



Художественно-эстетическая феноменология видеоигр: мультимодальная семиотика и образовательные возможности

Д. А. БЕЛЯЕВ, А. Н. ЗАДВОРНОВ, А. Г. ХАЙРУЛЛИН, Э. И. ШАЙСУЛТАНОВА

АННОТАЦИЯ

Введение. В современной медиакультуре возникают новые формы репрезентации эстетического, базирующиеся на экранной модальности и интерактивных механиках. Видеоигры, обладающие художественно-культурным содержанием, позволят сформировать новые методические приемы и условия трансляции культурологического знания, а также создать уникальную семиотическую среду обретения эстетического опыта. *Цель статьи* – изучение теории и практики образовательного потенциала видеоигр, имеющих художественно-культурное и эстетическое наполнение.

Материалы и методы. Исследование основывается на интерпретации видеоигр через призму концептов «кибертекст» и «процедурная риторика», предложенных Э. Аарсетом и Я. Богостом. Реконструкция мультимодальной семиотики видеоигр опирается на идеи Дж. Хавреляка и В. Тоха. Образовательная топика работы базируется на методике Digital Game-Based Learning, разработанной М. Пренски.

Результаты. Выявлены и аналитически эксплицированы четыре (иконический, нарративный, аудиальный и процедурный) основных семиотических модуса репрезентации эстетического содержания в видеоиграх. Акцентировано внимание на их мультимодальном использовании в рамках создания единого семиотического ансамбля. Проведенного учебного эксперимента продемонстрировало: во-первых, интерес у большинства (85%) учащихся к использованию DGBL-методики; во-вторых, высокую (82%) освоенность фактического материала, присутствовавшего в рассматриваемых видеоиграх, и формирование у 53% интенции к дополнительному самообразованию; в-третьих, у 77% обучающихся видеоигры вызвали заметный эстетический отклик; в-четвертых, у 20% респондентов возникли затруднения в освоении видеоигр и 27% выразили обеспокоенность в связи с значительными временными затратами, потребовавшими на освоение видеоигровых кибертекстов.

Заключение. Язык видеоигр обладает исключительными (в ряду прочих экранных искусств) семиотическими и медиариторическими возможностями по конструированию художественных образов и эстетических посланий. Видеоигры создали контур непосредственного, субъектно ориентированного погружения в эстетически ангажированный контекст виртуальной реальности и учащиеся смогли выступить акторами, влияющими на экранное создание художественного медиатекста. Использование видеоигр в штатном образовательном процессе требует, во-первых, решения проблемы образовательной непрофильности видеоигр, что создает необходимость методической поддержки учащихся в учебно-образовательно ориентированной навигации по видеоигровому кибертексту, во-вторых, оптимизации временных рамок учебной работы с видеоиграми. После решения данных вопросов, на основе DGBL-методики возможно создать новое, семиотически мультимодальное образовательное пространство субъектного приобщения к художественным образам и эстетическим ценностям.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

видеоигры как искусство, эстетика видеоигр, художественная семиотика видеоигр, процедурная риторика, цифровая художественная культура, художественно-культурное образование, экранные искусства

Для цитирования: Беляев Д. А., Задворнов А. Н., Хайруллин А. Г., Шайсултанова Э. И. Художественно-эстетическая феноменология видеоигр: мультимодальная семиотика и образовательные возможности // Перспективы науки и образования. 2025. № 2. С. 585–599. <https://doi.org/10.32744/pse.2025.2.37>

Поступила: 23.11.2024 | Одобрена: 12.01.2024 | Опубликовано: 30.04.2025



Лицензия «С указанием авторства — С сохранением условий». Позволяет перерабатывать, исправлять и развивать произведения при условии указания авторства и лицензирования производных работ на аналогичных условиях.



Artistic and aesthetic phenomenology of video games: multimodal semiotics and educational potential

D. A. BELYAEV, A. N. ZADVORNOV, A. G. HAIRULLIN, E. I. SHAJSULTANOVA

ABSTRACT

Introduction. In modern media culture, new forms of representation of the aesthetic are emerging, based on screen modality and interactive mechanics. Video games with artistic and cultural content will allow to form new methodological techniques and conditions of cultural knowledge broadcasting, as well as to create a unique semiotic environment of aesthetic experience acquisition. *The aim of the article* is to study the theory and practice of the educational potential of video games with artistic, cultural and aesthetic content.

Materials and Methods. The study is based on the interpretation of video games through the prism of the concepts of “cybertext” and “procedural rhetoric” proposed by E. Aarseth and J. Bogost. The reconstruction of multimodal semiotics of video games is based on the ideas of J. Havreliak and V. Toch. The educational topicality of the work is based on the Digital Game-Based Learning methodology developed by M. Prensky.

Results. Four (iconic, narrative, auditory, and procedural) main semiotic modules of aesthetic content representation in video games are identified and analytically explicated. Attention is emphasized on their multimodal use within the framework of creating a unified semiotic ensemble. The conducted training experiment demonstrated: firstly, the interest in the majority (85%) of students to use DGBL-methodology; secondly, a high (82%) mastery of the factual material present in the video games under consideration, and the formation in 53% of the intension for additional self-education; thirdly, 77% of the students had a noticeable aesthetic response to the video games; fourthly, 20% of the respondents had difficulties in mastering the video games and 27% were concerned about the considerable time required to master the video game cybertexts.

Conclusion. The language of video games has exceptional (among other screen arts) semiotic and mediarhetorical possibilities to construct artistic images and aesthetic messages. Video games created a contour of direct, subject-oriented immersion in the aesthetically engaged context of virtual reality, and students were able to act as actors influencing the on-screen creation of an artistic media text. The use of video games in the regular educational process requires, firstly, solving the problem of educational non-profile of video games, which creates the need for methodological support of students in educationally oriented navigation of video game cybertext, and secondly, optimizing the time frame of educational work with video games. After solving these issues, it is possible to create a new, semiotically multimodal educational space of subjective engagement with artistic images and aesthetic values on the basis of the DGBL methodology.

KEYWORDS

video games as art, video game aesthetics, artistic semiotics of video games, procedural rhetoric, Digital Game-Based Learning, digital art culture, art and culture education, game studies, screen arts

For Citation: Belyaev, D. A., Zadvornov, A. N., Hairullin, A. G., & Shajsultanova, E. I. (2025). Artistic and aesthetic phenomenology of video games: multimodal semiotics and educational potential. *Perspektivy nauki i obrazovaniya* = *Perspectives of Science and Education*, (2), 585–599. <https://doi.org/10.32744/pse.2025.1.37>

Received: 23 November 2024 | Approved: 12 January 2025 | Published: 30 April 2025



This is an open access article distributed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike International License (CC-BY-SA 4.0) that allows others to share the work with an acknowledgement of the work's authorship and initial publication in this journal

