

Максим Валерьевич Шибает
Maxim Valerievich Shibaev

аспирант Школы дизайна Факультета коммуникаций, медиа и дизайна,
PhD student HSE Art and Design School, Faculty of Communication, Media and Design
НИУ «Высшая школа экономики»
National Research University – Higher School of Economics
keroldwonderfrog@gmail.com

DISCO ELYSIUM: МОРФОЛОГИЯ ПОЛИФОНИЧЕСКОГО НАРРАТИВА DISCO ELYSIUM: THE MORPHOLOGY OF POLYPHONIC NARRATIVE

В центре внимания автора статьи – специфика текста в Disco Elysium как одной из составляющих геймплея. Диалог с виртуальной средой определяет особенность данного вида компьютерной игры. Произведение, которое стало результатом многолетнего труда разработчиков, можно отнести к синтетическому жанру, в котором взаимодействуют на равных правах интерактивная литература, CRPG и виртуальные книги-игры. Ключевую роль в этом пространстве играет полифонический нарратив. Он формируется не только самой игрой, её сюжетом и историями, но и внутренним диалогом игрока с самим собой. Игра как медиум, совмещающая в себе интерактивность и текст, демонстрирует необычный подход к современному видению не только жанра CRPG, но и игры как нового интерактивного формата. Многоуровневый нарратив Disco Elysium как синтез игровых механик и внутриигровой истории, в сочетании с актуальностью затронутых сценарием игры тем, создаёт глубокое и иммерсивное произведение, одним из свойств которого является реиграбельность. Она становится возможной благодаря широкой свободе выбора и разнообразным вариантам прохождения сюжета, каждый из которых по-своему уникален. В совокупности Disco Elysium представляет собой постмодернистский текст, который с различных сторон вовлекает читателя в повествование. Научно-исследовательской задачей работы является анализ особенностей функционирования диалога и полифонического нарратива во внутриигровом тексте.

Ключевые слова: нарративный анализ, медиаискусство, полифонический нарратив, game studies, RPG, Disco Elysium, эстетика видеоигр

Для цитирования: Шибает М.В. Disco Elysium: морфология полифонического нарратива // Артикульт. 2022. №3(47). С. 25-41. DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-25-41

Введение

«Современное изображение характеризуется порождающей способностью: это уже не след (ретроактивный), а программа (активная). Именно эта особенность цифрового изображения все более информативна – то есть и в смысле придания формы – значима для современного искусства», – пишет Никола Буррио, рассуждая о роли цифровых технологий в трансформации современного искусства [Буррио, 2013, с. 42]. И это действительно так: XX столетие породило множество новых, порой неоднозначно воспринимаемых практик, которые хоть и не сразу, но постепенно нашли свою аудиторию. Видеоарт, перформанс, разные виды цифрового искусства и целый ряд других направлений захватили не только фантазию художников, но и внимание зрителей.

The author of the article focuses on the specifics of the text in Disco Elysium as one of the gameplay components. The dialogue with the virtual environment determines the peculiarity of this type of computer game. The work, which was the result of many years of work of developers, has become a synthetic genre in which interactive literature, CRPG and virtual book-games interact on equal terms. The polyphonic narrative plays a key role in this space. It is formed not only by the game itself, its plot and stories, but also by the player's internal dialogue with himself. The game as a medium, combining interactivity and text, demonstrates an unusual approach to the modern vision of not only the CRPG genre, but also the game as an art form. The multi-level narrative of Disco Elysium as a synthesis of game mechanics and in-game story, combined with the relevance of the topics covered by the game scenario, creates a deep and immersive work, one of the features of which is replay value. It becomes possible thanks to a wide freedom of choice and a variety of options for passing the story, each of which is unique in its own way. Taken together, Disco Elysium is a postmodern text that draws the reader into the story from different angles. The research task of the work is to analyze the features of the dialogue and polyphonic narration in the in-game text.

Keywords: narrative analysis, contemporary art, polyphonic narrative, game studies, RPG, Disco Elysium, video games aesthetics

For citation: Shibaev M.V. "Disco Elysium: the morphology of polyphonic narrative." *Articult.* 2022, no. 3(47), pp. 25-41. (in Russ.) DOI: 10.28995/2227-6165-2022-3-25-41

М.В. Шibaев *Disco Elysium:*
морфология полифонического нарратива

Со временем в одну линию с ними встали и видеоигры – медиум, который до сих пор причисляют к искусству с оговорками. Именно видеоигры одними из первых воспринимают новые веяния, анализируют актуальные проблемы и создают вокруг себя дискурс. Дискурс этот отличается в зависимости от конкретной игровой студии или проекта, но отношения, которые выстраиваются между разработчиками, игроками, игрой и её внутренними смыслами – то, что действительно важно с точки зрения реляционной эстетики. Взаимоотношения между игроками и вымышленным миром, как и между игроками как исследователями и творцами, – это особый тип взаимоотношений, дискурсивный, сложный и неоднозначный. Ведь результат этих отношений, как и продукт, вокруг которого они формируются, не так часто становится участником выставочных пространств. Но в современном мире это и не так важно: гораздо важнее то, что и каким образом способны дать видеоигры миру и игрокам как интерактивный медиум, способный конструировать смыслы.

Disco Elysium – дебютная игра эстонской студии ZA/UM. Её действие протекает в вымышленном мире романа «Священный и ужасный аромат» Роберта Курвица, главного геймдизайнера студии. Сам формат видеоигры разработчики воспринимают как площадку, с помощью которой воспроизведение смыслов и оформленных художественных высказываний становится более эффективным. Согласно интервью Саманты Нельсон, целью команды было «сделать что-то действительно странное и экстраординарное. ZA/UM – не столько студия, сколько культурное движение в духе дада или Флюксус, где художественной средой выступают видеоигры, а не театр и живопись» [Nelson, 2019]. С момента своего выхода в 2019 году, *Disco Elysium* удостоилась широкого признания общественности и получила множество премий. Наиболее значимые из них: победа во всех четырёх номинациях на The Game Awards 2019 и три премии из семи номинаций на BAFTA Games Awards 2020. Подавляющее количество премий были присуждены в номинации «Лучший сюжет». Несмотря на то, что сюжет в игре действительно уникален, наиболее важный вклад в её успех делают постмодернистский нарратив и до мелочей проработанный мир, разработка которого находит своё начало ещё в 2005 году.

Главный герой, Гарриер «Гарри» Дюбуа, является детективом, игровая миссия которого заключена в расследовании убийства. В начале игры Гарри пребывает в состоянии алкогольного и наркотического опьянения и страдает от амнезии, не помня, кто он и где находится. Констатация этих фактов перед игроком в первые минуты игры имеет свою логику, ведь таким образом возможность выбора и разветвлённый нарратив демонстрируются игроку уже во введении истории: можно сконцентрироваться на расследовании дела, а можно «расследовать» своего героя. Эти две повествовательные линии проходят через сюжет параллельно друг другу, геймплейно конструируя для игрока понимание игровой реальности и нарративно реконструируя его для героя. Помимо этого, столкновение двух линий с геймплеем и моральным выбором провоцируют появление третьей линии – строительства игроком уникальной личности главного героя, где основным строительным материалом выступают черты характера персонажа. Это становится возможным благодаря подходу, выбранному ZA/UM для репрезентации вариативной системы эволюции героя и за счёт усиления нарративной функции разговора в сюжете игры. Тщательная проработка сюжета не только со стороны геймплея, но и со стороны дизайна нарратива, демонстрирует силу видеоигр как современного медиума.

Здесь кажется уместной концепция полифонического нарратива Михаила Бахтина, которая разбирается в соответствующей главе на примере сложной интерактивной системы внутриигровых отношений. Термин «полифонический», который имеет множество коннотаций и применяется в разных значениях в музыкальной, кино- и искусствоведческой теориях, здесь подразумевает многоголосную игровую среду или игру как метатекст – виртуальный текст, который при помощи интерактивности вовлекает игрока в повествование, вызывает сопереживание и ориентируется на рефлексию, в том числе саморефлексию. В свою очередь, при анализе морфологии полифонического нарратива за основу взят не лингвистический подход, а морфология искусства, конкретнее – работа «Морфология искусства», в которой автор пишет следующее: «Аналитическому исследованию

[подлежит не превращению] качества в количество, а то, как элементы динамические сочетаются, отпечатываются, оформляются во взаимодействии своём с элементами качественными» [Габричевский, 2002, с. 130-131]. Учение о продукте как о живой форме и определение формального содержания как основного предмета художественной морфологии лежат в основе морфологической антологии Александра Габричевского и являются определяющими для этой работы.

