

Студенческий научный электронный журнал

# StudArctic Forum

## 2022. Т. 7, № 1

**Главный редактор**

И. М. Суворова

**Заместитель главного редактора**

А. А. Малышко

**Ответственный секретарь**

П. С. Воронина

**Редакционный совет**

С. В. Волкова  
М. И. Зайцева  
Г. Н. Колесников  
В. С. Сютёв  
В. А. Шлямин

**Редакционная коллегия**

А. Ю. Борисов  
Р. В. Воронов  
Т. А. Гаврилов  
Е. О. Графова  
Л. А. Девятникова  
А. А. Ившин  
А. А. Кузьменков  
Е. Н. Лузгина  
Ю. В. Никонова  
М. И. Раковская  
А. А. Скоропадская  
Е. И. Соколова  
И. М. Соломещ  
А. А. Шлямина

**Службы поддержки**

Е. В. Голубев  
А. А. Малышко

**Издатель**

ФГБОУ «Петрозаводский государственный университет»  
Российская Федерация, г. Петрозаводск, пр. Ленина, 33

**Адрес редакции**

185910, Республика Карелия, г. Петрозаводск, ул. Ленина, 33.  
E-mail: [saf@petrsu.ru](mailto:saf@petrsu.ru)  
<http://saf.petrso.ru>

Scientific journal  
**StudArctic Forum**

**2022. Vol. 7, No. 1**

**Editor-in-Chief**

Irina M. Suvorova

**Deputy Editor-in-Chief**

Anton A. Malyshko

**Editorial secretary**

Polina S. Voronina

**Editorial Council**

Svetlana V. Volkov  
Maria I. Zaitseva  
Gennadiy N. Kolesnikov  
Vladimir S. Syunev  
Valery A. Shlyamin

**Editorial Team**

Alexey Yu. Borisov  
Roman V. Voronov  
Timmo A. Gavrilov  
Elena O. Grafova  
Lyudmila A. Devyatnikova  
Alexander A. Ivshin  
Alexander A. Kuzmenkov  
Elena N. Luzgina  
Yulia V. Nikonova  
Marina I. Rakovskaya  
Anna A. Skoropadskaya  
Evgeniya I. Sokolova  
Ilya M. Solomeshch  
Anastasia A. Shlyamina

**Support Services**

Evgeniy V. Golubev  
Anton A. Malyshko

**Publisher**

© Petrozavodsk State University, 2012—2022

**Address**

33, Lenin av., 185910 Petrozavodsk, Republic of Karelia, Russia  
E-mail: [saf@petsu.ru](mailto:saf@petsu.ru)  
<http://saf.petsu.ru>

## Культуроведение и социокультурные проекты

**БАТИЩЕВА**  
**Мария Александровна**

бакалавриат, Санкт-Петербургский политехнический университет  
Петра Великого (Санкт-Петербург, Российская Федерация),  
*masha.batisheva@mail.ru*

### Анализ выбора игрока в компьютерных играх с нелинейным сюжетом

**Научный руководитель:**

Быльева Дарья Сергеевна

**Рецензент:** Е. О. Бурачевская

Статья поступила: 16.12.2021;

Принята к публикации: 06.03.2022;

**Аннотация.** В статье анализируется насколько и в каких пределах геймер может влиять на игровой процесс, является ли свобода выбора подлинной или мнимой. Нелинейность в играх представляет собой новый этап их развития. В результате исследования было выявлено: большинство игр представлены в жанре «приключение», при прохождении психологический портрет героя изменяется, персонаж обладает свободой выбора действий. Таким образом, в видеоиграх с нелинейным сюжетом существует широкий диапазон вариативности, определяющийся действиями игрока. Возможность трансформировать характер персонажа и сюжет обеспечивает игроку новый уровень погружения в игровую среду.

**Ключевые слова:** главный герой, игровой мир, видеоигра, геймер, нелинейность

**Для цитирования:** Батищева М. А. Анализ выбора игрока в компьютерных играх с нелинейным сюжетом // StudArctic Forum. 2022. Т. 7, № 1. С. 27—32.

Сегодня общество стремительно меняется благодаря развитию цифровых технологий [Pokrovskaja, Tyulin; Shipunova]. Изначально для компьютерных игр был характерен линейный нарратив, в то время как в современных играх разработчики стараются предоставлять возможность выбора действий, то есть создают нелинейный сюжет [Самойлова, Шаев]. Целью статьи является анализ выбора игрока вариантов своих действий в компьютерных играх.

