

**Геймплей:  
перевод, определение и анализ структуры**

**И. С. Кудряшов**

НОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

*Аннотация.* Предлагается детальное исследование затруднений при определении понятия «геймплей», играющего большую роль в понимании видеоигр. Термин сложно перевести на другие языки, что затрудняет и формулировку дефиниции. В ходе анализа причин затруднений подвергаются критике существующие нерелексивные переводы и определения, и в итоге предлагается новое определение, опирающееся на базовый элемент видеоигр (правила и границы). Исследование аспектов геймплея позволяет сделать вывод о двух процессах, формирующих геймплей. В заключение представлена возможная дальнейшая перспектива анализа данного понятия.

*Ключевые слова:* game studies, видеоигры, геймплей, играбельность, аффорданс, элементы игры, правила, сценарий, классификация игр.

УДК 003 [008 + 004.42 + 79]

DOI 10.25205/2307-1737-2020-2-427-440

*Контактная информация:* Кудряшов Иван Сергеевич, кандидат философских наук, доцент кафедры социальной философии и политологии Института философии и права НГУ (Новосибирск, Россия, ioann1983@yandex.ru)

*Кудряшов И. С.* Геймплей: перевод, определение и анализ структуры // Критика и семиотика. 2020. № 2. С. 427–440.

ISSN 2307-1737. Критика и семиотика. 2020. № 2  
© И. С. Кудряшов, 2020

Термин «геймплей» возник в 80-е гг. XX в. вместе с бурным развитием видеоигр. С тех пор он приобрел большую популярность и распространение. Долгое время термин использовался без определения, а те, что со временем появились, были далеки от ясности. Зачастую подобные определения предлагались создателями видеоигр и отражали скорее их личные представления о хорошей игре. Одним из популярных определений до сих пор является формула известного гейм-дизайнера Сиды Мейера: «Геймплей – это серия интересных решений». Оно задает вектор поисков и размышлений, но вряд ли может быть использовано в теории, хотя бы потому, что никак не отделяет опыт геймера от опыта обычной жизни.

Нечеткость понятия *геймплей* является значительной проблемой для *game studies*, ведь в задачи этой междисциплинарной области исследования входит описание функций и структур видеоигр. Подобное описание невозможно без понимания смысловых ориентиров, на которые равняются и создатели игр (они содействовали распространению термина *геймплей*), и геймеры (использующие его для оценки игр и выражения своего опыта). Разработка понятия *геймплей* могла бы помочь и с решением других проблем. Например, по нашему мнению, ее невозможно рассматривать в отрыве от проблем классификации жанров видеоигр.

Кроме того, отсутствие ясности препятствует включению вопросов изучения видеоигры в более широкий контекст философии медиа, семиотики и антропологии. Вне зависимости от чьих-то эстетических и ценностных представлений факт серьезного проникновения видеоигр в современную культуру налицо: влияние игровых и интерактивных структур, а также видеоигровых визуально-семиотических приемов довольно отчетливо проявляется в кинематографе, телевидении, сетевом общении и даже живописи. Перенос игровых элементов с одного типа культурных объектов на другие вряд ли удастся адекватно описать без понятий *геймплей* и *игровость* (понятие, составляющее часть геймплея).

Для отечественного исследователя *геймплей* – это заимствованное слово, контекст использования которого широк и разнообразен, а потому сходно нельзя дать подходящую русскоязычную аналогию из-за сужения значения. Нужно проанализировать существующие определения, а также его изначальную семантику и область, в которой применение термина оказалось востребовано. При этом важно понимать, что использование термина в основном приходится не на теоретические рассуждения, а на интервью, размышления и публицистические тексты создателей игр, игровых критиков и журналистов, самих геймеров, рефлексировавших свой опыт. На этой основе мы попытаемся предложить уточнение термина (в том числе за счет разделения аспектов и выделения значимых связей).

Обратим внимание прежде всего на те переводы, что уже существуют. Слово *геймплей* широко используется в исследованиях по видеоиграм и гейм-журналистике. Обычно оно остается без перевода, но есть примеры

