

На правах рукописи



Шестерин Никита Олегович

**СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК МЕДИЙНО-
КОММУНИКАЦИОННЫЙ РЕСУРС**

5.9.9. Медиакоммуникации и журналистика

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени кандидата филологических наук

Челябинск

2025

Работа выполнена на кафедре журналистики, рекламы и связей с общественностью ФГБОУ ВО «Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина»

Научный руководитель: **Зверева Екатерина Анатольевна**, доктор филологических наук, профессор

Официальные оппоненты: **Ильченко Сергей Николаевич**, доктор филологических наук, доцент, ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет», профессор кафедры телерадиожурналистики

Тузовский Иван Дмитриевич, доктор культурологии, доцент, ФГБОУ ВО «Челябинский государственный институт культуры», доцент кафедры философии и культурологии

Ведущая организация ФГАОУ ВО «Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы»

Защита состоится «9» июня 2025 года в 10:00 часов на заседании диссертационного совета 24.2.431.03 при ФГБОУ ВО «Челябинский государственный университет» по адресу: 454001, г. Челябинск, ул. Братьев Кашириных, 129, конференц-зал.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке и на сайте ФГБОУ ВО «Челябинский государственный университет» https://www.csu.ru/Shared%20Documents/Dissovet24243103/Dissertatsia_Shesterin.pdf

Автореферат разослан «___» _____ 2025 г.

Ученый секретарь диссертационного совета,
кандидат филологических наук



И.В. Топчий

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы исследования обусловлена развитием современных медиа в направлении конвергенции, которая рассматривается большинством исследователей как возможность различных типов репрезентации контента и форм осуществления медийных коммуникативных практик оказывать влияние друг на друга и на направление трансформации медиасистемы в целом¹. Сложно не согласиться с С. С. Распоповой, которая отмечает, что «любой текст существует в контексте разных пластов культуры, являясь мостиком между автором и адресатом»². В этом аспекте роль компьютерных игр в формировании моделей функционирования современной медиасистемы, коммуникативных моделей и моделей информационного поведения аудитории едва ли можно переоценить. Исследователь компьютерных игр А. Ветушинский полагает, что видеоигры стали не только эпохальным сдвигом в развитии игр как таковых, но и оказали заметное влияние на различные сферы нашей жизни. Так, они предложили человечеству новую степень абстракции, требующую включения воображения, сочетающего представления о реальном и виртуальном пространстве, и выработали привычку использовать сложные устройства и новые формы коммуникации для реализации игровых задач³. Будучи активно включенными в социокультурное пространство, компьютерные игры не только оказали на него значительное влияние, но и, по мнению многих исследователей, сами на современном этапе их развития могут быть отнесены к медиа⁴. Причем – к медиа, в концентрированной форме проявляющим те качества современной коммуникации, которые находят яркое отражение в сфере массмедийных практик. Так, И. И. Волкова отмечает: «Компьютерные игры, по сравнению с традиционными медиа, обладают неоспоримым преимуществом: они

¹ Баранова Е. А. Конвергентная журналистика. Теория и практика. М.: Юрайт, 2014. 269 с.; Вартанова Е. Л. Теория медиа: отечественный дискурс. М.: Издательство Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова, 2019. 224 с.; Зверева Е. А., Иванов А. И., Шестерина А. М. [и др.] Медиакультура цифровой эпохи: состояние, проблемы, перспективы. Тамбов: Издательский дом «Державинский», 2022. 258 с.; Зверева Е. А., Пинчук О., Шестерина А. М. [и др.] Особенности функционирования современных аудиовизуальных медиа. Воронеж: Кварта, 2018. 312 с.; Кафтан В. В., Каминская Т. Л., Шестерина А. М. [и др.] Коммуникации в условиях цифровой трансформации современного российского общества. М.: Кнорус, 2022. 202 с.; Макеенко М. И., Шацкая А. Д. Телеконтент новых медиа. Работа телевизионных каналов с эфирным контентом в Интернете. М.: Аспект Пресс, 2022. 144 с.; Шестерина А. М. Тенденции влияния видеоблогинга на современный телевизионный контент // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2021. № 3 (41). С. 118–123.

² Распопова С. С. Автор мультимедийного текста // Вестник Челябинского государственного университета. 2012. № 13 (267). С. 100.

³ Ветушинский А. С. Игродром: что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре. М.: Эксмо, 2021. С. 62.

⁴ Манович Л. З. Теории софт-культуры. Нижний Новгород: Красная ласточка, 2017. 208 с.; Манович Л. З. Язык новых медиа. М.: Ад Маргинем, 2018. 400 с.

изначально создаются с учётом экранности, мультимедийности, интерактивности и гипертекстуальности – природных качеств сетевого виртуального мира»⁵. Такого же подхода придерживаются Л. З. Манович⁶, Дж. Дови, Х. В. Кеннеди⁷.

