

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

*На правах рукописи*

Ермаков Тихон Константинович



**ВИДЕОИГРА КАК ФЕНОМЕН МЕДИАКУЛЬТУРЫ 1980-х гг.**

Специальность 5.10.1.– Теория и история культуры, искусства (культурология)

**Диссертация**

на соискание ученой степени кандидата культурологии

Научный руководитель:  
доктор философских наук, профессор  
Н. П. Копцева

Красноярск – 2024

## Оглавление

	Страницы
Введение	3
Глава 1 Теоретические и методологические подходы к исследованию медиакультуры	26
1.1 Концепция «медиакультуры» в современной культурологии	26
1.2 Медиа-археология как метод исследования медиакультуры	59
Глава 2 Видеоигра в медиакультуре 1980-х гг.	92
2.1 Видеоигра как предмет исследования в современной теории и истории культуры	92
2.2 Топология видеоигр 1980-х гг.	127
2.3 Топология видеоигры в СССР 1980-х гг.	172
Заключение	189
Список литературы	194
Список иллюстративного материала	230

## Введение

**Актуальность** исследований видеоигры как феномена медиакультуры 1980-х гг. обусловлена необходимостью выявления ряда закономерностей мирового и отечественного культурного процесса в исторической динамике. Трансформации современного общества тесно переплетены с процессами интеграции между социальной, технологической и природной действительностью<sup>1</sup>. Современное общество в лице различных активных сообществ и социальных групп нацелено, скорее, на создание сложных систем взаимодействия между человеческим и нечеловеческим, формирующими новый ландшафт социальности<sup>2</sup>. В рамках этого ландшафта технологии медиа, в широком понимании этого термина, занимают одно из ключевых мест как универсальные механизмы передачи сообщения, инструменты, связывающие различные уровни существования множеством узлов передачи и накопления информации<sup>3</sup>. Одними из важных компонентов современной медиакультуры являются видеоигры, которые относительно недавно были включены в комплекс проблем, связанных с медийными исследованиями<sup>4</sup>. В связи с этим возникает необходимость осмысления места новых медийных технологий, частью которых и являются видеоигры, как аспект цифровых медиа<sup>5</sup> и

---

<sup>1</sup> Латур Б. Где приземлиться? Опыт политической ориентации. СПб.: Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2019. 202 с.

<sup>2</sup> Фортунатов А. Р. Кибергуманизм. Как коммуникативные технологии трансформируют наше общество. М.: ФЛИНТА, 2023. 184 с.

<sup>3</sup> Медиа: между магией и технологией. Под ред. Н. Сосна и К. Федоровой. Москва; Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2014. 330 с.

<sup>4</sup> Huhtamo E. Slots of fun, slots of trouble // The handbook of computer game studies. Cambridge: MIT Press, 2005. P. 3–21.

<sup>5</sup> Embrick D. G., Wright T. J., Lukacs A. Social exclusion, power, and video game play: New research in digital media and technology. Lexington: Lexington books, 2012. 282 p.

интерактивных медиа<sup>6</sup>, научного культурологического анализа их включения в медиакультуру и культуру в целом<sup>7</sup>.

В Российской Федерации процессы, связанные с формированием новых медиа и новых систем отношений и коммуникаций между человеком и машиной, начинаются во второй половине XX в. и набирают обороты с середины первого десятилетия XXI в.<sup>8</sup> Новые медиа, возникающие в контексте своеобразного медиакультурного пространства, могут превращаться в инструмент культурных, политических и социальных преобразований<sup>9</sup>, что связано с их ролью в формировании идентичности<sup>10</sup>, они также являются важной частью преобразований в экономическом секторе страны<sup>11</sup>, нацеленных на повышение эффективности и конкурентоспособности Российской Федерации в контексте достижения технологического суверенитета и вхождения в пятерку самых развитых в технолого-экономическом и социально-культурном отношении стран мира<sup>12</sup>. Формирование новых пространств коммуникации оказывает влияние на развитии образовательного сектора<sup>13</sup>. Трансформации в области коммуникационных систем ведут и к возникновению ряда новых противоречий, связанных с природой цифровой среды<sup>14</sup>. Очевидно, что успешное осуществление трансформации социального, культурного, политического и экономического секторов возможно, в том числе, при условии

<sup>6</sup> Jett J. A conceptual model for video games and interactive media // Journal of the Association for Information Science and Technology. 2016. V. 67. № 3. P. 505–517.

<sup>7</sup> Астафьева О. Н., Никонорва Е. В., Шлыкова О. В. Культура в цифровой цивилизации: новый этап осмысления стратегии будущего для устойчивого развития // Обсерватория культуры. 2018. Т. 15. № 5. С. 516–531.

<sup>8</sup> Соколов И. А., Колин К. К. Развитие информационного общества в России и актуальные проблемы информационной безопасности // Информационное общество. 2009. № 4-5. С. 98–106.

<sup>9</sup> Балчугов А. В., Белянцев А. Е., Бугров Р. В., Немцова О. А. «Новые медиа» в современной российской политике: преимущества и потенциал // Власть. 2019. №3. С. 82–85.

<sup>10</sup> Лисенкова А. А. Информационная культура как фактор трансформации идентификационной парадигмы // Культурная жизнь Юга России. 2017. № 2. С. 53–58.

<sup>11</sup> Асадуллина А. В. Цифровая экономика в России: текущий статус и проблемы развития // Российский внешнеэкономический вестник. 2018. №6. С. 98–112.; Усков В. С. Тенденции становления и развития цифровой экономики РФ // Стратегии Бизнеса. Т. 8. № 11. С. 311–315.

<sup>12</sup> Клейнер Г. Б., Коралев Ю. А., Щепетова С. Е. Человек в цифровой экономике // Экономическая наука современной России. 2018. № 2. С. 169–175.

<sup>13</sup> Купцова, И. А. Современные медиа как средство информального образования в сфере искусства: возможности и риски // Медиа. Информация. Коммуникация. 2021. № 36(2). С. 17–23.

<sup>14</sup> Тульчинский Г. Л. Публичная коммуникация в цифровой среде: запрос на ответственность // Информация–Коммуникация–Общество. 2021. № 1. С. 264–268.; Тульчинский Г. Л., Лисенкова А. А. Проблема доверия и современные информационно-коммуникативные технологии // Российский гуманитарный журнал. 2016. № 5(2). С. 233–242.

понимания современных механизмов функционирования медиакультуры и её составных частей, обеспечивающих успешную интеграцию человека в область новых социальных взаимодействий, обеспеченных пространством новых форм коммуникативных практик<sup>15</sup>, равно также, как и любые иные трансформации требуют понимая их основания в контексте культурологического анализа<sup>16</sup>. Прямые указания на необходимость всеохватной и осознанной перестройки социально-культурных отношений под воздействием новых цифровых технологий и новой медиальности непосредственно отражены в Указах Президента РФ № 203 «О Стратегии развития информационного общества в Российской Федерации на 2017–2030 гг.» от 9 мая 2017 г.<sup>17</sup> и № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 г.» от 21 июля 2020 г.<sup>18</sup>.

Особое место в проблематике культурологических исследований цифровой и медиа-трансформации занимают видеоигры<sup>19</sup>. Как одна из возможных практик коммуникации<sup>20</sup> в духе интерфейса, существующего между цифровым пространством и привычным для человека миром повседневной социальности, видеоигра превращается в инструмент, формирующий одновременно подвижный и достаточно определенный организованный контакт между «человеческим» и «не-человеческим» типами действительности<sup>21</sup>. В связи со столь важной ролью данного средства медиации между человеком и машиной, возникает серьёзная проблема осмысления способов функционирования видеоигры в общий контексте медиакультуры,

<sup>15</sup> Гузман А. Коммуникация человек-машина. Переосмыслении коммуникации, технологии и самих себя. Харьков: Гуманитарный центр, 2022. 304 с.

<sup>16</sup> Астафьева О. Н., Флиер А. Я. Социокультурная модернизация: формирование новой культурной среды // Культурологический журнал. 2013. №. 1. С. 1–15. ; Петрий, П. В. Общественный идеал как фактор модернизации России в условиях глобализации // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Философские науки. 2017. № 2. С. 55–63.

<sup>17</sup> Указ президента РФ от 9 мая 2017 года № 203 «О Стратегии развития информационного общества в Российской Федерации на 2017-2030 годы». URL: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_216363/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_216363/)

<sup>18</sup> Указ президента РФ от 21 июля 2020 года «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года». URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202007210012>

<sup>19</sup> Конкин Е. П. Феномен компьютерных игр в современном обществе // Вестник науки. 2020. Т. 1. № 8(29). С. 13–20.

<sup>20</sup> Галкин Д.В. Digital culture: методологические вопросы исследования культурной динамики от цифровых автоматов до техно-био-тварей // Международный журнал исследований культуры. 2012. №3 (8). С. 11-16.; Ушкарев А. А. Искусство в цифровую эпоху // Гигиена культуры. Культура в цифровом обществе. Колл. Монография. Будапешт: Каирос, 2020. С. 82–96.

<sup>21</sup> Galloway A. Gaming: Essays on Algorithmic Culture. Mineapolis: University of Minnesota Press, 2006. 160 p.

научного моделирования её современного существования и исторических предпосылок формирования современных культурных практик, связанных с видеоигровыми коммуникациями<sup>22</sup>. Проблема осмысления видеоигры как нового феномена медиакультуры накладывается на фундаментальные вопросы о глобальных трансформациях современной культуры<sup>23</sup>. Всё более и более остро ощущается проблема определения специфических и общих черт видеоигр<sup>24</sup>, разрешение которой может быть найдено, в том числе, и с помощью новых методов исследования истории медиакультуры и видеоигры как части медиакультуры<sup>25</sup>.

Находясь на острие современных культурных исследований, проблематика видеоигр разрабатывается в значимых научных дискуссиях, поэтому возникает необходимость проанализировать степень разработанности темы диссертации.

**Степень научной разработанности темы исследования.** Теоретические и методологические стороны культурологических исследований игры в целом и видеоигры как ее важной разновидности имеют серьезную научную традицию в современной теории и истории культуры, искусства и широко представлены в трудах отечественных и зарубежных культурологов.

Основополагающее значение для разработки темы диссертации имеют важнейшие российские фундаментальные концепции: философия ноосферы В.И. Вернадского<sup>26</sup>, культурно-историческая теория Л.С. Выготского<sup>27</sup>, концепция полифонии (многоголосия) художественного произведения М.М. Бахтина<sup>28</sup>, теория иманигативного абсолюта Я.Э. Голосовкера<sup>29</sup>, в которых

<sup>22</sup> Ветушинский А. С., Салин А. С., Галанина Е. В. и др. Видеоигры: введения в исследования. Томск: Изд. Дом Томского государственного университета, 2018. 395 с.

<sup>23</sup> Ушкарев А. А. Человек Развлекающийся или Новые смысла культурно-досугового поведения // Гигиена культуры. Вопросы будущего. Колл. Монография. Будапешт: Каирос, 2018. С. 92–109.

<sup>24</sup> Галанина Е. В., Шаев Ю. М. Видеоигры в контексте постнеклассической культуры // Векторы благополучия: экономика и социум. 2020. № 1(36). С. 22–35.

<sup>25</sup> Фрейермут Г. С. Игры. Геймдизайн. Исследование игр. Харьков: Гуманитарный центр. 2021. 250 с.

<sup>26</sup> Вернадский В. И. Философские мысли натуралиста. М.: Наука, 1988. 520 с.; Вернадский, В. И. Биосфера и ноосфера. М.: Айрис-пресс, 2012. 576 с.; Вернадский В. И. О науке. Том 1. Научное знание. Научное творчество. Научная мысль. Дубна: Изд. центр «Феникс», 1997. 576 с, и ряд других.

<sup>27</sup> Выготский Л. С. Проблема культурного развития ребенка (1928) // Вестник Московского ун-та. Сер. 14. 1991. № 4. С. 5-18; Выготский Л.С. Психология искусства. Анализ эстетической реакции. М.: Педагогика, 1997. 224 с. и ряд других работ.

<sup>28</sup> Бахтин М. М. Проблемы поэтики Достоевского. М.: Эксмо, 2017. 640 с.

<sup>29</sup> Голосовкер Я. Э. Иманигативный абсолют. М.: Академический проект, 2012. 318 с.

воплощен великий гуманистический потенциал русской философии культуры и искусства.

В контексте трансформаций отечественной культурологии, отмеченных в трудах С.Н. Иконниковой<sup>30</sup>, развиваются современные исследования медиакультуры. Так, в научных работах И.А. Купцовой раскрываются базовые закономерности трансформации образовательных практик под влиянием современной медиакультуры<sup>31</sup>, в том числе, связанные с расширением форматов образования и их юридических статусов. Еще одна линия изучения современной медиакультуры представлена в исследованиях А.А. Лисенковой, посвящённых актуальной проблематике влияния медиа на потребителя информации, связанных, в том числе, и с социально-политическими процессами<sup>32</sup>. Концепцию медиалогии как важного элемента теории и истории культуры развивает Н.Б. Кириллова<sup>33</sup>. В ее трудах доказывается, что, выступая в качестве своеобразной синтетической науки, медиалогия призвана объединить современные исследования медиа в единую комплексную дисциплину.

Исследование видеоигр, и шире – игры вообще, имеют достаточно давнюю академическую традицию. Классическим исследованием принято считать монографию «Homo Ludens» Й. Хейзинги<sup>34</sup> 1938 г. Тем не менее, существуют и более ранние традиции обращения к игровому, как одному из оснований культуры, или отдельных её аспектов. Наиболее показательными здесь являются представления Ф. Шиллера об игре как предельной форме проявления свободы в художественном творчестве<sup>35</sup> или модель языковой игры Л. Витгенштейна, в которой метафора игрового взаимодействия объясняет

---

<sup>30</sup> Иконникова С. Н. Культурология в новой парадигме науки XXI века // Труды Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств (см. в книгах). 2008. Т. 181. С. 194–201. ; Иконникова С. Н. Постмодернизм как новая парадигма в культурологии // Вопросы культурологии. 2008. № 7. С. 4–7.

<sup>31</sup> Купцова И. А. Современные медиа как средство неформального образования в сфере искусства: возможности и риски // Медиа. Информация. Коммуникация. 2021. № 36(2). С. 17–23.

<sup>32</sup> Лисенкова А. А. Социальные медиа: аттрактор новостей и пространство манипуляции // Культура и образование: научно-информационный журнал вузов культуры и искусств. 2017. № 3 (26)). С. 21–27.

<sup>33</sup> Кириллова Н. Б. Медиалогия как синтез наук. М.: Академический Проект, 2015. 368 с.

<sup>34</sup> Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.

<sup>35</sup> Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека. М.: Рипол-Классик, 2022. 242 с.

процесс возникновения значений в ходе коммуникации<sup>36</sup>. При этом стоит понимать, что игра практически не становилась отдельной проблемной областью (за исключением классических работ Й. Хейзинги<sup>37</sup> или С. Кулина<sup>38</sup>), выступая, скорее, метафорой «иног», чем «обычные», взаимодействия. Исследователи долгое время исходили из предположения о том, что само содержание игры интуитивно понятно и, скорее, раскрывает и характеризует специфику других форм культуры, которые представлялись им более проблемными.

Серьёзные сдвиги в культурологических исследованиях игр были связаны с появлением исследовательского проекта «Исследования видеоигр» (Game Studies) в 1990-е гг. Связанный с кафедрами культурных исследований и литературоведения, опираясь на работы Э. Аарсета<sup>39</sup>, данный проект проблематизировал видеоигру как специфический предмет исследования, нацелившись на формирование специальной теории и метода. Развитие «Исследования видеоигр» (Game Studies) привело к появлению принципов формального исследования видеоигры<sup>40</sup>, процедурной риторики<sup>41</sup>, адаптации семантических подходов<sup>42</sup> и различных метатеорий<sup>43</sup>. В России, фундамент для исследований видеоигр был заложен обращением к контекстам развития медиакультуры в цифровом пространстве, прежде всего, в работах О.Н. Астафьевой<sup>44</sup>.

В последние годы исследовательский ландшафт видеоигр постоянно расширяется, включив в себя множество методов и подходов, из-за чего, с

<sup>36</sup> Витгенштейн Л. Логико-философский трактат. М.: АСТ, 2020. 160 с.

<sup>37</sup> Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.

<sup>38</sup> Culin S. Mancala, the National Game of Africa // Annual Report of the U. S. National Museum Washington. 1894. P. 597–606.

<sup>39</sup> Aarseth, E. J. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997. 216 p.

<sup>40</sup> Mitchell A., Van Vught J. Videogame Formalism: On Form, Aesthetic Experience and Methodology. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2024. 266. p

<sup>41</sup> Frasca, G. Play the Message. Play, Game, and Video Game Rhetoric. PhD Dissertation, IT University Copenhagen, 2007. 306 p.

<sup>42</sup> Perez-Latorre O., Oliva M., Besalú R. Videogame analysis: a social-semiotic approach //Social Semiotics. 2017. V. 27. №. 5. Pp. 586–603.; Hart I. Meaningful play: Performativity, interactivity and semiotics in video game music //Musicology Australia. 2014. V. 36. №. 2. P. 273–290.

<sup>43</sup> Aarseth E., Grabarczyk P. An Ontological Meta-Model for Game Research //DiGRA Conference. 2018. P. 10–17.

<sup>44</sup> Астафьева О. Н. Медиакультура и некоторые принципы формирования информационно-коммуникативного пространства // Вестник Библиотечной Ассамблеи Евразии. 2008. № 4. С. 18–25.

одной стороны происходит усложнение самой игры как объекта, который теперь может быть рассмотрен с самых разных сторон, с другой стороны — видеоигры во многом вновь теряют свою специфичность, превращаясь в объект, который может представлять интерес для множества академических дисциплин.

Одним из наиболее распространённых современных подходов к исследованию видеоигр является «мифологический». Особое распространение он получает в отечественной науке. Заключается мифологический подход в рассмотрении видеоигры с точки зрения религиозных и мифологических конструктов. Наиболее распространён он среди томских исследователей (Е.В. Галанина<sup>45</sup>, Д.Д. Крылова<sup>46</sup>). «Мифологическое», как правило, рассматривается как часть аудиовизуальной составляющей видеоигры. Но встречаются и работы, в которых предметом интереса становится формирование новых мифологических конструктов с помощью средств выразительности, характерных именно для игры. Так, в работах Д.В. Батурина<sup>47</sup> или Н.И. Петева<sup>48</sup> рассматривается категория «смерти» в видеоигре. При этом «смерть» средствами игровых механик является здесь не столько визуальным образом, сколько опытом, который может опосредованно «пережить» игрок.

Можно указать также на исследования, в которых рассматриваются способы репрезентации религиозных конструктов в видеоиграх. Несмотря на схожесть методов и предметов, здесь мы можем обнаружить несколько большее разнообразие подходов, чем при «мифологическом» подходе. Исследователи обращаются не столько к представлению религиозных образов, но к проблеме формирования целых религий в пространстве видеоигры у Л. Мойжеса<sup>49</sup>, а также к анализу новых форм религиозного отношения, которые

---

<sup>45</sup> Галанина Е. В., Батурина Д. А. Мифологические структуры в видеоиграх: архетипы // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2019. № 36. С. 31–48.

<sup>46</sup> Крылов Д. Д. Видеоигра как миф // Vita Cogitans: Альманах молодых философов. 2019. № 10. С. 39–50.

<sup>47</sup> Батурина Д. А., Галанина Е. В. Мифологический архетип смерти и воскресения в видеоиграх // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2022. № 48. С. 29–43.

<sup>48</sup> Петев Н. И. Феномен страха и смерти в видеоиграх // Векторы благополучия: экономика и социум. 2019. Т. 34. № 3. С. 48–63.

<sup>49</sup> Мойжес Л. Dragon Age: Inquisition: христианское высказывание в постсекулярном мире // Государство, религия, Церковь в России и за рубежом. 2019. Т. 37. № 3. С. 41–68.

игра предлагает человеку, в работах Д.С. Михайлова<sup>50</sup>. Своеобразным синтезом этих подходов становятся исследования, в которых видеоигра рассматривается в контексте современных мифов, например, в работах А.С. Салина<sup>51</sup> или Д.Г. Шкаева<sup>52</sup>. Изучается возможность видеоигр конструировать современные мифы с их доминирующей ролью в создании образа цифровой и компьютерной сред, в которые активно включен современный человек.

Ещё один исследовательский подход, наиболее характерный для отечественных исследований видеоигр, заключается в обращении к методам лингвистики и рассмотрении вербально-текстовой составляющей игры, например в исторической перспективе через исследование использования текста в играх прошлого, как это делает Ю.А. Перфилов<sup>53</sup>. Более детально эта проблема разработана в связи с задачами перевода и адаптации видеоигры для русскоязычной аудитории у таких исследователей, как С.Н. Бредихин<sup>54</sup>, А.Е. Голубев<sup>55</sup>, Е.А. Гусенкова<sup>56</sup> или А.О. Зеленова<sup>57</sup>. В основном, проблема перевода воспринимается исследователями шире, чем «простой» перевод вербального текста, поскольку она оказывается тесно связанной с особенностями видеоигры как нового медиа, именно эта специфика создаёт уникальный контекст для поиска адекватных альтернатив иностранным терминам в современном русском языке.

---

<sup>50</sup> Михайлов, Д. С. Видеоигра: скрытая или реальная форма религии? // О вечном и преходящем: сборник научных статей. 2020. С. 42–45.

<sup>51</sup> Салин А. С., Галанина Е. В. Миф о "расколдовывании мира" в видеоиграх в жанре horror // Вестник науки Сибири. 2018. Т. 30. № 3. С. 73–82.

<sup>52</sup> Шкаев Д. Г. Мифологические аспекты цифровой культуры на примере современной игровой индустрии // Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Серия 3: Философия. Реферативный журнал. 2018. № 4. С. 123–128.

<sup>53</sup> Перфилов Ю. А. Композиционные особенности текстов видеоигр в период 1970-1982 гг // Вестник Удмуртского университета. Серия История и филология. 2020. Т. 30. № 5. С. 853–858.

<sup>54</sup> Бредихин С. Н., Леонов А. А. Трансформации структуры концепта в процессе локализации компьютерных игр с элементами жанра фэнтези // Актуальные проблемы филологии и педагогической лингвистики. 2019. № 1. С. 70–76.

<sup>55</sup> Голубев А. Е., Примак С. С. Особенности аудиовизуального перевода при адаптации видеоигр // Педагогическое образование на Алтае. 2019. № 1. С. 87–92.

<sup>56</sup> Гусенкова Е. А. Видеоигра как аудиовизуальное произведение: проблема компрессии текста при субтитровании видеоигр (на примере "Fallout 4") // Язык, коммуникация и социальная среда. 2020. № 18. С. 60–74.

<sup>57</sup> Зеленова А. О., Бузулук Л. Г. Лингвистические особенности локализации игрового по на примере игр "HALF-LIFE 2" и "HOMEFRONT: THE REVOLUTION" от компании "БУКА" // Филологический аспект. 2017. Т. 24. № 4. С. 59–64.

Наиболее крупный блок исследований посвящён исследованиям видеоигры как современной формы коммуникации. Сюда относятся работы отечественных и зарубежных исследователей, опирающихся на достижения «Исследования видеоигр» (Game Studies) и использующих различные концептуальные приёмы описания видеоигр, например, модели *mechanics-dynamics-aesthetic*<sup>58</sup>, процедурной риторики<sup>59</sup> или различные метамодел, опирающиеся на мета-онтологию<sup>60</sup> или междисциплинарные медиа-подходы<sup>61</sup>, и общегуманитарные концепции семиотики<sup>62</sup>, типологии<sup>63</sup>, феноменологии<sup>64</sup>, новой антропологии<sup>65</sup>. Наиболее распространёнными являются исследования, в которых авторы с помощью комплекса классических методов изучения медиа выявляют специфику репрезентации в играх тех или иных образов, как правило, связанных с актуальными процессами в социальной действительности (см., например, работы С.И. Белова<sup>66</sup>, Д.О. Кузьмина<sup>67</sup>, Д. Боса<sup>68</sup>, Е. Чэмпиион<sup>69</sup>, С. де Смале<sup>70</sup>, Р. Фордиса<sup>71</sup>, Дж. Гарсиа-Фернандеса<sup>72</sup>, О. Перез-Латтура<sup>73</sup> или Р.

<sup>58</sup> Беляев Е. Г. Фреймворк MDA как метод описания медиума видеоигр // Медиаисследования. 2022. № 9. С. 33–41.

<sup>59</sup> Миловидов С. В. Метод процедурной риторики для анализа трансмедийных произведений // Наука телевидения. 2019. Т. 15. № 3. С. 147–168.

<sup>60</sup> Aarseth E., Grabarczyk P. An Ontological Meta-Model for Game Research // DiGRA Conference. 2018. P. 10–17.

<sup>61</sup> Apperley T., Parikka J. Platform Studies' Epistemic Threshold // Games and Culture. 2018. V. 13. № 4. P. 349–369.

<sup>62</sup> Blomberg J. The Semiotics of the Game Controller // Game Studies. 2018. V. 18. № 2. P. 35–56.

<sup>63</sup> Jayemanne D. Chronotypology: A Comparative Method for Analyzing Game Time // Games and Culture. 2020. Vol. 15. № 7. P. 809–824.

<sup>64</sup> Зданевич А. В. К феноменологии видеоигр // Гуманитарный акцент. 2019. № 2. С. 41–51.

<sup>65</sup> Беляева У. П. Видеоигра как технокультурное пространство реализации сверхчеловеческого // Современные исследования социальных проблем. 2018. Т. 10. № 2-3. С. 181–184.

<sup>66</sup> Белов С. И. Образ советского союза в современных зарубежных видеоиграх // Образ Советского Союза в современной актуальной повестке: историческое наследие, мифы и войны памяти: Материалы международной научной конференции, Москва, 22 июня 2022 года. 2022. С. 6–17.

<sup>67</sup> Кузьмин Д. О. Видеоигры как инструмент проживания культурной травмы: кейс серьезных видеоигр о Югославских войнах 1991-2009 гг // Судьбы национальных культур в условиях глобализации: между традицией и новой реальностью: сборник материалов V Международной научной конференции, Челябинск, 29–30 сентября 2022 года. 2022. С. 30–34.

<sup>68</sup> Bos D. Answering the Call of Duty: Everyday Encounters With the Popular Geopolitics of Military-Themed Videogames // Political Geography. 2018. № 63. P. 54–64.

<sup>69</sup> Champion E. Culturally Significant Presence in Single-player Computer Games // Journal on Computing and Cultural Heritage. 2020. V. 13. № 4. P. 1–24.

<sup>70</sup> De Smale S., Kors M. J. L., Sandovar A. M. The Case of This War of Mine: A Production Studies Perspective on Moral Game Design // Games and Culture. 2019. V. 14. № 4. P. 387–409.

<sup>71</sup> Fordyce R. Play, History and Politics: Conceiving Futures Beyond Empire // Games and Culture. 2021. V. 16. № 3. P. 294–304.

<sup>72</sup> Garcia-Fernandez J., Medeiros L. Cultural heritage and communication through simulation videogames—A validation of minecraft // Heritage. 2019. V. 2. № 3. P. 2262–2274.

<sup>73</sup> Perez-Latorre O. Post-apocalyptic games, heroism and the Great Recession // Game Studies. 2019. V. 19. № 3. P. 415–437.

Хутчинсона<sup>74</sup>). Такие работы, как правило, тесно связаны с проблемами культурной идентификации, культурной памяти, культурной преемственности. Многие учёные занимаются критическим осмыслением содержащихся в видеоиграх образов (см. например, работы И.Е. Мищенко<sup>75</sup>, А.Н. Тарасова<sup>76</sup>, М. Консалво<sup>77</sup>, Е. Скарпеллини<sup>78</sup> или Л. Спарроу<sup>79</sup>).

Особое место в специальных исследованиях видеоигр занимают, возникшее относительно недавно исследования аудио-содержания игр. Так, исследование В.В. Кириченко<sup>80</sup> посвящено особенностям конструирования звукового окружения, а статья А.А. Некрасова<sup>81</sup> является хорошим примером современных подходов к исследованию музыки. В похожем ключе развиваются и линия работ, посвящённых взаимодействию между видеоиграми и фильмами, которая может пониматься или как своеобразное столкновение<sup>82</sup> или как генетическая связь<sup>83</sup>. Наиболее комплексно проблема особенностей видеоигры представлена в работах, направленных на определение своеобразия художественных приёмов, которые позволят выделить видеоигру из остальных современных медиа. Исследователи опираются здесь как на общетеоретические размышления о «художественном»<sup>84</sup> или на взаимоотношение творчества и развлечения<sup>85</sup>, так и на сопоставления с конкретными другими видами

<sup>74</sup> Hutchinson R. Japanese culture through videogames. New York: Routledge, 2019. 303 p.

<sup>75</sup> Мищенко И. Е. Военные видеоигры: типология и жанровая локализация // Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л.Н. Толстого. 2022. № 2(42). С. 119–131.

<sup>76</sup> Тарасов А. Н., Беляев Д. А. Риски политического медиапросвещения в условиях современной социокультурной трансформации: анализ потенциала видеоигр военно-исторической тематики // Гуманитаристика в условиях современной социокультурной трансформации: материалы X Всероссийской научно-практической конференции, Липецк, 22–23 октября 2021 года. 2021. С. 37–46.

<sup>77</sup> Consalvo M., Dutton N. Game analysis: Developing a Methodological Toolkit for the Qualitative Study of Games // *Game Studies*. 2006. V. 6. № 1. P. 15–36.

<sup>78</sup> Scarpellini E. Digital history. The Historians and the rise of videogames as a new cultural and consumption paradigm // *Memoria e Ricerca*. 2021. № 29(1). P. 7–32.

<sup>79</sup> Sparrow L. A., Gibbis M., Arnold M. Ludic Ethics: The Ethical Negotiations of Players in Online Multiplayer Games // *Games and Culture*. 2021. V. 16. № 6. P. 719–742.

<sup>80</sup> Кириченко В. В. Звуковая парадигма в видеоиграх жанра хоррор // *Galactica Media: Journal of Media Studies*. 2019. № 3 С. 156–175.

<sup>81</sup> Некрасов, А. А. Музыка в видеоиграх как объект формообразования: к вопросу о структуре и содержании феномена // *Bulletin of the International Centre of Art and Education*. 2022. № 1. С. 327–341.

<sup>82</sup> Новиков В. Н. Эстетика интерактивности: между игрой и фильмом. Смотреть или играть? // *Вестник ВГИК*. 2018. Т. 35. № 1. С. 54–63.

<sup>83</sup> Янковский А. Н. Игра "квест" как синтез литературных и кинематографических традиций // *Культура и искусство*. 2018. № 9. С. 50–58.

<sup>84</sup> Подвальный М. А. Границы видеоигры как художественного произведения // *Коммуникации. Медиа. Дизайн*. 2020. Т. 5. № 4. С. 120–136.

<sup>85</sup> Поздняков А. В., Филонов В. Р. Компьютерная игра: между творчеством и развлечением // *Abyss (Вопросы философии, политологии и социальной антропологии)*. 2018. Т. 5. № 3. С. 20–26.

искусства, в первую очередь с историей изобразительных искусств<sup>86</sup>, их эстетическими особенностями<sup>87</sup> или некоторыми тенденциями в других искусствах (например, параллелям между развитием перформативных практики и видеоиграми<sup>88</sup>. При исследовании визуальности, исследователи обращаются к проблемам изменений в традиционных искусствах под «давлением» видеоигр — анализируется преобразование техники живописи у М.В. Шибаяева<sup>89</sup>, трансформация приёмов перспективы у А.Н. Редона<sup>90</sup> или взаимодействие с историческими приёмами письма у Д.Е.О. Ромеро<sup>91</sup>. Особое место занимают исследования взаимодействия между архитектурой и видеоигрой как инструментом взаимодействия с пространством. Возможно выделить здесь две ключевые линии: видеоигра или становится пространством для перенесения уже существующих произведений<sup>92</sup> или выступает как инструмент конструирования новых экспериментальных сооружений<sup>93</sup>.

В последнее время возобновляются исследования видеоигр в социально-экономическом ключе, среди которых наиболее распространёнными становятся работы, в которых рассматриваются национальные «игровые индустрии», как сложные комплексы производителей и потребителей цифрового продукта (см. например статьи Д.С. Анюшина<sup>94</sup>, Г.Н. Валиахметова<sup>95</sup>, Н.И. Николаева<sup>96</sup>, Т.

<sup>86</sup> Шедько И. И. Культурные параллели: авангард в индустрии видеоигр // Культура: теория и практика. 2018. Т. 26. № 5. С. 3.

<sup>87</sup> Atkinson P, Parsayi F. Video Games and Aesthetic Contemplation // Games and Culture. 2021. V. 16. № 5. P. 519–537.

<sup>88</sup> Nolan K. Retro arcade games as expressive and performative interfaces // International Journal of Performance Arts and Digital Media. 2021. № 17(2). P. 215–233.

<sup>89</sup> Шибаяев М. В. Живопись сквозь призму виртуальной графики игрового пространства // Коммуникации. Медиа. Дизайн. 2021. Т. 6. № 4. С. 5–28.

<sup>90</sup> Redon A. N. An unexpected perspective: From Ancient Egypt to Adventure. // EGA Revista De Expresion Grafica Arquitectonica. 2021. V. 26. № 41. P. 206–217.

<sup>91</sup> Romero J. E. O., Del Olmo F. J. R. Historically themed videogames as visual art: Conscious anachronism and creative license in the representation of urban spaces in the Assassin's Creed series. // Co-Herencia. 2020. V. 17. № 33. P. 41–63.

<sup>92</sup> Голобородский М. В., Антоновский Р. М. Архитектура в видеоиграх: феномен виртуальной реконструкции и образовательный потенциал // Архитектура и строительство России. 2019. № 3(231). С. 72–75.

<sup>93</sup> Pearson L. C. A machine for playing in: Exploring the videogames as a medium for architectural desing // Design Studies. 2020. № 66. P. 114–143.

<sup>94</sup> Анюшин Д. С., Тимошенко А. В. Рынок видеоигр в России: история развития, состояние и перспективы // Современные тенденции развития в области экономики и управления: Материалы Международной научно-практической конференции, Москва, 19–21 марта 2018 года. 2018. С. 222–227.

<sup>95</sup> Валиахметова Г. Н., Билоброва А. Е. Особенности становления и развития индустрии видеоигр Японии в последней четверти XX–XXI веке // Научный диалог. 2019. № 11 С. 245–257.

<sup>96</sup> Николаев Н. И. Видеоигровая индустрия: краткая история, перспективы развития и влияние на экономику // E-Scio. 2019. № 10(37). С. 634–648.

Боелсторфа<sup>97</sup> или К. Дж. Нитрайя<sup>98</sup>. Подобные исследования обращаются не только к культурологическому, но и к экономическому контексту существования видеоигр в современном мире. Несколько в стороне находятся работы, связанные с правовыми аспектами функционирования цифровой экономики — будь то проблема функционирования виртуальной собственности<sup>99</sup> или традиционная проблема авторского права<sup>100</sup>.

Социальный контекст функционирования видеоигр связан, в том числе, и с их прикладным применением. Наибольший интерес здесь сосредоточен на процессах геймификации и использования видеоигр в образовательных практиках (см. например статьи Г.С. Купалова<sup>101</sup>, О.В. Усиковой<sup>102</sup>, В.М. Чирковой<sup>103</sup> или Дж. К. Янг<sup>104</sup>). Во многом именно в связи с педагогическими задачами получили развитие исследования психологии игрока и влияние на психику человека игры как таковой (см. например работы Н.А. Кулишова<sup>105</sup>, В.Р. Орестовой<sup>106</sup>, П. Бельхиора<sup>107</sup>, М. Карас<sup>108</sup> или А. Перрот<sup>109</sup>). Интересно, что в последние 5 лет психологические исследования нацелены на выявление положительных аспектов игровой деятельности и на чёткое отделение явления «игровой зависимости» от «нормальных» игровых практик.

<sup>97</sup> Boellstorff T., Soderman B. Transplatform: Culture, Context, and the Intellivision /Atari VCS Rivalry // Games and Culture. 2019. № 14(6). P. 680–703.

<sup>98</sup> Nyitray K. J. The Alert Collector: Game on to Game After: Sources for Video Game History //Reference & User Services Quarterly. 2019. V. 59. №. 1. P. 7–11.

<sup>99</sup> Горбунов А. А. Виртуальные объекты в видеоиграх: проблема охраноспособности// Пермский юридический альманах. 2019. № 2. С. 225–232.

<sup>100</sup> Ларицкая М. Г. Дизайн видеоигр и проблемы авторского права с позиции "инди" разработчика // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. 2018. № 2-2. С. 256–262.

<sup>101</sup> Купалов Г. С. Возможности применения видеоигр в образовании // Вестник педагогических наук. 2021. № 3. С. 151–155.

<sup>102</sup> Усикова О. В., Чаптыкова А. А., Чешуина А. А. Использование обучающих видеоигр в области техносферной безопасности в учебном процессе // Актуальные вопросы образования. 2020. Т. 1. С. 126–129.

<sup>103</sup> Чиркова В. М. Возможности и преимущества использования геймификации в образовательном процессе // Региональный вестник. 2019. № 20(35). С. 43–44.

<sup>104</sup> Yang J. C., Chen S. Y. An Investigation of Game Behavior in the Context of Digital Game-based Learning: An Individual Difference Perspective // Computers in Human Behavior. 2020. V. 112. P. 55–61.

<sup>105</sup> Кулишов Н. А. Изучение психологии человека через видеоигру и анализ личности посредством видеоигры // Научная мысль. 2018. № 2-4. С. 4–8.

<sup>106</sup> Орестова В. Р., Ткаченко Д. П., Самсонов Т. С. Исследование связи склонности к формированию парасоциальных отношений с персонажами видеоигр и особенностей межличностной коммуникации пользователей видеоигр // Вестник РГГУ. Серия: Психология. Педагогика. Образование. 2022. № 2. С. 70–84.

<sup>107</sup> Belchior P. Computer and videogame interventions for older adults' cognitive and everyday functioning // Games for health journal. 2019. V. 8. №. 2. P. 129–143.

<sup>108</sup> Carras M., Porter A. M. Insights into the Phenomenology of Normal Gaming and Game «Addiction»: A Mixed Methods Study // Computers in Human Behavior. 2018. V. 79. P. 238–246.

<sup>109</sup> Perrot A., Maillot P., Hartley A. Cognitive training game versus action videogame: effects on cognitive functions in older adults // Games for health journal. 2019. V. 8. №. 1. P. 35–40.

Особый интерес представляет относительно новый блок исследований, в которых авторы обращаются к осмыслению объектов, порождаемых игрой «самой по себе», где изучаются не сами игры, а различные практики, формируемые «вокруг» них, например — культура «стриминга» (потокowego онлайн-вещания)<sup>110</sup>. Подобные работы особенно важны, поскольку выстраивают связи между видеоигрой и наиболее актуальным полем гуманитарного исследования — цифрового и виртуального пространства.

Как следует из проведённого анализа степени научной разработанности темы исследования, при всём многообразии подходов к научному анализу видеоигр они зачастую сводятся или к попыткам выстроить оригинальную теорию исследования, противопоставив игру всем остальным формам человеческой деятельности (данная линия исследований опирается на положение о том, что всю деятельность человека следует считать принципиально «игровой», следуя за одним из первых теоретиков «игрового» — Й. Хейзингой<sup>111</sup>), или же стремятся перенести методы и теории из иных предметных областей на исследования видеоигры. Оба подхода, по сути, приводят к формированию разрозненного исследовательского ландшафта. Предлагаемый в данной работе взгляд на видеоигру через призму теории культурной практики позволяет выполнить целостное культурологическое исследование видеоигр как феномена медиакультуры и, с одной стороны, рассмотреть игру в контексте культурологии как целостной академической дисциплины, с другой стороны — выбранная в диссертации теоретико-методологическая база способствует сохранению специфики игрового начала на протяжении всего исследования.

**Объектом исследования** является видеоигра как феномен медиакультуры.

**Предметом исследования** выступает топология видеоигры как феномена медиакультуры 1980-х гг.

<sup>110</sup> Wulf T., Schneider F. M., Queck J. Exploring viewers' experiences of parasocial interactions with videogame streamers on twitch // Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. 2021. V. 24. №. 10. P. 648–653.

<sup>111</sup> Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий. М.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.

**Целью исследования** является научное моделирование топологии видеоигры как элемента медиакультуры 1980-х гг.

**Гипотеза исследования** заключается в том, что в 1980-е гг. в мировом культурном пространстве нарастает роль культурных практик, связанных с видеоиграми, и складывается специфическая топология видеоигры, которая знаменует собой коренной разрыв с предшествующими играми, в то же время, складывающаяся топология определяет место видеоигры в медиакультуре вплоть до сегодняшнего дня. В связи с этим научное моделирование топологии видеоигры в контексте медиакультуры 1980-х гг. способно проявить значимые закономерности современных культурных процессов.

Для достижения поставленной цели и проверки научной гипотезы необходимо решить ряд взаимосвязанных задач:

- 1) определить актуальное теоретическое содержание понятия «медиакультура», наиболее значимые методологические подходы для изучения медиакультуры в ее исторической динамике и современном статусе;
- 2) описать метод топологии как современный медиа-археологический подход исследования медиакультуры;
- 3) выявить ключевые подходы к исследованию видеоигр в современной культурологии;
- 4) раскрыть культурологическую специфику «топоса» видеоигр 1980-х гг;
- 5) определить специфику «топоса» видеоигр в российском культурном пространстве позднесоветского периода 1980-х гг.

**Теоретико-методологическим основанием** для проведения исследования выступают значимые концепции, подходы, идеи для изучения игр вообще и видеоигр как их специфической области, характерные как для теории и истории культуры, искусства, так и для социальных и гуманитарных академических научных дисциплин в целом.

Теоретической основой диссертации выступает теория культуры как идеалообразования Д.В. Пивоварова, которая позволяет выявить особенности идеалообразования в форме медиакультуры и соответствующих этому

культурных практик. На этой основе становится возможным применение методологических подходов медиа-археологии, разрабатываемых в работах Ф. Киттлера, З. Циллински, Э. Хухтамо, Ю. Парикки, В. Эрнста. Для формирования теоретического фундамента исследования используются базовые положения теорий М. Макклюза и М. Фуко, лежащие в основе археологии медиа.

Базовой опорой диссертации являются идеи, подходы, концепции русских мыслителей, которые предсказывали появление принципиально новых форм планетарного культурного пространства в форме ноосферы В.И. Вернадского, подчеркивали многослойность культурного пространства и его фундаментальное воздействие на формирование типа личности в теории Л.С. Выготского, рассматривали национальное своеобразие воображаемых (иманигативных) миров в философии Я.Э. Голосовкера, раскрывали особую полифоничность отечественной культуры в трудах М.М. Бахтина.

Медиакультура понимается в контексте теоретико-методологических исследований О.Н. Астафьевой, положения которых применялись для понимания исторической динамики отечественной и мировой культуры, базовых процессов формирования современного российского культурного пространства. Для понимания современных процессов, связанных с медиа и медиалогией, применялись идеи и учитывались выявленные закономерности, характерные для концепций, разработанных А.А. Лисенковой, Н.Б. Кирилловой и И.А. Купцовой.

Культурные практики как понятие были исследованы Ю.С. Замараевой, выводы которой были учтены в данной диссертации. Большое значение для формирования концептуальной и методологической основы диссертации имеет теория «мифа рационального» О.А. Карловой.

Для выявления специфики видеоигры как объекта медиа-археологического исследования использованы классические работы Э. Аарсета, Л. Козака, Л. Манфорта, Я. Богоста, Г. Фраски, Б. Бодди, на основе которых формируется комплексная онтологическая модель видеоигры. Отношение

между уровнями модели опирается на разработки Б. Латура, М. Деланды и Г. Хармана в области «плоских онтологий». Ключевым концептуальным инструментом для описания механизма формирования видеоигры как культурной практики становится понятие «топос», введённое в науку Э. Р. Курциусом и в дальнейшем развитое Э. Хухтамо в качестве инструмента медиа-археологических исследований.

В качестве **эмпирической** базы исследования использовались видеоигры, созданные и распространяемые в 1980-х гг. в СССР, Японии и США, в том числе, Castlevania (1986), Castlevania II: Simon's Quest (1987), Desert Commander (1988), Donkey Kong (1981), Dragon Quest (1986), Empire (1980), Empire: Wargame of the Century (1987), Final Fantasy (1987), Galaga (1981), Herzog (1988), Nether Earth (1987), Ninja Gaiden (1988), Out Run (1986), Pac-Land (1984), Pac-Man (1980), Perestroika (1989), Punch-Out (1983), Super Mario Bros (1985), The Ancient Art of War (1987), The Legend of Zelda (1987), Ultima: The First Age of Darkness (1981), Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord (1981), Zork I: The Great Underground (1980), «Конёк-горбунок» (1986), «Кот и мышь в лабиринте» (1981), «Снежная королева» (1986), Тетрис (1984), и ряд других.

#### **Основные результаты диссертационного исследования:**

1) выявлено актуальное теоретическое содержание понятия «медиакультура», выделены наиболее значимые методологические подходы для изучения медиакультуры в ее исторической динамике и современном статусе, в том числе, на базе понимания культуры как идеалообразования разработано определение медиакультуры как культурологической категории, обозначающей идеалообразующие процессы в контексте специфических медиакоммуникативных культурных практик;

2) применен метод анализа для изучения топологии как современного медиа-археологического подхода исследований медиакультуры, определены его эффективность и возможность для культурологических исследований медиакультуры в целом и видеоигр как феномена медиакультуры, в частности;

3) выявлены ключевые подходы к исследованию видеоигр в современной культурологии, представлены возможности формирования агентивно-ориентированной онтологии видеоигр в их историко-культурной форме, которую они имели в 1980-х гг.;

4) раскрыта культурологическая специфика «топоса» видеоигр 1980-х гг., представлена культурологическая модель видеоигры как терминального объекта;

5) определена специфика «топоса» видеоигр в российском культурном пространстве позднесоветского периода, в том числе, ориентация медиакультуры данного периода на образовательные практики и формирование практикоориентированных компетенций, раскрыт ряд качеств оригинальной топологии российской медиакультуры 1980-х гг.

#### **Научная новизна диссертационного исследования**

1) впервые в современной теории культуры предложено определение медиакультуры в контексте концепции культуры как процесса и результата идеалообразования. На этом основании обосновывается новое представление о медиакультуре как одной из форм культуры вообще, а не только как варианте исторически сложившегося культурного типа.

2) впервые в научный оборот вводится новое представление о методе топологии, опирающееся на ряд современных исследований в области медиа-археологии: топология рассматривается как актуальный подход, призванный решить типические проблемы соотношения формальных и содержательных компонентов для интерпретации феноменов культуры и выделения их новых свойств;

3) создана новая систематизация подходов к исследованию видеоигр, впервые последовательно учитывающая всю исследовательскую традицию, начиная с первой половины XX в. и до настоящего времени, в том числе, впервые формулируется представление об агентивно-ориентированной модели онтологии видеоигры, которое может быть использовано для дальнейших культурологических исследований игровых практик;

4) впервые выполнено топологическое описание видеоигр 1980-х гг. как элемента медиакультуры, предлагаются вероятные связи между описанной топологией и предшествующим медиа-режимом, формулируются возможные векторы дальнейшего развития топологии;

5) впервые создано топологическое описание видеоигр в СССР 1980-х гг., в том числе с помощью сопоставления игровых компонентов медиакультуры СССР, США и Японии, рассматриваются общие точки пересечения и различия, обусловленные спецификой развития медиакultur данных стран.

### **Положения, выносимые на защиту**

1. В настоящее время медиакультура является предметом актуальных культурологических дискуссий. Теоретическое осмысление медиакультуры опирается на базовое понимание культуры. В соответствии с теорией Д. В. Пивоварова культура понимается как создание, сохранение, воспроизведение и трансляция идеалов, эталонов, норм и ценностей, основополагающих для данного типа культуры. На этом концептуальном фундаменте строится следующее определение медиакультуры. Медиакультура – это культурологическая категория, для обозначения специфических культурных явлений, данная категория имеет два основных значения: 1) медиакультура – это форма создания, сохранения, воспроизводства и трансляции базовых идеалов, эталонов, норм и ценностей конкретной культуры (национальной, конфессиональной, профессиональной и т.д.), выраженных в доминирующих для данной культуры средствах медиакommunikаций; 2) медиакультура – это форма конструирования специфических идеалов, эталонов, норм и ценностей, проявленных в особом языковом выражении, возникающим в пределах медиакommunikативных практик. Во втором смысле медиакультура снимает в себе особенности функционирования в конкретной культуре средств медиакommunikации как элементов процесса идеалообразования.

2. Анализ культурологических методов и методик позволяет выделить метод топологии как современный медиа-археологический подход исследования медиакультуры. На основании теорий Э. Хухтамо и Ю. Парикка

предлагается понимать метод топологии как эффективный инструмент для научного моделирования принципов устойчивости тех или иных явлений культуры. Топологическое описание культурного феномена выявляет содержательные и формальные компоненты исследуемого объекта, сохранность которых способствует отнесению элементов к одной группе. Для исследования медиакультуры топологическое исследование позволяет выявить принципы, которые поддерживают возможность единообразной коммуникации с помощью тех или иных комплексов эталонных операционных действий («базовых схем (идеалов) коммуникации»).

3. Комплексный анализ существующих подходов к исследованию видеоигры позволяет говорить о формировании агентивно-ориентированной онтологии интересующего нас предмета. Игровое взаимодействие определяется комплексом агентивностей (понимаемых как пространства возможностей отдельных элементов игры), взаимодействие между которыми порождает специфическое процедурное высказывание, которое может быть рассмотрено как результат коммуникации.

4. Топология видеоигры 1980-х гг. сводится к исследованию топологии агентивностей ряда элементов. Полученная в результате модель ограничивается терминальным объектом, которым является игра, для которой характерно следующее:

1) пространство возможностей игрока выражается в непрерывном и дискретном перемещении в игровом пространстве специальным образом визуально репрезентированного агента, обладающего помимо прочего способностью к краткосрочному изменению своего состояния;

2) пространство существует как комплекс физических ограничений, накладываемых на перемещение агента-игрока, при этом происходит значительное снижение агентивности экрана используемого технического медиаустройства;

3) игровые объекты преимущественно представлены в качестве неподвижных, подверженных воздействию игрока, и подвижных, но не подверженных воздействию игрока элементов игровой симуляции;

4) искусственный интеллект управляет элементами, чья агентивность частично совпадает с агентивностью игрока, но при этом на репрезентативном уровне подчеркнута их искусственность, частично выделяется индивидуальность;

5) время существует как локальный актор, преимущественно связанный с игроком и его действиями;

6) нарратив состоит из множества узлов, прохождение которых подчеркивается временным изменением агентивности игрока, зачастую связанное с потерей возможности контроля над визуально представленным агентом.

Для перехода от терминального объекта к другим играм, используются преимущественно две операции перехода. Первая связана с изменением взаимоотношений между агентивностью игрока и ограничивающей его агентивностью пространства. Вторая – с изменением между соотношением локального времени игрока и линией глобального времени-нарратива. Разрыв с предшествующей топологией обусловлен отбрасыванием логики взаимоотношения между игроком и его копией-антагонистом, которая теперь становится второстепенной для механизмов трансформации.

5. В российском культурном пространстве позднесоветского периода 1980–х гг. видеоигры развиваются в собственном уникальном контексте, связанном со спецификой советской цифровой медиаккультуры, а именно:

1) любительский и полулубительский характер создания и распространения устройств цифровой коммуникации приводит к тому, что многие артефакты существуют в виде принципиальных схем и листингов компьютерных программ, которые могут быть впоследствии воспроизведены непосредственно потенциальным «потребителем»;

2) артефакты цифровой медиакультуры осмысляются как инженерный вызов, разрешение которого связывается с целями формирования «нового человека», включённого в новые схемы взаимоотношений с изменяющимся технолого-культурным ландшафтом);

3) артефакты медиакультуры тесно связаны с образовательными практиками, в контексте которых эти артефакты обладали ценностью не только сами по себе, но как инструменты своеобразной симуляции конкретной деятельности. В результате, взаимодействие с медиакультурными продуктами должно по замыслу проектировщиков (педагогов и инженеров) приводить к переживанию виртуального опыта, который, впоследствии окажется значимым для принятия практически-ориентированных решений.

В результате, формируется оригинальная топология, которая выделяется специфическими трансформационными осями, первая из которых связана со взаимодействием между игроком и игровыми объектами, вторая – с влиянием локальных временных акторов на комплекс связей между игроком, игровым объектом и искусственным интеллектом.

**Теоретическая и научно-практическая значимость** исследования заключается в раскрытии культурологического потенциала медиа-археологического проекта для изучения истории медиакультуры, в том числе, для анализа принципов сохранения единства видеоигры как элемента медиакультуры. Последовательно разрабатывается схема топологического анализа видеоигры, синтезированная с теорией культуры как идеалообразования Д. В. Пивоварова, что позволяет описывать элементы культуры с точки зрения как их непрерывности, так и их постоянных трансформаций из одной формы в другую. В теорию и историю культуры, искусства вводится понятие «топология» как один из вариантов обще-археологической установки на исследование культуры как постоянной рекомбинации элементов вокруг «ядра». Выводы диссертации могут быть применены в культурологических исследованиях иных элементов

медиакультуры (как с позиции их онтологии, так и с позиции их темпоральности).

Практическая значимость исследования заключается в уточнении ряда дискуссионных вопросов в области истории медиакультуры вообще и истории видеоигр, в частности. Полученные результаты могут быть использованы для дальнейших исследований в области истории культуры XX–XXI вв., истории медиакультуры, истории видеоигр как феномена медиакультуры, в том числе, в качестве модулей культурологических образовательных дисциплин.

