

RU

## Особенности сторителлинга в настольной ролевой игре Dungeons & Dragons

Нефедова О. И.

**Аннотация.** Цель данного исследования - определить особенности сторителлинга настольной ролевой игры Dungeons & Dragons (Подземелья и драконы). Научная новизна заключается в том, что как сторителлинг, так и настольные ролевые игры в данной работе рассматриваются впервые через призму когнитивного литературоведения. Современному сторителлингу присущи многие черты мифо-фольклорной коммуникации наряду с влиянием на него письменной культуры, что находит отражение в процессе конструирования нарратива в настольных ролевых играх. Данный процесс происходит одновременно в нескольких взаимосвязанных фреймах (игровом, нарративном, социальном и драматическом) в процессе коммуникации игроков. Последние осознают себя одновременно как игрок, персонаж и личность и взаимодействуют сразу во всех фреймах со своим способом описывания и проживания времени и места. В игре широко используются мифо-фольклорные и фэнтезийные клише, но уникальность поддерживается за счёт самого процесса коллаборации - задействуются заготовленные письменные элементы текста и устная импровизация. С точки зрения сюжета игры представляют собой серию квестов с нелинейной хронологией в рамках мультивселенной, а нарратив появляется из постоянного обсуждения правил, ролей и границ игровой реальности. В результате доказывается, что сторителлинг в изучаемой настольной ролевой игре осуществляется через создание «сплава» ментальных пространств и фреймов, где игроки переживают лиминальное состояние и трансформацию с помощью словесного интерактивного опыта.

EN

## Features of Storytelling in the Dungeons & Dragons Tabletop Role-Playing Game

Nefedova O. I.

**Abstract.** The research aims to determine the features of storytelling of the Dungeons & Dragons tabletop role-playing game. The paper is novel in that it is the first to consider both storytelling and tabletop role-playing games through the lens of cognitive literary studies. Modern storytelling has many features of mythological-folklore communication along with the influence of written culture, which is reflected in the process of constructing a narrative in tabletop role-playing games. This process occurs simultaneously in several interconnected frames (game, narrative, social and dramatic) in the process of player communication. The players see themselves as a player, a player character and a person at the same time and interact in all the frames at once in their own way of describing and bringing the setting to life. Mythological-folklore and fantasy clichés are widely used in the game, but its uniqueness is maintained due to the very process of collaboration - prepared written text elements and oral improvisation are involved. From the viewpoint of the plot, the games are a series of quests with a non-linear chronology within a multiverse and a narrative emerges from a constant discussion of the rules, roles and boundaries of game reality. As a result, it has been proved that storytelling in the studied tabletop role-playing game is carried out through the creation of a blend of mental spaces and frames, where players experience a liminal state and transformation with the help of verbal interactive experience.

### Введение

Сторителлинг – это мастерство быть рассказчиком и умение рассказать увлекательную историю для того, чтобы захватить внимание, затронуть чувства и эмоции. Данный инструмент используется для написания художественных произведений и создания театральных постановок, для журналистских статей в медиа

и постов в социальных сетях. С нашей точки зрения, говорить о сторителлинге нужно, т.к. в настоящий момент развивается эпоха цифрового сторителлинга как нового способа подачи контента. В Интернете особенно важно рассказывать интересно и понятно для массовой аудитории, потому что в рамках обширного потока данных информация должна быстро привлекать внимание и легко усваиваться. Для современного литературоведения являются актуальными вопросы отношений автора и читателя художественного произведения и анализа точек зрения в тексте, осмысления вариантов организации времени и пространства в нарративе и соотношения литературных и других элементов в современных мультимедийных работах и контенте, что освещается в данной статье.

Устная передача знаний появилась раньше других форм распространения знания, и в ее основе лежит механизм воспроизведения, т.е. постоянного повторения. Для того чтобы легко запомнить и воспроизвести что-либо, легче всего иметь готовые элементы и структуры, которые могут варьироваться и подстраиваться под нужный контекст. Стоит отметить, что такие устные тексты, подобно языковым моделям, существуют в сознании как «некая система координат, образуемая константами или инвариантами восприятия материального и духовного мира и их переменными, или вариантами» (Баранова, Чупрына, 2015, с. 9). Во многом древние повествования похожи на своего рода конструктор, который можно собрать заново в новых обстоятельствах из заранее заданных частей, к которым легко можно добавить что-то своё – это объясняет существование множества версий одной легенды или мифа (примером может быть известное исследование сказок В. Я. Проппа).