Компьютерные игры, обретая всю большую сложность, становятся иной реальностью. Видеоигры, несомненно, оказывают влияние на геймера. Человек может приходить в состоянии радости, уныния, печали, злости во время прохождения игры. В своей статье Д. С. Быльева и В. В. Лобатюк отмечают «наслаждение как переживание, непосредственно связанное с игрой, ибо человек учится «ценить деятельность своих сил как источник наслаждения, а когда в игре устраняется полезная цель труда, то целью становится этот самый приятный результат, сопровождающий труд» [Быльева, Лобатюк: 17]. Действительно, видеоигры могут привести человека в состояние эйфории и порой заставить забыть о жизненных проблемах. На данном этапе развития геймер сам принимает решения в квестах, выбирает реплики в диалогах и т. д., благодаря чему он не просто наблюдает за происходящим со стороны, а является главным героем. Большому погружению в игру способствует возможность выбора, когда протагонист не просто более или менее успешно следует предписанной создателями игры логике, а влияет своими действиями на развитие сюжета. По определению нелинейность игры проявляется в невозможности выстраивания хронологической последовательности цепи событий после появления определенной точки неустойчивости, где игроку предстоит принять то или иное решение [Гаврилов]. Казакова Н. Ю. подразделяет нелинейный сюжет на два типа: свободную игру, при которой отсутствует последовательность событий, а игрок обладает «максимальной» свободой действий, и ступенчатую историю, где игровой мир «запоминает» решения, принятые игроком, и потому изменяется в соответствии с ними [Казакова]. Все «реконструкции», которые претерпевает игровой процесс, отражаются на исходах игры. Помимо основной

концовки разработчики создают «дополнения» к ней, получение которых зависит от принятия тех или иных решений игроком [Кутлалиев]. Выбор в игре с нелинейным сюжетом можно совершить много раз, ведь именно так можно изучить все возможности видеоигры, а также извлечь из нее опыт [Илларионов, Мосиенко].

В данной статье проанализированы 100 видеоигр с нелинейным сюжетом. Изучено, насколько и в каких пределах игрок может влиять на игровой процесс, является ли свобода выбора подлинной или мнимой, выявлены особенности влияния действий геймера на игровой мир. Данные игры будут систематизироваться по следующим критериям: жанр игры, возможные действия, совершаемые за главного героя (геймер сам решает, как поступить), влияние решений игрока на отношения с другими персонажами, наличие множества концовок, мотивы главного героя, психологический портрет героя (на основе действий геймера определяется психологическая характеристика героя, его возможные действия и качества личности), а также то, как представлен главный герой в начале игры. Компьютерные игры были выбраны на платформах Steam, Epic Games, Ubisoft.

При анализе игр с нелинейным сюжетом было выявлено: 40% составляют игры жанра-adventure (приключение), 22%- экшен (РПГ), 13%-выживание, 6%-игры-кино, 4%-шутеры, 4%-стратегии, 3%-хоррор, 3%-инди, 2%-симуляторы, 3%-стелс (рис.1).