попыток выделить ключевой аспект понятия. Трудность перевода термина заключается в том, что оно состоит из двух корней, разница между которыми теряется при переводе: в английском языке активно используются семы *game* и *play* для выражения разных смыслов, в то время как в большинстве европейских языков (русский, немецкий, французский и др.) почти все аспекты взаимодействия с игрой описываются группой однокоренных слов (игра, *spiel*, *jeu* и т. д.), а остальные слишком ограничены в своем употреблении. Или, проще говоря, при буквальном переводе *gameplay* нам понадобится совершенно запутывающее двойное использование семы «игра» (что-нибудь вроде «игроиграние» или «играемость игры»). Богатый на синонимы русский язык, конечно, имеет множество аналогов для английского *play*, но они либо ограничены (связаны с конкретным видом игры – например, *пиликать*, *ходить*, *исполнять*, *бряцать* и т. д.), либо воспринимаются как жаргонизмы, просторечия, заимствования (например, *рубиться*, *шпилить* и т. д.). Активно используемый в прошлом глагол «забавлять» (довольно точный аналог *play*) сегодня сложно ввести в теорию, так как из-за современных коннотаций он будет задавать слишком узкое прочтение. Хотя в целом геймплей – это по большому счету и есть все то, что создает эффект забавности игры (забавлять может и простота, и сложность; забавой может быть как отчетливое удовольствие от игры, так и заикленность на игре с долей неудовольствия; забавными могут быть отдельные компоненты игры или их сочетание в целом).

Если же говорить о попытках дать первое поясняющее определение, то наиболее часто встречаются два варианта: «играбельность» и «игровой процесс». Оба варианта нельзя считать удачными для теории, так как они не учитывают важные нюансы.

Перевод «играбельность» крайне неточен, поскольку теряется разница между словами *gameplay* и *playability*, что противоречит англоязычным авторам, выделяющим играбельность как часть геймплея. Хотя обычно эти авторы и не уточняют, что же еще есть в геймплее помимо играбельности. Здесь также потерян аспект конструирования (объективная сторона геймплея): играбельность легко связать с удобством, понятностью и приятностью игры, но гораздо хуже в него вписываются те вещи, которые вызывают интеллектуальный интерес или эстетическое восхищение (сценарий, сеттинг, дизайн), что хорошо известно по примерам игр – неудобных (неиграбельных), но привлекательных для геймеров своим содержанием. Наконец, можно сказать, что *играбельность* – столь же смутный термин, как и *геймплей*, поэтому вряд ли он может быть использован для дефиниции.

При переводе «игровой процесс» возникает двусмысленность: о чем идет речь? О субъективном процессе восприятия игры, о комплексе восприятий и действий во время игры или об объективных конструкциях, созданных авторами и проявляющихся в конкретном случае? Также «процесс» ориентирует на понимание игры как длительности или серии актов,

что затемняет представление о тех элементах игры, которые оказываются недоступны восприятию игрока (неявные элементы или не открытые игроком).

Иногда в такой перевод добавляют указание на интерактивность, что придает ему вид определения: «геймплей – интерактивный игровой процесс между игроком и игрой». На самом деле подобное «определение» имеет очень размытые контуры, ведь *интерактивность* как таковая является всего лишь формой работы многих медиа, способных на обратную связь. Кроме того, из факта, что игра взаимодействует с игроком нельзя сделать никаких выводов о геймплее и его качестве.

Следует теоретически определиться, что первично для понятия – вовлечение игрока или то, что организывает действия и ощущения игрока? Среди отечественных авторов часто встречается точка зрения, что важна именно субъективная сторона (привлекательность игры для игрока, играбельность) игрового процесса. Подобный взгляд ищет себе подкрепление в многообразии геймерского опыта и вкусов. При таком подходе можно увидеть стимуляцию игрока, но не сами стимулы; к тому же слово «играть» остается на уровне никак не определенной самоочевидной активности. На наш взгляд, иммерсия – лишь психологический эффект геймплея, который следует рассматривать как вторичный элемент, потому что он связан с субъективным ощущением (или представлением создателя о таком) по поводу вполне реального и кем-то сконструированного объекта. Как замечено современными людологами, понятие *геймплей* часто пытаются редуцировать до упрощенных схем и понятий из психологии (например, к концепту «потока» М. Чиксентмихайи). И все же базовым элементом видеоигры и ее геймплея является то, без чего не может состояться игра, – это правила и границы, воплощенные в коде игры. Или шире: под геймплеем стоило бы понимать прежде всего правила и те игровые конструкции<sup>1</sup>, которые облегчают вовлечение в активность по этим правилам. Однако называть процессом набор правил и конструкций (даже рассмотренных в динамике) затруднительно, потому стоит отказаться от перевода «игровой процесс».

На наш взгляд, слово «геймплей» можно оставить без перевода, если договориться об удовлетворительном определении. Обратим внимание еще на несколько определений понятия *геймплей*, которые дают известные разработчики. Адамс и Роллингс в работе «On Game Design» предлагают

---

<sup>1</sup> В первом приближении под такими конструкциями следует понимать наиболее очевидные признаки игр, использующиеся для ряда классификаций. Это интерфейс (текстовые, графические и псевдографические игры), форма взаимодействия (текстовый ввод, манипулятор, сканирующее устройство типа Kinect, аппараты для VR или сложные имитационные комплексы), а также необходимое оснащение, вроде наличия сети и т. д. Игры, различающиеся по этим признакам, имеют ощутимо разные критерии к оценке геймплея.