ВВЕДЕНИЕ

Пространство эстетического, объективированное в разнообразных образчиках художественной культуры и субъективных чувственных переживаниях, имманентно присуще подлинному человеческому существованию. Различные проявления художественного издревле составляют важную часть жизни человека и общества, формируя значимый комплекс ценностных ориентаций и смыслов. Современная информационно-цифровая культура предлагает новые формы существования и репрезентации эстетического, базирующиеся на экранной модальности и интерактивных механиках. Одновременно, М.В. Лазарева и Д.Е. Овечкин аргументированно доказывают положительное влияние цифровой образовательной среды на качество обучения [8]. Соответственно актуальные стратегии эстетического и художественно-культурного образования должны использовать релевантные технологические платформы, способные создать новую оптику восприятия и стимулировать познавательную мотивацию. Это полностью согласуется с методическими рекомендациями ИИТО ЮНЕСКО по внедрению информационно-коммуникационных технологий в образовательный процесс, предусматривающий глубокую конвергенцию гуманитарного знания и медиатехнологий [6], и особенностями раскрытия структуры ИКТ-компетенций [14]. Реализация данной инициативы особенно важна сегодня, когда происходит девальвация художественно-эстетического знания, зачастую, воспринимаемого новым поколением, как устаревшее и неактуальное. Думается, что экспликация отдельных художественно-культурных и эстетических тем в медиаформате видеоигровых кибертекстов позволит сформировать новые методические приемы и условия трансляции художественно-эстетического знания, а также создать уникальную иммерсивно ориентированную среду непосредственного обретения эстетического опыта.

Настоящая работа является частью большого проекта по исследованию образовательных возможностей видеоигровых кибертекстов в различных дисциплинарных средах. Так, в предыдущих статьях мы уже рассмотрели особенности содержания и трансляции медиаинформации по истории, политологии, этике и экономике [1]. В этом контексте был сделан подробный обзор актуальных научных работ, посвященных в целом разработке методики Digital Game-Based Learning (DGBL), поэтому сейчас мы не будем вновь останавливаться на этой теме, а сразу перейдем к аналитическому описанию специализированных исследований видеоигр в художественно-эстетической предметной оптике.

Прежде всего, необходимо выделить ряд объемных, монографических работ, в которых видеоигры рассматриваются в качестве особого художественного пространства. Так, в книге Г. Тавинора исследуется, как теории философии искусства, разработанные для анализа традиционных произведений искусства, могут быть применены к видеоиграм [35]. Автор предлагает уникальный философский подход к искусству видеоигр, рассматривая их в рамках аналитической философии искусства. Он доказывает, что видеоигры могут считаться новой и захватывающей формой изобразительного искусства. Кроме того, в работе обсуждает связь между видеоиграми и более ранними формами медиаискусства, а также то, каким образом язык видеоигр позволяет создавать интерактивный вымысел, имеющий эстетическое наполнение.

В монографии К. Сораски реконструируются связи между классическим искусством и видеоиграми [33]. Автор, сам будучи практикующим художником-дизайнером, осуществляет компаративную аналитику картин Микеланджело, Тициана и Рубенса с такими играми как «BioShock», «Journey», серия «Mario» и «Portal 2», пытаясь продемонстрировать вечные теории глубины, композиции, движения, художественной анатомии и экспрессии. Более того, Сораски утверждает, что видеоигры – это не революция в истории искусства, а вполне закономерная и преемственная эволюция, т.к. задачи художника принципиально не меняются от того, что теперь перед ним экран компьютера, а не холст. Автор выстраивает ряд прогностических моделей возможных направлений развития видеоигровой художественной среды. В своей следующей монографии Соларски развивает свои идеи по практико-ориентированному сравнению художественных принципов, реализуемых в классическом искусстве, с дизайном (графическим и нарративным) видеоигр [34]. Теперь он акцентирует внимание на видеоигровом сторителлинге, как особой форме «интерактивных историй», которые предоставляют принципиально новые возможности для конструирования художественных посланий и образов. На

примере «The Last of Us» автор выявляет ключевые компоненты, необходимые для создания эмоционально сложных историй, учитывающих принципиальную взаимосвязь между действиями игрока и эстетикой видеоигр.

Среди монографий, изданных в последнее время, можно отметить работу Ц. Нгуена, где представлена новая теория игр, доказывающая, что видеоигры являются неотъемлемой частью современных систем коммуникации и актуального медиаискусства [30]. Исследователь определяет видеоигры в качестве «эстетических агентов», которые позволяют получить активный (деятельных) художественный опыт. Сам игровой процесс, агональное начало рассматриваются автором в эстетической оптике.

Также необходимо отметить специализированный сборник эссе, посвященный философскому исследованию эстетики видеоигр [36]. Представленные в нем работы затрагивают ряд актуальных теоретических вопросов: природу перформанса и идентичности в видеоиграх; статус видеоигр как интерактивной формы искусства; этические проблемы, поднимаемые насилием в видеоиграх.

В статье Д.П. Ги, напротив, подчеркивается уникальность, исключительность видеоигр, как нового вида искусства [28]. Они, по мысли исследователя, оказались невосприимчивыми к традиционным инструментам, разработанным для анализа литературы и кино. Соответственно, автор пытается выработать новые аналитические инструменты и принципы эстетической оценки, адекватные архитектоники построения художественного в видеоиграх.

Оригинальная работа Т. Девайн направлена на создание специальной методологии, позволяющей изучить вопрос расширения творческих инноваций игр посредством их приобщения к сфере искусства [25]. Автор выявляет шесть «предикатов искусства для игр», которые являются определяющими чертами игр, переходящими в пространство искусства.

В исследовании Д. Алвеса и Ф. Алмеиды вновь поднимается вопрос поиска принципов и маркеров отнесения видеоигр к объектам художественного творчества [21]. Для этого ими используется теория кластеров, в которой представлены характеристики, определяющие отнесение объекта к произведениям искусства. Авторы показывают, как дизайн и нарративный язык повествования видеоигр может относиться и ассоциироваться с областью искусства.

Более осторожно к вопросу отнесения видеоигр к искусству относится Д. Фейг [27]. Он подчеркивает, что только некоторые компьютерные игры являются кандидатами на то, чтобы считаться произведениями искусства. Однако, как справедливо отмечает Фейг, далеко не все игры могут квалифицироваться в качестве произведений искусства.

Примерно в той же предметно-тематической оптике написана диссертация А. Бруно, которая посвящена анализу форм художественного выражения видеоигр, а также выделению маркеров их различия в качестве арт-объектов [23]. На основе авторской теории была построена концептуальная эстетическая схема, реализованная на практике при создании двух игровых программ. Последние служили целью введения пользователей во вселенную видеоигрового искусства.

Ш. Эилон рассматривает известную инди-игру «That Dragon, Cancer», которая ярко и достаточно эмоционально показала, что видеоигры могут выходить за привычные развлекательные границы, становясь подлинно драматическим произведением [26]. Игра является автобиографическим исследованием опыта борьбы с неизлечимым раком, который был у сына авторов проекта. Эилон обращает внимание на мультимодальное сочетание трагического нарратива, визуального дизайна и аудиального сопровождения, которые в сумме создают уникальный драматический эффект от считывания данного видеоигрового кибертекста.

В другой работе коллектив авторов исследует принципы таксономии, необходимые для описания визуальных стилей видеоигр [24]. Здесь тема различия художественного в видеоиграх является периферийной. Она опосредованно затрагивается в связи с построением различных моделей и систем каталогизации визуальных форм выразительности, реализуемых в различных видеоигровых проектах.