С появлением письменности в западной культуре фокус сместился на индивидуальное творчество. Истории закреплены в одной письменной форме, и чаще всего процесс восприятия и интерпретации происходит самостоятельно. Художественной литературой как искусством слова «утрачено живое общение слушателя с рассказчиком или певцом, с его жестами и мимикой, подчеркивающими содержание» (Словарь литературоведческих терминов / ред.-сост. Л. И. Тимофеев, С. В. Тураев. М.: Просвещение, 1974. С. 449). Авторская индивидуальность, коммерческий успех, создание уникального образа, проявление себя через истории – все эти особенности отличают индивидуальное письменное творчество от традиционного сторителлинга в мифе и фольклоре, который совершался в основном для коллективных целей.

С помощью современных технологий и Интернета формируются новые общности людей вне границ стран и наций, транслирующие свои новые мифы и фольклор, часто основанные на массовой культуре. Ритуалы и обычаи малых племен, деревень, городов, кружков чтения, придворных кругов и небольших общин формировали повествование, но сегодня рыночные силы, средства массовой информации, экономические конгломераты и Интернет определяют, как будут распространяться истории (Zipes, 2001, p. 128-129). При этом для многих повествований одновременно с этим характерна саморефлексивность (self-reflexivity), где сам нарратив обращает внимание читателя на то, что он сконструирован и нереален.

Современный сторителлинг находится под влиянием сложившейся письменной культуры, но также многими особенностями напоминает устную. К примеру, исследователь Д. Н. Османова (2019) отмечает, что «в формате сторителлинга печатный текст перестаёт быть стержнем повествования и превращается лишь в элемент структуры, продиктованной драматургией сюжета. Кроме того, текст здесь может присутствовать в самых разнообразных формах» (с. 180). По многим параметрам современный «мультимедийный сторителлинг сходен с древней мифо-фольклорной коммуникацией» (с. 186). Учёным выделяются следующие схожие черты: направленность на бессознательный уровень мышления, переплетение реального и идеального (сверхъестественного), создание целостной мифологической среды вне времени и пространства для раскрытия конкретной истории, вовлечение аудитории с помощью потока легко считываемых архетипичных и символических образов.

Инструменты сторителлинга часто используются в играх, где аудитория – это и есть субъект повествования, непосредственный участник действия. Дополнительно к этому появляются такие чисто игровые аспекты, как интерактивность и игровой дизайн. Наиболее близкими к повествованиям являются ролевые игры, где в смоделированном мире игроки отыгрывают созданных ими персонажей. Настольные ролевые игры (tabletop role-playing game, TTRPG) опираются на устное словесное описание действий персонажей, успех которых определяет механика игровой системы. Контексты игры часто связаны с жанрами, популярными в массовой культуре, например ужасы, киберпанк, космическая опера и др., где используются известные образы и сюжетные схемы.

К задачам данного исследования относятся: описать особенности настольной ролевой игры Dungeons & Dragons и игрового процесса; проанализировать специфику создания игровых персонажей и их функционирования; исследовать особенности времени и пространства в ролевой игре; описать, из каких готовых элементов конструируется повествование и как осуществляется построение сюжета и сеттинга в связи с влиянием игрового процесса на нарратив. Материалом исследования являются основные книги правил (core books) пятого издания игры – «Книга игрока» (Player's Handbook. Renton: Wizards of the Coast, 2014), «Энциклопедия чудовищ» (Monster Manual. Renton: Wizards of the Coast, 2014), «Руководство мастера» (Dungeon Master's Guide. Renton: Wizards of the Coast, 2014) и дополнительные игровые модули, а также различные видеозаписи игр, доступные на платформе YouTube. В дополнение к этому мы используем для анализа свой личный опыт игры. Для достижения цели и выполнения вышеуказанных задач применяются системный и психологический подходы, а также компаративный анализ и метод литературной герменевтики.