понимать под геймплеем «одну или более причинно-связанных серий вызовов (challenges) в симулированном окружении» [Adams, Rollings, 2003]. Также они сторонники детальной разработки классификации вызовов: всего они выделяют более десятка подвидов (логические и построенные на нестандартном мышлении; на память; основанные на интеллекте и на знании; на распознавание паттерна; моральные вызовы; на пространственное мышление; на координацию; на реакцию и время ответа; физические; а также целая группа прикладных вызовов – гонки, головоломки, исследование, конфликт, экономика, концептуальные вызовы). При этом на практике никто не выделяет разные виды геймплея, за исключением морального (так как моральные вызовы обычно весьма сложны и базируются на множестве элементов игры).

Интересен подход Ричарда Рауза Третьего. Он отмечает, что определяющий момент геймплея – это «резонирующие итерации между вводами игрока и машинными выводами». Как разработчик он делает значительный акцент на том, что геймплей по сути выступает в качестве уникального решения, соединяющего мотивы и ожидания игроков (они имеют определяющую роль) с довольно сложными системами, работающими параллельно друг другу [Rouse, 2011, p. 115]. Иными словами, игра должна реагировать на действия игрока таким образом, чтобы, несмотря на некоторые правила, ее было сложно просчитать. Самый прямой и простой способ победить должен быть закрыт, чтобы подтолкнуть игрока к поиску более сложных вариантов решений. Именно поэтому он уделяет значительное внимание эмерджентным эффектам, нелинейности, но также обучению игрока (как явному, так и неявному) и легкости взаимодействия с игрой.

Несмотря на то, что оба подхода крайне ценны для обучения будущих разработчиков, они содержат слабые моменты в своих определениях. Серия вызовов, к тому же причинно-связанных, отбрасывает в сторону тот факт, что в игре могут быть как элементы непредсказуемости (не связанные с действиями игрока), так и элементы, вообще никак не взаимодействующие с решениями игрока. В то же время указание на «симулированное окружение» довольно полезно для акцента на том, что требуется специфическая организация элементов ввода и вывода (а не просто интерактивность), чтобы возник геймплей. Версия Рауза упрощает взгляд на понятие за счет довольно туманного уточнения – «резонирующие». Следует ли под ним понимать лишь субъективные реакции, эмоции, действия и решения? Или речь идет о чем-то наподобие «магического круга» Хейзинги? А может быть, суть в стремлении к слаженному взаимодействию человека и машины через все более тонко настроенные интерфейсы (такое стремление несложно увидеть в качестве тренда развития видеоигр)? Ко всему прочему ошибки и сбои в игре тоже могут относиться к резонирующим итерациям, но вряд ли они определяют геймплей.

На наш взгляд, лучше использовать в качестве не буквального перевода с потенцией к определению сложное словосочетание «организация игровых компонентов» (где играбельность – качественная мера сбалансированности и силы воздействия этих компонентов). Слово «организация» хорошо подходит как для акцента на важности правил, так и на необходимости взаимодействия игровых компонентов (например, графика, звук, сюжет) и друг с другом, и с реальным пользователем для воплощения этих правил в чьей-то активности. В то же время такое определение не решает всех проблем, ведь если более-менее интуитивно понятно, что такое «плохая организация» (т. е. плохой, неудовлетворительный геймплей), то как объяснить хорошую организацию, причем для совершенно разных игр? Это потребует более детальной разработки понятия. Нужно будет уточнить и понимание самих «игровых компонентов». В сокращенном виде можно пользоваться сочетанием «организация игры», но такое определение может породить неточности, о которых скажем далее.

Почему у англоязычных авторов и читателей термин «геймплей» вызывает гораздо меньше сложностей? В нем есть некая понятность, из-за которой многие не видят нужды в более точном определении (большинство создателей игр определяют его очень условно, метафорой или имплицитно). Встречается мнение, что это и не понятие вовсе, а скорее сокращение от выражения «играть в игру». На наш взгляд, *геймплей* нельзя отождествить с выражением *playing a game* (играть в игру), в том числе поэтому мы отказались от перевода «игровой процесс». В конечном счете вопрос о геймплее поставлен не игроками или гейм-критиками, а самими создателями. Поэтому важно предложить прочтение термина, позволяющее говорить не столько о субъективном восприятии процесса, сколько о том, как возможно или чем обусловлено то или иное восприятие игры в целом.