Актуальность исследования определяется заметной ролью компьютерных игр в становлении формально-содержательной структуры массмедиа в процессе технико-технологического развития средств массовой информации разного типа и в формах коммуникации аудитории с информационными потоками, представленными в медиасфере. На текущем этапе развития медиа значительная часть аудитории, являясь активными потребителями игрового компьютерного контента, расположена к воспроизведению коммуникативных моделей и моделей информационного потребления, свойственных компьютерным играм, в ситуации медиапотребления в целом. Кроме того, компьютерная игровая индустрия как активно развивающаяся сфера предлагает массмедиа прорывные технологии, нарративные стратегии, хорошо проработанные системы образов, которые активно используются средствами массовой информации в процессе медиапроизводства. Эти и многие другие векторы влияния компьютерной индустрии на медиасферу нуждаются в научном изучении.

Степень научной разработанности проблемы невелика. Безусловно, существует значительный пласт исследований компьютерных игр в целом и отдельных типов компьютерных игр в частности⁸. Ученые уделяют внимание изучению процессов разработки компьютерных игр⁹, а также их формально-содержательным особенностям¹⁰. Поднимается вопрос и о рассмотрении

⁵ Волкова И. И. Компьютерные игры и новые медиа: игровой подход к коммуникациям в виртуальном пространстве // Вестник РУДН. Серия: Литературоведение. Журналистика. 2017. № 2. С. 313.

⁶ Манович Л. З. Язык новых медиа...

⁷ Dovey J., Kennedy H. W. Game cultures: Computer games as New Media. McGraw-Hill Education (UK), 2006. 171 p.

⁸ Ветушинский А. С. Указ. соч.; Маркин В. Ю., Броян Р. Д. Перспектива российского рынка компьютерных игр и экономическое значение отрасли разработки компьютерных игр // Инновационная экономика и менеджмент: методы и технологии. М.: Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, 2024. С. 101–106.

⁹ Мулюкина А. Е. Роль прецедентных феноменов в создании художественного мира компьютерной игры (на примере компьютерной игры «Disco Elysium») // Актуальные проблемы лингвистики: взгляд молодых исследователей. Челябинск: Издательство ЧелГУ, 2024. С. 187–196; Селютин А. А. Прецедентные феномены в сценариях компьютерных игр (на примере компьютерной игры «World of Warcraft») // Челябинский гуманитарий. 2018. № 4 (45). С. 38–42; Хохлов А. И., Ускова С. В. Язык компьютерной игры (на примере компьютерной игры «World of Warcraft») // Язык и социальная динамика. 2010. № 10-2. С. 33–35; Hinton G. To recognize shapes, first learn to generate images // Progress in brain research. URL: <https://www.cs.toronto.edu/~hinton/absps/montrealTR.pdf> (дата обращения: 01.06.2023); Mnih V., Kavukcuoglu K., Silver D. Human-level control through deep reinforcement learning // Nature. 2015. № 518. Pp. 529–533.

¹⁰ Давыдова К. В., Егорова О. Н. Особенности ономастической номинации в дискурсе компьютерной игры (на примере дискурса компьютерной игры «DOTA 2») // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. 2021. № 6 (159). С. 129–133.

феномена компьютерных игр как элемента медиасистемы¹¹. Фрагментарно, в контексте развития компьютерных технологий, изучается влияние компьютерных игр на киноиндустрию¹². Однако в современной науке практически отсутствуют исследования, посвящённые всестороннему анализу характера влияния компьютерных игр на медиасистему в целом и той роли, которую они выполняют в качестве ее элемента. Мы в нашей диссертации предпринимаем попытку восполнить этот пробел.

Объект исследования – компьютерные игры в контексте медийных практик как новая медийная форма.

Предмет исследования – формально-содержательные особенности компьютерных игр, оказывающие воздействие на медиаконтент на уровне формы и содержания медиапроизведений, а также на коммуникативные модели и информационное поведение аудитории.

Цель исследования – конкретизировать формально-содержательные особенности компьютерных игр как медиа-коммуникационного ресурса в аспекте их влияния на традиционные и новые медиа.

Для достижения поставленной цели в диссертации сформулирован ряд задач:

- определить характер участия компьютерных игр в процессе трансформации медиасферы в ретроспективе;
- конкретизировать особенности структурирования коммуникативного пространства в компьютерных играх разного типа;
- выявить жанровые и сюжетные особенности компьютерных игровых практик как части медиасистемы;
- установить особенности влияния компьютерных игр на процесс содержательной трансформации медиасистемы;
- определить направления влияния компьютерных игр на систему медийных жанров и форматов;
- конкретизировать влияние компьютерных игр на технологический аспект функционирования медиа;
- оценить характер влияния компьютерных игр на современные рекламные практики;

¹¹ Волкова И. И. Игра как системообразующий феномен экранных коммуникаций : автореф. дис. ... д-ра филол. наук. Москва, 2015. 39 с. ; Манович Л. З. Теории софт-культуры... ; Манович Л. З. Язык новых медиа... ; Мысаков Н. А. Компьютерные игры и индустрия компьютерных игр как элемент информационной безопасности общества // Информационные технологии в науке, бизнесе и образовании. М. : МГЛУ, 2020. С. 207–212 ; Часовский Н. В., Часовский П. В. Медиавирусы компьютерных игр (на примере Vault Boy из серии компьютерных игр «Fallout») // Челябинский гуманитарий. 2015. № 4 (33). С. 57–61.