Наконец, можно выделить диссертационную работу Ф. Паркера, в которой он пытается определить «как, где и кем видеоигры реконфигурируются как искусство» [31]. Изначально автор исходит из посылки, что искусство конституируется в сложной, исторически-контингентной совокупности, состоящей из множества разнообразных элементов, которую иногда называют «миром искусства». Поэтому понимание механизма легитимации художественного статуса видеоигр осуществляется через рассмотрение конкретных социальных и материальных процессов, которые непосредственным образом влияли на их маркирование в качестве новой формы искусства.

В российском дискурсе *game studies*, в первую очередь, можно выделить цикл работ И.И. Югай, посвященных рассмотрению видеоигр в качестве особого жанра художественного творчества [17; 18]. Важно подчеркнуть, что Инга Игоревна защитила первую в России диссертацию о видеоиграх, рассматривая последние именно в качестве искусствоведческого феномена [19]. Особо внимание Югай сосредотачивает на анализе драматургии видеоигровых нарративов и экспликации выразительных средств ее выражения. Кроме того, отдельным объектом рассмотрения становится персонаж-аватар игры, как центральная фигура в создании общего художественного содержания.

Другой российский исследователь – Н.А. Мошков, рассматривает особенности исторической динамики драматургических приемов и форм в видеоиграх, подчеркивая огромный прогресс современных проектов [11]. Так, по проработанности своей драматургии лучшие образчики видеоигр вполне сопоставимы с их жанровыми аналогами из других, более классических экранных искусств. Кроме того, автор рассматривает особенности визуальных и нарративных форм художественной выразительности, присущих экшен-жанру [10].

В статье Н.А. Маренич видеоигры соотносятся с другим, достаточно близким им феноменом экранного искусства – кинофильмами [9]. Исследователь выявляет какие кинематографические приемы и практики получили распространение в видеоиграх, усиливая их художественное содержание. Особый акцент делается на анализе работы с кадром и монтажом в видеоиграх, а также развитии их сценарной составляющей.

А.А. Титоренко отходит от традиционного предметного спектра рассмотрения художественных элементов видеоигр, как правило, ограниченных визуальными и нарративными формами. Он исследует аудиальную модальность видеоигр, которая тоже может являться отдельным пространством творческой активности и иметь заметное эстетическое наполнение [16].

Наконец, в диссертационной работе У.П. Беляевой отдельная часть посвящена комплексному рассмотрению видеоигр в художественно-эстетической оптике [2]. Автор реконструирует историю становления видеоигр в качестве экранного искусства, отмечая их асимметричный диалог с кинематографом, и рассматривает модусы художественной проявленности видеоигровых кибертекстов. В своей наиболее актуальной статье в этой предметной топике У.П. Беляева анализирует особенности эстетического медиаязыка видеоигр [3].

По итогам рассмотрения актуальных научных исследований по нашей теме становится понятно, что сюжет определения видеоигр, как особого экранного искусства, обладающего значимым эстетическим наполнением, является достаточно популярным и разработанным. Более того, в российском дискурсе *game studies* художественно-эстетическая оптика стала одной из первых в спектре возможной социально-гуманитарной аналитики видеоигр. Здесь часто продолжается искусствоведческая линия исследовательской экспликации, базирующаяся на анализе классических экранных искусств (прежде всего, кинематографа). Между тем, большинство научно-исследовательских работ имеют именно искусствоведческую направленность. Мы же в нашем исследовании сместим фокус рассмотрения в сторону реконструкции художественно ориентированной семиотики и аналитики конкретно-рецептивного эстетического эффекта восприятия пользователями данных видеоигр в художественно-культурной образовательной рамке.

Объектом исследования является художественно-культурное и эстетическое образование. Предмет рассмотрения – это концептуальный и практический анализ применения видеоигровых кибертекстов (на базе DGBL-методики) при изучении конкретно-фактологических вопросов художественной культуры и получении непосредственного эстетического опыта.

Основной целью данной работы является изучение теории и практики образовательного потенциала видеоигр, имеющих явное художественно-культурное и эстетическое наполнение. Ее реализация предусматривает реконструкцию дифференцированного характера медиасемиотической и семантической репрезентации художественно-эстетической информации в различных видеоиграх, а также определение эффектов (конкретно-фактологических и эмоциональных) ее восприятия в контексте непосредственной учебно-образовательной практики.

МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

Экспериментальная часть нашего исследования базируется на работе с четырьмя видеоиграми: «Ōkami» (2006), «Journey» (2012), а также две части серии «Assassin's Creed» – «Assassin's Creed Origins» (2017) и «Assassin's Creed Odyssey» (2018). Каждая из них обладает своими особенностями мультимодальной экспликации художественно-культурной и эстетической информации, что позволяет задействовать в эксперименте максимально широкий спектр семиотических модусов, проверив и оценив их образовательную эффективность.

«Ōkami» была отмечена Британской академией кино и телевизионных искусств, став победителем 2007 г. в номинации «художественные достижения». Проект является приключенческим экшеном, где игровым аватаром выступает синтоистская богиня Аматаэрасу, принявшая облик белой волчицы. Игроку предстоит пройти путь обретения «техники божественной кисти» и победить демона Ороты. Визуально игра выполнена в оригинальной стилистике, воспроизводящей техники японской живописи. Кроме того, важной частью геймплея выступает рисование «божественной кистью», с помощью которого решаются квестовые задания.

«Journey» – это приключенческая игра, в которой пользователь управляет обезличенной фигурой, отправившейся в путешествие через пустыню к вершине горы. Она была отмечена Британской академией кино и телевизионных искусств, получив сразу пять наград, в том числе в номинациях «художественные и звуковые достижения» и «оригинальная музыка». Кроме того, «Journey» получила награды от авторитетной конференции разработчиков игр («Game Developers Choice Awards») в категориях «лучшее визуальное искусство» и «лучший дизайн». Игра наполнена культурным символизмом и коннотациями с различными мифологическими мотивами. Проекту присущ мультимодальный (нарративный, графический, интерфейсный и аудиальный) минимализм и геймплейная медитативность.

«Assassin's Creed Origins» и «Assassin's Creed Odyssey» – это приключенческие экшен-игры, сюжет которых разворачивается в историческом сеттинге Древнего Египта (Origins) и Древней Греции (Odyssey). Ранее мы уже обращались к «Assassin's Creed Odyssey» в своем исследовании исторических нарративов в видеоиграх. Собственно, серия «Assassin's Creed» известна своими качественными визуальными симуляциями различных исторических эпох. Теперь нами акцент будет сделан на рассмотрении артефактов художественной культуры Египта и Греции, аутентичными образами которых наполнены оба проекта.

Данные видеоигры позволяют наиболее полно и акцентированно продемонстрировать возможности видеоигр по мультимодальной трансляции информации, имеющей художественно-культурное и эстетическое наполнение.