В понятии *gameplay* определяющая сема – «game», она задает прочтение. Отметим, что до появления видеоигр необходимости в таком понятии не было. Это связано с тем, что в обычных играх (настольные, уличные, спортивные, ролевые) наглядно различаются два аспекта игры. Первый – это организация игры, т. е. правила, цели, необходимые предметы. Назовем его аспектом *game*. Второй – переживания от игры, т. е. опыт, удовольствие, увлеченность и другие эффекты от участия / наблюдения за игрой. Соответственно это аспект *play*. Сделать акцент на аспекте *game*, а не на *play* кажется очевидным, если обратить внимание на то, что последний включает в себя слишком многое: это не только игра по правилам, но и любая забава без правил (например, ребенок бьет высокую траву палкой), а также опыт болельщика, который знает правила, но не участвует (в видеоиграх любое снижение участия игрока чревато неудачей). Видеоигры – это программы, требующие сложных вычислений, и как таковые они являются одновременно и источником правил, и необходимым игровым предметом.

Говоря о правилах, можно вспомнить предложение Гонсало Фраска различать правила целей и правила манипуляций в видеоиграх [Grasca, 2003]. Это деление удобно использовать при проектировании игры, однако нам оно представляется неудачным в плане описания структур и взаимодействия с ними. Дело в том, что любые правила могут восприниматься как предложение целей, так же как в живой речи сложно разграничить описания и предписания (любое описание может быть намеком или попыткой изменить действия другого). Не стоит забывать, что игра требует субъекта с сознанием, а это сознание знает о том, что игра создана другим человеком. Это имеет прямое отношение к геймплею: если в игре присутствует та или иная возможность из области игровых манипуляций, то она запрограммирована, а следовательно, может быть прочитана как побуждение к действию (цель). Даже если в игре присутствует форма действия, не обязательная для успешного прохождения игры (например, стрельба, уклонение, магическая защита и т. д.), она непосредственно связана с тем, каким был задуман геймплей этой игры <sup>2</sup>.

Как замечает Бо Кампманн Вальтер, правила в видеоиграх следует называть «абсолютными», поскольку они функционируют как беспрекословные команды или неотменимые императивы – пока вы пытаетесь играть в игру, а не делать с ней еще что-то (например, анализировать, обсуждать и т. д.). Гонсало Фраска упоминает еще и третий вид правил в видеоиграх: мета-правила, определяющие, как игра может быть отрегулирована или модифицирована. И о них нужно помнить, поскольку в современных видеоиграх <sup>3</sup> модификации (моды) порой играют важную роль в создании геймплея, а иногда и создают новые игры, пользующиеся массовой популярностью (например, DotA <sup>4</sup>, Counter-Strike <sup>5</sup> и др.).

Различие *game* и *play* легко увидеть в теории игр: мы можем развести типы игр (например, классификация игр Роже Кайюа) и закономерности психологии игрока. В теории фреймов можно обнаружить схожее различие: фрейм игры предполагает два уровня восприятия игровых объектов – сценарий и допуск. Сценарий по своей сути и есть организация игры, так

---

<sup>2</sup> Любопытным исключением из правил является игра *Undertale*, в которой, напротив, использование привычной возможности (бой с монстром) – скорее род искушения, а не желаемая (автором) форма геймплея. Однако даже такие примеры подтверждают, что правила манипуляции – это те же правила целей. См.: *Undertale* (2015, инди-игра, разработчик Тоби Фокс, платформа: PC).

<sup>3</sup> Ярким примером является *The Elder Scrolls V: Skyrim*, в которой моды позволяют менять все что угодно: внешний облик и анимацию, звуковое сопровождение, игровые возможности, физику мира, а также добавлять свои сюжеты. См.: *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011, издатель Bethesda Softworks, платформа: PC).

<sup>4</sup> *Defense of the Ancients (DotA)* мод *Warcraft III: Reign of Chaos* (2003, издатель Blizzard Entertainment, платформа: PC).

<sup>5</sup> *Counter-Strike*, мод к *Half-Life* (2000, издатель Valve Corp., платформа: PC).

как исчерпывается действиями, которые следует (или не следует) совершать с внутриигровыми объектами. Допуск (или аффорданс), напротив, – это нечеткое множество действий, которые тот или иной объект игры позволяет совершить, т. е. это действия, технически возможные, но не обязательные (и по большому счету не связанные с игровыми целями, а только с личными). Однако в видеоигре существует только то, что запрограммировано, за исключением ошибок программы. По этой причине в компьютерных играх сценарий и аффорданс практически совпадают<sup>6</sup>, а устройство игры (как возможности, данные игровыми ограничениями) приобретает особую важность.