Жанровые особенности Disco Elysium: истоки и влияния

В игровом сообществе с момента выхода игры ведутся дискуссии по поводу жанровой принадлежности Disco Elysium. Несмотря на то, что смешение жанров для геймдизайнеров не является чем-то неординарным, студии-разработчику удалось сделать нечто, что выходит за рамки обычного понимания игры. По традиционной классификации Disco Elysium принято относить к жанру «компьютерные ролевые игры» (далее CRPG). Этот жанр черпает своё вдохновение в настольных играх, в первую очередь *Dungeons & Dragons*, и имеет ряд характерных особенностей, которые наследуют RPG и поджанры из проекта в проект. Их присутствие – фактически обязательное правило жанра. CRPG начали появляться в 1970-х годах, приблизительно одновременно с появлением и популяризацией настольных ролевых игр [Пере, 2019, р. 28]. Система распределения характеристик – одна из таких особенностей в современных CRPG. Это неотъемлемая часть геймплея и интерфейса игры, чья концептуальная основа отражает постепенное формирование человеческой идентичности. Лудически, или, иными словами, внутри игры, в геймплее и в игровом интерфейсе они представлены в виде «очков навыков», из которых состоит личность каждого персонажа. Аналогом в реальной жизни будет пример, когда систематическое обучение ребёнка живописи с раннего детства приводит к увеличению количества «очков» в «творческой ветке», выражаясь игровым языком. Подобный подход в воспитании способствует тому, что ребёнок с большей вероятностью сможет достичь успехов в творческой специальности, нежели в технической.

В видеоигре характеристики помогают отыграть определённую роль в ролевой игре. В большинстве современных RPG этот концепт заложен в развитии персонажа и упрощён до четырёх параметров: сила, ловкость, интеллект, выносливость. Список может варьироваться, но суть останется прежней. Классический пример: в зависимости от распределённых очков, игрок может стать сильным и выносливым бойцом, ловким ассасином, метким лучником или умным магом. Геймплей большинства игр подразумевает выбор определённой ветви развития: нельзя быть умным магом и метким лучником одновременно. Исследователь истории видеоигр Филипп Пепе отмечает, что возможность распределения характеристик для создания специализированных классов впервые появляется лишь в *Diablo II* (2000) под влиянием древа технологий в стратегии *Civilization II* [Пере, 2019, р. 267]. Некоторые игровые студии пытаются преодолеть рамки и предоставить игрокам более широкий выбор. Так, в CRPG *Divinity: Original Sin II* (2017) количество классов увеличено до четырнадцати, а распределять очки навыков можно в любой момент игры. Несмотря на это, каждый класс всё равно существует в отведённых границах игры, лишь немного выходя за них в пределах уникальных способностей и специализаций.

На «характер» героя также могут оказывать влияние иные параметры: приобретённые навыки, предыстория или принадлежность к фракциям. Так или иначе, проработка разнообразия этих элементов при дизайне игры повышает ощущение вовлечённого участия в развитии персонажа. Игрок не только формирует специализацию самостоятельно, но порой, если это позволено механиками, и характер своего героя. Развитие персонажа – это главный элемент любой RPG, без которого *roleplay* не будет возможен. Возможность создать уникального героя, виртуальную историю которого захочется пройти самостоятельно – важный элемент этого жанра.

Отличием Disco Elysium от классического видения CRPG является фактически полное отсутствие боевой системы. В то время как характеристики персонажа традиционно существуют для повышения

М.В. Шibaев *Disco Elysium:*
морфология полифонического нарратива

способности сопротивляться противникам, последние в игре фактически отсутствуют. Взамен физическим конфликтам здесь приходят словесные, где победный результат позволит герою узнать новую информацию или продвинуться по сюжету. В этой связи меняется и подход к способностям героя.

Disco Elysium взамен классического квартета «интеллект-выносливость-сила-ловкость» предлагает альтернативу и меняет традиционное содержание характеристик:

1. Интеллект – способность спокойно рассуждать, анализировать и интерпретировать;
2. Психика – навык убеждения, сопереживания и командной работы;
3. Физиология – физическая стойкость организма, толерантность к наркотикам, склонность к агрессии;
4. Моторика – самоконтроль, внимательность и технический навык.

По четырём перечисленным группам распределяются двадцать четыре вторичных навыка или черты характера (далее – черта, вторичный навык). Именно между ними игроку предстоит выбирать в процессе распределения очков (рис. 1). Так реализуется свойство реиграбельности, популяризация которой началась в конце 1990-х годов, когда были разработаны наиболее успешные игровые проекты того времени [Соколов, 2015, с. 169]. Реиграбельность позволяет переигрывать сюжет игры разными способами. Это значит, что в каждом новом прохождении игрок имеет возможность пробовать разные характеры и личности главного героя. Дополнительное влияние на навыки оказывает возможность употребления алкоголя и наркотических веществ. Так по сюжету можно потакать зависимостям, а можно с ними бороться. Также имеет вес и отдельный элемент геймплея – «шкафчик мыслей». Мысли влияют не только на способности, но и на самого героя, и появляются по мере общения с игровыми персонажами. Например, в процессе расследования дела перед детективом и его напарником-деветрагонистом по имени Ким Кицураги стоит задача – снять с дерева тело повешенного. После успешного выполнения задания в диалоге с Кимом появится

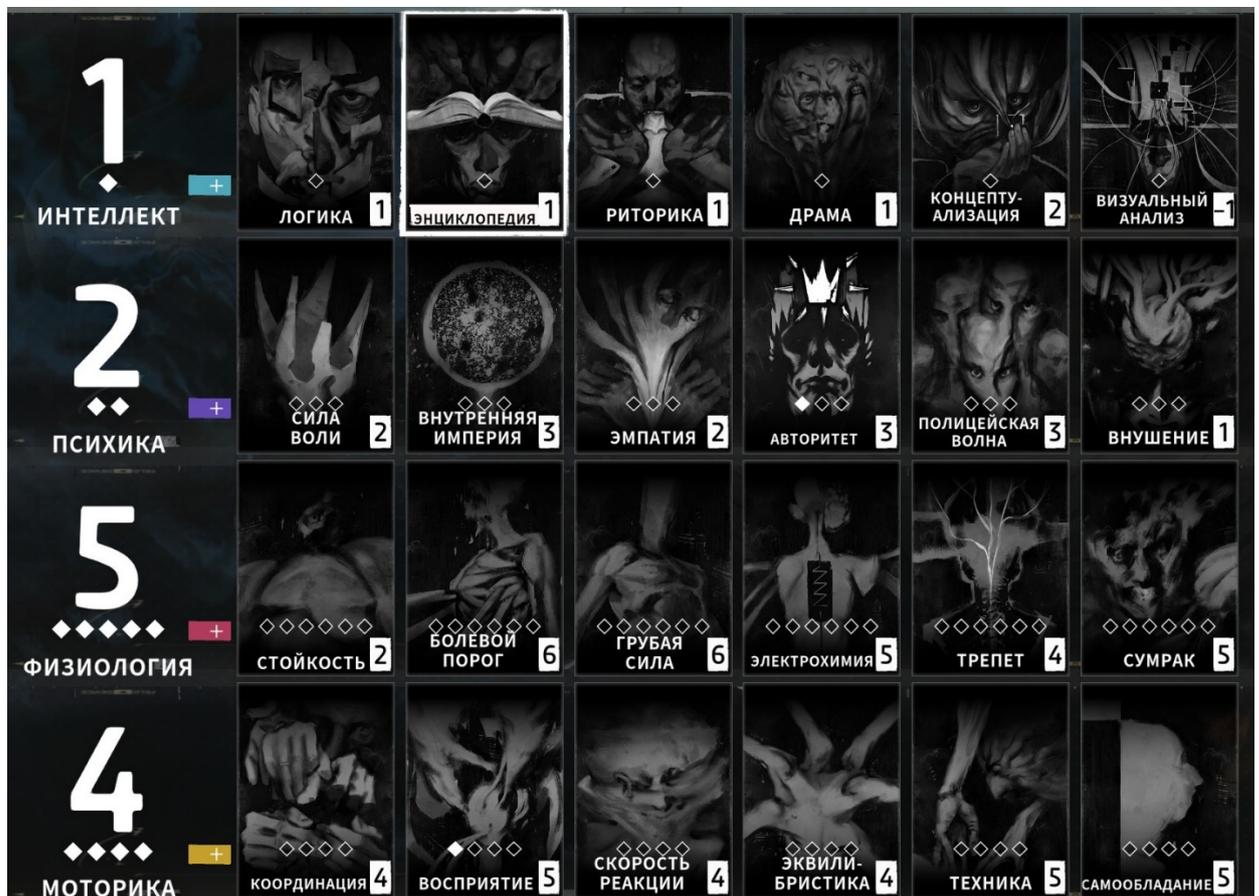


Рис. 1.
Меню распределения характеристик в *Disco Elysium*.

вариант «дать пять» напарнику. При выборе этого действия в «шкафчике» появится новая доступная мысль, появление которой было бы невозможно, если бы герой не выполнил задачу. В результате изучения этой мысли отношения главного героя с его напарником улучшатся, что повлияет на дальнейший ход событий.