Прикладное значение выводов диссертации заключается в их возможном использовании в сфере государственной политики в области цифровых технологий. Также возможно использование результатов исследования в рамках практического игрового дизайна или экспериментальных исследованиях, связанных с построением игровой симуляции или модели явления.

**Степень достоверности положений и выводов диссертационного исследования** обеспечивается результатами теоретического анализа научных источников, представляющих большой объем фактологического материала, адекватностью используемых методов исследования предмету, объекту, целям и задачам работы, применением комплекса методов теоретического и эмпирического исследования, согласованностью данных, полученных в ходе проведения эмпирических исследований, проверкой и сравнением выводов и результатов диссертации с положениями других ученых, действующих в рамках данного проблемного исследовательского поля.

#### **Апробация полученных результатов**

Полученные результаты диссертационного исследования были представлены в ходе работы постоянно действующего учебно-научно-методического семинара «Теория и практика прикладных культурных исследований (Красноярск, 2020–2024 гг.)», а также в докладах на всероссийской конференции с международным участием «Социология искусственного интеллекта: регионы и группы» (Красноярск, 2023 г.),

всероссийской конференции «Цифра в социально-гуманитарных исследованиях: метод, поле, реальность?» (Иркутск, 2023 г.).

Результаты диссертационного исследования опубликованы в виде 7 статей в научных журналах, рекомендованных Высшей аттестационной комиссией РФ, таких как «Сибирский антропологический журнал», «Северные архивы и экспедиции», «Журнал Сибирского Федерального университета: Серия гуманитарные науки», а также в журналах, индексируемых РИНЦ «Сибирский искусствоведческий журнал», «Социология искусственного интеллекта, «Цифровизация». В целом по теме диссертации выполнено 12 научных публикаций.

**Структура диссертации** определена целями и задачами работы, состоит из введения, двух глав (5 параграфов), заключения, списка литературы (363 наименований), списка иллюстративного материала (2 рисунка). Объем диссертации – 230 страниц.

## **Глава 1 Теоретические и методологические подходы к исследованию медиакультуры**

Первая глава диссертационного исследования посвящена анализу ключевых теоретико-методологических оснований диссертационного исследования. Рассматриваются актуальные значения базовых понятий современной теории и истории культуры, искусства, используемые в дальнейшем исследовании, а именно – «медиа», «культура», «медиакультура». Рассматриваются ведущие методы исследования феноменов медиакультуры, с особым вниманием на проект «медиа-археологии», связанный с переосмыслением типового представления об историческом развитии медиакультуры. В качестве ключевых выводов главы предлагается авторское определение медиакультуры и основные теоретико-методологические инструменты, связанные с её исследованиями в контексте медиа-археологических подходов.

### **1.1 Концепция «медиакультуры» в современной культурологии**

Данный параграф посвящён рассмотрению базовых теоретических положений, связанных с определением «медиакультуры» как концепции в современном культурологическом исследовательском поле. Первая часть

параграфа посвящена определению «культуры» с точки зрения идеологифундированной теории культуры Д.В. Пивоварова, даётся обоснование использования данного всестороннего теоретического подхода исходя из контекста развития общей теории культуры и прагматических критериев исследования. Вторая часть посвящена анализу концепции «медиа» как предмета междисциплинарных социально-гуманитарных исследований. В завершении данного параграфа мы предлагаем определение медиаккультуры как синтеза современных представлений о медиа и культуре.

### *1.1.1. Основные этапы исторического развития представлений о «культуре»*

Понятие «культура» является центральной теоретической категорией не только для культурологии как специальной гуманитарной дисциплины, направленной на изучение культуры, но и для целого комплекса гуманитарных наук, так или иначе затрагивающих проблемы исследования культур» или со стороны использования своих специальных методов, или противопоставляя её своему специфическому объекту исследования<sup>112</sup>. Из-за этого сама по себе проблема определения культуры возникла ещё на этапах, предшествующих формированию не только культурологии, но и комплекса гуманитарных наук в строгом смысле этого слова.

Для решения задач данного исследования, необходимо выделить наиболее функциональное в данном контексте определение культуры. В связи с этим, мы позволим себе обратиться к истории определения культуры в различных контекстах не столько как к последовательной смене связанных причиной и следствием терминологических рамок, сколько как к различным вариантам «словарей», возникающих вокруг культуры. В этом смысле, нас будут интересовать не столько закономерности развития культуры как теоретического концепта, сколько возможные контексты использования этого понятия как инструмента исследовательской программы. В нашем рассмотрении мы

---

<sup>112</sup> Астафьева О.Н. Культурология: предмет и структура // Культурологический журнал. 2010. № 1. С. 1–13.

опираемся на достижения современной истории теории культуры, в рамках которой созданы весьма подробная модель развития культурологии, изложенная, например, в книгах О.Н. Астафьевой<sup>113</sup>, А.Я. Флиера<sup>114</sup>, А.В. Каминец<sup>115</sup> и др.

Первый вариант нарратива о культуре, связан с прямым переводом с латыни: «возделываю». Вокруг метафоры культуры как возделывающей деятельности складывается несколько пространств инструментальности данного понятия. Вероятно, исторически первым возникает собственно смысл античной метафоры<sup>116</sup>. Долгая традиция прямого употребления термина сменяется метафорой «возделывания» человека, первым вариантом употребления которого считается текст Марка Туллия Цицерона «Тускуланские беседы» 45 г. н.э.<sup>117</sup>.

В этом тексте возникает классическое восприятие культуры как «человечески-искусственного» в противовес естественному. Возращивание культурных растений – процесс противоположный происходящему в природе, равно как и возвращивание «культурного» человека противопоставляется хаосу естественного взросления, без вмешательства общества. Работой Цицерона, во многом, задаётся вектор понимания культуры как специфического «насилия», поскольку окультуривание – это всегда усилие над объектом возвращивания, отрицающее возможность свободного контекстуального превращения человека в нечто культурное. В каком-то смысле, можно говорить, что античность понимает культуру как педагогическую категорию, воспринимая её как процессуальность встраивания человека в общественную систему.

То есть, культура превращается в инструмент выделения «человеческого» в противовес всему «не-человеческому». При этом обретение этой

<sup>113</sup> Астафьева О.Н. Культурология. Теория культуры: учеб. пособие. 3-е изд., перераб. и доп. Москва: ЮНИТИ-ДАНА, 2015. 488 с.

<sup>114</sup> Флиер А. Я. Культурология для культурологов: Учебное пособие для магистрантов, аспирантов и соискателей. М.: ООО «Издательство «Согласие», 2015. 672 с.

<sup>115</sup> Каминец А. В. Основы культурной политики: Учебное пособие. Москва: Издательство «Юрайт», 2020. 164 с.

<sup>116</sup> Петров Ю. В. Представление о культуре в эпоху античности // Вестн. Том. гос. Ун-та. 2007. №297. С. 97–101.; Гура В. А., Пазухина О. Р. Возникновение феномена личности в античной философии, религии, культуре // Terra Linguistica. 2016. №2 (244).

<sup>117</sup> Цицерон М. Т. Тускуланские беседы // Рипол-Классик, М.: 2017, 360 с.

составляющей человека воспринимается как нечто контекстуально-зависимое, не присущее с рождения каждому человеческому индивиду. Ключевыми становятся два вопроса: 1) что именно делает культуру противопоставленной природному? 2) через что человек возвращает себя как существо культурно-неестественное? Комплекс этих проблем можно проследить в философских воззрениях философии Нового времени и Просвещения (см., например, Джон Локк и его концепция *tabula rasa*<sup>118</sup>, представление о противоположности дикости и цивилизованности у Вольтера в контексте критики Руссо<sup>119</sup>). Новый виток размышления в этих категориях получают и в ранней культурологической литературе, например, знаменитая дефиниция Л.Н. Когана культуры как «меры реализации сущностных сил человека»<sup>120</sup>.

Не смотря на фундаментальность проявляющегося за этой системой спектра проблем, возникает ряд прагматических проблем. Во-первых, на роль компоненты, отличающей человеческое от сугубо природного начала, претендуют и другие составляющие, например, социальность в знаменитом определении человека как «биосоциального существа». В результате, культура становится одним из многих вариантов подтверждения неприродного состояния человека, что инструментально смешивает её с другими предметностями гуманитарной науки. То есть, если культура – это возвращённое «искусственное», то социальное является частью культуры, а значит предметом культурологии (или же наоборот – культура есть часть социального и предмет социологии). Демаркация гуманитарных наук здесь превращается в вопрос, скорее, мировоззренческий, поскольку в выбранной системе координат не содержится явного способа разделения различных спектров «не-естественного».

Во-вторых, замыкание культуры на «не-природно-естественном» не содержит в себе критерия этой самой искусственности. С одной стороны, в этом есть эвристический потенциал развёртывания культуры за пределы только

<sup>118</sup> Локк Дж. Опыт о человеческом разумении // Азбука-классика. Non-Fiction: М. 2022ю 864 с.

<sup>119</sup> Вольтер Простодушный // Вита-Нова: М. 2009. 256 с.

<sup>120</sup> Коган Л.Н. Цель и смысл жизни человека. М., 1984. С. 184.

человека (например, культура культурных растений), который ещё требует своей философской разработки, которая в скрытом виде уже начата в контексте биофилософских школ. С другой стороны, в прагматическом ключе, это требует внесения в спектр культуры вообще всего, что присуще человеку, поскольку именно «человечность» является критерием «не-естественного», что в прагматическом ключе вновь приводит нас к проблеме демаркации различных гуманитарных наук.

В результате, в восприятии культуры формируется новая решётка, которая, с точки зрения метатеории должна лучше способствовать выделению собственно культурологической предметности и её специфических методов, а с позиции внутреннего развития теории – новая решётка возникает как способ ответа на вопросы, обозначенные выше. В первую очередь, это вылилось в разделении материального и духовного.

Средневековое восприятие культуры представляется классической формой формирования представления о разрыве духовного и материального, при этом сохраняется представление о культуре как о постепенном совершенствовании и развитии человека, возвращении комплекса культурных установок и идеалов, возвышающих индивида над собственной конечностью и последовательно приближающих его к божественному<sup>121</sup>. Однако идея божественного и христианская религиозность, пропитывающая всё средневековое мировоззрение, привели к тому, что культура теперь мыслилась не как противоположность к естественному, дикому и хаотичному, но как противоположность низменным желаниям «дьявольского» начала. В результате именно в Средние века возникает представление о культуре, как о линейно развивающейся целостности, направленной на отторжение дьявольского из человеческой природы. При этом, важно понимать, что изменение этой установки ведёт за собой изменение и источника культуры – теперь это не педагогическое усилие сегмента общества, а усилие одновременно

---

<sup>121</sup> Баниже О. Н. Средневековая телесность и средневековая рациональность // Культурологический журнал. 2016. №1 (23). С. 4–17.

человеческое и божественное<sup>122</sup>. Индивидуальная воспитательная установка античной философии сменяется общечеловеческой религиозностью, пронизывающей человеческую мысль вплоть до эпохи Возрождения.

Начиная с этого периода, культура систематически возникает как способ дифференцирования не столько человека от природного, сколько как инструмент разделения отдельных групп людей. Причём это разделение функционирует иерархически, обретая мировоззренческую нагруженность. Культура становится культурой высшего слоя, элитарной культурой, художественной культурой, религиозной культурой. Она принимается отдельной группой как некий недостижимый образец, который транслируется в окружающее пространство в качестве эталонного «этоса» группы. Классический вариант такой концепции культуры складывается в Средние века и в Возрождение.

Уже упомянутое разделение плоти и духа, фундаментальное для культуры средних веков и, возможно, для всего христианского мышления (см., например, философскую интерпретацию этого у Д.С. Мережковского<sup>123</sup>), кладущее духовно-аскетическое в основание культуры превращается в яркий пример аскетического принципа. Причём иерархически разделяется не только общество, но и индивид как таковой. Углубляя вопрос о причинах выделения человека из природы, культура Средневековья делает это выделение поэтапным – есть человек материи, и он отличается от природы по форме, а есть человек духовной культуры – отличный как от природы, так и от человека материи. Средневековая культура, по сути своей, ставит проблему, но не предлагает её углубление, что делает уже Возрождение.

XV–XVI вв. привносят в культуру проблему фактора духовного роста, который на время сводится к системе творческого воздействия на природу. Культура как принцип иерархии превращается в иерархию эстетическую, в противовес иерархии религиозного, если раньше человек был более

---

<sup>122</sup> Виравчева В. А. Особенности смыслового понимания культуры в европейской философской мысли Средневековья и Возрождения // Вестник ЛГУ им. А.С. Пушкина. 2021. №3. С. 22–32.

<sup>123</sup> Мережковский Д. С. Не мир, но меч // АСТ: М., 2000. 208 с.

культурным, поскольку был ближе к Богу, то теперь культурность определяется степенью эстетического чувства, причём как созерцающего, так и творящего. В этом смысле, интересны, например, размышления Джорджо Вазари в предисловии к его знаменитым «Жизнеописаниям»<sup>124</sup>, где за иерархией видов искусства просматривается иерархия художников и иерархия зрителей. Важно отметить, что культура в Возрождении понимается в той же иерархизирующей функции, что и в Средние века, а потому возможно и сохранение прежних религиозно центрированных установок.

Философская мысль XVII-XVIII вв. вновь изменяет основание иерархии, обращаясь к понятию «рацио (ratio)», выводя высшую форму культуры как «культуру разумную». В каком-то смысле это становится возможным на основании возвращения к проблеме отличия человека от природы, что порождает весьма разнородный ландшафт интерпретаций культуры. Однако важным изменением в XVIII в. становится временное ослабление иерархизирующей культуры. Из инструмента стратификации общества она превращается в инструмент стратификации народов. Провозвестником этой системы, безусловно, можно считать модель, предложенную Иоганном Готфридом Гердером<sup>125</sup>. В похожей решётке, но с противоположными выводами развивается модель культуры Жан-Жака Руссо<sup>126</sup>.

В чём принципиальное изменение? Научная философия XVII в. приносит с собой идею о контекстуальной зависимости человека в его развитии. Соответственно, если мы пытаемся разрешить проблему фактора взращивания культуры, то с необходимостью приходим к идеи о том, что эти факторы необходимо искать не в самом человеке, а за его пределами, то есть в социальной среде. Культура, таким образом, переключается с человека на человеческие группы, обретает своего коллективного носителя. И эти коллективные носители вступают друг с другом в отношения иерархии,

<sup>124</sup> Вазари Д. Жизнеописания наиболее знаменитых живописцев, ваятелей и зодчих // Изд-во АЛЬФА-КНИГА: М., 2019. 1278 с.

<sup>125</sup> Гердер И. Г. Идеи к философии истории человечества. М.: Наука, 1977. 704 с.

<sup>126</sup> Руссо Ж.-Ж. Рассуждение о науках и искусствах, получившее премию Дижонской академии в 1750 году, на тему, предложенную этой же академией: способствовало ли возрождение наук и искусств улучшению нравов? // Историко-педагогический журнал. 2012. №2. С. 54–79.

поскольку средневековая решётки культуры как механизма регуляции мира сохраняется.

Соответственно, культурологическая мысль классического Просвещения теперь развивается в контексте проблемы поиска эталонной общей культуры. И мы находим здесь два полюса: для Гердера – это культура современная, развившаяся из более ранних, для Руссо – культура прошлого, профанация которой приводит к современному состоянию. При этом основные выводы прошлых этапов сохраняются в той форме, что культура понимается как условно «духовное» содержание народа – его религия, моральные принципы, искусство. Исследование культуры должно привести к пониманию общего свойства народа, его специфики по отношению ко всем остальным. Вероятно, можно говорить о том, что эта проблематика остаётся ключевой для отдельных культурных исследований (см., например, понятие «этос» к Р. Бенедикт<sup>127</sup>), хотя и в более современной решётке «различения», о которой будет сказано далее.

XIX в. преобразует понятие культуры, реагируя на различительную иерархию культуры групп представлением о едином и объективном характере культурной институции. Наиболее яркое развитие эта идея получает у Георга Вильгельма Гегеля<sup>128</sup>. Культура предстаёт одним из вариантов разворачивания абсолютного духа, как иерархизирующий принцип культура действительно является инструментом формирования наций (причём иерархически соподчинённых как этапы общего развития), но сам принцип культуры объективен, а не контекстно-зависим, как это было в XVIII в. Открытие объективного «внечеловеческого» существования культуры может считаться одним из величайших достижений XIX века и предельной эвристикой классической решётки иерархизирующей культуры.

Здесь важно отметить, что объективно оторванная от человека культура получает в XIX в. и своё более концептуальное воплощение в работах Карла Маркса и Фридриха Энгельса<sup>129</sup>. Культура выступает здесь как инструмент

<sup>127</sup> Бенедикт Р. Хризантема и меч. Модели японской культуры. // Наука: СПб. 2015. 360 с.

<sup>128</sup> Гегель Г. В. Ф. Лекции по философии истории // Наука: СПб. 1993. 480 с.

<sup>129</sup> Маркс К., Энгельс Ф. Немецкая идеология // Собрание сочинений. 2-е изд. М.: Политиздат, 1955. Т.3. 689 с.

различия народов, выстраивающих их в иерархии, но понимается, скорее, как выразитель хозяйственно-экономического состояния. Важна здесь «вторичность» культуры, которая открывает путь к методу такой формы культурологии, раскрывая и проблематику такой решётки концепции «культуры».

Остановимся на особенностях понимания культуры, формирующемся на протяжении целого тысячелетия. Культура превращается в механизм классификации явлений человеческой действительности. Эти явления уже вырваны из мира естественного и их осмысление требует некоторой предварительной проработки. Культура выступает инструментом создания некоего эталона, стремление к которому определяет специфику конкретного носителя культуры. Культурное зачастую принимается как проявление «духовного», а потому анализу подвергается комплекс религиозных, моральных, эстетических и других подобных представлений. В то же время, сам источник культуры объективен, культура опирается на некий процесс, который может быть понят исходя из специфического метода (абсолютный дух, природный контекст, экономическое основание и т.д.). Комплекс исследований, возникающих вокруг такой понятийно решётки, может быть встречен до сих пор, что можно объяснить относительной простотой проведения исследования, которое ведётся методом анализа основания культуры, содержание которого реплицируется на выбранную исследователем конкретную предметность культуры.

Эта привязанность к первооснове культуры становится и слабым местом исследовательской программы, вытекающей из подобной концепции культуры. Слабость её заключается в мировоззренческой нагруженности источника. Так, если культура дифференцирует общества, опираясь на их экономическое состояние, то при сохранении иерархии, она становится инструментом утверждения доминанты того или иного типа основания. Это становится одним из оснований более поздней критики культурологии классического типа, ярким

примером которой являются работы Терри Иглтона<sup>130</sup>. Идеологическая нагруженность иерархии дополняется тем, что перед культурологами встаёт проблема выбора основания культуры, который также не может быть совершён иначе, чем на основании субъективных предпочтений конкретного исследователя. Иными словами, изучение культуры теперь связано с риском превращения культурологии в инструмент идеологии, а сам метод и теория исследования попадает в зависимость от развития других гуманитарных дисциплин.

Собственно, развитие культурологического знания в начале XX в. можно рассматривать именно по отношению к проблемам этой рамки. Ранние исследования массовой культуры (например, идущие от знаменитого эссе Хосе Ортеги-и-Гассета<sup>131</sup>) вращаются в русле идеологической критики, призванной показать, что масса по объективным причинам не способна произвести «высокой» культуры. Работы подобные трактату «Закат Европы» Освальда Шпенглера<sup>132</sup> идеологизируют исторический процесс, предлагая его в качестве объективного источника культуры. Серьёзные сдвиги в концепции восприятия культуры были подготовлены в первой половине XX в. с развитием социально-антропологических школ.

Начиная с эволюционистского подхода, культурная антропология начинает обращать рамку «культура-как-различие» в обратную сторону – превращая её в «культуру-как-сходство». В этом отношении показательная идея «пережитка», наиболее последовательно изложенная Эдуардом Тайлором в его фундаментальной работе «Первобытная культура»<sup>133</sup>. С одной стороны, сохраняется механизм иерархизирующей дифференциации, поскольку есть культуры «первобытные» и культуры «более развитые», но сам метод теперь состоит не в поиске и констатации различий и не в понимании прошлого, а в понимании настоящего, исходя из прошлого. Акцент перенесён на то, что

<sup>130</sup> Иглтон Т. Идея культуры М.: Изд. Дом высшей школы экономики, 2021. 192 с.

<sup>131</sup> Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс // М.: АСТ, 2016. 256 с.

<sup>132</sup> Шпенглер О. Закат Европы. Очерки морфологии мировой истории. // М.: Академический проект, 2022. 1198 с.

<sup>133</sup> Тайлор Э. Б. Первобытная культура. Исследования развития мифологии, философии, религии, искусства и обычаев. М.: Академический проект, 2021. 627 с.

сохраняется в культуре, на «пережиток», прокладывающий связи между различными во времени культурными группами. Идея «культуры-связи» обретает свои устойчивые формы в самых различных около-культурологических исследованиях, начиная от психоанализа (например, «архетип» в аналитической психологии Карла Густава Юнга<sup>134</sup>), заканчивая формализмом и ранним структурализмом (например, в концепции, изложенной В.Я. Проппом<sup>135</sup>).

Другим важным поворотом в рамке культурных исследований становится последовательная переориентация с культуры «духовной» на культуру «материальную». Например, Бронислав Каспар Малиновский, систематизируя метод антропологического исследования, вводит представление о наблюдении за бытовыми фактами, а не только за экзотическими проявлениями культа<sup>136</sup>. В результате системная рамка исследования усложняется – всё чаще и чаще звучит требование познания культуры «как таковой», в отрыве от якобы обуславливающей её основы. Во многом эта тенденция находит своё отражение в появлении множества методов «понимания»: от философии жизни до классических герменевтики и феноменологии. Вероятно, одним из частных проявлений подобных теоретических моделей культуры выступают и коммуникативные теории<sup>137</sup>.

К середине XX в. складывается вторая рамка культурных исследований, в которой культура понимается как самостоятельная категория, объединяющая множество людей в одно целое и выражающее в себя во множестве онтологически разнородных проявлений<sup>138</sup>. Именно такая дефиниция культуры легла в основание постмарксистского критического подхода «Исследований культуры» (Cultural Studies)<sup>139</sup>, использовавшего «объединяющую культуру» в контексте критического отношения к обществу развитого капитализма.

<sup>134</sup> Юнг К. Г. Архетип и символ. М.: «Канон+», РООИ «Реабилитация», 2022. 336 с.

<sup>135</sup> Пропп В. Я. Исторические корни волшебной сказки. М.: Иллюминатор, 2022. 528 с.

<sup>136</sup> Малиновский Б. Избранное: Аргонавты западной части Тихого океана. М.: Росспэн, 2004. 552 с.

<sup>137</sup> Астахов О. Ю., Ртищева О. В. Субъектное содержание коммуникационных процессов в условиях современной культуры // Международный журнал исследований культуры. 2017. № 2(27). С. 20-26.

<sup>138</sup> Хлыщева Е. В. Культурное многообразие: граница между "своими" и "чужими" // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2014. № 2(39). С. 280-285.

<sup>139</sup> Hall S. The Social Eye of Picture Post // Working Papers in Cultural Studies, 1972. №. 2. P. 71–120

Подобная рамка продолжает существовать до сих пор и, несмотря на её мощный критический потенциал, необходимо признать необходимость её дальнейшего развития и уточнения, во многом в связи с тем, что теперь понятие культуры зачастую размывается, и требуется дальнейшее теоретическое уточнение.

Дополнительно, стоит отметить, что российская культурология с самого начала своего существования (ещё в контексте общегуманитарных исследований советского периода) предлагала различные оригинальные варианты решения обозначенных выше теоретических проблем. Так, соотношение культурного и природно-естественного получило довольно интересный вариант разрешения в рамках теории ноосферы В.И. Вернадского<sup>140</sup>, которая, по сути дела, разрешала противоречие через идею синтеза между природным и искусственным в ходе дальнейшего развития и усложнения человеческой социальности, благодаря чему жёсткое противопоставление снималось в духе синтеза тезы и антитезы классической диалектики. Проблемы соотношения общего и конкретного в культуре социальных групп получили своё частичное решение в рамках семиотической модели Ю.М. Лотмана<sup>141</sup>. Предложенная этим исследователем модель взаимодействия ядра и периферии семиосферы достаточно успешно объясняла принципы изменения интерпретации одних и тех же культурных артефактов различными культурными группами. Так, ещё в контексте позднесоветских исследований культуры начинает складываться тенденция к комплексному исследованию культуры, в рамках которой её теоретическое обособление происходит как бы в условиях непрерывного «контакта» с другими дисциплинами социально-гуманитарного толка (примером такого подхода могут служить идеи Л.Н. Когана<sup>142</sup>).

---

<sup>140</sup> Вернадский В. И. Биосфера и ноосфера /В.И. Вернадский. М.: Айрис-пресс, 2012. 576 с.; Вернадский В. И. Философские мысли натуралиста. М.: Наука, 1988. 520 с.

<sup>141</sup> Лотман Ю. М. Семиосфера. СПб: Искусство-СПб, 2000. Т. 7. 704 с.; Лотман, Ю.М. Статьи по семиотике культуры и искусства. Санкт-Петербург: Академический проект, 2002. 544 с

<sup>142</sup> Коган Л.Н. Теория культуры: учебное пособие. Екатеринбург: УрГУ, 1993, 169 с.

Современная российская культурология обращается к проблемам теории культуры в связи с важнейшими прикладными задачами, связанными, в первую очередь, с особенностями трансляции и сохранения культурного наследия<sup>143</sup>. При этом акцент переносится на осмысление принципов функционирования различных механизмов трансляции, связанных, например, с образовательными практиками<sup>144</sup>, современными сетевыми<sup>145</sup> и интернет-технологиями<sup>146</sup>. Проблемы сохранения культуры, вероятно, становятся особенно актуальными в связи с глобальной проблемой поиска места современной национальной культуры в связи с возникающими вызовами изменяющейся глобальной социокультурной среды<sup>147</sup>. В этом смысле, практическая ориентированность культурологии обостряет необходимость формирования и специальных компетенций у культуролога<sup>148</sup>.

Одним из вариантов теоретического развития обозначенного выше круга проблем становится модель культуры Д.В. Пивоварова, характеризующаяся высокой прагматической гибкостью, позволяющей использовать её и в контексте актуальных для отечественной культурологии проблем, и в области более критико-ориентированных подходов западной науки и культуры.

### *1.1.2. Синтетическая теория культуры Д. В. Пивоварова*

---

<sup>143</sup> Каменец А. В. Основные проектные стратегии сохранения и использования культурного наследия. 2020. Т. 10, № 1-1. С. 109–116. ; Астафьева О. Н. Культурное наследие в территориальных проектах развития // Музеефикация фортификационных сооружений: проблемы и пути их решения : сборник материалов Международного научно-практического семинара-конференции, посвященного 425-летию начала строительства Смоленской крепостной стены, Смоленск, 24–25 января 2021 года. Смоленск: Общество с ограниченной ответственностью "Свиток", 2021. С. 30–41.

<sup>144</sup> Петрий П. В. Духовные ценности современного российского образования. 2015. № 2. С. 7–15.; Астафьева О. Н. Цифровизация как фактор обновления культурно-образовательной среды России и Китая: культурфилософский анализ граней соприкосновения // Теория и практика российско-китайских отношений: Монография. Москва: Общество с ограниченной ответственностью "Проспект", 2020. С. 95–140.

<sup>145</sup> Хлыщева Е. В. Социальная сеть в цифровом пространстве: проблема информационной безопасности (на примере региональной политики Астраханской области) // Каспий в эпоху цифровой экономики: материалы Международного научно-практического 178 форума, Астрахань, 24–25 мая 2019 года. Астрахань: Астраханский государственный университет, Издательский дом «Астраханский университет», 2019. С. 412–415

<sup>146</sup> Летина Н. Н. Русский интернет-дискурс современной массовой культуры // Ярославский педагогический вестник. 2017. № 6. С. 360–365.

<sup>147</sup> Хренов Н. А. Избранные работы по культурологии. Культура и империя. М.: ООО «Издательство «Согласие»; Издательство «Артём», 2014. 528 с.; Астафьева О. Н. Транснационализация культурного наследия: государство и проблемы координации коммуникативных стратегий // Человек, культура, общество в контексте глобализации. 2007. с. 5–11.; Астафьева О. Н. Культурная политика и национальная культура: перспективы стратегического вектора современной России // Ярославский педагогический вестник. 2015. №. 5. С. 193–201.

<sup>148</sup> Астафьева О. Н. Экспертно-аналитическая деятельность культуролога: целеполагание и интеллектуальные ресурсы принятия решений // Обсерватория культуры. 2022. Т. 19, № 6. С. 564–573.

Ядром теории культуры, разработанной Д.В. Пивоваровым, является понятие идеала. В синтетической теории, предложенной философом, идеальное выступает как внутренняя сторона процесса отношения субъекта и объекта, т. е. идеал появляется как результат и как условие субъект-объектных отношений, исторически развивающихся вместе с изменением человеческого общества<sup>149</sup>. Идеал в результате с самого начала мыслится как соотнесённый не только с конкретным человеком, но с человеческим обществом, понятым во всей его сложности и многогранности. Культура же становится идеалообразующей стороной социума, что подразумевает постоянное создание и сохранение идеалов.

Если отойти от абстрактно философского определения идеала, то в теории культуры Д.В. Пивоварова идеал как единица культуры является синтетическим единством трёх аспектов<sup>150</sup>. Во-первых, идеал — это идеальный объект. Эта философская традиция идёт от работ М.А. Лифшица<sup>151</sup> и А.Ф. Лосева<sup>152</sup>. Подразумевается, что идеал может быть обнаружен в первоприродной или второприродной среде в качестве предмета, своими формами максимально приближенного к некоторому эталону. Здесь важно отметить сразу две особенности — идеал, таким образом, не является чем-то абстрактным, у него практически всегда существует материальное воплощение, но в виде объекта, максимально приближенного к эталону. Так, понятно, что шар не может быть обнаружен в природной среде в чистом виде, но там могут быть выбраны объекты, которые максимально приблизились к шару, и эти объекты могут быть восприняты как идеальные. Второй важной особенностью идеала как части культуры является то, что не всякий материальный объект, созданный человеком, является идеалом, а значит «культурой». Если противопоставить идеалофундированный подход Д.В. Пивоварова одному из вариантов упразднения дихотомии духовного и материального в решётке

<sup>149</sup> Любутин К., Пивоваров Д. Синтетическая теория идеального. Псков: ПОИПКРО, 2000. 2007 с.

<sup>150</sup> Пивоваров Д. В. Проблема синтеза основных дефиниций культуры // Вестник Российского философского общества. 2009. № 1. С. 157–161.

<sup>151</sup> Лифшиц М. А. Об идеальном и реальном // Вопросы философии. 1984. № 10. С. 120–145.

<sup>152</sup> Лосев А. Ф. Эстетика Возрождения. М.: Академический проект, 2017. 646 с.

культуры как объединения, согласно которому все предметы, созданные человеком, являются культурой, то мы сразу же увидим то самое уточнение без редукции к иному. Наиболее ярко это можно проследить через уточнение понятия «археологическая культура», которая теперь может быть понята не просто как набор вообще «всех» материальных предметов той или иной индустрии, но именно как множество эталонных объектов, отобранных в качестве идеалов.

Собственно, вторая составляющая идеала функционально раскрывает источник, из которого возникают эталонные объекты во второй природе, поскольку, во-вторых, идеал — это особая схема действия. Данное положение является продолжением разработок Э.В. Ильенкова<sup>153</sup>. В историческом развитии — данная составляющая идеала подразумевает наличие некоторого набора схем действий с эталонным объектом, позволяющих включить его в мир субъекта. Опять же, не всякое действие человека, таким образом, оказывается, собственно культурой, а лишь те операции, которые подразумевают манипуляцию с идеальным объектом (включая, что будет особенно важно для нас в дальнейшем, алгоритмы создания этих самых идеальных объектов). Если учесть этот синтетический аспект, сразу же становится понятной искусственность многих употреблений термина «культура» по отношению к исключительно материальным комплексам, полученным в ходе археологических или этнографических экспедиций — ведь простой набор идеальных предметов без схем действий, вводящих их в мир субъекта, ещё не составляют культуры. Более того, не обладая знаниями об идеальных моделях взаимодействий с объектом, мы фактически теряем один из механизмов выделения эталона среди множества объектов. Так, не зная схемы производства и применения археологического скребка, мы не можем выделить среди каменной индустрии инструментов, которые действительно являлись эталонами в противовес откровенно неудачно выполненным.

---

<sup>153</sup> Ильенков Э. В. Проблема идеального // Психологические исследования. 2019. Т. 12. №65–66. С. 1–28.

Наконец, в-третьих, в синтетический идеал входит некоторый код, призванный перенести объективную реальность в мысленный мир субъекта. Этот аспект наиболее сложен для наблюдения со стороны и является некоторым максимально естественным и необходимым для носителя культуры, поскольку без владения комплексом идеальных кодов невозможна передача и сохранение идеалов, созданных в ходе процесса идеалообразования. Здесь важно подчеркнуть, что не всякая схема кодировки опять же, оказывается культурой, а только та, которая воспринята как идеал. В этом смысле, например, только языковые конструкции, закреплённые некоторым сообществом в качестве удовлетворительных, составляют культуру, а не вообще все возможные сочетания, которые могут быть получены исходя из базовых законов языка.

Сам по себе процесс идеалообразования никогда не останавливается и постоянно протекает через диалектическое отношение множества уже выбранных идеалов и множества объектов, не являющихся идеалами (та самая «не-культура»). Здесь важно отметить, что для носителя культуры другая культура также является «не-культурой» (поскольку идеалы последней не включены в множество идеалов индивида), а потому взаимодействие с ней также обостряет диалектику идеалообразования, результатом которого становится взаимное обогащение множества идеалов носителей двух культур.

Как мы видим, идеалофундированная теория культуры является достаточно мощным инструментом, позволяющим отделить собственно культурные практики от «не-культурных», соответственно, открытым остаётся вопрос соотношения культуры и социума. Иначе говоря, необходимо определить место идеалообразования в социальной реальности как таковой, что позволит понять и функциональные отношения между культурологией и другими гуманитарными науками. Наиболее актуальным, на наш взгляд, является включение понятия идеал в современные «реляционные» подходы к обществу.

Под «реляционными» подходами к социологической теории мы понимаем комплекс теоретических моделей, появившихся на рубеже XX–XXI вв. и

получивших наиболее последовательное развитие в 2000-е гг., когда была создана единая философская платформа, получившая название «спекулятивного реализма»<sup>154</sup>. Среди главных отличительных особенностей данных моделей можно отметить следующие: 1) включение в социальную действительность не только человека, но и второприродных и первоприродных сущностей, которые могут проявлять свойства субъекта, наравне с человеком; 2) констатация высокой степени подвижности социальных целостностей (и целостностей вообще) — замена статичных групп постоянным процессом группообразования; 3) уплощение онтологии, приводящее к тому, что социальные структуры разного масштаба взаимодействуют «на равных» (например, социальный институт влияет на поведение отдельного человека, но и отдельный человек влияет на характер существования и развития социального института).

На наш взгляд, культура в реляционной модели общества выступает как свойство элемента множества, обеспечивающее потенцию к формированию связей, складывающих целостность. Иными словами, культура как идеал, выступает как нечто, обеспечивающее принципиальную возможность для создания функциональных связей между объектами. При совпадении культурных установок формируется сложная социальная группа, которая теперь для поддержания своего единства заинтересована в том, чтобы направлять часть энергии на создание и отбор идеалов, поскольку без них пропадёт основа, поддерживающая связи между её элементами. Если же культурные установки не совпадают, то формируемая целостность или быстро распадается из-за того, что связи в принципе не возникнут, или передаваемые от актора к актору взаимодействия становятся настолько непредсказуемыми и не соответствующими интересам элементов, что целостность существует в состоянии своеобразной «болезни».

Уточнение взаимоотношений идеалофундированной модели культуры и реляционных социологических теорий не является задачей данной работы, мы

---

<sup>154</sup> Харман Г. Спекулятивный реализм: введение. М.: РИПОЛ классик, 2019. 496 с.

лишь обозначаем общий принцип и остановимся на ряде важных для дальнейшей работы следствий из такого соотнесения. Во-первых, необходимо констатировать, что культура проявляет себя исключительно во взаимодействии между элементами, стремящимся сформировать динамическую целостность, поскольку это взаимодействие актуализирует изначальные культурные установки, обеспечивавшие потенцию для формирования целого. Культура является процессом постольку, поскольку сама группа существует как постоянный процесс создания и сохранения своей целостности.

Во-вторых, культура, вероятно, представляет собой идеальные схемы, объекты и коды, которые элементы системы ожидают обнаружить в окружающей их действительности, но эти схемы никогда не реализуются в полной мере, поскольку их реализация требует отношений объект-субъект, в то время как реальность всегда заключается в субъект-субъектных отношениях. Культура — это всегда ожидание, под которое носитель культуры стремится подогнать практику.

В-третьих, культура проявляет себя не только в отношениях между людьми, но и в отношениях между всеми акторами, включёнными в некоторую целостность. Важно понимать, что культура обеспечивает формирование целостностей типа человек-инструмент, в которых оба элемента обладают определёнными ожиданиями, которые и составляют культуру. Если эти ожидания не оказываются полностью реализованными, то происходит либо распадение целостности, или же формирование новых ожиданий в диалектическом взаимодействии двух культурных установок.

### *1.1.3. Концепция «медиа» в современной гуманитарной науке*

Для решения дальнейших исследовательских задач, нам необходимо определить содержание «медиакультуры» как отдельной составляющей процесса идеалообразования. Отчасти такое определение будет несколько искусственным по отношению к теории Д. В. Пивоварова, однако, позволит определить предметную и методологическую специфику нашего дальнейшего исследования. Прежде чем переходить к теоретическому обоснованию

предметности медиакультуры, необходимо остановиться на некоторых аспектах определения «медиа» в современном гуманитарном знании, проследив динамику формирования данного термина в контексте медиа-теории и смежных дисциплин.

Само понятие медиа происходит от греческого *medium* (посредник). В научной традиции, термин применяется в общем значении как посредник в передачи информации, что позволило в своё время Маршаллу Макклюэну предложить широкое определение «медиа» как любого расширения человека вовне<sup>155</sup> (что, на самом деле, обеспечивает связь между медиа-теорией и органотехническими подходами к философии техники в традиции Эрнеста Каппа<sup>156</sup>). Более последовательная разработка понятия медиа позволила рассматривать теорию медиа в контексте общей теории коммуникации (так, Фридрих Киттлер в работе «Оптические медиа»<sup>157</sup> предлагает в качестве основы для анализа медиатехнологий математическую теорию коммуникации Клода Шеннона<sup>158</sup>). Поддерживает эту традицию и современная теория медиа<sup>159</sup>, рассматривая медиатехнологии как составную часть коммуникации. При этом для русскоязычного контекста важной остаётся линия исследований, связывающих медиа с такими явлениями как СМИ (масс-медиа)<sup>160</sup> или мультимедиа (в контексте развития технологий коммуникации и порождения новых форм передачи информации)<sup>161</sup>, из-за чего ландшафт медиатеории становится весьма неоднородным, связанным не только с различными подходами к осмыслению медиа, но и с различными пониманиями самих медиа.

<sup>155</sup> Маклюэн М. Г. Понимание медиа: внешние расширения человека. М.: Кучково поле, 2018. 464 с.

<sup>156</sup> Роль орудия в развитии человека: Сб. ст. Л.: Прибой, 1925. 191 с.

<sup>157</sup> Киттлер Ф. Оптические медиа (Берлинские лекции 1999 г.). М.: Логос, 2009. 272 с.

<sup>158</sup> Шеннон К. Э. Математическая теория связи // Работы по теории информации и кибернетике. М.: ИИЛ, 1963. 830 с.

<sup>159</sup> Кирия И. В., Новикова А. А. История и теория медиа. М.: Изд. Дом Высшей школы экономики, 2020. 423 с.

<sup>160</sup> Варганова Е. Л. Теория медиа: Отечественный дискурс. М.: Фак. Журн. МГУ; Изд-во Моск. Ун-та, 2019. 224 с.

<sup>161</sup> Аникина А. Мультимедиа и синтез искусств: технологии воображаемого // Синтез современности: руины ГАХН и постдисциплинарность. М.: Изд-во Института Гайдара, 2021. С. 161-194.

Именно поэтому, рассматривая в дальнейшем ключевые теории медиа, мы, хоть и повторим логику их классификации, предложенную И.В. Кирией<sup>162</sup>, но сосредоточим наше внимание на пульсации понимания самого предмета теории медиа. Такой контекст рассмотрения ключевых теорий позволит нам сформулировать универсальное понимание медиакультуры в контексте существующих культурологических теорий. Следуя нашей логике, мы несколько изменим ландшафт классификации медиа-теорий, сосредоточив внимание не на способах осмысления медиа, а на способах понимания их предметности.

Классическая теория медиа может быть понята как обращение исследователей к проблеме коммуникации в её поставленной на поток форме. Появление массовых коммуникационных систем ставит перед исследователями совершенно прагматическую задачу – необходимо понять, как респондент воспринимает информацию, если сообщение опосредовано некоторым носителем. Развитие кибернетики, в то же время, приводит к появлению абстрактной модели коммуникации (одной из самых признанных становится уже упомянутая концепция Шеннона<sup>163</sup>). В результате первые теории медиа стоит понимать как теории массовой коммуникации, или «теории сообщения». Исходя из идеологической нагрузки исследования внутри эти теории можно разделить на «позитивные», хронологически возникающие раньше, и следующие за ними «критические» теории.

Позитивные теории медиа-сообщения развивались в рамках политтехнологических исследований Гарвардского университета под руководством Г. Лассуэлла<sup>164</sup> и У. Липпмана<sup>165</sup> в 1940-е гг. Согласно этой позитивной модели, содержание масс-медиа обладает двумя чертами, отличающими их на принципиальном уровне от всех предшествующих

<sup>162</sup> Кирия И. В., Новикова А. А. История и теория медиа. М.: Изд. Дом Высшей школы экономики, 2020. 423 с.

<sup>163</sup> Шеннон К. Э. Математическая теория связи // Работы по теории информации и кибернетике. М.: ИИЛ, 1963. 830 с.

<sup>164</sup> Lasswell H. The Structure and Function of Communication in Society // The Communication of Ideas. New York: Harper, 1948. P. 37–51.

<sup>165</sup> Липпман У. Общественное мнение. М.: Институт Фонда «Общественное мнение», 2004. 384 с.

способов коммуникации, а именно: во-первых, они манипулируют обобщёнными понятиями и, во-вторых, это содержание безусловно подменяет человеческий опыт. Два этих свойства приводят к тому, что поведение людской массы находится в прямой зависимости от того содержания, которое транслируется ей с помощью средств массовой коммуникации.

Эта линейная зависимость носит «позитивный» характер в том смысле, что учёные, обращавшиеся к ней, понимали воздействие медиа как инструмент манипулирования, который необходим для управления современным обществом. Идеологическое положение институтов, чьи разработки спонсировались непосредственно политическими элитами, вело к тому, что сама реакция на медиа-сообщение была «необходимой» для заказчика содержания. Из этой прямой линии развивалось и представление о «негативной» оценке содержания медиа, которая, правда, ещё не поднималась до уровня идеологической критики, однако, сама идея того, что контент медиа может быть «неуместным» вела к тому, что возникала негативная оценка, например, насилия, транслировавшегося через медиа<sup>166</sup>.

В этом ключе интересно, что следующий этап развития позитивной теории масс-медиа, связанный с работами исследователей из Колумбийского университета преимущественно в 1950-е гг., привносил исследовательскую рамку, позволявшую сохранять не критическое отношение к негативным сторонам содержаний массовой коммуникации. Наиболее последовательно выраженная в работах Й. Клаппера<sup>167</sup> новая теория позитивного воздействия сводилась к тому, что поведение потребителя зависит от получаемого содержания не через чётко фиксированную линейную зависимость, но опирается в акторные свойства самого реципиента.

Во многом это связывалось с сохранением активности в ходе выбора медиаконтента, более высоким влиянием на поведение личности привычных интерперсональных связей (которые условно можно обозначить как

---

<sup>166</sup> Andison S. TV Violence an Viewer Aggression: A Cumulation of Study Results // Public Opinion Quarterly. 1977 № 41. P. 314-331

<sup>167</sup> Klapper J. The Effects of Mass Communication. New York: Free Press, 1960. 302 p.

«классические медиа») и общий контекст приобщения к тому или иному сообщению, который способен влиять на конкретное восприятие содержания. В результате исследователи выстраивают своеобразную защиту от критики медийного содержания, передавая ответственность за его восприятие на сторону потребителя, ограничивая возможность влияния массовой коммуникации.

Так, в исследованиях П. Лазарсфельда<sup>168</sup>, а также Д. Блумлера и Э. Каца<sup>169</sup> последовательно продвигается идея о том, что потребители масс-медиа изначально обладают некоторыми потребностями в контенте, под которые они и подстраивают окружающий их медиа-поток. Соответственно, сами механизмы манипуляции должны стать более тонкими – связанными с балансированием между потребностью респондента и сообщением, которое интересует заказчика. Такая позиция позволяет сгладить углы идеологического противостояния, поскольку в случае с негативными содержаниями медиа можно сослаться на выборочное восприятие респондента, но сохранить компоненту конструирования поведения потребителя через более тонкую манипуляцию с содержанием (например, через взаимодействие не с самим содержанием, а с его количественными измерениями, что показывают, например, работы Э. Ноэль-Нойман<sup>170</sup>).

Позитивные теории масс-медиа как коммуникации можно считать моделью медиа, отражающей идеологическую решетку культуры-как-разделения, которая примерно в это же время начинала окончательно терять своё влияние в области гуманитарных наук, сменяясь установкой на объединяющий эффект. Позитивно-понимаемые масс-коммуникации выбирают в качестве площадки своего функционирования жёстко иерархизированное социальное пространство, в котором существует чёткая граница между производителем и потребителем смысла, а динамика их взаимоотношений

<sup>168</sup> Lazarsfeld P. *People's Choice: How the Voter Makes Up His Mind in a Presidential Campaign*. New York: Columbia University Press, 1968. 178 p.

<sup>169</sup> Blumler J., Katz E. *The Uses of Mass Communications: Current Perspectives on Gratifications Research*. Beverly Hills: SAGE Publications, 1974. 405 p.

<sup>170</sup> Ноэль-Нойман Э. *Общественное мнение. Открытие спирали молчания*. М.: Прогресс-Академия; Весь мир, 1996. 352 с/

подчиняется некоторым, пусть сложным, но достаточно однозначным законам обратной связи. Очевидно, что такое понимание медиа могло приносить определённые практические результаты в областях прикладных (политтехнология, маркетинг, массовый дизайн и т.д.), но в качестве концептуальной решётки, в соответствии с требованиями уплотнения социальной онтологии требовало новых категорий. Попыткой такой перестройки теории медиа становятся критические теории массовых коммуникаций.

Критическая теория медиа опирается на анализ общества потребления и массовой культуры, начатый в недрах Франкфуртской школы и получивший особое развитие по отношению к медиа в 1970-е гг. в работах таких учёных и философов как Л. Альтюссер<sup>171</sup>, П. Бурдьё<sup>172</sup> или А. Грамши<sup>173</sup>. Всех этих учёных объединяет интерес к массовым коммуникациям как к инструменту давления элит, с которым необходимо бороться во многом с помощью применения критической теории и критического подхода. В общем виде критический подход сводится к комплексу методов, действующих из той предпосылки, что реальное содержание массового сообщения всегда «манипуляция», которая может быть развенчана, благодаря чему будет вскрыт «истинный смысл».

Как это ни странно, критические теории также действуют в русле концептуального аппарата, который предполагает использование культуры-иерархии, поскольку критический анализ подразумевает, что обычный респондент не способен раскрыть суть медиа-сообщения, из-за чего возникает необходимость в последовательном развенчивании концепции. Интересным исключением здесь становятся работы Т. Адорно, посвящённые авторитарному характеру<sup>174</sup>, поскольку здесь неумение массы раскрывать манипуляцию становится проблемой – перед исследователем встаёт вопрос о причинах

---

<sup>171</sup> Althusser L. *Ideologie et appareils ideologiques d'Etat // Positions (1964 - 1975)*. Paris: Les Editions sociales, 1976. P. 67–125.

<sup>172</sup> Bourdieu P. *La distincion. Critique sociqle du jugment*. Paris: Les editions de Minuit, 1979. 670 p.

<sup>173</sup> Грамши А. *Тюремные тетради*. М.: Изд-во политической литературы, 1991. 360 с.

<sup>174</sup> Адорно Т. *Исследование авторитарной личности*. М.: Астрель. 2012. 473 с.

невозможности понять скрытое содержание, о причине «смирения» перед лицом авторитарного управления. Именно эта потенция критических теорий и становится их самым важным вкладом в развитие теории медиа, которое и приближает нас к пониманию необходимого содержания концепта.

Линия Т. Адорно приводит критическую теорию к обострению вопроса, поставленного ещё в позитивной теории, – необходимо понять механизм восприятия содержания респондентом. Не просто проследить причинно-следственные связи между сообщением и реакцией на него, но выявить ключевые элементы «прочтения» массового медийного продукта. В поисках этого механизма наблюдается существенный разрыв: с одной стороны, происходит обращение к традиции языкового анализа, когда к медиа-теории присоединяются концепции структурной лингвистики Ф. де Соссюра<sup>175</sup> или более поздние варианты постструктуралистских семиологий У. Эко<sup>176</sup> и Р. Барта<sup>177</sup>. Данный подход является весьма продуктивным, однако уводит проблему медиа в область языка и коммуникативных практик вообще. Действительно, многие из перечисленных выше исследователей не считаются собственно медиа-теоретиками, но их подходы востребованы медиа-теорией.

Современные исследования влияния медиа-сообщений на массовую аудиторию, как правило, объединяют в себе и позитивный и критический потенциал исследования. Так, А.А. Лисенкова, обращаясь к прикладным исследованиям медиа как пространствам манипуляции, подчёркивает изменяющийся характер интерпретации медиа-послания в условиях формирования новых цифровых медиа<sup>178</sup>, которые способствуют субъективности интерпретаций при сохранении специфических вертикалей, формируемых источниками самих сообщений. При этом, как отмечает А. А. Лисенкова, важным становится анализ не только самого сообщения, но его роли в процессах идентификации и формирования ценностных ориентиров у

<sup>175</sup> Соссюр Ф. де Курс общей лингвистики. М.: Едиториал УРСС, 2004. 360 с.

<sup>176</sup> Эко У. Открытое произведение. Форма и неопределённость в современной поэтике. М.: Изд-во АСТ CORPUS, 2018. 512 с.

<sup>177</sup> Барт Р. Избранные работы. Семиотика. Поэтика. М.: Прогресс, 1989. 616 с.

<sup>178</sup> Лисенкова А.А. Социальные медиа: аттрактор новостей и пространство манипуляции // Культура и образование: научно-информационный журнал вузов культуры и искусств. 2017. № (3 (26)). С. 21–27.

молодого поколения, что расширяет проблематику, задаваемую классическими подходами к теории медиа<sup>179</sup>.

Новый поворот в области осмысления роли медиа совершается в Торонтской школе исследования медиа, причём, параллельно с развитием критической и позитивной теории медиа как сообщения. Первопроходцем здесь считается Г. Иннис<sup>180</sup>, выдвинувший идею о влиянии способа коммуникации на более общие аспекты социальной и культурной организации, приводящие к перестройке всего комплекса человеческих взаимодействий. Логика, заключённая в работе Инниса, затем была предельно выражена в двух основных работах М. Макклюэна: «Галактика Гутенберга»<sup>181</sup> и «Понимание медиа»<sup>182</sup>, в которых окончательно утверждается концепция взаимовлияния сообщения и формы его передачи. Возникает новая линия решения проблемы влияния медиа на респондента – корни этого влияния необходимо искать не в самих языковых структурах, но в некоторой внеязыковой системе передатчика информации. Важно, что для торонтской школы, передатчик не обязательно технически-вещественен. Устный язык также является передатчиком, то есть медиа.

На наш взгляд, именно в этом повороте и заключается формирование собственно медиа-теории, специфически отличающейся от нового разворота политтехнологий, теорий коммуникации или языковой теории. Медиа окончательно превращается в носителя сообщения, а комплекс проблем, введённых Макклюэном, был прозрением в будущее, поскольку формулировал одну из основных проблем социологи перевода – как именно передатчик информации вмещивается в сообщение, которое он передаёт?

Более строгое формальное развитие медиа-теория торонтской школы получает в работах немецкой школы медиаисследований, для которой медиа как способ коммуникации сводится преимущественно к техническому

<sup>179</sup> Лисенкова А. А., Мельникова А. Ю. Социальные сети как фактор активного влияния на формирование ценностей молодежи // Российский гуманитарный журнал. 2017. № 6(4). С. 322–329.

<sup>180</sup> Innis H. The Bias of Communication. Toronto: University of Toronto Press, 2008. 226 p.

<sup>181</sup> Макклюэн М. Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего. М.: Академический проект, 2022. 443 с.

<sup>182</sup> Макклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека. М.: Кучково поле, 2018. 464 с.

устройству, с помощью которого автор сообщения шифрует сообщение, после чего оно дешифруется получателем. Техника становится важна как совокупность функций хранения и передачи сообщения, а вопрос медиаисследований начинает сводиться к тому, как используемое средство коммуникации видоизменяет сообщение, которое будет передано. Здесь же возникают и последовательные модели истории медиа (см., например, концепцию медиальностей Г. Просса<sup>183</sup>).