Возможно, именно потому, что в видеоиграх отсутствует аффорданс, создатели и исследователи игр пытались объяснить, как возникает элемент *play* (прежде всего удовольствие от игры) там, где он запланирован. Особенно в тех случаях, когда выиграть не удастся<sup>7</sup>. Заметим, что к таким размышлениям подталкивали и внешние факторы: например, глубокий кризис игровой индустрии, который она пережила в самом начале своего развития. Кризис 1983 г. во многом был спровоцирован неадекватной оценкой того, за счет чего игры пользуются популярностью. Далекие от создания игр менеджеры сильно переоценили техническую сторону игр (новизна, графика, управление) и недооценили важность вовлечения (т. е. удобство игры, реиграбельность, интересный сюжет и т. д.). С ростом предложения на этом рынке росла и конкуренция, что опять-таки создавало запрос на теоретико-практическую рефлексию организации игры. Впоследствии этот круг вопросов расширится от поиска структур и условий, определяющих играбельность видеоигры до попыток объяснить и возможность метагейминга (использование игры в соответствии с правилами, но вопреки игровым целям, например, с какими-то своими). В осмыслении этих проблем как раз и понадобился новый термин – *геймплей*.

Отметим также, что эти смыслы легко уловить человеку, для которого английский является родным или привычным языком, – при таком условии нюансы, коннотации и языковые аналогии схватываются в форме цельного смысла. В английском сочетании *gameplay* можно прочесть через

---

<sup>6</sup> Как замечает Виктор Вахштайн [2013], существуют исключения – игры без сценария (например, *The Sims*, – 2000, издатель Electronic Arts, платформа: PC; онлайн-игра *Second Life* – 2003, издатель Linden lab, платформа: PC). Однако эти исключения кажущиеся, так как под «сценарием» можно мыслить правила обращения даже без прямо предписанных целей или условий выигрыша. Сценарий – это последовательность, а не траектория, определенная четкой целью. Такая последовательность не обязательно линейна, в ней могут быть ветвления, циклы и повторения.

<sup>7</sup> Следует помнить, что большинство ранних видеоигр (на игровых автоматах) не имели законченного сценария или финала. С каждым достижением игра лишь повышала уровень сложности, пока игрок не проигрывал.

две аналогии, в которых сема *game* выступает как существительное и как глагол. Во-первых, это устойчивое выражение *game to play*, т. е. нечто, организованное как игра и даже – точнее – для игры, для игрового вовлечения. Во-вторых, это глагольная связка *to game something* (например, *to game a game*), которая обозначает определенное действие внутри игры, направленное на взаимодействие с правилами (в том числе их установление, переделка или обход). Другими словами, семантическая суть «геймплея» в том, чтобы оформить как игру, снабдить правилами и всем, что необходимо для работы правил, какую-то деятельность, вызывающую вовлечение и удовольствие (аспект *play*). Именно поэтому «организация игры» намного ближе по смыслу к пониманию геймплея, чем «игровой процесс». Причем словосочетание «организация игры» сохраняет двойственность, так как может быть прочитано не только как генитив объекта, но и как генитив субъекта. Геймплей в первую очередь – это, конечно, то, как игра кем-то и чем-то организована (элементы, связи, структуры, системные эффекты и т. д.). Этот смысл воплощен в аналогии с другим расхожим термином *game design*. Гейм-дизайн – это как раз процесс конструирования игры, в том числе ее геймплея, от планирования до воплощения. Но в то же время оценка успешности и играбельности игры – это во многом попытка определить возможность игры выступать в качестве «инициатора» (т. е. субъекта) организации для пользователя.

Схожий подход к определению геймплея предлагается в статье Джаути и соавторов [Djaouti et al., 2008]: в ней предлагается различать на уровне устройства игры два типа базовых элементов (*bricks*). Первые связаны со смыслом *game*, а вторые – с *play*. Первые ассоциированы с целями и результатами игры (правила целей, по Фраска), а также преимущественно с выводом данных игрового устройства (реакция игры на ваши действия). Вторые – с действиями и правилами, их регулируемыми (правила манипуляции, по Фраска), и соответственно вводом данных (использование устройств для реакции на игру)<sup>8</sup>. Взаимодействуют они через остальные компоненты игры. Список таковых авторы статьи не приводят, но можно предположить, что это прежде всего виртуальные объекты и отношения игры (мир, физика движений, предметы, персонажи, смыслы и тексты и т. д.). Геймплей в таком понимании – это то, что определяет качество

---

<sup>8</sup> Несложно заметить, что, несмотря на значимость обоих элементов, именно *play*-элементы (дающие правила манипуляции) легче редуцировать. Гораздо проще создать играбельную видеоигру с минимумом манипуляций (ввод данных), чем с минимумом правил целей (вывод данных). По этой же линии – от простого к сложному – шло развитие и самих игр, и сопутствующих технологий. Хотя для создателей видеоигр даже такой принцип может стать вызовом (не говоря уже о том, что некоторые не признают видеоиграми те, в которых участие игрока минимально).