Пространство игры как диалогическая среда

Концепция диалогизма получила развитие в философской герменевтике Х.-Г. Гадамера. Согласно ей, диалог следует рассматривать как обмен между Я и Ты. Отдельное внимание автор уделяет возможности описания каждого диалога в терминах концепции игры, как динамического процесса, который охватывает людей, находящихся в коммуникации. Игра реализует себя полноценно, только когда отдельный игрок участвует и воспринимает её всерьёз. Тех, кто не может этого сделать, автор называет людьми, которые не умеют играть [Гадамер, 1976, с. 66]. Основным правилом для игры является всецелая отдача игре и получение удовольствия от самого процесса. В качестве примера настоящего диалога автор приводит разговор как взаимосвязь утверждений и контраргументов. По окончании беседы эта взаимосвязь оставит участников диалога наедине с внутренним диалогом на ту же тему – породит мысль или цепочку рассуждений. В случае компьютерной игры подобный процесс можно связать с иммерсией [Calleja, 2011]. Она способствует не только появлению ощущения вовлечённости в игровой нарратив, но и провоцирует чувственные переживания. Важно отметить, что в среде игровых разработчиков подобный подход воспринимается неоднозначно: так, обилие диалогов, интерактива и внесюжетных историй могут не оставлять игрокам времени на обдумывание. Тем самым игровые объекты и геймплей «навязывают» свои сценарии и не побуждают игрока к рефлексии, а скорее направляют его действия. В этом есть своя логика, особенно для игр на скорость и реакцию, где персонажи могут выступать лишь как ориентиры и направляющие. Например, Йони Хейкконен отмечает, что роль диалога в нарративе игры варьируется в зависимости от жанра и характера повествования [Heikkonen, 2018]. Уместным будет сказать, что в размеренном мире *Disco Elysium* черты характера, они же вторичные навыки, выполняют роль настоящих участников истории. Это не просто навыки, а отдельно прописанные личности, с которыми главный герой может вести диалог. Диалог в данном контексте подразумевает не только лудическую возможность обмена репликами, но и появления мнений о персонажах. Эти мнения и полученная через визуальный язык игры информация выстраивают перед игроком картину виртуального мира, как текста, который состоит из взаимосвязей, пересечений и реминисценций. Предполагается, что именно на основе своего отношения к этим элементам игрок и выстраивает личность героя и собственное отношение к истории игровой вселенной. Схожей теме посвящено исследование, в котором одним из примеров выступает диалогическая особенность игры в *game-based learning*: игра, как медиум, способна предлагать учащимся возможность задавать аутентичные вопросы в отношении этических дилемм, с которыми они сталкиваются при прохождении [Hanghøj, Silseth, Arnseth, 2021]. Таким образом, высказывание, как и любой лудический элемент, можно отнести как центростремительным (или объединяющим), так и центробежным (или разъединяющим) силам. Это означает, что некоторые игровые элементы могут с большей вероятностью способствовать возникновению новых смыслов через диалог, в то время как иные выступают как монолог и преследует геймплейные цели.

Общение – основная игровая механика в *Disco Elysium*. С помощью текстовых диалогов происходит знакомство с миром, продвижение по сюжету и получение игровых предметов. Но текстовым приключением игру назвать нельзя: в ней есть и доступное к изучению изометрическое пространство города, и погодные явления, и объекты для взаимодействия. Скорее, все составляющие игрового нарратива выступают как единый метатекст, который влияет на игрока посредством диалога с ним. Тем не менее, сила этого влияния определяется не сюжетом, а личным выбором игрока. По утверждениям главного геймдизайнера игры Роберта Курвица, в попытке избежать традиционного способа демонстрации диалога в ролевых играх и обилия

М.В. Шибаев *Disco Elysium:*
морфология полифонического нарратива

ВОСПРИЯТИЕ (СЛУХ) [Средне: Успех] – Этот шорох отличается от скрипки, которую ты слышал раньше. Он ниже — и говорит о чем-то другом... Ты – Внимательно прислушаться...	ЭМПАТИЯ [Средне: Успех] – По его улыбке можно понять, что он еле сдерживает смех.	ГАРТ, УПРАВЛЯЮЩИЙ КАФЕТЕРИЕМ – «Ага, да, стоял, — кивает он, всеми силами изображая равнодушие. — Круче меня только яйца».
ВОСПРИЯТИЕ (СЛУХ) – Тик-тик-тик... ш-ш-ш... тик-тик-тик... ш-ш-ш...	ВНУТРЕННЯЯ ИМПЕРИЯ [Элементарно: Успех] – Сорок первый. 41-й участок. В животе развращается яма, тебя охватывает ужасное чувство.	ВНУШЕНИЕ [Средне: Успех] – Это и правда потребовало смелости. Не цепляйся к нему. Ты – Просто кивнуть — «стойчески».
ЭЛЕКТРОХИМИЯ [Средне: Успех] – Он прав, рано ложатся спать только неудачники. Пора доставать бухло!	СТОЙКОСТЬ [Средне: Успех] – Кажется, ты сейчас упадешь в обморок — и с качелей. Ладони покрываются испариной, прогорклый воздух не вдохнуть.	ГАРТ, УПРАВЛЯЮЩИЙ КАФЕТЕРИЕМ – Он кивает тебе в ответ — еще более стойчески.
ТРЕПЕТ [Средне: Успех] – Мужчина на высоких каблуках вываливается из двери подвального клуба. Музыка гремит на весь район. На улице свежо, и когда вещества попадают в его нервную систему, кожа покрывается мириадами мурашек.	СИЛА ВОЛИ [Элементарно: Успех] – Нет! Просто — нет. Гарри, скажи всему этому нет.	ГРУБАЯ СИЛА [Просто: Успех] – Два крутых мужика стойчески кивают, и круче них только яйца.
	АВТОРИТЕТ [Легендарно: Успех] – Кто тут за главного? Ты!	ДРАМА – Ленивые хлопки кафешку оглашают. Про тело вспоминаете — и руки — они трясутся, вдруг осознаёте вы.

Рис. 2.

Примеры различия поведений черт характера в разные моменты сюжета.

пояснительных строк, студия ориентировалась в первую очередь на разговорный постинг в Twitter и Tumblr [Wiltshire, 2020]. Таким образом, удалось достичь максимальной естественности фраз, чтение которых не вызывало бы ассоциаций с прочтением книги – диалоги должны были чувствоваться живыми, словно происходят в реальном времени. Выбор общения в качестве основной игровой механики привёл к тому, что главной особенностью внутриигрового пространства стал разговорный формат коммуникации. Это касается не только контакта человек-человек, но и главным образом человек-объект: подавляющая часть действий, будь то осмотр места преступления, чтение книги или обыск мусорного бака, осуществляются в формате дерева диалогов через специальное меню. Как уже было сказано, неотъемлемыми участниками разговора становятся собственные мысли героя (рис. 2).

За возникновение мыслей отвечают соответствующие черты характера. Шанс их появления во многом зависит от проверки навыка – механики, которая также пришла в CRPG из настольных игр и стала активно применяться в геймдизайне компьютерных игр [Pepe, 2019]. В *Disco Elysium* она представлена броском игральной кости 2D6 – если уровень вторичного навыка оказался меньше выпавшего числа, то действие, которое герой выполняет в данный момент, заканчивается неудачей. Если игроку не повезло, Гарри не сможет выбить дверь и повредит плечо. Иногда неудачная проверка идёт на руку, так как высокий уровень некоторых черт характера имеет негативные последствия: развитый «Болевой порог» превращает героя в мазохиста и самобичевателя, а завышенный показатель «Эмпатии» сделает героя слишком эмоциональным и чувствительным, что может повредить ходу расследования. Каждая из двадцати четырёх черт характера представлена в игре как отдельная личность, с которой возможно общение напрямую. Они вмешиваются в диалог, когда разговор близок к их сфере интересов, и высказывают свою позицию, дают совет или комментарий. Каждая черта имеет индивидуальный характер, что приводит к дидактическому навязыванию собственных целей не только главному герою, но и игроку, ведь именно перед ним остаётся выбор: прислушаться к мысли или нет. Таким образом, игра реализует концепцию диалогического персонализма, согласно которой формирование личности человека происходит непосредственно в процессе общения и коммуникации, при переплетении мнений.

Мартин Бубер, затрагивая концепцию диалогического персонализма, главным образом раскрытую с теологической стороны в книге «Я и Ты», анализирует человеческую действительность как череду событий-отношений [Бубер, 1993]. Этот процесс носит экзистенциальный характер, помогая личности осознать своё место в мире путём выстраивания системы взглядов и причинно-следственных связей. Разделяя два подхода к существованию на функциональный и диалогический, Бубер акцентирует внимание на втором. Т. Лифинцева пишет про него следующее: «Мы можем обращаться к предметам, людям и Богу как к Ты, как будто перед нами живое существо, личность, более того – друг. Я и Ты при этом вступают в онтологический диалог. Мир в таком случае предстаёт совершенно отличным от мира Оно и несоизмеримым с ним. Субъект как бы превращает

M.V. Shibaev *Disco Elysium:*
the morphology of polyphonic narrative

объект в личность, объект зависит от субъекта так же, как и субъект от объекта <...> Так же, как каждая субстанция становится «объектом», «вещью» при подходе Я-Оно, точно так же она может стать «партнёром», «собеседником» при подходе Я-Ты» [Лифинцева, 1999, с. 20-21].

