

**Макаров
Александр Александрович**

аспирант

Луганская государственная академия
культуры и искусств
им. Михаила Матусовского
(Луганск, Россия)

E-mail: thewoodmaninthewoods@gmail.com

ВИДЕОИГРА КАК КУЛЬТУРНЫЙ ТЕКСТ: К ПРОБЛЕМЕ МУЛЬТИМОДАЛЬНОЙ СЕМИОСФЕРЫ

Статья посвящена культурфилософскому анализу видеоигры как специфического семиотического феномена в контексте мультимодальной коммуникации. Исследуется трансформация видеоигры от примитивного технологического артефакта к комплексной знаковой системе, интегрирующей визуальные, аудиальные, вербальные и тактильные коды. Анализируется специфика интерактивности как конституирующего фактора смыслопорождения в игровых практиках. Автор обосновывает положение о видеоигре как синтетическом культурном тексте, функционирующем на пересечении традиционных эстетических форм и технологически детерминированных коммуникативных стратегий.

Ключевые слова: видеоигра, кибертекстуальность, мультимодальность, семиосфера, интерактивность, процедурность, игровой семиозис, культурный текст, нарративная архитектура

Для цитирования: Макаров, А. А. Видеоигра как культурный текст: к проблеме мультимодальной семиосферы / А. А. Макаров // Вестник культуры и искусств. — 2026. — № 3 (87). — С. 81–85.

**Makarov
Aleksandr A.**

Post-graduate student

Mikhail Matusovsky Lugansk State
Academy of Culture and Arts
(Lugansk, Russia)

E-mail: thewoodmaninthewoods@gmail.com

The Video Game as a Cultural Text: Towards the Problem of the Multimodal Semiosphere

This article presents a cultural-philosophical analysis of the video game as a specific semiotic phenomenon within the context of multimodal communication. It examines the transformation of the video game from a primitive technological artifact into a complex sign system that integrates visual, auditory, verbal, and tactile codes. The specific nature of interactivity is analyzed as a constitutive factor in the generation of meaning within gaming practices. The author substantiates the thesis that the video game is a synthetic cultural text functioning at the intersection of traditional aesthetic forms and technologically determined communication strategies.

Keywords: video game, cybertextuality, multimodality, semiosphere, interactivity, procedurality, game semiosis, cultural text, narrative architecture

For citing: Makarov A. A. 2026. The Video Game as a Cultural Text: Towards the Problem of the Multimodal Semiosphere. *Vestnik kul'tury i iskusstv [Culture and Arts Herald]*. No 3 (87): 81–85. (In Russ.).

Стремительная эволюция видеоигровой индустрии в последние три десятилетия актуализирует необходимость теоретического осмысления видеоигры как специфического объекта гуманитарного знания. От маргинального технического эксперимента середины XX века видеоигры трансформировались в доминирующий феномен современной глобальной культуры, оказывающий масштабное воздействие на формирование коммуникативных практик, паттернов восприятия и механизмов конструирования идентичности. Исследование видеоигры как сложной мультимодальной семиотической системы представляется критически важным для понимания природы ее культурного влияния и специфики смыслопорождающих процессов.

Концептуальным фундаментом исследования выступает теория кибертекстуальности, разработанная норвежским теоретиком медиа Эспеном Й. Аарсетом. В монографии «Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature» кибертекст определяется как «машина для производства разнообразных версий повествования» (пер. авт.) [3, с. 1], чья сущность заключается в динамике порождения смысла через интерактивное взаимодействие пользователя с системой знаков. Принципиальное отличие кибертекста от традиционных линейных нарративов состоит в том, что «позиция читателя оказывается неотделима от позиции интерпретатора и оператора» [3, с. 49] (пер. авт.). Игрок перестает быть пассивным реципиентом и становится оператором семиотической машины.

Дополнительным теоретическим ресурсом служит концепция мультимодальности, разработанная Гюнтером Крессом и Тео ван Леуvenом. Согласно их подходу, «мультимодальные тексты интегрируют различные семиотические ресурсы (режимы) для создания значения, причем значение целого больше, чем сумма значений частей» [9, с. 320] (пер. авт.). В контексте видеоигры мультимодальность приобретает особую динамическую форму, где различные знаковые коды не просто сосуществуют, но трансформируются в процессе интеракции.

Эволюция видеоигры как мультимодального феномена представляет собой процесс последовательного усложнения семиотического ресурса под воздействием технологических инноваций. Ранние образцы игр, такие как Pong (1972) или Space Invaders (1978), характеризовались крайней ограниченностью знаковых систем: примитивная графика (векторные линии, монохромные пиксели) и минималистичное звуковое сопровождение. Значение конструировалось преимущественно через абстрактные визуальные символы и элементарные правила взаимодействия.