С нашей точки зрения, выявить особенности сторителлинга настольной ролевой игры наиболее продуктивно можно с помощью методологической базы, на которую опирается когнитивное литературоведение (cognitive literary studies). Данное направление является междисциплинарным, т.к. использует результаты и методы разного рода когнитивных исследований (лингвистических, психологических и др.) и литературоведения

для изучения того, как человеческое сознание воспринимает и осмысливает художественные произведения. Исследователями данного направления рассматриваются продукты литературного творчества как результаты ментальных процессов. Так, например, сюжетные структуры связаны с особенностями человеческой памяти, восприятием прошлого и будущего. Когнитивное литературоведение предлагает свежий взгляд на литературу, особенностью которого является эклектичное многообразие исследовательских подходов ввиду пересечения нескольких теоретических областей и «различий в теориях, методах и предметах исследования во всех остальных дисциплинах, входящих в число когнитивных наук» (Лозинская, 2010, с. 194). Литературоведы-когнитивисты используют различные методы в зависимости от исследовательского интереса, но исходят из общих теоретических предпосылок. В частности, наше исследование будет опираться как на традиционные литературоведческие методы, к примеру на мифокритику, так и на теорию концептуальной интеграции Ж. Фоконье и М. Тернера, которая применима при изучении вымышленных миров и нарративов.

Сторителлинг предполагает, что в его исследовании стоит опираться на более широкое представление о литературе, чем просто письменный текст. При рассказывании историй человек может и не создавать текст в его традиционном виде, но он всегда отталкивается от глубинных структур и процессов человеческого восприятия. Как выстраивание нарратива, так и его рецепция – это сложный комплекс из самого повествования и процессов, протекающих в сознаниях рассказывающего и воспринимающего субъектов. Такой подход позволяет более полно рассмотреть специфику сторителлинга в настольных ролевых играх в качестве сложной ментальной деятельности.

Теоретической базой для данной статьи являются в первую очередь исследования ролевых игр (Cover, 2010; Fine, 1983; Ryan, 2009; Waskul, Lust, 2004) и труды по когнитивному литературоведению и нарратологии (Ковальчук, 2011; Лозинская, 2010; Louchart, Aylett, 2004; Tusan, 2013), а также работы, посвященные изучению сторителлинга в качестве мифо-фольклорной коммуникации (Неклюдов, 2011; Османова, 2019).

Практическая значимость работы заключается в том, что материалы исследования могут быть использованы в вузах гуманитарного направления при изучении спецкурсов и спецсеминаров по зарубежной литературе и сторителлингу. Полученные данные могут найти применение в процессе учебно-методической деятельности при создании учебников и учебных пособий. Сторителлинг также применяется для привлечения клиентов и выстраивания диалога с потребителем в социальных сетях, а также в терапевтических целях. В целом общение в Интернете и новые формы творчества тяготеют к интерактивности, поэтому важно изучить особенности их существования и функционирования.

## Основная часть

Первая коммерчески успешная и самая известная настольная ролевая игра Dungeons & Dragons (D&D, DnD; Подземелья и драконы) была создана в 1974 году американцами Гэри Гайгэксом (Gary Gygax) и Дэйвом Арнесоном (Dave Arneson). Данная игра повлияла на все последующие ролевые игры, а также на жанр фэнтези в целом. Если кратко описывать игровой процесс, то 3-8 человек играют за персонажей (player character, PC), которые отправляются в некое путешествие. Мастер (dungeon master, DM или game master, GM) создаёт вымышленный мир и ситуации, где они встречаются монстров, злодеев, других существ и явления. Он функционирует как некий демиург, решающий в конечном итоге, что может или не может произойти, и контролирует ход повествования. Игрокам нужно найти решения проблем и преодолеть сложности, а успех зависит от креативности, умения работать в команде, навыков и особенностей их персонажа. Dungeons & Dragons – это непрерывное совместное повествование, которое игроки создают из соотношения воображаемых поступков, их последствий и реакций, которые опосредуются вероятностями, определяемыми броском кубика (Lust, Waskul, 2004, p. 343). Игра не является соревновательной, в ней нет очков и нельзя победить или проиграть – речь идет о выживании, развитии навыков своего персонажа и исследовании мира.

