только воздействие различных приемов повествования на пользователя, но и влияние игрока на развитие сюжета. Результатом исследования стала предложенная авторская классификация, разработанная на основе всестороннего анализа многообразия существующих подходов и инструментов сторителлинга в видеоиграх. Данная классификация, как предполагается, может служить основой для дальнейших исследований в области нарративного дизайна и способствовать более эффективному использованию нарративных механик при создании игровых проектов, ориентированных на глубокое погружение и интерактивное взаимодействие с пользователем.

Ключевые слова: нарративные механики, видеоигры, геймплей, иммерсивный опыт, нелинейное повествование, игровые механики, нарратив.

NARRATIVE MECHANICS IN VIDEO GAMES: TYPOLOGY AND FUNCTIONAL FEATURES

Research article

Shinkina E.E.^{1,*}

¹ Tambov State University, Tambov, Russian Federation

* Corresponding author (shinkina00[at]mail.ru)

Abstract

This study examines the role of narrative mechanics in shaping user experience in video games. The existing approaches to their classification and ordering within the framework of linear and non-linear narrative are reviewed. The conducted analysis allowed to determine the specifics and functions of this tool for transferring immersive experience to the player. The author stresses that when creating an interactive project, it is important to analyse not only the impact of various narrative techniques on the user, but also the influence of the player on the development of the story. The research resulted in the author's proposed classification, developed on the basis of a comprehensive analysis of the variety of existing approaches and tools of storytelling in video games. This classification, as it is expected, can serve as a basis for further research in the field of narrative design and contribute to a more effective use of narrative mechanics in the creation of game projects focused on deep immersion and interactive interaction with the user.

Keywords: narrative mechanics, video games, gameplay, immersive experience, non-linear narrative, game mechanics, narrative.

Введение

С развитием технологий игровая индустрия уверенно заняла свое место в нише искусства наряду с литературой и фильмами. Основной причиной этому стали технологии, позволяющие передавать опыт потребителю не только визуально и линейно, но и иммерсивно. На данный момент научное сообщество придерживается мнения, что именно нелинейность сюжета выводит компьютерные игры на новый этап, отделяя их от остальных медиа искусств [2, С. 31].

Грамотное построение повествования в компьютерной игре напрямую влияет на качество опыта погружения, получаемого пользователем. Зачастую именно интерактивный сюжет формирует вовлеченность игрока в глубинный смысл всего проекта и вместе с тем способствует расширению целевой аудитории. В связи с этим изучение базовых нарративных механик и их классификация кажется особенно актуальной.

Нарративный дизайн представляет собой совокупность техник, позволяющих объединять геймплей с сюжетом, в целях создания у игрока эмоционального отклика на происходящие в виртуальном мире события [10, С. 15].

Функциональные особенности инструментов повествования в компьютерных играх заключаются в их способности обеспечивать интерактивное взаимодействие игрока с нарративом, расширяя возможности для активного формирования сюжетного опыта и углубления понимания игрового мира. Проработанный сюжет усиливает впечатления пользователя от игры, особенно когда нарратив построен грамотно, сплетаясь с миром игры в одно целое [3, С. 72].

Вопрос квалификации нарративных механик стоит очень остро, так как на данный момент в игровой индустрии нет устоявшейся и однозначной системы, компонующей данные техники. Причиной этому является тесная связь функционала между собой, не позволяющая категорично разделить их.

Однако, если рассматривать нарративные механики не как инструменты повествования, оказывающие влияние на пользователя, а, напротив, как техники, позволяющие самому игроку воздействовать на сюжет, вопрос квалификации не кажется таким неразрешаемым.

В связи с вышеизложенным, кажется логичным предложить классификацию нарративных механик по принципу их воздействия на сюжет:

- 1) механики формирования личности главного героя;
- 2) механики воздействия на окружающий мир;
- 3) механики взаимодействия с персонажами истории;
- 4) механики, влияющие на идеологию игры.

Механики формирования личности главного героя

Главный герой в любой истории — это центровая фигура, сопровождающая пользователя на всем его пути. Для создания ощущения погружения в игру часто применяются техники, позволяющие игроку проассоциировать себя с протагонистом.

Наиболее эффективный метод в этом вопросе — обезличивание главного персонажа. При реализации данной механики важно создать усредненного по всем параметрам немногословного персонажа с минимальной предысторией. Так он станет чистым листом, на который игрок сможет спроектировать свои характеристики.

Это постоянная практика, когда главный герой не имеет четко выраженной позиции в вопросах морали или цели, предоставляя право выбора своего жизненного кредо и личных переживаний игроку.