Диалогическое пространство *Disco Elysium* приближается к экзистенциальному, затрагивая сложные аспекты человеческой жизни непосредственно в процессе диалога. Как уже было упомянуто выше, преодоление депрессии и борьба с зависимостями героя также протекает через русло диалога. При этом нельзя сказать, что нарратив игры имитирует терапию или акцентирует внимание на психологии. Целью диалога скорее является введение игрока в проблему и последующая рефлексия – уже в реальной жизни. Характер этих взаимоотношений лучше всего описывают слова Михаила Бахтина: «Чужие сознания нельзя созерцать, анализировать, определять, как вещи, – с ними можно только диалогически общаться» [Бахтин, 2002, с. 80]. Только под сознаниями в игровой ситуации будет выступать не только «собеседник», но главный герой, игровые предметы и сам игрок, который непосредственно познаёт и себя через коммуникацию с виртуальным миром. Посредством разговора в *Disco Elysium* развивается не только герой, но и мнение игрока о настоящем и прошлом Гарри: кто он, каков его характер – взгляды на мир и собственную профессию определяет исключительно тем, кто проходит игру. Тем не менее, игрок отчасти находится и под влиянием нарратива, в связи с чем процесс осуществления выбора проходит не только через личные убеждения, но и через призму самой истории.

Примером индивидуализации может послужить раздел «Концептуализация» из группы «Интеллект». Представленный контент отвечает за развитие творческой составляющей личности и помогает детективу интерпретировать сложные концепции, но по своей природе настроен категорично: в диалоге об искусстве «Концептуализация» всегда будет настаивать на своей позиции и поддерживать критические высказывания (рис. 3). Выстраивание ассоциативных цепочек – важный навык для детектива, но эту черту больше интересуют споры о прекрасном, чрезмерное увлечение которыми уводит игрока в сторону от расследования – главного квеста игры.

В то же время «Авторитет» из группы «Психика» помогает герою в спорах и допросах. Эта черта отвечает за уверенность и ощущение превосходства над другими, но периодически требует уважения сверх меры: например, «Авторитет» выступает за физическое насилие и демонстративное превосходство, что согласуется с другой чертой – «Грубой силой». Как уже было отмечено, в игре боевая система фактически отсутствует, что является необычным решением для жанра RPG. Но самому герою не чужды физические конфликты и решения вопросов силой. В связи с этим

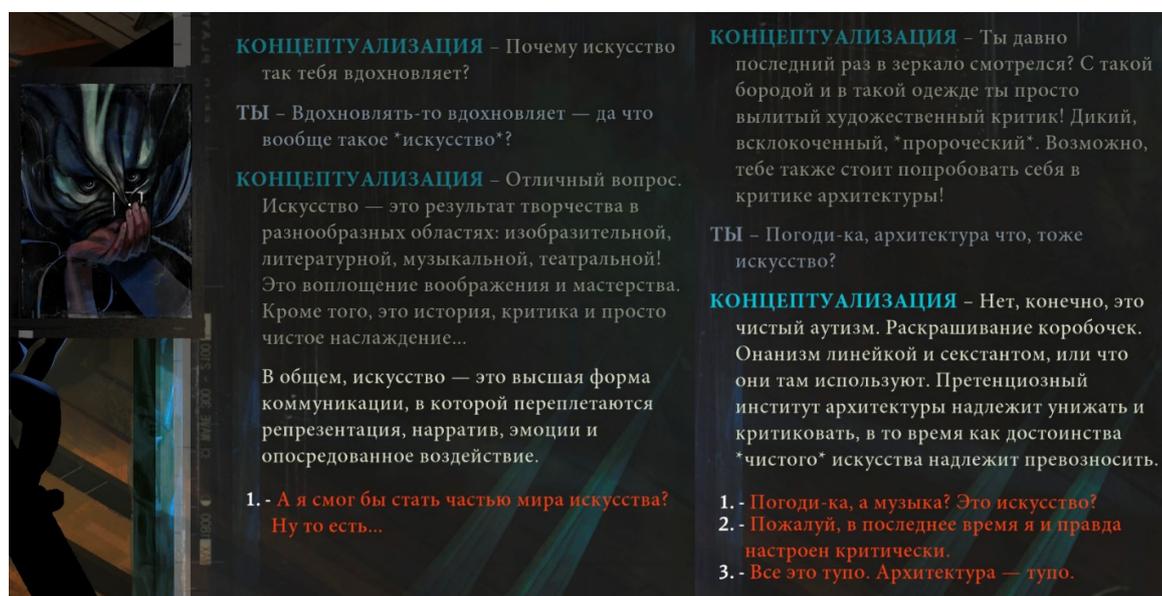


Рис. 3.

Скриншот двух отрывков из разговора об искусстве с чертой «Концептуализация».

М.В. Шibaев *Disco Elysium*:

морфология полифонического нарратива

опыт прохождения каждый раз будет зависеть от выбранного пути развития: договориться с человеком можно как силой, так и словом, но вот открыть запертую дверь уговорами не получится. Так как для некоторых действий требуется высокий уровень определённой черты, за одно прохождение невозможно узнать все игровые секреты.

Иногда игрок не просто слушает реплики черт, но становится свидетелем их диалога (рис. 4). По сюжету сцены герой допрашивает подозреваемую в деле об убийстве. В результате разговора между детективом и девушкой «Логика» и «Драма» склоняются к доверию подсудимой, в то время как «Сила воли» убеждена, что это ошибка. Иронично называя мысли других черт «подсказочками, которым нельзя доверять», она закладывает в игроке конфликт мнений. Его результатом может стать как арест девушки, так и мирное окончание допроса. Оба исхода в значительной мере влияют на дальнейшее развитие сюжета. Концепция общения с собственными мыслями ассоциативно напоминает случай из психиатрической и судебной практики: у осуждённого в 1978 году Билли Миллигана в результате серии экспертиз было выявлено двадцать четыре субличности на фоне расстройства множественной личности. Внутренние ощущения Билли, описанные в биографическом романе Дэниела Киза «Множественные умы Билли Миллигана» [Киз, 2003], имеют сходство со случаем Гарри Дюбуа: имея в своём распоряжении то же количество личностей, он периодически слышит у себя в голове то одну, то другую.

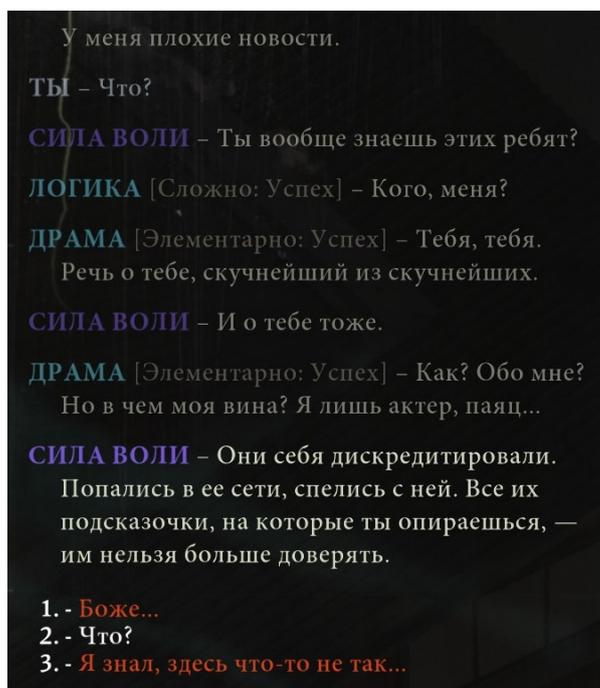


Рис. 4.
Гарри слушает диалог «Драмы»,
«Логике» и «Силы воли».

Как ранее было упомянуто, нелинейный нарратив и разветвлённый сюжет демонстрируются в игре с самых первых минут. Со временем история обрастает новыми событиями, вопросами и персонажами. Внимание каждому уделять необязательно: например, раскрыть дело можно вовсе без осмотра места преступления с висящим на дереве телом. Возможность этого выбора конфликтует с назидательным характером самого квеста, так как недовольные местные жители с нетерпением хотят избавиться от неприятного зрелища. Выбор всегда остаётся за игроком и ничто не принуждает его тратить время на побочные квесты. Тем не менее, акцентированная литературность, коммуникативный характер пространства и неоднозначная личность главного героя, который может оказаться как наркотически зависимым неудачником, так и трезвым вдумчивым героем, формируют особый нарратив. Он и побуждает интерес, мотивирует к исследованию. Именно в результате этого игрок общается с героем через диалог и взаимодействие знакомится с текущей и прошедшей историей мира. И в первую очередь диалогический характер пространства оказывает влияние на отношение играющего к этому пространству, на его переживания и вовлечённость в игру.

