О.Л. Игумнова

Метафикциональность как способ организации воображаемого в видеоигровом нарративе: мир Пенакония в Honkai: Star Rail

Аннотация: В статье исследуется метафикциональность как механизм организации воображаемого в видеоигровом нарративе на примере Пенаконии в Honkai: Star Rail. Показано, что метафикциональность выступает системообразующим принципом, благодаря которому воображаемое становится предметом рефлексии и раскрывает способы собственного конструирования. Видеоигра рассматривается как форма структурированного воображения, в которой сюжет, пространственная организация и игровые механики формируют вторичную реальность. Особое внимание уделяется двойной онтологии игрового пространства, его фрагментированной структуре и метатекстуальному характеру, а также роли интерактивности, вовлекающей игрока в процесс создания и интерпретации воображаемого. Подчёркивается, что фантастическое приобретает этическое измерение, превращаясь в поле выбора. Делается вывод о расширении метафикциональных стратегий за счёт интерактивной природы видеоигр.

Ключевые слова: метафикциональность, воображаемое, видеоигровой нарратив, эргодический текст, Honkai: Star Rail

Metafiction as a method of organizing the imaginary in video game narrative: world Penacony in Honkai: Star Rail

Abstract: The article adresses metafiction as a mechanism for organizing the imaginary in video game narrative, based on Penacony in Honkai: Star Rail. It is shown that metafiction functions as a system-forming principle through which the imaginary becomes an object of reflection and reveals the conditions of its own construction. Video games are examined as a form of structured imagination in which narrative, spatial organization, and in-game mechanics produce a secondary reality. Particular attention is paid to the dual ontology of the in-game space, its fragmented structure and metatextuality, as well as to the role of interactivity, which involves the player in the processes of constructing and interpreting the imaginary. It is emphasized that the fantastical acquires an ethical dimension, becoming a space of choice. The article concludes that video game narratives expand metafictional strategies due to their interactive nature.

Keywords: metafiction, imaginary, video game narrative, ergodic text, Honkai: Star Rail

Метафикциональность в литературоведении понимается как приём или совокупность приёмов, с помощью которых текст обращает внимание на собственную сконструированность, тем самым проблематизируя границу между вымыслом и реальностью[1]. В контексте видеоигр этот феномен приобретает дополнительные измерения: интерактивность, пространственная организация и эргодическая природа взаимодействия с текстом требуют переосмысления как самой метафикциональности, так и её функций в формировании воображаемого[2,3]. Исследуемый материал — мир Пенакония в Honkai: Star Rail — позволяет проследить, каким образом метафикциональность становится не вспомогательным приёмом, а системообразующим принципом, организующим воображаемое как предмет рефлексии.

Метафикциональность нарратива не уничтожает его, а переводит в плоскость осознания и критического дистанцирования[4]. В эргодической перспективе игрок не только воспринимает образы видеоигры, но и участвует в их создании и актуализации посредством действий[2]. Следовательно, когда воображаемое в видеоигровом нарративе предстаёт как структурированная вторичная реальность, это обусловлено сочетанием повествования, игрового мира и механик взаимодействия с ним.

Метафикциональность в Пенаконии функционирует как механизм, который делает воображаемое предметом рефлексии. Она включена в игровой опыт и демонстрирует условия возникновения вымышленного мира, одновременно создавая этот мир и показывая способы его конструирования. Воображаемое становится вторичной реальностью с собственной логикой доступа к ней, правилами и пространственной организацией. Метафикциональность — инструмент, через который игроку предъявляется не просто содержание воображаемого, а сама процедура его производства в интерактивной среде[1].

Воображаемое реализуется как в сюжете, так и в игровых механиках и пространствах. Его границы задаются через то, что игрок может сделать, куда у него есть доступ и какие ресурсы он может использовать. Принятые игроком решения и нарратив, взаимодействуя, создают вторичную реальность, где воображаемое получает устойчивую, воспроизводимую форму.

Мир Пенакония в Honkai: Star Rail — пространство двойной онтологии. В локации сосуществуют две реальности:

1. Внешний, эстетизированный праздничный уровень;
2. Мир грёз — вторичная реальность, представленная воспоминаниями, фантазиями и психологическими травмами.

Наличие двух соотносимых, но не иерархичных уровней делает невозможным установление границы между воображаемым и реальным. Это порождает постоянное метафикциональное напряжение, которое переводит внимание с сюжета на условия конструирования вымышленного мира.

Мир грёз представлен фрагментированными зонами, каждая из которых визуализирует отдельный аспект памяти, фантазии или психотравмы. Фрагментация пространств демонстрирует процесс формирования нарратива, а не только его результат. Это пространство — метатекст, указывающий на собственную искусственность[4].

К персонажам, выполняющим метафикциональные функции, относятся фигуры Часовщика и Воскресенья. Образ Часовщика актуализирует мотив авторства, в границах которого Мир грёз становится целенаправленно сконструированной реальностью, что подчёркивает искусственный характер воображаемого. Воскресенье демонстрирует утопическое стремление стабилизировать праздничное, идеализированное состояние мира через фиксацию фантазии и сна. В нарративном плане это отказ от открытости воображения и попытка подчинить ему реальность.

Игровой процесс в Пенаконии организован так, что игрок не просто наблюдает, но и активно конструирует воображаемое[2]. Переключение между уровнями реальности, необходимость активного доступа к пространствам Мира грёз и возврата из них вовлекают игрока в практику метафикционального осознания. Интерактивность усиливает рефлексию через действия игрока, демонстрирующие возможности и пределы вымышленного мира[3]. Такое участие превращает воображение в переживаемый, структурированный опыт. Интерактивность выступает как часть художественной стратегии, расширяющей традиционные литературные приёмы[3].

Неопределённость статуса реальности в Пенаконии создаёт ситуацию этического выбора. Предпочтение утопической стратегии является уходом от части жизненного опыта, что указывает на риск полного растворения в воображаемом. Метафикциональность становится механизмом критической дистанции, требующей рефлексии над принимаемыми решениями[4]. Тем самым видеоигровой нарратив актуализирует проблему ответственности за выбор между формами реальности.

Исследование мира Пенакония показывает: метафикциональность может выступать не вспомогательным художественным приёмом, а фундаментальным принципом организации воображаемого в видеоигровом нарративе. Через двойную онтологию пространства, систему персонажей и игровые механики нарратив переводит внимание игрока с событийного уровня на условия конструирования вымышленного мира. Видеоигра не только воспроизводит литературные метафикциональные стратегии, но и расширяет их за счёт интерактивности, превращая воображение в переживаемый, структурированный и этически значимый опыт.

Пенакония демонстрирует, что фантастическое может быть осмыслено не как бегство от реальности, а как пространство рефлексии над её возможными формами.

Примечания:

[1] Waugh P. Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction. London: Methuen, 1984.

[2] Aarseth E. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.

[3] Ryan M.-L. Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.

[4] Hutcheon L. A Poetics of Postmodernism: History, Theory, Fiction. New York: Routledge, 1988.

Сведения об авторе: Игумнова Ольга Леонидовна, Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского
E-mail: 0ligum@mail.ru

Information about the author: Olga L. Igumnova, The National Research State University of Nizhny Novgorod named after N. I. Lobachevsky
E-mail: 0ligum@mail.ru