Фундаментальный сдвиг произошел в 1990-х годах с внедрением трехмерной графики. Как

отмечает теоретик новых медиа Лев Манович, «Трехмерная компьютерная графика более функциональна, чем обычный визуальный «поток», записанный на камеру, однако на создание первого уходит гораздо больше времени» [2, с. 199]. Переход к трехмерности ввел принципиально новые визуальные коды: глубину пространства, перспективу, объем объектов, сложную анимацию. Первые шаги в этом направлении сделали Wolfenstein 3D (1992) и Doom (1993), которые, несмотря на использование псевдотрехмерной графики (рейкастинг), уже создавали иллюзию глубины и горизонтального обзора. Подлинный прорыв к полноценной трехмерной среде произошел с выходом Quake (1996), Super Mario 64 (1996) и Tomb Raider (1996) — именно эти видеоигры продемонстрировали возможность построения виртуальных миров с беспрецедентной степенью иммерсивности, задействуя свободное движение по трем осям, динамическую перспективу и сложную анимацию персонажей. Параллельно происходила трансформация аудиосферы: от простых синтетических звуков индустрия перешла к многоканальному объемному звуку (Dolby Digital, Dolby Atmos), профессиональной озвучке и динамическим саундтрекам. Функции аудиальных элементов различаются: музыкальное сопровождение и вербальная речь (диалоги, нарратив) активно участвуют в семиозисе, направляя внимание игрока, маркируя сюжетные изменения и конструируя эмоциональную атмосферу. С другой стороны, звуковые эффекты (шаги, выстрелы, шумы окружения) и фоновые шумы преимущественно выполняют сенсорную функцию — сами по себе они не образуют устойчивой знаковой системы, скорее оставаясь сенсуальными маркерами, чем полноценными семиотическими единицами.

Современный этап характеризуется интеграцией технологий виртуальной (VR) и дополненной реальности (AR), а также развитием тактической обратной связи. VR/AR радикально модифицируют модальность восприятия, включая кинестетический и проприоцептивный опыт. Тактильная модальность, реализуемая посредством вибрационных контроллеров (DualSense для PlayStation 5), переводит абстрактные игровые события на уровень физического ощущения, создавая выраженный сенсорный слой игрового опыта. Однако, в отличие от музыки и речи, вибрация и тактильная отдача пока не выполняют самостоятельной семиотической функции: они служат физическим подтверждениям происходящего (удар, прикосновения, движение), но не несут дискретных значений, которые можно было бы интерпретировать как знаки.

Трансформация нарративных структур в видеоиграх представляет собой движение от минималистичного, или отсутствующего сюжета, к сложным многослойным повествованиям. Ранние образцы

(Pac-Man, Tetris) фокусировались на геймплейной механике, делегируя нарративную функцию культурному контексту или воображению игрока. Однако по мере технологического развития игры стали активно осваивать нелинейные, ветвящиеся сюжеты с множественными концовками, где выбор игрока детерминирует развитие событий.

Генри Дженкинс вводит концепцию «нарративной архитектуры», подчеркивая, что в играх «история может быть не столько рассказана, сколько разыграна внутри пространства нарративных возможностей» [8, с. 118] (пер. авт.). Пространственная организация игрового мира становится носителем повествования, где семантика локаций, расположение объектов и архитектурные решения формируют нарративный континуум.

Критически важным достижением стало преодоление дихотомии между людологическим (правила, механика) и нарративным аспектами посредством формирования «лудонарративного согласия». Игровые механики перестали быть абстрактными операциями, трансформировавшись в осмысленное выражение тематического содержания. Показательный пример — серия Dark Souls, где механика смерти и возрождения семиотически подкрепляет центральную тему отчаяния и персистентности в умирающем мире. Подобная интеграция создает эффект целостного мультимодального опыта, где все элементы направлены к единой семантической цели.

Кибертекстуальность видеоигры определяется двумя взаимосвязанными параметрами: процедурностью и интерактивностью. Процедурность подразумевает, что игра функционирует на основе алгоритмов и правил (программного кода), определяющих возможные состояния системы и реакции на действия игрока. Как утверждает Маркус Эскелинен, «игровая ситуация определяется прежде всего правилами, которые игрок должен открыть и освоить, чтобы манипулировать игровыми компонентами» [6] (пер. авт.). Процедурность, таким образом, составляет онтологический фундамент игры как системы.