Также в исследовании использовалась рабочая альфа-версия авторской программы для ЭВМ «Художественно-культурное и эстетическое содержание в видеоигровых кибертекстах: программный образовательный комплекс», которая была создана авторским коллективом для нашего эксперимента. Ее основная задача – комплексное методическое сопровождение работы с видеоиграми, акцентуация внимания на учебных задачах в рамках избранной предметной топики.

В эмпирической части исследования принимало участие 75 студентов. Активная фаза эксперимента рассчитана на 44 академических часа – 14 аудиторных часов и 30 часов самостоятельной работы.

Наше исследование носит междисциплинарный характер, что обуславливает комплекс его основных методологических приемов и принципов. Теоретически мы опираемся на концепцию кибертекстуальной интерпретации видеоигр Э. Аарсета [20] и процедурной риторики Я. Богоста [22], а также используем принципы мультимодальной интерпретации языка видеоигр Дж. Хавреляка [29] и В. Тоха [37]. Кроме того, для нашего исследования особую важность представляет метод компаративной аналитики. В аспекте организации и реализации непосредственных образовательных практик с использованием видеоигровых кибертекстов, мы используем DGBL-методику, изначально разработанную М. Пенски [32] и в дальнейшем значительно дополненную многими другими авторами.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Уже в конце прошлого столетия стало понятно, что отдельные игры обладают художественным наполнением и способны оказывать эстетическое воздействие на пользователя. Динамическое развитие аппаратной части игровых платформ привело к значительному расширению выразительных возможностей видеоигр и инструментов создания художественных эффектов. Сегодня в рамках аналитического и экспертного дискурса видеоигры признаются вполне легитимной частью пространства экранных искусств. Например, А.А. Сухов квалифицирует их в качестве особой «формы популярного экранного коммерческого искусства» [15, с. 19-20]. Об органичном синтезе игровой и художественной деятельности в программном формфакторе говорит И.И. Югай [18, с. 368]. Наконец, М.В. Каманкина утверждает: «в исторической ретроспективе компьютерная игра не просто усложнялась и совершенствовалась, постепенно эволюционируя в сторону искусства, она осознала себя в этом качестве уже на раннем этапе развития» [7, с. 26]. Последнее утверждение кажется излишне радикальным, все же в первые 10-15 лет массовой популяризации видеоигр они воспринимались, в первую очередь, в развлекательной модальности. Однако в целом их путь культурного масштабирования и признания до некоторой степени стыкуется с историей кино, которое так же на заре своего появления воспринималось как эффектное «балаганное развлечение», но достаточно быстро обрело признание в качестве нового синтетического вида искусства.

Вообще схожесть видеоигр и кино прослеживается не только в их истории культурного конституирования, но и выражается в схожести целого ряда форм и приемов языка художественной выразительности [12]. И это не удивительно, т.к. они относятся к общей морфологической рамке экранных искусств. Между тем, интерактивный характер и особенности архитектуры видеоигр позволяют им использовать оригинальные семиотические модусы и ансамбли для создания различных образов эстетического порядка.

В семиотической структуре видеоигр можно выделить четыре базовых знаковых медиарежима – иконический, нарративный, аудиальный и процедурный, формирующих основной спектр художественно значимой информации. Кроме того, их полимодальное сочетание может формировать дополнительные эстетические эффекты.

Иконическая семиотика видеоигр – это сложная форма визуальной коммуникации, сочетающая элементы художественности и дизайна, базирующаяся на аппаратных возможностях игровой платформы. Общий визуальный эффект достигается посредством оперирования и конфигурирования рядом частных графических элементов. Во-первых, важное значение для визуального языка видеоигры имеет выбор художественного стиля, который может варьироваться от графического фотореализма до различных типов стилизации (пиксель-арт, анимация, комикс-арт и т. д.). Все это создает визуально-эстетический тон игрового мира. Кроме того, графический стиль влияет на нарративные модусы игры, усиливая эффект от ее сюжета. Во-вторых, значимым элементом в структуре иконической семиотики являются колористический спектр и освещение, т.к. цвета непосредственно влияют на настроение и атмосферу игры, бессознательно вызывая яркие эмоции, а освещение создает глубину и фокус экранного изображения. Данный семиотический режим имеет много общего с цифровой живописью, основываясь на схожем знаково-выразительном инструментарии и наборе художественных приемов [5]. Наконец, в-третьих, подобно визуальному языку кино, в видеоиграх важны компози-

ция и кадрирования, которые используются в качестве элементов визуального повествования и эмоциональной акцентуации. В целом визуальный язык видеоигр находится в постоянном развитии, на которое влияют как технические инновации (прежде всего, возрастание вычислительных способностей аппаратной платформы, которая отвечает за визуализацию игры), так и творческие способности гейм-дизайнеров.

Нарративная семиотика имеет мультимодальный характер, выражаясь с помощью визуальных, аудиальных, текстуальных и процедурных знаков. Она создает особый формат видеоигрового сторителлинга, который, при должной проработке, может обладать художественной ценностью. Сегодня появляется все больше сюжетно ориентированных игр (например, «The Last of Us» (2013) и «Detroit: Become Human» (2018)), рассказывающих эмоциональные и достаточно в смысловом отношении глубокие, разножанровые истории. Кроме того, интерактивная природа видеоигр позволяет реализовать концепцию нелинейного сюжета, развивающегося в зависимости от выбора геймера, что позволяет качественно выделять видеоигровой сторителлинг среди других нарративно ориентированных художественных практик.

Аудиальная семиотика состоит из музыки, как правило, сопровождающей геймплей, и звуков, наполняющих виртуальные миры. Так, в некоторых играх (например, «Loom» (1990), «Return Fire» (1995) и «Eternal Sonata» (2007)) музыка интегрируется в игровой процесс, создавая уникальный эффект ритмичной синхронности музыки, изображения и геймплея. Звуки призваны создавать иммерсионный эффект погружения в виртуальный мир, а также, в отдельных проектах («The Quiet Man» (2018)), нетипичная звуковая комбинаторика выступает отдельным художественным приемом, создающим уникальный модус эстетического восприятия.

Наконец, процедурный медиарежим базируется на непосредственных игровых механиках и процессах, происходящих в рамках виртуального мира. Важно, что пользователь субъектно вовлечен в контур процедурной семиотики, этим данный знаковый режим принципиально выделяется в ряду языковых возможностей прочих экранных медиа. Через процедурность происходит непосредственное общение, посредством действий и активностей в виртуальной реальности, между игрой и игроком. Соответственно, программная архитектура видеоигры может иметь художественно интерпретируемое измерение.

В итоге, становится понятно, что современные видеоигры обладают разнообразными и, в отдельных аспектах, даже уникальными медиаязыковыми ресурсами для создания объемных художественных образов и эстетических эффектов.

Учебный эксперимент с выбранными видеоиграми осуществлялся на основе особенностей семиотических модальностей, в рамках которых реализовано художественно-культурное и эстетическое содержание.