Полифонический нарратив: виртуальный мир как метатекст

Особенностью игровой системы настольных ролевых игр типа Dungeons&Dragons является Мастер, он же нарратор – человек, который берёт на себя функцию рассказчика и ведёт описание всех событий. В отличие от настольных игр, в CRPG функцию рассказчика может брать на себя как закадровый голос, так и всё виртуальное пространство. Таким образом, сам мир компьютерной игры может быть метатекстом, способным иллюстрировать части истории без слов: полуразрушенные улицы и запущенные дома косвенно говорят игроку о бедности города Ревашоль¹. Ещё в 2007 году Силия Пирс в эссе «Нарративные пространства» подчёркивала важность видеоигровой архитектуры и обращала внимание на то, что, как и в жизни здания – это всегда нарратив, которой можно читать и воспринимать [Pearce, 2007]. По ходу истории Гарри узнаёт, что город пострадал в результате интервенции со стороны Коалиции наций, осуществлённой с целью установления капиталистической системы взамен коммунистического режима. Следы обстрела, заколоченные окна и закрытые предприятия выглядят особенно красноречиво на фоне общего запустения и нищеты, выступая в роли пассивного нарратора. Визуальная коммуникация здесь выполняет двойную функцию. С одной стороны, она поддерживает игру за детектива, работой которого является поиск закодированной в пространстве информации. С другой – сам игрок, будучи вовлечённым наблюдателем, мысленно формирует соответствующий образ из деталей, которые видит на экране. Таким образом, функцию текста выполняет не только сам мир игры: его история и актуальные события, но и сам герой. А блуждающий по незнакомому пространству игрок, как и герой с амнезией, сталкивается с обилием нарраторов. Разные игроки доверяют разным нарраторам и формируют уникальные прочтения – так проявляется метатекстуальность.

Неигровые персонажи как неотъемлемая часть мира, с разной степенью энтузиазма готовы помочь Гарри восполнить пробелы в памяти. Функцию нарратора также берут на себя другие персонажи, желающие рассказать о своих узкоспециализированных сферах. Так, полифонический характер нарратива, состоящий из отдельных голосов, сливается в единый текст, который и оказывается фабулой всего повествования. Вводя определение полифонического романа в 1963 году в работе «Проблема поэтики Достоевского», М. Бахтин пишет: «Полифонический роман весь сплошь диалогичен. Между всеми элементами романной структуры существуют диалогические отношения, то есть они контрапунктически противопоставлены. Ведь диалогические отношения – явление гораздо более широкое, чем отношения между репликами композиционно выраженного диалога, это – почти универсальное явление, пронизывающее всю человеческую речь и все отношения, и проявления человеческой жизни, вообще все, что имеет смысл и значение» [Бахтин, 2002, с. 51].

Как некогда Достоевскому удалось объединить в своём творчестве противоречие и многоголосье эпохи, воплотив их в сложном полифоническом романе, так и *Disco Elysium* черпает вдохновение из актуальной и многоплановой реальности. Каждый нарратор в игре уникален. Черты характера и второстепенные герои, одушевлённые и неодушевлённые предметы – все они содержательны и крайне индивидуальны. Индивидуальность помогает им создавать ощущение присутствия разных точек зрения и голосов, а игроку – почувствовать сопричастие к миру и расследованию через внутриигровой аватар. Можно было бы даже предположить, что разработчики стремились создать иллюзию конгруэнтности – состояния, при котором все части личности взаимодействуют для достижения общей цели. Но это не так: наоборот, разность и уникальность нарраторов создаёт спорные ситуации из-за отличия их точек зрения. Это заставляет игрока сомневаться и лишний раз задумываться о том, кому же он хочет доверять и как он планирует строить личность главного героя. Развивая идеи интерактивной литературы, авторы игры поднимают текст на совершенно новую постмодернистскую ступень, где чтение не столько является обязательной компонентой геймплея, сколько формирует ощущение сопричастности игрока. Главным фактором здесь будет

¹ Название города происходит от имени французского анархиста времён Третьей республики Франсуа Клавдия Кёнигштейна, более известного по фамилии своей матери Мари Равашоль. Это соотносится с ролью, которую берёт на себя город в повествовании, как оплота протестного движения.

М.В. Шibaев *Disco Elysium:*
морфология полифонического нарратива

превалирование видения читателя над словом автора, которое фактически не ощущается благодаря разносторонней свободе выбора. Похожую мысль про видеоигры как медиум высказывает и Урсула Ле Гуин, рассуждая про чтение, как коллаборацию с авторским высказыванием и перспективу компьютерных игр [Le Guin, 2008].

В контексте осмысления *Disco Elysium* как художественного произведения данное определение оказывается удивительно точным. Диалогичность мира, заложенная в основе геймплея, является определяющим способом коммуникации между игроком и виртуальным пространством. Через общение не только с неигровыми персонажами, предметами, сущностями, но и с самим собой, герой узнаёт детали расследования и информацию, совершенно не связанную с основным сюжетом. Время от времени поговорить можно даже с собственным галстуком, который в повествовании выступает как безумное альтер эго персонажа. Произойдёт это, только если игрок распределил четыре свободных очка навыка в характеристику «Психика», в ином случае Кошмарный галстук будет молчалив. В дополнении к этому черта «Энциклопедия» вставляет реплики посреди диалогов, чтобы рассказать что-то о предмете дискуссии: историческую сводку, либо иное знание, добытое образовательным путём. Так как Гарри Дюбуа страдает от амнезии, функция отсылает игрока к семантической памяти, которая используется для хранения знаний и воспоминаний фактов – перед нами отсылка к реальной функции человеческого мозга. При прокачке данного навыка игрок будет получать увеличенный объём информации о мире, а игровой нарратив воссоздаёт гипотетический вариант забытой личности Гарри – образованного и начитанного человека, в голове которого есть вся необходимая информация. К семантической памяти обращается и черта «Техника». Данный навык позволяет не только использовать сложные устройства и механизмы, но также разбираться в теоретической базе. Например, напарник детектива Ким Кицураги с особым трепетом относится к своему автомобилю. При разговоре с ним на эту тему «Техника» подскажет реплики, способные впечатлить собеседника. И если в этом случае нарратив дополняется знанием (игрок получает награду за знание в виде хорошего отношения напарника), то в случае с «Энциклопедией» знание дополняет нарратив – черта в меньшей степени влияет на ход событий, предоставляя информацию, которая увлекает игрока. Эта повествовательная особенность вносит значительный вклад в функционирование полифонического нарратива: метатекста, который формируется при участии множества нарраторов. Нарраторы могут быть в меньшей или большей степени значимы для сюжета или истории, но среди черт характера наиболее важную роль играют четыре навыка (рис. 5):

1. Энциклопедия – отвечает за базовые знания об устройстве мира;
2. Полицейская волна – отвечает за полицейскую работу и командный дух;
3. Внутренняя империя² – отвечает за фантазию и веру в сверхъестественное;
4. Трепет – единственная черта, которая может быть интерпретирована как сверхъестественная сила, позволяет общаться с городом.



Рис. 5.
Портреты четырёх навыков: Энциклопедия, Полицейская волна, Внутренняя империя, Трепет.

² Сюрреалистический характер навыка даёт основание предполагать, что название является отсылкой к одноимённому фильму Дэвида Линча. Намёком на вдохновение творчеством режиссёра также служит другой факт: важную роль в фильме

M.V. Shibaev *Disco Elysium:*
the morphology of polyphonic narrative

Нарративная функция «Полицейской волны» реализуется в виде нуарных видений: время от времени данная черта будто настраивается на радиоволну и описывает события в духе детективных рассказов. Героями этих сюжетов выступают сотрудники полиции, коллеги детектива Дюбуа, которые до самого конца игры никак не будут вмешиваться в расследование. Оригинальный вариант названия «*Esprit de corps*» можно перевести как «чувство товарищества внутри социальной группой». Группой в данном случае является 41-й полицейский участок, к которому принадлежит главный герой. Черта предрасположена к напарнику Киму Кицураги и время от времени даёт подсказки по поведению, чтобы добиться с ним хороших отношений.

«Внутренняя империя» настраивает игрока на восприятие истории в сверхъестественном ключе. Она поощряет мистическую интерпретацию событий. Особенность устройства мира *Disco Elysium* лишь подталкивает на мысль, что фантазии черты могут оказаться реальностью. Игрок, который мало знаком с новым для него виртуальным миром, готов с особой податливостью соглашаться с сюрреалистическим видением происходящего. Здесь в силу вступает вымышленный характер Вселенной: в игре может произойти всё, что угодно. Эти подозрения поощряются не только мыслями черт, но и самим сюжетом. Одна из таких «мистических» тем раскрывается в цепочке побочных квестов, связанных с криптозоологией – существующей псевдонаукой, которая занимается поиском вымышленных существ. Игроку предстоит сначала познакомиться с женой исследователя Леной, которая, при желании, подробно расскажет о криптидах: начиная от жеромского гнома, заканчивая доброй зелёной обезьяной. Напарник Гарри в течение всего разговора будет выражать недоверие к псевдонауке. Верить или нет – решает игрок, но диалог с Леной может привести к появлению новой мысли «Кол-до-ма-ма-даква»: так, согласно рассказу женщины, называется фактически вымершая невидимая птица, с неслышимой человеческому уху вокализацией. В процессе мысленного диалога с «Внутренней империей», сторонником сверхъестественных толкований, Гарри услышит птицу, которую может счесть за криптида, взамен чего получит плюс три очка к черте «Восприятие», обостряющей чувствительность. В дальнейшем это сыграет на руку при поиске главной цели криптозоологов – островалийского фазмида, который оказывается реально существующим существом. При правильном подходе игроку удастся его сфотографировать, что в очередной раз пошатнёт рациональную трактовку событий.