Таким образом, в дальнейшем мы сосредоточимся на медиа как средстве коммуникации, которое как научная предметность связано с проблемами трансформации формы сообщения в ходе его передачи (вопрос о трансформации смысла пока оставим открытым). Конкретному методу исследования проблематики изменений сообщения в разных вариантах медиа будет посвящён второй параграф данной главы. Сейчас же необходимо обратиться к разработке концептуального словаря медиакультуры в контексте синтетической теории культуры Д. В. Пивоварова, поскольку теперь мы имеем представление о том, что понимать под «медиа» и «культурой».

#### *1.1.4. Медиакультура в контексте синтетической теории культуры Д. В. Пивоварова*

В современной науке под термином «медиакультура» зачастую подразумевается концептуальная оболочка, вытекающая из критического осмысления медиа-как-сообщения. В этом смысле, медиакультура есть такая форма культуры, которая возникает в мире массовых коммуникаций под влиянием изменившегося способа доступа к информации<sup>184</sup>. Медиакультура начинает сближаться с понятиями «массовая культура», «культура потребления», «информационное общество», а её осмысление протекает в традиции критического вскрывания реального содержания её кодов в духе

<sup>183</sup> Pross H. Medienforschung: Film, Funk, Presse, Fernsehen. Darmstadt: Habel, 1972. 303 p.

<sup>184</sup> Jansson, A. The Mediatization of Consumption. // Journal of Consumer Culture. 2002. V. 2. №1. P. 5–31.

работ Х. Арендт<sup>185</sup> или Г. Дебора<sup>186</sup>. Соответственно, существует и позитивное понимание медиакультуры подобного рода, выражающееся в представлениях об «индустриализации» культурного процесса и вытекающего из него обращения к механизмам контролируемого создания новых массовых культурных кодов<sup>187</sup>.

Такое понимание медиакультуры, как показывает предшествующий теоретический анализ концептов, стоит признать несоответствующим задачам данной работы. Медиакультура здесь – это продукт «культуры-как-разделения», призванного подчеркнуть особенность современного этапа развития культуры, в то время как мы склоняемся к исследованию в новой парадигме «культуры-как-объединения». К тому же, тесная связь с концепцией «медиа-содержания» приводит к тому, что теоретическая рамка «медиакультуры» здесь ориентируется на изменение смыслов современной культуры, оставляя за скобками интересующую нас проблематику перевода. Обозначим данную модель медиакультуры как «исторический этап», поскольку её эвристика заключается в выделении особенностей современной культуры массовой коммуникации, и предложим вариант понимания медиакультуры как лежащей в рамках концептов «культура-как-сходство» и «медиа-как-средство».

Последовательная разработка модели медиакультуры как этапа развития актуальна для работ отечественных культурологов<sup>188</sup>. Характерен подход, при котором медиакультура, с одной стороны, представлена с особыми уникальными свойствами, позволяющими выделить её как отдельную форму культуры, связанную с коммуникацией, при этом подчёркивается роль медиакультуры для культуры постмодерна<sup>189</sup>. Медиакультура, в этом контексте создаёт особое пространство смыслов, чья специфика определяется особенностями способов коммуникации. Такие особые пространства в

<sup>185</sup> Арендт Х. Между прошлым и будущим. Восемь упражнений в политической мысли. М.: изд-во института Гайдара. 2014. 416 с.

<sup>186</sup> Дебор Г. Общество спектакля. М.: Изд-во АСТ, 2022. 256 с.

<sup>187</sup> Хезмондалш Д. Культурные индустрии. М.: Изд. Дом Высшей школы экономики, 2018. 456 с.

<sup>188</sup> Кириллова Н. Б. Медиакультура как объект исследования // Известия Уральского государственного университета. Серия 2: Гуманитарные науки. 2005. № 35. С. 63–74.

<sup>189</sup> Кириллова Н. Б. Медиакультура: От модерна к постмодерну. М.: Издательство "Академический проект", 2005. 446 с.

дальнейшем оказывают влияние, например, на восприятие реальности как через новостную повестку<sup>190</sup>, так и определяют конструирование образа реальности в целом<sup>191</sup>. Одной из важных областей исследования становится анализ видоизменения современной мифологии под влиянием трансформаций медиакультуры<sup>192</sup>. Особого внимания заслуживает анализ особенностей мифа в контексте цифровых медиаплощадок, выполненный петербургскими культурологами А.А. Лисенковой и Г.Л. Тульчинским<sup>193</sup>. Исследователи подчёркивают реальность цифрового пространства, являющегося не столько виртуальным набором образов, сколько действительным «расширением» пространства повседневной реальности. Для диссертационного исследования важным является замечание о все более активном включении потребителя цифровой культуры в процесс мифотворчества, его превращение из пассивного наблюдателя в постоянного со-производителя мифа, что становится возможным, в первую очередь, благодаря самой природе цифровой коммуникации.

Модель медиакультуры многоаспектно и полно разворачивается в проекте «медиалогии» Н.Б. Кирилловой. Медиалогия понимается в ее трудах как междисциплинарная дисциплина, нацеленная на изучение влияния медиа на различные области человеческой жизни<sup>194</sup>. Синтетический концептуальный язык медиалогии направлен на описание мифотворчества, политической, художественной и педагогической деятельности с позиции доминирующих медиа. В первую очередь внимание привлекает современная ситуация массовых коммуникаций, которые приобретают особый статус, отличающий их от предшествующих медиа-режимов. Таким образом, медиалогия становится звеном между пониманием медиакультуры как исторического типа культуры и

---

<sup>190</sup> Лисенкова А. А. Социальные медиа: аттрактор новостей и пространство манипуляции // Культура и образование: научно-информационный журнал вузов культуры и искусств. 2017. № 3 (26). С. 21–27.

<sup>191</sup> Кириллова Н. Б. Языковые трансформации медиатекста как фактор репрезентации реальности // Вестник ВГИК. 2017. № 3(33). С. 98–109.

<sup>192</sup> Кириллова Н. Б. Человек и миф в пространстве медиареальности // Культура и искусство. 2012. № 2. С. 78–86.

<sup>193</sup> Лисенкова А. А., Тульчинский Г. Л. Новые форматы мифологизации в цифровом пространстве // Человек. Культура. Образование. 2017. № 4 (26). С. 20–31.

<sup>194</sup> Кириллова Н. Б. Медиалогия. Екатеринбург: Издательство "Академический проект", 2015. 424 с.; Кириллова Н. Б. Медиалогия как синтез наук. М.: Академический Проект, 2015. 368 с.

восприятием медиакультуры как особой культурной формы, данное понимание медиакультуры развивается в диссертации для культурологического исследования видеоигр.

Таким образом, медиакультуру стоит понимать не как «этап» в истории культуры, а как «форму», которая всегда была присуща культуре. В данном суждении опора делается на концептуальное понимание медиа как средства коммуникации и предполагаем, что любая культура, как нечто объединяющее группы в целое, содержит внутри себя комплекс представлений, связанных с «управлением» этими коммуникационными средствами. Подобное понимание медиакультуры, созвучно предлагаемой О.Н. Астафьевой модели медиакультуры как «информационно-коммуникационного фактора», проявляющегося в культурной динамике<sup>195</sup>. Медиакультура, таким образом, оказывается чем-то лежащим на пересечении коммуникационной культуры, технической культуры и художественной культуры. Она может быть использована как ядро для описания любой культуры (к чему и сводятся некоторые классические работы немецкой медиа-школы, например «Оптические медиа» Киттлера<sup>196</sup>), но мы оставим эту проблему несколько в стороне. Опираясь, в частности, на общетеоретическое представление о культуре М. С. Кагана<sup>197</sup>, мы склоняемся к описанию медиакультуры как особой формы культуры. Наша теоретическая задача теперь сводится к описанию некоторых отличительных черт этой формы на концептуальном языке синтетической теории культуры Д. В. Пивоварова.

Первый уровень перевода заключается в том, что медиакультура в концепции Д.В. Пивоварова должна пониматься как комплекс идеалов, формирующихся вокруг «медиа». Учитывая синтетический характер идеала, мы можем свести их к совокупности идеальных форм, связанных с «вещью», «действием» и «представлением». Обращаясь к комплексной природе самого

---

<sup>195</sup> Астафьева О.Н. Медиакультура и некоторые принципы формирования информационно-коммуникативного пространства // Вестник Библиотечной Ассамблеи Евразии. 2008. № 4. с. 18–25.

<sup>196</sup> Киттлер Ф. Оптические медиа (Берлинские лекции 1999 г.). М.: Логос, 2009. 272 с.

<sup>197</sup> Каган М. С. О субстанции, строении и функциях культуры (к вопросу об основаниях культурологии) // Личность. Культура. Общество. 2004. № 2(22). С. 123–134.

медиа, мы должны проследить несколько онтологических уровней бытия идеала, формирующихся в медиакультуре.

Первым онтологическим уровнем является вещьность средства коммуникации, который может быть сведён к синтетическому идеалу формы коммуникационного устройства, возможных манипуляций над ним и способам его описания. Для конкретного исторического периода медиакультура формирует набор конкретных медиа, которые возможно использовать в коммуникации. Сразу же важно отметить, что историческая динамика медиакультуры на данном онтологическом уровне тесно связана не столько с техническим развитием, сколько с нормализацией тех или иных коммуникационных устройств (так кино как медиа развивается не с момента появления первых киноаппаратов или первых фильмов, а с момента формирования практики их просмотра). Ровно также момент «устаревания» связан с тем, что те или иные средства коммуникации больше не являются «нормальными» для текущей культурной группы, хотя всё ещё могут выполнять коммуникационные функции.

Очевидно, что вокруг этого ядра формируется ещё как минимум три важных онтологических уровня медиакультуры – это идеал создателя сообщения, взаимодействующего со средством коммуникации, идеал потребителя медиа-сообщения и идеал содержания. Важно отметить, что идеал содержания стоит понимать именно как некий вещный «шифр», соответственно, речь ведётся не столько о смысле, сколько о всём сообщении в целом, для которого его смысловая нагруженность является отдельной составляющей. Для динамики культуры важно понимать, что эти три онтологических блока тесно связаны со средством коммуникации, однако не подчинены ему, могут изменяться независимо и видоизменять средство коммуникации. Онтологическое взаимодействие между четырьмя этими уровнями можно понимать как плоскость взаимовключений с сохранением независимой компоненты. Так, например, средство коммуникации с необходимостью включает в себя идеальные образы автора, содержания и

потребителя, «подстраиваясь» под них, но также открыто в область других форм культуры (например, технической) и испытывает их влияние.

Наконец, важно отметить, что общая совокупность обозначенной выше решётки из четырёх онтологических областей формирует некоторые комплексный «идеал медиа», в который включены сферы взаимоотношения между более конкретно-выраженными идеалами. В конечном итоге исследование медиакультуры в рамках концепции Д.В. Пивоварова должно вести не только к описанию четырёх вариантов отдельных идеалов, но к описанию их совокупных воздействий как синтетическому идеалу. Методологическая возможность такого обобщения обусловлена как раз реляционной природой теории культуры Д.В. Пивоварова, в которой общее понимание культуры-как-объединения возможно через раскрытие отдельных компонентов с целью выявления связей, формирующих их как единый и целостный идеал. Конкретным методологическим ходом, позволяющим описать медиакультуру в целом (или её компоненту, как в данном исследовании) будет посвящен следующий параграф диссертационного исследования.

Таким образом, проведённое нами теоретическое исследование медиакультуры, приводит нас к следующим ключевым выводам:

1. Историческая динамика «концепта» культуры отражает его постепенную трансформацию как мировоззренчески нагруженного механизма различения. Первоначально в нем фиксируется различие природного и искусственного, затем – разделение отдельных человеческих групп на основании культуры, влияющей на это разделение как на «духовная» составляющая жизни человека. Затем культура постепенно превращается в концепт, объединяющий разрозненные группы людей в единое «человечество», обретает критическую направленность и обращается не только к «духовному», но и к «бытовому», и «материальному» содержанию культуры. Однако такая концептуальная решётка требует нового, метатеоретического, анализа, который

позволит проявить отличия культуры от других универсальных компонент человеческого общества.

2. Синтетическая теория культуры Д.В. Пивоварова может выступить в качестве подобной метатеории, поскольку её опора на философскую модель синтетического идеала позволяет, с одной стороны, достаточно однозначно выявить специфику культуры по отношению к другим формам человеческой деятельности, а с другой сохранить её реляционность, поскольку в конечном итоге идеал определяет группа, которую он консолидирует. К тому же, идеалофундированная теория культуры Д.В. Пивоварова подразумевает анализ не только статических и закреплённых идеалов, но и процесса их выработки в рамках исторически изменяющегося процесса идеалообразования.

3. Понятие «медиа» в гуманитарных науках претерпело ряд трансформаций, связанных с изменением предметности медиа-теории. Изначально «медиа» сводились к исследованиям новых типов массовых коммуникаций и эффекту влияния их на культуру. Под «медиа» понималось содержание массовой коммуникации, а проблема, решавшаяся исследователями, сводилась к оценке влияния этого содержания на получателей. Затем в рамках критического отношения к содержанию массового продукта начинает развиваться установка на поиск механизмов восприятия и создания медиа, возникает представление о медиа как средстве коммуникации. Именно этот смысл термина «медиа» является ведущим в данной работе.

4. Медиакультура имеет закреплённую прежними исследованиями медиа коннотацию, связанную с её связью с массовой культурой, культурой потребления и их критическим анализом. В данной диссертации предлагается рассматривать медиакультуру как одну из форм культуры, связанную с комплексом идеалов, возникающих вокруг средств коммуникации, а именно: идеал самого устройства, автора, потребителя, сообщения и их системной целостности.

5. Обобщая, можно дать следующее определение медиакультуры в контексте современной теории и истории культуры. Медиакультура – это

культурологическая категория, для обозначения специфических культурных явлений, данная категория имеет два основных значения: 1) медиакультура – это форма создания, сохранения, воспроизводства и трансляции базовых идеалов, эталонов, норм и ценностей конкретной культуры (национальной, конфессиональной, профессиональной и т.д.), выраженных в доминирующих для данной культуры средствах медиакommunikаций; 2) медиакультура – это форма конструирования специфических идеалов, эталонов, норм и ценностей, проявленных в особом языковом выражении, возникающим в пределах медиакommunikативных практик. Во втором смысле медиакультура снимает в себе особенности функционирования в конкретной культуре средств медиакommunikации как элементов процесса идеалообразования.

## 1.2 Медиа-археология как метод исследования медиакультуры

Второй параграф диссертационного исследования посвящён методу анализа медиакультуры и её составляющих. Внимание будет сосредоточено на одном из современных направлений медиа-теории, получившем название археология медиа (медиа-археология). Рассмотрим его теоретико-философские предпосылки, основные школы, сформулируем особенности метода медиа-археологического исследования. В завершении параграфа будет указано на точки совмещения медиа-археологии с предложенным выше определением медиакультуры и определён способ археологического исследования компонента медиакультуры в конкретные исторические периоды.

### *1.2.1. Археология как общегуманитарный метод. Археология знания М. Фуко*

Использование концепции «медиа» как инструмента для осмысления культурной практики возможно с помощью использования базовых положений современного теоретико-методологического проекта, известного под название «медиа-археология». Хотя исследования, проводившиеся «в духе» данного исследовательского подхода, можно обнаружить уже во второй половине XX в. (см., например<sup>198</sup>), как целостный научный подход медиа-археология складывается в 2010-е гг., о чём свидетельствует публикация сборника под

<sup>198</sup> Киттлер Ф. Оптические медиа (Берлинские лекции 1999 г.). М.: Логос, 2009. 272 с.

редакцией Э. Хухутамо и Ю. Парикки<sup>199</sup> и выхода в свет исследований по «глубокой истории медиа» З. Циллински<sup>200</sup>.

Общей чертой медиа-археологических проектов является их обращение к критике линейного и прогрессивного понимания истории развития медиа. Археологическая установка в этом смысле помогает исследователям совмещать, с одной стороны, следование стандартам исторического исследования, но видоизменяя при этом принцип историзма. В первом приближении это говорит о том, что медиа-археология опирается на концепты «объединяющей критики», специфику которых необходимо будет понять.

Однако, прежде чем переходить к современным работам в данной области, важно рассмотреть творчество одного из ключевых предшественников медиа-археологического подхода – М. Фуко. Работы Фуко выступают для современных медиа-исследователей источником для формирования представления о специфическом «археологическом» подходе к исследованию. Учитывая, что связи между археологией и культурологией уже становились предметом анализа исследователей<sup>201</sup>, возможным становится рассмотрение археологии как методологической установки, в рамках которой можно выделить две важные смысловые коннотации.

Во-первых, «археология» означает работу именно с материалом и создание теорий, исходя исключительно из материала. Если обратиться к опыту функционирования данного направления в рамках исторических дисциплин вообще, то можно говорить о том, что археология как таковая принципиально отличается именно источником своего знания и способом работы с ним<sup>202</sup>. Традиционное представление об археологии как о работе с «неписьменными»

<sup>199</sup> Huhtamo E., Parikka J. Media archaeology: Approaches, applications, and implications. Univ of California Press, 2011. 368 p.

<sup>200</sup> Циллински З. Археология медиа: о «глубоком времени» аудиовизуальных технологий. М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019. 440 с.

<sup>201</sup> Иконникова, С. Н. Археология и культурология: взаимосвязь и диалог // Проблемы культурогенеза и культурного наследия: Сборник статей к 80-летию Вадима Михайловича Массона. Санкт-Петербург: Инфо Ол, 2009. С. 16–24.

<sup>202</sup> Мартынов А. И. Археология в контексте истории (некоторые вопросы методологии археологии) // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. 2012. №18. С. 10–15.

источниками накладывает отпечаток на способ теоретической обработки этих материалов.

Как показывает в своих работах Клейн<sup>203</sup>, археологическая теория сводится к проблеме классификации объектов изнутри, в отрыве от привязки к окружающему их контексту. Лишь затем контекст начинает конструироваться исходя из полученных классификационных схем. При этом археологические классификации обладают своеобразной природой, поскольку постоянно требуют от исследователя, скорее, интуитивной работы с материалом, чем поиска способа решения чисто формальной задачи. Хорошая классификация должна быть скорее обнаружена в самом комплексе вещей, после чего она оказывается способной проявить существующие границы между вещами. Археология – это поиск границ в корпусе вещей исходя из самих этих вещей.

Другим важным пунктом обращения с материалом исследования в археологии является пристальное внимание к характеру получения этих самых вещей. В современной теоретической археологии имеется не так много исследований, направленных на описание ключевых характеристик процесса «полевой» работы (см. например пособие А.И. Мартынова и Я.А. Шера<sup>204</sup>), но их объединяет два важных пункта, которые несколько отличают археологический подход к получению материала. В первую очередь – это наблюдающийся в историческом развитии дисциплины рост внимания к контексту. Постепенно, вещь приобретает значение не столько сама по себе, сколько как часть «памятника», то есть некоторого слепка исторического прошлого, существующего в территориальном ограничении. В результате, проблема археологической классификации оказывается расширенной в том ключе:

а) археологическая классификация постоянно вынуждена существовать сразу в нескольких масштабных измерениях;

<sup>203</sup> Клейн Л. С. Археологическая типология. Л.: ЛФ ЦЭНДИСИ. ЛНИАО. 1991. 448 с.

<sup>204</sup> Мартынов А. И., Шер Я. А. Методы археологического исследования: Учеб. пособие для студентов вузов. М.: Высш. шк., 1989. 223 с.

б) классификация должна объяснять не только границы между вещами, но и переопределять их в контексте их внутренних отношений внутри археологического памятника;

в) классификация должна в итоге объяснить функционирование памятника, расположив локальность археологических артефактов в некотором «культурном» пространстве.

Другим важным следствием полевой работы является осмысление деятельности исследователя, как операции по уничтожению изначального объекта исследования. Археологические работы уничтожают памятник, препарируют локальность вещей с целью их перераспределения в контексте существующей теоретической классификации. Как ни странно, эта черта работы с материалом также окажется важной для понимания «археологии» как варианта общегуманитарного метода.

Во-вторых, если обратиться к изначальному значению слова, то мы сможем понять смысл, стоящий за всем множеством работы с материалом. Археология – это «наука о началах», что может быть понято в нескольких аспектах.

Прежде всего, необходимо отметить очевидную временную коннотацию. Археология раскрывает древнейшие пласты истории, буквально решая проблему «начала» человека. Вернёмся к этой коннотации при более подробном анализе подхода З. Циллински и связям между археологией, палеонтологией и концепцией глубокого времени. Затем важна «оценочная» коннотация, которая и будет востребована нами сейчас, при разговоре о модели М. Фуко.

Археологическое начало можно понять как «основу», «базис». Археология исследует тот комплекс факторов и явлений, из которых можно «вывести» все остальные. В случае с исторической дисциплиной, комплекс вещей превращается в основание, через которое можно говорить о всё многообразии социальных форм. Вещи и памятники превращаются в те следы,

по которым можно восстановить образ жизни культурной группы. Важно отметить, что эта установка может пониматься или как приём анализа, когда «начало» понимается как способ реконструкции, или же как действительная основа, при которой археология исследует ту часть социально-культурной действительности, с опорой на которую строится всё остальное. Последняя установка и положена в основание проекта М. Фуко.

«Археология знания» — это условное название комплекса исследований, проводившихся М. Фуко на первом этапе его творчества. Ключевые работы данного периода – это «Слова и вещи»<sup>205</sup> и собственно «Археология знания»<sup>206</sup>. В дальнейшем, в таких исследованиях как «История сексуальности»<sup>207</sup> или «Надзирать и наказывать»<sup>208</sup>, Фуко продолжает опираться на археологический подход, но несколько меняет вектор своего интереса, сосредотачиваясь уже не столько на непосредственном материале, сколько на его взаимодействии с концепцией власти.

Прежде всего, археология знания М. Фуко является достаточно последовательным переложением обозначенных выше «археологических» принципов исследования в область истории мысли. Фуко опирается на материал (тексты мыслителей) для разрушения их существующей локальности (осуществляется пересборка текста в комплекс отдельных высказываний) с целью создания новой классификации изнутри (диспозиции отдельных характеристик, позволяющих отнести тексты и высказывания к тому или иному способу мышления), проявляющей некоторое основание (в историческом ключе – как историческую основу новоевропейского мышления, в оценочном ключе – как основание для создания любого текста в рассматриваемую эпоху). Остановимся подробнее на каждом из пунктов.

<sup>205</sup> Фуко М. Слова и вещи. Археология гуманитарных наук. СПб: А-сэд. 1994. 408 с.

<sup>206</sup> Фуко М. Археология знания. СПб: ИЦ «Гуманитарная Академия», 2020. 416 с.

<sup>207</sup> Фуко М. История сексуальности 4. Признание плоти. М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж». 2023. 416 с.

<sup>208</sup> Фуко М. Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы. М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2023. 416 с.

Опора на материал в исследовании Фуко проявляется в отказе от пристального рассмотрения контекстуальной особенности создания текста. Исследователь не останавливается подробно на причинах написания той или иной работы, пришедших извне, не акцентирует внимание на личности автора, на социальных особенностях эпохи и подобных элементах, служащих способом расшифровки текста в иных методологических школах (чем и будет вызвана критика, ответ на которую будет представлен в знаковом докладе «Что такое автор»<sup>209</sup>). Для Фуко существует лишь множество текстов, которые необходимо заставить говорить, и именно эта задача решается через специфическое «разрушение», схожее с тем, что производит археолог с памятником.

Метод работы с текстом заключается в уничтожении его традиционной локальности в современной культуре, которое и позволит впоследствии создать классификацию изнутри. Первым шагом такого разрушения становится отрыв от традиционных контекстов авторства, стиля, научной дисциплины и т.д. Здесь очень важно отметить, что использование в тексте археологических работ Фуко имён авторов или исторических эпох является результатом создаваемых через разрушение классификаций, о чём он сам будет многократно говорить, отвечая на критику в непоследовательности своих работ. На данном же этапе текст как памятник раскладывается на множество отдельных составляющих: высказывание, смысл, название глав, структура и т.д. Теоретически составляющие текстов превращаются в дискурсы и дискурсивные практики, которые, по аналогии с памятниками материальной культуры, теперь и подвергаются дальнейшей классификации. Именно на основе этих составляющих и создаётся новая классификация, которая теперь относит текст к эпохе не потому, что он был создан внутри нее, а потому что его элементы классифицируются именно таким образом.

Собственно, предложенный Фуко метод классификации действительно оказывается археологическим, поскольку переоткрывает характеристики

<sup>209</sup> Фуко М. Воля к истине: По ту сторону власти и сексуальности. Работы разных лет. М., 1996. 448 с.

исследуемых объектов, при этом являясь одновременно и формальным, и интуитивно схваченным. Формальность достигается через достаточно строгое проявление признаков, сводящих в единое целое множество элементов из изначально различных текстов, интуитивность же проявляется в характерной для Фуко манере «жонглировать» объектами, перекраивая исторические реалии и создавая совершенно новое пространство взаимодействия между отдельными элементами.

Наконец, выделяемое Фуко основание знания заслуживает ещё более пристального внимания, поскольку именно его свойства повлияют впоследствии на характер формирующегося медиа-археологического подхода. Началом «мысли» выступает эпистема, как специфическое пространство, задающее содержание формирующихся в нём дискурсов. В рамках нашего исследования, важно остановится на двух блоках характеристик эпистемы – это «формально-методологические» свойства, определяющие свойства эпистемы как аналитической абстракции, и «содержательные» свойства, отражающие логику поведения эпистемы как объекта, существующего в реальности.

С формально-методологической точки зрения, эпистема выражается в двух элементах. Во-первых – это перечисление некоторых узловых точек, которые задают пространство, в пределах которого дискурс и определяет себя. По сути, эти узловые точки представляют собой понятия, по отношению к которым дискурсу необходимо себя определить. Это очень важная составляющая «археологического» подхода Фуко, поскольку активное действие дискурса в современной гуманитаристике может быть переложено на активность любого объекта. Мы получаем интересное свойство археологической классификации – если она опирается на верное основание, то классифицируемые элементы «сами» располагают себя по отношению к границам пространства, подобно тому, как дискурсы определяют себя в эпистеме через формулирование своего отношения к её границам.

Во-вторых, как аналитический инструмент, эпистема характеризуется специальным правилом, которое задаёт принципы формирования отношений между дискурсами и границами. Для каждой эпистемы Фуко стремится выделить одно правило (наподобие возможных связей между вещью и знаком), которое сможет объяснить все возможные конфигурации дискурсов внутри эпистемы. Подобная функция может быть понята как основание археологической классификации, которое в скрытом виде и определяет границы эпистемы. Очевидно, что при построении эпистемы как аналитического объекта, исследователь интуитивно следует одной из возможных логик – или определяет правило, на основании которого формируются границы эпистемы, или же описывает границы, после чего выводит правило, согласно которому дискурсы и располагаются внутри эпистемы.

Теперь обратимся к проблеме существования эпистемы как «реального» объекта. Очевидно, что в функционирующем обществе эпистема не осознаётся её представителями, поскольку они интуитивно встраиваются в задаваемые ей диспозиции, а производимые участниками общества дискурсы оцениваются в соответствии с совпадением с эпистемой, которая и обеспечивает определённую их характеристику. В этом смысле, эпистема Фуко сближается с такими более узкими концепциями как парадигма Т. Куна<sup>210</sup> или панорама Б. Латюра<sup>211</sup>. Эпистема в реальности существует не в виде жёсткого правила и границ, в реальности эпистема представляет собой инструмент оценки дискурса.

В ранних работах М. Фуко, оценочные свойства эпистемы существовали в качестве «растворённых» в социуме. Оценка дискурса на основе эпистемы осуществлялась в ходе своеобразной коллективной интуиции, в рамках которых общество как целостность распределяло дискурсы в соответствии с некоторыми правилами, которые могут быть аналитически установлены исследователем. В

<sup>210</sup> Кун Т. Структура научных революций. М.: Изд-во АСТ, 2022. 320 с.

<sup>211</sup> Латюр Б. Пересборка социального: введение в акторно-сетевую теорию. М.: Изд. Дом ВШЭ, 2020, 384 с.

ходе дальнейшей эволюции своего подхода Фуко превращает владение эпистемой во «власть»<sup>212</sup>. В этом случае выделяется часть социума, которая владеет правилами эпистемы, на базе которых осуществляет управление множеством дискурсов, оценивая их правомерность. Однако для медиа-археологии более значимым становится изначальный, интуитивный, способ бытия эпистемы.

Очевидно, что основанием для медиа-археологического подхода выступает не только творчество М. Фуко, но и уже описанная концепция медиа М. Макклюэна. Соответственно, для того чтобы сформулировать некоторое изначальное ядро данного проекта, необходимо обнаружить принципиальные связи между концепцией «медиа» и концепцией «эпистемы», поскольку первая выступает в качестве прообраза «объекта» археологии медиа, а вторая в качестве прообраза «классификации» этих объектов.

Обращаясь к созданной Макклюэном дихотомии в понимании медиа (медиа-как-вещь и медиа-как-сообщение) становится очевидным существование и двух вариантов рецепции эпистемы в пространство медиа. Если мы говорим, что медиа является объектом, выступающим инструментом коммуникации, то эпистемой для него становится комплекс существующих коммуникационных практик. То есть возникают некоторые границы, создающие пространство коммуникации, и правило, в соответствии с которым некоторые объекты могут быть размещены внутри этого пространства как посредники этой самой коммуникации. В этом смысле интуитивно понимаемая эпистема будет приписывать свойства медиатора определённым объектам или переводить их в другие категории (такие как «произведение искусства», «техническое устройство» и т.д.). При таком понимании медиа-археология занимается расчленением технических устройств и пересобиранием их в коммуникативные пространства, развитие которых приводит к постоянному изменению комплекса устройств, выступающих в качестве медиа. Задача же

<sup>212</sup> Беляцкая Е.В. Дискурс и власть в концепции М. Фуко: точки пересечения // Вестник Полоцкого государственного университета. Серия Е. Педагогические науки. 2022. №13. С. 100–104.

исследования – вскрыть правила, на основе которых что-то принимается в качестве коммуникационной единицы, а что-то отбрасывается.

Во втором случае отношения между эпистемой и медиа выстраиваются в обратной последовательности. Если медиа выступает как «сообщение» в том смысле, в каком это понятие используется Макклюэном, то эпистемой для него выступает множество технических устройств, способных выступить носителями этого самого сообщения. Такая диспозиция не является простой перестановкой терминов, она отражает представления о соотношениях между динамикой и статикой в множестве медиа систем. Ядро-сообщение, вокруг которого формируется эпистема из технологий, выступает набором правил, которые по-разному реализуют технические устройства. Возникающий классификационный принцип говорит о том, на что способно каждое из устройств, что может передавать то или иное медиа и в каких категориях возможна расшифровка сообщений, представленных в них. В дальнейшем станет ясно, как обе представленные модели находят своё отражение в существующих «школах» медиа-археологических исследований.

### *1.2.2. Варианты определения метода медиа-археологии*

Проект археологии медиа неоднороден внутри самого себя<sup>213</sup>, что выливается в формирование двух глобальных подходов, отличных как раз на основании выбираемого статичного ядра (технического устройства или содержания коммуникации). Рассмотрение собственно медиа-археологических проектов будет начато с так называемой «немецкой» школы медиаисследований, которая опирается на технические устройства. Оправдывается это, в первую очередь тем, что исследования в духе медиа-археологии в Германии начались значительно раньше, и традиция исследований технической стороны медиа имеет настолько закреплённую

<sup>213</sup> Степанов М. А. Элементы археологии медиа // Международный журнал исследований культуры. 2014. №1 (14). С. 88–94.

традицию, что к моменту формирования археологии медиа в Германии уже начиналась обратная реакция, связанная с работами З. Циллински.

Классикой немецкой медиа-археологии стоит признать работы Вольфганга Эрнста, в которых демонстрируется принцип отхода от предшествующей традиции медиаисследований и ярко подчеркиваются особенности немецкого подхода к «техническому» как ядру. Для В. Эрнста медиа-археология является проектом, задача которого сформировать медиа-теорию как самостоятельную дисциплину, не являющуюся придатком теории коммуникации или современных критических исследований массовой культуры<sup>214</sup>. Глобальный вывод проекта В. Эрнста заключается в том, что при последовательном рассмотрении технического медиа как самостоятельной единицы становится возможным понимание его как организующего собственное пространство-время субъекта.

Первым теоретическим шагом В. Эрнста становится обращение к математизированной практике понимания медиа, сводящейся к теории коммуникации К. Шеннона<sup>215</sup>, но с акцентом на понятие «канала коммуникации». Для В. Эрнста важным становится свойство «создавать помехи», в результате которого и проявляется субъективность технического устройства. Теория К. Шеннона нужна здесь для указания на универсальный характер данного явления – абсолютно любой коммуникационный акт, происходящий с помощью посредника, приводит к появлению помех, вызванных природой этого посредника. Внимание к помехам – превращается во внимание к стратегии перевода, что, было показано ранее, является сутью проблемы исследования медиа в широком смысле этого слова.

В своих исследованиях В. Эрнст обращается преимущественно к той форме помех, которые создаются медийными устройствами, связанными со

<sup>214</sup> Эрнст В. *Время медиа: понятия, археология, наука // Медиа: между магией и технологией*. Москва, Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2014. С. 144–161

<sup>215</sup> Ernst W. «Merely the medium»? Die operative Verschränkung von Logik und Materie Frankfurt, Main: Suhrkamp, 2008. Pp. 158–184.

временной перспективой<sup>216</sup>. Звук и время для В. Эрнста – это приём анализа возникновения «помех» на нескольких онтологических уровнях. Во-первых, помехи возникают как «случайное» вмешательство природы медиа при записи развёрнутых во времени звуковых сообщений, и тогда развитие медиа сводится к уничтожению помех, которые нежелательны. Здесь проявляется классическая техническая центрированность медиа. Во-вторых, «помеха» начинает восприниматься как желательный приём, возникает эстетика звукового шума, которая демонстрирует нам возможность позитивной акторности медиа, когда оно начинает использоваться не так, как предполагалось изначально, но превращает нежелательный эффект в свою суть. Наконец, в-третьих, звуковые помехи для В. Эрнста – это «помехи» культурные, исследование которых позволяет понять весь ландшафт современной коммуникационной среды, подчинённой доминанте визуального языкового образа. Здесь можно проследить определённую связь метода В. Эрнста с идеями негативной диалектики Т. Адорно<sup>217</sup>, в которой понимание позитивного явления (обыденной коммуникации) возможно через её отрицание (помеха как разрыв коммуникации).

Помимо временного аспекта медиа для В. Эрнста «иной» техникой медиа становится вообще традиция аналогового средства коммуникации по сравнению с цифровыми<sup>218</sup>. В этом ключе, В. Эрнст отталкивается от идей Ф. Киттлера<sup>219</sup>, для которого появление компьютерных технологий становится коренным изменением в медийном пространстве, фактически отрицающем существование медиа в дальнейшем. Цифровой способ шифровки в форме нулей и единиц превращается в универсальный язык, который не требует для себя никакого иного дополнения и может стать универсальным. Археологическая «аисторичность» В. Эрнста заключается в том, что появление

<sup>216</sup> Ernst W. Chronopoetik. Zeitweisen und Zeitgaben technischer Medien. Berlin: Kulturverlag Kadmos, 2011. 428 p.

<sup>217</sup> Адорно Т. Негативная диалектика. М.: АСТ, 2014. 511 с.

<sup>218</sup> Ernst W. Telling versus counting? A media-archaeological point of view // Intermédialités. 2003. №. 2. P. 31–44.

<sup>219</sup> Kittler F. Gramophon – Film – Typewriter. Berlin: Brinkman & Bose. 1986. 360 p.

цифровых медиа не ведёт к уничтожению аналоговых, напротив, эти две формы медиальности взаимодополняют друг друга, поскольку обладают различной формой субъективности. К тому же, именно помехи становятся тем субъективным качеством аналогового медиа, которое невозможно поймать с помощью компьютера.

Отсюда и важная реинтерпретация тезиса Ф. Киттлера об особом качестве компьютерной медиальности. Компьютер и цифровые формы не становятся новым витком медиа в силу эволюционного развития технологий. Цифровая шифровка ощущается такой из-за того, что она обладает качеством архивизация содержаний иных медиа<sup>220</sup>. Как раз здесь и проявляется принципиальная позиция техноцентризма В. Эрнста – да, компьютер является удобной формой сохранения содержания, но выступая как новое медиа с новыми стратегиями перевода, он не переносит собственно коммуникационный акт. Компьютер порождает помехи другой природы, его «субъектность» работает иначе, а потому весь комплекс коммуникации выстраивается иным образом. Компьютер не уничтожает аналоговые медиа в эволюционной борьбе, потому что он действует в иной, собственной, онтологической плоскости. Реального конфликта между аналоговыми и цифровыми медиа быть не может, они, фигурально выражаясь, занимают различные биомы в биосфере средств коммуникации.

Техноцентрированная медиа-археология В. Эрнста, таким образом, фиксирует акторную природу любого медиа как технического устройства и предлагает в качестве метода анализ «помех», создаваемых этим устройством в процессе коммуникации. Исторические анализы В. Эрнста показывают, что история медиа не может пониматься как история прогрессивного развития к медиа с меньшим числом помех – это лишь история переходов к новым онтологическим уровням, не являющимися однозначными прогрессивными ходами. Новые медиа существуют в иных пространствах нежели старые и

<sup>220</sup> Ernst W. Digital memory and the archive. U of Minnesota Press, 2012. V. 9. 256 p.

неспособны подробно повторить их или улучшить. Археология превращает историю медиа и медиакультуры во множество отдельных реализаций технических субъектов, отличных друг от друга и взаимно дополняющих один другой.

Если работы В. Эрнста можно считать принадлежащими классическому варианту медиа-археологии, связанному с попыткой институционализировать медиаисследования, то творчество З. Циллински является своеобразной альтернативой «нормальной» форме научного исследования. Проект З. Циллински обычно называют либо «вариантологией» либо «анархеологией», относя его, тем не менее, к медиа-археологическому направлению. В данном диссертационном исследовании принимается, что эти термины скрывают два несколько различных направлений работ З. Циллински, связанных с различными сферами критического отношения к текущей теории медиа.

Стержнем же, связывающим различные работы З. Циллински, является понятие «глубокого времени медиа»<sup>221</sup>. Идея «глубокого времени» является метафорическим описанием фундаментального разрыва между современной коммуникационной средой и теми явлениями, с которыми работает история медиа, пришедши в качестве аналога представления о глубоком времени в геологии и палеонтологии<sup>222</sup>. Идея заключается в том, что исследуемое нами прошлое, следы которого мы наблюдаем в настоящем, отстоит от нас настолько далеко, что мы не способны даже представить ту глубину разрыва, которая лежит между нашим опытом сейчас и тем опытом, который переживали субъекты в прошлом. Для палеонтологии это, например, означало принципиальную неприменимость словаря современной биологии (причём, как простых терминов типа «дерева», так и глобальных методических приёмов типа таксономии, или классификации)<sup>223</sup>. Для медиа-истории «глубокое время»

<sup>221</sup> Циллински З. Археология медиа: о «глубоком времени» аудиовизуальных технология. М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019. 440 с.

<sup>222</sup> Repchek J. The Man Who Found Time. James Hutton and the Discovery of The Earth's Antiquity. Cambridge: Perseus Publishing, 2003. 256 p.

<sup>223</sup> Gould S. J. Illusion Fortschritt. Die vielfaltigen Wege der Evolution. Frankfurt: Fischer, 1998. 287 p.

также обращает внимание на невозможность интерпретации исторических типов коммуникации в терминах современного коммуникационного пространства. Даже если мы обращаемся к таким универсальным явлениям, как визуальный образ, мы должны понимать, что визуальность предшествующих эпох фундаментально отличается от визуальности настоящего. Главный вывод 3. Циллински можно подытожить следующим образом – интерпретация предшествующих эпох развития медиа, как этапов на пути к современному медиа-режиму, невозможна.

«Вариантология» стала одним из способов критического пересмотра истории медиа. В работах 3. Циллински, которые непосредственно относятся к этой исследовательской программе<sup>224</sup>, представлены отдельные локальные исследования, которые посвящены тем медийным устройствам, которые до этого находились за пределами рассмотрения классической истории медиа. Для 3. Циллински важно вернуть в нарратив об истории медиа устройства, которые не вписываются в классическую эволюционную модель, показать альтернативы тем медиа, которые расцениваются как предшественники современной медиальности. Очень часто эти альтернативы (или, если быть более точным терминологически, «варианты») развиваются за пределами европоцентрической технической мысли – либо на Востоке, либо в рамках мистических, ненаучных систем производства знания. «Вариантология» ведёт к усложнению ландшафта медиа в конкретный исторический период, что, с одной стороны позволяет провести некоторые параллели с исследованиями техники в духе моделей SCOT<sup>225</sup> или MLP<sup>226</sup> при том существенном отличии, что 3. Циллински не ставит перед собой задачу объяснить исторический выбор, совершаемый впоследствии культурой, а лишь продемонстрировать реальный разрыв между современным ландшафтом медиа и прошлыми режимами, которые при

<sup>224</sup> Zielinski S. Variations on Media Thinking. University of Minnesota Press, 2019. 416 p.

<sup>225</sup> Bijker W. B., Hughes T. P., Pinch T. J. The Social Construction of Technological Systems: New Direction in the Sociology and History of Technology. London: The MIT Press, 1987. 405 p.

<sup>226</sup> Kemp R. Technology and the transition to environmental sustainability: The problem of technological regime shifts // Futures. 1994. V. 26-10. Pз. 1023-1046

ближайшем рассмотрении в рамках «вариантологии» оказываются не просто предшественниками современности, но чем-то, принципиально отличным от настоящего.

В некотором смысле, «вариантология» является продолжением исследования «помех» В. Эрнста, выводя их на новый онтологический уровень. Теперь субъективно перестраивается вся линия истории медиа, предстающая как одна большая линия «помех», внутри которых проскальзывают отдельные островки стабильных коммуникационных схем. «Анархеология» З. Циллински в этом смысле является закономерным общетеоретическим выводом из отдельных прикладных результатов «вариантологического» исследования.

Методологическим основанием «анархеологии» является эпистемиологический анархизм П. Фейерабенда<sup>227</sup>. Но важно понимать, что «анархеология» для З. Циллински – это не упражнение в применении теоретически выведенного анархизма, а закономерная реакция на результаты всего проекта археологии медиа<sup>228</sup>. Дело в том, что критический анализ истории медиа в рамках техноцентризма и «вариантологии» показывает, что никакого «архе», то есть начала, в истории медиа нет, напротив, развитие медиа происходит в ситуации «анархе», «безначалия». Никакое медийное пространство не может быть достоверно выведено из своего «предшественника». Отсюда следуют два важнейших вывода «анархеологии».

Во-первых, продолжая традицию «вариантологии», «анархеологические» исследования З. Циллински предлагают обращение к историческим теориям медиа с целью интерпретации того или иного этапа в развитии медиакультуры. Если мы хотим понимать медиасреду, античной Греции, то должны искать следы локальной медиа-теории именно в рамках греческой мысли того времени. Применение достижений современной теории для интерпретации греческого пространства медиа является ошибкой, поскольку вносит

<sup>227</sup> Фейерабэнд П. Против метода. Очерки анархистской теории познания. М.: АСТ, 2007. 413 с.

<sup>228</sup> Циллински З. Археология медиа: о «глубоком времени» аудиовизуальных технологий. М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019. 440 с.

чужеродные концепты и системы, связанные с современной медийной средой. «Анархеология» З. Циллински отходит от технических устройств в сторону теоретизирования о технических средствах коммуникации.

Во-вторых, отсутствие начала и эволюционного развития медиа приводит к допустимости обратного хода. Теории медиа прошлого можно и нужно использовать для объяснения медиа в настоящем. Тексты античной атомистической философии, средневековых и возрожденческих мистиков оказываются для З. Циллински невероятно актуальными для объяснения современной технологической среды. Причём тексты и теории З. Циллински выбирает также «вариантологически» – для него интересны не мысли закреплённых традицией исследователей, но работы тех, кто является для современной науки лишь «локальными», «частными» мыслителями, чей вклад в общее дело развития европейской мысли видимым образом «занижается».

В результате «анархеология» уплощает историю медиа. Если «вариантология» и техноцентризм лишь усложняли линию развития, то «анархеологический» проект полностью её уничтожает, постулируя, обнаруживаемую из прошлого, единственность всей медиакультуры. Такой ход можно считать, в первую очередь, пропедевтическим, поскольку он объясняет значимость медиа-археологического исследования и усложнённого анализа прошлого. Действительно, когда прошлое интерпретирует настоящее, оказывается возможным обнаружить в нём потенциал для дальнейшего изменения медиа-контекста, а не смотреть на прошлые ландшафты медиа как на инструмент идеологического укрепления текущей культурной среды. Именно эту прикладную составляющую можно считать главным достижением немецкой медиа-археологии, которая уплощает историю технических устройств, позволяя прошлому вносить весомый вклад в будущее.

Тем не менее, в немецкой школе в стороне оказывается содержательная составляющая коммуникации. Медиа полностью превращается в сообщение само по себе. Что, с одной стороны, позволяет дополнительно подчеркнуть

идеологическую чистоту исследовательской программы, но делает саму интерпретацию плоской «медиа-истории» несколько однобокой, сводя её исключительно к процессу формирования новых средств коммуникации, «висящих в воздухе» без их содержательного наполнения. Именно к содержанию и смыслам обращается более строгая методологически, но менее радикальная в плане выводов англо-американская медиа-археология.

Англо-американская медиа-археологическая школа принципиально отличается от немецкой традиции своей ориентацией на содержание коммуникационного акта, из-за чего в методологическом отношении, она ориентирована не столько на описание технических особенностей, сколько на анализ форм сообщения, привязанных к тем или иным техническим режимам. В этом отношении, англоязычные исследователи гораздо ближе к критической теории дискурса в духе работ Э. Лакло и Ш. Муфф<sup>229</sup>, нежели к традициям исследования техники. Однако неверным было бы сводить эти исследования к «обычной» культурной критике текста, поскольку при анализе содержания здесь учитываются некоторые важные особенности.

В первую очередь мы обратимся к творчеству Александра Гэллоуэя, поскольку, не будучи однозначно принадлежащим к медиа-археологии, в своих работах он проявляет ряд черт, которые позволяют расценивать его как фигуру, переходную от немецкой к английской школе. Прежде всего стоит отметить, что А. Гэллоуэй принадлежит к школе медийных исследований, берущих своё начало из проблемы осмысления трансформации содержания произведений искусства с приходом в них новых форм медиальности (см., например, работы М. Раша<sup>230</sup>), а потому в его исследованиях наблюдается явное обращение к тем традициям, которые выстраиваются вокруг анализа художественных форм коммуникации. Этим можно объяснить весьма поэтичный и метафоричный язык самого А. Гэллоуэя, и специфическую предметность его исследований.

<sup>229</sup> Ernesto L., Chantal M., *Hegemony and Socialist Strategy. Towards a Radical Democratic Politics*. London: Verso, 2000. 224 p.

<sup>230</sup> Раш М. *Новые медиа в искусстве*. М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2022. 256 с.

Предметность же эта концентрируется на проблеме содержания, которое возникает при дешифровке сообщения респондентом. Обращаясь к этой проблематике, А. Гэллоуэй иногда использует ходы, скорее, характерные для «анархеологии» З. Циллински. Например, в своём эссе, посвящённом природе медиальности как таковой<sup>231</sup>, А. Гэллоуэй привлекает очень широкий спектр гуманитарных знаний – от античной мифологии и философии до современной постмодернистской философии, стремясь нащупать некоторый «уплощённый» образ медиа. Сам акт коммуникации здесь сводится к сложной игре шифровки, в которой потребитель, принимает на себя двоякую роль – одновременно понимая своё подчинённое по отношению к тексту положение и осознавая силу своего влияния на получаемую интерпретацию. Медиа превращается в инструмент соединения двух противоположно направленных начал, а исследование медиа – это исследование медиации и механизма, её осуществляющего. А. Гэллоуэй снимает всю сложность этого механизма понятием «интерфейс».

Изначально, работы А. Гэллоуэя, связанные с интерфейсом как медиумом над медиумом, проходили в русле достаточно жёстких методологических традиций. Понимая «компьютерную» природу самого термина, А. Гэллоуэй стремился показать алгоритмическую жёсткость медиации, раскладывая «интерфейс» на понятия «протокола»<sup>232</sup> и, собственно, «алгоритма»<sup>233</sup>. Эти работы в целом лежат в русле классической критики медиа со стороны содержания, пусть и несколько усложнённой. А. Гэллоуэй сводит проблему к тому, что если медиа и его содержание и являются достаточно слабым средством манипуляции как таковой, то в современной компьютерной и цифровой культуре, человеческие действия стремятся к тому, чтобы уподобиться программе, действующей по заранее жёстко определённым

<sup>231</sup> Гэллоуэй А. О любви посередине // Экскоммуникация. Три эссе о медиа и медиации. М.: Ад Маргинем Пресс, 2022. С. 39-94.

<sup>232</sup> Galloway A. Protocol: How Control Exists After Decentralization, MIT Press, 2004. 260 p.

<sup>233</sup> Galloway A. Gaming: Essays on Algorithmic Culture, University of Minnesota Press, 2006. 160 p.

правилам. Содержание возникает как способ чтения медиа, и именно способ чтения контролирует содержание, считываемое респондентом.

В этом отношении «протокол» – это некоторый предельно жёсткий вариант такого чтения. Сила протоколирования заключается в том, что даже если децентрализовать источник власти как производителя дискурса, взаимодействие между различными источниками дискурса всё ещё требует некоторого центра, который обеспечит принципиальную возможность единого прочтения различающихся, даже на дискурсивном уровне текстов. Власть над протоколом выступает сопротивлением децентрализации, с одной стороны, и принципиальным условием сохранения общности при обилии центров с другой стороны.

Концепция «алгоритма», по крайней мере, способ её раскрытия у А. Гэллоуэйя, показывает несколько отличный способ отношения к проблеме метода прочтения. Дело в том, что, размышляя об истоках алгоритмического восприятия, А. Гэллоуэй обнаруживает их несколько глубже, чем в компьютерных технологиях, алгоритмику он возводит к максимально общей культуре игры, в том виде, в каком она описана у Й. Хейзинги<sup>234</sup>. В результате, алгоритм начинает обретать очень важные свойства, которые потом будет подчёркивать «интерфейс» – несмотря на свою жёсткость, его природа более подвижна и более добровольна, чем свойства жёсткого протокола. Дальнейшее развитие идей А. Гэллоуэйя в сторону влияния игры на взаимодействие с медиа приводит его к идее интерфейса<sup>235</sup> и, что более важно, «неработающего» интерфейса<sup>236</sup>.

В первом приближении, концепт «интерфейса» вновь встаёт на позиции медиа-над-медиа. Это специфическая прослойка, взаимодействуя с которой, респондент дешифрует содержание, заключённое в медиа. Однако, в отличие от протокола или алгоритма, которые являются жёстко заданными правилами

<sup>234</sup> Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий. М.: Азбука, 2022. 400 с.

<sup>235</sup> Galloway A. The Interface Effect, Polity Books, 2012. 182 p.

<sup>236</sup> Гэллоуэй А. Неработающий интерфейс // Медиа: между магией и технологией. М., Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2014. С. 252–288.

чтения, «интерфейс» значительно более подвижен. В информатике под интерфейсами понимается программная библиотека, которая позволяет рекомбинировать свои компоненты определённым образом, создавая новое алгоритмическое качество. Это первое важное дополнение, поскольку теперь подчеркивается творческий характер взаимодействия между медиа и респондентом. Последний в данном контексте существует не в пространстве жёстких норм и законов, а, скорее, в системе творческой пересборки некоторых типических приёмов чтения. По сути, «интерфейс» становится «дискурсом чтения», задавая решётку воспроизведения акта восприятия содержания медиа.

Другая важная метафора «интерфейса» связана с более привычным его восприятием как оболочки, с помощью которой пользователь взаимодействует с компьютерным программным обеспечением. Эта метафора позволяет нам понять онтологическую природу интерфейса, обеспечивая промежуточное положение А. Гэллоуэя в рамках дихотомии медиа-археологии. «Интерфейс» напрямую связан с формированием содержания, однако в реальности он расположен не в некотором пространстве «между» респондентом и медиа, «интерфейс» «вшит» в медиаустройство, хоть и востребован лишь респондентом. Здесь возникает важная реляционность «интерфейса», поскольку он зачастую не может быть обнаружен при абстрактном анализе медиа, но только в ходе взаимодействия с конкретным медиа. «Интерфейс» ангажируется медиа при попытке «потребителя» вступить с ним во взаимодействие.

Важным для А. Гэллоуэя становится идея о том, что «интерфейс» «не работает», то есть не выполняет те функции, которые мы могли бы от него ожидать на интуитивном уровне. Связано это с тем, что «интерфейс» в реальности не облегчает взаимодействие с медиа, но, напротив, осложняет его, постоянно закрывая собой реальное содержание. Здесь А. Гэллоуэй приходит к интересному выводу, связывающему его с англо-американской традицией, – ключевой обман «интерфейса» заключается в том, что он кажется респонденту «маской», сквозь которую необходимо увидеть содержание, но в

действительности его онтология превращает «интерфейс», как минимум, в часть содержания, если не исчерпывает всё содержание «интерфейсом».

В результате в модели А. Гэллоуэя мы получаем вариант археологии медиа, в которой основанием для реконструкции истории медиа должна стать концепция «интерфейса» как способа чтения, обусловленного устройством как носителем зашифрованной информации, при этом сам «интерфейс» медиа частично включён в содержание как таковое. В работах этого автора практически не присутствует критика исторической оценки развития медиа, однако, идеи А. Гэллоуэя оказали большое влияние на современную теорию медиа, в частности, следы влияния концепта «интерфейс» можно найти в работах такого важного для англо-американской медиа-археологии исследователя, как Ю. Парикка.