В игре присутствуют несколько фреймов – игровой, нарративный, социальный, а также драматический. Последний, например, связан с тем, что Dungeons & Dragons относится к ролевым играм, где игрокам нужно отыгрывать определённую роль, поэтому в ней есть элементы импровизационного театра. На волне интереса к игре в связи с популярностью американского сериала «Очень странные дела» (Stranger Things, 2016 г. – наст. вр.) возник особый интерес к трансляциям на стриминговой платформе Twitch того, как в Dungeons & Dragons играет группа друзей – американских актёров озвучки (Critical Role, 2015 г. – наст. вр.). Одновременно с этим появилось огромное количество подобных шоу, где развиваются оригинальные истории, достаточно часто игроками из актёрской среды. Вживание в определённую роль является неотъемлемой частью игрового процесса: для персонажа может быть также использован необычный голос, манеры и другие перформативные элементы, но это не обязательное условие.

Одним из самых важных аспектов в начале игры является создание персонажей игроками. Самостоятельное создание своего персонажа является самым сильным элементом вовлечения. Это инструмент самопогружения и самоанализа, выражения зачастую скрытых сторон идентичности. Персонажи и истории о них создаются похожими на то, что создавалось целыми народами, – на «мифы, которые они слагали о себе, где находила отражение их мечта о будущем» (Баранова, 2011, с. 10), где они пытались понять себя и своё место в мире. При этом с точки зрения игрового дизайна образы персонажей формируются из следующих элементов: раса, класс, навыки, предыстория, мировоззрение (добрый vs злой, законопослушный vs хаотичный) и внешний вид

со снаряжением. Все проверки на успешность действия основаны на следующих характеристиках: сила (strength), ловкость (dexterity), телосложение (constitution), интеллект (intelligence), мудрость (wisdom), харизма (charisma). Упомянутые качества и элементы, которые ограничивают игроков и одновременно позволяют использовать механику игры, в разных комбинациях собираются в единый образ со своей предысторией.

Между игровым и нарративным фреймами, отделить которые часто представляет большую сложность, прослеживается сильная связь. В сообществе игроков, например, принято, что все должны различать знания, которыми они обладают как игрок, и знания, которыми, как они предполагают, обладает их фантастический персонаж. Не зря они называются на английском языке PC (player character) – это буквально игрок-персонаж как одна единая система. Игрок активно занимает одновременно две различные роли в рамках одной и той же деятельности: он является фантастической личностью, которую он играет, и игроком, который воплощает эту личность (Lust, Waskul, 2004, p. 347). Однако это бывает чрезвычайно сложно, т.к. иммерсивность обеспечивается тем, что игроки переживают за своих персонажей: во-первых, они – их продолжение, а во-вторых, участникам ролевых игр часто бывает трудно играть вымышленную личность в чистом виде (Lust, Waskul, 2004, p. 350). Когда возможности воображения заканчиваются, а точнее, человек не может представить себе адекватную реакцию точки зрения Другого, игрок начинает опираться на собственные суждения и опыт. Персонажи получаются не всегда такими, как их задумывают игроки, потому что они создаются в процессе коммуникации.

Данные особенности можно объяснить тем, что игроки существуют в «сплаве» (blend) из двух ментальных пространств (mental spaces) на основе определённой общности: одно «базовое пространство, которое используется для описания реальности» (Ковальчук, 2011, с. 98) и сконструированное пространство. Отмечается, что «ментальные пространства конструируются в режиме реального времени специально для целей конкретного дискурса, они уникальны для каждой ситуации и имеют временный характер. Их существенная черта – парциальность, каждое из них содержит информацию не о всей ситуации, а о её части» (Лозинская, 2010, с. 199). При формировании «сплава» берутся элементы из обоих исходных пространств, но сочетание содержит новую информацию, которая не содержится ни в одном из этих пространств (Tusan, 2013, p. 51). Примером таких сложных когнитивных отношений является ситуация, когда один из персонажей умирает, и игроку приходится создавать нового. Однако погибший персонаж остаётся в нарративе, хоть и не принимает в нём больше участия. Игрокам тяжело мысленно избавиться от такого «удалённого» персонажа, т.к. они к нему привыкли, проецируют на него свою идентичность, и он навсегда остаётся и с ними, и частично в игре как часть повествования или неигровой персонаж. Это говорит не только о степени вовлеченности игроков, но и восприятию опыта персонажа как своего.