¹² Теракопьян М. Л. Развитие кинообразности под влиянием компьютерных технологий : автореф. дис. ... канд. искусствоведения. Москва, 2008. 20 с.

- установить тенденции трансформации коммуникации в аспекте влияния компьютерных игр;
- оценить последствия активного включения игровых компьютерных практик в современное коммуникативное и социокультурное пространство;
- на основе эксперимента, направленного на создание компьютерной игры с использованием технологий искусственного интеллекта, установить возможность влияния компьютерных игр инди-типа на коммуникативные практики игрового комьюнити.

Гипотеза, подлежащая проверке в данной диссертационной работе, заключается в том, что компьютерные игры оказывают значительное влияние на традиционные и новые медиа как в содержательном, так и в формальном аспекте и сами подвергаются воздействию последних, часто образуя с ними кроссмедиальное единство.

Теоретико-методологическая база исследования сформирована с опорой на междисциплинарный подход и включает научные достижения ведущих ученых в области медиакоммуникации и журналистики.

Так, в исследовании особенностей компьютерных игр как части медиасистемы мы опирались на результаты, изложенные в трудах И. И. Волковой¹³, Т. К. Ермакова¹⁴, Л. З. Мановича¹⁵ и др. Понимание особенностей функционирования современной медиасистемы в целом потребовало обращения к таким авторитетным авторам, как Е. Л. Варганова¹⁶, А. В. Вырковский, М. В. Загидуллина¹⁷, А. А. Грабельников, Н. С. Гегелова¹⁸, Е. А. Зверева¹⁹, С. Г. Корконосенко²⁰, Л. Г. Свитич²¹, С. И. Симакова²² и др. Функции игрового начала в области культуры интерпретировались с учетом

¹³ Волкова И. И. Компьютерные игры и новые медиа... С. 313.

¹⁴ Ермаков Т. К. Видеоигра как феномен медиакультуры 1980-х гг. : автореф. дис. ... канд. культурологии. Красноярск, 2024. 23 с.

¹⁵ Манович Л. З. Теории софт-культуры... ; Манович Л. З. Язык новых медиа...

¹⁶ Варганова Е. Л. Указ. соч.

¹⁷ Варганова Е. Л., Вырковский А. В., Загидуллина М. В. Медиатекст в эпоху цифровых платформ: возможности и угрозы // Вестник Московского университета. Журналистика. 2024. № 3 (49). С. 3–13.

¹⁸ Грабельников А. А., Гегелова Н. С. Экранная коммуникация и визуализация журналистики. Тверь : Тверской государственный университет, 2019. 335 с.

¹⁹ Зверева Е. А., Пинчук О. В., Шестерина А. М. [и др.] Особенности функционирования современных аудиовизуальных медиа...

²⁰ Корконосенко С. Г. Медиаполис: другое измерение современного мегаполиса // Лабиринт. Журнал социально-гуманитарных исследований. 2013. № 1. С. 15–28.

²¹ Свитич Л. Г. Феномен журнализма. М. : ИКАР, 2000. 250 с.

²² Симакова С. И. Клиповизация мышления у молодежи как следствие развития визуальных коммуникаций в СМИ // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2017. № 2 (24). С. 107–118.

концепций М. М. Бахтина²³, С. Н. Ильченко²⁴, В. Я. Проппа²⁵, Ф. Шиллера²⁶, Й. Хёйзинги²⁷, К. Г. Юнга²⁸ и др. В конкретизации особенностей компьютерных игр как важнейшего элемента формирования коммуникативных практик мы опирались на работы в области коммуникативистики таких авторов, как П. Лазарсфельд²⁹, К. Левин³⁰, М. Маклюэн³¹, Р. Мертон³², О. А. Степанцева³³, Ф. Сиберт, Т. Питерсон, У. Шрамм³⁴, У. Эко³⁵, Р. Якобсон³⁶. История развития компьютерных игр и конкретизация их жанров потребовала обращения к исследованиям таких авторов, как Д. С. Анюшин, А. В. Тимошенко³⁷, Т. Х. Кутлалиев³⁸, И. И. Югай³⁹ и др. Интерпретация характера влияния образов компьютерных игр на медийный контент осуществлялась с опорой на семиотические модели Ю. М. Лотмана⁴⁰, Р. Барта⁴¹, У. Эко⁴², а также на междисциплинарные исследования в области создания антропоморфных моделей⁴³.

Исследование особенностей отражения образов компьютерных игр в аудиовизуальных медиа (кинематографе, телепрограммах, видеоблогах), а также исследование вопроса интерпретации компьютерных игр и игровых

²³ Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. М. : Азбука, 2021. 640 с.