«Ōkami» обладает большим образовательным ресурсом в качестве источника познания японской культуры и эстетики. Игра знакомит пользователя с японской мифологией и фольклором, позволяя узнать о различных синтоистских божествах, легендарных существах и мифологических историях. Через призму синтоистских представлений в игре раскрывается экологическая проблематика, подчеркивается необходимость гармоничного существования человека в природном мире. Кроме того, игра позволяет узнать о традиционном изобразительном искусстве страны восходящего солнца, т.к. ее визуальный стиль сформирован на основе традиционной японской живописи тушью (суми-э) и ксилографии (укиё-э). С нарративной точки зрения «Ōkami» используют классические японские формы повествования – устные рассказы и театр кабуки. Наконец, аудиально игра также адресуется к традиционной японской музыке, используя звучание таких инструментов, как сямисэн и сякухати.

«Journey» предоставляет уникальный опыт знакомства с повествованием без формальных нарративных элементов (например, диалогов), позволяя по-своему интерпретировать историю с помощью визуальных и музыкальных маркеров. Также она известна своим самобытным визуальным стилем, который черпает вдохновение в различных эстетических традициях, преимущественно опираясь на изобразительные формы ближневосточного и азиатского искусства. Оригинальная музыка и звуковое оформление, как нарративные концепты, выступают важны-

ми элементами конструирования эмоционального опыта игрока. Многопользовательский режим игры строится на основе стратегий анонимного сотрудничества между пользователями, подчеркивая темы невербальной коммуникации и социального взаимодействия. Наконец, абстрактный характер «Journey» и ее обращение к экзистенциальным темам создают основу для философских рефлексий о жизни, смерти и человеческом существовании.

Сюжет «Assassin's Creed Origins» разворачивается в Древнем Египте эпохи Птолемея, а «Assassin's Creed Odyssey» – в Древней Греции времен Пелопоннесской войны. Обе игры достаточно подробно и достоверно в визуальном отношении воспроизводят архитектуру (в том числе стили и ордера) и культурные ландшафты данных исторических эпох. Все наиболее значимые архитектурные сооружения – пирамиды, дворцы, храмы, театры – являются частью игрового пространства и доступны для виртуальных посещений. Нарратив обеих игр включает в себя многочисленные отсылки к мифологии и религии указанных стран. Более того, ряд сюжетных заданий связан с непосредственным участием пользователя в различных культовых практиках, а решение квестов опирается на египетские и греческие мифы. Саундтреки игр базируются на использовании традиционных инструментов и музыкального строя, характерных для данных культур. Все это способствует максимальному визуально-аудиальному погружению в пространство художественной культуры Египта и Греции.

Учебная работа в рамках практического DGBL-эксперимента с видеоиграми проходила в аудиторном и самостоятельном форматах по двум основным протоколам:

- процедурно-игровой, включающий геймплей в рамках сценариев достижения целей и свободной игры;
- рефлексивно-аналитический, где осуществлялась систематизация фактической художественно-культурной информации, полученной из видеоигрового кибертекста, и интроспекция субъективных эстетических реакций.

Аудиторная работа включала в себя первичное знакомство с геймплейными механиками видеоигр, дискуссионное и презентационное обсуждение художественно-эстетических элементов видеоигр, а также проведение итоговых тестов и глубинных интервью. В формате самостоятельной работы осуществлялись игровые сессии и рефлексивно-аналитические процедуры.

По результатам эксперимента были получены следующие данные.

Во-первых, на основе вводных опросов и интервью выяснено, что сама учебная концепция использования DGBL-методики у большинства (85%) обучающихся вызывала интерес, одновременно многие (78%) студенты не понимали конкретных механизмов использования видеоигр в художественно-культурном и эстетическом образовании.

Во-вторых, проверка объективных художественно-культурных знаний показала высокую (82%) освоенность фактического материала (из областей художественной культуры Древней Греции, Древнего Египта и средневековой Японии), присутствовавшего в рассматриваемых видеоиграх. Более того, примерно половину (53%) респондентов знакомство с видеоиграми побудило обратиться за дополнительной информацией по различным темам из истории художественной культуры.

В-третьих, анализ презентационных проектов и рефлексивных эссе продемонстрировал, что художественные образы и процедурные практики, реализованные в видеоиграх, вызвали заметный эстетический отклик у многих (77%) обучающихся. Распределение пользовательских предпочтений художественно-эстетической заинтересованности участвовавшими в эксперименте видеоиграми приведено в таблице 1.

Наконец, в-четвертых, примерно у 20% учащихся возникли затруднения (процедурные или квестовые) с прохождением отдельных видеоигр, а также 27% респондентов отметило, что знакомство с видеоигровыми кибертекстами заняло достаточно много времени, которое превысило формальный объем часов, запланированный в рамках эксперимента на самостоятельную работу.

Таблица 1

Художественно-эстетические предпочтения видеоигр

Название видеоигры	Пользовательская заинтересованность
«Okami»	38%
«Journey»	33%
«Assassin's Creed Origins»	13%
«Assassin's Creed Odyssey»	16%

ОБСУЖДЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ

Данные вводных опросов и интервью, в которых фиксируется высокая степень заинтересованности обучающихся в DGBL-методике, коррелируют с аналогичными результатами в других исследованиях, в т.ч. и наших прошлых работах [1]. Так, они подтверждают и конкретизируют общую посылку о высоком «мотивационном эффекте» использования цифровых сред в образовательном процессе, выдвинутую М.В. Лазаревой и Д.Е. Овечкиным [8]. Наши результаты дополнительно доказывают, что видеоигры, выступающие в качестве цифровой платформы ИКТ-обучения, неизменно вызывают интерес и, в большинстве случаев, способствуют повышению учебной мотивации учащихся. Одновременно, изначальное непонимание способов использования видеоигр именно в области художественно-культурного и эстетического образования обусловлено тем, что в массовом сознании сравнительно редко видеоигры воспринимаются в качестве носителей художественных ценностей. В частности, на эту же особенность популярного взгляда на видеоигры обращается в статье Д. Алвеса и Ф. Алмеиды [21], а также диссертации А. Бруно [23]. Данную ситуацию мы можем сравнить с аналогичным экспериментом (и результатами вводных опросов) по изучению этики и моральных паттернов посредством процедурного считывания кибертекстов. Поэтому, одним из важных итогов проведенного эксперимента стало обращение внимания респондентов на видеоигры именно в этой, эстетически ориентированной оптике. Более того, результаты свидетельствуют, что значительная часть обучающихся получила особый, эмоционально насыщенный эстетический опыт при знакомстве с видеоиграми. Это, в какой-то степени, подтверждает легитимность квалификации видеоигр, как вида искусства. В данном случае мы на практике подтвердили теоретические выкладки, предложенные в диссертациях У.П. Беляевой [2] и И.И. Югай [19]. Кроме того, была эмпирически раскрыта и феноменально подтверждена идея Ц. Нгуена о видеоиграх, как особых «эстетических агентах» [30].

Результаты проверки фактологических знаний, имеющих художественно-культурное и эстетическое содержание, показали высокую эффективность видеоигр в качестве мультимодальной медиаплатформы, транслирующей соответствующую информацию. Полученные данные коррелируют с результатами наших прошлых исследований [1], подтверждая их междисциплинарную транспарентность. Особенно ценно, что заметная часть обучающихся была настолько заинтересована различными предметными топиками, представленными в медиатексте видеоигр, что проявила стремление к дополнительному самообразованию с использованием других источников информации. Это опять же свидетельствует о значительном мотивационном эффекте видеоигр, способных создавать импульсы и основания для новых познавательных интересов.