Второй механикой, действующей на формирование образа главного героя, является переключение между персонажами. Эта техника позволяет игроку контролировать нескольких героев, каждый из которых имеет свою уникальную перспективу на происходящие события.

Различия в мотивации, целях и способностях персонажей создают вариативность игрового процесса и стимулируют игрока к исследованию различных точек зрения на одну и ту же ситуацию.

В обоих случаях эти приемы помогают игроку найти ответ на поставленный сюжетом вопрос и погрузиться в историю в качестве проекции главного героя или же в качестве выбора уже существующего прототипа.

Таким образом формируется эмоциональная связь пользователя с главным героем, что является важным аспектом вовлечения игрока в мир игры. Успешное формирование эмпатии способствует усилиению мотивации игрока к взаимодействию с персонажами, исследованию мира и принятию решений, основанных не только на игровых целях, но и на личных чувствах.

Механики воздействия на окружающий мир

Расширение возможностей для повествования реализуется посредством предоставления игроку возможности исследовать различные аспекты игрового мира, раскрывая его историю, культуру и обычай.

Исследование окружения, по версии Смольникова А.Д., является одним из наиболее органичных повествовательных инструментов в геймдеве, позволяющее плавно ввести игрока в сюжет [6, С. 75]. Оно включает в себя взаимодействие с интерактивными элементами локации, такими как предметы, записи и визуальные подсказки, позволяет игроку собирать фрагменты информации, необходимые для восстановления событий и раскрытия сюжетных тайн. Данная механика стимулирует любопытство игрока и способствует более глубокому погружению в игровой мир, наделяя его ролью детектива или исследователя, активно участвующего в построении нарратива.

Также, говоря о механиках, способных повлиять на окружающий мир, невозможно не упомянуть о манипуляции временем и перспективой. В своем исследовании нарратива в компьютерных играх Самойлова Е.О. и Шаев Ю.М. приходят к выводу, что большинство проектов в индустрии не имеет линейного повествования и концентрируется на различных временных и пространственных структурах, которые, в свою очередь, формируют целостность сюжета [5, С. 173]. Эти инструменты позволяют игроку активно взаимодействовать с ходом времени и менять точку обзора для изменения восприятия и раскрытия сюжетной информации, а иногда и вовсе переписывать сюжет заново.

Детализированное окружение, интерактивные элементы и свободное перемещение в пределах четырех пространств сразу позволяют игроку углубиться в изучение мира и раскрыть его скрытые тайны. Активное исследование мира стимулирует любопытство игрока, формирует более глубокое понимание истории и создает ощущение сопричастности к событиям, происходящим в игре.

Механики воздействия на неигровых персонажей

В целях удержания внимания, сохранения целостности сюжета и создания дополнительного стимула к прохождению заданий, в сюжет вводят второстепенных и неигровых персонажей. Взаимодействуя с ними, игрок не только дополняет понимание устоев виртуального мира, но и формирует взаимоотношения главного героя с социумом [9, С. 79].

Ярким примером нарративной механики, действующей на неигровых персонажей, является система репутации. Она отражает динамическое изменение отношения неигровых персонажей к игроку, в зависимости от его действий и решений.

Условно положительные поступки, такие как помочь нуждающимся или выполнение заданий, приводят к повышению репутации, в то время как негативные действия, такие как нарушение закона или агрессия, снижают ее. Изменение репутации влияет на доступность ресурсов, а также на поведение неигровых персонажей по отношению к игроку. Данная механика создает ощущение взаимосвязи между игроком и игровым миром, наделяя его действия долгосрочными последствиями и формируя персонализированный нарративный опыт.

Развернутые диалоги с множественными выборами также можно считать одной из техник повествования, влияющих на социальные взаимодействия основного персонажа. Выбор ответа в таких диалогах позволяет влиять на взаимоотношения с персонажами, которые, в свою очередь, могут повлечь за собой долгоплановые последствия. Через

свои реплики второстепенные герои раскрывают свои истории, демонстрируя мысли и переживания, способствуя возникновению у игрока чувства сопереживания.

Действенным инструментом повествования являются воспоминания, которые позволяют игроку временно перемещаться в прошлое, чтобы увидеть ключевые события и раскрыть детали биографии персонажей. Эти фрагменты прошлого могут быть представлены в виде интерактивных эпизодов или пассивных роликов, позволяющих пролить свет на мотивации персонажей, причины конфликтов и скрытые связи.

Формирование эмоциональной связи с неигровыми персонажами значительно усиливается за счет предоставления игроку возможности влиять на их судьбу посредством решений и действий. Нarrативные механики, предусматривающие разветвленные диалоги и систему репутации, позволяют игроку активно формировать взаимоотношения с персонажами и определять направление их жизненного пути.