Ю. Парикка интересен как один из ведущих теоретиков и методологов англо-американской медиа-археологии. Рассматривая творчество Ю. Парикки, необходимо выделить несколько ключевых блоков его медиа-археологической теории и указать на их связи с уже рассмотренными моделями археологии медиа. Первым таким блоком становятся исследования, связанные с художественно-эстетическим наполнением медиа-археологии<sup>237</sup>.

Этот блок не является первым хронологически, но достаточно хорошо описывает идейное ядро, лежащее в основании англо-американской школы. Исследуя эстетические практики, Ю. Парикка, обращает внимание на те из них, которые используют «воображаемые» медиа (в похожем ключе, например, строит свои исследования Э. Клутенберг<sup>238</sup>) и те художественные практики, которые требуют использования медиаустройств, уже вышедших из употребления. Анализ формирующегося в результате эстетического содержания необходим Ю. Парикке как способ демонстрации странного парадокса, в котором новые, казалось бы, содержания, оказываются адекватно

<sup>237</sup> Parikka J. What is media archaeology? – John Wiley & Sons, 2013. 205 p.

<sup>238</sup> Kluitenberg E. On the Archeology of Imaginary Media // Media Archeology: Approaches, Applications and Implications. University of California Press. 2011. P. 48–69.

выражаемыми прежними медиаустройствами. Этот парадокс и заключает в себе особенность англо-американской школы – необходимо понять, почему с развитием медиа, передаваемое через них содержимое не претерпевает столь принципиальных изменений, и почему старые медиа оказываются актуальными в текущей эпохе.

Здесь и возникают теоретические ходы похожие на те, что делал А. Гэллоуэй с концепцией «интерфейса». Да, медиаустройства изменяются, но содержание, передаваемое ими, конструируется окружающим их контекстом, а потому социально-культурный контекст коммуникации оказывается важнее, чем само устройство. Медиа всегда сможет «подстроиться» под окружением, в этом его принципиальное отличие от техники в чистом виде. Задача же медиа-археологии теперь видится в пересмотре линейной истории медийного развития с точки зрения сохраняющихся ядер культурно-одобряемого содержания.

В этом ключе интересна трансформация идей немецкой школы в работах Ю. Парикки. В своей работе «Геология медиа»<sup>239</sup> исследователь обращается к уже известным нам идеям материальности медиа В. Эрнста и модели «глубокого времени» З. Циллински. Вот только, если прежде эти идеи показывали комплексность технического развития и центрировали медиа на техническом устройстве-носителе, то для Ю. Парикки эти метафоры нужны как отражение неизменной структуры самих сообщений при трансформациях технического устройства. Да, медиа меняется, но всё ещё структурируется как «слой» геологической летописи, более того, когда мы смотрим на него из настоящего, то можем увидеть «слой», трансформированный более поздними наслоениями. В то время как немецкие исследователи отделяли прошлое и показывали его влияние на будущее, деконструируя идеологически нагруженную историю эволюции техники, Ю. Парикка демонстрирует как данность влияние будущего на прошлое и ищет метод изучения этого влияния. Метод базируется на акцентировании содержания сообщения, неизменность

<sup>239</sup> Parikka J. A geology of media. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015. 224 p.

которого и позволяет человеку уверенно манипулировать одновременно практически со всеми медиаустройствами, из субъектов превращённых в объекты сквозной медиакультуры.

В этом отношении наиболее показательной является классическая работа Ю. Парикки «Медиа насекомых. Археология животных и технологий»<sup>240</sup>, демонстрирующая тотальную связность концептов содержания при переносе их из одного пространства медиа в другое. Различные блоки культуры (наука, искусства, популярная культура и т.д.) структурируются схожим образом вокруг единообразных содержаний, подчиняя всю мощь своих средств коммуникации задачи шифровки и передачи некоторого типизированного содержания. История медиа здесь уплощается не только как история медиакультуры человека, но и как история передачи в средах чисто биологических, обретая статус специальной формы не только культуры, но и любого живого.

Таким образом, рассматривая сложную природу медиа как носителя информации, как читаемого объекта и как технического устройства, медиа-археология предлагает разнообразные варианты деконструкции и перестраивания истории медиа. Несколько видоизменяя концептуальные основания этой перестройки, медиа-археология, как может показаться на первый взгляд, не сформировала единого метода, но лишь предложила несколько важных концептуальных рамок: техноцентризм и «помехи», «глубокое время» и «анархеология», «интерфейс» и «неизменное содержание». Однако в рамках англо-американской школы была сформирована концепция «топоса», наиболее последовательно представленная в творчестве Э. Хухтамо и претендующая на статус обобщающего метода археологии медиа. Необходимо остановиться на ней отдельно, показав многообразие вводимого Э. Хухтамо концепта и его реальную возможность стать более или менее универсальным методом медиа-археологических исследований.

<sup>240</sup> Parikka J. *Insect media: An archaeology of animals and technology*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2010. 320 p.

### 1.2.3. Топология как метод медиа-археологии. Топология медиакультуры

Одним из достижений англо-американской школы принято считать попытку стандартизировать медиа-археологические исследования за счёт введения единого инструмента описания отношений между медиаустройством и окружающим его контекстом. В работах Э. Хухутамо<sup>241</sup> в качестве такого инструмента было предложено понятие «топоса», на котором остановимся более детально.

Традиционно использование понятия топоса в западноевропейской гуманитарной науке восходит к работе Э. Р. Курциуса «Европейская литература и латинское Средневековье»<sup>242</sup>, в которой немецкий литературовед специально обращается к античному смыслу термина. Изначально «топос» – это риторический приём, клише, используемый в качестве традиционного оборота для создания необходимого автору сообщения. В этом смысле, «топос» может быть примерно понят как аналогия «приёма» у формалиста В. Б. Шкловского<sup>243</sup>, «иконического образа» у иконографа Э. Панофски<sup>244</sup> или «функции» у раннего структуралиста В. Я. Проппа<sup>245</sup>. Функционально – «топос» в работе Э. Р. Курциуса выступает инструментом анализа поэтических и сюжетных ходов, которые возникают в литературных произведениях как бы из «ниоткуда», в действительности же они оказываются наследием более ранних литературных традиций, в подражание которым писатели возвращаются к использовавшимся их предшественниками сравнениям и оборотам.

В этом специфическая черта «топоса» по отношению к другим похожим концепциям. «Топос» – одновременно нечто осознаваемое создателями текстов, в пользу чего говорит существование осмысленной топики в античной

<sup>241</sup> Хухтамо Э. Археология медиа. Особый взгляд // Медиа: между магией и технологией. М., Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2014. С. 162–176.

<sup>242</sup> Курциус Э. Р. Европейская литература и латинское средневековье. Т. 1. М.: Изд. Дом ЯСК. 2020. 560 с.

<sup>243</sup> Шкловский В. Б. Искусство как приём // О теории прозы. М.: Круг, 1925. 720 с.

<sup>244</sup> Панофски Э. Этюды по иконологии. Гуманистические темы в искусстве Возрождения. М.: Азбука, 2009. 432 с.

<sup>245</sup> Пропп В. Я. Морфология волшебной сказки. М.: Иллюминатор, 2022. 224 с.

риторике (так, концепция «топоса» как «общего места» рассуждения представлена уже в трактате «Риторика» Аристотеля<sup>246</sup>), и в то же время это нечто неосознанное, сближаемое самим Э. Р. Курциусом с «коллективным бессознательным» К. Г. Юнга<sup>247</sup>. «Топос», казалось бы, не несёт никакой теоретической нагрузки, поскольку описывает лишь внутренний элемент литературоведческой системы, не перестраивая её вокруг себя, но, в то же время, именно он выступает концептуальной единицей, связывающей друг с другом различные произведения европейской литературы. Этим срединным положением и объясняется привлекательность концепции «топоса» для медиа-археологии, поскольку он оказывается классифицирующим инструментом, по своим свойствам максимально приближенным к классифицирующему принципу археологического толка.

Э. Хухтамо расширяет изначальное значение «топоса» за пределы литературоведческой проблематики, оперируя им и как предельно абстрактным инструментом описания единства медиаустройств, и, одновременно, как конкретным механизмом описания массовой культуры. Последний методологический ход наименее интересен для данной работы, поэтому в первую очередь кратко опишем его, после чего обратимся к более широкому пониманию «топоса».

Оперируя данной концепцией в узком смысле, Э. Хухтамо обращается к «топосу» как к приёму. В этом смысле он рассматривает различные микросюжеты – нарративные или иконографические ходы, получившие распространение в массовой культуре и выражающие определённые тенденции в формировании образа медиаустройства. То есть, такие «топосы» представляют собой типичные схемы репрезентации использования медиа, а в самих этих репрезентациях фиксируются культурные ожидания. Например, образ фотографа, склонившегося над фотоаппаратом, расположенным на штативе, представляет собой «топос», с помощью которого формировалось

<sup>246</sup> Аристотель Риторика. М.: Эксмо-Пресс, 2019. 256 с.

<sup>247</sup> Юнг К. Г. Архетип и символ. М.: «Канон+», РООИ «Реабилитация», 2022. 336 с.

представление о фототехнике и фотографах в массовой культуре и постепенно складывались ожидания от этих медиаустройств и медиа-людей. Нетрудно заметить, что «топос» в таком узком значении зачастую может быть редуцирован к уже упоминавшимся иконографическим образам, приёмам или функциям<sup>248</sup>.

Однако используется концепция «топоса» и в более абстрактном значении, при котором он превращается в археологический классификационный принцип. Здесь под «топосами» понимаются «коммуникационные приёмы», под которыми подразумеваются зачастую достаточно абстрактные, но существующие в культуре описания коммуникации между двумя субъектами. Например, «топосом» в этом смысле выступает идея передачи изображения на расстоянии. На основе этой идеи мы можем классифицировать в одну группу множество устройств, которые хоть как-то связаны с транспортировкой изображения – от описания «видений божественных» до современных технологий видео-конференц связи. При таком рассмотрении мы обнаруживаем относительность линейного развития истории медиаустройств.

Топос Э. Хухтамо, таким образом стоит понимать, как своеобразное «условие коммуникации». Абстрактный приём представляет собой идею манипуляции с медиаустройством, что приводит к формальному рассмотрению как технической реализации, так и содержания, передаваемого с помощью медиа. «Топос» можно примерно перевести на язык теории культуры как идеалообразования Д.В. Пивоварова как компоновку всех идеалов медиакультуры, к чему обратимся далее. Необходимо прояснить несколько деталей, связанных с представлением о медиа-археологии как «науке о «топосах»».

Важно отметить некоторые особенности перевода. Греческий термин «толо́й» передаётся в русском языке термином «топос», за которым закреплена

<sup>248</sup> Huhtamo E. Dismantling the Fairy Engine: Media Archeology as Topos Study // Media Archeology: Approaches, Applications and Implications. Los Angeles: University of California Press. 2011. Pp. 27–47.

строгая пространственная коннотация. Исследование медиа с точки зрения «топоса» было бы правильно называть «топическим анализом», а термин «топои» передавать как «топик». Однако, как нам кажется, «ошибочный» перевод «топос» и производимая от него «топология» гораздо лучше отражают суть медиа-археологического исследования и идеи Э. Хухтамо.

Если обратиться к топологии, формирующейся в математических дисциплинах, то её отличительным свойством является изучение непрерывного изменения, приводящего к перетеканию одних объектов в другие, в этом смысле – «топос» в математике описывает множество объектов, между которыми возможны изоморфные преобразования<sup>249</sup>. Математическая метафора топологии как изучения неизменного в изменении легла и используется, например, в акторно-сетевой социологии Дж. Ло<sup>250</sup>. Таким образом, перевод «топос» и следующая за ним топология позволяют нам оценивать «топос» как меру статичности в изменяющемся ландшафте всех средств коммуникации. «Топос» – это то, что обеспечивает плавный переход от одной формы коммуникации к другой как в историческом ключе (приводя здесь к уплощению истории), так и при синхроническом срезе (обеспечивая возможность перевода содержания из одного медиа в другой).

Таким образом, топология может быть обозначена как один из ведущих методов медиа-археологии как целостного методико-теоретического направления. Понимая под «топосом» «коммуникационный приём», мы с необходимостью описываем через него и возможное содержание, и возможное техническое устройство, его переносящее (по сути, возвращая комплексное понимание медиа). При этом топология превращается в исследование целостных систем коммуникационных приёмов, обеспечивающих непрерывные переходы от одного медиа к другому.

Для дальнейшего исследования необходимой является интерпретация топологического анализа с использованием категориального аппарата

<sup>249</sup> Голдблатт Р. Топосы. Категорный анализ логики. М.: Мир, 1983. 488 с.

<sup>250</sup> Ло Дж. Объекты и пространства // Социологическое обозрение. 2006, Т. 5. № 1, С. 30–42.

медиакультуры в контексте теории культуры как идеалообразования. Центральной проблемой становится определение места «топоса» и топологии в обозначенной решётке идеалов, каждого по отдельности и как целостной системы. Более формальное понимание «топоса» как «приёма коммуникации» помещает его как бы между обозначенными идеалами. Действительно, принцип коммуникации не принадлежит непосредственно ни медиаустройству, ни автору, ни читателю, ни сообщению. Интуитивно может показаться, что коммуникационный принцип, скорее обнаруживается в «представлениях» автора или читателя, а потому может быть соотнесён с «человеческой» стороной медиакультуры, однако, такое понимание несколько поверхностно и как раз приводит к выделению специфической «школы» медиа-археологии, центрированной на культурных контекстах. Коммуникационный приём может быть включён и в сообщение, и в устройство, как в некие виртуальные принципы, под которые они подстроены. То есть, предлагается понимать онтологию выведения «топоса» исключительно инструментально – в зависимости от изначальных условий или потребностей исследования «топос» может быть «прочитан» из глубокого изучения любого из комплексов медиакультуры.

Более того, «топос» стоит понимать, скорее, как метод группировки идеальных компонентов медиакультуры. Иными словами, нужно выделить элемент, идеальный тип которого является компонентом медиакультуры (идеальное сообщение, автора, читателя или носителя), после чего реклассифицировать его в соответствии с «топосом» как общим приёмом, порождающим данный идеальный тип. Теория медиа-археологии позволяет впоследствии переносить выделенный «топос» на комплекс идеалов, связанных в решётку с выбранным элементом. Так, если мы рассматриваем рассказ как идеальный тип некоторого блока сообщений, то выделение «топоса» рассказа должно приводить к описанию в рамках данного топоса идеального типа «писатель рассказа», «читатель рассказа», «напечатанный рассказ».

Что же тогда представляет собой топология? Важно понять, что топология – это не столько описание комплекса «топосов», сколько описание принципа сохранения единства «топоса» при изменении включённых в него компонент. Так, если вернуться к «топосу рассказа», то, очевидно, что при изменении носителя (вербальный текст, рукописный текст, печатный текст и т.д.) должен измениться весь комплекс медиакультуры, однако мы интуитивно продолжаем выделять «рассказ» в качестве неизменной формы сообщения. В рамках археологии медиа, неизменность рассказа связана с неизменностью сформировавшего его «топоса», а топология рассказа – есть исследование принципа сохранения «топоса» при изменении различных составляющих окружения.

Важно отметить, что медиакультура как целостность, вероятно, представляет собой сложное единство множества «топосов» и связывающих их топологий. «Топос» инструментально формируется вокруг некоторого «ядра» – идеального типа, который остаётся условно «статичным» (комбинация «ядер» может составлять не только один тип, но некоторую их совокупность, например, можно говорить о комбинации сообщения и автора или комбинации устройства и читателя и т.д.). Инструментальность ядер приводит к «пересечению» «топосов», формирующих, собственно, «топос медиакультуры» в отдельный исторический этап. Топология, как единый набор принципов перетекания «топосов» из одного в другой, может быть представлена как «топос медиакультуры» вообще (предварительно это можно обозначить как теоретическую гипотезу, согласно которой топология есть «топос» большего масштаба, чем «топос», описанный ею).

Соответственно, задача топологического исследования культуры сводится к выявлению устойчивых черт «топосов», как «приёмов коммуникации», и сведению их в некоторые законы, описывающие принцип сохранения единства пространства коммуникации при изменении отдельных его компонентов. Соответственно, в конкретных случаях топология использует общенаучные

методы сравнения, классификации, типологии и специальные методы, нацеленные на изучение выбранного «ядра» исследуемого «топоса». Дальнейшее развитие топологических исследований (на данный момент всё ещё являющихся лишь проектом на первых стадиях разработки) должно привести к формированию самостоятельных законов стабилизации коммуникационных приёмов, которые будут иметь определённый объяснительный потенциал.

Таким образом, проведённое методологическое исследование показывает следующие важные особенности метода медиа-археологии как специфического подхода к медиакультуре:

1) анализ «археологической» установки как общеметодологического приёма гуманитарных наук позволяет вывести несколько предварительных принципиальных отличий в археологии медиа по отношению к классическим методам медиа-исследователей. Исследование нацелено на определение специфического критерия классификации, лежащего в «начале» любого объекта предметной области, и который позволит пересобрать их множество в новое структурное целое, которое проявит новые качества исследуемой системы. Для медиа-археологии, в этом отношении наиболее важен проект М. Фуко, который на основании классификационного критерия «эпистема» осуществил пересборку различных областей знания;

2) медиа-археология, определяя классификационный критерий множества медиа, обращается к проблеме двойной природы медиа, обозначенной М. Маклюэном. В результате в самой медиа-археологии возникает разделение на немецкую школу, осуществляющую пересборку медиа-истории на основании технического критерия (техноцентризм и «помехи» В. Эрнста и «вариантология» З. Циллински), и англо-американской школы, больше внимания уделяющую содержанию медиа как принципу, связывающему воедино всю историческую динамику медиа-систем («интерфейс» А. Гэллоуэйя, «содержание» Ю. Парикки). Для проекта в целом характерна

глобальная перестройка, критикующая линейное эволюционное развитие системы медиа, предлагающая понимать всю среду медиа коммуникации как взаимовлияние различных исторических эпох (крайняя форма такого подхода – это «анархеология» З. Циллински);

3) В качестве обобщающего метода медиа-археологии можно выделить концептуальную рамку «топосов» Э. Хухтамо. «Топос» стоит понимать как приём коммуникации, формирующийся вокруг некоторого ядра и позволяющий вступать во взаимодействие с этим ядром другим элементам медиакультуры. Топология – это целостная методологическая установка, направленная на поиск механизма сохранения «топоса» при формальном изменении элементов вокруг его ядра. Именно топологию стоит понимать как ведущую методическую установку, определяющую проблематику исследования и выступающую инструментом критики теории линейного исторического развития медиа.

К ключевым выводам первой главы диссертационного исследования относятся уточнение значения концепции «медиакультуры» и определение специального метода топологического анализа как инструмента описания отдельных элементов внутри медиакультуры.

1. Медиакультура в данном исследовании понимается как культурологическая категория для обозначения системы идеалов, формирующихся вокруг средства коммуникации и включающих в себя само средство коммуникации, сообщения, шифруемые в нём, отправителя и получателя сообщения, а также их системную целостность.

2. В качестве анализа медиакультуры обосновывается метод топологии, который подразумевает анализ принципов, позволяющих сохранить устойчивыми «топосы» (коммуникационные принципы), возникающие вокруг различных идеальных типов, являющихся элементами медиакультуры.

## **Глава 2 Видеоигра в медиакультуре 1980-х гг.**

Во второй главе диссертационного исследования выполнен культурологический анализ видеоигр 1980-х гг. как элемента медиакультуры. Первый параграф посвящён анализу истории исследования видеоигр и выявлению концептуальных рамок онтологии видеоигры, что позволяет определить ядра для выявления «топоса видеоигр» и последующей топологии видеоигрового содержания в медиакультуре 1980-х гг. Во втором параграфе предлагается оригинальное прикладное исследование, в котором осуществляется анализ множества «топосов видеоигры» и локальных топологий, связанных с ними, после чего формулируются выводы о топологии видеоигры в медиакультуре 1980-х гг. В третьем параграфе рассматривается специфика топологии видеоигры в России советского периода 1980-х гг. На основании анализа эмпирического материала (периодические издания советского периода), описывается специфика возникновения феномена видеоигры, после чего через описание топологии наиболее репрезентативных игровых проектов делаются выводы об особенностях множества советских видеоигр.

### **2.1. Видеоигра как предмет исследования в современной теории и истории культуры**

В данном параграфе внимание сосредоточено на концептуальных основаниях исследования видеоигр в современной культурологии. Прежде всего будет выявлена специфика культурологических исследований «игрового» до формирования видеоигр. Затем обратимся к особенностям «Исследования видеоигр» (Game Studies) как проекта, нацеленного на формирование отдельной научной дисциплины, посвящённой видеоиграм. Будет проанализирован ряд актуальных теоретических концепций, описывающих специфику онтологического статуса видеоигры, на основании которых выделяются элементарные ядра топологического анализа. Тем самым теоретически будет выявлена роль, которую видеоигра занимает в пространстве медиакультуры.

### *2.1.1. Традиция исследования игровых элементов культуры*

История исследования видеоигр начинается с крупного методологического разрыва между «людологией» и «нарратологией», повлекшего в конце 1990-х гг. формирование «Исследования видеоигр» (Game Studies) как специальной научной дисциплины, исследующей игры<sup>251</sup>. Однако сами теоретики «Исследования видеоигр» (Game Studies) сразу же подчёркивали необходимость учёта прежних традиций анализа игровой культуры, которые могут оказаться полезными для новой дисциплины<sup>252</sup>. Именно поэтому, учитывая специфику видеоигры, любой анализ истории её изучения необходимо начинать с обращения к исторической перспективе исследования игры вообще.

Предварительно вся история исследования видеоигр может быть разбита на два крупных этапа. Хронологически первый в данной диссертации

<sup>251</sup> Ветушинский А. С. To Play Game Studies Press the start Button // Философско-литературный журнал «Логос». 2015. №1 (103). С. 41–60.

<sup>252</sup> Juul J. The Repeatedly Lost Art of Studying Games // «Исследования видеоигр» (Game Studies). 2001. V. 1. Issue 1. URL: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-review>

предлагается обозначить как «исторический», его сущность заключается в собирании и некотором обобщении эмпирического материала, связанного с игрой. Второй этап можно назвать «антропологическим» и связать его с первыми попытками систематизации и теоретизации опыта «игрового», которые здесь тесно связаны с выявлением специфического взаимодействия между игрой и культурой.

«Исторический» подход к исследованиям игр отражает специфическую «реконструкционную» тенденцию в научной предметности. Фокус внимания специалистов нацелен на игры, существовавшие в прошлом, но расцениваются они не как носители определённой информации о социально-культурном контексте, в котором они возникли, а как своеобразная «головоломка». Интерес к играм прошлого носит преимущественно прикладной характер и нацелен на удовлетворение научного любопытства.

Первые работы подобного толка появляются в последней четверти XVII в.<sup>253</sup>, основной их целью становится фиксация правил игр в их «прошлом» состоянии (например, в случае с шахматами описываются правила различных «устаревших» вариантов). Пафос данных работ направлен на фиксацию вариантов игры, которые постепенно выходят из общего употребления.

Эти работы долгое время не имели строго научного характера, так как их задачей было дать читателю правила игры, с помощью которых он сможет приятно провести время, играя в неё. В XVIII в. появляются исследования, в которых задачей становится восстановление правил игры, от которой остались только разрозненные документальные и материальные свидетельства (например, «Rules of a New War Game for the Use of Military School» 1780 г. авторства Вентурини<sup>254</sup>). Подобная задача требовала привлечения различных исторических источников для воссоздания правил и, хотя сама цель такого «исследования» не являлась научной, а скорее ориентировалась на прикладные

<sup>253</sup> Avedon E. M., Sutton-Smith B. The Study of Games. John Willey & Sons Inc., 1971. 545 p.

<sup>254</sup> Avedon E. M., Sutton-Smith B. The Study of Games. John Willey & Sons Inc., 1971. Р. 26.

и развлекательные задачи, сам подход уже потребовал привлечения специально-исторической методологии.

Фундаментальной работой, репрезентирующей использование исторического метода в исследованиях игр, является «A History of Chess» 1913 г. Гарольда Мэррея<sup>255</sup>. В работе собрано огромное количество данных, касающихся развития шахмат в Индии, Китае, Корее, Японии, арабских и европейских странах. Цель Мэррея, в отличие от ранних работ, заключалась не просто в восстановлении экзотических вариантов правил, но в формировании некоторой целостной линии эволюции шахмат как культурного явления. Соответственно, расширяется и контекст исследования: помимо самих правил игры Мэррея интересует восприятие шахмат в различные эпохи, их роль в культурной и социальной среде.

В качестве основного источника информации Мэррей, как и другие представители исторического метода, использует письменные свидетельства, причём очень широкого спектра. Используются и художественные произведения, и религиозные тексты, и своды правил, и особые книги, посвящённые мастерству игры в шахматы (такие книги были широко распространены уже в Средние века). В меньшей степени используются археологические источники, на основе которых проходит реконструкция внешнего вида шахматных фигур.

Исследователь не ставит перед собой задачи объяснить происходящие изменения. Он лишь фиксирует их, при этом фиксация происходит с особой тщательностью – вплоть до изменений в наименовании отдельных фигур. В некоторых случаях Мэррей использует диффузионистский вариант интерпретации, связывая трансформации игры с влиянием одной культуры на другую. В этом кроется одно из важных нововведений работы Мэррея – для него шахматы являются не просто игрой, но полноценным культурным явлением, вписанным в общекультурные процессы, разворачивающиеся в той

<sup>255</sup> Murray M.J.H. A History of Chess. London: Oxford University Press, 1913. 906p.

или иной стране. Для Мэррея важны не только шахматы, но и те практики, которые они создают вокруг себя: шахматные турниры, создание специальной литературы, придумывание и решение шахматных задач.

Работа Мэррея стала образцовой для последующих исследователей, занимающихся вопросами исторической реконструкции игр. Большая часть их внимания была направлена на настольные и спортивные игры. Тем не менее, исторический метод никогда не претендовал на то, чтобы дать какую-либо интерпретацию игре. Так, работа Р. Белла 1960-х гг., посвящённая реконструкции правил настольных игр различных культур, даже не ставит перед собой задач, связанных со сравнением игр между собой, в ней лишь приводятся правила с указанием источников, на основе которых они реконструированы<sup>256</sup>.

При этом историческая реконструкция была сопряжена с рядом проблем. Прежде всего, реконструкция была возможна лишь при наличии письменных источников, фиксировавших правила игры, из-за чего попытки реконструировать игры дописьменной истории оказались бесплодными. Но даже при наличии письменно зафиксированных правил игры (а не описания игрового процесса в художественных или религиозных текстах) достоверная реконструкция игры оказывалась невозможной. Эту проблему поднимал, например, Р. Аустин, на примере правил современных спортивных дисциплин показав, что очень многие существенные для игры аспекты в них не фиксируются, поскольку автор считает их общеизвестными, очевидными для читателя или не зависящими в своей реализации от читателя<sup>257</sup>. Например, размер мяча при игре в футбол не может регулироваться игроком, поэтому в правилах, ориентированных на игрока, этот размер указан не будет, но, не зная характеристик мяча, мы не сможем воспроизвести игру в футбол.

Возможно, именно в силу неполноты источников, исторические исследования игр потеряли лидирующее положение примерно к 1920-м гг.

<sup>256</sup> Bell R. C. Board and Table Games from Many Civilizations. Oxford University Press, 1969. 215 p.

<sup>257</sup> Austin R. G. Greek Board Games // *Antiquity*. – Volume 14. Issue 55. 1940. P. 257–271.

Однако с возникновением «Исследования видеоигр» (Game Studies) и ориентацией на исследования компьютерных игр исторический подход пережил второе рождение в виде исследований истории развития компьютерных игр<sup>258</sup>.

У данного подхода в его современной форме существует несколько принципиальных отличий от его первоначальной формы:

1. Изменилась источниковая база. Сегодня исследователи опираются в первую очередь на интервью с разработчиками, сообщения в различных СМИ, рекламу и другие ресурсы современных коммуникационных платформ. В связи с этим, как правило, история компьютерных игр сводится к истории их интеграции в общество, к фиксации процессов, происходивших при появлении той или иной игры.

2. Помимо самих игр уделяется внимание истории развития технологий, позволяющих в них играть, в первую очередь, развитию компьютерных технологий, игровых приставок и аркадных игровых автоматов.

3. Современные исторические исследования стремятся не просто установить события, связанные с развитием компьютерных игр, но и дать определённое толкование происходящих процессов, как правило сводящихся к выявлению экономических или социальных оснований происходящих трансформаций.

В результате можно выделить ряд особенностей исторического подхода, которые отражают стоящие за ними исследовательские установки. Во-первых, игра в контексте исторического метода существует в виде набора правил и сопутствующих им элементов, необходимых для игрового процесса, собственно исследование игры — это воссоздание этих элементов с целью предоставить современному игроку игровой опыт из прошлого. Сразу стоит оговорить, что эта особенность остаётся актуальной и для видеоигр, пусть и

<sup>258</sup> Донован Т. Играй! История видеоигр. М.: Белое Яблоко, 2014. 648с. ; Kent S. L. The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon and Beyond. Free Rivers Press, 2001. 611 p. ; Williams A. History of Digital Games; Developments in Art, Design and Interaction. CRC Press, 2017. 257 p.

несколько в иной плоскости — историческое исследование видеоигр подразумевает восстановление её «правил» через расшифровку хардварного уровня и программного кода как «первоправил», а также восстановление контекста взаимодействия игрока и игры как дополнительного набора условий, характеризовавших сам процесс в прошлом.

Во-вторых, исторический подход лишь опосредовано занимается проблемой взаимодействия игры и культурного контекста её существования. Объясняется это прикладным характером исследований, для которых влияние культурного контекста мало значимо, к тому же для значимых обобщений в этих областях долгое время не хватало эмпирического материала. Исторический подход в рамках развития игровых исследований как раз и взял на себя задачу накопления фактического материала, который впоследствии стал основанием для первых теоретических обобщений, возникающих на следующем, «антропологическом» этапе.

Необходимость теоретического осмысления игры связана с двумя процессами. Во-первых, в рамках формирующейся установки на понимание культуры в парадигме общечеловеческой объединяющей концепции, игровые практики становятся элементами социального ландшафта, которые, с одной стороны, очевидно повторяют в себе составляющие более ранних в историческом плане культур, а, с другой стороны, демонстрируют явную всеобщность, находя параллели не только в различных группах людей, но и, например, связь с природно-естественным началом. Во-вторых, сама идея прикладной реконструкции игрового опыта начинает требовать более подробного погружения в теорию игры, чтобы понимать типические ходы в различных игровых практиках. Поиск такой теории должен привести к конструированию общих принципов, на основании которых возможно понимание прежних практик, исходя из современных игр.

При этом первые работы антропологического типа возникают одновременно с формированием социально-культурной антропологии. Так,

первые исследования по играм с антропологической точки зрения можно найти уже в исследованиях Э.Б. Тайлора.

Для Э. Тайлора игры интересны в первую очередь как показатели межкультурных коммуникаций. Опираясь на складывающуюся эволюционистскую традицию, Э. Тайлор проводит сравнения между играми в различных культурах, отмечая, с одной стороны, схожесть этих игр, особенно на ранних этапах. С другой стороны, Э. Тайлор обращает внимание на развитие игр, из-за которого они значительно изменяются с течением времени<sup>259</sup>.

Э. Тайлор предлагает два варианта объяснения этого развития: оно связано как с общими законами развития общества (что укладывается в разрабатываемую учёным эволюционистскую концепцию), так и с контактами между различными культурами. Интересно, что именно межкультурными контактами Э. Тайлор склонен объяснять большую часть сходств. Особенно ярко это проявлено в другой его статье<sup>260</sup>, где он на основе значительного сходства одной из игр американских индейцев с китайской игрой говорит о контактах между азиатским населением и населением Мексики задолго до контактов европейцев с мексиканцами. Подобные методологические колебания Э. Тайлора можно объяснить всё ещё достаточно большим влиянием общего контекста, воспринимающего игру как нечто «несерьёзное», не относящееся к «ядру культуры». Эволюционное развитие игры кажется Э. Тайлору чем-то несущественным, поскольку развитие незначимого сектора культуры априори не может вести к формированию сколько бы то ни было значимых для развития в целом элементов культуры.

Возможно, что по этой причине игры в исследованиях Э. Тайлора выступают лишь как один из многих объектов, интересующих антрополога. Ключевым исследователем, в работах которого был сформирован антропологический подход к исследованию игр, был Стюарт Кулин.

<sup>259</sup> Tylor E.B. The History of Games // The Fortnightly Review. 1879. V. 25. P. 735–747.

<sup>260</sup> Tylor E.B. On American Lot-Games, as Evidence of Asiatic Intercourse Before the Time of Columbus // Supplement to International Archives for Ethnographic. 1896. V. 9. P. 56–66.

Исследования С. Кулина преследуют те же цели, что и исследования Э. Тайлора – с помощью игр показать взаимовлияние культур друг на друга. Для этого в первую очередь производится сбор материала, сопряжённый или с полевым наблюдением за игрой и фиксацией её правил<sup>261</sup>, или с работой с записями очевидцев и музейными коллекциями<sup>262</sup>. В результате этих наблюдений реконструируются правила игры. После чего полученные правила сравниваются с правилами других известных игр, и на основе их сходства устанавливается наличие культурных контактов. То есть игра превращается в полноправный репрезентант определённой культуры.

Помимо этого, антропологическая традиция стремилась систематизировать собираемый материал, выделяя отдельные типы игр. Эти типы выделялись для группы игр, имеющих сходные правила и назывались по имени одной из форм. Так, рассматриваемая С. Кулиным «манкала»<sup>263</sup> описывается им, скорее, как некий каркас, который варьируется от племени к племени и превращается в различные игры с разными названиями. В своих работах Кулин собрал игры множества отдельных племён, проживающих в разных частях света. Он не оставил после себя значительных теоретических разработок, но положил начало антропологическому изучению игр, показав их важность для понимания отдельных культур и их взаимодействия. Во многом, отсутствие сколько бы то ни было значимой теоретической базы объясняется тем, что для С. Кулина вопрос о природе игрового принципиально не стоит. Игра сводится к набору правил (как на «историческом» этапе), а взаимодействие внутри формирующейся системы, или между самой этой системой и окружающими её культурными нормами представляется второстепенным. Игра – репрезентация культуры, но не её часть, обладающая специальной онтологией.

<sup>261</sup> Culin S. American Indian Games // *American Anthropologist*. 1903. V. 5. P. 58–64. ; Culin S. Mancala, the National Game of Africa // *Annual Report of the U. S. National Museum Washington*. – 1894. P. 597–606. ; Culin S. Street Games of Boys in Brookline // *Journal of American Folklore*. 1891. V. 4. P. 221–237.

<sup>262</sup> Culin S. Philippine Games // *American Anthropologist*. 1900. V.2. P. 643–656.

<sup>263</sup> Culin S. Mancala, the National Game of Africa // *Annual Report of the U. S. National Museum Washington*. 1894. P. 597–606

Таким образом, началом антропологического подхода является смещение фокуса внимания исследователей с описания игры ради реконструкции правил на игру именно как объект, порождённый оригинальной культурой и репрезентирующий её. Исследования Э. Тайлора и С. Кулина можно считать своеобразным переходом от исторического подхода к антропологическому, поскольку, хотя фокус внимания в них и смещается, центром исследования всё ещё остаётся описание правил и их сопоставление между собой. Наиболее ярко антропологический подход выражается в классических теоретических моделях игры, предложенных Йоханом Хейзингой и Рожем Кайуа.

Работа Й. Хейзинги «Homo Ludens»<sup>264</sup> традиционно считается одной из первых серьёзных попыток теоретического осмысления игры и её роли в культуре. Вообще называть теоретическую концепцию Й. Хейзинги «антропологической» несколько парадоксально, поскольку исследователь рассматривает игру как нечто, существующее «до культуры» и составляющее основу всей второприродной деятельности человека. Избыточность игры по отношению к решению простых биологических задач и её условно несерьёзный характер, совмещающийся при этом с важностью соревновательного элемента, выступают её ключевыми характеристиками, при этом как будто бы нивелируя проблему исключительно антропологического исследования игровой культуры. Ведь, по мысли Й. Хейзинги, все наблюдаемые совпадения в играх разных народов вытекают из общих закономерностей реализации той самой игровой основы.

Поиск этой общечеловеческой формальной основы и определяет собой выводимое Й. Хейзингом общее описание игровой практики, сводящиеся уже не столько к правилам, сколько к общим принципам, на основании которых эти правила и формируются. Выделяя понятия магического круга, правил, игрока, он создаёт единую формальную схему, которая отражает общие принципы устройств любой игровой практики. Опять же, по мысли Й. Хейзинги,

<sup>264</sup> Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.

выделяемые им элементы игрового устройства можно обнаружить не только в собственно игровых практиках, но и в обыденных социальных взаимодействиях.

Модель Й. Хейзинги является важным этапом в развитии общей теории игры. Помимо эвристического потенциала, заложенного в формальной схеме, гораздо более важным становится критическое влияние исследований Й. Хейзинги на общее отношение гуманитарных наук к проблеме изучения игрового компонента. Влиятельным становится культурологический анализ роли игры в культуре, предполагающий отношение к социальной действительности как принципиально игровой. В каком-то смысле здесь можно увидеть основания последующей критики капиталистического общества, которая, как и работы Й. Хейзинги, будет опираться на идеологически-центрированное представление о некоторой «неестественности» сверхсерьёзной товарной культуры. Формальные механизмы игры обнаруживаются не просто в любом социальном явлении, но только в тех его составляющих, которые являются предельно «культурными».

Более влиятельной в контексте игровой теории, становится работа Роже Кайуа «Игры и люди»<sup>265</sup>, которая была написана значительно позже работы Й. Хейзинги. В отличие от своего предшественника Р. Кайуа не рассматривает игру как нечто «докультурное» — для него все игровые практики как раз выступают примером «второприродного», вырастающего из человеческой культуры. При этом сохраняется представление о крайне дуалистичной природе игрового, проявлявшееся у Й. Хейзинги, например, в представлении о совмещении «несерьёзного» и «серьёзного» в максимально вычищенных от наносного в культурных играх.

Главным теоретическим достижением Р. Кайуа принято считать его классификацию игр на четыре основных типа. *Agon* — состязательные игры, в которых игрок ставится в такое положение, в котором победа или поражение

<sup>265</sup> Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ, 2007. 304 с.

будут полностью зависеть только от его возможностей. Alea — азартные игры, в которых игровая ситуация совершенно не контролируется игроком. Mimicry — подражательные игры, нацеленные на симуляцию реальности, которая сохраняется за счёт договорённости между игроками. Наконец, Vertigo — специфическая категория игр, к которой относится комплекс практик, нацеленных на изменение играющим восприятия реальности. Данная типологическая модель уже нацелена на понимание специфически игрового компонента, не акцентируя внимание на культурной функции игры, как у Й. Хейзинги. Соответственно, и прикладная инструментальность игровой теории понимается иным образом. Да, во многих социальных явлениях можно проследить черты игр агонического типа, но это не превращает их в форму игры, а лишь даёт нам дополнительные сведения о природе игрового внутри культуры.

В итоге мы можем говорить о том, что для «антропологического» подхода к исследованию игры характерен целый ряд установок, которые принципиально отличают его от «исторического» как с точки зрения теоретико-методологического основания, так и с позиции подхода к самой игре. Предшествующие работы не ставили перед собой проблему осмысления игры как уникального культурного явления, фокус их внимания был обращён именно на прикладные исследования и реконструкцию правил, новые же исследования обращаются и к теоретической проблематике, при этом понимая игру максимально широко. По сути, именно с антропологического подхода возникает тенденция к восприятию игры не просто как одного из объектов культуры, но как характеристику «культурного». «Игровое» становится тесно вплетённым в общество, из-за чего возникает интересный феномен — постепенно начинает теряться специфика собственно игр. Т.е. граница между исследованиями игрового характера социальных практик и специфической деятельности, понимаемой как игровой постепенно стирается и становится максимально неясной.

Важно понимать, что в каком-то смысле это можно связать с реальной формой бытования игры в эпоху до возникновения её цифровой формы. Здесь стоит упомянуть одну из значимых медийных интерпретаций классических исследований, представленную в работе Гундольфа Фрейермута<sup>266</sup>, который предлагает понимать возникновение видеоигры как форму принципиальной трансформации в процессе производства «игрового», которая и привела к пересмотру роли и онтологии игровых практик в культуре. Видеоигра раскрыла медийную природу игры, позволила рассмотреть её не только как специфическую форму деятельности, но и как полноценное сообщение, требующее своей дешифровки. Тесная вплетённость прежних игр в социальные практики не могла позволить исследователям рассмотреть их в отрыве от прикладной составляющей – игровой опыт не был сообщением, он был эстетическим переживанием. Вероятно, похожие трансформации можно было бы проследить в искусствоведческой мысли в момент выделения скульптуры из архитектурного пространства. Скульптура существовала всегда, но пока она была частью архитектуры, она не могла стать специальным объектом исследования.

Интересно, что возникающие периодически призывы вернуться к исследованию игры вообще с помощью методов «Исследования видеоигр» (Game Studies)<sup>267</sup>, нужно понимать не столько как попытку обратиться к «аналоговым» формам игры, а к аналитическому рассмотрению прежних игровых форм, которые, вероятно, были теснее вплетены в окружающий их контекст, чем современные игры. Достаточно распространёнными являются интерпретации игр древних культур, как элементов сакрального толка и части культов<sup>268</sup>, как их естественная составляющая они и оценивались долгое время: именно такую оценку предлагает исторический и антропологический подходы.

<sup>266</sup> Фрейермут Г. С. Игры. Геймдизайн. Исследование игр. Харьков: изд-во «Гуманитарный центр», 2021. 250 с.

<sup>267</sup> Aarseth E. Just Games // «Исследования видеоигр» (Game Studies). 2017. V.17. № 1. URL: <http://gamestudies.org/1701/articles/justgames>.

<sup>268</sup> Peter A. P. In Search of the Meaning of Senet // Archaeology. 1980. July/August. P. 55–58

Анализ видеоигры как особого феномена ведёт к осознанию отдельности игры как формы культуры, её относительной независимости и самодостаточности. Именно в этом ключе мы понимаем трансформацию, происходящую в «Исследования видеоигр» (Game Studies), описанию которых и посвящён следующий раздел параграфа.

### 2.1.2. «Исследования видеоигр» (Game Studies) как модель исследования специфики игрового

Формирование «Исследования видеоигр» (Game Studies), основные теоретические положения и наработки данного направления связаны с необходимостью аналитического отделения «игрового» преимущественно в его цифровой форме от предшествующей исследовательской традиции. Интересно, что начальным ядром этого обособления была не традиция анализа игр, а традиция анализа текстов, что впоследствии было осмыслено как «борьба с несуществующим противником»<sup>269</sup>. Логика этого спора согласуется с идеей Г. С. Фреёермута об изменении медийной основы «игрового», которая интуитивно позволила исследователям обратиться к исследованиям игры без дополнительных усилий в сторону осмысления собственно игры, но с возникающей проблемой интерпретации теоретических положений, которые позволяют выделить анализ игрового от анализа схожих медиапродуктов. В этих ранних противоречиях формировалась, на наш взгляд, специфика современной теории игры и современного концептуального аппарата описания «игрового».

Ещё до дисциплинарной определённости спора между «людологическим» и «нарратологическим» подходами принципиальное разделение в рамках теоретического осмысления видеоигры было заложено в двух исследованиях, опубликованных в один 1997 г. Одно принадлежало Эспену Аарсету и было

<sup>269</sup> Богост Я. Видеоигры – это бардак // Логос. 2015. №1. С. 79–99.; Frasca G. Ludologists Love Stories, Too: Notes From a Debate That Never Took Place. DiGRA'03—Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up. 2003. URL: [www.digra.org/digital-library/publications/ludologists-love-stories-too-notes-from-a-debate-that-never-took-place/](http://www.digra.org/digital-library/publications/ludologists-love-stories-too-notes-from-a-debate-that-never-took-place/)

посвящено проблеме формирования кибертекста<sup>270</sup>, автором второго была Дж. Мюррей, а его предметность заключалась в общем исследовании процесса формирования текста в иммерсивном пространстве<sup>271</sup>. Первый текст положил начало «людологическому» подходу, второй – «нарратологическому» подходу. Оба исследователя впоследствии оценили возникший раскол как несуществующий в контексте реального противоречия подходов, но как значимый в плане формирования специальной теории видеоигры<sup>272</sup>.

Нарратология в том виде, в каком она была представлена в работе Дж. Мюррей, сводилась к следующим базовым положениям: видеоигра представляет собой новую форму нарратива, внутри которого читатель обладает невиданной ранее свободой, связанной с возможностью интерактивного взаимодействия с повествованием. Последовательно анализируя модели нарратива, предшествующие собственно видеоигре, Дж. Мюррей отмечает их стремление к увеличению интерактивной включённости потребителя в структурирование нарратива. Более того, приводя метафору «Холодэка» из научно-фантастического сериала «Star Track», Дж. Мюррэй, в сущности, расценивает интерактивность нарратива как некоторый «топос», присущий не только видеоиграм, но и другим формам повествования. Важно отметить, что ключевой тезис нарратологии заключался не столько в том, что игра является формой повествования, сколько в том, что игра не является совершенно уникальной повествовательной формой. Она более-менее последовательно вырастает из предшествующих повествовательных медиа, а потому исследования видеоигр могут с успехом использовать методы нарративного анализа.

<sup>270</sup> Aarseth E. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press. 1997. 216 p.

<sup>271</sup> Murray J. *Hamlet on the Holodeck*. Cambridge, MA: MIT Press. 1997. 336 p.

<sup>272</sup> Aarseth E. J. *Game Studies: How to Play—Ten Play-Tips for the Aspiring Game-Studies Scholar*. *Game Studies* 19 (2). 2019. URL: <http://gamestudies.org/1902/articles/howtoplay>; Murray J. H. *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*. Cambridge: MIT Press. 2011. 483 p.

Фундаментальное отличие подхода Э. Аарсета заключается в постулировании необходимости коренного разрыва со всеми прежними формами повествования. Игра предстаёт как «кибертекст», термин подчёркивал форму происхождения повествования из взаимодействия текста и машины. Э. Аарсет пока ещё не апеллирует напрямую к понятию «видеоигры», опираясь на более нейтральный термин «эргодическая литература», который должен отразить в себе не только игровые практики, но и, например, специфику конструирования любого цифрового текста, подчиняющегося принципам интернет-сайта, созданного с использованием интерактивных элементов. Опять же «людология» Э. Аарсета говорит не столько об уникальности видеоигры, сколько о формировании нового интерактивного принципа, связанного с компьютерной культурой и оторванного от предшествующих форм нарратива. Ключевой вывод заключается не в отрицании нарративной формы «игрового», а в представлении о полной уникальности законов этого нарратива, требующей, соответственно, построения новой теории и методологической базы. Раскол между «людологией» и «нарратологией» аналогичен текущему положению дел в медиа-археологии и вытекает из похожих предпосылок – «людология» оценивает игру как центрированную на техническом, подчёркивая медийную уникальность цифровой онтологии, в то время как «нарратология» опирается, скорее, на содержательную составляющую, преуменьшая влияние действительного вещного решения конкретного нарратива.

Дальнейшее развитие исследований привело к более фундаментальному расколу между «людологией» и «нарратологией», который можно интерпретировать как дальнейшее расхождение к крайним полюсам. «Нарратологическая» позиция получила своё развитие в работах Х. Дженкинс<sup>273</sup>

<sup>273</sup> Jenkins H. Game Design as Narrative Architecture. In K. Salen and E. Zimmerman, eds. *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. Cambridge, MA: MIT Press, 2006. P. 670–689. ; Jenkins, H. (2012 [1992]). *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge, 2012. 424 p.

и К. Пирса<sup>274</sup>. Главная линия развития «людологической» теории игры сводилась к размышлениям над взаимодействием между игроком и игрой как системой, конструирующей нарратив. Для Х. Дженкинс особенность нарратива видеоигры заключается в преобразованиях, похожих на те, что происходят в рамках партиципаторного искусства (о теории партиципации в искусстве см, например, работу Н. Буррио<sup>275</sup>), когда результат взаимодействия конструируется одновременно и произведением, и входящим в его пространство зрителем. Для Х. Дженкинс важным становится исследование способа конструирования этого сложного варианта взаимоотношений, связанных с трансформацией формы представления нарратива. Эта форма теперь предстаёт как глобальная нарративная «архитектоника», внутри которой читатель-игрок перемещается, постепенно воспринимая всю сложность конструкции. Нелинейность видеоигрового нарратива воспринимается как его специфическая особенность, связанная, тем не менее, не столько с новым качеством, сколько с количественным развитием идей «нарративного», обнаруживаемых в прежних повествовательных формах.

К. Пирс, анализируя игровой нарратив, встаёт на позиции его не сугубо игровой природы, стремясь свести его ко взаимодействию между потребителем и автором сообщения. Но если для Х. Дженкинс нарратив видеоигры – это целостность, постепенно осваиваемая игроком, то для К. Пирса нарратив видеоигры – это результат конкретного акта чтения, который делает нарратив игры предельно субъективным (откуда возникает идея о «промежуточном авторстве»). Соответственно, исследование видеоигрового нарратива – это исследование некоторой интерсубъективно сконструированной линии повествования (интересно, что здесь К. Пирс приближается к идее людолога Э. Аарсета о том, что нельзя исследовать игры, не играя в них<sup>276</sup>). Субъективный

<sup>274</sup> Pearce C. Emergent Authorship: The Next Interactive Revolution. *Computers & Graphics* 26 (1). 2002. Pp. 21–29. ; Pearce C. Towards a Game Theory of Game. In N. Wardrip-Fruin and P. Harrigan, eds. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA: MIT Press, 2004. P.143–153.

<sup>275</sup> Буррио Н. Редяционная эстетика. Постпродукция. М.: Ад Маргинем Пресс. 2016. 216 с.

<sup>276</sup> Aarseth E. Playing research: methodological approaches to game analysis. // *Proceedings of the Melbourne DAC, the 5th International Digital Arts and Culture Conference*. Melbourne, Australia: School of Applied

нарратив не является чем-то совершенно уникальным для игр, поскольку включение более широкого контекста превращает любой, даже классический линейный, нарратив, в субъективное переживание, связанное с особенностями восприятия конкретных знаков или общим контекстом чтения.

В результате «нарратологический» подход, скорее, смещает фокус своего внимания на особенности прочтения игрового нарратива игроком, постулируя две его важные характеристики – это субъективную природу формирующегося повествования (К. Пирс) и её укоренённость в интерактивной природе чтения сложной нарративной архитектоники (Х. Дженкинс). Именно последняя идея получает широкое развитие в концепциях иммерсивной интерактивности игры, развиваемой, например Райан<sup>277</sup>. В контексте нарратологии интерактивность превращается в особое свойство чтения текста, когда читающий сам решает, к какой линии развития повествования он обратится в следующий момент. В сущности, предшествующие формы нарратива могут быть рассмотрены как нарративы с нулевой интерактивностью, задающие единственно возможный вариант чтения, обусловленный решением автора (в этом смысле, интересно вспомнить модель Л.С. Выготского и идею о несовпадении фабулы и сюжета как приёма психологического воздействия<sup>278</sup> на читателя – интерактивность тогда становится приёмом психологического самовоздействия). В результате, в нарратологии формируется идея «поэтики интерактивного» как приёма повествования, нацеленного на активное соучастие читателя и автора в построении конкретного варианта повествования.

В противовес «нарратологической» интерпретации начинает развиваться «людологическая» концептуальная решётка, ведущая к переосмыслению видеоигры как некоторой иной формы медиальности по отношению к предшествующим этапам. Общая установка исследователей-людологов может

Communication, RMIT. 2003. URL: <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>

<sup>277</sup> Ryan M.-L. *Avatars of Story*. Minneapolis, MI: University of Minnesota Press, 2006. 296 p. ; Ryan M.-L. *From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative* // *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies* 1. 2009. P. 43–59.

<sup>278</sup> Выготский Л. С. *Психология искусства. Анализ эстетической реакции*. М.: Педагогика, 1997. 224 с.

быть понята как намеренное углубление знаний о тех областях «игрового», который интуитивно не могут быть отнесены к нарративной системе. Если провести аналогию с «людологическими» концепциями, то на замену архитектонике нарратива приходит модель «вымышленного мира»<sup>279</sup>, а субъективный нарратив сменяется представлением об «игровой ситуации»<sup>280</sup>.

Вымышленный мир, предлагаемый Б. Аткинсом в качестве основы «людологического» исследования выражает принципиальную позицию, согласно которой автор видеоигры создаёт не сложный нарративный конструкт, а некоторое онтологически неоднородное целое, взаимодействуя с которым игрок считывает возможные смыслы не за счёт погружения в некоторую сюжетную канву, а за счёт изучения самого вымышленного объекта. Если провести аналогию с шахматами, то смысл игры заключается не во множестве всех возможных нарративов, создающихся различными ходами, а в комплексе характеристик, организующих игровое пространство – в смыслах объектов доски, фигур и т.д. Конкретные сессии игры лишь выступают для конкретного игрока инструментом постепенного раскрытия свойств этого мира, совокупность которых и складывает некоторый целостный смыслообраз.