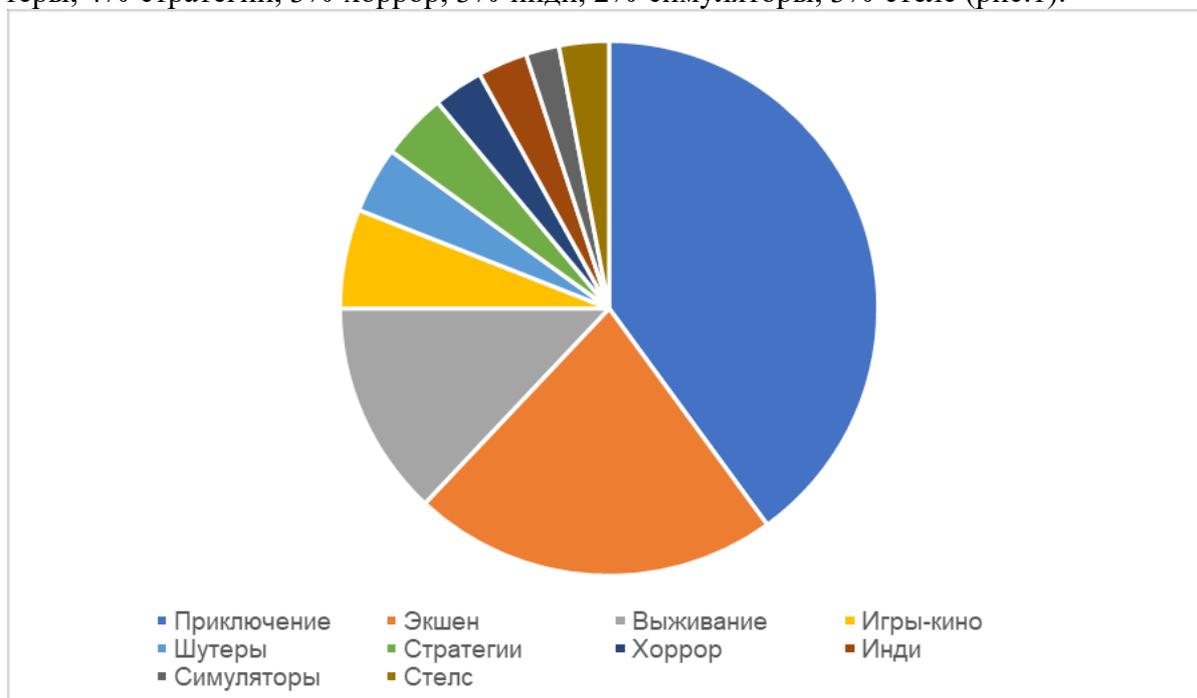


Рис. 1. Результаты исследования (в %) по определению жанров в видеоиграх с нелинейным сюжетом

40% игр представлены в жанре приключения — это, в первую очередь, связано с тем, что при данном стиле игры сюжет ветвится, существует множество взаимодействующих между собой персонажей, а также присутствует предыстория главного героя.

На экшен (РПГ) приходится 22%. При данном стиле игроки выбирают себе роли по различным данным - внешности, предыстории и индивидуальным умениям. В данном случае нелинейность игры проявляется в выборе героя. Примером может послужить Dragon Age.

Игры жанра «выживание» составляют 13 %. Выбор представлен в выборе игроком пути выживания, то есть геймер может развиваться в сторону защиты (улучшение базы, защитное снаряжение), нападения (улучшение оружия) или же скрываться от других (подбор скрытного места для построек). Примером такого жанра может послужить игра ARK.

6% - игры-кино, в которых перед игроком предстаёт выбор в диалогах, он управляет сюжетом на основе фраз главного персонажа. Подобное можно наблюдать в Until Dawn, в основе которой лежит «эффект бабочки».

4% - шутеры, так как в них игрок может выбирать жертву. Примером может послужить Counter-Strike, где геймер оказывается на карте, где он выбирает команду.

4% и 2% занимают стратегии и симуляторы соответственно, где геймер сам творит историю: строит поселение, улучшает его; создает персонажей и развивает отношения с другими цивилизациями; выбирает тактики нападения и защиты. Например, Sid Meier's Civilization VI, где игрок строит собственную империю с нуля, борется с другими королевствами и поддерживает своё население.

3% процента составляют и стелс, и хоррор, где перед игроком становится выбор: спастись или спрятаться, но погибнуть.

3% составляют инди-игры, где игрок обладает свободой выбора (взятие квестов, возведение построек и т.п.). Примером такой игры является TerraGIA, где игрок оказывается в открытом море и пытается создать дом для себя и НИПов (других персонажей), а также победить всех боссов, начиная с Глаза Ктулху и заканчивая Лунным Лордом.

Анализируя главного героя, можно отметить, что в 64% игр протагонист является положительным персонажем. Геймер замечает выбор в том, что он может изменить игровой мир в лучшую сторону. Примером такой игры может послужить The Walking Dead от Telltale Games.

В 32 % главный герой предстает нейтральным - это является значимым плюсом, так как игрок может написать свой сценарий с чистого листа. Примером такой игры может послужить игра Метро 2033.

Всего в 4% проанализированных игр главный герой представлен злодеем. Данный фактор предоставляет игроку выбор - находить союзников для захвата территории и сокрушения врагов или же делать все самому. Примером такой игры может послужить Overlord.

Анализируя возможности игрока, мы выявили, что в 66% он обладает свободой выбора - начиная от выборов реплик в диалогах, заканчивая возможностью действовать. Благодаря свободе выбора геймер все сильнее и сильнее погружается в игру, так как перед ним предстаёт множество вариантов в той или иной ситуации. Примером данной игры может послужить Sims 4, где геймер способен стать кем угодно, создать персонажа любой внешности, построить дом или же стать великим учёным, отвечать на телефонные звонки или же игнорировать их.