Интерактивность в контексте кибертекста выходит за рамки простого «нажатия кнопок», предполагая изначально заложенное в игре смыслообразующее воздействие игрока на текст. Игрок постоянно совершает выборы, влияющие на состояние игрового мира: навигация в пространстве, решение задач, последовательность действий. Джанет Мюррей отмечает, что эти выборы создают «ощущение погружения в удовлетворительно откликающийся мир» [10, с. 126] (пер. авт.), где действия имеют значимые последствия. Мари-Лор Райан указывает, что интерактивность создает особую форму «интерактивного нарратива», где история «разворачивается через серию выборов, совершаемых пользователем» [11, с. 205] (пер. авт.).

Критическим эффектом интерактивности становится формирование чувства агентности (agency) — ощущения игроком собственной способности влиять на виртуальный мир, подкрепленного обратной связью от игровой системы и ограниченного ее правилами. Эта агентность является мощным семиотическим фактором: она не просто позволяет игроку интерпретировать знаки, но и порождать новые семиотические единицы благодаря своим действиям, а также получать обратную связь, которая переопределяет значение уже существующих игровых элементов. Мультимодальность видеоигры реализуется посредством динамического взаимодействия четырех основных знаковых систем:

1. Визуальные коды: графика, анимация, интерфейс предоставляют информацию о состоянии мира и возможных действиях. Пространственная организация становится ключевым визуальным элементом, требующим активного исследования. Визуальный ряд реагирует на действия игрока в реальном времени, создавая эффект отзывчивого мира.

2. Аудиальные коды: музыка и звуковые эффекты выполняют не только атмосферную, но и процедурную функцию. Звук сигнализирует об опасности, подтверждает успешность действия, передает пространственную информацию через объемное звучание. Звуковой ландшафт изменяется в ответ на действия игрока, создавая динамическую аудиальную среду.

3. Вербальные коды: диалоги, текстовые описания, внутриигровые записи передают нарративную информацию. В кибертексте вербальный код интегрирован в процесс взаимодействия: выбор реплики влияет на сюжет, чтение документов предоставляет ключи к решению головоломок.

4. Тактильно-кинестетические коды: тактильная обратная связь и необходимость моторных навыков добавляют физическое измерение к семиотическому взаимодействию, связывая действие игрока в реальном мире с реакцией кибертекстуальной системы.

Синтез приведенных модальностей под управлением процедурных правил создает эмерджентный смысл, который не может быть полностью предопределен разработчиками и варьируется от сессии к сессии игры. Таким образом, мультимодальность кибертекста — это не статичное свойство, а динамический процесс, активируемый игроком.

Вопрос о принадлежности видеоигр к сфере искусства затрагивает фундаментальные аспекты понимания природы эстетического в цифровую эпоху. Известный кинокритик Роджер Эберт категорично утверждал, что видеоигры «по своей сути мизерабельны по сравнению с кино и литературой» [5] (пер. авт.), поскольку интерактивная структура противоположна «функционированию коммуникации в серьезных фильмах или литературе, в кото-

рых главный — всегда автор» [5] (пер. авт.). Его позицию поддержал геймдизайнер Хидэо Кодзима, заявивший: «Игры разрабатываются для того, чтобы 100 и более человек одинаково наслаждались игровыми возможностями... Их работа — это сервис. Не искусство» [7] (пер. авт.).

Оппоненты, такие как Клив Баркер, настаивают на том, что интерактивность представляет собой новый мощный инструмент художественного воздействия: «Давайте изобретем мир, в котором игрок обретает все, чтобы иметь возможность погружаться в разные эмоциональные состояния. Это и есть искусство» [4] (пер. авт.). В 2012 году Музей современного искусства (МоМА) включил 14 видеоигр в постоянную коллекцию, что стало институциональным признанием их культурной и эстетической ценности. А. А. Деникин отмечает, что видеоигры «могут быть использованы как искусство», однако они «шире искусства, превосходя его по скорости и доступности коммуникации, охвату аудитории» [1, с. 90]. На наш взгляд, видеоигры представляют собой синтетический имплицитный феномен, формирующийся на пересечении искусства, дизайна, технологии и игры, создавая собственную парадигму культурных ценностей.

Проведенный анализ позволяет утверждать, что видеоигра представляет собой специфический тип культурного текста — кибертекст, функционирующий в пространстве мультимодальной семиосферы. Ее фундаментальная специфика определяется триадой взаимосвязанных свойств: процедурностью, мультимодальностью и интерактивностью. Семиозис в видеоигре носит эргодический харак-

тер, требуя активного участия игрока как оператора семиотической машины.