Похожим образом переставляет акценты понятие «игровой ситуации», активно развиваемое М. Эскелинемом. «Людологическая» концепция отталкивается от критики повествовательной наполненности в действиях игрока, предполагая, что действия внутри игры не порождают субъективный микронарратив, а концентрируются на сложном переживании ситуации в целом. Игрок получает от игры не зашифрованное сообщение, а комплекс эмоционально-эстетических впечатлений, которые обладают собственной ценностью. Как и в случае с субъективным нарративом, игровая ситуация может быть исследована в форме интерсубъективного обобщения, которое

<sup>279</sup> Atkins B. *More Than a Game: The Computer Game as Fictional Form*. Manchester: Manchester University Press, 2003. 176 p.

<sup>280</sup> Eskelinen, M. *The Gaming Situation*. *Game Studies*. 2001. № 1. URL: [www.gamestudies.org/0101/eskelinen/](http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/)

исследователь формирует на основании сопоставления множества отдельных уникальных игровых ситуаций.

Если представление об «интерактивности» как о ведущем качестве игрового нарратива становится ключевым концептуальным ядром «нарратологического» анализа, то в людологии похожую роль играет концепция «полуреальности» Й. Юла<sup>281</sup>. «Полуреальность» является категорией, синтезирующей в себе субъективную частность игровой ситуации и объективность игрового мира. Обращение к идее «полуреальности» позволяет рассматривать игру как комплексный объект, смысловое содержание которого сводится к опыту переживания бытия в альтернативной онтологической системе. Механизмы этого переживания уникальны для игровой среды и не сводятся к эволюционному развитию повествовательных форм в предшествующих медиа. Более того, сами исследовательские приёмы, которые использует Й. Юл, ориентированы на обращение со специфичными для видеоигры системами. Например, анализ диспозиции между программным кодом и конкретным воплощением игры на экране устройства даёт способ распознать с одной стороны «реальность» игрового, с другой – подчеркнуть его «искусственность», что превращается в описание «полуреальности» как опыта взаимодействия с видеоигрой.

Осмысление отсутствия реального конфликта в проблематике соотношения людологии и нарратологии, привело к сближению обозначенных выше концептуальных решёток. Принципиальный ход на сближение наиболее последовательно представлен в рефлексии над обозначенной проблематикой Й. Юлом<sup>282</sup>. Сближение началось на том основании, что если видеоигра и не производит нарратив в традиции, которая присуща предшествующим этапам, то она всё ещё производит нарратив. В сущности, людология «победила», включив в себя концептуальный аппарат нарратологии и заострив проблему

<sup>281</sup> Juul J. Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge: MIT Press, 2005. 244 p.

<sup>282</sup> Юл Й. Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах // Логос. 2015. №1. С. 61–78.

механизма повествования в видеоиграх. Одним из самых последовательных ответов на полученный вызов стала методико-теоретическая рамка процедурной риторики.

Наибольшее развитие процедурная риторика получила в работах Я. Богоста<sup>283</sup> и Г. Фраска<sup>284</sup>. Их отличительными чертами становится большая приближенность или к «нарратологическому» словарю, или к «людологическому». Так, Я. Богост предлагает разворачивать проект процедурной риторики от концепции «процедуры» как элементарного высказывания. Видеоигра предстаёт в качестве высказывания, элементарными единицами языка которого являются элементарные действия, осуществляемые игроком. Процедуры описывают комплекс возможных взаимодействий с окружающим игрока пространством игры и множество реакций среды на эти «вмешательства» со стороны игрока. Интерес процедурной риторики Я. Богоста состоит в том, что процедура воспринимается им не как ведущий инструмент исследования видеоигры, а как один из пластов сущности видеоигры, наряду с проектом Platform Studies<sup>285</sup> или «чужой феноменологии», развиваемой в духе проекта спекулятивного реализма<sup>286</sup>. Процедура – это «нарратологическое» измерение игры, её особый язык, которые конструирует интерактивное послание, обусловленное теперь некоторой объективной заложённостью правил чтения.

Процедурная риторика Г. Фраска гораздо ближе к «людологическому» проекту не в последнюю очередь за счёт обращения к «симуляции» как концептуальному теоретико-методологическому ядру. Использование понятия «симуляция» Г. Фраска переносит акцент с элементарных единиц взаимодействия на характер реакции на них внешней по отношению к

<sup>283</sup> Bogost I. Persuasive games: The expressive power of videogames. Mit Press, 2010. 464 p.

<sup>284</sup> Frasca, G. Play the Message. Play, Game, and Video Game Rhetoric. PhD Dissertation, IT University Copenhagen, 2007. 306 p. ; Frasca, G. Simulation versus narrative: Introduction to ludology // The video game theory reader. 2013. P. 221–235.

<sup>285</sup> Montfort N., Bogost I. Racing the Beam: The Atari Video Computer System. MIT Press, 2009. 180 p

<sup>286</sup> Bogost I. Alien Phenomenology, or What's It Like to Be a Thing – University of Minnesota Press, 2012. 168 p.

активному игроку среды. «Симуляция» меньше склонна к изучению конкретных вариантов прочтения видеоигры, опираясь на её собственные акторные потенции, с помощью которых расшифровывается непосредственное содержание игрового сообщения. Неудивительно, что процедурная риторика Я. Богоста становится основанием позитивных прикладных исследований в области, например, «серьёзных игр»<sup>287</sup>, в то время как основанная на симуляции модель Г. Фраска становится принципом критического анализа содержания уже существующих проектов<sup>288</sup>. Обе концепции процедурной риторики стоит рассматривать как шаги «навстречу» друг другу в области формирования единого методологического пространства «Исследования видеоигр» (Game Studies), однако они не сводятся к единой модели.

В современных «Исследования видеоигр» (Game Studies) вопрос о сущности видеоигры и теоретико-методологических основаниях её исследования решается, преимущественно, метатеоретически – на смену специальным методам приходят методы, адаптированные из других дисциплин<sup>289</sup>, из-за чего споры вокруг природы «игрового» постепенно сходят на нет. Тем не менее, можно проследить определённую линию в дальнейшем развитии сближения людологии и нарратологии в контексте формирования оригинального основания исследования видеоигр. Одним из наиболее актуальных концептов здесь становится идея агентивности<sup>290</sup>.

Агентивность не является изобретением представителей «Исследования видеоигр» (Game Studies), в то или ином виде проблема активности, возможности действовать как не заранее заданной, а обретаемой способности, встречается в философии и науке начиная с фундаментальной онтологии М.

<sup>287</sup> De Smale S., Kors, M. J. L., Sandovar, A. M. The Case of This War of Mine: A Production Studies Perspective on Moral Game Design // Games and Culture. 2019/ V. 14. № 4. P. 387–409.

<sup>288</sup> Fordyce R. Play, History and Politics: Conceiving Futures Beyond Empire // Games and Culture. 2021. V. 16. № 3. P. 294–304.

<sup>289</sup> Lankoski P. Game research methods: An overview. Morrisville: Lulu.com, 2015. 372 p.

<sup>290</sup> Bódi B. Videogames and Agency. Milton Park: Taylor & Francis, 2023. 226 p.

Хайдеггера<sup>291</sup> и заканчивая новым всплеском интереса к этой проблеме в рамках акторно-сетевой теории Б. Латура<sup>292</sup>. При исследовании видеоигр проблема агентивности встаёт особенно остро, потому что именно к ней Б. Боди сводит сущность коммуникационной природы видеоигры, а значит, именно агентивность должна стать тем «ключом», который позволит обозначить комплекс коммуникационных приёмов, формирующихся вокруг видеоигры.

Для Б. Боди агентивность внутри игры становится приёмом как появлением комплекса возможных и невозможных действий, с помощью которых игрок начинает взаимодействовать с миром, а мир взаимодействует с игроком. В этом смысле агентивность является концепцией, которая действительно позволяет разрешить сущностное противоречие между людологией и нарратологией. На уровне процедурной риторики агентивность является тем, что создаёт осмысленность для «процедуры» или «симуляции». Поскольку механизм описания агентивности всегда подразумевает комплекс «действие – противодействие», она помещается в пространство между «процедурой» и «симуляцией», не сводясь ни к первой, ни к последней. Агентивность – это множество процедур, ограниченных особенностями «симуляции», и те аспекты «симуляции», которая она проявляет, противодействуя «процедурам».

Если обратиться к обозначенным ранее концептуальным решёткам, то становится очевидным, что агентивность также делает медийными интерактивность и игровую ситуацию, поскольку фиксирует осмысленность любой реакции, а значит включает в себя механизмы как сюжетно-оправданной субъективности, так и причины субъективной комплексной эстетической реакции на происходящее со стороны игрока. Медиация между архитектурой нарратива и игровым миром происходит на схожих основаниях – агентивность

<sup>291</sup> Хайдеггер М. Время картины мира // Время и бытие: статьи и выступления. М.: Республика, 1993. С. 41–63.

<sup>292</sup> Латур Б. Пересборка социального: введение в акторно-сетевую теорию. М.: Изд. Дом ВШЭ, 2020. 384 с.

здесь становится инструментом, который отражает те способы, с помощью которых игрок понимает устройство мира или всего комплекса потенциальной нарративной схемы.

Т.е., агентивность как язык совпадения или несовпадения пространства возможных действий игровых элементов является специфическим языком коммуникации, который использует видеоигра. Видеоигра для медиакультуры, таким образом, превращается в вариант сообщения, которое структурируется техническим приёмом агентивности. Отсюда понятна и теоретическая возможность сравнения видеоигры с другими формами сообщения – видеоигра есть часть топологии агентивности, любые медиа, входящие в данную топологию, могут без изменений перетекать в видеоигровую форму. Теоретически эта модель объясняет особенности переноса различных сообщений в форму видеоигры и наоборот, поскольку только принципиальные совпадения языка агентивности могут способствовать комфортному переводу сообщения из одной формы коммуникации (с определёнными носителями) в другую.

Таким образом, «Исследования видеоигр» (Game Studies) можно расценивать как дисциплину, которая через осмысление изначального раскола между «людологической» и «нарратологической» теориями понимания сущности видеоигры постепенно приходит к некоторому синтетическому пониманию образа «игрового». Эта синтетическая концепция может быть сведена к пониманию видеоигры как формы сообщения, опирающегося на коммуникационный приём агентивности, то есть на совпадение или несовпадение пространств возможностей. Дальнейший анализ требует рассмотрения вариантов онтологии видеоигры с позиции их отношения к агентивности как механизму коммуникации.

*2.1.3. Современное понимание онтологии видеоигры в контексте её топологического анализа*

Агентивность стоит понимать как ведущий приём, организующий игру как специфическую форму высказывания. Однако одного этого приёма недостаточно для дальнейшего построения топологического анализа, поэтому необходимо обратиться к онтологии видеоигры, т.е. к описанию моделей, интерпретирующих возможные сущностные элементы самого явления. В ходе дальнейшего исследования будет сделано обращение к агентивностям, возникающим именно вокруг выделенных компонент. В истории формирования онтологии видеоигры можно выделить две генеральные линии анализа: «многоуровневая», развивавшаяся специально в области «Исследования видеоигр» (Game Studies), и «дизайнерская», получившая развитие в области прикладного геймдизайна. Обе традиции исходили из различных задач, связанных с контекстом их дисциплинарной нормализации. Обратимся к наиболее значимым моделям в каждой из областей, после чего предложим синтетический подход, возможный на основании сопоставления наиболее типичных мест в представленных теоретических построениях.

Одна из первых онтологических моделей, связанных с «многоуровневой» моделью изучения видеоигр связана с подходом, который условно можно назвать «критическим анализом компьютерной игры» (по названию статьи Ларса Конзака, в которой этот методологический подход был впервые представлен наиболее полно). Сущность этого подхода сводится к тому, что игра, будучи сложным составным объектом, при исследовании должна быть разложена на ряд составных компонентов, которые могут быть изучены каждый сам по себе, после чего мы можем получить некоторое представление об игре в целом.

Сам Конзак выделяет семь составляющих игры, которые необходимо исследовать<sup>293</sup>:

<sup>293</sup> Konzack L. Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis // CGDC Conference Proceedings, Frans Mayra. Tampere University Press, 2002. P. 89–100.

1. Hardware – техническая составляющая. Сюда относятся устройства необходимые для игры, их характеристики и возможности, способы взаимодействия с ними игрока.

2. Program code – программная составляющая. Состоит из кода игры, обеспечивающего её функционирование.

3. Functionality – возможности, предоставляемые игрой игроку, реакции, которые могут вызвать действия игры.

4. Gameplay – непосредственно игровой процесс.

5. Meaning – семиотическая составляющая, значение, которое присваивается знаковым конструкциям, находящимся в пространстве игры.

6. Referentiality – характеристика игры по отношению к другим играм, вопросы жанра, отсылки.

7. Socio-culture – особая культура, складывающаяся вокруг игры.

Несложно заметить, что идея, стоящая за подобной онтологической схемой, носит сугубо «людологический» характер. Необходимость обособить «Исследования видеоигр» (Game Studies) в качестве самостоятельной научной дисциплиной вкупе с установкой на «сверхособенность» видеоигры как таковой приводит к тому, что анализ стремится затронуть множество совершенно разнообразных пластов онтологии видеоигры. Сам по себе этот подход позволяет ярко подчеркнуть ключевые отличия видеоигры как медиапродукта и рассмотреть все основные способы взаимодействия игрока с предлагаемым ему сообщением. Схема Л. Конзака была замечена академическим сообществом<sup>294</sup>, но была воспринята как чрезмерно громоздкая и, скорее, утопическая (так, сам Л. Конзак отмечал, что в реальности работа с уровнем программного кода практически невозможна).

Гораздо более известной и удобной считается модель, предложенная Я. Богостом в рамках развития его и Н. Монфорта проекта Plarform Studies.

<sup>294</sup> Aarseth E. Playing research: methodological approaches to game analysis. // Proceedings of the MelbourneDAC, the 5th International Digital Arts and Culture Conference. Melbourne, Australia: School of Applied Communication, RMIT. 2003. URL: <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>

Вместо семи уровней она содержит всего пять, которые, в свою очередь, являются чуть более общими и подходящими не только для цифровых игр, но и для игровых форм сообщения вообще<sup>295</sup>:

1. Рецепция и операция – исследование опыта пользователя.
2. Интерфейс – взаимодействие пользователя с визуальной частью программы.
3. Форма и функционирование – операции и поведение программы.
4. Код – исследования программной составляющей.
5. Платформа – исследования архитектуры технических устройств, использующихся для игры.

Модель Я. Богоста ещё ярче проявляет «людологическую» природу, поскольку принципиально обобщает все черты видеоигрового сообщения, которые не являются сугубо «игровыми», например звуковое или аудиальное сопровождение, которые у Л. Конзака были выделены в отдельный блок. Для Я. Богоста эти элементы не столько несут собственное значение, сколько выступают «прослойкой» между игроком и функциональной сущностью игры. Модель Я. Богоста всё ещё может быть отнесена к условной «критической» парадигме исследования, нацеленной на то, чтобы через сложный анализ показать истинную вещьность видеоигры, наметив общую линию её исследования.

Подобные критические модели требовали вмешательство в развитие «Исследования видеоигр» (Game Studies), сторонних областей исследования. В частности, понадобилась разработка специальных методов, нацеленных на анализ каждого из онтологических уровней (несмотря на объявляемое отсутствие иерархии между ними необходимо признать, что перед собиранием в единое видеоигровое целое, каждый из уровней требовал собственного аналитического аппарата). Ответом на этот вызов стало формирование нового, постдисциплинарного, подхода к формированию видеоигровой онтологии.

<sup>295</sup> Montfort N., Bogost I. Racing the Beam: The Atari Video Computer System. MIT Press, 2009. 180 p.

Именно он является наиболее актуальным для современного этапа развития исследований игр. Характерной чертой этого блока исследований становится принципиальный отказ от общих теоретических моделей и формирование мета-теоретических концепций, нацеленных на создание единой рамки, которая позволит адекватно совместить методы различных социальных наук. Одним из ярких примеров такой теории является модель, предложенная в одной из последних статей Э. Аарсета и П. Грабаржика<sup>296</sup>.

Предлагаемый авторами подход, на первый взгляд, кажется повторением уже известного нам по критическому блоку логического хода — сложный игровой объект разбивается на отдельные уровни, каждый из которых может быть исследован с точки зрения специфических методико-теоретических установок. Существенно изменяется сам принцип разбиения — если раньше он вытекал из «природы» игры, то теперь он следует за комплексом актуальных прикладных исследований, отражая в себе не столько исследуемый объект, сколько сформировавшуюся на данном этапе структуру знания об этом объекте. Так, Аарсет выделяет четыре крупных уровня, для каждого из которых дополнительно определяется ещё три подуровня:

1. Физический:

1.1. Платформа – материальный «посредник», используемый для игры;

1.2. Хардварный интерфейс – комплекс материальных объектов, которые игрок использует для того, чтобы играть;

1.3. Поведение – набор действий, которые необходимо совершить для того, чтобы игровая ситуация стала реальностью;

2. Структурный:

2.1. Вычислительный — компьютерный код;

2.2. Механический — набор игровых механик;

2.3. Экономический — операции, определяющие начало игры, развитие игровой ситуации и её завершение;

<sup>296</sup> Aarseth E., Grabarczyk P. An Ontological Meta-Model for Game Research //DiGRA Conference. 2018. P. 10–17.

### 3. Коммуникационный:

3.1. Представление — эстетическое восприятие игры игроком;

3.2. Семантика — весь комплекс знаков, которые могут быть извлечены из игры<sup>4</sup>

3.3. Интерфейс — информация, сообщаемая игроку не через игровые механики;

### 4. Ментальный:

4.1. Феномен — игровой опыт, переживаемый игроком<sup>4</sup>

4.2. Концепция — то, как игрок понимает игру;

4.3. Сообщество — способы взаимодействия игроков внутри игры.

Данная модель призвана не столько описывать игры, её задача состоит в том, чтобы определить положение того или иного методико-теоретического подхода по отношению к другим таким же подходам. Например, если мы будем исследовать игру с точки зрения семантических теорий, то сможем понять, какое место наше исследование занимает в общем научном дискурсе об «игровом», на что можем опереться мы и какие исследования могут использовать наши результаты в качестве важных методико-теоретических посылок.

Дополнительно стоит отметить, что постдисциплинарный подход в играх выражается не только в привлечении множества отдельных дисциплинарных подходов, но и в очередном расширении самого выбираемого объекта исследования<sup>297</sup>. Если «критические» подходы стремились искусственно ограничить проблему игрового исключительно видеоиграми, то постдисциплинарные модели предлагают вновь расширить спектр интересующих исследователей проблем как минимум комплексом настольных, этнографических и спортивных игр, рассматривая их с учётом методологических открытий «Исследования видеоигр» (Game Studies).

<sup>297</sup> Aarseth E. Just Games // Game Studies. 2017. V. 17. № 1. URL: <http://gamestudies.org/1701/articles/justgames>.

Сопоставление представленных выше многоуровневых моделей позволяет нам понять, что данная линия развития онтологических представлений об игре, на самом деле, отражает логику замены исследования видеоигры медиакультурной средой видеоигры. Действительно, выделяемый во всех моделях физический уровень есть ни что иное как уровень медиаустройства как носителя зашифрованного в форме игры сообщения. Выделяемые в разных моделях уровни кода, механики, интерфейса есть онтологические уровни видеоигры как сообщения, которые соотносятся по шкалам «шифр – дешифровка», «автор – читатель». Когда мы говорим об анализе игрового кода – мы говорим об анализе видеоигры как медиа-сообщения с позиции её создателя-программиста, когда мы обращаем внимание на визуальную составляющую – это, в зависимости от акцента, восприятие видеоигры или художником, или же игроком. Наконец, социальный уровень игры – это практически всегда уровень собственно анализа игрока как потребителя и дешифровщика медиа-сообщения.

Все из представленных выше уровней могли стать предметом топологического анализа, однако в рамках данного исследования при работе с многоуровневыми моделями прагматически-оправданным является сосредоточить своё внимание на тех уровнях, которые организуются в рамках топологии агентивности. Очевидно, что это уровень функциональностей, частично связанный с уровнями хардварным и интерфейсов. Данное понимание даёт возможность оценить видеоигру как ядро «топоса» в виде сочетания идеальной формы сообщения (функциональности и интерфейса) и идеального носителя (проявляя хардварное влияние на агентивность). Этот вывод понадобится в дальнейшем для предварительной классификации исследуемого материала и как уточнение теоретических представлений о видеоигре как форме медиакультуры.

«Дизайнерская» линия развития онтологии видеоигры сосредоточена на анализе тех уровней, которые были определены в качестве наиболее важных с

онтологической точки зрения в данном диссертационном исследовании. Эти модели развивались в контексте теорий геймдизайна, а потому были направлены не столько на обоснование особого статуса видеоигры, сколько на решение прикладных задач дизайна пользовательского опыта. Одной из самых известных является модель «тетрады», предложенная Дж. Шеллом<sup>298</sup>:

1. Механика – правила игры, описывающие цель игры и методы её достижения.
2. Истрия – последовательность событий, происходящих в игре.
3. Эстетика – художественная составляющая игры (в первую очередь – визуальный и звуковой ряд)
4. Технология – все инструменты, используемые для создания уже описанных составляющих игры.

Нетрудно заметить, что модель Дж. Шелла ориентируется исключительно на практику и позволяет не столько анализировать уже созданную игру, сколько понимать, какие компоненты необходимо создать для того, чтобы игровой опыт вообще стал возможным. Появление здесь компонента «истории» также не случайно, поскольку дизайнерская линия зачастую была ближе к «нарратологической» линии анализа видеоигры, хотя Дж. Шелл и пишет о том, что игроки воспринимают в первую очередь эстетическую компоненту, которая ближе к «игровой ситуации», являющейся концептом «людологического» анализа.

Важной моделью, развивавшейся параллельно с исследованиями Дж. Шелла, являлась трёхуровневая концепция MDA, разработанная коллективом дизайнеров и включающая следующие уровни<sup>299</sup>:

1. Механика – статичный набор правил игры;

<sup>298</sup> Шелл Дж. Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все. М.: Альпина Паблишер, 2022. 640 С.

<sup>299</sup> Hunicke R. LeBlank M. Zubek R. MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. 2004. Challenges in Game Artificial Intelligence: Papers from the 2004 Workshop. Menlo Park, CA: AAAI Press, 2004. P. 1–5.

2. Динамика – ситуации, возникающие в ходе самого игрового процесса;

3. Эстетика – всё, что связано с внешним оформлением игрового процесса.

Данная модель, по сути, лишь убирает в сторону технологическую составляющую как нечто не являющееся столь необходимым для анализа собственно игры, предлагая выделять набор правил, паттерны их реального разыгрывания и более привычные знаковые конструкты, которые наделяют смыслом происходящее.

Сравнение двух моделей показывает, что при анализе видеоигры существует достаточно устойчивая тенденция в разделении собственно механики (то есть абстрактного набора правил) и эстетической составляющей (тех приёмов, которые наделяют эти абстрактные правила определённым смыслом). В то же время агентивность как язык характерна именно для набора абстрактных правил, тогда как эстетику уместно понимать как дополнение к смыслам абстрактных агентивных высказываний. Какова возможная онтология агентивного высказывания на языке игровых механик и правил их реализации?

Для прояснения возможных элементов анализа агентивного языка уместно обратиться к исследованию Б. Боди<sup>300</sup>, которая при анализе агентивности в играх с ярко выраженным аватаром предлагает выделение четырёх осей:

1. Пространственно-исследовательская, связанная с агентивностью аватара игрока в пространстве и по отношению к нему

2. Темпорально-эргодическая, связанная с агентивностью аватара игрока во времени и по отношению к нему

3. Конфигуративно-конструктивная, связанная с агентивностью аватара игрока по отношению к другим объектам игрового мира

<sup>300</sup> Bódi B. Videogames and Agency. Taylor & Francis, 2023. 226 p.

4. Нарративно-драматическая, связанная с агентивностью игрока по отношению к изложению повествовательного компонента игры.

В рамках диссертационного исследования данная модель может быть принята с одним достаточно важным дополнением. Б. Боди рассматривает игры-с-аватаром, особенностью которых является ярко выделенная персонификация игрока в игровом мире, данный анализ, сделанный в диссертации, в свою очередь, направлен на более широкое предметное поле, в котором представлены различные варианты репрезентации игрока, поэтому в диссертации выделение игрока как агентивной составляющей является также проблемной осью. В связи с чем, согласуясь с принципами «чужой феноменологии» Я. Богоста<sup>301</sup>, необходимо введение элемента видеоигры, контраст с которым позволит выделить собственно игрока, в качестве которого принимается искусственный интеллект (логика появления этого элемента будет описана далее, в параграфе, посвящённом конкретному культурологическому исследованию видеоигр).

Таким образом, анализ современных представлений об онтологии видеоигры в контексте топологического анализа выявляет следующие важные компоненты. Во-первых, видеоигра рассматривается в диссертации как тип идеальной формы сообщения, совмещённый с идеальным носителем, именно эта комбинация становится ядром «топоса видеоигры» как элемента медиакультуры. Во-вторых, обращаясь к агентивности как ключевому принципу видеоигрового высказывания, необходимо сосредоточить исследовательское внимание на формально-функциональных характеристиках игрового сообщения, используя их эстетическую семантическую нагрузку лишь во вспомогательных целях. В-третьих, анализ функциональности игры, в соответствии с актуальными теориями, необходимо вести в русле шести самостоятельных топических ядер: пространства, времени, игровых объектов, нарратива (как последовательности функциональных решений), игрока и

<sup>301</sup> Bogost I. Alien Phenomenology, or What's It Like to Be a Thing. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012. 168 p.

искусственного интеллекта. Все шесть элементов тесно взаимосвязаны друг с другом, их статизация и узнавание и являются топологией видеоигры.

В результате анализа современных исследований видеоигры можно сделать следующие основные выводы:

1. Исследования игровых форм культуры до возникновения «Исследования видеоигр» (Game Studies) как отдельной научной дисциплины представляли собой синкретические и/или дескриптивные исследования, нацеленные на выявления связи игры с более широкими культурно-социальными явлениями, и набор эмпирического материала. До появления видеоигры «игровое» не было предметом исследования как полностью самодостаточная форма культуры.

2. В рамках «Исследования видеоигр» (Game Studies) игра превращается в самостоятельный объект изучения, аналитика которого происходит в рамках изначального раскола на «людологию» и «нарратологию». Последующая обратная интеграция приводит к постепенному формированию представления о специфическом языке повествования видеоигры – агентивности, понимаемой как приём совпадения или несовпадения пространств возможностей отдельных компонентов игры.

3. Анализ онтологических моделей видеоигры показывает возможность выделения шести типических элементов видеоигровой формы: пространства, времени, игрового объекта, игрового нарратива, игрока, искусственного интеллекта. Именно они становятся «ядрами» топологического анализа, призванного показать связанность множества видеоигр.

## 2.2. Топология видеоигр 1980-х гг.

Данный параграф посвящён культурологическому исследованию медиа-археологии видеоигр 1980-х гг. Охарактеризована общая историческая ситуация и специфика множества исследуемых объектов, а также предложена предварительная техническая классификация объектов исследования. Понимание контекста необходимо, поскольку оно определяет связи между анализом культурных артефактов и той культурной средой, которая их создаёт<sup>302</sup> Затем последовательно рассмотрены «топосы», возникающие вокруг обозначенных ядер видеоигровой онтологии: пространства, времени, игрового объекта, нарратива, игрока и искусственного интеллекта. Определив связность внутри топологии каждого из обозначенных элементов, сделано многостороннее обобщение по описанию топологии видеоигры в медиакультуре 1980-х гг., что, собственно, является медиа-археологическим описанием видеоигры как элемента медиакультуры 1980-х гг.

### 2.2.1. Общая характеристика видеоигр 1980-х гг.

1980-е гг. принято рассматривать как один из самых важных периодов в истории видеоигр<sup>303</sup>. Связано это с тем, что в этот период на рынок выходят крупные компании, такие как Nintendo или Sega, которые продолжают занимать значимое место в современной игровой среде (в отличие от Atari, которая как раз в 1980-е гг. начинает уходить на второй план). В это время происходит

<sup>302</sup> Ушкарев А. А. Аудитория искусства: культурный феномен в социальных измерениях. Дисс. д-ра культурологии: 24.00.01.М: ГИИ, 2019. 487 с.

<sup>303</sup> Донован Т. Играй! История видеоигр. – М.: Белое Яблоко, 2014. 648с.

стабилизация подвижного ландшафта, связанного с поиском жанровых клише, характерных для видеоигр визуальности и позиционирования игровых платформ<sup>304</sup>. Сама по себе история видеоигр в 1980-е гг. не совсем однородна.

Начало десятилетия связано с двумя крупными явлениями. Во-первых, это расцвет тех игровых форм, которые получили своё начало в 1970-е гг. Активно развивается рынок консольных игр для Atari 2600, закрепляется рынок вокруг первых домашних компьютеров, наблюдается небывалый рост аркадных игровых автоматов<sup>305</sup>. Термин «золотой век» используется по отношению к этому периоду в силу закрепившегося представления о той небывалой «простоте», которая сопровождала появление множества новых игровых разработчиков и новых игровых проектов. Выйти на рынок видеоигр было несложно, а прибыли многократно превышали затраты на разработку. По сути, именно это резкое количественное увеличение и вызывало тенденцию к стандартизации приёмов разработки игр<sup>306</sup>. Важно отметить, что особенности этого промежутка истории культуры по отношению к видеоиграм отрефлексированы, в первую очередь, для рынка видеоигр в США (что частично оправдано, поскольку игровой рынок в это время начинает развиваться в Японии, а в других странах его не будет вплоть до появления распространённых моделей домашних компьютеров<sup>307</sup>).

Резкий подъём американского игрового рынка заканчивается его кризисом в 1983 г., связанным с тем, что огромное количество выпущенных игр низкого качества стали возвращать в магазины, что привело многочисленные небольшие компании на грань разорения и остановило развитие всей индустрии в целом<sup>308</sup>. Это событие нельзя расценивать как важное сугубо для индустрии США, поскольку серьёзный удар по финансовому положению компаний,

<sup>304</sup> Williams A. History of Digital Games; Developments in Art, Design and Interaction. CRC Press, 2017. 257 p.

<sup>305</sup> Dilon R. The Golden Age of Video Games. Routledge, 2011, 218 p.

<sup>306</sup> Kent S. L. The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon and Beyond. Free Rivers Press, 2001. 611 p.

<sup>307</sup> Донован Т. Играй! История видеоигр. М.: Белое Яблоко, 2014. 648с.

<sup>308</sup> Gallagher, Scott & Park, Seung Ho. "Innovation and Competition in Standard-Based Industries: A Historical Analysis of the U.S. Home Video Game Market". IEEE Transactions on Engineering Management, vol. 49, no. 1, February 2002. Pp. 67–82

фактически монополизировавших американский игровой рынок, приводит к подъёму новых компаний, носивших уже международный статус. Так, начинается подъём не только аркадной, но и консольной разработки в Японии<sup>309</sup>. К тому же отмечается<sup>310</sup>, что именно кризис 1983–1985 гг. привёл к подъёму разработки игр для персональных компьютеров, на короткое время ставших одной из основных игровых платформ.

После возвращения домашних игровых консолей в 1985 г. в США начинается «классический» период для 1980-х гг., получивший обобщённое название «эпохи консольных войн»<sup>311</sup>. Противостояние между двумя ведущими компаниями, Nintendo и Sega, направляло не только развитие эстетических особенностей самих видеоигр, приведя к дальнейшей унификации и стандартизации процессов производства и потребления, но и обуславливала постоянное техническое совершенствование систем, которое и привело к выходу в 1990 г. первой консоли нового поколения, знаменовавшего переход к новому этапу в истории видеоигр<sup>312</sup>.

Таким образом, 1980-е гг. можно расценивать как эпоху активного формирования и закрепления специфических черт видеоигры как формы сообщения, как сегмента медиакультуры, а потому выбор именно этого периода для опыта топологического анализа столь сложного феномена представляется обоснованным. Предварительная классификация исследовательского материала может быть проведена двумя способами.

Первый, кажущийся более очевидным и хронологически обоснованным, – это «исторический», в рамках которого уместно выделить три этапа: 1980–1983 гг.: «золотое время», 1983–1985 гг.: «эпоха кризиса», 1985–1990 гг.: «эпоха консольных войн», из которых только последний период является достаточно уникальным для рассматриваемого временного отрезка. Эта классификация

<sup>309</sup> Kohel C. Power Up: How Japanese Videogames Gave the World an Extra Life. Dover Publications Inc, 2016. 344 p.

<sup>310</sup> Morten A. Amstrads and Ataris: UK Home Computers in the 1980s. Stroud: Amberley Publishing, 2022. 96 p.

<sup>311</sup> Harris B. J. Console Wars: Sega, Nintendo, and the Battle that Defined a Generation, Dey Street Books, 2015. 576 p.

<sup>312</sup> Донован Т. Играй! История видеоигр. М.: Белое Яблоко, 2014. 648с.

является типической для исторических исследований, в данной диссертации она не будет использована в качестве основания для предварительной категоризации рассматриваемого материала, поскольку, во-первых, как уже отмечалось, первые два этапа в историческом плане уходят в более ранние периоды развития игровой индустрии, а потому их историческое содержание не может быть понято без обращения к активно-развивающейся индустрии второй половины 1970-х гг., и, во-вторых, ориентация на медиа-археологический топологический анализ как раз подразумевает своеобразную «аисторичность», частью которой является избегание исторически-центрированных классификационных ядер.

Второй вариант предварительной классификации представляется более подходящим для выбранного метода анализа и заключается в разделении изучаемого материала на основании медиаустройства, использующегося для взаимодействия с ним. Для рассматриваемого периода характерно одновременное сосуществование трёх типов медианосителей: аркадные игровые автоматы, домашние игровые консоли, персональные компьютеры. Конец 1980-х гг. ознаменован также появлением портативных игровых консолей<sup>313</sup>, однако, учитывая их очень позднее появление, они должны быть отнесены к трансформациям видеоигр в 1990-е гг., в данном исследовании не будет сделано специального обращения к этому типу медиаустройств.

Учитывая обозначенную выше синтетическую природу ядра видеоигры (основанную на связи содержания и платформы), предложенная предварительная классификация указывает на то, что возможно описание трёх взаимодополняющих друг друга «топосов», формирующихся вокруг каждого из типов платформ. Для того, чтобы получить представление не о трёх топологиях, но о единой топологии видеоигры 1980-х гг., необходимо отобрать специальный материал этого периода, который позволит нам проявить целостность и специфичность каждого из ядер.

<sup>313</sup> Горж Ф. История Nintendo 4. 1989-1999. Game Boy. М.: Белое яблоко, 2021. 224 с.

Беря во внимание количество игровых продуктов, выпущенных в рассматриваемый период, уместно разворачивать культурологическое исследование от наиболее значимых проектов, которые так или иначе могут быть выделены в качестве «прототипических» (в терминологии К. Бейтмана и Р. Буна<sup>314</sup>), прикладное научное применение которых можно проследить в работах Д. Пинчбека, посвящённым анализу шутеров от первого лица<sup>315</sup>. Для домашних игровых консолей и аркадных игровых автоматов такими «прототипами» могут считаться платформенные игры (Super Mario Bros., Donkey Kong и др.), а также унаследованные от прошлого периода игры, эволюционировавшие из различных вариантов Pong-игр (например, Space Invaders). Для домашних компьютеров, в качестве прототипических ядер могут быть выбраны текстовые игры (Cave Adventure, Zork и др.), а также их ролевые инварианты с графикой (например, Ultima).

Анализ выбранных игровых проектов опирается на метод, напоминающее постмодернистский метод «хаотического связывания и параллелизма», который приводит к обнаружению общих элементов в произведениях, прямая связь между которыми практически доказана быть не может (пример подобного анализа в литературе можно обнаружить, например, у И. Глущенко<sup>316</sup>). При этом, интересны не только проявляющиеся компоненты, связывающие исследуемые ядра в единую топологию, но и попытки видоизменения этих схем, поиск границ, в которых концептуальная составляющая видеоигры испытывает максимальное давление и стремится выйти за пределы уже обозначенной границы.

Именно этим объясняется выбор изначальных объектов анализа (их кажущееся небольшим числом компенсируется привлекаемыми для сопоставления «случайными» аналогами»). В качестве базовых объектов

<sup>314</sup> Baetman C., Boon R. 21st Century Game Design. Boston: Charles Rivera Media, 2006. 332 p.

<sup>315</sup> Pinchbeck D. An Analysis of Persistent Non-Player Characters in the First-Person Gaming Genre, 1998-2007 // *Eludamos: Journal of Computer Game Culture*. 2009. №2. P. 261–279.; Пинчбек Д. DOOM. Как в битвах с демонами закалялся новый жанр. М.: Эксмо, 2021. 368 с.

<sup>316</sup> Глущенко И. Барабанщики и шпионы. Марсельеза Аркадия Гайдара. М.: Изд. Дом Высшей школы экономики, 2015. 96 с.

анализа будут рассмотрены игры Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord (1981), Ultima: The First Age of Darkness (1981), Super Mario Bros (1985), Galaga (1981), Punch-Out (1983) и Out Run (1986). Wizardry и Ultima являются первыми играми в двух сериях классических ролевых игр, вышедших на протяжении всего рассматриваемого периода. Учитывая отсутствие принципиального разрыва в развитии компьютерных технологий вплоть до начала 1990-х гг., эти игры могут быть рассмотрены как прототипические ядра для развития «топоса» видеоигры для персонального компьютера в 1980-е гг. Super Mario Bros выполняет аналогичную функцию для домашних игровых консолей, определяя «топос» принципиально отличный от «топоса» предшественника – игровой консоли Atari 2600. Оставшиеся три игры являются типичными представителями аркадных игровых жанров, стоит сразу же отметить, что «топос» аркадной игры является одним из самых сложных и обозначенные проекты, возможно, описывают его не в полной мере, но позволяют проявить его яркие отличия от специфических для игровых консолей и компьютеров «топосы».

### 2.2.2. Топология игрока в видеоиграх 1980-х гг.

Учитывая специфическое положение игрока как субъекта, активизирующего игровое медиа, начнём топологический анализ именно с этого элемента, поскольку благодаря наличию игрока можно лучше понимать специфику выделения других ядер «топоса» и, в каком-то смысле, все остальные элементы возникают в процессе сопоставления их с игроком. Понимание игрока как элемента игры весьма важно для прикладных и теоретических разработок в области «Исследования видеоигр» (Game Studies) (см., например<sup>317</sup>). В рамках «топоса» видеоигры необходимо понять игрока как элемент видеоигры, связанный с определённым пространством

<sup>317</sup> Banks J. Multimodal, Multiplex, Multispatial: A Network Model of the Self. *New Media & Society*. 2017. №19 (3). P. 419–438.; Deterding S., Zagal J. Role-Playing. *Game Studies*: Transmedia Foundations. New York: Routledge, 2018. 336 p.; Keogh B. *A Play of Bodies: How We Perceive Videogames*. Boston: MIT Press, 2018. 248 p.

возможности. На начальном этапе анализа обратимся к пониманию игрока как пространства возможностей, обусловленных «контролем» (или «управлением») игровым процессом. Каждое из технических медиаустройств обладает собственной системой управления, являющейся необходимым компонентом игры<sup>318</sup>. Описывая агентивность игрока, мы описываем возможности, предоставляемые внешним интерфейсом и сопряжённые с изменением происходящего на экране. Визуальные изменения могут быть условно приняты как формальные проявления агентивного воздействия в силу изначальной установки игры на предоставление «контроля» над экранной визуальностью<sup>319</sup>.

В этом смысле для всех рассматриваемых проектов характерно формирование пространства возможности «движения». Наиболее существенным отличием здесь является игра *Wizardry*, где перемещение условного игрока проявлено не столь ярко, но, как будет показано далее, это связано со спецификой топологии персонального компьютера и не отражает коренного слома в топологии игрока. Внешнее воздействие на игру приводит к перемещению одного из визуальных элементов в определённых пространственных измерениях. Важно подчеркнуть, что в различных проектах можно наблюдать различные варианты этого перемещения:

1. Существует непрерывное перемещение в направлении, которое задаётся контроллером (то есть управлением игроком-человеком). Это перемещение может прерываться вмешательством других объектов игрового «мира», но в общем случае прекращается только в том случае, если человек перестаёт инициировать перемещение.

2. Некоторые объекты игрового мира постоянно движутся, а вмешательство игрока изменяет направление их движения. Например, таким образом строится управление в игре *Out Run*. Такой вариант движения можно свести к более общему случаю управления, когда игрок меняет некоторое

<sup>318</sup> Blomberg J. The Semiotics of the Game Controller // *Game Studies*. 2018. V. 18. № 2. P. 35-56.

<sup>319</sup> Ермаков, Т. К. Особенности первых видеоигр: анализ платформы *Magnavox Odyssey* // *Сибирский антропологический журнал*. 2022. Т. 6, № 2. С. 39–52.

качество в движении объекта, а не только его направления, но в исследуемом материале таких примеров нет.

3. Некоторый объект игрового мира после сигнала от человека начинает движение, которое через какое-то время прекращается. Наиболее распространён такой вариант движения в игре Super Mario Bros. И последовавших за ней консольных проектах типа Ninja Gaiden, Donkey Kong, Castlevania, где таким образом реализован «прыжок» (перемещение по вертикальной оси, подчиняющейся условному закону гравитации), однако такой принцип не обязательно привязан именно к физическому препятствию движения. Интересна трансформация агентивности в малоизвестной игре Pac-Land (Namco, 1984), где перемещение объекта по горизонтали осуществляется по такому же принципу (нажатие кнопки игроком сообщает объекту «ускорение», которое ограничено силой «трения»).

Предварительный анализ материала показывает, что пространство возможности перемещения (связанного с некоторым единственным объектом, выделяющимся на основании своей агентивности из всей совокупности других визуально отличимых объектов) является необходимым качеством для игрока как элемента игры. Можно наблюдать три варианта – изменение существующего движения, инициация начала движения, непрерывный контроль над движением. Против повсеместности «перемещения» как пространства возможности игрока существуют два, кажущихся очевидными, контрпримера – это текстовые игры, распространённые на персональных компьютерах, и различные вариации настольных игр типа шахмат, в которых нет единственного объекта или же вообще изначально нет никакого объекта, перемещением которого управляет игрок.

Оба этих примера прекрасно демонстрируют границу «топоса» игрока, поскольку и в том, и в другом случаях проблема с «движением» возникает при смещении игр предшествующей эпохи с новым периодом. Так, большинство текстовых игр 1980-х гг. строятся по модели, сформированной Colossal Cave

Adventure (Will Crowther, 1976) и введённой в новое поколение играми типа Zork I: The Great Underground Empire (Infocom, 1980), в которых игроку-человеку отводится ряд команд, связанных с перемещением между явно разделёнными пространственными экранами (проблему их пространственности с агентивной точки зрения пока не рассматриваем – здесь важно, что на символическом уровне эта операция предстаёт как «движение в направлении») и по сути сводится к третьему типу перемещения, о котором было сказано ранее. При более пристальном анализе можно заметить, что в действительности текстовых игр без выделения специального действия «движения» третьего типа практически не существует – даже ранние проекты типа Hignoon (Christopher Gaylo, 1970) или Oregon Trail (Don Rawitsch, 1971) включают в себя команды, символически передвигающие виртуальный объект в некоторую точку. Главным исключением являются игры наподобие проекта Джозефа Ейзенбаума Eliza (1966), где главный акцент был сделан на разговоре с виртуальным психотерапевтом. Однако такие проекты зачастую оценивались как пограничные – та же игра Eliza была, скорее, не игрой, а симулятором, испытывающим возможности построения искусственного интеллекта. Т.е. «текстовость» сама по себе не ведёт к исчезновению движения как пространства возможности игрока, напротив, исключение движения из текстовой игры приводит к её слиянию с неигровыми формами кибертекста.

Именно поэтому более типичным примером «топоса» игры для персональных компьютеров является игра Wizardry, в которой сохраняется мотив «текстуального» перемещения по локациям, но возвращается специфическая визуальная выделенность игрока. Важно отметить, что формирующийся в игре Wizardry игрок конструируется не столько как объект в пространстве экрана, сколько как объект за его пределами, что окажет важное влияние на формирование компьютерных игр от первого лица<sup>320</sup>. На данном этапе анализа сложно однозначно оценить важность подобного решения,

<sup>320</sup> Пинчбек Д. DOOM. Как в битвах с демонами закалялся новый жанр. М.: Эксмо, 2021. 368 с.

однако, как покажет дальнейший анализ топологии пространства, вынесение управляемого объекта за пределы непосредственно экрана, является, скорее формальным приёмом, нежели существенным изменением в топологии.

Что касается настольных игр, то здесь вопрос становится чуть более универсальным, поскольку граница «топоса» теперь пролегает не в области различия неигровой и игровой формы, как это было с текстовыми проектами, а в области различия игровых форм различного толка. С одной стороны, можно было бы утверждать, что перемещение объектов наподобие шахматных фигур есть также агентивность движения, похожая на третью форму взаимодействия, поскольку здесь теряется лишь предметность того, что называется «автаром» игрока (тот самый уникальный объект), однако динамика взаимодействия переноса подобных механик передвижения, проявляющая себя в играх типа *Empire: Wargame of the Century* (Interstel Corporation, 1987), *Desert Commander* (Kemco, 1988), *Nether Earth* (Argus Press Software, 1987), *The Ancient Art of War* (Broderbund, 1987), *Herzog* (Technosoft, 1988) показывает, что ситуация несколько сложнее, чем «простое размножение» управляемой сущности.

Вероятнее всего, управление несколькими объектами является элементом «топоса» нецифровых игр, в то же время переход к управлению и перемещению одного персонажа свидетельствует о формировании нового «топоса». В пользу этого предположения может говорить анализ инструкций к играм, в которых происходит постепенное исчезновение представления об игроке, который играет кем-то, в сторону просто управляемого объекта и их характеристик. Игры, переносящие элементы аналогового управления множеством в пространство новых видеоигр, сталкиваются с проблемой поиска репрезентации игрока. Отсюда, например, возникновение «нарративно» проговариваемой сущности игрока в играх *Herzog* или *Nether Earth* или формирование нескольких экранов, которые приводят к тому, что в конкретные моменты количество управляемых сущностей уменьшается, как в игре *Desert*

Commander. Т.е. общая линия сводится к тому, что необходима выработка промежуточного звена управления перемещением, которым в реальности управляет игрок-человек, и уже это промежуточное звено влияет на ситуацию в «реальности». Такой опосредованный образ и становится центральной проблемой «топоса» стратегических игр в 1980-е гг. и, отчасти, сохраняется до сих пор (например, недавний проект Pyre (Super Giant Games, 2017) явно вводит элемент, наделяющий игрока и управляемых им персонажей внутри игровой среды функциями медиа). Для 1980-х гг. количество проектов, в которых эта проблема возникает, намного меньше, чем в последующие годы и, как это ни странно, чем в предшествующие 1970-е гг. Вероятно, это связано с тем, что «странный» «топос» игрока в таких играх уже не нужен, поскольку видеоигра обретает большую самостоятельность от аналоговых проектов, чем это было в 1970-е гг., и не обращается к сложному положению игрока, как это будет в 1990-е гг. и начале 2000-х гг..

Помимо пространства возможностей перемещения практически все представленные проекты содержат ещё одну важную компоненту – возможность «изменения статуса». Здесь можно выделить две принципиальных варианта:

1. Изменение визуального состояния управляемого объекта. Это изменение может обретать различную значимость в ходе взаимодействия с другими объектами игровой среды. К тому же, сам характер этого изменения может зависеть от контекста (предшествующего состояния объекта). Важно отметить, что эта опция не является обобщением изменения в пространстве до изменения характеристики управляемого объекта вообще, поскольку обладает другой формой проявления своей игровой природы – перемещение практически независимо от других объектов и проявляет себя при сопоставлении с «топосом» «пространства», этот же блок изменений выражает себя при сопоставлении с «топосом» «игровой объект».

2. Несколько в стороне по частоте встречаемости стоит возможность создания новых объектов в среде. Эта область пространства действия, с одной стороны, является частным случаем первого варианта, однако фундаментальное отличие состоит в характере взаимодействия со всем множеством игровых объектов, а потому стоит обособить его, поскольку важна не столько функция производимого игрового объекта, сколько принципиальная возможность его создания.

Обозначенное пространство действия можно считать расширением, естественно дополняющим возможность передвижения, поскольку игры без второго варианта, но с первым гораздо более распространены в представленном материале, чем вторые. Т.о. можно предварительно заключить, что «топос» игрока в видеоиграх 1980-х гг. формируется вокруг пространства возможности передвижения под влиянием воздействия игрока, расширением этой возможности является изменение качества управляемого объекта и создание новых объектов. Топология игрока в 1980-е гг. определяется принципом единственности и целостности управляемого персонажа, при этом формы игры с размноженным объектом контроля являются крайне малочисленными и связаны, скорее, с предшествующими этапами истории видеоигр, которые стремятся к адаптации обозначенного единства в контекст предшествующих форм контроля. В дальнейшем вернёмся к обозначенным свойствам в контексте рассмотрения общей топологии видеоигры на основании «топосов», формирующихся вокруг других элементарных ядер.

### *2.2.3. Топология пространства в видеоиграх 1980-х гг.*

Коль скоро перемещение является основным пространством возможности игрока, можно обратиться к топологии пространства, тем более что эта характеристика всегда расценивалась как одна из самых важных для видеоигр<sup>321</sup>, более того, на самом первом уровне, «пространственность»

<sup>321</sup> Aarseth E. J. Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Game // Cynertext Yearbook 2000. Jyvaskyla: University of Jyvaskyla, 2001. P. 152–171.

определяет одно из ведущих пространств возможности, которое затем понадобится для определения других «топосов». Несмотря на изученность проблемы пространственности, основной интерес исследователей сосредоточен вокруг вопроса соотношений разных онтологических уровней пространств<sup>322</sup>. В случае центрированности исключительно на игровом пространстве оно зачастую отождествляется с понятием «игрового мира»<sup>323</sup>. Подобные подходы хорошо работают в случае анализа специфически пространственных характеристик, в данном исследовании необходимо перевести «топос» пространства в область приёмов соотношения пространств возможностей.

В рамках агентивного анализа пространства сосредоточимся на модели, частично адаптированной для игр Б. Боди<sup>324</sup> и опирающейся на анализ использования пространства в других гуманитарных науках, начиная с М. де Серто<sup>325</sup> и распространённой в социологических и когнитивных исследованиях. В качестве проблемы, оформляющей агентивность, принимается возможность движения. Соответственно, пространство как элемент видеоигры проявляет себя как соотношение возможности движения различных игровых объектов. Агентивность пространства заключается в том, что оно предоставляет или отнимает эту возможность. Принципиальным следствием из этого положения является то, что «пространство» является не только визуально оформленным объектом, оно может быть невидимым, но влияющим на характер движения других объектов, сохраняя свою собственную неподвижность (например, сила гравитации относится к пространству).

<sup>322</sup> Arsenault D.; Perron, B. In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay. In B. Perron and M. J. P. Wolf, eds. *The Video Game Theory Reader 2* London: Routledge, 2009. P. 109–131.; Klastrop L. A Poetics of Virtual Worlds. Melbourne DAC 2008–5th International Digital Arts & Culture Conference, RMIT University, School of Applied Communication, 19–23 May, Melbourne, 2003. P. 100–109.; Nitsche M. *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2008. 305 p.

<sup>323</sup> Bartle R. *Designing Virtual Worlds*. Indianapolis, Indianapolis: New Riders, 2004. 768 p.; Wolf M. J. P. *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. New York: Routledge, 2012. 408 p.

<sup>324</sup> Bodi B. *Videogames and Agency*. Taylor & Francis, 2023. 226 p.

<sup>325</sup> Серто де М. *Изобретение повседневности.1. Искусство делать*. СПб: Изд-во Европейского университета в Санкт-Петербурге. 2015. 330 с.

В этом можно опираться на философское понимание пространства в работах Г. Хармана<sup>326</sup>, для которого «пространственность» является линией напряжения между реальным объектом и его чувственными качествами. Данный «разрыв» в концепции Г. Хармана приходит из хайдеггерианской философии и во многом отсылает к знаменитому «инструмент-анализу»<sup>327</sup>. В этом отношении можно переформулировать видеоигровое пространство как «фон» любого действия игрока, где агентивность пространства проявляется в создании «слома», который заставляет игрока ощущать эту границу и стремиться к её преодолению. Соответственно, условности передвижения, которые были обозначены ранее, являются лишь частным случаем, тогда как особенность агентивности пространства по отношению к остальным случаям, которые будут рассмотрены далее, заключается в его умении «скрываться», становясь очевидным лишь в определённых ситуациях смещения агентивности.

Возвращаясь к проявлениям агентивности пространства, связанной с перемещением игрока, рассмотрим в качестве типового примера наиболее показательный вариант топологии – границы экрана. В случае с рядом игр границы экрана представляют собой непреодолимые препятствия для движения игрока, причём наиболее характерно такое их использование для аркадных игр (в данном случае – это игры Galaga, Punch Out и Out Run), в иных примерах граница экрана попросту не вступает во взаимодействие с игроком, оставаясь неощутимым элементом взаимодействия. Наделение границы экрана пространственной агентивностью является важным компонентом, поскольку проявляет различные подходы к реализации того, что в модели Б. Боди называется «игровым миром»<sup>328</sup>. «Жёстко» существующий экран акцентирует искусственность создаваемого игрового пространства, делает его агентивность подчёркнуто механической. Избегание контакта игрока и пространства создаёт

<sup>326</sup> Харман Г. Четвероякий объект: Метафизика вещей после Хайдеггера. Пермь: Гиле Пресс, 2015. 152 с.

<sup>327</sup> Хайдеггер М. Бытие и время. М.: Академический проект, 2015. 460 с.

<sup>328</sup> Bodi B. Videogames and Agency. Taylor & Francis, 2023. P. 226.

ощущение символических границ, которые игрок не может преодолеть по «естественным» причинам.