и связность этого взаимодействия – как в целом, так и для каждого отдельного пользователя.

Более сложную структуру предложил Бо Кампманн Вальтер. В изучении первазивных игр он, опираясь на экономическую теорию игры, выделил три ключевых механизма, определяющих игру. Это «абсолютные правила, контингентные стратегии и возможные паттерны взаимодействия» [Walther, 2011]. Каждый единичный случай игры он представляет проявлением одного из паттернов взаимодействия – как он определен комбинацией правил и стратегиями игрока. В итоге он приходит к такому определению: «Ход игры, геймплей, является актуализацией специфической стратификации правил, стратегий и взаимодействия, равно как и реализацией определенной амальгамации команд, планов и путей» [Ibid.]. По замечанию М. Стояновой, в таком «онтологическом» определении правила не просто предписывают действия для игрока, но и определяют закрытую среду, в которой проходит игра (исключая мир вне игры) [Stoyanova, 2015]. Этот подход близок и нам, так как под правилами невозможно понимать только некоторый способ игры, ведь вывод данных и организация этих правил показывают, что они включают и сам игровой мир (в его явленной и скрытой, программной формах). Однако следует заметить, что для «классической» видеоигры (не относящейся к первазивным и иммерсивным играм, стремящимся разрушить границу между игрой и не-игрой, игрой и реальностью) набор контингентных стратегий сильно ограничен, и поэтому в первом приближении их можно уподобить правилам манипуляции (по Фраска).

Геймплей действительно можно назвать особой формой организации, которая связывает цели и действия (*game*- и *play*-элементы) в рамках виртуальной среды. С одной стороны, игровая конструкция придает смысл (цель) тем заданным обстоятельствам, которые осуществляются, т. е. делает цели достойными игры (*play*). А с другой стороны, координация игровых компонентов дает способы действия (*play*), которые хочется повторять, тем самым подкрепляя целое игры (*game*) и, значит, участие в ней. Отметим, что это два связанных, но разных процесса, создающих геймплей. Второй аспект (*play* поддерживает *game*) как раз и выражен термином *играбельность* (*playability*), а вот для первого (*game* поддерживает *play*) мы не встречали термина<sup>9</sup>. В первом приближении этот аспект можно назвать «интересность игры», исходя из примеров игр, которые захватывают сюжетом, сеттингом, графикой или чем-то еще, но при этом не играбельны – из-за слишком простого или слишком сложного управления<sup>10</sup>.

<sup>9</sup> В некоторых случаях этот аспект выделяют как один из видов играбельности – *Artistic Playability*, что, на наш взгляд, ничем не оправдано.

<sup>10</sup> Одна из первых консольных игр, предложивших сюжетную концовку и непривычный геймплей (основанный на сочетании жанров *adventure* и *puzzle solving*) – *Riders of the Lost Ark* (1982, издатель Atari, платформа: Atari 2600) едва не

В некотором смысле эти два аспекта также можно назвать «предлагаемым сценарием» и «запрограммированным аффордансом». *Интересность игры* тесно связана с тем, насколько игра способна увлечь намеками на дальнейшие впечатления и результаты внутри игры, что является предложением некой будущей (осмысленной) последовательности. Это и есть «предлагаемый сценарий». На индивидуальном психологическом уровне «предлагаемый сценарий» опирается прежде всего на этико-эстетические представления (любимые образы, герои, сюжеты), а также на когнитивный интерес индивида (даже неудачная игра может заставить игрока проходить ее из-за интереса к лору<sup>11</sup> игры). Заметим, что все эти индивидуальные элементы выражаются не столько в выборе жанра видеоигры, сколько в интересе к сюжетам и темам (например, игры про эльфов, игры в сеттинге стимпанк, игры с моральным геймплеем, игры с развитым лором и т. д.).

Что касается термина «запрограммированный аффорданс», то он намекает на связь играбельности не только с удобством управления, но и со степенью свободы игровых действий (например, популярные в последнее десятилетие «разрушаемость мира», «бесшовность открытого мира» и т. п.). В расширительном смысле сюда можно отнести и аппаратную играбельность, т. е. общее качество игры при существующих технических возможностях<sup>12</sup>. Во взаимодействии с конкретным игроком «запрограммированный аффорданс» опирается на предшествующий опыт (главным образом, игровой), а также на психоэмоциональные особенности индивида (усидчивость, терпеливость, склонность к спокойным играм или играм на реакцию и т. д.), которые в целом формируют интерес к определенным жанрам видеоигр – например, симуляторам, шутерам, аркадам или более «спокойным» квестам, стратегиям и т. п.