²⁴ Ильченко С. Н. Отечественное телевидение на рубеже столетий. СПб. : Издательство Санкт-Петербургского университета, 2009. 466 с.

²⁵ Пропп В. Я. Морфология волшебной сказки. СПб. : Питер, 2021. 256 с.

²⁶ Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека. М. : Рипол-Классик, 2022. 242 с.

²⁷ Хёйзинга Й. Homo Ludens: Статьи по истории культуры. М. : Прогресс – Традиция, 1997. 416 с.

²⁸ Юнг К. Г. Архетипы и коллективное бессознательное. М. : АСТ, 2023. 224 с.

²⁹ Лазарсфельд П. Выбор народа: как избиратель принимает решение в президентской кампании. Ульяновск : Издательство УлГУ, 2018. 151 с.

³⁰ Левин К. Теория поля в социальных науках. М. : Академический проект, 2019. 313 с.

³¹ Маклюэн М. Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего. М. : Академический Проект, 2020. 443 с.

³² Мертон Р. Социальная теория и социальная структура. М. : Хранитель, 2006. 873 с.

³³ Степанцева О. А. Субкультура геймеров в контексте информационного общества : автореф. дис. ... канд. культурологии. Санкт-Петербург, 2007. 27 с.

³⁴ Сиберт Ф., Шрамм У., Питерсон Т. Четыре теории прессы. М. : Вагриус, 1998. 221 с.

³⁵ Эко У. Пять эссе на темы этики. СПб. : Симпозиум, 2005. 160 с.

³⁶ Якобсон Р. Работы по поэтике. М. : Прогресс, 1987. 464 с.

³⁷ Анюшин Д. С., Тимошенко А. В. Рынок видеоигр в России: история развития, состояние и перспективы // Современные тенденции развития в области экономики и управления. М. : Центр развития научного сотрудничества, 2018. С. 222–227.

³⁸ Кутлалиев Т. Х. Жанровая типология компьютерных игр: проблема систематизации художественных средств: автореф. дис. ... канд. культурологии. Москва, 2014. 25 с.

³⁹ Югай И. И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XXXXI веков : дис. ... канд. искусствоведения. Санкт-Петербург, 2008. 226 с.

⁴⁰ Лотман Ю. М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Таллин : Ээсти Раамат, 1973. 135 с.

⁴¹ Барт Р. Введение в структурный анализ повествовательных текстов // Зарубежная эстетика и теория литературы XIX–XX вв.: трактаты, статьи, эссе. М. : Издательство Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова, 1987. С. 387–422 ; Барт Р. Избранные работы: Семиотика: Поэтика. М. : Прогресс, 1989. 616 с.

⁴² Эко У. Пять эссе на темы этики...

⁴³ Глазкова Е. А. Художественно-выразительное своеобразие трансмедийных экранных произведений : автореф. дис. ... канд. искусствоведения. Москва, 2017. 30 с. ; Очеретяный К. А. Тело как медиа: опыт реконструкции : автореф. дис. ... канд. филос. наук. Санкт-Петербург, 2015. 24 с.

практик в видеоблогах потребовало обращения к методу мультимодального дискурс-анализа и работам таких ученых, как А. В. Байкова⁴⁴, А. А. Кибрик⁴⁵, Г. Кресс, Т. Ван Леувен⁴⁶, М. О’Тул⁴⁷.

В ходе анализа технико-технологических подходов к созданию компьютерных игр учитывались труды Н. Винера⁴⁸ и работы У. П. Беляева⁴⁹, А. Е. Селезнева⁵⁰. Также мы учитывали результаты исследований таких авторов, как Дж. Деймонд⁵¹, Б. Диксон⁵², М. Дейсенрот⁵³, К. Симпсон⁵⁴, П. Халсебосч⁵⁵, Т. Шалле⁵⁶, Э. Шрёдингер⁵⁷, Шуммон Маасс⁵⁸.

Методология исследования эмпирической базы основана на комплексном подходе. Так, анализ процесса эволюции компьютерных игр в аспекте их влияния на медиаиндустрию потребовал обращения к историко-функциональному и компаративному методу. Анализ материалов разных типов СМИ с целью выявления общих тенденций влияния компьютерных игр на медиасферу и отличительных характеристик этого влияния в традиционных и новых медиа, а также конкретизация жанровых и сюжетных особенностей компьютерных игровых практик как части медиасистемы осуществлялись с

⁴⁴ Байкова А. В. Мультимодальный дискурс-анализ как один из методов коммуникативно-прагматического подхода к пониманию языка и текста // Вестник Шадринского государственного педагогического университета. 2022. № 2 (54). С. 230–234.

⁴⁵ Кибрик А. А. Мультимодальная лингвистика // Когнитивные исследования – IV. М. : ИП РАН, 2010. С. 134–152.

⁴⁶ Kress G. Leeuwen van T Reading Images: The Grammar of Visual Design. London : Routledge, 2006. 321 p.