Однако во время игрового процесса происходит такой быстрый переход из ментального пространства персонажа в пространство игрока, а затем и личности самого человека, что иногда невозможно чётко отделить речь и действия одной роли от другой. Так, игрок проживает сразу несколько опытов и идентичностей. Когнитивные схемы и сценарии чаще всего функционируют при ассоциативном мышлении, нужном для создания и восприятия историй. Бессознательное включается тогда, когда достигается лиминальное состояние. Высокий уровень вовлеченности с помощью подавленного недоверия (suspension of disbelief) достигается в ситуации, когда грань между мирами стирается, и человек находится как бы в пространстве между. Подобное лиминальное состояние является общим для всех фэнтезийных ролевых игр и обязывает участников активно договариваться о различиях между выдуманной персоной, игроком и человеком (Lust, Waskul, 2004, p. 336). Под лиминальностью (liminality) в данном случае имеется в виду то состояние, когда мир истории становится таким же или более реальным, чем тот, что мы воспринимаем на уровне физических ощущений, а игрок находится в пространстве между реальным и вымышленным. Лиминальное пространство – это такое ментальное пространство, через которое проходит персонаж на пути к чему-то новому.

Различия и проницаемые границы между человеком, игроком и персонажем также сходны с современным видом сложной фрагментированной идентичности, которая находится одновременно в нескольких ситуациях существования. В современной культуре с высоким уровнем саморефлексии часто в нарративах можно встретить «двойную лиминальность» (double liminality) – эмоциональное переживание поступка или события делает воображаемое пространство-время вторичным по отношению к этому переживанию, происходящему из осознания себя в событии (Ryan, 2009, p. 14). Участники как бы одновременно внутри истории и вне неё / над ней, что верно и в отношении игры Dungeons & Dragons. Через трансформацию игровым опытом проходит и выдуманный персонаж, и вместе с ним игрок.

Общение через фильтр выдуманной персоны происходит в игре с персонажами других игроков или неигровыми персонажами (non-player character, NPC), созданными и отыгрываемыми мастером. Так, повествование создаётся сразу с нескольких точек зрения. Во время битвы это, например, обеспечивается с помощью механизма инициативы (initiative), где устанавливается очерёдность действий персонажей. Время в течение боя считается следующим образом: с точки зрения нарративного фрейма раунд длится 6 секунд, однако сам процесс решения, планирования, неформального общения (социальный фрейм) и коммуникации того, что делает и куда двигается персонаж, длится гораздо дольше. Иначе говоря, игровое время увеличивается во много раз по сравнению с ходом повествования. И наоборот, игровое время уменьшается, если речь идёт о предысториях, обычной жизни города, обобщенных фрагментах повествования. При этом все виды времени проживаются участниками игры одновременно.

С точки зрения жанра изучаемая игра относится к классическому высокому фэнтези, хотя игровой механизм достаточно гибкий и может творчески использоваться для построения нарративов с элементами других популярных жанров, таких как детектив или хоррор. Примером может служить шоу Dimension 20, где в одном

из сезонов персонажи жили в волшебной версии Нью-Йорка (*The Unsleeping City*, 2019), что относится уже к поджанру городского фэнтези. Корни фэнтези лежат в эпических жанрах, исполнявшихся оригинально в устной форме с множеством вариантов истории и только позднее обретших некоторый культурный канон. Эпос также обладает обширной мифологией и сложным построением мира, что воссоздаётся в жанре фэнтези. Именно оттуда происходят различные клише и штампы, которыми полна данная литература и которые широко используются при конструировании элементов и сценариев игрового повествования. В мифе и фольклоре сценарии обеспечивают возможность конструирования истории из готовых элементов и повторения, на которое можно легко опереться при устном сторителлинге.