В 27% игр представлена возможность лишь изменить ход диалога. Благодаря возможности выбора различных фраз в диалогах, игрок начинает понимать, насколько сильно слова влияют на отношения с героями. Примером такой игры может послужить The Stanley Parable, где геймер решает, какую «дверь» выбрать. Перед ним становится выбор - перечить комментатору или же следовать его указаниями. Игра имеет около 20 концовок, одна из которых - «игривая»: если перечить всем словам комментатора, герой сможет дойти до своей комнаты.

В 7% геймер может лишь сразиться кого-то из персонажей (характерно для жанра "выживание"). Данная ситуация предоставляет возможность выбора - вступать в бой с иными игроками.

Рассматривая влияние решений игрока на психологический портрет главного героя, мы выявили, что 79% игр имеют данную возможность (геймер может изменить характер своего персонажа). Благодаря такому выбору игрок не просто влияет на исход квестов, но и формирует, конструирует, создаёт героя воплощением самого себя. Одной из таких игр является Detroit: Become Human, действия которой разворачиваются в 2038 году в городе Детройт, где технологии развились до уровня создания андроидов.

В 21% игр с нелинейным сюжетом психологический портрет героя не изменяется, что связано с жанром и игровой механикой. Примером видеоигры из данного сегмента может послужить Grotto, где герой способен читать по звездам и анализировать их предсказания. В данной игре решения игрока не меняют психологический портрет героя (личные качества героя независимы от действия игрока), так как главный герой принимает решения, важные

для своего племени (связанные с постройками, продовольствием), благодаря которым они либо выживут, либо погибнут.

Влияют ли решения игрока на отношения с другими персонажами? Из ста игр в 70% такие решения оказывают влияние. Благодаря данному фактору геймер может понять, что его действия влияют не только на игровой мир и сюжет, но и на взаимодействия с героями. Перед игроком стоит выбор - помогать персонажам или же нет. Примером может послужить *The Witcher 3: Wild Hunt* (жанр-приключение), действия которого разворачиваются в Средневековье, где, помимо обычных жителей, присутствуют истинные воплощения зла, монстры, удивительные существа, а многие герои обладают необычными способностями.

В 30% решения не влияют на отношения с другими персонажами, это связано со сложной механикой игры, разработчиками, которые просто не добавили эту возможность, жанром игры или же отсутствием сюжета, где игрок сам пишет историю. Примером может послужить *Void Eclipse* (жанр - стратегия), смысл которой заключается в развитии своей армии и сражениях с инопланетной угрозой. В ней герой не может повлиять на отношения с другими персонажами, так как управляет своим войском «извне».

Рассмотрим мотивы, которые оказывают одно из ключевых влияний на погружения игрока (рис. 2). Можно отметить, что в 40% мотивом выступает сокрушение врагов. Перед игроком встает выбор - нарастить свою мощь и ударить первым, захватить территорию или же защищать уже приобретенную. Геймер делает выбор в пользу одной или другой стратегии в ходе сражения. Подобное можно наблюдать в игре *Saints Row 3*.

В 24 % мотивом выступают личные побуждения, что позволяет принять собственное решение, ссылаясь на свою точку зрения и историю персонажа. Примером может послужить *The Elder Scrolls V: Skyrim*.

В 17% мотивом выступает спасение жизней, так называемое чувство «супергероя».

В 12% мотивом служит выживание, так как перед игроком становится цель - спасти управляемого героя любыми способами. Выбор в данном случае - бороться за свою жизнь, уничтожать любую угрозу или же бежать от опасностей. Подобное можно заметить в игре *The Long Dark*. Действия видеоигры разворачиваются на тихоокеанском побережье Канады после крушения самолета.

И в 7% проанализированных игр главным мотивом действий игрока выступает любовь, что позволяет погрузиться в историю любовных отношений персонажей и сопереживать герою, что влияет на выбор, совершаемый геймером. Примером может послужить *Resident Evil 7: Biohazard*.