⁴⁷ O’Toole M. The Language of Displayed Art. London; New York: Routledge, 2010. 296 p.

⁴⁸ Винер Н. Кибернетика, или управление и связь в животном и машине. М. : Наука, 1983. 344 с. ; Винер Н. Перспективы нейрокибернетики // Философские вопросы биологии и биокибернетики. М. : Академия наук СССР, 1970. С. 104–122.

⁴⁹ Беляев У. П. Видеоигра как технокультурное пространство реализации сверхчеловеческого // Современные исследования социальных проблем. 2018. Т. 10, № 2–3. С. 181–184.

⁵⁰ Селезнев А. Е. Компьютерная графика в экранных искусствах рубежа XX–XXI веков : автореф. дис. ... канд. искусствоведения. СПб., 2012. 21 с.

⁵¹ Diamond J. Zebras and the Anna Karenina principle // Natural History. 1994. № 103. P. 4-10.

⁵² Dickson B. Unfair Advantage: Don't Expect AI to Play Like a Human // PCmag. URL: <https://www.pcmag.com/opinions/unfair-advantage-dont-expect-ai-to-play-like-a-human> (дата обращения: 24.06.2024).

⁵³ Deisenroth M. A survey on policy search for robotics // Foundations and Trends in Robotics. 2013. № 2. P. 1–142.

⁵⁴ Simpson C. Behavior Trees for AI: How They Work. 2014 // Gamasutra. URL: https://www.gamasutra.com/blogs/ChrisSimpson/20140717/221339/Behavior_trees_for_AI_How_they_work.php (дата обращения: 24.06.2024).

⁵⁵ Hulsebosch P. Control Review: Verwarrend, goed en kort. Tweakers. URL: <https://tweakers.net/reviews/7314/6/control-verwarrend-goed-en-kort-raytracing.html> (дата обращения: 24.06.2024).

⁵⁶ Challe T. The Rights of Nature – Can an Ecosystem Bear Legal Rights? // Columbia Climate School. URL: <https://news.climate.columbia.edu/2021/04/22/rights-of-nature-lawsuits/> (дата обращения: 24.06.2024).

⁵⁷ Schrodinger E. What is Life? With Mind and Matter and Autobiographical Sketches. URL: <http://strangebeautiful.com/other-texts/schrodinger-what-is-life-mind-matter-auto-sketches.pdf> (дата обращения: 24.06.2024).

⁵⁸ Shummon Maas L. Artificial Intelligence in Video Games // Towards data science. URL: <https://towardsdatascience.com/artificial-intelligence-in-video-games-3e2566d59c22> (дата обращения: 24.06.2024).

привлечением текстологического, сравнительно-типологического и структурного метода с опорой на филологический и культурологический подход. При анализе медиатекстов, направленных на освещение компьютерно-игровой тематики, а также для изучения элементов интерактивного взаимодействия с аудиторией, реакции медиа и игрового сообщества на конкретные компьютерные игры использовался текстологический метод, а также методы контент-анализа, дискурс-анализа и мультимодального анализа. Исследование процесса заимствования образов компьютерных игр аудиовизуальными и печатными медиа осуществлялось с опорой на семиотический подход и с привлечением мультимодального дискурс-анализа. Для выявления особенностей функционирования компьютерных игр разного типа использовался метод компаративного анализа. Проведение эксперимента, направленного на создание компьютерной игры с применением технологий искусственного интеллекта с целью уточнения воздействующего потенциала игр инди-типа на коммуникативные практики аудитории, потребовало обращения к методу моделирования и методу дискурс-анализа.

Эмпирическая база исследования включает контент традиционных и новых медиа: публикации специализированных журналов о компьютерных играх (24 издания и 488 единиц медиаконтента, а также дополнительно 559 единиц медиаконтента с целью выявления доминирующих жанров в исследуемом секторе медиа); спецпроекты о компьютерных играх на сайтах «РБК», «Газета.ру», «Известия» (36 единиц медиаконтента); телепередачи о компьютерных играх (156 единиц медиаконтента); документальные фильмы о компьютерных играх (16 документальных фильмов и игровых гайдов); экранизации компьютерных игр (14 художественных фильмов); художественные фильмы, в которых на различных уровнях заметно влияние игровых технологий (12 художественных фильмов); анимация, основанная на компьютерных играх (5 анимационных фильмов); видеоблоги (740 единиц контента): контент образовательных проектов (5 платформ); компьютерные игры (60 единиц геймплея). Хронологические рамки начала исследования ограничиваются появлением материалов о компьютерных играх в медиа конкретного типа. В целом эмпирическая база исследования составила более 2000 единиц медиапроизведений и геймплея без учета материалов, которые привлекались к исследованию ретроспективно. Также в эмпирическую базу исследования были включены реакции аудитории на созданную автором компьютерную игру «Soul Interface».