Механическая граница связана с топологией предшествующего этапа развития видеоигр и наиболее последовательно проявляет себя в аркадных играх. Механическое отношение к границе может прорываться в одной из возможных плоскостей, при этом оно, как правило сопряжено с автоматическим движением в «открытом» направлении (хороший пример – игра *Street Racer* (Atari Inc., 1977)), при этом возникает ощущение символического пространства большего масштаба, чем представленное игроку механическое пространство. Именно так работает «пространственность» в игре *Out Run*, в которой игрок не может выйти за пределы экрана в доступной ему для перемещения горизонтальной плоскости, но постоянно движется «вглубь» игрового мира.

Ключевым переломом в 1980-е гг. становится углубление модели символической границы, которая начинает разрабатываться на последних этапах развития консольных игр для Atari 2600. Символическая граница превращает игровой мир в серию открытых для перемещения игрока пространств, в которых он никогда не доберётся до края экрана, поскольку столкнётся с явной границей раньше. В играх *Super Mario Bros.* или *Ultima* движение игрока будет остановлено, как только он подойдёт к границе доступного ему символического пространства, в результате игровой мир становится меньше «по размерам», но более «естественным». Вероятно, в этом приёме можно наблюдать начало поворота к гиперреализму, возникновение которого Г.С. Фрейермут<sup>329</sup> ошибочно относит только к 1990-м гг. В сущности, именно превалирование символической границы ведёт к созданию ощущения альтернативной реальности игрового мира.

Интересно, что в этом контексте игра *Wizardry* как раз оказывается наиболее «передовой» игрой в аспекте формирования границ гиперреального

<sup>329</sup> Фрейермут Г. С. Игры. Геймдизайн. Исследование игр. Харьков: «Гуманитарный центр», 2021. 250 с.

пространства, поскольку в ней граница экрана полностью теряет свою пространственную агентивность. Если в играх Ultima или Super Mario Bros игрок всё ещё «ждёт» от экрана вмешательства в его схему движения и сталкивается с символической границей «замещающей» границу механическую, то игра Wizardry, помещая игрока за пределы экрана, полностью изменяет отношение к механическим границам, которые теперь связаны не с агентивностью «виртуального игрока», а с агентивностью игрока-человека (включая возможность видеть часть игрового мира). Вероятно, именно развитие этого приёма обусловит коренное отличие «топоса» 1980-х гг. от «топоса» последующего периода, когда развитие технологий 3D рендеринга приведёт к появлению «камеры» и экран из пространства превратится в область зрения. Важно отметить, что этот приём окажет влияние и на формирование принципов дизайна 2D игр, поскольку скрываемая от игрока за пределами экрана информация станет важнее, чем простое ограничение в передвижении (см., например<sup>330</sup>).

Помимо границ, связанных с экраном, существуют символические границы в пределах самого экрана, которые ровно также прерывают движение игрока. Поскольку этот тип пространства схож с рассматриваемыми в дальнейшем «игровыми объектами», пока ограничимся общим замечанием, что ключевым отличием пространственных объектов от игровых является их нечувствительность к действиям игрока. Пространство может изменять возможности игрока, игрок возможности пространства – не может. В рассматриваемый период «топос» игры действительно был, скорее, «пространственным», поскольку вмешательство игрока в заранее созданный мир стремилось к нулю, в то время как опыт последних нескольких лет развития игровой индустрии говорит о формировании нового качественного

<sup>330</sup> Ермаков Т. К. Некоторые особенности организации игрового пространства игр с 2D-графикой жанра платформер с точки зрения взаимодействия между игроком и пространством // Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки. 2022. Т. 15. № 2. С. 234–243.

этапа – движения от системы «игрок – пространство» к системе «игрок – объекты».

Наконец, последним значимым свойством «топоса» пространства является его привязанность к «физическому» вмешательству. Наиболее ярким примером выступает «гравитация», которая ярче всего проявляет себя в играх типа Super Mario Bros. Гравитация – это частный случай постоянного ограничения агентивности игрока. Особенность гравитации заключается в том, что она действует постоянно, но игрок осознаёт это действие только в исключительных случаях, например, при совершении прыжка или во время «падения» с платформы. Подобные пространственные свойства необходимы игровому процессу как элементы, против которых игрок, в сущности, и «играет».

Физические компоненты пространства также важны в контексте размышлений о «гиперреальности» игр, поскольку здесь может быть прослежена линия сложного развития «физичности» мира. Так, для раннего этапа развития игр было характерно или полное игнорирование «реалистичной» физической картины или же, напротив, чрезмерное увлечение ею (так, Spacemar (1962) является одной из немногих игр «космического» сеттинга, учитывающей силу притяжения космических тел при расчёте движения кораблей). 1980-е гг. демонстрируют начало встраивания физического пространства как компонента «естественного» игрового мира. Хороший пример – это «водные» уровни в игре Super Mario Bros, для которых характерна мягкая симуляция передвижения под водой, слабо соответствующая реальному плаванию, но вписывающаяся в конструируемую виртуальность. Более поздний пример – система «дрифта» в ранних трёхмерных гоночных играх (например, в игре Ridge Racer (Namco, 1993)), которая функционирует, скорее, не как реальная модель движения машины по дороге, но исключительно как игровая механика.

Рост вычислительных мощностей позволил симулировать поведение физических объектов, близких к реальным, что позволяет говорить о росте «реалистичности» современных игровых пространств. Однако в последнее время мы можем наблюдать тенденцию к возвращению к системам нереалистичной, но игровой симуляции физического пространства, что вновь возвращает нас к проблеме «гиперреальности». «Топос» 1980-х гг. использовал игровую симуляцию физического пространства во многом из-за технических ограничений, формируя при этом целый комплекс типических приёмов (быть самым ярким, например, пиксельная графика), которые затем используются и в отрыве от изначально связанного с ними контекста. При этом внутренняя согласованность этих приёмов и порождает свойство «гиперреальности» как альтернативной реальности. Современная индустрия игр движется в сторону воссоздания этих принципов внутренней согласованности для создания «гиперреалистичных пространств», избегая «простого» копирования принципов устройства окружающего нас мира.

Таким образом, «топос» игрового пространств в видеоиграх 1980-х гг. связан с тремя ключевыми тенденциями:

1. Постепенный переход к символическим границам, которые снижают агентивность границ экрана как пространственной единицы.
2. Формирование большого числа внутренних объектов пространства, которые предсказуемым образом ограничивают возможности передвижения игрока.
3. Формирование физического пространства, которое симулирует внутренне-согласованные законы физического мира, постоянно влияющие на агентивные возможности игрока.

Совокупность обозначенных выше свойств приводит к формированию на этом этапе «гиперреальных игровых миров», чей потенциал к симулированию внутренне-согласованных агентивных пространств значительно превышает возможности предшествующего этапа истории видеоигр. При этом сравнения с

тенденциями актуальной топологии видеоигрового пространства показывают, что мы можем наблюдать частичные попытки реинтеграции принципа внутренней согласованности мира, в противовес к тенденции на формирование «реалистичного» игрового пространства.

#### 2.2.4. Топология игрового объекта в видеоиграх 1980-х гг.

Следующим ядром «топоса» являются игровые объекты, под которыми мы будем понимать вслед за теоретиками геймдизайна<sup>331</sup> будут пониматься все элементы игровой системы, с той оговоркой, что в данном разделе рассмотрены элементы, которые оказались вне рассмотрения агентивности игрока и пространства. Теоретическое осмысление проблемы игрового объекта является одним из самых слабо представленных в современных «Исследованиях видеоигр» (Game Studies)<sup>332</sup>. Сейчас данная проблематика начинает ощущаться более остро, что связано с развитием технологий блокчейна и попытками их внедрения в игровую индустрию<sup>333</sup>. В любом случае игровой объект представляется чем-то интуитивно понятным, из-за чего он попадает в исследовательское поле только в случае взаимодействия с некоторыми внешними силами, будь то новые экономические модели или же проблемы современной онтологии.

В случае с топологией игры необходимо более пристальное внимание к формальной системе, что потребует описания вариантов встраивания агентивности объекта в игровую систему. Ключевым противоречием в исследуемой топологии становится взаимоотношение между неизбежной пассивностью объекта, который в отличие от пространства постоянно

<sup>331</sup> Fullerton T. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. Morgan Kaufmann, 2008. 496 p.

<sup>332</sup> Aarseth E. J., Calleja G. The word game: The ontology of an undefinable object // Foundation of Digital Games 2015. Pacific Grove: Society for the Advancement of the Science of Digital Games. 2015. P. 4–9. ; Janik J. Game/r-Play/er-Bio-Object. Exploring posthuman values in video game research //Proceedings of The Philosophy of Computer Games Conference. 2018. V. 1. P. 1–8.; Toups Dugas P. O. "The Collecting Itself Feels Good" Towards Collection Interfaces for Digital Game Objects // Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play. 2016. P. 276–290.

<sup>333</sup> Serada A., Sihvonen T., Harviainen J. T. CryptoKitties and the new ludic economy: how blockchain introduces value, ownership, and scarcity in digital gaming //Games and Culture. 2021. V. 16. №. 4. P. 457–480.

подвергается воздействию игрока, видоизменяясь под действием его собственной агентивности и собственным агентивным пространством объекта, которое неизменно оказывает воздействие на игрока и его возможности. Таким образом, игровой объект становится некоторым «явным» противником игрока, элементом игры, поведение которого предельно предсказуемо и должно быть изучено игроком для успешного развёртывания собственных возможностей по освоению интересующего его пространства. При этом, исключены из перечня игровых объектов элементы системы, чья агентивность чрезмерно пересекается с агентивностью игрока, поскольку они будут проанализированы далее.

Проводя предварительную классификацию игровых объектов, необходимо обратить внимание на две ключевые особенности, зафиксированные в следующих вопросах. Во-первых, является ли объект подвижным или неподвижным? Во-вторых, как меняется состояние объекта при контакте с игроком и с течением времени – в игровой системе? Первый критерий очевидным образом делит все игровые объекты на подвижные и неподвижные, второй же критерий обуславливает существование следующих типов игровых объектов:

- 1) неизменяющиеся;
- 2) изменяющиеся при взаимодействии с игроком;
- 3) изменяющиеся с течением времени независимо от игрока.

В результате, возникает 6 возможных комбинаций ключевых свойств пространства возможности. Рассмотрим наиболее яркие проявления каждой из комбинаций.

1) *неизменяющиеся и неподвижные объекты*: исходя из их характеристик могут быть отнесены к объектам-пространства, в строгом смысле, они не являются игровыми объектами;

2) *неизменяющиеся подвижные объекты*: представляют собой промежуточный вариант между собственно пространством и игровым объектом. Типичным примером подобных объектов являются движущиеся

платформы, часто встречающиеся в играх типа Super Mario Bros. С одной стороны, их агентивное пространство значительно шире, чем у привычных пространственных объектов, поскольку эти элементы двигаются по собственным законам и требуют от игрока подстраиваться под них. С другой стороны, они могут быть отнесены к пространству в силу того, что никакое воздействие игрока не способно изменить их состояние. В дальнейшем изложении они будут обозначены как «объекты динамического пространства».

3) *неподвижные объекты, изменяющиеся при взаимодействии с игроком:* объекты такого типа при контакте с игроком видоизменяются сами или изменяют состояние игрока. Их можно в дальнейшем разбить ещё на две группы – первые вызывают изменения при контакте с игроком, вторые – только при контакте с игроком, совершающем определённое действие. Агентивное пространство таких объектов крайне ограничено и зависит от действий игрока, поскольку представляет собой простую реакцию на его действия. Объекты такого типа и представляют собой собственно игровые объекты.

4) *подвижные объекты, изменяющиеся при столкновении с игроком:* объекты такого рода бывают двух типов: а) их движение постоянно и неизменно, в таком случае подобные элементы являются простым инвариантом игровых объектов, поскольку их постоянное движение не контролируется их агентностью; б) направление и характер движения этих объектов может изменяться с течением времени, иногда непредсказуемым образом, агентивное пространство данных объектов начинает сильно пересекаться с агентивным пространством игрока, следовательно, перед нами уже не игровой объект в собственном смысле этого слова, а нечто, приближающееся к искусственному интеллекту и его топологии.

5) *неподвижные объекты, изменяющиеся независимо от игрока:* Подобные элементы игровой системы относятся к промежуточной форме между игровыми объектами и искусственным интеллектом. Если принцип изменения объясняется простым механическим законом (например, завязан на

интервал времени), то перед нами динамический игровой объект. Если же принцип изменения не может быть объяснён базовыми алгоритмами, то мы сталкиваемся с элементом, управляемым искусственным интеллектом.

б) *подвижные объекты, изменяющиеся независимо от игрока.* Как и в случае с неподвижными неизменяющимися элементами, подобные игровые объекты относятся к другому топологическому ядру, а именно – к элементам, управляемым искусственным интеллектом, которые будут рассмотрены далее.

Топология игрового объекта заключается в тенденции определённых проектов к использованию тех или иных типов игровых объектов (включая использование крайних форм, когда игра существует совсем без игровых объектов).

В чём же основные закономерности, которые можно выявить на материале игровых проектов 1980-х гг.? Опишем основные тенденции в играх, связанных с различными платформами.

Игры для аркадных игровых автоматов характеризуются малым количеством игровых объектов. Каждая игра включает в себя достаточно ярко представленные объекты под управлением искусственного интеллекта (которые, зачастую, могут быть заменены вторым игроком-человеком) и некоторое количество объектов-пространства и подвижных игровых объектов. Динамические игровые объекты в этих играх практически не используются.

Игры для домашних игровых консолей, напротив, включают в себя достаточно большое количество разнообразных динамических игровых объектов, но, по отношению к пространственным объектам и объектам, управляемым искусственным интеллектом, их число не доминирующее, а, скорее, равное им. Принципиальным отличием является, скорее, само появление динамических игровых объектов, нежели их преимущественное количество.

Наиболее интересная ситуация складывается в случае с играми для персональных компьютеров. В них наблюдается достаточно малое количество

динамичных игровых объектов, но значительно растёт число игровых объектов, которые активируются при взаимодействии с игроком. Некоторые из них на репрезентативном уровне выступают как «интеллектуальные» акторы, однако пространства агентивности таких объектов демонстрируют их принадлежность к сугубо игровым объектам. Хорошим примером выступают различные антропоморфные персонажи, с которыми игрок может вступить в диалог. Многие из них лишаются подвижности, а их линия поведения предельно предсказуема, из-за чего их пространство возможности нельзя считать связанным с искусственным интеллектом.

Топология игрового объекта, в результате, оказывается довольно запутанной, поскольку явных закономерностей в ней выявить не удаётся. С одной стороны, можно точно констатировать, что в 1980-е гг. развивается множество инвариантов динамичных и статичных игровых объектов, которые явно отличны от пространства или же от искусственного интеллекта. При этом, внутренние принципы их взаимодействия и распределения кажутся связанными, скорее, с конкретными игровыми продуктами, нежели с более общими закономерностями развития медиакультуры. Можно постулировать вероятную траекторию движения от превалирования объектов пространства к увеличению числа элементов, контролируемых искусственным интеллектом. В результате, игровой объект в видеоиграх 1980-х гг. оказывается своеобразной нейтральной зоной, в которой происходит лишь частичное определение границы между двумя крайностями. Вероятно, проблема связи пространства и искусственного интеллекта через игровой объект является одной из ведущих для понимания принципов развития современной игровой индустрии.

#### *2.2.5. Топология искусственного интеллекта в видеоиграх 1980-х гг.*

Искусственный интеллект представляется достаточно важным элементом игровых медиа, поэтому он рассматривается не только как частный случай игрового объекта, но как самостоятельная топология. Связано это отчасти с

тем, что сама технология искусственного интеллекта во многом способствовала возможности выделения видеоигры из среды взаимодействия «человек – человек» в область взаимоотношений «человек – машина», что способствовало становлению специфических художественных и культурных практик (о теоретических основаниях проблемы см. напр.<sup>334</sup>). При этом «Исследования видеоигр» (Game Studies), как правило, были сосредоточены на анализе прикладной составляющей проблемы искусственного интеллекта, при которой большее внимание уделяется его влиянию на геймдизайн<sup>335</sup> без общего теоретического осмысления связей между искусственным интеллектом и самим медиа.

В нашем исследовании будем опираться на модель анализа искусственного интеллекта, следующую из предложенной А. Тьюрингом «игры в имитацию»<sup>336</sup>, которая, при её использовании в качестве методологического инструментария позволяет свести проблему анализа искусственного интеллекта к вопросу об имитации. Что именно имитирует искусственный интеллект и какими средствами он достигает обманчивого эффекта «живоподобия»? На первый вопрос ответ можно дать исходя из концепции агентивности – искусственный интеллект имитирует действия игрока, что в контексте видеоигры характеризует его тем же пространством возможностей, в пределах которого он принимает решения, которые кажутся игроку зависящими от обстоятельств. Здесь проходит весьма сложная грань между подвижными динамическими игровыми объектами и искусственным интеллектом,

<sup>334</sup> Гузман А. Коммуникация «человек – машина». Переосмысление коммуникации, технологии и самих себя. Харьков: «Гуманитарный Центр», 2022. 304 с.

<sup>335</sup> Millington I. AI for Games. Boca Raton: CRC Press, 2019. 896 p.; Perez-Liebana D. General video game ai: Competition, challenges and opportunities // Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence. 2016. V. 30. №. 1. P. 4335–4337.; Sweetser P., Wiles J. Current AI in games: A review // Australian Journal of Intelligent Information Processing Systems. 2002. V. 8. №. 1. P. 24–42.; Xia B., Ye X., Abuassba A. O. M. Recent research on ai in games // 2020 International Wireless Communications and Mobile Computing (IWCMC). 2020. P. 505–510.; Копытов А. А., Федотов Р. Р. Искусственный интеллект в видеоиграх // Молодой исследователь: вызовы и перспективы: сборник статей по материалам CLXXXII международной научно-практической конференции, Москва, 21 сентября 2020 года. Т. 35 (182), 2020. С. 73–76.

<sup>336</sup> Turing A. M Computing machinery and intelligence // Mind. 1950. №59(236). P. 433–460.

поскольку, учитывая агентивность игрока в 1980-е гг., все объекты такого толка могут быть признаны элементами, управляемыми искусственным интеллектом.

Механизмы, используемые при имитации поведения игрока в его пространстве возможностей, и есть «топос» искусственного интеллекта. Нетрудно заметить, что эти механизмы лежат за пределами простого пространства возможностей и связаны с более тонкой настройкой имитации, которая требует маневрирования между алгоритмически прозрачным поведением игрового объекта и полным скрыванием логики действия, характерной для пространства. Опишем некоторые ведущие механизмы такого маневрирования, которые использовались в видеоиграх 1980-х гг.

Наиболее простой механизм встречается в аркадных играх наподобие Punch Out. Исторически похожие игры разрабатывались для игры между двумя игроками–людьми, а потому подразумевали одновременное присутствие в игровой системе нескольких агентов с одинаковым пространством возможностей, характерных для «топоса» игрока. В дальнейшем, игрок–человек заменяется искусственным интеллектом и возникает проблема полного переноса не только пространства возможностей, но и его реализации в алгоритм искусственного интеллекта. Сама по себе аркадная агентивность, зачастую, весьма проста, а потому может быть полностью повторена несложной программой, но возникает одна важная особенность – исключительно простая программа теряет «человеческую» способность поступать вопреки требованиям оптимальной реализации своих возможностей: если требуется вовремя оказаться в точке А, то компьютерный алгоритм не будет тратить время на достижение точки Б.

Способность к ошибке важна ещё и в том смысле, что без умения ошибаться искусственный интеллект может стать непреодолимым препятствием для игрока–человека, который будет вынужден искать некоторые механические пути решения поставленной перед ним проблемы. В результате, элемент, управляемый настолько простым искусственным интеллектом, в своей

реализации будет приближаться к игровому объекту, что полностью изменит характер его воздействия на игровую систему. Необходимым следствием становится внедрение в код систем, которые позволяют искусственному интеллекту или вести себя неоптимально, или же ошибаться.

Подобный приём ведёт к некоторому сужению пространства возможностей искусственного интеллекта, поскольку алгоритмическая ошибка в какой-то момент становится очевидной для игрока. Одним из приёмов избегания этого становится включение алгоритмов рандомизации, которые делают поведение элемента менее предсказуемым. Проблема заключается в том, чтобы сохранить определённый баланс между «чистой случайностью» как необходимым художественным приёмом видеоигр (об этом см. напр. у Н. Дыбовского<sup>337</sup>) и случайностью «интеллектуальной», проводящей границу между игровым объектом и искусственным интеллектом.

Такое простое имитирование действий игрока более характерно для предшествующей эпохи истории видеоигр, делающей значительный акцент на взаимодействии между людьми посредством машины. В 1980-е гг. развиваются игры, которые включают в себя множество агентов, управляемых искусственным интеллектом, что приводит к появлению двух новых моделей изменения реализации пространства возможностей. Хрестоматийным примером первой можно считать игру Pac-Man, в которой происходит индивидуализация алгоритма реализации агентивности.

В игре Pac-Man искусственный интеллект управляет четырьмя привидениями, пространство которых схоже с пространством возможности игрока (в противовес другим игровым объектам привидения способны перемещаться по пространственному лабиринту), при этом они могут «ошибаться», поскольку избирают не всегда оптимальный путь для достижения своей цели, что оставляет игроку шанс обыграть их. Но каждое из привидений «разыгрывает» ошибку по-своему, поскольку у них есть свои предпочтения в

<sup>337</sup> Дыбовский Н. На пороге костяного дома. 2005. URL: <https://gamestudies.ru/criticism/dybovsky-2005/>

выборе траектории движения, которая может быть по-своему неоптимальной. Дополнительно уникальность привидений подчёркивается и репрезентативным онтологическим уровнем, поскольку титульный экран предлагает игроку имена каждого из персонажей.

Уникальная реализация пространства возможностей, вероятно, является одним из самых мощных инструментов создания интеллектуальных элементов в видеоигре. Даже при наличии весьма простых алгоритмов и принципов реализации пространства возможностей несколько объектов, ведущих себя по-разному, не могут быть отнесены к игровым объектам. Полностью реализовать этот приём в игровых системах 1980-х гг. было практически невозможно, поэтому для «топоса» данного периода характерно выделение уникального элемента, управляемого искусственным интеллектом. Как правило, он выделяется на репрезентативном уровне, подчёркивая свою уникальность по отношению ко множеству других «интеллектуальных» элементов, которые ведут себя более однообразно.

Вторая же модель интеллектуального разыгрывания пространства возможностей связана с репрезентативным уровнем искусственного интеллекта, где подчёркивается его «неинтеллектуальность». Так в игре Super Mario Bros все игровые объекты, чья агентивность совпадает с агентивностью игрока, представлены как «превращённые», то есть потерявшие свой изначальный облик, а вместе с ним и изначальную связь с «человечностью». Подобный приём обращается к самой сути имитационного поведения искусственного интеллекта, подчёркивая, что искусственный интеллект в видеоигре имитирует не только и не столько человеческое поведение, сколько поведение «чужого», которое не вписывается в стандартные паттерны принятия решения человеком. В результате, значимым становится интеллектуальность по отношению к элементам игровой системы, и элементы, чья агентивность схожа с агентивностью игрока, начинают резко выделяться на фоне других игровых объектов.

Совокупность всех трёх приёмов и создаёт специфический «топос» искусственного интеллекта в видеоиграх 1980-х гг., где интеллектуальность игровых элементов не исключает сохранения за ними статуса искусственности, что, как и в случае с топологией пространства, создаёт специфическую «гиперреальность», чьи функциональные законы отличны от реальности актуальной, но внутренне согласованы. Сохранение такой подчёркнуто «искусственной» топологии приводит к тому, что видеоигры фактически никогда не были передовой областью разработки искусственного интеллекта<sup>338</sup>, поскольку развитие искусственного интеллекта постоянно движется в сторону успешного имитирования человека, в то время как игровой искусственный интеллект призван имитировать некоторого «гиперреального агента», чьи качества отличны от типично-человеческого поведения.

Игровой искусственный интеллект в последнее время связан с имитацией работы геймдизайнера, а не игрока. Примерами тому можно считать игры типа Left 4 Dead (Valve, 2009) или Shadow Earth: Shadow of War (Monolith Production, 2017), в которых сложный искусственный интеллект необходим для создания специфических игровых агентов, которые уже после начинают функционировать как привычные элементы игровой системы. Подобный «метаигровой» интеллект, вероятно, является принципиально новым звеном в формировании топологии игры, отражающий качественные изменения в современной игровой индустрии.

#### *2.2.6. Топология времени в видеоиграх 1980-х гг.*

Для «Исследования видеоигр» (Game Studies) время является, скорее, элементом, чужеродным для игры, чем-то, неизменно требующим усилия от геймдизайнеров или же приносящим с собой одну из линий сопротивления системы потребностям дизайнера<sup>339</sup>. При этом время остаётся одной из важных

<sup>338</sup> Toosi A., Bottino, A. G., Saboury B., Siegel E., & Rahmim A. A brief history of AI: how to prevent another winter (a critical review). PET clinics, 2021. №16(4). P. 449–469.

<sup>339</sup> Дыбовский Н. Д. Враг за моей спиной! О роли времени в игровом процессе, 2006. URL: <https://gamestudies.ru/criticism/dybovsky-2006/>

категорий для включения видеоигры в систему нарративного анализа вообще и множества практик исследований видеоигры как художественного повествования<sup>340</sup>. Время остаётся предметом интереса и само по себе<sup>341</sup>. Рассматривая топологию времени в видеоигре, необходимо вновь обратиться к агентивности системы в целом, причём к одному из её наиболее фундаментальных свойств.

Особенность видеоигрового времени по отношению к предшествующим топологиям заключается в его крайней чувствительности к медиасреде и сложными связями между временем реальным, аппаратным и собственно игровым. Поскольку видеоигра на техническом уровне является симуляцией процессов в реальном времени, она зависима от оборудования и игровой программист всегда конструирует специфическое время, а не подчиняется заранее определённой системе времени<sup>342</sup>. Этим видеоигровое время на фундаментальном уровне отличается от времени в других видах искусства, таких как кино, театр или музыка, которые взаимодействует с реальным временем и вынуждены вписываться в технические ограничения (см. частота кадров в кинематографе), в противоположность этому видеоигра всегда конструирует время, обладающее своеобразной агентивностью.

Если обратиться к объектно-ориентированной онтологии, то можно воспринимать время как напряжение между чувственным объектом и его чувственными качествами<sup>343</sup>, что относится к проблематике феноменологии Э. Гуссерля. В контексте агентивности время оказывается связанным с изменениями в восприятии игровых объектов в аспекте их самораскрытия. Как и пространство, время связано с проявлением скрытых свойств объекта, но если

<sup>340</sup> Naul E., Liu M. Why story matters: A review of narrative in serious games //Journal of Educational Computing Research. 2020. V. 58. №. 3. P. 687–707. ; Howard J. Quests: Design, theory, and history in games and narratives. Boca Ration: RC Press, 2022. 222 p. ; Ferguson C., Van den Broek E. L., Van Oostendorp H. On the role of interaction mode and story structure in virtual reality serious games //Computers & Education. 2020. V. 143. P. 103671.; Alexiou A. et al. Narrative and aesthetics as antecedents of perceived learning in serious games //Information Technology & People. 2022. V. 35. №. 8. P. 142–161.

<sup>341</sup> Bodi B. Videogames and Agency. Taylor & Francis, 2023. P. 226.

<sup>342</sup> Грегори Дж. Игровой движок. Программирование и внутреннее устройство. Третье издание. СПб.: Питер, 2022. 1136 с.

<sup>343</sup> Харман Г. Четвероякий объект: Метафизика вещей после Хайдеггера. Пермь: Гиле-Пресс, 2015. 152 с.

агентивность пространства выявляется игроком через его собственные действия, то агентивность времени независима от действий игрока. Игры зачастую стремятся к минимизации подобной агентивности<sup>344</sup>, но подобный вывод возникает из-за несистемного анализа «топоса» видеоигры, поэтому необходимо обратить пристальное внимание на самораскрытие агентивности времени в игровых системах 1980-х гг.

Первым и наиболее простым способом раскрытия агентивности времени является переопределение агентивности реального времени. Так, игры типа Super Mario Bros используют временной индикатор, отсчитывающий секунды реального времени, если таймер доходит до нуля, то игрок погибает. Очевидно, что такие взаимоотношения между временем «художественным» и временем «реальным» являются системой, превращающей реальность в игру и наоборот. При этом важно понимать, что модель формирования агентивности игрового времени через изменение свойств времени реального не является специфически новой для 1980-х гг. и, скорее, относится к предшествующей эпохе в истории видеоигр, когда реальное время использовалось в «топосах» аркадных игр.

В 1980-е гг. реальное время как актер игрового процесса начинает использоваться всё меньше, что во многом связано с изменением самой игровой системы и её уходом в область «гиперреальности». Агентивность реального времени парадоксальным образом не уменьшает разрыв между реальностью и игрой, но, напротив, подчёркивает «художественность» происходящего на экране. Вероятнее всего, это связано с тем, что разрыв между чувственным качеством реального времени и его чувственным вторжением в игровой процесс при подобной агентивности реального времени ощущается игроком чрезмерно резким и необоснованным. Отсюда должна возникнуть потребность в формировании другого агентивного пространства, которое и будет определять агентивность времени в топологии видеоигры 1980-х гг.

<sup>344</sup> Aarseth E. Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Game // Cybertext Yearbook 2000. Jyvaskyla: University of Jyvaskyla, 2001. P. 152–171.

Классическим примером новой топологии становятся различные варианты ролевых игр (игры Ultima и Wizardry из уже упомянутых ранее, или игра Castelvania II: Simon's Quest (Konami, 1987) из проектов для домашних консолей), которые переносят агентивность реального времени на агентивность времени сконструированного. В первую очередь это выражается в появлении внутри игр временных циклов (например, смены дня и ночи), которые влияют на игровой процесс. Важно заметить, что циклы сконструированного времени привязаны к циклам времени реального (что принципиально отличает топологию видеоигры от топологии «пошагового» времени, успешно реализованного в настольных играх), но эта связь скрывается целым рядом приёмов.

Во-первых, на техническом уровне, игровое время заимствует своё течение не непосредственно из реального времени, но через инструменты системы (для 1980-х гг. это, в первую очередь, тактовая частота процессора), из-за чего невозможно поставить знак равенства между временем реальным и интервалами игровых циклов. Во-вторых, игровые циклы протекают быстрее чем их реальные аналоги, что способствует конструированию «гиперреальной» игровой системы, оторванной от непосредственной реальности через формирование внутренней самосогласованности.

Внутренняя самосогласованность системы достигается благодаря тому, что игровые циклы влияют на поведение комплекса игровых объектов и элементов, управляемых искусственным интеллектом, что подчёркивает самораскрытие влияния времени на игровую систему. Это влияние не всегда является самоочевидным при изначальном восприятии воображаемых свойств объекта, что и приводит к формированию «топоса» времени как внутриигрового временного цикла.

Ключевым свойством игрового цикла становится его самозамкнутость – игровое время связано с циклическими изменениями, которые непрерывно сменяют одно другим, не оказывая линейного воздействия. Именно линейная

стрела времени и становится элементом агентивности видеоигры, который начинает использоваться уже в 1980-е гг., но, по-видимому, является компонентом более характерным для топоса последующих этапов развития истории видеоигр. Так, в играх типа Ultima или Wizardry существует линейный счёт времени, согласованный с циклами дня и ночи, однако, этот счёт времени не оказывает существенного влияния на игровой мир (равно как аналогичные системы в играх Final Fantasy (Square Co., 1987) или Dragon Quest (Chunsoft, 1986)). При этом в игре Castelvania II: Simon's Quest линейная стрела времени оказывает прямое воздействие на игровой процесс, поскольку с течением времени некоторые действия становятся недоступными для игрока.

Вторжение линейного времени можно оценивать как часть диалектического процесса интеграции изначальной системы с равенством между игровым и реальным временем, последующим обособлением игрового времени, за которым следует его новое синтетическое качество, связанное с интеграцией линейного реального времени в игровой процесс. Однако с точки зрения топологии речь идет, скорее, не об историческом развитии, а об одновременном соприсутствии всех обозначенных выше вариантов реализации времени, которые находятся в напряжённом отношении с прочими акторами игровой системы. Проявляя свою агентивность, время позволяет игре балансировать между «реальностью», «реалистичностью» и «гиперреальностью», которая становится максимально ясной в момент последовательного включения линейного времени в игровую систему.

Если агентивное пространство линейного времени, связанное с влиянием на игровую систему, проявляет себя уже в 1980-е гг., то последующее развитие «топоса» приводит к расширению агентивного пространства времени в сторону его интеграции с элементами, управляемыми искусственным интеллектом. Именно категория времени становится важным критерием для дополнительного разделения искусственного интеллекта и игровых объектов, поскольку последние связаны со временем непосредственно, подчиняясь его

агентивности, в то время как искусственный интеллект в 1980-е гг. практически не подчинён времени и действует, исходя из «собственного» восприятия ситуации. Игровой объект реагирует на время, а искусственный интеллект реагирует, скорее, на пространство. В дальнейшем ключевые трансформации в области игрового искусственного интеллекта будут связаны с необходимостью обучить его реагировать на время.

Последняя плоскость рассмотрения игрового времени связана с его влиянием на игрока. Главной концептуальной рамкой здесь становится анализ «время-зависимых» действий, совершаемых игроком<sup>345</sup>. Как правило, под время-зависимыми действиями понимают характерную для видеоигры ситуацию, когда определённое действие игрока будет успешным только в том случае, если оно будет совершено в определённый временной интервал. Топология времени в 1980-е гг. показывает, что подобная модель в действительности предполагает существование не столько игрового времени, сколько демонстрирует возможность элементов игровой системы создавать собственные локальные временные измерения.

Классический пример время-зависимого действия – это «прыжок над пропастью» в платформерах. При движении персонажа у него есть лишь небольшой временной интервал, при котором прыжок будет успешным, если совершать действие за пределами этого временного интервала – игрок проиграет, и игровая система отметит его неуспех. Исходя из анализа топологии игрока, нетрудно заметить, что прыжок в действительности зависит от состояния движения, которое зачастую относится к агентивности игрока. Даже в тех случаях, когда одна из осей движения связана с постоянным передвижением, временной интервал на совершение действия создаётся не столько глобальной игровой системой, сколько локальным положением игрока во множестве его возможных состояний. Однако говорить об изменении зависимости успешности действия от состояния агентивного пространства

<sup>345</sup> Zagal J. P., Mateas M. Time in videogames: a survey and analysis. *Simulation & Gaming*. 2010. № 41(6). P. 844–868.

также не приходится, потому что с психологической точки зрения совершение действий, похожих на прыжок с платформы на платформу, упирается именно в скорость реакции, в способности реагировать на изменяющиеся во времени обстоятельства<sup>346</sup>.

Т.е. агентивность видеоигрового времени в 1980-е гг. связана с появлением множества локальных временных акторов, связанных с ограничением агентивности элементов игровой системы, с которыми они взаимодействуют. Именно локальные временные акторы выступают игровыми элементами, связывающими пространства возможностей игровых элементов в единую игровую систему.

Дальнейшее развитие топологии времени приводит к системе, в которой становится возможным влияние локальных временных акторов на глобальное игровое время<sup>347</sup>. Таким образом, аналитическая рамка локальных временных элементов позволяет не смешивать онтологические уровни игры, поскольку, как только в агентивном пространстве игрока проявляются действия, влияющие на течение игрового времени, корректнее говорить о влиянии локального времени игрока на время игровой системы, а не на самого игрока.

Таким образом, в 1980-е гг. топология времени в видеоиграх формируется в трёх ключевых направлениях. Во-первых, появляется замкнутый на самом себе временной цикл, состоящий из последовательной смены различных временных состояний. Во-вторых, возникает система влияния глобального времени на игровые объекты, которые формируют локальные временные акторы, управляющие своими действиями. В-третьих, возникает локальное время игрока, которое связано с успешностью или неуспешностью выполнения им определённых действий в рамках игровой симуляции.

<sup>346</sup> Stamenkovic D., Jacevic M. Time, Space and Motion in Braid: A Cognitive Semantic Approach to a Video Game. *Games and Culture*. 2015. № 5(3). P. 178–203.

<sup>347</sup> Итоги научного семинара «Теории и практики прикладных культурных исследований» 29 марта 2023 года (государственная универсальная научная библиотека Красноярского края, Красноярск) // Сибирский искусствоведческий журнал. 2023. Т. 2. № 3. С. 63–81.

### 2.2.7. Топология нарратива в видеоиграх 1980-х гг.

Последним элементом топологии видеоигры выступает нарратив, который можно считать значимым расширением временной топологии в область репрезентации. Исследования нарратива видеоигры тесно связаны с проблематикой взаимодействия «людологии» с «нарратологией» и исторически восходят к проблеме изучения новых нелинейных нарративов, появляющихся с развитием компьютерных технологий<sup>348</sup>. На современном этапе нарратив считается значимым элементом видеоигры, при этом находящимся, скорее, в равноправных отношениях с остальными компонентами, не являясь ни подчинённым, ни доминирующим компонентом системы<sup>349</sup>. Вопрос об агентивности нарратива может показаться «странным», поскольку сами концепции изначально возникают в двух враждующих лагерях и зачастую относятся к различным онтологическим уровням игровой системы. Под агентивностью нарратива можно понимать глобальную последовательность игровых событий, возникающих в результате действий игрока или течения времени, и оказывающих всестороннее влияние на игровую систему в целом. Агентивность нарратива, таким образом, сводится к пространству возможных влияний отдельных событий на все элементы системы.

Традиционно оценка видеоигрового нарратива связывается с представлением об одновременном сосуществовании множества разветвлённых типов нарратива. Подобная схема была присуща ещё теории «кибертекста» Э. Аарсета<sup>350</sup>, а на современном этапе получила развитие в модели «гиперэпоса» Г. Фрейермута<sup>351</sup>. В наиболее простом виде модель «гиперэпичности» предполагает существование множества возможных нарративов, каждый из

<sup>348</sup> Aarseth E. J. *Nonlinearity and Literary Theory*. // *Hyper/Text/Theory*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press, 1994. P. 51–86.

<sup>349</sup> Backe H.-J. *Narrative Rules? Story Logic and the Structures of Games*. *Literary and Linguistic Computing*. 2012. № 27 (3). P. 243–260.; Domsch, S. *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*. Berlin: De Gruyter. 2013. 196 p.; Herte M. *Forms and Functions of Endings in Narrative Digital Games*. New York: Routledge. 2020. 266 p.; Ryan M.-L. *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media (Parallax: Re-visions of Culture and Society)*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2015. 304 p.

<sup>350</sup> Aarseth E. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press, 1997. 216 p.

<sup>351</sup> Фрейермут Г. С. *Игры. Геймдизайн. Исследование игр*. Харьков: «Гуманитарный центр», 2021. 250 с.

которых становится актуальным в ходе выполнения действий игроком. Гиперэпичность, как и кибертекстовость, с точки зрения агентивности нарратива, слабо проявлены в играх 1980-х гг. и лишь постепенно становились «обычными» приёмами.

При обсуждении гиперэпического поворота зачастую происходит смешение понятий нарратива как специфической агентивности и игрового процесса как актуальной формы взаимодействия с игровым миром. Возможность играть в игру таким образом, чтобы всякий раз получать несколько отличный игровой опыт, относится к фундаментальным свойствам игровой системы. При этом агентивность самого нарратива не возникает непосредственно в силу подвижности игровой системы. Предположим, что мы читаем классическое литературное произведение, но при этом перелистываем страницы не последовательно, а «случайно», имитируя игровое взаимодействие с книгой. В этом случае результатом прочтения будет всё тот же «нарратив», хотя изменится характер нашего переживания самого повествования. Похожим образом, отнесение гиперэпического поворота как множества вариантов прочтения к фундаментальным свойствам игрового нарратива игнорирует реальную сущность агентивности нарратива, которая способствует его «естественному» включению в игровую систему.

Агентивность нарратива складывается не как своеобразное «повествовательное дерево» со множеством отходящих в разные стороны, порой даже не предполагавшихся автором нарративов, а своеобразным пунктиром, промежутки между узлами которого заполнены множеством отдельных повествовательных приёмов. Так, видеоигры 1980-х гг., как правило, определяют исходную узловую точку, за которой следует несколько промежуточных, прохождение которых связано с изменением контекста игры («переходами между уровнями»). Часть игр обладает финальной узловой точкой (в первую очередь – это проекты для персонального компьютера и консолей), прохождение которой обуславливает выход за пределы игрового

пространства. Важно понимать, что последовательность узловых точек (прохождение которых и связывается с изменением условий разыгрывания всей системы) в большинстве случаев остаётся линейным, в то время как игровой процесс от точки к точке может разнообразиться. Похожая нарративная модель может быть обнаружена и в современных видеоиграх, особенно ярко она проявляет себя при сопоставлении форм реализации одного и того же нарратива в различных медиасредах<sup>352</sup>.

Ключевым инвариантом, проявляющим принцип взаимоотношений между агентивностью нарратива и агентивностью других элементов игровой системы, можно считать случай формирования нарратива в уже упоминавшейся игре *Castelvania II*. Наличие единой стрелы времени здесь связывается с приёмом «скрывания» от игрока некоторых важных нарративных узлов. Из-за чего изменения игровой системы оказываются скрыты от игрока, приводя его к различным вариантам финала. Мы видим здесь две важные «точки роста» агентивности игрового нарратива, которые будут использованы в дальнейшем.

Во-первых, последовательность узловых точек не всегда будет линейной. Эта последовательность определяется не столько процессом игры вообще, сколько поведением игрока в отдельных узловых точках, что опять же несколько отличает агентивный характер сложного нарратива, по отношению к классическим представлениям о кибертексте и гиперэпическом повествовании. Во-вторых, некоторые узловые точки и не обязательно напрямую демонстрировать игроку. Второе свойство агентивности нарратива приводит к его частичному смещению с топологией времени, что, вероятно, позволяет прояснить обозначенные выше векторы развития агентивности времени. Последнее движется в сторону совмещения своего пространства возможностей с пространством возможностей нарратива (как игровые объекты приближаются

<sup>352</sup> Ермаков Т. К., Дегтяренко К. А., Шпак А. А. Особенности трансформации нарративных схем при изменении медийной основы произведения (на материале анализа книги, фильма и игры "Крестный отец") // Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки. 2024. Т. 17. № 1. С. 42–54.

к искусственному интеллекту), что демонстрирует изменения в топологии современной видеоигры.

Другой важный аспект связан с тем, как именно узловые точки нарративной агентивности представлены в игровом процессе. Зачастую переломные моменты связаны с достижением игроком определённой точки в пространстве (реже – с выполнением определённой последовательности действий), после чего агентивное пространство игрока на время сводится к нулю, событие «разыгрывается», после чего игрок вновь обретает возможность действовать, но в изменённой игровой системе. Важно, что подобные узловые точки не всегда связаны с «репрезентационным» уровнем, практически ничего не сообщая игроку о некотором смысловом содержании происходящего. Переход осуществляется преимущественно агентивно, в качестве перелома демонстрируя временную неспособность к действию.

Подобный подход к реализации нарратива демонстрирует важный разрыв в игровой системе, который, по-видимому, и послужил в своё время основанием для разделения «людологии» и «нарратологии». Подобные переломные точки работают против ощущения «гиперреальности» (поскольку создают паузу в игровом процессе) и против гиперэпичности в её агентивном смысле (поскольку явным образом подчёркивают сущностную линейность нарративной схемы). В результате создаётся впечатление, что собственно игровое чужеродно нарративному, пусть и вписанному в игровую систему.

На самом же деле разрыв действительно является лишь мнимым, поскольку правильнее говорить не о чужеродности нарратива, а о недостаточной развитости приёмов создания игрового нарратива по отношению к приёмам создания «гиперреальности». В сущности, уже игра Castelvania II демонстрирует все ведущие свойства агентивного нарратива, в то время как игры типа Super Mari Bros используют лишь наиболее важные для игровой системы пространства возможностей нарратива. Последующее развитие топологии видеоигры будет связано именно с увеличением значимости

агентивности нарратива, которая сможет естественным образом вписаться в «гиперреальную» игровую систему.

Таким образом, топология игрового нарратива связана с принципами построения узловых точек игрового повествования, между которыми разыгрывается уникальный игровой процесс. В 1980-е гг. последовательность точек была преимущественно линейной и связанной с прерыванием агентивности игрока, хотя уже в этот период появляются игры, в которых агентивность нарратива связана с нелинейной последовательностью узлов и отсутствием необходимости непосредственного взаимодействия между игроком и переломным событием.

#### *2.2.8. Топология видеоигры 1980-х гг. в медиакультуре*

Последовательный синтез всех приведённых выше топологий должен привести к представлению о целостной топологии видеоигры 1980-х гг. и её роли в медиакультуре. Представленные выше топологии можно назвать «описательными», поскольку при анализе элементарных ядер видеоигры внимание было сосредоточено на отдельных отличительных чертах, которые определяют характер игрока, пространства, игровых объектов, искусственного интеллекта, времени и нарратива в видеоиграх 1980-х гг. Синтетическая топология, конечно, может быть представлена в форме простого суммирования приведённых выше описаний, но в таком случае никакого нового знания получено не будет. Именно поэтому необходимо предложить другой вариант топологического описания, который может быть назван «логическим».

«Логическая» топология опирается в большей степени на топологию в том виде, в каком она понимается в математическом категорном анализе (см. напр.<sup>353</sup>). Переход к логической модели требует описания не столько свойств выделяемой топологии, сколько логики трансформации элементов в её пределах. Обозначенная логика должна объяснять причины сохранения

<sup>353</sup> Голдблатт Р. Топосы: Категорный анализ логики. М.: Мир, 1983. 487 с.

исследуемого явления в её постоянстве, а принцип её выделения в общем виде сводится к искусственному конструированию терминального объекта и способов перехода. Терминальный объект в данном случае – условная «истина» логической системы, «идеальная видеоигра», включающая в себя все наиболее значимые черты видеоигрового. Важно понимать, что введение терминального объекта в гуманитарную область не является терминологической подменой, поскольку ключевыми отличиями терминального объекта от «идеального» являются:

1. «Реальность» терминального объекта в том смысле, что он может быть сконструирован и явлен в качестве существующего объекта. Соответственно, возможным становится обнаружение терминального объекта в исследуемом материале без каких бы то ни было оговорок, касающихся отдельных его элементов.

2. Терминальный объект всегда должен коррелировать с моментами трансформации, а не только описываться как замкнутый на самом себе. Иными словами, всё оставшееся предметное поле описывается не как в той или иной степени «похожее» на терминальный объект, но как видоизменённый терминальный объект. Совокупность типических приёмов трансформации должна обеспечивать набор базовых «логических» операций исследуемой топологии.

«Реальность» терминального объекта объясняет одновременную подвижность и статичность топологий во времени. В силу того, что терминальный объект зачастую действительно существует в предметном поле, исторические изменения топологии связаны с изменением терминального объекта с сохранением типичных трансформаций. Иными словами, единство видеоигровой топологии с 1960-х гг. по настоящее время поддерживается тем фактом, что ни одна из созданных игр не потеряла статуса «игры», поскольку все объекты могут быть получены из любого терминального объекта, который принимается в конкретный исторический промежуток времени за «истинную»

игру. Набор трансформаций позволяет «усовершенствовать» игру 1980-х гг. до современной игры и обратно – превратить современную игру в игру 1980-х гг. При этом теоретически возможны коренные сломы в топологии, подразумевающие появление новых логических операций, но, вероятнее всего, они ведут к появлению новых смешанных медиа, которые воспринимаются как топологии отличные от изначальных, но сохраняющие некоторую схожесть (показательным примером такого перелома можно считать появление перформативных практик в рамках топологии визуальных искусств).

Реальность терминального объекта снимает упреки в «виртуализации», которые адресованы топологическому анализу со стороны объектно-ориентированной топологии<sup>354</sup>. Если приведённые выше «описательные» топологии действительно являются виртуальными конструктами, то терминальный объект является объектом в полном смысле, и значит, как минимум, обладает множеством нефиксируемых свойств, которые не сводятся к его характеристике «терминальности». Дополнительные потенции объясняют пульсацию терминального объекта, поскольку, в определённой ситуации практически любая игра может стать терминальной, например, в контексте матрицы для формирования того или иного жанра<sup>355</sup>.

Из вышеприведённых описаний и примеров следует, что терминальным объектом для топологии игры 1980-х гг. можно считать игру Super Mario Bros, поскольку в данном проекте наиболее последовательно представлены ключевые особенности топологий игрока (перемещение и изменение состояния), пространства (малая агентивность экрана, физичность пространства, наличие пространственных объектов), игровых объектов (представлены все выделенные типы), искусственного интеллекта (совмещение техник остранения, частичного копирования агентивности игрока и частичной индивидуализации), времени (наличие локальных временных акторов, общая линия развития времени) и нарратива (выделенные потерей контроля узловые

<sup>354</sup> Harman G. On the Horror of Phenomenology: Lovecraft and Husserl. Collapse, 2008. P. 333–364.

<sup>355</sup> Baetman C., Boon R. 21st Century Game Design. Boston: Charles Rivera Media, 2006. 332 p.

нарративные точки). Соответственно, дальнейший анализ должен быть направлен на решение вопроса о том, с помощью каких операций можно получить из игры типа Super Mario Bros другие игры, принадлежащие топологии 1980-х гг.

Вычленение ключевых логических операций может быть сопоставлено с принципами использования осевого анализа в Grounded Theory<sup>356</sup>, т. е. опирается преимущественно на прагматику полученной модели и основан на сведении выделенного множества категорий к ряду наиболее значимых. В соответствии с приведёнными выше описаниями уместно обозначить ядром развёртки видеоигровой топологии 1980-х гг. агентивность игрока, которая ограничивается двумя важными критериями – агентивностью пространства и агентивностью времени.

Первая логическая операция сводится к взаимоотношениям между движением и накладываемым на него пространственными ограничениями. Причём необходимо учесть глобальную агентивность пространства – как физического мира, как экрана и как множества объектов-пространства. Так, казалось бы, коренным образом отличающаяся от игры Super Mario Bros игра The Legend of Zelda (Nintendo, 1987) может быть выведена из первой через добавление новой оси передвижения персонажа, ограничением влияния физического пространства и возвращением агентивности экрана. Важно отметить, что коренной слом в топологии не происходит именно в силу того, что сохраняется «управляемый» персонаж, логические же функции сводятся к изменению условий его перемещения в пространстве.

Вторая логическая операция сводится к связям между локальным временем агента-игрока и глобальной осью времени-нарратива. Так, уже упоминавшаяся игра Castelvania II ближе к игре Super Mario Bros с точки зрения обозначенной выше оси, но из-за нарастания агентивности нарратива игра Castelvania II отдаляется от ядра топологии. Стоит отметить, что другим

<sup>356</sup> Corbim J., Strauss A. Grounded theory research: procedurs, canons and evauluative criteria, Qualitive Sociology, 1990. №13. P. 3–21

примером соотношения между локальным и глобальным временем выступает эффект «пошаговости», в котором локальная агентивность превалирует над глобальной. Данный эффект объясняет включённость в топологию 1980-х гг. таких игр как Wizardry, Final Fantasy или Dragon's Quest, которые кажутся максимально отдалёнными от Super Mario Bros, но, в действительности, лишь представляют собой пример предельного вывода из терминального объекта с помощью типичных для топологии операций.

Остаётся решить вопрос о глубине разрыва между топологией 1960-1970-х гг. с исследуемым периодом и последующем разрыве, приходящемся на 1990-е гг. Какие принципиальные изменения в логических операциях и терминальных объектах ведут к формированию других топологий видеоигры? В случае с предшествующим периодом истории видеоигр в качестве терминального объекта может быть выбрана игра Pong<sup>357</sup>. Если рассмотреть модели перехода от игры Super Mario Bros к игре Pong, то очевидной становится третья ось трансформации, являющаяся скрытой для топологии 1980-х гг. – ось взаимодействия локальных временных акторов игрока и локальных временных акторов, управляемых искусственным интеллектом. Суть перехода к терминальному объекту 1980-х гг. заключается в уменьшении важности трансформационной оси, завязанной на агентивности локального времени искусственного интеллекта, что потребовало выделение в качестве ядра проекта, который акцентирует большее внимание на соотношениях между игроком, пространством и временем.

По сути, такой перевыбор терминального объекта объясняет и представление о 1980-х гг. как о периоде формирования, собственно, видеоигры. Связано это с тем, что обозначенные выше оси приводят к актуализации практик художественного конструирования, которые стремятся к окончательному разделению между пространством и временем настольной

<sup>357</sup> Видеоигры: введение в исследования. Томск: Издательский Дом Томского государственного университета, 2018. 396 с.; Ермаков Т. К. Особенности первых видеоигр: анализ платформы Magnavox Odyssey // Сибирский антропологический журнал. 2022. Т. 6. № 2. С. 39–52.