Балансируя на грани между реальностью и вымыслом, трезвостью и запоем, виртуальная история постоянно мечется из одной крайности в другую, сбивая игрока с толку. В одной из игровых ситуаций герою необходимо подняться по сломанной лестнице, и «Внутренняя империя» призывает игрока поверить в телепортацию. Несмотря на то, что за успешный подъём отвечает проверка навыка «Эквилибристика», ничто не мешает обосновать свершившийся триумф телепортацией, а не ловкостью и силой. К этому отчасти подталкивает и геймплейное решение сцены – на моменте подъёма экран на несколько секунд гаснет, остаётся лишь звук прыжка. С другой стороны, игрок видит ошибочность суждений «Внутренней империи». В одном из квестов детективу предстоит расследовать подвал заброшенного здания, так как хозяйка расположенного в нём магазина уверена – её бизнес терпит убытки из-за проклятья. В результате продолжительного расследования детектив, несмотря на убеждённость «Внутренней империи» в сверхъестественности происходящего, обнаружит в подвале девушку. Она даст рациональное объяснение происходящему, но решение доверять ей или нет всё равно останется за игроком.

Заключительная черта «Трепет» выделяется среди остальных тем, что её апгрейд скрывает за собой полноценный сюжетный слой, нарратив которого строится вокруг шестого чувства и разговора с городом. Герой начинает слышать и чувствовать окружение на уровне, недоступном окружающим. При высоком уровне навыка герой фактически вступает в диалог с самим городом. Визуальные коды, которые усваивались игроком на протяжении первых часов знакомства с Ревашолем обретают

играет мотив грамофонной записи «Аххон N», которая обозначена как «самая длинная радиопьеса в истории»; один из квестов *Disco Elysium* повествует о провальной попытке создать масштабную радиоигру. Стоит отметить, что как Гарри, так и мир игры сопоставляются фанатами с другим проектом Линча – «Твин Пикс», мир которого также неординарен и наполнен неоднозначными персонажами.

М.В. Шibaев *Disco Elysium*:

морфология полифонического нарратива

собственный голос и вступают в контакт с детективом, стремясь помочь ему в расследовании. Дополнительно стоит отметить, что у каждой черты есть своя визуализация – стилизованный аватар, отображающий суть навыка (рис. 5). У «Трепета» это человеческий бюст с исходящими из позвоночника нитями: намёк на то, что главный герой соединён с городом на нейронном уровне, а у «Полицейской волны» – множество лиц, сливающихся в одно, что буквально иллюстрирует полицию, как «единый организм». Не оказывая никакого влияния на геймплей, подобная стилистика влияет на нарратив: абстрактность и гротеск в визуализации образов подчёркивают таинственную атмосферу игры.

Storytelling – истории, рассказанные по-новому

А. Смольников, анализируя повествование в видеоиграх через окружение, пишет: «Термин “environmental storytelling” можно перевести как повествование через окружение, рассказывание истории с помощью пространства. “История” здесь понимается не как линейная последовательность событий, а скорее, как основная тема игры и ее детализация, лор (“lore”), “общая картина” виртуального мира. Под “окружением” или “пространством” подразумевается этот виртуальный мир как он представлен игроку». В своей статье он приводит в основном примеры визуально-ориентированных игр: таких, где повествование осуществляется преимущественно через архитектуру и детализацию окружения. При этом сторителлинг это не только разработка персонажей и историй, но и проработка конфликтов, создание уникальных контекстов. Несмотря на детально проработанный мир *Disco Elysium*, особенностью сторителлинга игры выступает возможность общаться с виртуальным окружением. Упор на диалогическую коммуникацию в форме текста позволил по-новому вести игровое повествование – не только через визуальные составляющие, но и в формате многоголосной беседы. Здесь от игрока требуется использовать интеллект: делать «правильный» выбор, искать альтернативные способы добиться поставленной цели. Беседа – основная механика *Disco Elysium*, а спор – это базис всей истории. Нарратив игры преисполнен разных коллизий. В их основе лежит противостояние интересов и мнений сил, которые населяют этот мир. У игрока есть возможность повстречать около сотни персонажей, с которыми можно контактировать напрямую. Каждый из них уникален и помимо основного сюжета готов вступить с героем в спор, рассказать абсурдную историю или поделиться бутербродом. Целый ряд персоналий, которые для игрока недостижимы, упоминаются в повествовании в виде историй.

В этом сложном мире игрок берёт на себя сразу несколько функций. Во-первых, он выступает как оппонент, ведь по мере исследования пространства игрок постепенно начинает ему сопереживать, а значит и противостоять. Важную роль в вымышленном мире играют политические взгляды. Коммунизм, фашизм, морализм и ультралиберализм – четыре основные, но не единственные стороны конфликта. Например, в игре присутствует выдуманная теория инфраматериализма – ответвления коммунизма, последователи которого верят в особую силу массовой веры, способной поддерживать рынок и экономику в стабильном состоянии, если достаточное количество акторов верят в успех³. Фактическим аналогом подобной веры в реальной жизни можно назвать финансовые пирамиды. Пространство Мартинеза, района Ревашоля, где проходит расследование, выступает ареной для политических взглядов. Конфликт идеологий проявляется на всех уровнях сюжета. В первую очередь, на глобальном: на момент истории в Мартинезе проходит крупная забастовка работников против политики крупной корпорации *The Wild Pines Group*. Она поддерживается Эвваром Клэром, главой местного профсоюза. Некоторые представители стачки готовы познакомить игрока с манифестами и положениями своих теорий. Так, мультимиллиардер Рустам Диодор, он же «Супербогатый светоискривляющий тип», знает всё об инвестировании и увеличении капитала и готов обсудить с Гарри свои убеждения.

³ Согласно игре, теория основывается на утверждении, что мозг – это идеологический ретранслятор, излучающий волны высокополитизированной энергии, которую автор идеи Игнус Нильсен назвал «плазмой». Данная мысль вновь отсылает игрока к реальному миру, в котором существует телепатия, что пытались в разное время научно доказать Зигмунд Фрейд, Карл Юнг, сэр Оливер Джордж, Уильям Крукс и другие.

M.V. Shibaev *Disco Elysium:*
the morphology of polyphonic narrative

Главный герой не может его видеть из-за коэффициента Вайсса-Визмана⁴. Другой пример – Головомер, сторонник идеи расового превосходства, который погружает героя в свою выдуманную вселенную, где отношение к миру определяются евгеникой и культом нации. Головомер является фашистом, но ни он, ни персонажи со схожими взглядами не признаются в этом, называя себя «традиционалистами», «националистами» или «лоялистами». Так игра поднимает сложный вопрос негативного фашистского наследия: осуждая его и иронизируя с одной стороны, а с другой, подходя к нему с опаской. Фашисты в игре хоть и безобидны, но их потенциальная угроза ощущается в результате дискуссий. В этой связи расовые конфликты выглядят особенно остро на фоне происхождения Кима Кицураги – несмотря на то, что он этнический ревашолец, внешне он похож на представителя другой расы – солийца, которых ревашольские фашисты не признают за «своих». Многие жители Ревашоля разделяют националистические настроения, в связи с чем к Киму относятся с недоверием. Так игра поднимает проблему толерантности, реализуя их в форме диалога. Можно возражать, можно соглашаться – выбор остаётся за игроком.

Если игрок-оппонент выбирает между противоборствующими силами, то игрок-соавтор проявляет интерес к сюжету, формирует его для себя самостоятельно и сталкивается с ответственностью за сделанный выбор. Нарратив игры к этому предрасполагает: подавляющая часть информации именно «узнаётся» путём разговора, а не подаётся игроку пассивно. Поэтому итоговая картина мира, которая сложится перед игроком в конце сюжета, формируется теми выборами, которые он сделал на протяжении сюжета. Например, профессия детектива героя и любопытство игрока сходятся в ещё одной точке нарратива – в вопросах сексуальности и сексуальной ориентации. По ходу расследования герой может столкнуться с Курильщиком на балконе, который находится в отношениях с политиком, называя его «Воскресный друг». Также он упоминает других «клиентов», которых называет «друзьями», из чего можно сделать вывод, что он занимается мужской проституцией. Диалог с Курильщиком открывает герою пространство для рефлексий. «Гомосексуальное подполье», которое он исследует на протяжении восьми игровых часов, приводит его к самому разумному выводу: перестать заморачиваться насчёт сексуальности других⁵. Подобный подход поднимает одну проблему в видеоиграх: вопрос необходимости репрезентации сексуальной ориентации – неоднозначную тему в игровой индустрии [Adrienne, 2014]. С одной стороны, впоследствии коммуникации с другими, иными игрок сможет узнать, что напарник Ким также идентифицирует себя как гомосексуал. С другой стороны, сама игра в данном случае осуждает героя за излишнее любопытство и нарушение личных границ. В отличие от таких серий игр, как *Assassin's Creed*, *Mass Effect* или *Dragon Age*, где сексуальные отношения подразумеваются как геймплейная возможность, *ZA/UM* выстраивает нарратив сексуальности не вокруг взаимоотношений. Разработчики не предлагают игроку интимное общение с героями, но акцентируют внимание на свободе личного пространства и гендерном разнообразии. Например, самой большой темой для главного героя является расставание с женой. Вследствие амнезии в сознании Гарри остались лишь обрывочные воспоминания этой истории, но по сюжету они причиняют ему страдание. Попытки вспомнить о разводе могут привести к гибели Гарри. Груз вины в данном случае ляжет на игрока, который будет настойчиво пытаться узнать подробности забытых отношений. Это лишь один из примеров, когда сюжет ломает четвертую стену и косвенно

⁴ Коэффициент, придуманный разработчиками для мира игры, благодаря которому определяется степень обеспеченности людей в группе. Согласно правилу, если он близок к единице, значит фактически все денежные средства среди коллектива принадлежат одному человеку. Если коэффициент приближается к 0,96, это рушит законы физики, из-за чего детектив видит вместо Рустама Диодора искривлённое пространство: разница между их состоянием слишком велика. Также известен как коэффициент Ругон-Маккары, что является отсылкой к циклу романов Эмиля Золя, в которых описывается социально-экономическое расслоение общества XIX века.