Основные положения, выносимые на защиту

1. Компьютерные игры, являясь частью медиасистемы, наиболее полно демонстрируют такие качества новых медиа, как мультимедийность, трансмедийность, интерактивность, адаптивность к индивидуальным потребностям пользователя, гипертекстуальность, геймификация. Демонстрация подобных качеств в ярковыраженной форме влияет на информационное поведение игроков и формирует запрос на эти качества при обращении к медиа. Последнее является мощным стимулом к активному развитию традиционными и новыми медиа (прежде всего, аудиовизуальными и мультимедийными) качеств, свойственных компьютерным играм, к заимствованию их содержательных и формальных наработок.

2. Компьютерные игры оказали заметное воздействие на медиасистему на содержательном уровне, сформировав отдельный сектор медиа, посвященный игровой индустрии. Формально-содержательные особенности этого сектора являются результатом синтеза подходов, методов и приемов, принятых, с одной стороны, в игровой индустрии, а с другой – в том типе медиа, которое освещает компьютерную тематику. Подобный синтез служит стимулом для обогащения всех типов медиа, вовлеченных в этот процесс. Если традиционные медиа освещают игровую тематику эпизодически, то новые медиа обращаются к сфере компьютерных игр как к постоянному источнику контента. Наиболее заметна эта тенденция в сфере видеоблогинга, где развиваются каналы, полностью основанные на игровой тематике. Внутри игрового пространства формируются свойственные разным типам компьютерных игр системы выразительных средств, которые доступны для игрового комьюнити и со временем становятся своего рода кодами распознавания людей по принципу «свой-чужой». Образная система наиболее популярных компьютерных игр используется медиа для привлечения внимания и стимулирования интереса аудитории, способной расшифровать игровые компьютерные коды.

3. Отражая процессы, протекающие в мире компьютерных игр, медиа разного типа используют традиционные жанры журналистики, в числе которых доминируют аналитические: статьи, рецензии, обзоры, комментарии. Эти жанры приобретают особые черты, позволяющие говорить о существовании жанровых разновидностей, направленных на освещение игровой тематики. В анализируемом секторе медиа появились новые жанры: летсплей, прохождение, гайд, топ и другие. Такие жанры, как гайд, топ, сформировавшись на основе указанной тематики, вышли за ее пределы и сегодня встречаются в других тематических секторах медиа. Также компьютерные игры в процессе интеграции в медиасистему спровоцировали

появление или активное развитие новых форматов: скринкаст-ролик, киберспортивная трансляция, интерактивное кино, интерактивная новелла / текстовая адвенчура, симулятор профессий, симулятор интерфейсов.

4. Компьютерные игры оказали значительное влияние на рекламный сектор в двух аспектах: как рекламируемый товар и как платформа для размещения рекламы. Оба этих аспекта трансформировали существующие жанры рекламы в сторону большей персонализации и интерактивности. Внутриигровая реклама проявилась в таких стратегиях, как размещение рекламы бренда внутри игрового пространства, разработка компьютерной игры с целью рекламирования неигрового продукта, совмещение онлайн- и оффлайн-стратегий в рекламировании продукта. К особенностям рекламы компьютерных игр относятся опора на специфику коммуникативного пространства игры, апелляция к игровому комьюнити, сотрудничество производителей компьютерных игр с другими франшизами.

5. Являясь высокотехнологичной средой, компьютерные игры нередко становятся площадкой для апробации новых технологий, которые активно применяются в медиасфере. Одним из таких направлений стало использование жестких и гибких алгоритмов для генерации контента. На площадках такого рода отчасти вырабатываются модели взаимодействия человека с нейросетями, формируются подходы к оценке технологий искусственного интеллекта как к эффективному инструменту, угрозе или партнеру. Современный этап взаимодействия игровой компьютерной индустрии и других типов медиа не является однонаправленным. Его можно охарактеризовать как кроссмедиальный синтез. Под кроссмедиальным синтезом понимается процесс взаимного влияния разных типов медиа как на уровне формы, так и на уровне содержания, причем воздействие этих типов медиа зачастую является симультанным. Синтетическая природа процесса подкрепляется тем, что изменения в ходе взаимовлияния протекают на многих уровнях разных типов медиа и меняют их формально-содержательные параметры в значительной степени, порождая принципиально новые формы.

Научная новизна диссертационной работы обеспечивается тем, что компьютерные игры впервые рассмотрены как важный элемент медиасистемы, оказывающий существенное воздействие на современные медиа с содержательной и формальной точки зрения. Представлены функциональные особенности компьютерных игр в ретроспективе и с позиций современности, конкретизирован их потенциал в сфере выработки сюжетных, образных и технико-технологических новшеств, применимых в медиасфере. Выявлена общность подходов к сюжетопостроению в компьютерных играх и