Распределение пользовательских предпочтений видеоигр свидетельствуют о интересе, прежде всего, к нестандартным и нетипичным игровым проектам, которые отличаются как оригинальным визуальным дизайном, так и нешаблонными геймплейными механиками.

Обозначенные сложности в прохождении видеоигр, возникшие у 20% респондентов, сами по себе явление распространенное и, в общем то, даже характерное при проведении игровых сессий. К примеру, на данную особенность указывает в своей статье Д.П. Ги, но интерпретирует ее в модусе «художественной оригинальности» видеоигр [28], создающей уникальный эстетически-агональный опыт. Однако это необходимо учитывать при учебной работе с видеоиграми.

Отчасти данные геймплейные затруднения могут быть нивелированы с помощью выстроенной системы консультационной поддержки. Последняя может осуществляться как самим педагогом, так и с помощью специализированных методических пособий.

В то же время, другой, условно «темпоральный» недостаток видеоигр, отмеченный учащимися, на наш взгляд, представляет куда большую проблему для адекватной реализации в повседневной практике учебного процесса DGBL-методики. Более того, думается, представленные в результатах опроса 27% – это только те, кто явно отметил для себя временной фактор знакомства с видеоигровыми кибертекстами, как проблему. Можно предположить, что временной лимит, заложенный на самостоятельную работу в рамках эксперимента, был превышен куда большим (если не всеми) количеством респондентов. То, что считывание мультимодальной информации, представленной в формате видеоигры, требует значительных временных затрат – это объективная данность, которая также должна учитываться при планировании использования видеоигр в учебном процессе, обладающем достаточно четкими хронологическими рамками. Эта проблема в целом присуща практике использования непрофильных видеоигр в образовательном пространстве, что отмечается при анализе реализации DGBL-методики [1; 32].

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В целом, наша работа теоретически подтвердила и эмпирически закрепила с помощью новых исследовательских процедур общую идею о том, что видеоигры являются семиотически мультимодальным медиатекстом, обладающем (в конкретных своих проявлениях) явной художественно-культурной составляющей, которая способна вызывать у пользователя-реципиента сложный набор эстетических переживаний и выступать транслятором культурологических знаний.

Выявлены и аналитически эксплицированы четыре (иконический, нарративный, аудиальный и процедурный) основных семиотических модуса репрезентации эстетического содержания в видеоиграх. Акцентируется внимание на их мультимодальном использовании в рамках создания единого семиотического ансамбля. На основе этого рассмотрения можно с уверенностью сделать вывод, что язык видеоигр обладает исключительными (в ряду прочих экранных искусств) семиотическими и медиариторическими возможностями по конструированию художественных образов и эстетических посланий.

Результаты проведенного учебного эксперимента на основе DGBL-методики продемонстрировали эффективность использования видеоигровых кибертекстов в образовательных целях. Особенно ценно, что видеоигры создали контур непосредственного, субъектно ориентированного погружения в эстетически ангажированный контекст виртуальной реальности. В этом смысле учащиеся смогли выступить не только реципиентами, но и акторами, влияющими на экранное создание художественного медиатекста.

Одновременно, использование видеоигр в штатном образовательном процессе требует серьезной предварительной проработки и перманентной методической поддержки. Во-первых, необходимо решить проблему образовательной непрофильности видеоигр, помочь учащимся воспринимать видеоигровой материал именно в образовательной оптике, нацеленной на достижение конкретных компетенций. Здесь уместна разработка специальных методических приложений к каждой игре, которые бы создавали необходимую образовательно ориентированную навигацию в рамках видеоигрового кибертекста. Во-вторых, важно оптимизировать временные границы учебной работы с видеоиграми, что возможно посредством разработки кластерных кейсов-заданий на основе видеоигрового материала. Наконец, при использовании неспециализированного образовательного программного обеспечения, к которому относятся все коммерческие видеоигры, следует особенно внимательно подходить к соблюдению принципов информационной безопасности [13], т. к. игровой контент может иметь некоторые возрастные ограничения и ненормативное содержание.

После решения обозначенных вопросов, видеоигры, на наш взгляд, можно использовать в качестве дополнительного учебного материала в рамках изучения дисциплин по художественной культуре, эстетике и искусству. Также данные DGBL-практики могут продуктивно приме-

няться в рамках формата дополнительного образования, который предоставляет большую тематическую и организационную гибкость, что подтверждается рядом актуальных исследований [4]. Более того, на основе DGBL-методики, при наличии должной методической разработки и технической базы, возможно создать новое, семиотически мультимодальное образовательное пространство субъектного приобщения к художественным образам и эстетическим ценностям.

ФИНАНСИРОВАНИЕ

Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда № 23-28-00088, <https://rscf.ru/project/23-28-00088/>

ЛИТЕРАТУРА

1. Беляев Д.А., Беляева У.П. Digital Game-Based Learning: экономические принципы и системы в контексте мультимодальной медиариторики видеоигровых кибертекстов // Перспективы науки и образования. 2024. № 4. С. 627–644.
2. Беляева У.П. Культурно-антропологическая феноменология видеоигр: дисс. ... канд. филос. наук. Белгород, 2020. 164 с.
3. Беляева У.П. Языковые средства экспликации художественных образов в видеоигровом пространстве // Традиции и инновации в пространстве современной культуры. Липецк: ЛГПУ имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2023. С. 13-15.
4. Воробьев Г.А., Фомина Т.П., Хорцев А.В. Использование геймификации (игрофикации) в дополнительном профессиональном образовании по математике // Гуманитарные исследования Центральной России. 2022. №2 (23). С. 73-83. DOI: 10.24412/2541-9056-2022-223-73-8
5. Драгунова Е.П., Суравцова Ю.С. Сравнительный анализ инструментов и приемов в традиционной и цифровой живописи // Гуманитарные исследования Центральной России. 2023. №1 (26). С. 59-67. DOI: 10.24412/2541-9056-2023-126-59-67
6. Информатизация образования: взгляд ЮНЕСКО // Высшее образование в России. 2014. № 10. С. 113-118.
7. Каманкина М.В. Видеоигры: общая проблематика, страницы истории, опыт интерпретации. М.: ГИИ. 2016. 340 с.
8. Лазарева М.В., Овечкин Д.Е. Цифровая образовательная среда как средство повышения качества обучения школьников // Гуманитарные исследования Центральной России. 2023. № 4 (29). С. 53-59. DOI: 10.24412/2541-9056-2023-429-53-59
9. Маренич Н.А. Уподобиться фильму. О влиянии элементов кино на структуру видеоигр // Искусство и культура. 2013. № 3. С. 85-89.
10. Мошков Н.А. Развитие художественно-выразительных средств компьютерных игр жанра «экшен» // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2010. № 2. С. 313-319.
11. Мошков Н.А. Эволюция драматургических приемов в компьютерных играх // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. 2011. № 131. С. 295-300.
12. Пережогина А.А. Кинематограф и видеоигры: структурные аналогии // Материалы всероссийской конференции студентов, аспирантов и молодых ученых, посвященной году российского кино. СПб., 2017. С. 41-44.
13. Степанова Н.А. Обеспечение информационной безопасности детей в цифровом пространстве // Гуманитарные исследования Центральной России. 2024. №1 (30). С. 59-77. DOI: 10.24412/2541-9056-2024-130-59-77
14. Структура ИКТ-компетентности учителей. Рекомендации ЮНЕСКО. Версия 3. 2019. URL: <https://www.calameo.com/read/00662212724a9bda90229>
15. Сухов А.А. Погружение в виртуальные миры: междисциплинарное исследование современных компьютерных игр. Екатеринбург, 2015. 97 с.
16. Титоренко А.А. Музыкальное сопровождение видеоигр как новый вид творчества // Вестник РГГУ. Серия: Литературоведение. Языкознание. Культурология. 2013. № 7 (108). С. 104-112.
17. Югай И.И. Виртуальный персонаж в структуре цифрового произведения // Научное мнение. 2014. № 9-1. С. 70-73.