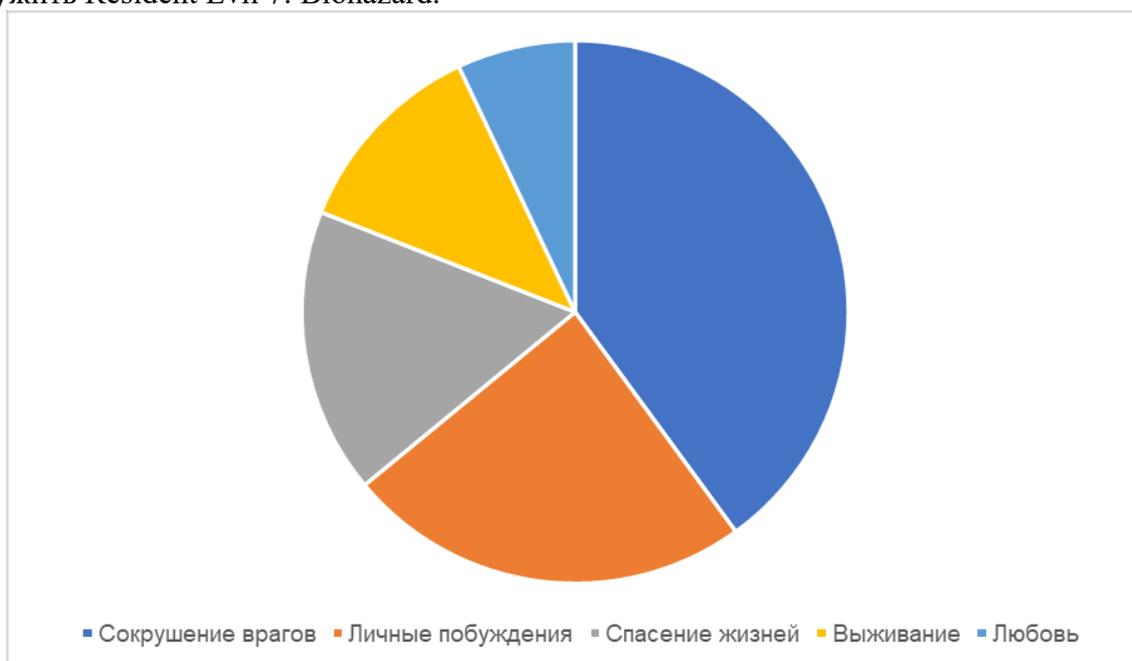


Рис. 2. Результаты исследования мотивов главного героя

Следующий критерий иллюстрирует наличие множества концовок. Именно данный фактор показывает степень нелинейности сюжета и ощущение груза ответственности за свои действия. В 90 % проанализированных игр наблюдаются разветвления концовок на основе действий и слов игрока. Примером может послужить *Cyberpunk 2077* – приключенческая ролевая игра, действие которой происходит в мегаполисе Найт-Сити, где власть, роскошь и модификации тела ценятся выше всего. В данной игре пять концовок, которые также делятся на несколько исходов и которые полностью зависят от выбора геймера в квестах, а также поддержания отношений с другими персонажами.

В 10% игр наблюдается одна концовка, что характерно для стратегий, стелса, головоломок и квестов и некоторых приключений. Примером может послужить *Borderlands 2*.

**Заключение.** В результате исследования выявлено, что в современных играх с нелинейным сюжетом игроку предоставляется широкий диапазон возможностей, влияющих на прохождение и исход игры. Каждый жанр видеоигр предоставляет различный выбор геймеру, начиная от разветвления сюжета (характерно жанру приключение - 40%), заканчивая созданием персонажей (жанр симулятор - 2%), а также различные возможности: свободу выбора действий (66%), выбор разных реплик в диалогах (27%), возможность по-разному поступать с другими игроками (7%). Игрок может менять психологический портрет героя, то есть характеристику внутреннего мира персонажа (79% игр предоставляют данную возможность), влиять на отношения с другими персонажами (70%), сделать из своего персонажа положительного героя или же злодея (в 32% персонаж является нейтральным). Кроме того, персонажи имеют различные мотивы для совершения различных действий (40% - сокрушение врагов, 24% - личные побуждения, 17% - спасение жизней, 12% - выживание и 7% - любовь). Нелинейность способствует большему вовлечению геймера в процесс игры. Таким образом, в современном мире компьютерные игры не только позволяют заполнить свободное время, но и помогают ощутить, как выбор того или иного решения влияет на развитие сюжета. Нелинейность сюжета представляет собой новый этап развития компьютерных игр, все больше отдаляющий их от других медиа

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Быльева Д.С., Лобатюк В.В. Игра в современном мире: социально-философский анализ // Научно-технические ведомости СПбГПУ. Гуманитарные и общественные науки. 2019. № 3(10). С. 16—27. DOI:10.18721/JHSS.10302.

Гаврилов В. В. Специфика нелинейного сюжетопостроения в компьютерно-игровом пространстве // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2017. № 74 (8). С. 67–69.

Илларионов Г. А., Мосиенко М. К. Философский анализ причин популярности компьютерных игр в контексте габитуального подхода. // Социодинамика. Прочие социальные науки. 2018. № 9. С. 40—51.