Осознание влияния своих действий на благополучие, счастье или трагедию персонажей вызывает у игрока чувство ответственности и сопричастности, стимулируя глубокое погружение в игровой мир и формируя эмоциональную связь, основанную на личном опыте взаимодействия.

Механики воздействия на идеологию игры

Рассматривая вопрос нarrативных механик, целесообразно упомянуть, что одной из наиболее распространенных и действенных техник вовлечения игрока в сюжет является диалоговый выбор. Вариативность реплик создает разветвленную структуру сюжета, ведя пользователя по выбирамой сюжетной ветке и определяя доступность отдельных эпизодов. Подобное техническое решение обеспечивает значительную степень интерактивности и персонализации игрового опыта, ведь игрок может определять не только взаимоотношения между персонажами, но и дальнейшие события истории, включая ее исход. Именно так, по мнению Маренич Н.А., видеоигры, как формат цифрового искусства пролили свет на вопрос о соотношении авторского контроля и свободы участника [4, С. 79].

Волна популярности игр с вариативным сюжетом породила технику внедрения моральных дилемм, которые подразумевают предоставление игроку ситуаций, не имеющих однозначно «правильного» решения, сталкивающих ценности и влекущих за собой значимые последствия. Принятие решения в условиях моральной неоднозначности вынуждает игрока сформировать личную оценку происходящих событий. Результатом становится персонализированный и эмоционально насыщенный игровой опыт, основанный на индивидуальном моральном компасе игрока.

Наличие множества концовок, отражающих последствия принятых решений, обеспечивает расширение возможностей для повествования. Вариативность финалов усиливает чувство ответственности и сопричастности игрока, позволяя ощутить реальное влияние своих действий на судьбу игрового мира и его обитателей.

Нелинейность сюжета стимулирует повторное прохождение игры с целью исследования различных вариантов развития событий и раскрытия скрытых аспектов повествования. Данный подход способствует созданию более глубокой и персонализированной истории, в которой действия игрока оказывают значимое влияние на финал и общее восприятие игрового мира.

Заключение

Влияние нarrативных механик на игровой процесс проявляется в открытии новых возможностей по мере продвижения по сюжету, что стимулирует мотивацию пользователя к дальнейшему прохождению и исследованию игрового мира. Получение новых способностей, доступ к новым локациям, типам оружия или взаимодействию с персонажами зачастую связано с определенными сюжетными этапами и решениями, принятыми игроком. Данный подход создает ощущение прогресса и личного развития, связывая механику игры с повествованием и усиливая вовлеченность игрока.

Результаты исследования могут быть использованы для дальнейшего развития теории нarrативного дизайна в играх и для разработки более эффективных игровых механик. На основании проведенного анализа предложена классификация нarrативных механик, основанная на характере воздействия игрока на сюжет игры, что отличается от классического подхода. Иммерсивность повествования достигается путем внедрения техник, позволяющих игроку влиять на сюжет. Принимая во внимание данный факт, идентификацию объекта и субъекта в вопросе упорядочивания механик стоит рассматривать более детально и разносторонне.

В данной статье также был выявлен функционал, присущий каждой группе механик. Это обеспечивает понимание возможностей использования различных решений для достижения конкретных целей. Влияние нarrативных механик на игровой процесс проявляется в открытии новых возможностей по мере продвижения по сюжету, что стимулирует мотивацию игрока к дальнейшему прохождению и исследованию игрового мира.

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Все статьи проходят рецензирование. Но рецензент или автор статьи предпочли не публиковать рецензию к этой статье в открытом доступе. Рецензия может быть предоставлена компетентным органам по запросу.

Conflict of Interest

None declared.

Review

All articles are peer-reviewed. But the reviewer or the author of the article chose not to publish a review of this article in the public domain. The review can be provided to the competent authorities upon request.

Список литературы / References

1. Арышева А.С. Тайна идентификации зрителя с героем и зреющим в кинематографе. / А.С. Арышева // Вестник ВГИК. — 2017. — № 1. — С. 27–37.