18. Югай И.И. Компьютерная игра как вид художественной практики // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. 2007. Т. 14. № 37. С. 367–372.
19. Югай И.И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX-XXI веков: дис. ... канд. искусствоведения. СПб., 2008. 226 с.
20. Aarseth E.J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, 1997. 216 p.
21. Alves D., Almedia F. *Art in Videogames // Senses & Sensibility 19: Lost in (G)localization*. Lisbon, 2020. P. 267-280.
22. Bogost I. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press. 2007. 463 p.
23. Bruno A. *Do Game à Arte: Processo Criativo em Gameart*. Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2014. 171 f.
24. Cho H., Donovan A., Lee J.H. J. Art in an algorithm: A taxonomy for describing video game visual styles // *Journal of the Association for Information Science and Technology*. 2018. Vol. 69. Iss. 14. DOI: 10.1002/asi.23988
25. Devine T. Art as an Innovation for Games: A Closer Look at Role of Art in Games // *International Journal of Arts and Humanities*. 2016. Vol. 2. No. 4. P. 1-18.
26. Eilon S. That Dragon, Cancer: Video Game as Art Form // *IEEE Technology and Society Magazine*. 2018. Vol. 37. Iss. 2. P. 16-17. DOI: 10.1109/MTS.2018.2839221
27. Feige D.M. Computer Games as Works of Art // *Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*. Springer Dordrecht, 2012. P. 93-106. DOI: 10.1007/978-94-007-2777-9_6
28. Gee J.P. Why Game Studies Now? Video Games: A New Art Form // *Games and Culture*. 2006. Vol. 1. No. 1. P. 58-61. DOI: 10.1177/1555412005281788
29. Hawreliak J. *Multimodal Semiotics and Rhetoric in Videogames*. New York; London: Routledge, 2018. 212 p.
30. Nguyen C. *Games: Agency as Art*. Oxford University Press, 2020. 256 p.
31. Parker F. *Playing Games with Art the Cultural and Aesthetic Legitimation of Digital Games: PhD.*, Ryerson Universities Toronto, Ontario. 2014. 219 p.
32. Prensky M. *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill, 2001. 442 p.
33. Solarski C. *Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design*. Watson-Guptill, 2012. 240 p.
34. Solarski C. *Interactive stories and video game art: a storytelling framework for game design*. CRC Press, 2017. 220 p.
35. Tavinor G. *The Art of Videogames*. Wiley-Blackwell, 2009. 240 p.
36. *The Aesthetics of Videogames*. Ed. by J. Robson, G. Tavinor. Routledge, 2018. 236 p.
37. Toh W. *A Multimodal Approach to Video Games and the Player Experience*. New York & London: Routledge, 2019. 252 p.

REFERENCES

1. Belyaev D.A., Belyaeva U.P. Digital Game-Based Learning: economic principles and systems in the context of multimodal mediary rhetoric of video game cybertexts. *Perspectives of Science and Education*, 2024, no. 4, pp. 627-644. (In Russ.)
2. Belyaeva U.P. Cultural-anthropological phenomenology of video games. PhD. Belgorod, 2020. 164 p. (In Russ.)
3. Belyaeva U.P. Language means of explication of artistic images in videogame space. Traditions and innovations in the space of modern culture. Lipetsk, LSPU named after P.P. Semyonov-Tyan-Shansky Publ., 2023, pp. 13-15. (In Russ.)
4. Vorobyev G.A., Fomina T.P., Hortsev A.V. Use of gamification (gamification) in additional professional education in mathematics. *Humanities researches of the Central Russia*, 2022, no. 2, pp. 73-83. DOI: 10.24412/2541-9056-2022-223-73-8 (In Russ.)
5. Dragunova E.P., Suravtsova Y.S. Comparative analysis of tools and techniques in traditional and digital painting. *Humanities researches of the Central Russia*, 2023, no. 1 (26), pp. 59-67. DOI: 10.24412/2541-9056-2023-126-59-67 (In Russ.)
6. Informatization of education: UNESCO's view. *Higher Education in Russia*, 2014, no. 10, pp. 113-118. (In Russ.)
7. Kamankina M.V. Videogames: general problematics, pages of history, experience of interpretation. Moscow, 2016. 340 p. (In Russ.)
8. Lazareva M.V., Ovechkin D.E. Digital educational environment as a means of improving the quality of schoolchildren's education. *Humanities researches of the Central Russia*, 2023, no. 4, pp. 53-59. DOI:

- 10.24412/2541-9056-2023-429-53-59 (In Russ.)
9. Marenich N.A. Adapt to the movie. On the influence of movie elements on the structure of video games. *Art and Culture*, 2013, no. 3, pp. 85-89. (In Russ.)
10. Moshkov, N.A. Development of artistic and expressive means of computer games of the genre "action". *Vestnik of Nizhny Novgorod University named after N.I. Lobachevsky*, 2010, no. 2, pp. 313-319. (In Russ.)
11. Moshkov, N.A. Evolution of dramaturgical techniques in computer games. *Izvestia: Herzen University Journal of Humanities & Sciences*, 2011, no. 131, pp. 295-300. (In Russ.)
12. Perezhogina A.A. Cinematography and video games: structural analogies. Materials of the All-Russian conference of students, graduate students and young scientists, dedicated to the year of Russian cinema. St. Petersburg, 2017, pp. 41-44. (In Russ.)
13. Stepanova N.A. Ensuring the information security of children in the digital space. *Humanities researches of the Central Russia*, 2024, no. 1, pp. 59-77. DOI: 10.24412/2541-9056-2024-130-59-77 (In Russ.)
14. The structure of ICT competence of teachers. UNESCO Recommendations. Version 3. 2019. Available at: <https://www.calameo.com/read/00662212724a9bda90229> (In Russ.)
15. Sukhov A.A. Immersion in virtual worlds: an interdisciplinary study of modern computer games. Ekaterinburg, 2015. 97 p. (In Russ.)
16. Titorenko A.A. Musical accompaniment of video games as a new type of creativity. *Vestnik RGGU. Series: Literary Studies. Linguistics. Cultural Studies*, 2013, no. 7, pp. 104-112. (In Russ.)
17. Yugai I.I. Virtual character in the structure of digital work. *Scientific Opinion*, 2014, no. 9-1, pp. 70-73. (In Russ.)
18. Yugai I.I. Computer game as a kind of artistic practice. *Izvestia: Herzen University Journal of Humanities & Sciences*, 2007, vol. 14, no. 37, pp. 367-372. (In Russ.)
19. Yugai I.I. Computer game as a genre of artistic creation at the turn of XX-XXI centuries. PhD. St. Petersburg, 2008. 226 p. (In Russ.)
20. Aarseth E.J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, 1997. 216 p.
21. Alves D., Almedia F. Art in Videogames. *Senses & Sensibility 19: Lost in (G)localization*. Lisbon, 2020, pp. 267-280.
22. Bogost I. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press. 2007. 463 p.
23. Bruno A. Do Game à Arte: Processo Criativo em Gameart. Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2014. 171 f.
24. Cho H., Donovan A., Lee J.H. J. Art in an algorithm: A taxonomy for describing video game visual styles. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 2018, vol. 69, iss. 14. DOI: 10.1002/asi.23988
25. Devine T. Art as an Innovation for Games: A Closer Look at Role of Art in Games. *International Journal of Arts and Humanities*, 2016, vol. 2, no. 4, pp. 1-18.
26. Eilon S. That Dragon, Cancer: Video Game as Art Form. *IEEE Technology and Society Magazine*, 2018, vol. 37, iss. 2, pp. 16-17. DOI: 10.1109/MTS.2018.2839221
27. Feige D.M. Computer Games as Works of Art. *Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*. Springer Dordrecht, 2012, pp. 93-106. DOI: 10.1007/978-94-007-2777-9_6
28. Gee J.P. Why Game Studies Now? Video Games: A New Art Form. *Games and Culture*, 2006, vol. 1, no. 1, pp. 58-61. DOI: 10.1177/1555412005281788
29. Hawreliak J. *Multimodal Semiotics and Rhetoric in Videogames*. New York; London: Routledge, 2018. 212 p.
30. Nguyen C. *Games: Agency as Art*. Oxford University Press, 2020. 256 p.
31. Parker F. *Playing Games with Art the Cultural and Aesthetic Legitimation of Digital Games*: PhD., Ryerson Universities Toronto, Ontario. 2014. 219 p.
32. Prensky M. *Digital Game-Based Learning*. New York, McGraw-Hill Publ., 2001. 442 p.
33. Solarski C. *Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design*. Watson-Guptill, 2012. 240 p.
34. Solarski C. *Interactive stories and video game art: a storytelling framework for game design*. CRC Press, 2017. 220 p.
35. Tavinor G. *The Art of Videogames*. Wiley-Blackwell, 2009. 240 p.
36. *The Aesthetics of Videogames*. Ed. by J. Robson, G. Tavinor. Routledge, 2018. 236 p.
37. Toh W. *A Multimodal Approach to Video Games and the Player Experience*. New York & London: Routledge, 2019. 252 p.

Авторы**Беляев Дмитрий Анатольевич**

(Россия, г. Липецк)

Доцент, доктор философских наук, профессор кафедры философии, политологии и теологии
Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского

E-mail: dm.a.belyaev@gmail.com

ORCID ID: <http://orcid.org/0000-0002-8062-1039>

Scopus Author ID: 57211658682

Задворнов Андрей Николаевич

(Россия, г. Набережные Челны)

Доцент, кандидат философских наук, доцент кафедры социально-гуманитарных наук

Набережночелнинский институт (филиал)

Казанский (Приволжский) федеральный университет

E-mail: egpi-PF@yandex.ru

ORCID ID: <http://orcid.org/0000-0001-7478-8601>

Scopus Author ID: 57191491195

Хайруллин Аскар Гафиятуллович

(Россия, г. Набережные Челны)

Профессор, доктор философских наук, профессор кафедры социально-гуманитарных наук

Набережночелнинский институт (филиал)

Казанский (Приволжский) федеральный университет

E-mail: askar58@mail.ru

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0002-1280-8325>

Scopus Author ID: 57191479122

Шайсултанова Эльмира Ильдаровна

(Россия, г. Набережные Челны)

Кандидат философских наук,

доцент кафедры социально-гуманитарных наук

Набережночелнинский институт (филиал)

Казанский (Приволжский) федеральный университет

E-mail: mir_sh@mail.ru

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0004-9901-7925>**Authors****Dmitry A. Belyaev**

(Russia, Lipetsk)

Associate Professor, Dr. Sci. (Philosophy), Professor of the Department of Philosophy, Political Science and Theology
Lipetsk State Pedagogical P.Semenov-Tyan-Shansky University

E-mail: dm.a.belyaev@gmail.com

ORCID ID: <http://orcid.org/0000-0002-8062-1039>

Scopus Author ID: 57211658682

Andrey N. Zadvornov

(Russia, Naberezhnye Chelny)

Associate Professor, Cand. Sci. (Philosophy),

Associate Professor of the Department of Social and Humanitarian Sciences

Naberezhnochelny Institute (branch)

Kazan (Volga region) Federal University

E-mail: egpi-PF@yandex.ru

ORCID ID: <http://orcid.org/0000-0001-7478-8601>

Scopus Author ID: 57191491195

Askar G. Hairullin

(Russia, Naberezhnye Chelny)

Professor, Dr. Sci. (Philosophy), Professor of the Department of Social and Humanitarian Sciences

Naberezhnochelny Institute (branch)

Kazan (Volga region) Federal University

E-mail: askar58@mail.ru

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0002-1280-8325>

Scopus Author ID: 57191479122

Elmira I. Shajsultanova

(Russia, Naberezhnye Chelny)

Cand. Sci. (Philosophy),

Associate Professor of the Department of Social and Humanitarian Sciences

Naberezhnochelny Institute (branch)

Kazan (Volga region) Federal University

E-mail: mir_sh@mail.ru

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0004-9901-7925>**Вклад авторов**

Беляев Д. А.: концептуализация, создание рукописи и ее редактирование, руководство исследованием, проведение исследования

Задворнов А. Н.: создание черновика рукописи, методология, проведение исследования, получение финансирования

Хайруллин А. Г.: методология, создание черновика рукописи, ресурсы, получение финансирования

Шайсултанова Э. И.: получение финансирования, проведение исследования

© Беляев Д. А., Задворнов А. Н., Хайруллин А. Г., Шайсултанова Э. И., 2025

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов

Author's contribution

Dmitry A. Belyaev: Conceptualization, Writing - Review & Editing, Supervision, Investigation

Andrey N. Zadvornov: Writing - Original Draft, Methodology, Investigation, Funding acquisition

Askar G. Hairullin: Methodology, Writing - Original Draft, Resources, Funding acquisition

Elmira I. Shajsultanova: Funding acquisition, Investigation

© Dmitry A. Belyaev, Andrey N. Zadvornov, Askar G. Hairullin, Elmira I. Shajsultanova, 2025

The author's declared no conflicts of interest