

Пётр Борисович Маняхин  
(включен Минюстом РФ в реестр СМИ-иноагентов)

*Новосибирский национальный исследовательский  
государственный университет  
630090, Россия, г. Новосибирск, ул. Пирогова, 1  
✉ p.maniakhin@g.nsu.ru*

DOI 10.25205/978-5-4437-1402-8-208-211

## **МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ К ИССЛЕДОВАНИЮ ВИДЕОИГР**

**ДАННОЕ СООБЩЕНИЕ (МАТЕРИАЛ) СОЗДАНО  
И (ИЛИ) РАСПРОСТРАНЕНО ИНОСТРАННЫМ  
СРЕДСТВОМ МАССОВОЙ ИНФОРМАЦИИ,  
ВЫПОЛНЯЮЩИМ ФУНКЦИИ ИНОСТРАННОГО  
АГЕНТА, И (ИЛИ) РОССИЙСКИМ ЮРИДИЧЕСКИМ  
ЛИЦОМ, ВЫПОЛНЯЮЩИМ ФУНКЦИИ  
ИНОСТРАННОГО АГЕНТА**

Game studies (исследования видеоигр) — это междисциплинарные исследования, в которых видеоигры чаще рассматриваются как объект культуры и философии. При этом российские медиаисследователи обходят вниманием видеоигры. Однако их аудитория растёт, и видеоигры конкурируют за внимание аудитории с другими типами медиа, что обуславливает актуальность исследова-

---

© П. Б. Маняхин, 2022

ния<sup>1</sup>. Также они имеют высокий потенциал в передаче идеологически маркированных сообщений [Frasca, 2004].

Целью нашего исследования была разработка методологического подхода, позволяющего специалистам по медиа приложить свои интеллектуальные усилия к исследованию видеоигр.

Первые подходы к исследованиям видеоигр развивались по тому же пути, который прошли медиаисследователи. Так, первоначально видеоигры рассматривались как форма текста, «кибертекст». Такой подход был условно назван нарратологическим. Однако позже такой взгляд обнаружил свою несостоятельность, а точнее, недостаточную адаптированность к объекту исследования. Развивавший его С. Домш выделял в видеоиграх три «нарративные формы»: пассивную, активно-узловую и динамическую. Если пассивная форма восприятия характерна для традиционных типов медиа, а активно-узловая — для интерактивных, то последняя выделенная Домшем форма не встречается нигде, кроме видеоигр. К этому типу «нарративной формы» относится так называемый «игровой мир» — система установленных игрой правил и законов его функционирования, развивающихся без вмешательства игрока.

Российский исследователь видеоигр А. С. Ветушинский выделяет в видеоиграх три уровня риторики: вербальную, визуальную и процедурную (то есть геймплей) [Ветушинский, 2015]. Если вербальная и визуальная риторика хорошо знакомы медиаисследователям по газетам, журналам, телепрограммам и другим традиционным типам медиа, то процедурная риторика является специфичной для видеоигр. Автор этого термина Я. Богост объяснял сущность понятия как коммуникацию видеоигры и игрока при помощи правил и установок [Bogost, 2007].

---

<sup>1</sup> См.: Delloite CIS Research Center. Media consumption in Russia-2020. URL: <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/ru/Documents/technology-media-telecommunications/russian/media-consumption-russia-2020.pdf>.

Согласно этой концепции, игрок ограничен игровыми правилами. Действуя, он получает «ответ» от игры, игровой опыт. Если обратиться к традиционным понятиям теории коммуникации, в данном случае именно этот «ответ» будет транслируемым сообщением.

Такие, характерные сугубо для видеоигр, средства коммуникации предлагается называть «людическими», то есть исходящими от «людуса» игры, ее собственно игровой составляющей. Они находятся в противоречии с нарративными, традиционными для любых других типов медиа. Так, одной из главных проблем, стоящих перед разработчиками видеоигр и их исследователями является «людонарративный диссонанс» — отсутствие баланса между «нарративной» и «игровой» частями видеоигры [Heinz, Wetzel, Fantoli, 2019].

Мы предлагаем относить к «нарративным» средствам коммуникации вербальную и визуальную риторику, характерную для традиционных типов медиа. Эти типы игровой риторики сходны с риторикой плакатов и газет. Именно возможность использования процедурной риторики делает игру игрой. При этом автор понятия Я. Богост полагает, что этот метод может быть использован для анализа и других трансмедийных произведений.

При этом не стоит забывать о фигуре игрока, напоминает А. С. Салин, предлагающий понятие процедурной герменевтики, которое учитывает при анализе содержания видеоигр и то, как ее может «истолковать игрок» [Салин, 2014].

В этой связи важной для медиаисследований видеоигр представляется и теория аффордансов («обнаружение возможностей»), которую использует российский исследователь видеоигр Л. Мойжес [Мойжес, 2020]. Игра представляется как пространство возможностей, и игровым нарративом в данном случае будет именно взаимодействие игрока с миром и правилами, а также получаемый им «опыт» и «ответы» от игровой системы.

Таким образом, можно отметить, что на двух из трех (вербальном и визуальном) риторических уровнях видеоигры соответствуют

традиционным для медиаисследователей объектов. Уровень процедурной риторики является отличительной особенностью игры как трансмедийной формы и делает ее сложным многосоставным типом нарратива. Однако подходы, учитывающие «интерпретации» игроком, и аффордансы позволяют «расшифровать» игру в гипертекст, доступный для анализа при помощи инструментария медиаисследователей.

### **Литература**

*Ветушинский А.* To Play Game Studies Press the start Button // Философско-литературный журнал «Логос». 2015. № 1 (103). URL: <http://www.logosjournal.ru/cgi-bin/arch.pl?action=show&id=79&lang=ru>.

*Мойжес Л. В.* Анализ идеологического потенциала видеоигры с точки зрения теории аффордансов Джеймса Гибсона // Социология власти. 32 (3). 2020. С. 32–52.

*Салин А. С.* Процедурная герменевтика: как мы понимаем видеоигры. Медиафилософия X. Компьютерные игры: стратегии исследования. СПб. : Изд-во Санкт-Петербургского философского общества, 2014. С. 73–80.

*Bogost Ian.* Persuasive games. The expressive power of videogames. Cambridge, Massachusetts : The MIT Press, 2007. 464 p.

*Heinz D., Wetzel D., Fantoli D.* Ludonarrative Dissonance and Gamification: A Systematic Literature Review. Seminar paper Emerging Trends in Critical Information Infrastructures. 2019. P. 9–14. URL: [https://www.researchgate.net/publication/339384235\\_Ludonarrative\\_Dissonance\\_and\\_Gamification\\_A\\_Systematic\\_Literature\\_Review](https://www.researchgate.net/publication/339384235_Ludonarrative_Dissonance_and_Gamification_A_Systematic_Literature_Review).

*Frasca G.* Videogames of the oppressed: Critical thinking, education, tolerance, and other trivial issues. Electronic book review. 2004. URL: <http://electronicbookreview.com/essay/videogames-of-the-oppressed/>.