2. Батищева М.А. Анализ выбора игрока в компьютерных играх с нелинейным сюжетом. / М.А. Батищева // StudArctic Forum. — 2022. — № 1. — С. 27–32.
3. Дума Е.А. Роль сюжета и нарративного дизайна в привлечении и удержании пользователей в мобильных играх. / Е.А. Дума // Индустриальная экономика. — 2023. — № 5. — С. 67–74.
4. Маренич Н.А. Художественные приёмы построения открытого произведения в видеоиграх. / Н.А. Маренич // Apriori. — 2014. — № 1. — С. 14–26.
5. Самойлова Е.О. Компьютерные игры как виртуальный нарратив. / Е.О. Самойлова, Ю.М. Шаев // Манускрипт. — 2016. — № 2. — С. 170–173.
6. Смольников А.Д. Повествование через окружение: о художественных приемах в нарративах компьютерных игр. / А.Д. Смольников // Гуманитарная информатика. — 2017. — № 12. — С. 69–76.
7. Фирсова И.А. Обзор рынка геймификации и его классификация. / И.А. Фирсова, С.П. Азарова // Вестник РМАТ. — 2023. — № 2. — С. 31–37.
8. Ханиев Б.Р. Сюжет и его трансформации в процессе взаимовлияния кино и видеоигр / Б.Р. Ханиев // Международный научно-исследовательский журнал. — 2023. — № 6. DOI: 10.23670/IRJ.2023.132.1
9. Шутов К.И. Анализ особенностей поведения неигровых персонажей в виртуальных мирах. / К.И. Шутов, Я.А. Акатьев, А.А. Лобанов // E-Scio. — 2023. — № 3. — С. 140–154.
10. Heussner T. The Game Narrative Toolbox / T. Heussner. — Burlington : Taylor & Francis, 2015. — 248 p.
11. Shell J. The Art of Game Design: A book of lenses / J. Shell. — Burlington : Morgan Kaufmann Publishers, 2008. — 489 p.

Список литературы на английском языке / References in English

1. Ary'sheva A.S. Tajna identifikacii zritelya s geroem i zrelihem v kinematografie [The mystery of the viewer's identification with the hero and the spectacle in cinema]. / A.S. Ary'sheva // Bulletin of VGIK. — 2017. — № 1. — P. 27–37. [in Russian]
2. Batishheva M.A. Analiz vy'bora igroka v komp'yuterny'x igrax s nelinejny'm syuzhetom [Analysis of player choice in computer games with a nonlinear plot]. / M.A. Batishheva // StudArctic Forum. — 2022. — № 1. — P. 27–32. [in Russian]
3. Duma E.A. Rol' syuzheta i narrativnogo dizajna v privlechenii i uderzhanii pol'zovatelej v mobil'ny'x igrax [The role of story and narrative design in attracting and retaining users in mobile games]. / E.A. Duma // Industrial economy. — 2023. — № 5. — P. 67–74. [in Russian]
4. Marenich N.A. Xudozhestvenny'e priyomy' postroeniya otkry'togo proizvedeniya v videoigrax [Artistic techniques for constructing an open work in video games]. / N.A. Marenich // Apriori. — 2014. — № 1. — P. 14–26. [in Russian]
5. Samojlova E.O. Komp'yuterny'e igry' kak virtual'ny'j narrativ [Computer games as a virtual narrative]. / E.O. Samojlova, Yu.M. Shaev // Manuscript. — 2016. — № 2. — P. 170–173. [in Russian]
6. Smol'nikov A.D. Povestvovanie cherez okruzhenie: o xudozhestvenny'x priemakh v narrativakh komp'yuterny'x igr [Storytelling through the environment: about artistic techniques in computer game narratives]. / A.D. Smol'nikov // Humanitarian informatics. — 2017. — № 12. — P. 69–76. [in Russian]
7. Firsova I.A. Obzor ry'nika gejmifikacii i ego klassifikaciya [Overview of the gamification market and its classification]. / I.A. Firsova, S.P. Azarova // Bulletin of RMAT. — 2023. — № 2. — P. 31–37. [in Russian]
8. Khaniev B.R. Syuzhet i yego transformatsii v protsesse vzaimovliyanii kino i videoigr [The plot and its transformations in the process of mutual influence of cinema and video games] / B.R. Khaniev // Mezhdunarodniy nauchno-issledovatel'skii zhurnal [International Research Journal]. — 2023. — № 6. DOI: 10.23670/IRJ.2023.132.1 [in Russian]
9. Shutov K.I. Analiz osobennostej povedeniya neigrovyyx personazhej v virtual'nyx mirax [Analysis of the behavior of non-player characters in virtual worlds]. / K.I. Shutov, Ya.A. Akat'ev, A.A. Lobanov // E-Scio. — 2023. — № 3. — P. 140–154. [in Russian]
10. Heussner T. The Game Narrative Toolbox / T. Heussner. — Burlington : Taylor & Francis, 2015. — 248 p.
11. Shell J. The Art of Game Design: A book of lenses / J. Shell. — Burlington : Morgan Kaufmann Publishers, 2008. — 489 p.