игры и пространством–временем компьютерной игры. Для некомпьютерных игр были важнее интеракции между людьми, а пространственно-временные координаты принимались за данность. Трансформационные оси топологии 1980-х гг. привели к тому, что пространство–время игры перестало восприниматься как данность и стало проблематизироваться. Визуально топология видеоигры 1980-х гг. может быть представлена следующим образом (рис. 1)

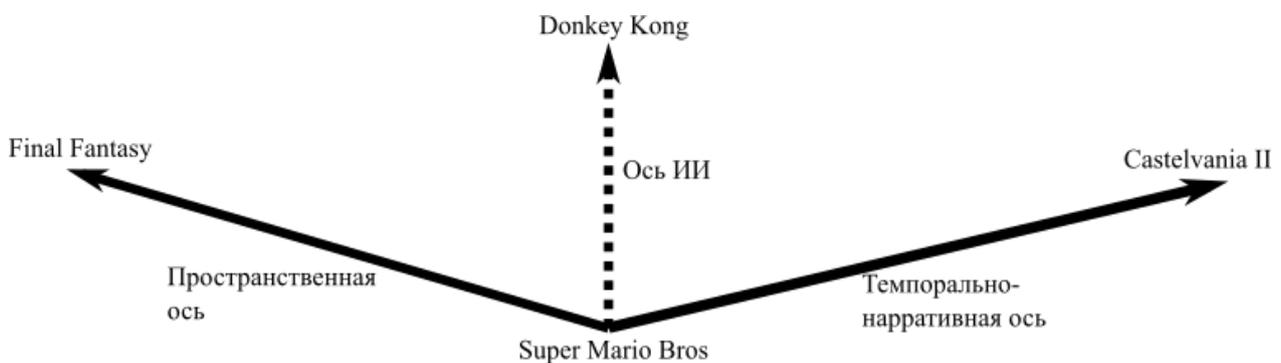


Рис. 1. Топология видеоигр 1980-х гг.

Сущность разрыва с последующим периодом истории видеоигр выявить значительно сложнее. Если задаться вопросом о трансформации из игры Super Mario Bros, например, в игру Doom, то очевидно сохранение всё тех же элементов агентивности игрока, взаимодействующих с пространственной и временной трансформационными осями. Соответственно, очень остро встаёт вопрос: а существует ли принципиальный разрыв между топологией 1980-х гг. и последующими этапами в становлении игровой индустрии? Прагматика исследования говорит о том, что реальный разрыв с топологией 1980-х гг. только намечается и всё ещё требует формирования своего нового терминального объекта, который заострит новые трансформационные оси. Возможные векторы развития кроются в следующем:

1) трансформации, связанные с «естественными интерфейсами управления», которые позволят расширить агентивность игрока за пределы управлением передвижением;

2) трансформации, связанные с увеличением роли локальных временных агентов по отношению к размноженному на все игровые объекты искусственному интеллекту, ведущие к окончательному исчезновению границы между объектом и искусственным интеллектом;

3) трансформации, связанные с исчезновением явной границы между «игровым» и «неигровым», что будет обусловлено дальнейшим развитие транс- и постгуманистских моделей взаимоотношений между человеком и техникой.

Отчасти можно наблюдать постепенное проявление всех обозначенных выше тенденций в современных играх, тем не менее, терминальный объект нового качества всё ещё не сформирован. Обозначенные потенциальные оси всегда присутствовали в топологии видеоигр, но не играли ведущую роль в процессах перехода от одного элемента множества к другому. До тех пор, пока не произойдет столкновения с увеличением важности этих осей (или возникновения такой оси, существование которой не столь очевидно из описанной выше топологии), мы должны констатировать, что топология видеоигры 1980-х гг. остаётся фундаментальной и для текущей игровой индустрии.

### 2.3. Топология видеоигры в СССР 1980-х гг.

Данный параграф диссертационного исследования посвящён проблеме рецепции видеоигры в культурное пространство СССР 1980-х гг. Учитывая специфику формирования медиакультуры позднесоветского периода российской истории видеоигр, представляется культурологически важным вопрос о механизмах преобразования и сохранения топологии видеоигры, который связан с уникальным контекстом формирования видеоигры как элемента культуры. Будет рассмотрен общий контекст рецепции игры в медиакультуру 1980-х гг., после чего выполнен анализ топологии нескольких наиболее репрезентативных игр, создававшихся в СССР в данный временной период.

#### 2.3.1. Видеоигра в медиакультуре СССР

Появление и развитие видеоигр в СССР остаются достаточно слабо изученной темой. Наиболее общая информация содержится в уже упоминавшихся выше работах зарубежных авторов по истории видеоигр (напр., Т. Донован специально для российского издания подготовил главу о развитии игровой индустрии в СССР<sup>358</sup>), которые, тем не менее, зачастую сводятся к пересказыванию истории появления Tetris, которая из общего повествования выглядит чуть ли не «случайным» феноменом, с чем никак нельзя согласиться при первом же анализе истории видеоигр позднесоветского периода российской культуры.

<sup>358</sup> Донован Т. Играй! История видеоигр. М.: Белое Яблоко, 2014. 648с.

Исследования в области цифровой и компьютерной культуры демонстрируют ряд значимых параллелей между отечественным и западными сценариями развития<sup>359</sup>, причём больше связей обнаруживается со странами Европы. В первую очередь это акцент на развитии различных типов ЭВМ при малой представленности игровых приставок, игровых автоматов или различных портативных устройств. Во-вторых, это акцент на полупрофессиональные персональные компьютеры. Второй аспект, на наш взгляд, и определяет дальнейшую дистанцию между цифровой медиакulturой СССР и условного «Запада».

Так, если компьютеры в США и Европе достаточно быстро превращались в коммерческие продукты, типовые схемы конструирования которых становились собственностью закрытых корпораций, перенося активность любителей в область написания программного кода и создания оригинальных приложений<sup>360</sup>, то советские любительские компьютеры существовали как радиоэлектронные устройства. То есть, принципиальный разрыв состоял в том, что советские любительские компьютеры были именно инженерными схемами, в то время как собственно программирование развивалось значительно слабее.

Из такого «любительского» характера компьютерной и вообще игровой культуры следует первая очень важная особенность видеоигр в СССР. В своей значительной части они существовали не столько как продукты, сколько как принципиальные схемы. В этом смысле, показательными является целый ряд брошюр, опубликованных в серии издания «Энергоиздат», самой показательной из которых является брошюра Д. М. Комского и Б. М. Игошева «Электронные автоматы и игры»<sup>361</sup>. По сути, это издание является

<sup>359</sup> Швечкова А. А. История массовой компьютеризации в СССР: компьютер "Радио-86РК" как продукт энтузиазма советской технической интеллигенции // Научный альманах. 2018. № 7-1(45). С. 256–259.; Ильин Д. В. Несостоявшееся сотрудничество: ЭВМ и компьютерные технологии в контексте научно-технического взаимодействия сверхдержав в 1970-е гг // Вестник гуманитарного образования. 2023. № 4(32). С. 71–83.; Злобин Е. В. Короткая жизнь советского компьютерного "Антея" // Информационный бюллетень ассоциации История и компьютер. 2022. № 49. С. 58–60.

<sup>360</sup> Ермаков Т. К. Становление персонального компьютера как актора в США 1970-х годов // Социальная антропология Сибири. 2020. Т. 1, № 3. С. 26–36.

<sup>361</sup> Комский Д. М., Игошев Б. М. Электронные автоматы и игры. М.: Энергоиздат, 1981. 168 с.

беспрецедентным по отношению к западной культуре, поскольку в нём предложены принципиальные схемы для создания игровых автоматов (за рубежом подобные схемы в общем виде прилагались к инструкциям для автоматов, каких-либо значимых открытых публикаций не известно). Таким образом, большая часть игр для игровых автоматов существует в СССР не в качестве готового устройства, с которым потенциальный игрок будет взаимодействовать, а как принципиальная схема, любительское воспроизводство которой позволит приобщиться к игровому опыту.

При этом видеоигровая индустрия получала и официальное развитие. Толчком к этому, вероятнее всего, послужила выставка «Аттракцион-71», на которой были представлены игровые автоматы американского и японского производства (само событие было освещено в № 11 и 12 журнала «Техника — молодёжи» от 1971 г.<sup>362</sup>). В контексте подобных публикаций важно проследить общую тенденцию к репрезентации видеоигры в советской прессе. В обозначенном репортаже, говоря об электромеханических автоматах, В. Щербаков оценивает их в рамках двух ключевых нарративов. Во-первых, они тесно связываются с достижениями творческой инженерной мысли. Игровой автомат ценен не просто сам по себе, но как показатель развития инженерии в целом, а значит — задача их создания должна стимулировать изобретательский пыл профессиональных конструкторов и молодых любителей техники. Во-вторых, красной нитью через текст репортажа проходит идея «активного развлечения», игровой автомат позволяет человеку включиться в симулированное виртуальное пространство, активно пережить опыт бытия кем-либо ещё. При этом интересно замечание автора об историчности подобных развлечений, например, рассматривая различные варианты пинбола, В. Щербаков говорит о том, что подобные развлечения своими корнями уходят в далёкую древность. Игровой автомат, таким образом, осмысливается как

<sup>362</sup> Щербаков В. Аттракцион — в мире прекрасного // Техника — молодёжи, 1971. № 11. С. 14–17.; Щербаков В. «Да здравствует здоровье!» // Техника — молодёжи, 1971. № 12. С. 34–36.

своеобразный продукт «будущего», как инструмент воссоздания классических игровых практик на новом витке технического развития.

Следующим важным свидетельством осмысления видеоигр становятся публикации о первых зарубежных игровых консолях. Наиболее показательной является короткая заметка Е. Великовича в журнале «Радио» за 1977 г.<sup>363</sup>. В ней в общем виде повторяется зарубежный нарратив об игровой приставке как новом уровне восприятия телевизора, более активного и более нацеленного непосредственно на телезрителя<sup>364</sup>. Главным отличием является, опять же, акцент на инженерном вызове, который приносят с собой подобные приставки. Телеигры — это не просто развлечение, но и потенциальная конструкторская платформа, которая может быть интересна молодому поколению инженеров как перспективная отрасль для развития их собственных талантов.

Логичным итогом развития нарратива о видеоиграх становятся две статьи, одновременно вышедшие в журнале «Микропроцессорные средства и системы» (первый советский журнал, сосредоточенный исключительно на компьютерах) в 1985 г.: статья Е.Е. Лысенко<sup>365</sup>, посвящённая общим проблемам игровых практик, и статья Г.Б. Кочеткова<sup>366</sup>, написанная с большим акцентом на конкретный материал, связанный с личными впечатлениями автора от знакомства с игровой индустрией США (которая как раз начинала выходить из кризиса).

Е.Е. Лысенко обращается к игровой практике как к сугубо положительной. Опираясь на советскую школу детской психологии, автор говорит об образовательном потенциале игры вообще. В случае же с компьютерными играми, особый акцент делается на элементе случайности, который ведёт к возможности повторения игры с высокой мотивированностью

<sup>363</sup> Великович Е. Домашние телеигры // Радио, 1977. № 10. С. 60–61.

<sup>364</sup> Ермаков Т. К. Особенности первых видеоигр: анализ платформы Magnavox Odyssey / Т. К. Ермаков // Сибирский антропологический журнал. 2022. Т. 6. № 2. С. 39–52.

<sup>365</sup> Лысенко Е. Е. Компьютерная игра с точки зрения психолога // Микропроцессорные средства и системы, 1985/ № 3. С. 15–16.

<sup>366</sup> Кочетков Г. Б. Компьютерные игры: свет и тени // Микропроцессорные средства и системы, 1985. № 3/ С. 16–20.

играющего, что, в свою очередь, позволяет закреплять полученные навыки. Для Е.Е. Лысенко важным является аспект обучения программированию с помощью компьютерной игры, что представляется исследователю одним из самых перспективных вариантов использования новой области программирования.

Г. Б. Кочетков, в свою очередь, прекрасно «схватывает» общее состояние игровой индустрии в США, что позволяет ему высказать ряд замечаний, которые прекрасно передают общий контекст развития видеоигр в СССР в 1980-е гг. Во-первых, оценка Г. Б. Кочетков самого феномена видеоигры не является сугубо положительной как у всех рассмотренных ранее авторов. В первую очередь это связано со знакомством автора с различными дискуссиями в западной прессе о влиянии видеоигр на молодое поколение (известные нарративы о жестокости в видеоиграх). В результате Г. Б. Кочетков понимает видеоигру как на сложный продукт современного общества (поскольку, как отмечает сам автор, при всей противоречивости, показатели продаж говорят о том, что для США видеоигра уже является совершенно естественной частью культуры), стремясь определить причины, по которым видеоигра оказалась столь необходимой для человека.

Во-вторых, в данной работе происходит существенный разрыв между дискурсом о видеоигре как развлечении и дискурсом о видеоигре как техническом устройстве. Связано это с тезисом Г. Б. Кочеткова о «социализации техники» посредством игровой практики. Речь идёт о том, что современная техника требует дополнительных средств, чтобы быть включённой в общество. Необходимо не только найти сферы для применения ЭВМ, но изменить самого человека, научить его взаимодействовать с компьютером. Здесь на помощь приходят видеоигры, популярность которых связывается с потребностью человека и, как это ни странно, техники в установлении контакта между друг другом. Таким образом, Г.Б. Кочетков, скорее, оценивает видеоигру как своеобразный «этап», связанный с формированием нового человека «компьютерной эры».

В-третьих, Г.Б. Кочетков окончательно закрепляет разрыв между видеоигрой и телевидением, постулируя активное включение человека в игровой процесс в качестве ключевой отличительной черты видеоигры. Отчасти это положение выступает развитием предшествующего тезиса, поскольку пассивный телезритель не является участником процесса «социализации» технического, в то время как «активный» игрок, напротив, явным образом включён в пространство взаимодействия между собой и техническим устройством, что обязательно приведёт к формированию особого отношения к видеоигре, которое закрепит новый вид взаимоотношений в системе «человек – техника».

Рассмотрим статью А.Л. Пажитнова «Логическая структура компьютерной игры», вышедшую в № 3 журнала «Микропроцессорные средства и системы» за 1987 г.<sup>367</sup>. Данная работа представляет собой особый интерес, поскольку является кратким руководством по разработке видеоигры. Структуры, которые выделяет А.Л. Пажитнов, связаны не столько с попыткой проанализировать игру, сколько с желанием предложить универсальную схему описания и разработки игрового продукта. Первоначально автор выделяет структуры, связанные с «игровым дизайном» (игровые объекты, способы взаимодействия, задачи игрока), после чего предлагает несколько типовых структур «программного» уровня. Наиболее показательным является настойчивое внимание к «задаче» игрока. Если традиционная западная модель игровой системы, скорее, апеллирует к представлениям об «игровом опыте», подразумевающим менее конкурентное взаимодействие между человеком и машиной, то А. Л. Пажитнов, следуя общему нарративу осмысления видеоигры в СССР, переносит акцент на активное сопротивление программы игроку, которое и должно руководить принципами взаимодействия между ними. Видеоигра — это инструмент, который «учит» игрока решать задачи.

<sup>367</sup> Пажитнов А. Л. Логическая структура компьютерной игры // Микропроцессорные средства и системы, 1987. № 3. С. 11–13.

Таким образом, можно выделить следующие ключевые особенности формирования видеоигры как феномена медиакультуры СССР:

1. Видеоигры в СССР тесно связаны с сектором любительской и полупрофессиональной радиоэлектроники. Это приводит к тому, что многие видеоигровые проекты существуют в качестве принципиальных схем, которые могли воспроизвести к себе дома потенциальные игроки.

2. Видеоигра осмыслялась как инженерный вызов. Её развитие связывалось с формированием нового человека и новой техники, которые в своём взаимоотношении создавали игровой продукт как специфический медиатор между ними.

3. Видеоигры выступали в качестве инструмента образовательных практик (в самом широком смысле этого слова). Т.е. они должны были выступать инструментом формирования новых компетенций, которые игрок получал в процессе игрового взаимодействия.

### *2.3.2. Анализ игр-репрезентантов*

В качестве репрезентантов будут рассмотрены 4 игровых проекта, которые демонстрируют различные аспекты видеоигр, получивших развитие в СССР в 1980-е гг. Это игра «Кот и мышь в лабиринте», принципиальная схема которой описана в брошюре «Электронные автоматы и игры» 1981 г.<sup>368</sup>; «Тетрис» 1984 г., по настоящее время являющаяся самой известной советской игрой; «Конёк-горбунок» 1986 г., разработанная для советского игрового автомата; и «Perestroika», разработанная в 1989 г. Данные игры репрезентируют не только исторические этапы развития советской игровой индустрии, но и демонстрируют все основные медиа-платформы, которые активно осваивались в СССР.

«Кот и мышь в лабиринте» являются ярким примером «любительского» видеоигрового автомата в СССР. В брошюре игра описана как независимое

<sup>368</sup> Комский Д. М., Игошев Б. М. Электронные автоматы и игры. М.: Энергоиздат, 1981. 168 с.

устройство, взаимодействие с аппаратом осуществляется через переключение тумблеров, с помощью которых игрок выбирает направление движение мыши в простом лабиринте. После того, как игрок сделал три хода, в игру включается автомат, который также совершает три хода (запрограммированных с элементом случайности, но учитывающей оптимальную стратегию), если «кот» поймал мышь, то выигрывает автомат, если же «кот» не смог поймать мышь, то выигрывает человек. На репрезентативном уровне стоит отметить, что несмотря на то, что игра принадлежит к множеству игр в «лабиринте», характерных и для западных видеоигр (например, игра Pac Man), существенное отличие составляет отсутствие цифрового экрана, что несколько сближает данную конкретную игру с классическими игровыми автоматами. Тем не менее, логика её функционирования полностью опирается на цифровую схему без автоматических элементов, а потому может быть рассмотрена как видеоигра.

С точки зрения элементов топологии, «Кот и мышь в лабиринте» могут быть описаны следующим образом. Игрок управляет неявным аватаром, его пространство возможностей сводится к перемещению своего аватара в игровом пространстве. Из-за особенностей репрезентации, аватар является условным (как и репрезентативное пространство), тем не менее, его положение в игровом мире всегда чётко задано последовательностью переключённых тумблеров. Игровое пространство может быть описано серией виртуальных ограничителей (стены самого лабиринта), которые сужают возможности перемещения игрока. Игровые объекты фактически в игровой топологии не представлены. Искусственный интеллект управляет объектом, который полностью копирует агентивное пространство игрока, при этом его искусственность подчёркнута возможностью случайной ошибки при безусловном «знании» оптимальной стратегии. Время в игре представлено «пошаговыми» временными акторами игрока (моменты выбора направления движения), в то время как нарратив формируется через узловые точки — завершение хода игрока и утрата контроля

над передвижением и завершение хода искусственного интеллекта, после которого наступает один из возможных финалов игры.

Таким образом, игра «Кот и мышь в лабиринте» характеризуется слабо выраженной агентивностью пространства и игровых объектов, а также преимущественной игрой против искусственного интеллекта. Как было показано ранее, второй пункт больше характерен для топологии видеоигр предшествующего этапа истории видеоигр. Сравнительно же малая агентивность пространства характерна для игр, расположенных на одной из границ глобальной топологии (аналогами выступают игры типа «Wizardry» или «Final Fantasy»). Эта совокупность характеристик хорошо ложится на двоякую природу самой игры — с одной стороны это игровой автомат, с другой — распространяющаяся принципиальная схема, что больше характерно для программно-зависимых игр для персонального компьютера. Как будет ясно далее, подобный симбиоз будет и дальше определять специфику топологии советских видеоигр.

«Тетрис», созданный А. Л. Пажитновым в 1984 г. для компьютера «Электроника-60», до сих пор является одной из самых известных игр от отечественных разработчиков<sup>369</sup>. Суть игры сводится к тому, чтобы, вращая выпадающие фигурки тетрамино, падающие из верхней части экрана, размещать их в нижней части экрана максимально оптимальным образом, избегая полного заполнения экрана. Стоит отметить, что популярность игры во многом связана с тем, что она была выпущена и на Западе, в частности, на одной из первых успешных портативных консолей Game Boy.

С точки зрения топологии «Тетрис» состоит из следующих компонентов. Агентивность игрока опять же сводится к перемещению компонентов в пространстве и изменению их состояния (передвижение влево/вправо, вращение на 90 градусов и ускорение падения). При этом существует репрезентация «аватара» игрока, который, с одной стороны, множественен (по

<sup>369</sup> Донован Т. Играй! История видеоигр. М.: Белое Яблоко, 2014. 648с.

ходу игры игрок управляет множеством разных фигурок), но в каждый конкретный момент времени единственен. Пространство существует как виртуальная граница агентивности (стены ограничивают движение влево, вправо и вниз), так и в качестве физического пространства, обеспечивающего постоянное движение игрока «вниз». Игровые объекты, по сути, представлены неподвижными изменяемыми элементами, но особенность их заключается в том, что их создаёт игрок своими действиями, поскольку каждый падающий аватар игрока, впоследствии становится игровым объектом. Искусственный интеллект фактически в игровой топологии не представлен. Время существует как глобальная линия, обеспечивающая постоянное появление новых фигурок (в пользу этого положения говорит подсказка о том, какая фигура появится следующей), так и в качестве локального актора, поскольку на действия игрока всегда отводится ограниченный временной отрезок. Нарратив может быть сконструирован в точках смены аватара игрока, поскольку игрок на время теряет управление, когда фигура встаёт на место и происходит обработка результатов его «хода». Возможное завершение игры одно — это заполнение экрана, после чего игрок «проигрывает», но фиксирует свой результат в форме накопления максимально возможного числа очков.

Таким образом, «Тетрис» также демонстрирует специфическую комбинацию «старой» и «современной» топологий. С одной стороны, отсутствие «финальной» точки нарратива и множественный аватар являются характеристиками топологии предшествующего периода истории видеоигр в 1970-е гг., с другой стороны, отсутствие явного противника в виде искусственного интеллекта является характеристикой топологии уже 1980-х годов. Вновь фиксируется своеобразная рецепция «аркадности» в пространство технологий создания видеоигр, характерных для 1980-х гг.

Игра «Конёк-горбунок» была разработана для советских игровых автоматов серии ТИ-МЦ-1 и выпущена где-то между 1986 и 1988 гг. Игра представляет собой классический «сайд-скроллер», в котором задача игрока

сводится к тому, чтобы пройти до правого края экрана, избегая столкновения с отдельными препятствиями.

С точки зрения топологии перед нами игра, репрезентативная для периода истории видеоигр 1980-х гг. Игрок способен перемещать своего аватара, а также изменять его состояния. Пространство представлено как через физические ограничения (гравитация, действующая на персонажа), так и через виртуальную границу экрана, которая здесь является вполне достижимой, но при этом она обозначает переход к следующему виртуальному пространству. Игровые объекты представлены преимущественно пространственными объектами, объектов, на которые игрок способен влиять практически нет. Искусственный интеллект управляет рядом специальных объектов, выделяющихся частичным копированием пространства возможности игрока и репрезентативным акцентом на их уникальности. Время представлено характерным для 1980-х гг. взаимодействием локальных временных акторов, требующих от игрока «вовремя» совершать определённые действия для достижения результата. Нарративные узлы представлены в моментах перехода между экранами и отдельными наиболее яркими точками полного изменения игрового пространства и отсутствия контроля над аватаром (всего таких точек 4, и они знаменуют собой не только начало игры, но и её завершение).

С точки зрения топологии, игра «Конёк-горбунок» наиболее соответствует топологии 1980-х гг. По сути своей она максимально приближена к ядру, а с точки зрения наиболее значимых трансформационных осей в целом приближается к терминальному объекту. Ключевые отличия могут быть сведены к чуть меньшей значимости физического пространства и, как это ни странно, связанной с этим уменьшением степени свободы передвижения игрока, а также к малому количеству динамичных игровых объектов. Ещё одной отличительной чертой игры является ее физическая реализация — как было отмечено ранее, топология 1980-х гг. связана в первую очередь с

домашними игровыми консолями, в то время как, игра «Конёк-горбунок» является классическим игровым автоматом.

«Perestroika» является компьютерной игрой, разработанной в 1989 г. программистом Н. Скрипкиным. На репрезентативном уровне игра является сатирическим политическим высказыванием, тем не менее, с точки зрения непосредственного игрового процесса, она представляется закономерным итогом развития советских видеоигр 1980-х гг.

Агентивность игрока здесь сводится к перемещению аватара влево, вправо, вверх и вниз. При этом перемещение происходит дискретно, аватар движется от одной возможной точки к другой. Пространство практически никак не ограничивает действия игрока, поскольку границы экрана выключены из взаимодействия, а физическое воздействие также никоим образом не ограничивает действия игрока. Игровые объекты, в основном, сводятся к различным вариантам динамических неподвижных объектов и пространственным объектам, изменяющимся со временем. Также выделяется особый объект, достижение которого приводит к нарративным изменениям. Искусственный интеллект управляет объектом, который полностью копирует агентивность игрока, однако этот объект позиционируется не как противник, а как своеобразное препятствие на пути достижения конкретной цели. Время представлено множеством локальных акторов, требующих от игрока постоянного принятия своевременных решений. Нарратив представлен узловыми точками временной потери контроля после достижения цели на уровне. Несмотря на то, что количество уровней ограничено, прохождение последнего не ведёт к значимому нарративному узлу, лишь предлагая игроку зафиксировать свой результат в таблице рекордов.

Таким образом, игра «Perestroika» всё ещё явно относится к топологии 1980-х гг., однако включает компоненты, которые уже можно считать не просто принадлежащими предшествующим топологиям, но относящимся к достижениям советской видеоигры, в частности, это специфический аркадный

нарратив, для игры характерны отказ от пространственности и связь с любительским программированием, «авторский» компонент в разработке.

### *2.3.3. Общая характеристика топологии видеоигры в СССР 1980-х гг.*

На основании проанализированных исследований, сформулируем ряд значимых положений, характеризующих топологию советской видеоигры в категориях терминального объекта и трансформационных преобразований, которые позволят показать отличия советской медиакультуры от медиакультуры, формирующейся в 1980-е гг. в США.

На время оставив в стороне вопрос о терминальном объекте советской топологии видеоигр, суммируем ключевые отличия топологий отдельных видеоигр в СССР и опишем возможные трансформационные схемы, которые бы позволили сделать «западную» видеоигру более приближенной к советской топологии.

Первым значимым отличием является зафиксированное изменение топологии пространства. Игра «Конёк-горбунок» представляет в этом смысле показательное исключение, но даже здесь пространство по своей топологии, скорее, склоняется к переходным игровым проектам (наподобие игры «Pitfall»). В оставшихся играх пространство фактически «пропадает», создавая лишь невидимую границу игрового мира, внутри которого активно взаимодействуют игрок и игровые объекты. Такое «исчезновение пространственности», с одной стороны, могло бы приближать советские видеоигры к аркадным игровым автоматам и говорить о специфическом «отставании» от западных аналогов, но против такой упрощенной интерпретации как раз говорит анализ игры «Конёк-горбунок» (и других игр, выпущенных для автомата ТИ-МЦ-1, например игра «Снежная королева»), которая, будучи игровым автоматом, как раз использует топологию пространства более характерную для 1980-х гг.

Вторая особенность — стремление к формированию множества динамичных игровых объектов, чьи локальные временные акторы создают

ключевое препятствие для игрока. Для топологии 1980-х гг. характерен акцент на глобальное время и на локальное столкновение игрока с различными вариантами искусственного интеллекта, чьё полу-предсказуемое поведение становится значимым препятствием для игрока. Советские видеоигры данного историко-культурного периода создают динамично меняющуюся ситуацию в рамках единого пространства, в которой игрок вынужден постоянно принимать значимые решения.

Наконец, третьей особенностью становится тяготение к искусственному интеллекту, явным образом копирующему агентивность игрока. Как можно было увидеть на примере игр «Кот и мышь в лабиринте» и «Perestroika», этот искусственный интеллект создаётся не как «простая» копия, но как копия, заранее обладающая возможностями большими, чем игрок. В первом случае – «кот знает» свою оптимальную стратегию, во втором случае – «бюрократы знают» время исчезновения платформ, на которые они могут вставать, и стараются вести себя максимально осторожно. В результате, объекты, управляемые искусственным интеллектом, включаются во множество локальных временных акторов, создаваемых динамичными игровыми объектами, что вновь ведёт к усилению временного контекста, в котором игрок должен действовать.

Если задать вопрос о том, какие трансформационные операции могут привести к переходу от терминального объекта «западных» видеоигр к потенциальной игре, обладающей обозначенными выше особенностями, то окажется, что все они подразумевают одно ключевое изменение в логике перехода — «замену пространства» игровым объектом и локализацию времени. Ось, определявшая изменения в агентивности игрока в советских играх, конструируется его взаимоотношениями с динамичными игровыми объектами, а не с пространственной агентивностью. Глобальная временная ось теперь практически не существенна, и вопрос, скорее, состоит в характере

взаимодействия локальных временных акторов игрока, игрового объекта и искусственного интеллекта.

Означает ли такое изменение логики глобальный разрыв между топологией «западных» видеоигр и видеоигр в СССР? С одной стороны, безусловно да, означает, поскольку теперь можно зафиксировать две разные логики перехода. Первая сводится к пропорции между агентивностью игрока и агентивностью динамических игровых объектов, которые вытесняют собой пространственную агентивность, сводя её к минимуму. Вторая ось заключается в сложной пропорции между локальными временными акторами игрока, искусственного интеллекта и игровых объектов, которая создаёт динамичную диспозицию между обозначенными элементами в вопросе о том, а кто именно из них выступает ключевым «субъектом» игры (визуальную модель топологии видеоигры в СССР см. на рис. 2). К тому же такая смена осей явным образом указывает и на терминальный объект, которым можно считать игру «Тетрис», где взаимодействие всех вышеперечисленных элементов представлено наиболее ярко.

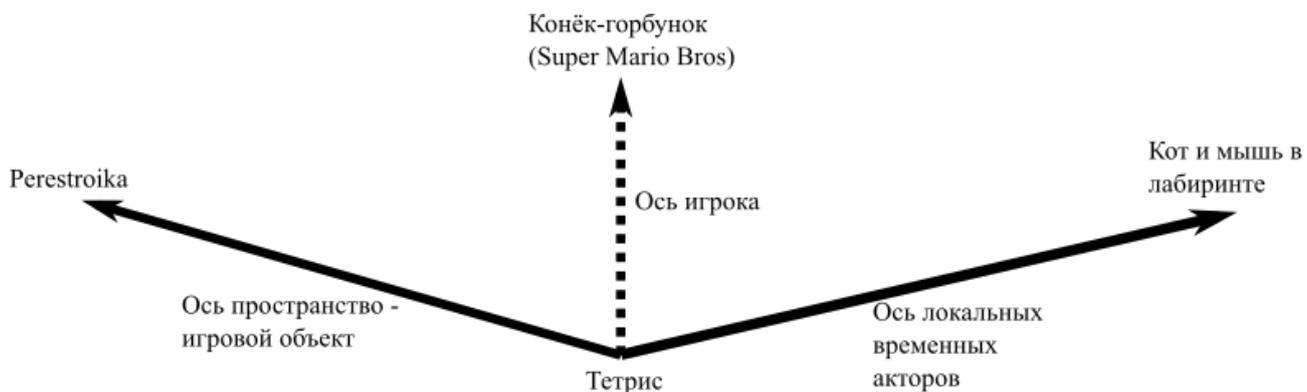


Рис. 2. Топология видеоигр в СССР 1980-х гг.

Но серьёзным аргументом против явного разрыва топологий западных и советских видеоигр в 1980-е гг. выступает история с рецепцией «Тетриса» на «Западе». Будучи терминальным объектом для топологии видеоигр в СССР,

данный проект был успешно принят на «Западе», так и оставшись ярким репрезентантом советской игровой индустрии. Проблема разрешается при обращении к технологическому контексту.

«Тетрис» в первую очередь был воспринят «Западом» как игра для портативной игровой консоли Game Boy, вокруг которой должна была формироваться новая топология, связанная с классическими проектами лишь частично. Новшество этой топологии заключается в изменении характера игрового взаимодействия, связанного с небольшими игровыми сессиями, меньшей привязанностью к месту игры (что ведёт к персонификации игрового опыта) и технически более слабой оснащённостью игрового устройства. Прежний опыт портативных устройств (примером которых выступает знаменитая серия Game & Watch) в техническом отношении чем-то походил на идею игровых автоматов типа «Кот и мышь в лабиринте» (имеется в виду персонификация устройства, построенного на логике электронной схемы, а не программного кода). Неудивительно, что специфический баланс между игровыми автоматами и персональными компьютерами, в техническом плане поддерживавшийся на протяжении всего развития советских игр, оказался востребован новым устройством.

Таким образом, топология видеоигры в СССР существенно отличается от топологии видеоигр США и Японии в 1980-е гг., но этот разрыв определяется специфической культурной направленностью самой цифровой медиакультуры. Акцент на полупрофессиональном конструировании игровых автоматов, ведущий к их персонализации, противоречил техническому фундаменту создания домашних игровых консолей, которые определили логику топологии игры в 1980-е гг. на «Западе». Данный подход к игровому автомату был связан не с технологическим отставанием, а с изначально иной установкой на взаимодействие между игроком и обществом. «Потеря пространственности» и акцент на характеристиках игровых объектов ведёт к тому, что топология советских видеоигр как бы «отказывается» от игрока, препятствуя

последовательному конструированию «гиперреальности». Игра остаётся игрой, которая бросает игроку вызов (что полностью согласуется с рассмотренными теоретическими работами о видеоиграх, вышедших в СССР в 1980-е гг.). Для топологии зарубежных видеоигр такая модель в 1980-е гг. становится востребованной ближе ко второй половине десятилетия, когда появляются портативные игровые устройства, меньше связанные с топологией, выработанной в среде своих предшественников.

## Заключение

В ходе выполнения диссертационного исследования были выполнены все поставленные задачи и нашла своё подтверждение сформулированная нами гипотеза. К основным результатам теоретического исследования можно отнести следующие положения:

1. Теоретическая модель культуры как идеалообразования позволяет рассматривать культуру как одновременно общечеловеческую концепцию, связанную с наиболее фундаментальными категориями, поддерживающими глобальную общность человечества как такового, так и ориентированную на сохранение целостности локальных человеческих групп и сообществ. Подобная подвижность оказывается востребована современной культурологией, поскольку не только позволяет учесть наиболее фундаментальные достижения в области теории культуры прошлого, но и последовательно осваивать новые области исследований, связанных с современными открытиями в философии и методологии науки.

2. Теоретический анализ медиакультуры демонстрирует сложную историческую судьбу понятия «медиа», являющегося центральным для любой концепции медиакультуры. Изначально медиа возникает как приём анализа коммуникационного ландшафта начала XX в., связанного с появлением новых технических средств, способствовавших формированию средств массовой информации. Результатом этих изменений стало обострение научной проблематики, связанной с влиянием средств коммуникации на реципиентов. В результате дальнейшего развития теоретической модели, медиа становится

концептуальной рамкой для изучения процессов взаимовлияния средства коммуникации на содержание сообщения. В этой связи наиболее важным представляется теоретико-культурологическое переосмысление понятия «медиакультура», которое преимущественно связывается с прежними представлениями о медиа как «массовой коммуникации», из-за чего медиакультура зачастую понимается как термин для выделения исторического типа культуры. В противовес этому предлагается понимать медиакультуру как форму культуры, связанную с различными коммуникативными формами передачи идеалов, эталонов, норм и ценностей, а также как форму культуры, в рамках которой происходит формирование особого способа трансляции базовых идеалов, эталонов, норм и ценностей, определённых появлением специфического «языка» коммуникации.

3. Современные методы исследования медиа связаны с общеметодологической установкой на «археологическое» исследование. Ключевыми чертами археологического подхода являются: поиск критерия классификации, связанного с постоянной пересборкой множества исследуемых объектов в новое системное целое; критерий классификации должен через пересборку проявить новые свойства целостности. Классические варианты медиа-археологии были направлены на пересборку множества медиа на основании технических систем (немецкая школа) или на основании содержания коммуникации (анго-американская школа). Необходимо отметить формирование современной оригинальной российской медиа-археологической школы, связанной с активным изучением изменений техник художественной коммуникации в контексте изменяющегося технологического ландшафта. Новое системное свойство, связанное с медиа-археологической пересборкой, раскрывает «аисторичность» развития системы медиа. Ключевой техникой пересборки является топологический анализ, позволяющий сочетать ориентированность и на технические, и на содержательные элементы медиа-объектов.

4. Анализ существующих теоретических подходов к осмыслению видеоигр показывает смещение акцента современной теории видеоигры в сторону анализа агентивности как концепции, объединяющей в себе черты, характерные исключительно для видеоигры и общие для всех произведений искусства концепции (нарратив, иконология и т.д.). Онтология видеоигры при этом позволяет выделить существенные элементы, взаимодействие агентивностей которых ведёт к конструированию целостной топологии видеоигры: пространство, время, игровой объект, игровой нарратив, игрок, искусственный интеллект.

Проведённый в исследовании культурологический анализ показывает следующие ключевые закономерности в топологии видеоигры:

1. Ключевая агентивность игрока связана с возможностью перемещать специально выделенный элемент по экрану и дискретно изменять его состояние. Часть операций, связанных с перемещением, также является дискретной и не контролируется игроком в ходе их разыгрывания.

2. Агентивность пространства связана с влиянием на агентивность игрока физических свойств игрового мира и со специфическим объектами, ограничивающими его передвижение. Особую роль играет агентивность экрана физического устройства, постепенные уменьшения которой способствует разрыву с предшествующей игровой топологией 1980-х гг.

3. Игровые объекты представлены в качестве шести типов, выявляемых как комбинации свойств подвижности и изменяемости. В предложенной топологии преимущество отдаётся неподвижным изменяемым объектам и подвижным неизменяемым объектам.

4. Элементы, управляемые искусственным интеллектом, подчинены преимущественно трём ключевым приёмам: намеренная ошибка, индивидуальность элементов и их подчеркнутая искусственность.

5. Топология времени проявляется в двух ключевых аспектах. Во-первых, это агентивность глобального линейного времени, обеспечивающего

синхронное изменение состояния всех игровых объектов. Во-вторых, это множество локальных временных агентов, влияющих на эффективность действий конкретного игрового объекта.

6. Агентивность нарратива проявляется через ряд узловых точек, которые связаны с временным изменением агентивности игрока. В некоторых случаях, эти изменения имеют долговременные последствия, видоизменяя характер игрового процесса.

7. Терминальным объектом в рассматриваемой топологии выступает игра Super Mario Bros, которая воплощает в себе наиболее типовую совокупность агентивностей обозначенных выше «топосов». Топология 1980-х гг. предполагает существование двух ключевых логических операций перехода от терминального объекта к любой другой игре: 1) изменение пропорции агентивности игрока / агентивности пространства; 2) изменение пропорции локальной временной агентивности игрока / агентивности нарратива и глобального времени. Существует «третья логика», связанная с пропорцией между игровым объектом и искусственным интеллектом, которая была более востребована в топологии 1970-х гг. и уменьшение роли которой объясняет разрыв между рассматриваемыми историко-культурными периодами развития видеоигр.

8. В СССР формируется специфическая топология, терминальным объектом которой выступает игра «Тетрис». Особенности топологии видеоигр на советском этапе истории российских видеоигр связаны с контекстом формирования медиакультуры, которые определяются тремя главными особенностями: 1) полупрофессиональный характер распространения технических устройств, связанный с деятельностью энтузиастов (или открытыми работами профессионалов), в рамках которых создавались принципиальные схемы, требовавшие своего воспроизведения в домашних условиях прежде, чем потребитель сможет непосредственно вступить во взаимодействие с медиа-продуктом; 2) пафос формирования «нового человека» технологической эпохи

нашёл своё отражение в оценке самого процесса создания медиа-устройств как последовательного решения ряда инженерных вызовов; 3) виртуальный опыт, переживаемый игроком тесно связывается с различными образовательными задачами, в первую очередь — с формированием навыка быстрой реакции на изменяющуюся технологическую среду. Трансформации советских видеоигр связаны со следующими двумя ключевыми логическими осями: 1) изменение отношений между агентивностью игрока и динамических игровых объектов; 2) соотношение локальных временных акторов игрока, игрового объекта и искусственного интеллекта. Данная топология опирается на общую ситуацию в развитии цифровой медиакультуре СССР и была воспринята США и Японией в контексте формирования портативных игровых устройств.

Дальнейшие перспективы темы диссертационного исследования связаны с расширением предметного поля топологического анализа с целью прояснить механизмы формирования и видоизменения топологии видеоигры на современном этапе развития игровой индустрии, что позволит уточнить обозначенные в данной диссертации ключевые прогностические выводы, связанные с дальнейшим видоизменением ландшафта медиакультурных практик. Будет выполнено дальнейшее методологическое развитие метода топологического анализа как способа исследования артефактов медиакультуры за пределы собственно видеоигр. В перспективе такое исследование позволит сопоставить особенности топологий различных медиа-феноменов, что открывает возможности для комплексного анализа трансформации медиакультуры в различные исторические эпохи.

## Список литературы

1. Адорно, Т. Исследование авторитарной личности / Т. Адорно. — М.: Астрель, 2012. — 473 с.
2. Адорно, Т. Негативная диалектика / Т. Адорно. — М.: АСТ, 2014. — 511 с.
3. Аникина, А. Мультимедиа и синтез искусств: технологии воображаемого / А. Аникина // Синтез современности: руины ГАХН и постдисциплинарность. — М.: Изд-во Института Гайдара, 2021. — С. 161–194.
4. Анюшин, Д. С. Рынок видеоигр в России: история развития, состояние и перспективы / Д. С. Анюшин, А. В. Тимошенко // Современные тенденции развития в области экономики и управления: Материалы Международной научно-практической конференции, Москва, 19–21 марта 2018 года. — 2018. — С. 222–227.
5. Арендт, Х. Между прошлым и будущим. Восемь упражнений в политической мысли / Х. Арендт. — М.: изд-во института Гайдара, 2014. — 416 с.
6. Аристотель Риторика / Аристотель. — М.: Эксмо-Пресс, 2019. — 256 с.
7. Асадуллина, А. В. Цифровая экономика в России: текущий статус и проблемы развития / А. В. Асадуллина // Российский внешнеэкономический вестник. — 2018. — №6. — С. 98–112.
8. Астафьева, О. Н. Культура в цифровой цивилизации: новый этап осмысления стратегии будущего для устойчивого развития / О. Н. Астафьева, Е.

В. Никонорова, О. В, Шлыкова //Обсерватория культуры. — 2018. — Т. 15. — №. 5. — С. 516–531.

9. Астафьева, О.Н. Культурология: предмет и структура / О. Н. Астафьева, К. Э. Разлогов // Культурологический журнал. — 2010. — № 1. — С. 1–13.

10. Астафьева, О. Н. Культурология. Теория культуры: учеб. пособие / Т. Г. Грушевицкая, А. П. Садохин; О. Н. Астафьева. — Москва: ЮНИТИ-ДАНА, 2015.— 488 с.

11. Астафьева, О. Н. Культурная политика и национальная культура: перспективы стратегического вектора современной России / О. Н. Астафьева, Г. А. Аванесова // Ярославский педагогический вестник. — 2015. — №. 5. — С. 193–201.

12. Астафьева, О. Н. Культурное наследие в территориальных проектах развития / О. Н. Астафьева, В. К. Егоров // Музеефикация фортификационных сооружений: проблемы и пути их решения : сборник материалов Международного научно-практического семинара-конференции, посвященного 425-летию начала строительства Смоленской крепостной стены, Смоленск, 24–25 января 2021 года. — Смоленск: Общество с ограниченной ответственностью "Свиток", 2021. — С. 30–41.

13. Астафьева, О. Н. Медиакультура и некоторые принципы формирования информационно-коммуникативного пространства / О. Н. Астафьева // Вестник Библиотечной Ассамблеи Евразии. — 2008. — № 4. — С. 18–25.

14. Астафьева, О. Н. Социокультурная модернизация: формирование новой культурной среды / О. Н. Астафьева, А. Я. Флиер // Культурологический журнал. — 2013. — №. 1. — С. 1–15.

15. Астафьева, О. Н. Транснационализация культурного наследия: государство и проблемы координации коммуникативных стратегий / О. Н.

Астафьева // Человек, культура, общество в контексте глобализации: Материалы международной научной конференции. — 2007. — С. 5–11.

16. Астафьева, О. Н. Цифровизация как фактор обновления культурно-образовательной среды России и Китая: культурфилософский анализ граней соприкосновения / О. Н. Астафьева, С. М. Остапенко // Теория и практика российско-китайских отношений: Монография / Отв. Редакторы А. Н. Чумаков, Ли Хэй. — М.: Общество с ограниченной ответственностью "Перспектив", 2020. — С. 95–140.

17. Астафьева, О. Н. Экспертно-аналитическая деятельность культуролога: целеполагание и интеллектуальные ресурсы принятия решений / О. Н. Астафьева // Обсерватория культуры. — 2022. — Т. 19. — № 6. — С. 564–573.

18. Астахов, О. Ю. Субъектное содержание коммуникационных процессов в условиях современной культуры / О. Ю. Астахов, О. В. Ртищева // Международный журнал исследований культуры. — 2017. — № 2(27). — С. 20–26.

19. Баева, Л. В. Модель культурного наследия: понятие, динамика, функционирование / Л. В. Баева // Каспийский регион: экономика, политика, культура. — 2011. — № 3 (28). — С. 229–235

20. Барт, Р. Избранные работы. Семиотика. Поэтика / Р. Барт. — М.: Прогресс, 1989. — 616 с.

21. Батурин, Д. А. Мифологический архетип смерти и воскресения в видеоиграх / Д. А. Батурин, Е. В. Галанина // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. — 2022. — № 48. — С. 29–43.

22. Бакланов, И. С. Трансформация и интериоризация ценностей молодежи в условиях цифровизации / И. С. Бакланов, О. А. Бакланова // Духовные ценности в контексте молодежной и спортивной политики:

материалы круглого стола, Армавир, 23 ноября 2021 года. — Армавир: Армавирский государственный педагогический университет, 2022. — С. 32–40.

23. Балчугов, А. В. «Новые медиа» в современной российской политике: преимущества и потенциал / А. В. Балчугов, А. Е. Белянцев, Р. В. Бугров, О. А. Немцова // Власть. — 2019. — №3. — С. 82–85.

24. Баниже, О. Н. Средневековая телесность и средневековая рациональность / О. Н. Баниже // Культурологический журнал. — 2016. — №1 (23). — С. 4–17.

25. Бахтин, М. М. Проблемы поэтики Достоевского / М. М. Бахтин. — М.: Эксмо, 2017. — 640 с.

26. Белов, С. И. Образ советского союза в современных зарубежных видеоиграх / С. И. Белов // Образ Советского Союза в современной актуальной повестке: историческое наследие, мифы и войны памяти: Материалы международной научной конференции, Москва, 22 июня 2022 года. — СПб.: Издательство «Научное поле», 2022. — С. 6–17.

27. Беляева, У. П. Видеоигра как технокультурное пространство реализации сверхчеловеческого / У. П. Беляева // Современные исследования социальных проблем. — 2018. — Т. 10. — № 2-3. — С. 181–184.

28. Беляев, Е. Г. Фреймворк MDA как метод описания медиума видеоигр / Е. Г. Беляев // Медиаисследования. — 2022. — № 9. — С. 33–41.

29. Беляцкая, Е. В. Дискурс и власть в концепции М. Фуко: точки пересечения / Е. В. Беляцкая // Вестник Полоцкого государственного университета. Серия Е. Педагогические науки. — 2022. — №13. — С. 100-104.

30. Бенедикт, Р. Хризантема и меч. Модели японской культуры. /Р. Бенедикт. — Наука: Спб., 2015. — 360 с.

31. Богост, Я. Видеоигры – это бардак / Я. Богост // Логос. — 2015. — №1. —с. 79–99.

32. Бредихин, С. Н. Трансформации структуры концепта в процессе локализации компьютерных игр с элементами жанра фэнтези / С. Н. Бредихин,

А. А. Леонов// Актуальные проблемы филологии и педагогической лингвистики. — 2019. — № 1. — С. 70–76.

33. Буррио, Н. Реляционная эстетика. / Н. Буррио. — Постпродукция. М.: Ад Маргинем Пресс, 2016. — 216 с.

34. Вазари, Д. Жизнеописания наиболее знаменитых живописцев, ваятелей и зодчих / Д. Вазари. — Изд-во АЛЬФА-КНИГА: М., 2019. — 1278 с.

35. Валиахметова, Г. Н. Особенности становления и развития индустрии видеоигр Японии в последней четверти XX-XXI веке / Г. Н. Валиахметова, А. Е. Билоброва // Научный диалог. — 2019. — № 11 — С. 245–257.

36. Варганова, Е. Л. Теория медиа: Отечественный дискурс. / Е. Л. Варганова. — М.: Фак. Журн. МГУ; Изд-во Моск. Ун-та, 2019. — 224 с.

37. Великович, Е. Домашние телеигры / Е. Великович // Радио. — 1977. — № 10 — С. 60–61.

38. Вернадский, В. И. Биосфера и ноосфера / В. И. Вернадский. — М.: Айрис-пресс, 2012. — 576 с.

39. Вернадский, В. И. О науке. Том 1. Научное знание. Научное творчество. Научная мысль / В. И. Вернадский. — Дубна: Изд. Центр «Феникс», 1997. — 576 с.

40. Вернадский, В. И. Философские мысли натуралиста / АН СССР; Ред. колл. А. Л. Яншин, С. Р. Микулинский, И. И. Мочалов; сост. М. С. Бахракова и др. / В.И. Вернадский. — М.: Наука, 1988. — 520 с.

41. Ветушинский, А. С. To Play Game Studies Press the start Button / А. С. Ветушинский // Философско-литературный журнал «Логос». — 2015. — №1 (103) — С. 41–60.

42. Ветушинский, А. С. Видеоигры: введения в исследования. / А. С. Ветушинский, А. С. Салин, Е. В. Галанина. и др. —Томск: Изд. Дом Томского государственного университета, 2018. —395 с.

43. Виначева, В. А. Особенности смыслового понимания культуры в европейской философской мысли Средневековья и Возрождения / В. А. Виначева // Вестник ЛГУ им. А.С. Пушкина. — 2021. — №3. — С. 22–32.
44. Видеоигры: введение в исследования / отв. ред. Е.В. Галанина. — Томск: Издательский Дом Томского государственного университета, 2018. — 396 с.
45. Витгенштейн, Л. Логико-философский трактат / Л. Витгенштейн. — М.: АСТ, 2020. — 160 с.
46. Вольтер Простодушный / Вольтер. — Вита-Нова: М., 2009, —256 с.
47. Выготский, Л. С. Проблема культурного развития ребенка (1928) / Л. С. Выготский // Вестник Московского ун-та. Сер. 14. — 1991. — № 4. — С. 5–18.
48. Выготский, Л. С. Психология искусства. Анализ эстетической реакции / Л. С. Выготский. — М.: Педагогика, 1997. — 224 с.
49. Галанина, Е. В. Мифологические структуры в видеоиграх: архетипы / Е. В. Галанина, Д. А. Батурич // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. —2019. —№. 36 — С. 31–48.
50. Галанина, Е. В. Видеоигры в контексте постнеклассической культуры / Е. В. Галанина, Ю. М. Шаев // Векторы благополучия: экономика и социум. — 2020. — № 1(36). — С. 22–35.
51. Галкин, Д. В. Digital culture: методологические вопросы исследования культурной динамики от цифровых автоматов до техно-био-тварей / Д. В. Галкин // Международный журнал исследований культуры. — 2012. — №3 (8). — С. 11–16.
52. Гегель, Г. В. Ф. Лекции по философии истории / Г. В. Ф. Гегель. — СПб.: Наука, 1993.— 480 с.
53. Гердер, И. Г. Идеи к философии истории человечества / И. Г. Гердер. — М.: Наука, 1977. — 704 с.

54. Глуценко, И. Барабанщики и шпионы. Марсельеза Аркадия Гайдара. / И. Глуценко. — М.: Изд. Дом Высшей школы экономики, 2015. — 96 с.
55. Голдблатт, Р. Топосы. Категорный анализ логики. / Р. Голдблатт. — М.: Мир, 1983. — 488 с.
56. Голобородский, М. В. Архитектура в видеоиграх: феномен виртуальной реконструкции и образовательный потенциал / М. В. Голобородский, М. В. Антоновский // Архитектура и строительство России. — 2019. — № 3(231). — С. 72–75.
57. Голосовкер Я. Э. Иманигативный абсолют / Я. Э. Голосовкер. — М.: Академический проект, 2012. — 318 с.
58. Голубев, А. Е., Особенности аудиовизуального перевода при адаптации видеоигр / А. Е. Голубев, С. С. Примак // Педагогическое образование на Алтае. — 2019. — № 1. — С. 87–92.
59. Горбунов, А. А. Виртуальные объекты в видеоиграх: проблема охраноспособности / А. А. Горбунов // Пермский юридический альманах. — 2019. — № 2. — С. 225–232.
60. Горж, Ф. История Nintendo 4. 1989-1999. Game Boy. / Ф. Горж. — М.: Белое яблоко, 2021. — 224 с.
61. Грамши, А. Тюремные тетради / А. Грамши. — М.: Изд-во политической литературы, 1991. — 360 с.
62. Грегори, Дж. Игровой движок. Программирование и внутреннее устройство. Третье издание. / Дж. Грегори. — СПб.: Питер, 2022. — 1136 с.
63. Гузман, А. Коммуникация человек-машина. Переосмыслении коммуникации, технологии и самих себя / А. Гуман. — Харьков: Гуманитарный центр, 2022. — 304 с.
64. Гура, В. А. Возникновение феномена личности в античной философии, религии, культуре / В. А. Гура, О. Р. Пазухина // Terra Linguistica. — 2016. — №2 (244). — 90-97.