Казакова Н. Ю. Основные принципы разработки сюжета игрового проекта в рамках гейм-дизайна. // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и искусствоведение. 2016. № 3 (82). С. 218—221.

Кутлалиев Т. Х. Способы введения нелинейности в сюжеты компьютерных игр. // Вестник РГГУ. Языкознание и литературоведение. 2012. №11 (91). С. 88—91.

Самойлова Е. О., Шаев Ю. М. Компьютерные игры как виртуальный нарратив. // Языкознание и литературоведение. Манускрипт. 2016. № 2 (64). С. 172.

Coeckelbergh M. When Machines Talk: A Brief Analysis of Some Relations between Technology and Language // Technology and Language. 2020. № 1 (1). P. 28—33. DOI:https://doi.org/10.48417/technolang.2020.01.05.

Pokrovskaia N. N., Tyulin A. T. Psychological Features of the Regulative Mechanisms

Emerging in the Digital Space // Technology and Language. 2021. № 2 (2). P. 106—125. DOI:<https://doi.org/10.48417/technolang.2021.02.11>.

Shipunova O. Technologies and Media Environment of Information Society // Technology and Language. 2021. № 3 (2). P. 1—7. DOI: <https://doi.org/10.48417/technolang.2021.03.01>.

### Cultural studies and socio-cultural projects

**Maria A. BATISHCHEVA**

bachelor, Peter the Great St.Petersburg Polytechnic University  
(Saint Petersburg, Russian Federation),  
[masha.batisheva@mail.ru](mailto:masha.batisheva@mail.ru)

## Analysis of player choice in computer games with a nonlinear plot

**Scientific adviser:**

Darya S. Byleva

**Reviewer:** E. Burachevskaya

Paper submitted on: 12/16/2021;

Accepted on: 03/06/2022;

**Abstract.** The article analyzes how much and to what extent a player can influence the gameplay, whether the freedom of choice is real or imaginary. Non-linearity in games represents a new stage in their development. As a result of the study, it was revealed that most of the games are presented in the adventure genre, during the passage of the psychological portrait of the hero changes, the character has the freedom to choose actions. Thus, in video games with a non-linear plot, there is a wide range of variability determined by the actions of the player. The ability to transform the character's character and plot, provides the player with a new level of immersion in the game environment.

**Keywords:** main character, game world, video game, gamer, nonlinearity

**For citation:** Batishcheva, M. Analysis of player choice in computer games with a nonlinear plot. *StudArctic Forum*. 2022; 7(1): 27—32.

### REFERENCES

Bylyeva D.S., Lobatyuk V.V. Game in the modern world: socio-philosophical analysis // Scientific and technical Bulletin of SPbPU. Humanities and social sciences. 2019. No. 3 (10). P. 16—27. DOI: 10.18721/JHSS.10302.

Gavrilov V. V. Specifics of nonlinear plot-building in computer-gaming space // Philological sciences. Questions of theory and practice. 2017. No. 74 (8). P. 67—69.

Illarionov G. A., Mosienko M. K. Philosophical analysis of the reasons for the popularity of computer games in the context of a habitual approach. // Sociodynamics. Other social sciences. 2018. No. 9. P. 40—51.

Kazakova N. Y. The basic principles of developing the plot of a game project within the framework of game design. // Bulletin of the Adygea State University. Series 2: Philology and Art History. 2016. No. 3 (82). P. 218—221.

Kutlaliyev T. H. Ways of introducing non-linearity into the plots of computer games. // Bulletin of the Russian State University. Linguistics and literary studies. 2012. No. 11 (91). P. 88—91.

Samoylova E. O., Shaev Y. M. Computer games as a virtual narrative. // Linguistics and Literary studies. Manuscript. 2016. No. 2 (64). P. 172.

Kekelberg M. When machines speak: A brief analysis of some relations between technology and language // Technology and language. 2020. No. 1 (1). P. 28—33. DOI:<https://doi.org/10.48417/technolang.2020.01.05>.

Pokrovskaya N. N., Tyulin A. T. Psychological features of regulatory mechanisms arising in the Digital space // Technologies and language. 2021. No. 2 (2). P. 106—125. DOI:<https://doi.org/10.48417/technolang.2021.02.11>.

Shipunova O. Technologies and media environment of the Information Society // Technology and language. 2021. No. 3 (2). P. 1—7. DOI: <https://doi.org/10.48417/technolang.2021.03.01>.