Любопытно в данном случае то, как со временем развиваются эти два процесса в современном гейм-дизайне. Линия «предлагаемого сценария» ориентирована на поддержку интереса к игре через элементы, в той или иной степени определяющие правила игры, а также объясняющие возмож-

---

провалилась в продажах, так как потребовала очень сложного управления (два контроллера, чтобы управлять персонажем и инвентарем). С управлением и целями игры можно было разобраться только с инструкцией. Однако у игры была группа преданных фанатов, хоть и небольшая.

<sup>11</sup> Лор (от англ. *lore* – «знания, предания») – совокупность информации об игровой вселенной, в которой находится персонаж игрока. Обычно лор передается игроку не прямым текстом, а через записки, книги, диалоги между неигровыми персонажами, а также нарративный дизайн. В большинстве случаев лор содержит историю игрового мира, информацию о расах, существах и регионах, а также о других важных элементах (магия, артефакты, боги, ценности общества и т. д.).

<sup>12</sup> Видеоигры, требовательные к производительным мощностям компьютера, всегда имеют риск отбить интерес игрока к себе из-за долгих загрузок, ошибок, дополнительных ограничений.

ности и ограничения в рамках игрового мира. Требования и вкусы игроков многообразны, а современные видеоигры (так называемые AAA-игры, которые делают большие студии) – это дорогие коммерческие проекты, производители которых сильно заинтересованы в популярности продукта. Из-за этого основной тенденцией является создание множества самых разных ориентиров, которые могут вызвать интерес игрока. Например, для AAA-игры в жанре RPG практически обязательными становятся интересный сюжет, проработка диалогов и характеров персонажей, красивый и оригинальный сеттинг, множество целей (основных заданий, побочных квестов, а также неявных целей, выражаемых в крафтинге, поиске уникальных предметов или комплектов, заведении отношений с NPC, поиске пасхалок и аллюзий, полном исследовании локаций и т. д.). Экстенсивное развитие (больше квестов, объектов, локаций; лучше дизайн, производительность, реалистичность) здесь сочетается с интенсивным поиском новых решений (в силу конкуренции с предшествующими и только выходящими играми). В такой логике, например, развивается серия игр *Dragon Age*<sup>13</sup> и мн. др. Что же касается «запланированного аффорданса», то его развитие происходит медленнее и в основном по линии усовершенствования того, что уже есть. Прежде всего это возможности игровых движков<sup>14</sup> и решения в области интерфейсов (как внутриигровых, так и внешнего, включающего инструменты управления), которые определены избранным жанром. Сами же жанры довольно стабильны, хотя их рамки не строго определены и позволяют создание гибридов.

Само собой, анализ понятия *геймплей* вряд ли исчерпывается обнаружением ключевого момента, связанного с организацией игровых компонентов вокруг правил, и выделением двух линий этой организации (играбельность и эстетико-смысловая интересность игры). Важно, что понятие *геймплей* предполагает несколько уровней рассмотрения или функционирования. Например, геймплей получит совершенно разные акценты при рассмотрении его на структурном уровне (как организованы и скоординированы игровые элементы и фикции игрового мира), на психологическом уровне (как организация создает иммерсию, как достигается играбельность и реиграбельность) и на уровне семиотики (как знаково-образное целое игры позволяет семиозис для игрока).

---

<sup>13</sup> Практически все нововведения, которые можно найти в третьей игре серии (DA: Inquisition – 2014, издатель Electronic Arts, платформа: PC) по сравнению с первой (DA: Origins – 2009, издатель Electronic Arts, платформа: PC), относятся к увеличению количества целей (объектов, диалогов, заданий и т. д.), улучшению качества дизайна и использованию наработок других в области игровых механик.

<sup>14</sup> Игровой движок (*game engine*) – базовое программное обеспечение видеоигры, на основе которого можно создавать разные по внешним характеристикам, но схожие по механике игры.

В работах Кампмана Вальтера также предлагается альтернативная версия уровней геймплея, представляющая собой скорее два логических такта взаимодействия. Первый уровень – это актуализация наслоения правил, стратегий и взаимодействия как некий конкретный сплав команд, планов и путей. Второй – взаимодействие играющего в открытом окружении и фокусировка как на настоящем моменте (первый уровень), так и на его развитии (серия таких моментов). Подобный подход позволяет разделить геймплей онтологически – на то, что происходит в самой игре (при посредстве игрока), и то, что происходит с игроком (посредством игры). Хотя, несмотря на довольно сложный терминологический аппарат, это разделение похоже на аналог все тех же аспектов *game* и *play*, выделенных выше. Как бы то ни было, постановка и решение вопроса об уровнях геймплея – дело будущих исследований, а не этой статьи.