65. Гусенкова, Е. А. Видеоигра как аудиовизуальное произведение: проблема компрессии текста при субтитровании видеоигр (на примере "Fallout 4") / Е. А. Гусенкова // Язык, коммуникация и социальная среда. — 2020. — № 18. — С. 60–74.
66. Гэллоуэй, А. Неработающий интерфейс / А. Гэллоуэй // Медиа: между магией и технологией. — М., Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2014. — С. 252–288.
67. Гэллоуэй, А. О любви посередине / А. Гэллоуэй // Экскоммуникация. Три эссе о медиа и медиации. — М.: Ад Маргинем Пресс, 2022. — С. 39–94.
68. Дебор, Г. Общество спектакля / Г. Дебор. — М.: Изд-во АСТ, 2022. — 256 с.
69. Донован, Т. Играй! История видеоигр / Т. Донован. — М.: Белое Яблоко, 2014. — 648с.
70. Дыбовский, Н. Д. Враг за моей спиной! О роли времени в игровом процессе / Н. Д. Дыбовский. URL: <https://gamestudies.ru/criticism/dybovsky-2006/>
71. Дыбовский, Н. На пороге костяного дома. / Н. Д. Дыбовский. URL: <https://gamestudies.ru/criticism/dybovsky-2005/>
72. Ермаков, Т. К. Некоторые особенности организации игрового пространства игр с 2D-графикой жанра платформер с точки зрения взаимодействия между игроком и пространством / Т. К. Ермаков // Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки. — 2022. — Т. 15.— № 2. — С. 234–243.
73. Ермаков, Т. К. Особенности первых видеоигр: анализ платформы Magnavox Odyssey / Т. К. Ермаков // Сибирский антропологический журнал. — 2022. — Т. 6.— № 2. — С. 39–52.
74. Ермаков, Т. К. Особенности трансформации нарративных схем при изменении медийной основы произведения (на материале анализа книги, фильма и игры "Крестный отец") / Т. К. Ермаков, К. А. Дегтяренко, А. А.

Шпак // Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки. — 2024. — Т. 17.— № 1. — С. 42–54.

75. Ермаков, Т. К. Становление персонального компьютера как актора в США 1970-х годов / Т. К. Ермаков, К. В. Резникова // Социальная антропология Сибири. — 2020. — Т. 1.— № 3. — С. 26–36.

76. Замараева, Ю. С. Сложные формы этнической идентичности / Ю. С. Замараева // Северные Архивы и Экспедиции. — 2020. — Т. 4. — № 2. — С. 75–89.

77. Зданевич, А. В. К феноменологии видеоигр / А. В. Зданевич // Гуманитарный акцент. — 2019. — № 2. — С. 41–51.

78. Зеленова, А. О. Лингвистические особенности локализации игрового по на примере игр "HALF-LIFE 2" и "HOMEFRONT: THE REVOLUTION" от компании "БУКА" / А. О. Зеленова, Л. Г. Бузулук // Филологический аспект. — 2017. — Т. 24.— № 4. — С. 59–64.

79. Злобин, Е. В. Короткая жизнь советского компьютерного "Антея" / Е. В. Злобин // Информационный бюллетень ассоциации История и компьютер. — 2022. — № 49. — С. 58–60.

80. Иглтон, Т. Идея культуры / Т. Иглтон. — М.: Изд. Дом высшей школы экономики, 2021. — 192 с.

81. Иконникова, С. Н. Археология и культурология: взаимосвязь и диалог / С. Н. Иконникова // Проблемы культурогенеза и культурного наследия: Сборник статей к 80-летию Вадима Михайловича Массона. — Санкт-Петербург: Инфо Ол, 2009. — С. 16–24.

82. Иконникова, С. Н. Культурология в новой парадигме науки XXI века / С. Н. Иконникова // Труды Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств (см. в книгах). — 2008. — Т. 181. — С. 194–201.

83. Иконникова, С. Н. Постмодернизм как новая парадигма в культурологии / С. Н. Иконникова // Вопросы культурологии. — 2008. — № 7. — С. 4–7.
84. Ильенков, Э. В. Проблема идеального / Э. В. Ильенков // Психологические исследования. — 2019. — Т. 12. — №65–66. — С. 1–27.
85. Ильин, Д. В. Несостоявшееся сотрудничество: ЭВМ и компьютерные технологии в контексте научно-технического взаимодействия сверхдержав в 1970-е гг / Д. В. Ильин // Вестник гуманитарного образования. — 2023. — № 4(32). — С. 71–83.
86. Итоги научного семинара «Теории и практики прикладных культурных исследований» 29 марта 2023 года (государственная универсальная научная библиотека Красноярского края, Красноярск) / Н. П. Копцева, А. А. Ситникова, Т. К. Ермаков [и др.] // Сибирский искусствоведческий журнал. — 2023. — Т. 2. — № 3. — С. 63–81.
87. Каган, М. С. О субстанции, строении и функциях культуры (к вопросу об основаниях культурологии) / М. С. Каган // Личность. Культура. Общество. — 2004. — № 2(22). — С. 123–134.
88. Кайуа, Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа. — М.: ОГИ, 2007. — 304 с.
89. Каменец, А. В. Основные проектные стратегии сохранения и использования культурного наследия / А. В. Каменец, Е. Ю. Иванова // Культура и цивилизация. — 2020. — Т. 10. — № 1–1. — С. 109–116.
90. Каменец, А. В. Основы культурной политики: Учебное пособие. 2-е изд., исп. и доп. / А. В. Каменец. — Москва: Издательство «Юрайт», 2020. — 164 с.
91. Карлова, О. А. Миф разумный / О. А. Карлова. — Красноярск: КрасГУ, 2001. — 206 с.

92. Кириллова, Н. Б. Медиакультура как объект исследования / Н. Б. Кириллова // Известия Уральского государственного университета. Серия 2: Гуманитарные науки. — 2005. — № 35. — С. 63–74.
93. Кириллова, Н. Б. Медиакультура: От модерна к постмодерну / Н. Б. Кириллова. — М.: Издательство "Академический проект", 2005. — 446 с.
94. Кириллова, Н. Б. Медиалогия / Н. Б. Кириллова. — Екатеринбург: Издательство "Академический проект", 2015. — 424 с.
95. Кириллова, Н. Б. Медиалогия как синтез наук / Н. Б. Кириллова. — М.: Академический Проект, 2015. — 368 с.
96. Кириллова, Н. Б. Человек и миф в пространстве медиареальности / Н. Б. Кириллова // Культура и искусство. — 2012. — № 2. — С. 78-86.
97. Кириллова, Н. Б. Языковые трансформации медиатекста как фактор репрезентации реальности / Н. Б. Кириллова // Вестник ВГИК. — 2017. — № 3(33). — С. 98–109.
98. Кириченко, В. В. Звуковая парадигма в видеоиграх жанра хоррор / В. В. Кириченко // Galactica Media: Journal of Media Studies. — 2019. — № 3 — С. 156–175.
99. Кирия, И. В. История и теория медиа. / И. В. Кирия, А. А. Новикова. — М.: Изд. Дом Высшей школы экономики, 2020. — 423 с.
100. Киттлер, Ф. Оптические медиа (Берлинские лекции 1999 г.). / Ф. Киттлер. — М.: Логос, 2009. — 272 с.
101. Клейн, Л. С. Археологическая типология. / Л. С. Клейн. — Л.: ЛФ ЦЭНДИСИ. ЛНИАО, 1991. — 448 с.
102. Клейнер, Г. Б. Человек в цифровой экономике / Г. Б. Клейнер, Ю. А. Кораблев, С. Е. Щепетова // Экономическая наука современной России. — 2018. — № 2. — С. 169–175.
103. Коган, Л. Н. Теория культуры: учебное пособие / Л. Н. Коган. — Екатеринбург: УрГУ, 1993. — 169 с.

104. Коган, Л.Н. Цель и смысл жизни человека / Л. Н. Коган. — М., 1984. — 184 с.
105. Комский, Д. М. Электронные автоматы и игры / Д. М. Комский, Б. М. Игошев. — М.: Энергоиздат, 1981. — 168 с.
106. Конкин, Е. П. Феномен компьютерных игр в современном обществе / Е. П. Конкин // Вестник науки. — 2020. — Т. 1. — № 8(29). — С. 13–20.
107. Копытов, А. А. Искусственный интеллект в видеоиграх / А. А. Копытов, Р. Р. Федотов // Молодой исследователь: вызовы и перспективы: сборник статей по материалам CLXXXII международной научно-практической конференции, Москва, 21 сентября 2020 года. — Том 35 (182). — 2020. — С. 73–76.
108. Кочетков, Г. Б. Компьютерные игры: свет и тени / Г. Б. Кочетова // Микропроцессорные средства и системы. — 1985. — № 3. — С. 16–20.
109. Крылов, Д. Д. Видеоигра как миф / Д. Д. Крылов // Vita Cogitans: Альманах молодых философов. — 2019. — № 10. — С. 39–50.
110. Кузьмин, Д. О. Видеоигры как инструмент проживания культурной травмы: кейс серьезных видеоигр о Югославских войнах 1991-2009 гг / Д. О. Кузьмин// Судьбы национальных культур в условиях глобализации: между традицией и новой реальностью: сборник материалов V Международной научной конференции, Челябинск, 29–30 сентября 2022 года. — 2022. —С. 30–34.
111. Кулишов, Н. А. Изучение психологии человека через видеоигру и анализ личности посредством видеоигры / Н. А. Кулишов // Научная мысль. — 2018. — № 2–4. — С. 4–8.
112. Кун, Т. Структура научных революций / Т. Кун. — М.: Изд-во АСТ, 2022. — 320 с.
113. Купалов, Г. С. Возможности применения видеоигр в образовании / Г. С. Купалов // Вестник педагогических наук. — 2021. — № 3. — С. 151–155.

114. Купцова, И. А. Современные медиа как средство информального образования в сфере искусства: возможности и риски / И. А. Купцова // Медиа. Информация. Коммуникация. — 2021. — № 36(2). — С. 17–23.

115. Курциус, Э. Р. Европейская литература и латинское средневековье. Т. 1. / Э. Р. Курциус. — М.: Изд. Дом ЯСК, 2020. — 560 с.

116. Ларицкая, М. Г. Дизайн видеоигр и проблемы авторского права с позиции "инди" разработчика / М. Г. Ларицкая // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. — 2018. — № 2–2. — С. 256–262.

117. Липпман, У. Общественное мнение / У. Липпман. — М.: Институт Фонда «Общественное мнение», 2004. — 384 с.

118. Лифшиц, М. А. Об идеальном и реальном / М. А. Лифшиц // Вопросы философии. — 1984. — № 10. — С. 120–145.

119. Латур, Б. Где приземлиться? Опыт политической ориентации / Б. Латур. — Спб.: Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2019. — 202 с.

120. Латур, Б. Пересборка социального: введение в акторно-сетевую теорию / Б. Латур. — М.: Изд. Дом ВШЭ, 2020. — 384 с.

121. Летина, Н. Н. Русский интернет-дискурс современной массовой культуры / Н. Н. Летина // Ярославский педагогический вестник. — 2017. — № 6. — С. 360–365.

122. Лисенкова, А. А. Информационная культура как фактор трансформации идентификационной парадигмы / А. А. Лисенкова // Культурная жизнь Юга России. — 2017. — № 2. — С. 53–58.

123. Лисенкова, А.А. Новые форматы мифологизации в цифровом пространстве / А. А. Лисенкова, Г. Л. Тульчинский // Человек. Культура. Образование. — 2017. — № 4 (26). — С. 20–31.

124. Лисенкова, А. А. Социальные медиа: аттрактор новостей и пространство манипуляции / А. А. Лисенкова // Культура и образование:

научно-информационный журнал вузов культуры и искусств. — 2017. — № 3 (26). — С. 21–27.

125. Лисенкова, А. А. Социальные сети как фактор активного влияния на формирование ценностей молодежи / Лисенкова А. А., Мельникова А. Ю. // Российский гуманитарный журнал. — 2017. — № 6(4). — С. 322–329.

126. Ло, Дж. Объекты и пространства / Дж. Ло // Социологическое обозрение. — 2006. — Т. 5. — № 1. — С. 30–42.

127. Локк Дж. Опыт о человеческом разумении / Дж. Локк // Алфавит-классика. — М.: Non Fiction, 2022. — 864 с.

128. Лосев, А. Ф. Эстетика Возрождения / А. Ф. Лосев. — М.: Академический проект, 2017. — 646 с.

129. Лотман, Ю. М. Семиосфера / Ю.М. Лотман. — СПб: Искусство-Спб, 2000. — Т. 7. — 704 с.

130. Лотман, Ю.М. Статьи по семиотике культуры и искусства / сост. Р. Г. Григорьева; пред. С. М. Даниэля / Ю. М. Лотман. — Санкт-Петербург: Академический проект, 2002. — 544 с.

131. Лысенко, Е. Е. Компьютерная игра с точки зрения психолога / Е. Е. Лысенко // Микропроцессорные средства и системы. — 1985. — № 3. — С. 15–16.

132. Любутин, К., Пивоваров Д. Синтетическая теория идеального / К. Любутин. — Псков: ПОИПКРО, 2000. — 207 с.

133. Макклюэн, М. Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего. / М. Макклюэн. — М.: Академический проект, 2022. — 443 с.

134. Макклюэн, М. Г. Понимание медиа: внешние расширения человека / М. Макклюэн. — М.: Кучково поле, 2018. — 464 с.

135. Малиновский, Б. Избранное: Аргонавты западной части Тихого океана / Б. Малиновский. — М., СПб: Центр гуманитарных исследований, 2015. — 552 с.

136. Маркс, К. Немецкая идеология / К. Маркс, Ф. Энгельс // Собрание сочинений. — 2-е изд. — М.: Политиздат, 1955. — Т. 3. — 689 с.
137. Мартынов, А. И. Археология в контексте истории (некоторые вопросы методологии археологии) / А. И. Мартынов // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. — 2012. — №18. — С. 10-15.
138. Мартынов, А. И. Методы археологического исследования: Учеб. пособие для студентов вузов / А. И. Мартынов, Я. А. Шер. — М.: Высш. шк., 1989. — 223 с.
139. Медиа: между магией и технологией. / Под ред. Н. Сосна и К. Федоровой. — Москва; Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2014. — 330 с.
140. Мережковский, Д. С. Не Мир, но меч / Д.С. Мережковский. — М.: АСТ, 2000. — 208 с.
141. Миловидов, С. В. Метод процедурной риторики для анализа трансмедийных произведений / С. В. Миловидов // Наука телевидения. — 2019. — Т. 15. — № 3. — С. 147–168.
142. Михайлов, Д. С. Видеоигра: скрытая или реальная форма религии? / Д. С. Михайлов // О вечном и преходящем: сборник научных статей. — 2020. — С. 42–45.
143. Мищенко, И. Е. Военные видеоигры: типология и жанровая локализация / И. Е. Мищенко // Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л.Н. Толстого. — 2022. — № 2(42). — С. 119–131.
144. Мойжес, Л. Dragon Age: Inquisition: христианское высказывание в постсекулярном мире / Л. Мойжес // Государство, религия, Церковь в России и за рубежом. — 2019. — Т. 37. — № 3. — С. 41–68.
145. Некрасов, А. А. Музыка в видеоиграх как объект формообразования: к вопросу о структуре и содержании феномена / А. А. Некрасов // Bulletin of the International Centre of Art and Education. — 2022. — № 1. — С. 327–341.

146. Николаев, Н. И. Видеоигровая индустрия: краткая история, перспективы развития и влияние на экономику / Н. И. Николаев // E-Scio. — 2019. — № 10(37). — С. 634–648.

147. Новиков, В. Н. Эстетика интерактивности: между игрой и фильмом. Смотреть или играть? / В. Н. Новиков // Вестник ВГИК. — 2018. — Т. 35. — № 1. — С. 54–63.

148. Ноэль-Нойман, Э. Общественное мнение. Открытие спирали молчания / Э. Ноэль-Нойман. — М.: Прогресс-Академия; Весь мир, 1996. — 352 с.

149. Орестова, В. Р. Исследование связи склонности к формированию парасоциальных отношений с персонажами видеоигр и особенностей межличностной коммуникации пользователей видеоигр / В. Р. Орестова, Д. П. Ткаченко, Т. С. Самсонов // Вестник РГГУ. Серия: Психология. Педагогика. Образование. — 2022. — № 2. — С. 70–84.

150. Ортега-и-Гассет, Х. Восстание масс / Х. Ортега-и-Гассет. — М.: АСТ, 2016. — 256 с.

151. Пажитнов, А. Л. Логическая структура компьютерной игры / А. Л. Пажитнов // Микропроцессорные средства и системы. — 1987. — № 3. — С. 11–13.

152. Панофски, Э. Этюды по иконологии. Гуманистические темы в искусстве Возрождения / Э. Панофски. — М.: Азбука, 2009. — 432 с.

153. Перфилов, Ю. А. Композиционные особенности текстов видеоигр в период 1970-1982 гг. / Ю. А. Перфилов // Вестник Удмуртского университета. Серия История и филология. — 2020. — Т. 30. — № 5. — С. 853–858.

154. Петев, Н. И. Феномен страха и смерти в видеоиграх / Н. И. Петев // Векторы благополучия: экономика и социум. — 2019. — Т. 34. — № 3. — С. 48–63.

155. Петрий, П. В. Духовные ценности современного российского образования / П. В. Петрий // Современная образовательная практика и духовные ценности общества. — 2015. — № 2. — С. 7–15.

156. Петрий, П. В. Общественный идеал как фактор модернизации России в условиях глобализации / П. В. Петрий // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Философские науки. — 2017. — № 2. — С. 55–63.

157. Петров, Ю. В. Представление о культуре в эпоху античности / Ю. В. Петров // Вестн. Том. гос. Ун-та. — 2007. — № 297. — С. 97–101.

158. Пивоваров, Д. В. Проблема синтеза основных дефиниций культуры / Д. В. Пивоваров // Вестник Российского философского общества. — 2009. — № 1. — С. 157–161.

159. Пинчбек, Д. DOOM. Как в битвах с демонами закалялся новый жанр / Д. Пинчбек. — М.: Эксмо, 2021. — 368 с.

160. Подвальный, М. А. Границы видеоигры как художественного произведения / М. А. Подвальный // Коммуникации. Медиа. Дизайн. — 2020. — Т. 5. — № 4. — С. 120–136.

161. Поздняков, А. В. Компьютерная игра: между творчеством и развлечением / А. В. Поздняков, В. Р. Филонов // Abyss (Вопросы философии, политологии и социальной антропологии). — 2018. — Т. 5. — № 3. — С. 20–26.

162. Пропп, В. Я. Исторические корни волшебной сказки / В. Я. Пропп. — М.: Иллюминатор, 2022. — 528 с.

163. Пропп, В. Я. Морфология волшебной сказки / В. Я. Пропп. — М.: Иллюминатор, 2022. — 224 с.

164. Раш, М. Новые медиа в искусстве / М. Раш. — М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2022. — 256 с.

165. Роль орудия в развитии человека: Сб. ст. / Э. Капп, Л. Нуаре, А. Эспинас и др.; Ред. и предисл. И. С. Плотникова. — Л.: Прибой, 1925. — 191 с.

166. Руссо, Ж.-Ж. Рассуждение о науках и искусствах, получившее премию Дижонской академии в 1750 году, на тему, предложенную этой же академией: способствовало ли возрождение наук и искусств улучшению нравов? / Ж.-Ж. Руссо // Историко-педагогический журнал. — 2012. — №2. — С. 54–79.
167. Салин, А. С. Миф о "расколдовывании мира" в видеоиграх в жанре horror / А. С. Салин, Е. В. Галанина // Вестник науки Сибири. — 2018. — Т. 30. — № 3. — С. 73–82.
168. Серто, М. де Изобретение повседневности. Искусство делать / М. де Серто. — СПб: Изд-во Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2015. — 330 с.
169. Соколов, И. А., Колин, К. К. Развитие информационного общества в России и актуальные проблемы информационной безопасности / И. А. Соколов, К. К. Колин // Информационное общество. — 2009. — № 4-5. — С. 98–106.
170. Соссюр, Ф. де Курс общей лингвистики / Ф. Де Соссюр. — М.: Едиториал УРСС, 2004. — 360 с.
171. Степанов, М. А. Элементы археологии медиа / М. А. Степанов // Международный журнал исследований культуры. — 2014. — №1 (14). — С. 88–94.
172. Тарасов, А. Н. Риски политического медиапросвещения в условиях современной социокультурной трансформации: анализ потенциала видеоигр военно-исторической тематики / А. Н. Тарасов, Д. А. Беляев // Гуманитаристика в условиях современной социокультурной трансформации: материалы X Всероссийской научно-практической конференции, Липецк, 22–23 октября 2021 года. — 2021. — С. 37–46.
173. Тайлор, Э. Б. Первобытная культура. Исследования развития мифологии, философии, религии, искусства и обычаев / Пер. с англ. Д. А. Коропчевского; Предисл. А. И. Першица / Э. Б. Тайлор. — М.: Академический проект, 2021. — 627 с.

174. Тульчинский, Г. Л. Проблема доверия и современные информационно-коммуникативные технологии / Г. Л. Тульчинский, А. А. Лисенкова // Российский гуманитарный журнал. — 2016. — № 5(2). — С. 233–242.

175. Тульчинский, Г. Л. Публичная коммуникация в цифровой среде: запрос на ответственность / Г. Л. Тульчинский // Информация–Коммуникация–Общество. — 2021. — № 1. — С. 264–268.

176. Указ президента РФ от 21 июля 2020 года «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года». URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202007210012>

177. Указ президента РФ от 9 мая 2017 года № 203 «О Стратегии развития информационного общества в Российской Федерации на 2017-2030 годы». URL: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_216363/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_216363/)

178. Усикова, О. В., Чаптыкова, А. А., Чешуина, А. А. Использование обучающих видеоигр в области техносферной безопасности в учебном процессе / О. В. Усикова, А. А. Чаптыкова, А. А. Чешуина // Актуальные вопросы образования. — 2020. — Т. 1. — С. 126–129.

179. Усков, В. С. Тенденции становления и развития цифровой экономики РФ / В. С. Усков // Стратегии Бизнеса. — 2020 — Т. 8, № 11. — С. 311–315.

180. Ушкарев, А. А. Аудитория искусства: культурный феномен в социальных измерениях. Дисс. Д-ра культурологии: 24.00.01. / А. А. Ушкарев. — Защ. 25.03.2019; утв. 31.07.2019. — М.: ГИИ, 2019. — 487 с.

181. Ушкарев, А. А. Искусство в цифровую эпоху / А. А. Ушкарев // Гигиена культуры. Культура в цифровом обществе. Колл. Монография. — Будапешт: Каирос. — 2020. — С. 82–96.

182. Ушкарев, А. А. Человек Развлекающийся или Новые смыслы культурно-досугового поведения / А. А. Ушкарев // Гигиена культуры. Вопросы будущего. Колл. Монография. — Будапешт: Каирос. — 2018. — С. 92–109

183. Фейерабенд, П. Против метода. Очерки анархистской теории познания / П. Фейерабенд. — М.: АСТ, 2007. — 413 с.
184. Флиер, А. Я. Культурология для культурологов: Учебное пособие для магистрантов, аспирантов и соискателей / А. Я. Флиер. — М.: ООО «Издательство «Согласие», 2015. — 672 с.
185. Фортунатов, А. Р. Кибергуманизм. Как коммуникативные технологии трансформируют наше общество / А. Р. Фортунатов. — М.: ФЛИНТА, 2023. — 184 с.
186. Фрейермут, Г. С. Игры. Геймдизайн. Исследование игр / Г. С. Фрейермут. — Харьков: Гуманитарный центр, 2021. — 250 с.
187. Фуко, М. Археология знания / М. Фуко. — СПб: ИЦ «Гуманитарная Академия», 2020. — 416 с.
188. Фуко, М. Воля к истине: По ту сторону власти и сексуальности. Работы разных лет / Составитель и переводчик: С. В. Табачникова. — М.: Касталь, 1996. — 448 с.
189. Фуко, М. История сексуальности 4. Признание плоти / М. Фуко. — М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2023. — 416 с.
190. Фуко, М. Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы / М. Фуко. — М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2023. — 416 с.
191. Фуко, М. Слова и вещи. Археология гуманитарных наук / М. Фуко. — СПб: А-cad, 1994. — 408 с.
192. Хайдеггер, М. Бытие и время / М. Хайдеггер. — М.: Академический проект, 2015. — 460 с.
193. Хайдеггер, М. Время картины мира / М. Хайдеггер // Время и бытие: статьи и выступления. — М.: Республика, 1993. — С. 41–63.
194. Харман, Г. Спекулятивный реализм: введение / Г. Харман. — М.: РИПОЛ классик, 2019. — 496 с.

195. Харман, Г. Четвероякий объект: Метафизика вещей после Хайдеггера / Г. Харман. — Пермь: Гиле Пресс, 2015. — 152 с.
196. Хезмондалш, Д. Культурные индустрии / Д. Хезмондалш. — М.: Изд. Дом Высшей школы экономики, 2018. — 456 с.
197. Хейзинга, Й. Homo ludens. Человек играющий / Й. Хейзинга — СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. — 416 с.
198. Хлыщева, Е. В. Культурное многообразие: граница между "своими" и "чужими" / Е. В. Хлыщева // Каспийский регион: политика, экономика, культура. — 2014. — № 2(39). — С. 280–285.
199. Хлыщева, Е. В. Социальная сеть в цифровом пространстве: проблема информационной безопасности (на примере региональной политики Астраханской области) / Е. В. Хлыщева, В. Л. Тихонова // Каспий в эпоху цифровой экономики: материалы Международного научно-практического 178 форума, Астрахань, 24–25 мая 2019 года. — Астрахань: Астраханский государственный университет, Издательский дом «Астраханский университет», 2019. — С. 412–415
200. Хренов, Н. А. Избранные работы по культурологии. Культура и империя / Н. А. Хренов. — М.: ООО «Издательство «Согласие»; Издательство «Артём», 2014. — 528 с.
201. Хухтамо, Э. Археология медиа. Особый взгляд / Э. Хухтамо // Медиа: между магией и технологией. — М., Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2014. — С. 162–176.
202. Цилински, З. Археология медиа: о «глубоком времени» аудиовизуальных технологий / З. Цилински — М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019. — 440 с.
203. Цицерон, М. Т. Тускуланские беседы / М. Т. Цицерон. — М.: Рипол-Классик, 2017. — 360 с.

204. Чиркова, В. М. Возможности и преимущества использования геймификации в образовательном процессе / В. М. Чиркова // Региональный вестник. — 2019. — № 20(35). — С. 43–44.

205. Шпак, А. А. Сложные формы идентичности: проблемы и исследования / А. А. Шпак, Ю. С. Замараева, Н. П. Копцева. — Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2021. — 248 с.

206. Швечкова, А. А. История массовой компьютеризации в СССР: компьютер "Радио-86РК" как продукт энтузиазма советской технической интеллигенции / А. А. Швечкова // Научный альманах. — 2018. — № 7-1(45). — С. 256–259.

207. Шедько, И. И. Культурные параллели: авангард в индустрии видеоигр / И. И. Шедько // Культура: теория и практика. — 2018. — Т. 26. — № 5. — с. 10–12.

208. Шелл, Дж. Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все / Дж. Шелл. — М.: Альпина Паблишер, 2022. — 640 с.

209. Шеннон, К. Э. Математическая теория связи / К. Э. Шеннон // Работы по теории информации и кибернетике / Пер. С. Карпова. М.: ИИЛ, 1963. — 830 с.

210. Шibaев, М. В. Живопись сквозь призму виртуальной графики игрового пространства / М. В. Шibaев // Коммуникации. Медиа. Дизайн. — 2021. — Т. 6. — № 4. — С. 5–28.

211. Шиллер, Ф. Письма об эстетическом воспитании человека / Ф. Шиллер. — М.: Рипол-Классик, 2022. — 242 с.

212. Шкаев, Д. Г. Мифологические аспекты цифровой культуры на примере современной игровой индустрии / Д. Г. Шкаев // Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Серия 3: Философия. Реферативный журнал. — 2018. — № 4. — С. 123–128.

213. Шкловский, В. Б. Искусство как приём / В. Б. Шкловский // О теории прозы. — М.: Круг, 1925. — 720 с.

214. Шпенглер, О. Закат Европы. Очерки морфологии мировой истории / О. Шпенглер. — М.: Академический проект, 2022. — 1198 с.
215. Щербаков, В. Аттракцион — в мире прекрасного / В. Щербаков // Техника — молодёжи. — 1971.— № 11. — С. 14–17.
216. Щербаков, В. «Да здравствует здоровье!» / В. Щербаков // Техника — молодёжи. — 1971. — № 12. — С. 34–36.
217. Эко, У. Открытое произведение. Форма и неопределённость в современной поэтике / У. Эко. — М.: Изд-во АСТ CORPUS, 2018. — 512 с.
218. Эрнст, В. Время медиа: понятия, археология, наука / В. Эрнст // Медиа: между магией и технологией. — Москва, Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2014. — С. 144–161
219. Юл, Й. Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах / Й. Юл // Логос. — 2015. — №1. — С. 61–78.
220. Юнг, К. Г. Архетип и символ / К. Г. Юнг. — М.: «Канон+», РООИ «Реабилитация», 2022. — 336 с.
221. Янковский, А. Н. Игра "квест" как синтез литературных и кинематографических традиций / А. Н. Янковский // Культура и искусство. — 2018. — № 9. — С. 50–58.
222. Aarseth, E. J. Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Game / E. J. Aarseth // Cybertex Yearbook 2000. — Jyväskylä: University of Jyväskylä, 2001. — P. 152–171.
223. Aarseth, E. J. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature / E. J. Aarseth. — Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997. — 216 p.
224. Aarseth, E. J. Game Studies: How to Play—Ten Play-Tips for the Aspiring Game-Studies Scholar. / E. J. Aarseth. // Game Studies. — 2019. — 19 (2). URL: <http://gamestudies.org/1902/articles/howtoplay>
225. Aarseth, E. J. Just Games / E. J. Aarseth // Game Studies. — 2017.— V. 17. — № 1. URL: <http://gamestudies.org/1701/articles/justgames>.

226. Aarseth, E. J. *Nonlinearity and Literary Theory* / E. J. Aarseth // *Hyper/Text/Theory*. — Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press, 1994. — P. 51–86.

227. Aarseth, E. J. *Playing research: methodological approaches to game analysis* / E. J. Aarseth // *Proceedings of the Melbourne DAC, the 5th International Digital Arts and Culture Conference*. Melbourne, Australia: School of Applied Communication, RMIT. — 2003. URL: <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>

228. Aarseth, E. J. *The word game: The ontology of an undefinable object* / E. J. Aarseth, G. Calleja // *Foundations of Digital Games 2015*. — Pacific Grove: Society for the Advancement of the Science of Digital Games. — 2015. — P. 4–9.

229. Aarseth, E. J. *An Ontological Meta-Model for Game Research* / E. J. Aarseth, P. Grabarczyk // *DiGRA Conference*. — 2018. — P. 10–17.

230. Alexiou, A. *Narrative and aesthetics as antecedents of perceived learning in serious games* / A. Alexiou // *Information Technology & People*. — 2022. — V. 35. — №. 8. — P. 142-161.

231. Althusser, L. *Ideologie et appareils ideologiques d'Etat* / L. Althusser // *Positions (1964 – 1975)*. — Paris: Les Editions sociales, 1976. — P. 67–125.

232. Andison, S. *TV Violence and Viewer Aggression: A Cumulation of Study Results* / S. Andison // *Public Opinion Quarterly*. — 1977. — № 41. — P. 314-331.

233. Apperley, T. *Platform Studies' Epistemic Threshold* / T. Apperley, J. Parikka // *Games and Culture*. — 2018. — V. 13. — № 4. — P. 349-369.

234. Arsenault, D. *In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay* / D. Arsenault, B. Perron // *The Video Game Theory Reader 2*. — London: Routledge, 2009. — P. 109–131.

235. Atkins, B. *More Than a Game: The Computer Game as Fictional Form* / B. Atkins. — Manchester: Manchester University Press, 2003. — 176 p.

236. Atkinson, P. *Video Games and Aesthetic Contemplation* / P. Atkinson, F. Parsayi // *Games and Culture*. — 2021. — V. 16. — № 5. — P. 519-537.

237. Austin, R. G. Greek Board Games / R. G. Austin // *Antiquity*. — 1940. — V.14. — № 55. — P. 257-271.
238. Avedon, E. M. The Study of Games / E. M. Avedon, B. Sutton-Smith. — London: John Willey & Sons Inc., 1971. — 545 p.
239. Backe, H.-J. (2012). Narrative Rules? Story Logic and the Structures of Games / H.-J. Backe // *Literary and Linguistic Computing*. — 2012. — № 27 (3). — P. 243–260.
240. Baetman, C. 21st Centure Game Design / C. Baetman, R. Boon. — Boston: Charles Rivera Media, 2006. — 332 p.
241. Banks, J. Multimodal, Multiplex, Multispatial: A Network Model of the Self / J. Banks. — *New Media & Society*. — 2017. — № 19 (3). — P. 419–438.
242. Bartle, R. Designing Virtual Worlds / R. Bartle. — Indianapolis: New Riders, 2004. — 768 p.
243. Bell, R. C. Board and Table Games from Many Civilizations / R. C. Bell. — London: Oxford University Press, 1969. — 215 p.
244. Belchior, P. Computer and videogame interventions for older adults' cognitive and everyday functioning / P. Belchior // *Games for health journal*. — 2019. — V. 8. — №. 2. — P. 129-143.
245. Bijker, W. B. The Social Construction of Technological Systems: New Direction in the Sociology and History of Technology / W. B. Bijker, T. P. Hughes, T. J. Pinch. — London: The MIT Press, 1987. — 405 p.
246. Blumler J. The Uses of Mass Communications: Current Perspectives on Gratifications Research / J. Blumler, E. Katz. — Beverly Hills: SAGE Publications, 1974. — 318 p.
247. Blomberg, J. The Semiotics of the Game Controller / J. Blomberg // *Game Studies*. — 2018. — V. 18. — № 2. — P. 35-56.
248. Bodi, B. Videogames and Agency / B. Bodi. — Milton Park: Taylor & Francis, 2023. — P. 226.

249. Boellstorff, T. Transplatform: Culture, Context, and the Intellivision/Atari VCS Rivalry / T. Boellstorff, B. Soderman // *Games and Culture*. — 2019. — № 14(6). — P. 680-703.
250. Bogost, I. Alien Phenomenology, or What's It Like to Be a Thing / I. Bogost. — Minnesota: University of Minnesota Press, 2012. — 168 p.
251. Bogost, I. Persuasive games: The expressive power of videogames / I. Bogost — Cambridge: Mit Press, 2010. — 464 p.
252. Bos, D. Answering the Call of Duty: Everyday Encounters With the Popular Geopolitics of Military-Themed Videogames / D. Bos // *Political Geography*. — 2018. — № 63. — P. 54-64.
253. Bourdieu, P. La distincion. Critique sociqle du judgment / P. Bourdieu Paris: Les editions de Minuit, 1979. — 670 p.
254. Carras, M. Insights into the Phenomenology of Normal Gaming and Game «Addiction»: A Mixed Methods Study / M. Carras, A. M. Porter // *Computers in Human Behavior*. — 2018. — V. 79. — P. 238-246.
255. Champion, E. Culturally Significant Presence in Single-player Computer Games / E. Champion // *Journal on Computing and Cultural Heritage*. — 2020. — V. 13. — № 4. — P. 1-24.
256. Consalvo, M. Game analysis: Developing a Methodological Toolkit for the Qualitative Study of Games / M. Consalvo, N. Dutton // *Game Studies*. — 2006. — V. 6. — № 1. — P. 15-36.
257. Corbim, J. Grounded theory research: procedurs, canons and evauluative criteria / J. Corbim, A. Strauss // *Qualitive Sociology*. — 1990. — № 13. — P. 3-21
258. Culin, S. American Indian Games / S. Culin // *American Anthropologist*. — 1903. — V. 5. — P. 58-64.
259. Culin, S. Mancala, the National Game of Africa / S. Culin // *Annual Report of the U. S. National Museum Washington*. — 1894. — P. 597-606.
260. Culin, S. Philippine Games / S. Culin // *American Anthropologist*. — 1900. — V. 2. — P. 643-656.

261. Culin, S. Street Games of Boys in Brookline / S. Culin // *Journal of American Folklore*. — 1891. — V. 4. — P. 221-237.
262. De Smale, S. The Case of This War of Mine: A Production Studies Perspective on Moral Game Design / S. De Smale, M. J. L. Kors, A. M. Sandovar // *Games and Culture*. — 2019. — V. 14. — № 4. — P. 387-409.
263. Deterding, S. *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations* / S. Deterding, J. Zagal. — New York: Routledge, 2018. — 336 p.
264. Dilon, R. *The Golden Age of Video Games* / R. Dilon. — New York: Routledge, 2011. — 218 p.
265. Domsch, S. *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games* / S. Domsch. — Berlin: De Gruyter, 2013. — 196 p.
266. Embrick, D. G. *Social exclusion, power, and video game play: New research in digital media and technology* / D. G. Embrick, T. J. Wright, A. Lukacs. — Lexington: Lexington books, 2012. — 282 p.
267. Ernesto, L. *Hegemony and Socialist Strategy. Towards a Radical Democratic Politics* / L. Ernesto, M. Chantal. — London: Verso, 2000. — 224 p.
268. Ernst, W. *Chronopoetik. Zeitweisen und Zeitgaben technischer Medien* / W. Ernst. — Berlin: Kulturverlag Kadmos, 2011. — 428 p.
269. Ernst, W. *Digital memory and the archive* / W. Ernst. — Minnesota: University of Minnesota Press, 2012. — 256 p.
270. Ernst, W. «Merely the medium»? Die operative Verschränkung von Logik und Materie / W. Ernst. — Frankfurt: Suhrkamp, 2008. — 184 p.
271. Ernst, W. Telling versus counting? A media-archaeological point of view / W. Ernst // *Intermédialités*. — 2003. — № 2. — P. 31-44.
272. Eskelinen, M. The Gaming Situation / M. Eskelinen // *Game Studies*. — 2001. — № 1(1). — URL: [www.gamestudies.org/0101/eskelinen/](http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/)
273. Ferguson, C. On the role of interaction mode and story structure in virtual reality serious games / C. Ferguson, E. L. Van den Broek, H. Van Oostendorp // *Computers & Education*. — 2020. — V. 143. — P. 103671.

274. Fordyce, R. Play, History and Politics: Conceiving Futures Beyond Empire / R. Fordyce // Games and Culture. — 2021. — V. 16. — № 3. — P. 294–304.

275. Frasca, G. Ludologists Love Stories, too: Notes from a Debate That Never Took Place / G. Frasca // DiGRA'03—Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up. — 2003. — URL: [www.digra.org/digital-library/publications/ludologists-love-stories-too-notes-from-a-debate-that-never-took-place/](http://www.digra.org/digital-library/publications/ludologists-love-stories-too-notes-from-a-debate-that-never-took-place/)

276. Frasca, G. Play the Message. Play, Game, and Video Game Rhetoric / G. Frasca. — PhD Dissertation, IT University Copenhagen, 2007. — 306 p.

277. Frasca, G. Simulation versus narrative: Introduction to ludology / G. Frasca // The video game theory reader. — 2013. — № 11. — P. 221–235.

278. Fullerton, T. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games / T. Fullerton — Burlington: Morgan Kaufmann, 2008. — 496 p.

279. Gallagher, S. (2002). "Innovation and Competition in Standard-Based Industries: A Historical Analysis of the U.S. Home Video Game Market" / S. Gallagher, S. H. Park // IEEE Transactions on Engineering Management. — 2002. — V. 49. — № 1. — P. 67–82

280. Galloway, A. Gaming: Essays on Algorithmic Culture / A. Galloway. — Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006. — 160 p.

281. Galloway, A. Protocol: How Control Exists After Decentralization / A. Galloway. — Cambridge: MIT Press, 2004. — 260 p.

282. Galloway, A. The Interface Effect / A. Galloway. — New York: Polity Books, 2012. — 182 p.

283. Garcia-Fernandez, J., Medeiros L. Cultural heritage and communication through simulation videogames—A validation of Minecraft / J. Garcia-Fernandez, L. Medeiros // Heritage. — 2019. — V. 2. — №. 3. — P. 2262-2274.

284. Gould, S. J. *Illusion Fortschritt. Die vielfaltigen Wege der Evolution* / S. J. Gould. — Frankfurt: Fischer, 1998. — 287 p.
285. Hall, S. *The Social Eye of Picture Post* / S. Hall // *Working Papers in Cultural Studies*. — 1972. — № 2. — P. 71–120.
286. Harman, G. *On the Horror of Phenomenology: Lovecraft and Husserl* / G. Harman // *Collapse*. — 2008. — V. 4. — P. 333-364.
287. Harris, B. J. *Console Wars: Sega, Nintendo, and the Battle that Defined a Generation* / B. J. Harris. — New York: Dey Street Books, 2015. — 576 p.
288. Hart, I. *Meaningful play: Performativity, interactivity and semiotics in video game music* / I. Hart // *Musicology Australia*. — 2014. — V. 36. — №. 2. — P. 273-290.
289. Herte, M. *Forms and Functions of Endings in Narrative Digital Games* / M. Herte. — New York: Routledge, 2020. — 266 p.
290. Howard, J. *Quests: Design, theory, and history in games and narratives* / J. Howard — Boca Ration: CRC Press, 2022. — 222 p.
291. Huhtamo, E. *Dismantling the Fairy Engine: Media Archeology as Topos Study* / E. Huhtamo // *Media Archeology: Approaches, Applications and Implications*. — Los Angeles: University of California Press, 2011. — P. 27–47.
292. Huhtamo, E. *Slots of fun, slots of trouble* / E. Huhtamo // *The handbook of computer game studies*. — Cambridge: MIT Press, 2005. — P. 3–21.
293. Huhtamo, E. *Media archaeology: Approaches, applications, and implications* / E. Huhtamo, J. Parikka. — Los Angeles: University of California Press, 2011. — 368 p.
294. Hunicke, R. *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research* / R. Hunicke, M. LeBlank, R. Zubek // *Challenges in Game Artificial Intelligence: Papers from the 2004 Workshop*. Menlo Oark, CA: AAAI Press, 2004. — P. 1–5.
295. Hutchinson, R. *Japanese culture through videogames* / R. Hutchinson — New York: Routledge, 2019. — 303 p.

296. Innis, H. *The Bias of Communication* / H. Innis. — Toronto: University of Toronto Press, 2008. — 226 p.
297. Janik, J. *Gamer-Player-Bio-Object. Exploring posthuman values in video game research* / J. Janik // *Proceedings of The Philosophy of Computer Games Conference*. — 2018. — V. 1. — P. 1–8.
298. Jansson, A. *The Mediatization of Consumption* / A. Jansson // *Journal of Consumer Culture*. — 2002. — V. 2. — № 1. — P. 5–31
299. Jayemanne, D. *Chronotypology: A Comparative Method for Analyzing Game Time* / D. Jayemanne // *Games and Culture*. — 2020. — V. 15. — № 7. — P. 809–824.
300. Jenkins, H. *Game Design as Narrative Architecture* / H. Jenkins // *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. — Cambridge: MIT Press, 2006. — P. 670–689.
301. Jenkins, H. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture* / H. Jenkins. — New York: Routledge, 2012. — 424 p.
302. Jett, J. *A conceptual model for video games and interactive media* / J. Jett // *Journal of the Association for Information Science and Technology*. — 2016. — V. 67. — № 3. — P. 505–517.
303. Juul, J. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* / J. Juul. — Cambridge: MIT Press, 2005. — 244 p.
304. Juul, J. *The Repeatedly Lost Art of Studying Games* / J. Juul // *Game Studies*. — 2001. — V. 1. — № 1. — URL: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-review>
305. Kemp, R. *Technology and the transition to environmental sustainability: The problem of technological regime shifts* / R. Kemp // *Futures*. — 1994. — V. 26–10. — P. 1023–1046.
306. Kent, S. L. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon and Beyond* / S. L. Kent — Nashville: Free Rivers Press, 2001. — 611 p.

307. Keogh, B. *A Play of Bodies: How We Perceive Videogames* / B. Keogh — Boston: MIT Press, 2018. — 248 p.
308. Kittler, F. *Gramophon – Film – Typewriter* / F. Kittler. — Berlin: Brinkman & Bose, 1986. — 360 p.
309. Klapper, J. *The Effects of Mass Communication* / J. Klapper. — New York: Free Press, 1960. — 302 p.
310. Klastrup, L. *A Poetics of Virtual Worlds* / L. Klastrup // Melbourne DAC 2008–5th International Digital Arts & Culture Conference, RMIT University, School of Applied Communication, 19–23 May, Melbourne, 2003. — P. 100–109.
311. Kluitenberg, E. *On the Archeology of Imaginary Media* / E. Kluitenberg // *Media Archeology: Approaches, Applications and Implications*. — Los Angeles: University of California Press, 2011. — P. 48-69.
312. Kohel, C. *Power Up: How Japanese Videogames Gave the World an Extra Life* / C. Kohel. — Mineola: Dover Publications Inc, 2016. — 344 p.
313. Konzack, L. *Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis* / L. Konzack // *CGDC Conference Proceedings*. — Tampere: Tampere University Press, 2002. — P. 89-100.
314. Lankoski, P. *Game research methods: An overview* / P. Lankoski — Morrisville: Lulu.com, 2015. — 372 p.
315. Lasswell, H. *The Structure and Function of Communication in Society* / H. Lasswell // *The Communication of Ideas*. — New York: Harper, 1948. — P. 37 - 51.
316. Lazarsfield, P. *People’s Choice: How the Voter Makes Up His Mind in a Presidential Campaign* / P. Lazarsfield. — New York: Columbia University Press, 1968. — 178 p.
317. Millington, I. *AI for Games* / I. Millington. — Boca Raton: CRC Press, 2019. — 896 p.

318. Mitchell, A. Videogame Formalism: On Form, Aesthetic Experience and Methodology / A. Mitchellm J. Van Vught. — Amsterdam University Press, 2024. — P. 266.
319. Montfort, N. Racing the Beam: The Atari Video Computer System / N. Montfort, I. Bogost. — Cambridge: MIT Press, 2009. — 180 p
320. Morten, A. Amstrads and Ataris: UK Home Computers in the 1980s / A. Morten. — Stroud: Amberley Publishing, 2022. — 96 p.
321. Murray, J. H. Hamlet on the Holodeck / J. H. Murray. — Cambridge: MIT Press, 1997. — 336 p.
322. Murray, J. H. Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice / J. H. Murray. — Cambridge: MIT Press, 2011. — 483 p.
323. Murray, M. J. H. A History of Chess / M. J. H. Murray — London: Oxford University Press, 1913. — 906 p.
324. Naul, E. Why story matters: A review of narrative in serious games / E. Naul, M. Liu // Journal of Educational Computing Research. — 2020. — V. 58. — №. 3. — P. 687-707.
325. Nitsche, M. Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds / M. Nitsche. — Cambridge: MIT Press, 2008. — 305 p.
326. Nolan, K. Retro arcade games as expressive and performative interfaces / K. Nolan // International Journal of Performance Arts and Digital Media. — 2021. — № 17(2). — P. 215-233.
327. Nyitray, K. J. The Alert Collector: Game on to Game After: Sources for Video Game History / K. J. Nytray //Reference & User Services Quarterly. — 2019. — V. 59. — №. 1. — P. 7-11.
328. Parikka, J. A geology of media / J. Parikka. — Mineapolis: University of Minnesota Press, 2015. — 224 p.
329. Parikka, J. Insect media: An archaeology of animals and technology / J. Parikka. — Mineapolis: University of Minnesota Press, 2010. — 320 p.

330. Parikka, J. *What is media archaeology?* / J. Parikka. — Hoboken: John Wiley & Sons, 2013. — 205 p.
331. Pearce, C. *Emergent Authorship: The Next Interactive Revolution* / C. Pearce // *Computers & Graphics*. — 2002. — № 26 (1). — P. 21–29.
332. Pearce, C. (2004). *Towards a Game Theory of Game* / C. Pearce // *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* — Cambridge: MIT Press, 2004. — P. 143–153.
333. Pearson, L. C. *A machine for playing in: Exploring the videogames as a medium for architectural desing* / L. C. Pearson // *Design Studies*. — 2020. — № 66. — P. 114–143.
334. Perez-Latorre, O. *Post-apocalyptic games, heroism and the Great Recession* / O. Perez-Latorre // *Game Studies*. — 2019. — V. 19. — №. 3. — P. 415–437.
335. Perez-Latorre O. *Videogame analysis: a social-semiotic approach* / O. Perez-Latorre, M. Olivia, R. Besalu // *Social Semiotics*. — 2017. — V. 27. — №. 5. — P. 586–603.
336. Perez-Liebana D. *General video game ai: Competition, challenges and opportunities* / D. Perez-Liebana // *Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence*. — 2016. — V. 30. — №. 1. — P. 4335–4337.
337. Perrot, A., Maillot P., Hartley A. *Cognitive training game versus action videogame: effects on cognitive functions in older adults* / A. Perrot, P. Maillot, A. Hartley // *Games for health journal*. — 2019. — V. — 8. №. 1. — P. 35–40.
338. Peter, A. P. *In Search of the Meaning of Senet* / A. P. Peter // *Archaeology*. — 1980. — July/August. — P. 55–58
339. Pinchbeck, D. *An Analysis of Persistent Non-Player Characters in the FirstPerson Gaming Genre, 1998-2007* / D. Pinchmeck // *Eludamos: Journal of Computer Game Culture*. — 2009. — № 2. — P. 261–279.
340. Pross, H. *Medienforschug: Film, Funk, Presse, Fernsehen* / H. Pross. — Darmstadt: Habel, 1972. — 303 p.

341. Redon, A. N. An unexpected perspective: From Ancient Egypt to Adventure / A. N. Redon // *EGA Revista De Expresion Grafica Arquitectonica*. — 2021. — V. 26. — № 41. — P. 206–217.

342. Repchek, J. The Man Who Found Time. James Hutton and the Discovery of The Earth's Antiquity / J. Repchek. — Cambridge: Perseus Publishing, 2003. — 256 p.

343. Romero, J. E. O. Historically themed videogames as visual art: Conscious anachronism and creative license in the representation of urban spaces in the Assassin's Creed series / J. E. O. Romero, F. J. R. Del Olmo // *Co-Herencia*. — 2020. — V. 17. — № 33. — P. 41–63.

344. Ryan, M.-L. *Avatars of Story* / M.-L. Ryan. — Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006. — 296 p.

345. Ryan, M.-L. From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative / M.-L. Ryan // *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*. — 2009. — № 1. — P. 43–59.

346. Ryan, M.-L. *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media (Parallax: Re-visions of Culture and Society)* / M.-L. Ryan — Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2015. — 304 p.

347. Scarpellini, E. Digital history. The Historians and the rise of videogames as a new cultural and consumption paradigm / E. Scarpellini // *Memoria e Ricerca*. — 2021. — № 29(1). — P. 7–32.

348. Serada, A. CryptoKitties and the new ludic economy: how blockchain introduces value, ownership, and scarcity in digital gaming / A. Serada, T. Shivonen, J. T. Harvainen // *Games and Culture*. — 2021. — V. 16. — №. 4. — P. 457–480.

349. Sparrow, L. A. Ludic Ethics: The Ethical Negotiations of Players in Online Multiplayer Games / L. A. Sparrow, M. Gibbis, M. Arnold // *Games and Culture*. — 2021. — V. 16. — № 6. — P. 719–742.

350. Stamenkovic, D. Time, Space and Motion in Braid: A Cognitive Semantic Approach to a Video Game / D. Stamenkovic, M. Jacevic // *Games and Culture*. — № 5(3). — 2015. — P. 178–203.

351. Sweetser, P. Current AI in games: A review / P. Sweetser, J. Wiles // *Australian Journal of Intelligent Information Processing Systems*. — 2002. — V. 8. — №. 1. — P. 24–42.

352. Toosi, A. A brief history of AI: how to prevent another winter (a critical review) / A. Toosi, A. G. Bottino, B. Saboury, E. Siege, A. Rahmin // *PET clinics*. — 2021. — № 16(4). — P. 449–469.

353. Toups Dugas, P. O. " The Collecting Itself Feels Good" Towards Collection Interfaces for Digital Game Objects / P. O. Toups Dugas // *Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*. — 2016. — P. 276–290.

354. Turing, A. M Computing machinery and intelligence / A. M. Turing // *Mind*. — 1950. — №59(236). — P. 433–460.

355. Tylor, E. B. On American Lot-Games, as Evidence of Asiatic Intercourse Before the Time of Columbus / E. B. Tylor // *Supplement to International Archives for Ethnographic*. — 1896. — V. 9. — P. 56–66.

356. Tylor, E. B. The History of Games / E. B. Tylor // *The Fortnightly Review*. — 1879. — V. 25. — P. 735–747.

357. Williams, A. History of Digital Games; Developments in Art, Design and Interaction / A. Williams. — Boca Raton: CRC Press, 2017. — 257 p.

358. Wolf, M. J. P. Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation / M. J. P. Wolf. — New York: Routledge, 2012. — 408 p.

359. Wulf, T., Schneider F. M., Queck J. Exploring viewers' experiences of parasocial interactions with videogame streamers on twitch / T. Wulf, F. M. Schneider // *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. — 2021. — V. 24. — №. 10. — P. 648–653.

360. Xia, B. M. Recent research on ai in games / B. Xia, X. Ye, A. O. Abuassba // 2020 International Wireless Communications and Mobile Computing (IWCMC). — 2020. — P. 505–510.

361. Yang, J. C. An Investigation of Game Behavior in the Context of Digital Game-based Learning: An Individual Difference Perspective / J. C. Yang, S. Y. Chen // Computers in Human Behavior. — 2020. — V. 112. — P. 55–61.

362. Zagal, J. P. Time in videogames: a survey and analysis / J. P. Zagal, M. Mateas // Simulation & Gaming. — 2010. — № 41(6). — P. 844-868.

363. Zielinski, S. Variations on Media Thinking / S. Zielinski. — Mineapolis: University of Minnesota Press, 2019. — 416 p.

### **Список иллюстративного материала**

1. Рисунок 1. Топология видеоигр 1980-х годов. Страница 165.
2. Рисунок 2. Топология видеоигр в СССР 1980-х гг. Страница 181.