

**Save-Load: как функции сохранения и загрузки влияют на опыт игрока.**

**Научный руководитель – Фомин Илья Владимирович**

***Осинцева Дарья Юрьевна***

*Студент (бакалавр)*

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Факультет социальных наук, Москва, Россия

*E-mail: dasha1511.os@yandex.ru*

Большинство современных видеоигр позволяют игроку сохраняться (а иногда и загружаться) в любой момент прохождения, либо в них присутствует постоянное автосохранение. В первую очередь это сделано для удобства, чтобы при поражениях или технических ошибках прогресс игрока не был потерян. Постоянное перепрохождение одного участка может вызвать множество негативных эмоций и фрустрацию, которого опасаются разработчики. Но некоторые игроки могут злоупотреблять этой функцией для собственного блага. Так, например, игроки часто пользуются функцией сохранения перед принятием какого-то решения, чтобы у них появилась возможность «откатить» свое решение назад. Такое поведение имеет место особенно в играх, где присутствует так называемый этический геймплей, в котором принятие решений игроком - важная составляющая видеоигры [1]. Также игрок может злоупотреблять сохранениями и загрузками в случае, если он хочет пройти какую-то часть игры «идеально» (по его собственным ощущениям или по внутриигровой оценке).

Такое поведение может влиять как на геймплей, так и на нарративную составляющую. Например, повторное прохождение (после загрузки определенного сохранения) уровня может даваться игроку проще, так как он будет знать расположение противников, препятствий и т.д. При повторном прохождении из-за «неверно» принятого решения будет страдать целостность нарратива, а в некоторых случаях и посыл, который разработчики хотели передать через, например, непростой моральный выбор. К подобному злоупотреблению функциями могут привести многие личные характеристики игрока. Так, например, люди могут в принципе играть в видеоигры ради чувства «вызова» и получения достижений, то есть самоутверждения [3]. Также важно чувство контроля - в видеоиграх достаточно легко получить контроль над ситуацией. Именно внешний локус контроля в реальной жизни, например, является предиктором того, что человек станет чаще играть в видеоигры [2].

В случае, если в видеоигры функция сохранения доступна лишь в ограниченных местах, это часто воспринимается как усложнение или «хардкорность геймплея». Например, это хорошо заметно также в ремейках некоторых игр, где раньше (обычно из-за технологической составляющей) не было возможности сохранить прогресс в любой момент. Теперь возможность постоянно сохранять прогресс, можно сказать, стала стандартом в игровой индустрии.

В данной работе будет проанализировано, из-за чего у игроков может возникать желание злоупотреблять функцией сохранения/загрузки, а также то, как подобное поведение влияет на весь опыт прохождения. Отдельно будет рассмотрено влияние на геймплейные сегменты, а также на нарратив произведения в общем.

**Источники и литература**

- 1) Bosman, F. (2019). There Is No Solution!: “Wicked Problems” in Digital Games. *Games and Culture*, 14(5), 543–559. <https://doi.org/10.1177/1555412017716603>

- 2) Lloyd, J., Frost, S., Kuliesius, I., & Jones, C. (2019). Locus of control and involvement in videogaming. *New Media & Society*, 21(7), 1613–1635. <https://doi.org/10.1177/1461444819828308>
- 3) Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. K. (2006). The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach. *Motivation and Emotion*, 30(4), 344–360. <https://doi.org/10.1007/s11031-006-9051-8>