При игре в *Dungeons & Dragons* происходят похожие процессы. Мастера всегда в некоторой степени пытаются бороться с фэнтезийными клише, чтобы сделать опыт игры уникальным и удивить игроков неожиданным поворотом событий. Однако всё-таки основным местом поиска оригинальности скорее является не пересмотр старых клише, а встреча их с реальными игроками. Именно отклонения от первоначальных сюжетных сценариев делают игру интересной – в процессе коллаборации сценарий никогда по-настоящему не соблюдается. Никакие два игрока не могут одинаково играть одну и ту же фантастическую личность, равно как и невозможно, чтобы две одинаковые ситуации привели к одинаковому результату. Мастер подготавливает для себя возможные опоры, которые он может использовать в процессе, но само создание истории происходит прямо в процессе игры, а авторами являются как игроки, так и мастер.

Кроме создания персонажей и возможного сценария развития событий для подготовки к игре нужно продумать сеттинг (место и время действия). Минимальные единицы, которыми управляет мастер, упоминаются в самом названии игры: монстры и NPC (non-player character) – своего рода «драконы» и места для выполнения квеста – «подземелья». Другим важным местом действия становится населённый пункт, обычно деревня или город, функционирующие часто как узловой элемент, связывающий отдельные локации и квесты. Квест представляет собой череду определённых задач, которые игрокам нужно решить. Приключение может быть коротким и состоять из одного квеста (one-shot adventure) или быть длинной серией из множества квестов – кампанией (campaign). Его структура хорошо сочетается с игровой интерактивностью, а также достаточно легко собирается из элементов.

*Dungeons & Dragons* отличается тем, что возможные варианты решений лимитированы только границами самого мира и принципами достоверности. Игра известна своей сложной системой правил, однако ими можно поступиться ради того, чтобы игроки получили удовольствие от игры (так называемое “rule of cool”). Одно из основных «метаправил» фэнтезийных ролевых игр заключается в том, что не существует «правил»; книги с правилами – это только рекомендации (Fine, 1983, p. 115). Они обеспечивают структуру для детализации и большей вовлеченности в качестве только игровых ресурсов, не абсолютных ограничений. Мастер может разрешить ситуацию без консультации с правилами, что часто является причиной создания согласованных с игроками правил (house rules). Игроки и мастер могут влиять на вероятностные факторы, а случайность функционирует как неизвестность для поддержания интереса к игре.

Нарративность и интерактивность сторителлинга в любых играх колеблются между двумя формами: повествовательной игрой (a narrative game), в которой смысл повествования подчинен действиям игрока, и игровой историей (a playable story), в которой действия игрока подчинены смыслу повествования (Ryan, 2009, p. 45). *Dungeons & Dragons* относится к последнему типу, однако при этом выбор игроков имеет большое значение для нарратива. По сути, повествование не существует до самого перформативного акта и трансформируется в зависимости от того, как ведут себя персонажи, управляемые игроками. Так, происходящее становится большим, чем нарратив, – это словесный перформанс, выраженное в словах игровое действие.

Взаимодействие между небольшой группой игроков и мастером происходит с целью создания нарративного опыта (Cover, 2010, p. 168). Фокус на коллаборации и интерактивности подтверждается распространённым негативным отношением к тому, когда мастер явно пытается вести игроков к определённому результату в рамках сценария – так называемые сюжетные «рельсы» (railroad). Такому подходу часто противопоставлена «песочница» (sandbox), где игрокам можно игнорировать заданные цели, самостоятельно исследовать и конфигурировать мир. Две данные крайности описывают вариант выражения интерактивного парадокса (the interactive paradox). С одной стороны, автор стремится контролировать направление повествования, чтобы придать ему приемлемую структуру. С другой стороны, участник требует автономии действовать и реагировать без явного согласия автора (Louchart, Aylett, 2004, p. 25). Реальная игровая ситуация находится где-то в спектре между порядком и хаосом, потому что полностью проработать мир и угадывать желания игроков мастер физически не может. Сторителлинг игры строится частично на подготовленных материалах, частично на импровизации всех принимающих участие. Все эти аспекты создают «сплав» ментальных пространств в рамках дискурса каждой отдельной игры.