⁵ Полный текст мысли: «Может стоит перестать заморачиваться насчёт сексуальности – и своей, и чужой? Похоже, давно пора. Ты размышлял об этом восемь часов, да?! Надо не только перестать заморачиваться, тебе ещё надо сказать Киму, что ты перестал заикливаться на сексуальности других людей. Не сомневаюсь, что он это оценит. Если ты, конечно, ещё его не угробил, потому что был заиклен на своей сексуальности (Из глубин твоего разума этого не видно, но я очень-очень надеюсь, что ты этого не сделал.) Ты перестал заикливаться на сексуальности».

М.В. Шibaев *Disco Elysium*:

морфология полифонического нарратива

обращается к читателю текста, рассказывая ему что-то о нём самом. А именно в этом, по словам Джэви Гволтни, который сравнивает игру с романом Джеймса Джойса «Улисс», заключается главная миссия *Disco Elysium* [Gwaltney, 2020].

Личная драма наиболее полно раскрывается в финальном сне главного героя, где в образе Долорес Деи, одной из самых почитаемых правительниц, предстаёт его жена. Разговор с ней станет результатом попыток игрока восстановить память героя. Глубокий психологизм сцены раскрывается не только через диалог, но и через слияние образа почитаемой святой и жены героя. Все попытки примириться с ней не закончатся положительным результатом и лишь травмируют и без того уязвимого Гарри. Так, он вспомнит, что возлюбленная сделала от него аборт (рис. 6). Процесс погружения в отношения между героем и его женой на протяжении игры происходит постепенно через намёки: звонки «незнакомой» женщине, ассоциации, мимолётные воспоминания. Подобные события наносят вред герою, но активизируют процесс сопереживания персонажу. На протяжении повествования игра будет намекать на необходимость отказа от идеи восстановить память. Поэтому ответственность за выбор – нанести психологическую травму или активировать эмпатию – ложится на плечи игрока. Смещение разных спектров чувств: меланхолии, сопереживания, эмпатии – создаёт по-настоящему эмоциональную коммуникативную среду в результате звучащего на протяжении всего сюжета полифонического нарратива, демонстрируя игроку всю силу игры как повествовательного медиума.

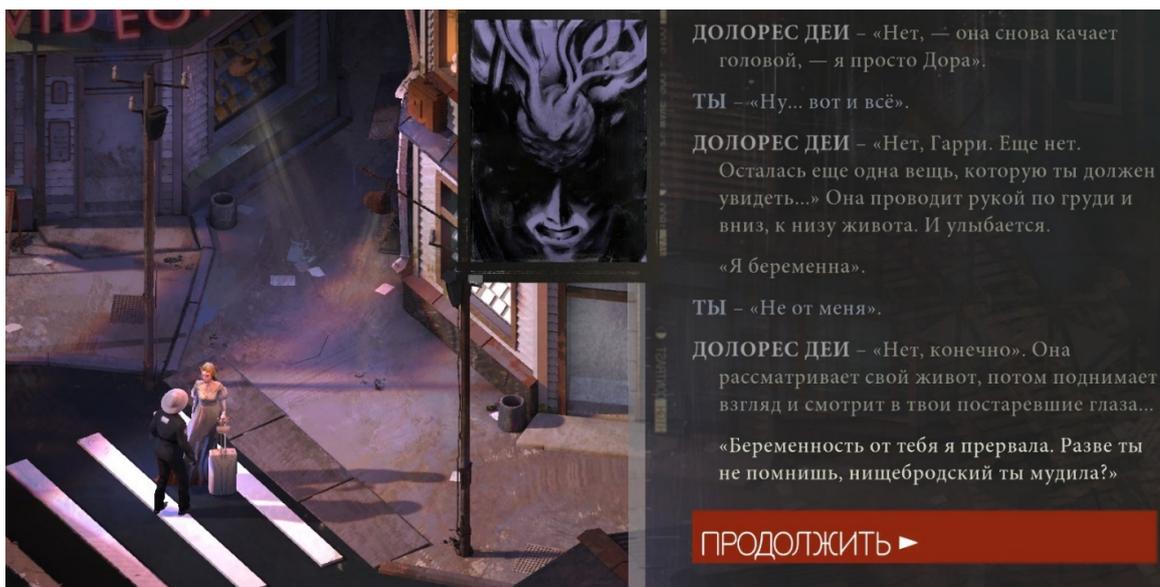


Рис. 6.

Разговор Гарри со своей женой в виде Долорес Деи во сне

Заключение

Каждая личность – это уникальный набор культурных кодов, который формируется на протяжении жизни. Потому симуляция жизни, имитация человеческих чувств и иммерсия в той или иной степени присутствовали в игровой индустрии с самого начала. Таким образом, не только окружающий мир, но сама жизнь, эмоции и впечатления служат главным источником вдохновения для игровых разработчиков точно так же, как для любой другой творческой среды. Цели, которые разработчики ставят перед собой в процессе создания игр, могут сильно отличаться. Одним важен эксперимент – разработка качественной симуляции жизни. Другим – эффектность и развлекательность. Третьим – создание пространства вовлечённости. Но чем больше возможностей предлагают современные технологии, тем к более любопытным решениям приходят геймдизайнеры при создании новаторских проектов. Не редкость, когда подобные проекты становятся не просто игрой, но философским интертекстом.

M.V. Shibaev *Disco Elysium:*
the morphology of polyphonic narrative

Игры конструируют вокруг себя уникальный дискурс. Будь то политика, искусство и философия – существование целого ряда смежных тем и наличие сообщества людей, готовых обсуждать и осмыслять их, определяет основную аудиторию дисциплины *game studies*. Это люди, которые видят огромный потенциал видеоигр как пространства для творчества и саморефлексии. Поэтому «смерть автора» – метафора французского философа Ролана Барта, как нельзя лучше соотносится с игровыми нарративами. В 1964 году в эссе «Смерть автора» Барт пишет: «Присвоить тексту Автора – это значит, как бы застопорить текст, наделить его окончательным значением, замкнуть письмо» [Барт, 1994]. В видеоиграх роль автора сведена к минимуму, ведь индивидуальные прочтения и уникальность опыта отдельного игрока создают множественные интерпретации сторителлинга. Продуманная история, эмоциональное повествование и живые характеры – то, что заставляет игрока сопереживать персонажам и погружаться в сложные конструкции виртуального мира. Конечно, это не открытие игровой индустрии в теории нарратива. С начала своего существования человечество осмысляло действительность через истории и наделяло их смыслами: так работают и мифы Древней Греции, и произведения русских и европейских классиков.

Мир игры диалогичен и полемичен. Как часто бывает в реальной жизни, диалог в играх отражён в конфликте мнений и противопоставлении разных точек зрения. *Disco Elysium* выступает той дискуссионной площадкой, в пространстве которой формулируются разные актуальные темы – политики, коррупции, зависимостей, эксплуатации и отчуждения. С ними игроку так или иначе предстоит столкнуться в процессе прохождения. Полемичность и коммуникативный характер пространства продуцируют по-настоящему живые эмоции, что позволяет игроку не только «пройти сюжет», но и узнать нечто новое о самом себе. Игры всегда наполнены смыслами, которые нужно расшифровать. Об этом на дискуссии ««Let's play. Творческое объединение IBORG: арт-игры»» рассуждали участники и геймдизайнеры IBORG, которая прошла на базе музея GARAGE в 2018 году: «Видеоигры – последний большой медиум после кино, который собрал воедино многие выразительные языки. Неудивительно, что эта форма искусства вызывает такой значительный резонанс» [GARAGE, 2018].

Осмелимся предположить, что *Disco Elysium* выстраивает вокруг главных героев уникальную диалогическую среду, в которой столкновение различных мнений превращается в полноценную нарративную стратегию. Полифоничность повествования здесь не столько формирует историю, сколько помогает игроку познать мир, а через это **знание** узнать что-то о себе. Общение с персонажами и знакомство с историей создаёт уникальное пространство для агентивности, где каждый волен действовать и выбирать стратегию игры. Выбор в играх всегда осознанный и персональный. В виртуальном мире игрок волен действовать не только исходя из собственных убеждений, но и ради эксперимента или из интеллектуального любопытства. *Disco Elysium* предлагает именно то пространство, в котором через познание мира игрок открывает неожиданные черты собственной личности. Эту помощь человеку в познании себя, как говорил Франсуа Трюффо, следует определять как основную цель любого произведения искусства [Трюффо, 1987, с. 42].