других типах медиа. Впервые доказано, что в компьютерных играх доминируют сюжеты, которые можно определить как архетипические. В исследовании впервые представлена классификация коммуникативных ролей и ролевых моделей, демонстрируемых в пространстве компьютерных игр. Установлена корреляция между коммуникативными ролями и ролевыми моделями. Впервые конкретизированы особенности различных типов медиа, освещающих процессы развития игровой индустрии (издания журнального типа, телепрограммы, документальные фильмы, видеоблоги, мультимедийные, трансмедийные и кроссмедийные проекты). Конкретизированы доминирующие риторики в повествовании о компьютерных играх. Выявлены жанры журналистики, активно проявляющиеся в медиа анализируемой тематической группы, отмечены их особенности, связанные с необходимостью для авторов учитывать не только информационное поведение аудитории, но и специфику коммуникативных практик внутри игровых сообществ. Конкретизированы особенности новых жанров, сформированных медиа в ходе освещения игровых реалий. Доказано влияние образов компьютерных игр и игровых механик на развитие выразительных средств кинематографа, средств массовой информации и рекламы.

В целом новизна исследования заключается в комплексном изучении и экспериментальном подтверждении особенностей процесса функционирования компьютерных игр в контексте медиасистемы, их влияния на традиционные и новые типы медиа и, наконец, влияния медиасистемы на индустрию компьютерных игр как на содержательном, так и на формальном уровне (кроссмедиаальный синтез).

Теоретическая значимость исследования обусловлена тем, что его результаты существенно расширяют представления о глубинной природе компьютерных игр и характере их влияния на социокультурную жизнь общества вообще и медиасистему в частности. В работе устанавливается значимость участия компьютерных игровых практик в процессе формирования медиасистемы как на формальном, так и на содержательном уровне. Конкретизируются формы проявления элементов компьютерных игр в контенте традиционных и новых медиа. Констатируются особенности обращения медиа к компьютерным играм как к предмету повествования. Результаты исследования могут быть учтены в ходе изучения развития современной медиасферы.

Практическая значимость работы обусловлена тем, что ее результаты могут быть внедрены в работу сотрудников массмедиа, использующих в своей деятельности игровые практики или иные формально-содержательные

подходы, сформированные в игровой среде. Также результаты исследования могут учитываться журналистами, ориентирующимися на аудиторию, которая в том или ином объеме погружена в игровые компьютерные практики (43 % россиян). Кроме того, результаты исследования могут быть включены в систему преподавания дисциплин медийного цикла.

Достоверность результатов исследования определена методологической обоснованностью теоретических положений, составивших основу исследования, репрезентативностью выборки компьютерных игр и медиатекстов, системностью анализа медиапроизведений, соответствием методов поставленным целям и задачам. Диссертационное исследование опирается на широкий круг источников ряда наук: филологии, журналистики, коммуникативистики, культурологии, социологии.

Соответствие диссертации паспорту научной специальности.

Работа выполнена в сфере научной специальности
5.9.9. Медиакоммуникации и журналистика (филологические науки).

Согласно паспорту специальности, диссертация включает следующие области исследования:

1. Теории журналистики, средств массовой информации, медиа. Парадигмы, концептуальный аппарат, природа, функции, роли. Структура и типология СМИ и медиакоммуникационной среды.

2. История журналистики, средств массовой информации, медиакоммуникаций в контексте общественного развития.

3. Тематика и проблематика журналистики и СМИ. Репрезентация социальных, экономических и политических процессов в медиакоммуникациях.

4. Творческий процесс в журналистике и медиакоммуникациях. Профессиональные методы и инструментарий журналистики и медиакоммуникаций. Формирование жанров журналистики и их развитие. Языковые особенности и стиль медиакоммуникаций.

7. Типология журналистики, формирование и функционирование различных типов СМИ.

8. Журналистский текст. Семиотика журналистики и медиакоммуникаций. Медиатекст и медиаречь. Язык СМИ и социальных медиа.

10. Телевидение, радиовещание, периодическая печать в системе СМИ: структурные, функциональные и творческие характеристики. Визуальные средства журналистики и медиакоммуникаций. Медиадизайн.

Апробация исследования. Основные положения диссертации раскрыты в докладах автора на следующих научных конференциях и форумах по

журналистике и медиакommunikациям: X международная научно-практическая конференция «Журналистика в эпоху цифровых трансформаций: ценности и практики» (Тамбов, 17 ноября 2022 года), Международная научно-практическая конференция «Проблемы массовой коммуникации» (Воронеж, 20–21 мая 2022 года), Международная научно-практическая конференция «Актуальные проблемы экранных и интерактивных медиа» (Москва, 5 октября 2023 года), Международная научно-практическая конференция «Проблемы массовой коммуникации» (Воронеж, 19–20 мая 2023 года), Международная научно-практическая конференция «Актуальные проблемы экранных и интерактивных медиа» (Москва, 15 ноября 2024 года), Международная научно-практическая конференция «Журналистика в 2023 году» (Москва, 5–6 февраля 2024 года), III Международная научно-практическая конференция «Новые тренды журналистики и массовых коммуникаций» (Москва, 19 апреля 2024 года), Международный научный форум «Медиа в современном мире. Петербургские чтения» (Санкт-Петербург, 18–20 апреля 2024 года), Международная научно-практическая конференция «Проблемы массовой коммуникации» (Воронеж, 24 мая 2024 года).