Эволюция видеоигры демонстрирует последовательное усложнение мультимодальности — от примитивных пиксельных форм к комплексным виртуальным средам, интегрирующим визуальные, аудиальные, вербальные и тактильные коды. Достижение «лудонарративного согласия» позволило создать целостные художественные опыты, где механика, нарратив и чувственное эстетическое начало взаимодействуют на синергетическом уровне.

На наш взгляд, видеоигра не нуждается в легитимации посредством категорий традиционного искусства. Она формирует новую культурную парадигму, где ценностный контекст определяется способностью создавать иммерсивные миры, моделировать сложные системы и порождать уникальные формы смыслообразования. По образному выражению Генри Дженкинса, «игровое пространство становится дворцом памяти» [8, с. 130] (пер. авт.), открывающим беспрецедентные эстетические возможности. Сегодня видеоигры занимают место в ряду ведущих культурных индустрий наряду с кинематографом и литературой, а их аудитория и экономические показатели продолжают расти. Этому сопутствует развитие крупных трансмедиальных франшиз (Resident Evil, Warhammer, The Witcher), что подтверждает культурный вес игровых вселенных. В этих условиях возникает потребность в теоретическом осмыслении видеоигр, которое выходило бы за пределы традиционной эстетики и искусствознания.

Список литературы

1. Деникин, А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? / А. А. Деникин // Медиатеория / Media Studies. — 2013. — № 2 (11). — С. 90–96.
2. Манович, Л. Язык новых медиа / Лев Манович ; пер. с англ. Д. Кульчицкой. — Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018. — 399 с.
3. Aarseth, E. J. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature / E. J. Aarseth. — Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1997. — 203 p.
4. Androvich, M. Games are indeed art, says Barker / M. Androvich // Games Industry. — 2007. — 27 June. — URL: <https://www.gamesindustry.biz/games-are-indeed-art-says-barker> (дата обращения: 20.11.2025).
5. Ebert, R. Okay, kids, play on my lawn / R. Ebert // Roger Ebert's Journal. — URL: https://web.archive.org/web/20130122081546/http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/07/okay_kids_play_on_my_lawn.html (дата обращения: 06.11.2025).
6. Eskelinen, M. The Gaming Situation / M. Eskelinen // Game Studies. — 2001. — URL: <https://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (дата обращения: 05.11.2025).
7. Gibson, E. Games aren't art, says Kojima. MGS creator gets philosophical / E. Gibson // Eurogamer. — 2006. — 24 Jan. — URL: <https://www.eurogamer.net/news240106kojimaart> (дата обращения: 20.11.2025).
8. Jenkins, H. Game Design as Narrative Architecture / H. Jenkins // First Person: New Media as Story, Performance, and Game. — Cambridge, Mass. : MIT Press, 2003. — P. 118–130.
9. Kress, G. Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication / G. Kress, T. van Leeuwen // College Composition and Communication. — 2002. — No 54. — P. 318–320.

10. Murray, J. H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* / J. H. Murray. — Cambridge, Mass. : MIT Press, 1997. — 340 p.
11. Ryan, M.-L. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* / M.-L. Ryan. — Baltimore : Johns Hopkins University Press, 2001. — 424 p.

Получено 06.05.2026

References

1. Denikin A. A. 2013. Mogut li videoigry byt' iskusstvom? [Can video games be art?]. *Mediateoriya / Media Studies*. No 2 (11): 90–96. (In Russ.).
2. Manovich L. 2018. *Yazyk novykh media* [The language of new media]. Moscow: Ad Marginem Press. (In Russ.).
3. Aarseth E. J. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
4. Androvich M. 2007. Games are indeed art, says Barker. *Games Industry*. 27 June. Available from: <https://www.gamesindustry.biz/games-are-indeed-art-says-barker> (accessed: 20.11.2025).
5. Ebert R. 2010. Okay, kids, play on my lawn. *Roger Ebert's Journal*. Available from: https://web.archive.org/web/20130122081546/http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/07/okay_kids_play_on_my_lawn.html (accessed: 06.11.2025).
6. Eskelinen M. 2001. The Gaming Situation. *Game Studies*. Available from: <https://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (accessed: 05.11.2025).
7. Gibson E. 2006. Games aren't art, says Kojima. MGS creator gets philosophical. *Eurogamer*. 24 Jan. Available from: <https://www.eurogamer.net/news240106kojimaart> (accessed: 20.11.2025).
8. Jenkins H. 2003. *Game Design as Narrative Architecture*. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, Mass.: MIT Press. P. 118–130.
9. Kress G., van Leeuwen T. 2002. Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication. *College Composition and Communication*. No 54: 318–320.
10. Murray J. H. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
11. Ryan M.-L. 2001. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Received 06.05.2026