Основными режимами игры являются: исследование мира (exploration), боевой режим (battle), решение головоломок (puzzle), коммуникация между персонажами (отыгрыш, roleplaying, RP). Персонажи в типичной игре отправляются в «подземелье», где встречаются с каким-то злом, которое нужно победить, а локации напоминают лабиринты, использующие для эмоциональной вовлеченности любопытство и страх неизвестного. Сюжетная структура игры имеет одновременно индуктивное построение – по принципу «снизу-вверх» (bottom-up), которое включает в себя результаты взаимодействия определенных персонажей в пространстве, или дедуктивное – по принципу «сверху-вниз» (top-down) – это продвижение игрока вдоль запланированного заранее маршрута с фиксированным пунктом назначения или несколькими ответвлениями (Ryan, 2009, p. 53).

Всё это отражает попытки с помощью синтеза двух подходов решить интерактивный парадокс. Однако в игровых повествованиях часто присутствует нелинейная хронология. Примером может стать наличие в *Dungeons & Dragons* различных планов существования (planes of existence), которые в совокупности составляют мультивселенную (multiverse). На контрасте с материальным планом (material plane) или миром смертных, где в основном происходит приключение, существуют другие миры и дополнительные измерения, в которые можно попасть с помощью порталов или магии.

Когда человек не может физически присутствовать на игре, его отсутствие должно быть как-то разрешено в рамках нарратива. Концепция множества планов помогает решить эту проблему. Она также может объяснить появление различных видов существ из совершенно несоотнесимых первоисточников (ангелы, демоны, боги, феири, джины, приведения и т.д.), что часто похожим образом происходит в массовой культуре и медиа. Очевидно, что «массмедиа не только распространяют информацию, но и оказывают значительное влияние на свою аудиторию по всему миру» (Короткевич, 2021, с. 23), при этом часто они отталкиваются от желаний самих потребителей контента, особенно в Интернете. Такой подход, в частности, характерен для американской культуры и литературы. Как известно, моделью развития США всё ещё часто считается ««плавильный котёл» (melting pot), прибежище для представителей множества наций» (Баранова, 2013, с. 13), поэтому и в игре, созданной в Америке, можно встретить пёструю палитру персонажей и сюжетов из прецедентных текстов со всего мира (как, например, и в американских комиксах). Так, подтверждается мысль о том, что прецедентность «может присутствовать и вне печатного текста как некоторый текст в творческом сознании автора» (Чупрына, 2020, с. 94). К тому же, скорее всего, мастера и игроки пользуются не просто прецедентными текстами и феноменами, а мифологическими моделями: речь идёт о «неких матрицах, ячейки которых заполняются уместными семантическими элементами, предоставляемыми данной культурной традицией» (Неклюдов, 2011, с. 14). Данный аспект даёт возможность интегрировать в мир повествования широкий спектр образов и аллюзий, что ещё больше стимулирует интерес и вовлечённость игроков при постоянном колебании между реальным и нереальным, а такое колебание характерно для культуры метамодерна.

Не только пространство и идентичность не имеют чётких границ и проницаемы, но и сами создаваемые устно-письменные тексты часто не обладают завершённостью: сериализация, ревизия после каждой игры, неизвестность способа окончания определённой арки и единоразовость проживания опыта характерны для нарративов в рамках исследуемой ролевой игры. Игра как одна из таких сложных открытых динамических сетей заключается в постоянном обсуждении правил и границ игровой реальности, соотношении различных повествований, ролей и фреймов. Игровой опыт согласовывается пространственно, темпорально и социально (Copier, 2009, p. 168), с помощью чего игровое ментальное пространство создаётся, организуется и развивается. Соединение в одну историю разных нарративов предполагает создание единого дискурса «сплава» ментальных пространств, в чём и заключается процесс формирования интерактивной истории.

## Заключение

Таким образом, мы приходим к выводу о том, что сторителлинг в игре *Dungeons & Dragons* основывается на создании лиминального ментального пространства. Игровой процесс опирается на мифо-фольклорные стратегии и элементы, а также прецедентные тексты и феномены жанра фэнтези и массовой культуры. Повествование создаётся в процессе коллективного взаимодействия игроков-персонажей и мастера одновременно в нескольких фреймах (социальном, игровом, нарративном, драматическом). Нарратив представляет собой квест, в котором происходит переход от одного описания игровой реальности, с объектами и образами которой нужно взаимодействовать для решения определённой задачи, к другому. Через взаимодействие одновременно в ментальном «сплаве» из нескольких пространств, восприятий времени и фреймов игроки проходят через трансформацию игровым словесным опытом. Перспективы дальнейшего исследования проблемы мы видим в более детальных междисциплинарных изысканиях с точки зрения литературоведения, лингвистики, а также исследований игрового дизайна и сторителлинга для полного освещения способов создания и особенностей функционирования словесного интерактивного опыта.