Итак, в качестве итога можно отметить следующее. Мы попытались не только перевести понятие, но и восстановить его смысловой контекст, выделить важнейшие аспекты этого понятия. Это лишь подготовительный шаг к построению цельной картины, для которой необходим более широкий анализ уже существующих подходов к классификациям геймплея и использованию понятия для решения других теоретических задач в области *game studies*. Мы надеемся, что наша работа послужит актуализации подобного рода исследований.

### Список литературы

*Вахитайн В.* Игрушки как «объекты в кавычках»: транспонирование vs транспозиция // Новое литературное обозрение. 2013. № 121. С. 28–45.

*Adams E., Rollings A.* On Game Design, New Riders, 2003. URL: <http://jnode.com/lcgc/GamePlay.pdf> (дата обращения 11.10.2014).

*Djaouti D., Alvarez J., Jessel J.-P., Methel G., Molinier P.* A Gameplay Definition through Videogame Classification // International Journal of Computer Games Technology. 2008. URL: <https://www.hindawi.com/journals/ijcgt/2008/470350/> (дата обращения 28.09.2018).

*Frasca G.* Video / Game / Theory. Ed. by Mark J. P. Wolf and Bernard Perron. Routledge, 2003.

*Rouse R.* Game Design: Theory and Practice. 2011. URL: <https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/5-game-design-theory-and-practice.pdf> (дата обращения 28.09.2018)

*Stoyanova M.* Gaming Systems: creative critiques of the ludic real // A Peer-Reviewed Journal About. – Datafied Research, 4.1, 2015. URL: <https://tm-resource.projects.cavi.au.dk/?p=2549&pdf=2549> (дата обращения 28.09.2018).

*Walther K. B.* Reflections on the Philosophy of Pervasive Gaming – With Special Emphasis on Rules, Gameplay, and Virtuality // The Fibreculture Journal. 2011. Iss. 19. URL: <http://fibreculturejournal.org/wp-content/pdfs/FCJ-134Kaupmann%20Walther.pdf> (дата обращения 28.09.2018).

**Article metadata**

*Title:* A Gameplay: Translation, Definition and Analyses of Structure

*Author:* I. S. Kudryashov

*Author's e-mail:* ioann1983@yandex.ru

*Author's affiliation:* Novosibirsk State University (Novosibirsk, Russian Federation)

*Abstract.* This article proposes the detailed research of difficulties with the term «gameplay» which plays an important role in game studies. This term is not easy to translate because of several reasons and it makes difficult to define it. Our research of this reasons allow us to criticize some of the previous translations and definitions. Translation of the gameplay as a gaming process or playability cannot used as valid approach, instead of them we claim interpretation of gameplay as an organization of game's components. After this we suggest a new one, based on videogame's main element (rules and confines). Consideration of the gameplay's and game's elements lead us to conclusion about two processes forming gameplay: one of them aimed on playability of this videogame, another – on the interesting of the fictional world of the game or its element. In conclusion we present several examples of usage of these concepts to understand some aspects of reception and design of videogames.

*Key terms:* game studies, videogames, gameplay, playability, game, affordance, game element, rules, scenario, classification of games.

DOI 10.25205/2307-1737-2020-2-427-440

*Reference literature (in transliteration):*

Adams E., Rollings A. On Game Design, New Riders, 2003. URL: <http://jnoodle.com/lcgc/GamePlay.pdf> (accessed 11.10.2014).

Djaouti D., Alvarez J., Jessel J.-P., Methel G., Molinier P. A Gameplay Definition through Videogame Classification. *International Journal of Computer Games Technology*, 2008. URL: <https://www.hindawi.com/journals/ijcgt/2008/470350/> (accessed 28.09.2018).

Frasca G. *Video / Game / Theory*. Ed. by Mark J. P. Wolf and Bernard Perron. Routledge, 2003.

Rouse R. *Game Design: Theory and Practice*. 2011. URL: <https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/5-game-design-theory-and-practice.pdf> (accessed 28.09.2018)

Stoyanova M. Gaming Systems: creative critiques of the ludic real. *A Peer-Reviewed Journal About. – Datafied Research*, 4.1, 2015. URL: <https://tm-resource.projects.cavi.au.dk/?p=2549&pdf=2549> (accessed 28.09.2018).

Vahstein V. Playthings as “an objects in quotes”: transposition and transpose. *New Literature Review*, 2013, no. 121, p. 28–45. (in Russ.)

Walther K. B. Reflections on the Philosophy of Pervasive Gaming – With Special Emphasis on Rules, Gameplay, and Virtuality. *The Fibreculture Journal*, 2011, iss. 19. URL: <http://fibreculturejournal.org/wp-content/pdfs/FCJ-134Kaupmann%20Walther.pdf> (accessed 28.09.2018).