ЛУДОГРАФИЯ

1. *Disco Elysium*. 2019. ZA/UM / ZA/UM. PC Windows
2. *Dungeons & Dragons*. 1974. Gary Gygax, Dave Arneson / Tactical Studies Rules, Inc. Настольная

ИСТОЧНИКИ

1. Киз Д. Множественные умы Билли Миллигана. – Москва: Эксмо, 2003
2. Трюффо Ф. Трюффо о Трюффо. – Москва: Радуга, 1987.
3. GARAGE. Дискуссия «Let's play. Творческое объединение IBORG: арт-игры», 2018 // Сайт музея GARAGE 2018 – URL: <https://garagemca.org/event/let-s-play-creative-association-iborg-art-games> (дата обращения: 15.05.2022)
4. Gwaltney J. *Disco Elysium And The Quest To Conquer Consciousness*, 2020. URL: <https://www.javygwaltney.net/disco-elysium> (дата обращения: 20.06.2022)
5. Nelson S. Why the Creator of *Disco Elysium* Hasn't Read the Reviews, and What's Next for the IP, 2019. URL: https://www.escapistmagazine.com/v2/why-the-creator-of-disco-elysium-hasnt-read-the-reviews-and-whats-next-for-the-ip/?__cf_chl_jschl_tk__=pmd_edf0109abac6a2d6609doa4do5691ad8ad40ee98-1628192517-0-gqNtZGzNAjijcnBszQi6 (дата обращения: 22.06.2022)

М.В. Шibaев *Disco Elysium:*
морфология полифонического нарратива

6. Ursula K. Le Guin. Staying Awake. Notes on the alleged decline of reading // Harper's Magazine, 2008. URL: <https://harpers.org/archive/2008/02/staying-awake/> (дата обращения: 22.06.2022)
7. Wiltshire, A. The making of Disco Elysium: How ZA/UM created one of the most original RPGs of the decade, 2020. URL: <https://www.gamesradar.com/amp/the-making-of-disco-elysium-how-zaum-created-one-of-the-most-original-rpgs-of-the-decade/> (дата обращения: 20.06.2022)

ЛИТЕРАТУРА

1. Барт П. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. – Москва: Прогресс, 1994.
2. Бахтин М. Проблемы поэтики Достоевского. Собрание сочинений в семи томах. Том VI. – Москва: Языки славянской культуры, 2002.
3. Буррио Н. Реляционная эстетика. Постпродукция. – Москва: Ад Маргинем Пресс, 1998.
4. Габричевский А. Морфология искусства. – Москва: Аграф, 2002.
5. Лифинцева Т. Философия диалога Мартина Бубера. Москва: ИФРАН, 1999.
6. Смольников А. Повествование через окружение: о художественных приёмах и нарративах компьютерных игр // Гуманитарная информатика. 2017, № 12. С. 69–76.
7. Соколов Е. Счастье предателя: как говорят о компьютерных играх? – Логос. 2015. № 1. С. 157–179.
8. Calleja G. In-Game: From Immersion to Incorporation. – USA: The MIT Press, 2011.
9. Gadamer H.-G. Philosophical Hermeneutics, Trans and Edited by David E. Linge. – Berkeley, Cali: University of California Press, 1976.
10. Hanghøj T., Silseth K., Arnseth, H.C. Games, Dialogue and Learning: Exploring Research Perspectives. Proceedings of the 15th European Conference on Game Based Learning, ECGBL, 2021.
11. Heikkonen J. Interaction in video game dialogue. Exploring the effects of ludic context on fictional dialogue. – University of Helsinki, 2018.
12. Pearce C. Narrative Environments: From Disneyland to World of Warcraft. – Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level, 2007.
13. Pepe F. The CRPG Book: A Guide to Computer Role-Playing Games. – Bitmap Books, 2019.
14. Shaw A. Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture. – Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.

SOURCES

1. GARAGE. Discussion “Let's play. IBORG Creative Association: Art Games.” *GARAGE 2018 Museum website* – URL: <https://garagemca.org/event/let-s-play-creative-association-iborg-art-games> (accessed: 05/15/2022)
2. Gwaltney J. *Disco Elysium And The Quest To Conquer Consciousness*, 2020. URL: <https://www.javygwaltney.net/disco-elysium> (accessed: 20.06.2022)
3. Keyes D. *Mnozhestvennye umy Billi Milligana* [The Multiple Minds of Billy Milligan]. Moscow, Jeksmo, 2003. (in Russ.)
4. Nelson S. *Why the Creator of Disco Elysium Hasn't Read the Reviews, and What's Next for the IP*, 2019. URL: https://www.escapistmagazine.com/v2/why-the-creator-of-disco-elysium-hasnt-read-the-reviews-and-whats-next-for-the-ip/?__cf_chl_jschl_tk__=pmd_edfo109abac6a2d6609do4d05691ad8ad40ee98-1628192517-0-gqNtZGzNAjijenBszQi6. (accessed: 22.06.2022)
5. Truffaut F. *Tryuffo o Tryuffo* [Truffaut about Truffaut]. Moscow, Raduga, 1987. (in Russ.)
6. Ursula K. Le Guin. “Staying Awake. Notes on the alleged decline of reading.” *Harper's Magazine*, 2008. URL: <https://harpers.org/archive/2008/02/staying-awake/> (accessed: 22.06.2022)
7. Wiltshire A. *The making of Disco Elysium: How ZA/UM created one of the most original RPGs of the decade*, 2020. URL: <https://www.gamesradar.com/amp/the-making-of-disco-elysium-how-zaum-created-one-of-the-most-original-rpgs-of-the-decade/> (accessed: 20.06.2022)

REFERENCES

1. Bahtin M. *Problemy poetiki Dostoevskogo. Sbornik sochinenij v semi tomah* [Problems of Dostoevsky's Poetics. Collected works in seven volumes]. Tom VI. Moscow, Yazyki slavyanskoj kul'tury, 2002. (in Russ.)
2. Barthes R. *Smert' avtora. Izbrannye raboty: Semiotika. Poetika* [The Death of the Author. Selected Works: Semiotics. Poetics]. Moscow, Progress, 1994. (in Russ.)
3. Bourriaud N. *Relyacionnaya estetika. Postprodukcija* [Relational Aesthetics. Post-production]. Moscow, Ad Marginem Press, 1998. (in Russ.)
4. Calleja G. *In-Game: From Immersion to Incorporation*. USA, The MIT Press, 2011.
5. Gabrichevsky A. *Morfologiya iskusstva* [Morphology of art]. Moscow, Agraf, 2002. (in Russ.)
6. Gadamer H.-G. *Philosophical Hermeneutics, Trans and Edited by David E. Linge*. Berkeley, University of California Press, 1976.
7. Hanghøj T., Silseth K., Arnseth H.C. *Games, Dialogue and Learning: Exploring Research Perspectives, Proceedings of the 15th European Conference on Game Based Learning*. ECGBL, 2021
8. Heikkonen J. *Interaction in video game dialogue. Exploring the effects of ludic context on fictional dialogue*. University of Helsinki, 2018.
9. Lifinceva T. *Filosofiya dialoga Martina Bubera* [The Philosophy of Dialogue by Martin Buber]. Moscow, IFRAN, 1999. (in Russ.)
10. Pearce C. *Narrative Environments: From Disneyland to World of Warcraft*. Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level, 2007.

M.V. Shibaev *Disco Elysium:*
the morphology of polyphonic narrative

11. Pepe F. *The CRPG Book: A Guide to Computer Role-Playing Games*. Bitmap Books, 2019.
12. Shaw A. *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 2014.
13. Smolnikov A. "Povestvovanie cherez okruzhenie: o hudozhestvennykh priyomakh i narrativakh komp'yuternykh igr" [Environmental storytelling: about narrative devices in computer games]. *Gumanitarnaya informatika* [Humanities Informatics]. 2017, no. 12, pp. 69-76. (in Russ.)
14. Sokolov E. *Schast'e predatelya: kak govoryat o komp'yuternykh igrakh?* [Happiness of a traitor: what do they say about computer games?]. Logos, 2015, no. 1. Pp. 157-179. (in Russ.)

СПИСОК ИЛЛЮСТРАЦИЙ

Рис. 1. Меню распределения характеристик в Disco Elysium.

Источник: игра Disco Elysium.

Рис. 2. Примеры различия поведений черт характера в разные моменты сюжета.

Источник: игра Disco Elysium.

Рис. 3. Скриншот двух отрывков из разговора об искусстве с чертой «Концептуализация».

Источник: игра Disco Elysium.

Рис. 4. Гарри слушает диалог «Драмы», «Логика» и «Силы воли».

Источник: игра Disco Elysium.

Рис. 5. Портреты четырёх навыков: Энциклопедия, Полицейская волна, Внутренняя империя, Трепет (слева направо).

Источник: игра Disco Elysium.

Рис. 6. Разговор Гарри со своей женой в виде Долорес Деи во сне.

Источник: игра Disco Elysium.