## Источники | References

1. Баранова К. М. Ведущие лейтмотивы ранней американской словесности и их влияние на современную литературу // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия «Филология. Теория языка. Языковое образование». 2011. № 1 (7).
2. Баранова К. М. Стилизация в тексте «Альманаха бедного Ричарда» Б. Франклина // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия «Филология. Теория языка. Языковое образование». 2013. № 1 (11).
3. Баранова К. М., Чупрына О. Г. Диахронический взгляд на константы в американской языковой картине мира // Вестник Московского государственного областного университета. Серия «Лингвистика». 2015. № 6.
4. Ковальчук Л. П. Теория концептуальной интеграции Ж. Фоконье и М. Тернера // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2011. № 1 (8).

5. Короткевич Д. О. Особенности языковой концептуализации образа зарубежного государства в американских СМИ // Язык и литература в проблематике современных гуманитарных наук: сб. науч. тр. по лингвистике и литературоведению / Московский городской педагогический университет. М., 2021.
6. Лозинская Е. В. Когнитивное литературоведение: авторы, методы, перспективы // Человек: образ и сущность. Гуманитарные аспекты. 2010. № 1.
7. Неклюдов С. Ю. Мифологическая традиция и мифологические модели // Вестник Российского государственного гуманитарного университета. Серия «История. Филология. Культурология. Востоковедение». 2011. № 9 (71).
8. Османова Д. Н. Мультимедийный сторителлинг как форма возрождения мифо-фольклорной коммуникации в условиях современного медиапространства (в рамках теории Г. М. Маклюэна) // Иностранные языки в Узбекистане. 2019. № 6 (29).
9. Чупрына О. Г. Прецедентность и интертекстуальность как дискурсивные явления // Парадигма гуманитарных знаний начала XXI века: межкаф. сб. науч. тр. по лингвистике и литературоведению / Московский городской педагогический университет. М., 2020.
10. Copier M. Challenging the Magic Circle: How Online Role-Playing Games Are Negotiated by Everyday Life // Digital Material: Tracing New Media in Everyday Life and Technology / ed. by M. van den Boomen. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2009.
11. Cover J. G. The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games. Jefferson: McFarland and Company, 2010.
12. Fine G. A. Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds. Chicago: University of Chicago Press, 1983.
13. Louchart S., Aylett R. Narrative Theory and Emergent Interactive Narrative // International Journal of Continuing Engineering Education and Lifelong Learning. 2004. Vol. 14.
14. Ryan M.-L. From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative // Storyworlds: A Journal of Narrative Studies. 2009. Vol. 1.
15. Tucan G. Cognitive Poetics: Blending Narrative Mental Spaces. Self-Construal and Identity in Short Literary Fiction // ENTHYMEMA. 2013. No. VIII.
16. Waskul D., Lust M. Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing // Symbolic Interaction. 2004. Vol. 27. No. 3.
17. Zipes J. Sticks and Stones: The Troublesome Success of Children's Literature from Slovenly Peter to Harry Potter. 1st ed. L.: Routledge, 2001.

#### Информация об авторах | Author information



Нефедова Ольга Игоревна<sup>1</sup>, к. филол. н.

<sup>1</sup> Московский городской педагогический университет



Nefedova Olga Igorevna<sup>1</sup>, PhD

<sup>1</sup> Moscow City Teachers' Training University

<sup>1</sup> [olgonavt@gmail.com](mailto:olgonavt@gmail.com)

#### Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 09.12.2022; опубликовано (published): 31.01.2023.

**Ключевые слова (keywords):** сторителлинг; настольные ролевые игры; когнитивное литературоведение; ментальное пространство; фрейм; storytelling; tabletop role-playing games; cognitive literary studies; mental space; frame.