По теме диссертации опубликовано 14 работ (в совокупности 5,9 п.л.), в том числе три статьи в рецензируемых научных изданиях, рекомендованных ВАК РФ.

Структура диссертационного исследования:

Работа состоит из введения, трех глав, заключения и сопровождается списком литературы. В первой главе последовательно рассматривается процесс включения компьютерных игр в медиасистему на формальном и содержательном уровне. Исследуется история развития компьютерных игр через призму их взаимодействия с медиа. Устанавливаются особенности игровых коммуникативных практик, в аспекте их влияния на коммуникативные процессы. Во второй главе с опорой на историю эволюции компьютерных игр и с акцентом на их место в массовой коммуникации на современной стадии бытования осуществляется последовательный анализ характера воздействия компьютерных игр на медиасферу как на формальном, так и на содержательном уровне. Анализируются компьютерные практики, получившие отражение в функционировании медиа. Исследуются подходы к освещению компьютерных игр в медиатекстах разных типов СМИ и в рекламе. В третьей главе исследуется вопрос о влиянии новейших технологий (в частности технологий искусственного интеллекта) на коммуникативные модели аудитории. Анализируются последствия активного включения игровых компьютерных практик в жизнь социума. Осуществляется

экспериментальный анализ моделирования коммуникативных ситуаций с применением компьютерной игры, созданной автором с использованием технологий искусственного интеллекта и опубликованной на платформе «Steam». Список литературы включает 245 наименований. Диссертация включает 1 таблицу и 331 постраничную ссылку. Общий объем диссертации составляет 214 страниц.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **Введении** конкретизирована актуальность темы исследования, представлен обзор основных научных работ российских и зарубежных авторов по заявленной проблематике, определены объект, предмет, цель и задачи исследования, обоснована его эмпирическая и теоретико-методологическая база, сформулирована гипотеза и положения, выносимые на защиту, обоснована новизна исследования, теоретическая и практическая значимость работы, ее соответствие научной специальности, представлены результаты апробации положений исследования.

Глава 1 **«Ретроспектива развития игровых компьютерных практик в контексте медийного пространства»** включает три параграфа, в которых компьютерные игры рассматриваются в широком социокультурном контексте. Доказывается, что на современном этапе развития социума компьютерные игры включаются в круг явлений медиасферы, причем явлений, оказывающих значительное влияние как на медийный ландшафт, так и на общество в целом. По мнению А. Н. Фортунатова, современное общество нацелено на создание сложных систем взаимодействия между объективной реальностью и медиареальностью, что приводит к формированию новой структуры социальности⁵⁹. Компьютерные игры, несомненно, являются важной составляющей этого процесса.

В параграфе *«История развития компьютерных игр в контексте трансформации медийных практик»* эволюция компьютерных игр исследуется в аспекте ее взаимодействия с процессами, протекающими внутри медиасистемы в целом. Доказывается, что еще до появления собственно компьютерных игр, в период активного развития аркадных и музыкальных автоматов (джумббоксов) игровые практики начали оказывать значительное влияние, прежде всего, на аудиовизуальные медиа, выступая в качестве своего рода маркеров определенной культуры в фильмах разных жанров (часто

⁵⁹ Фортунатов А. Н. Кибергуманизм. Как коммуникативные технологии трансформируют наше общество. М. : ФЛИНТА, 2023. 184 с.

вестернов). Развитие же собственно компьютерных игр было отмечено, прежде всего, формированием определенной игровой субкультуры, присутствие которой отмечается и в современных медиа анализируемого сектора.

История развития компьютерных игр в контексте медиа позволяет определить несколько направлений взаимодействия и взаимопроникновения игровой компьютерной индустрии и мира массмедиа:

- компьютерные игры как предмет журналистики;
- компьютерные игры как субъект влияния на мир медиа (например, сюжеты компьютерных игр переходят в кинематограф и анимацию);
- компьютерные игры как объект влияния мира медиа (сюжеты фильмов и сериалов влияют на архитектуру компьютерных игры);
- компьютерные игры как платформа для развития технологий, востребованных впоследствии в мире массмедиа (паралакс-эффект, эволюция в сфере графики);
- компьютерные игры как среда создания образов, распространяемых впоследствии в медиа («пасхалки»⁶⁰, персонажи);
- среда игроков как сфера создания комьюнити, оказывающего воздействие на формирование целевой аудитории медиа компьютерной тематической направленности.

Во втором параграфе *«Формирование моделей структурирования коммуникативного пространства в компьютерных играх разного типа»* видеоигры исследуются как важная часть медиасистемы, предлагающая пространство для создания разнообразных коммуникативных моделей. С опорой на концепцию Е. В. Сальниковой⁶¹ конкретизируются формы коммуникации внутри игрового пространства, в целом распространенные в медиасфере: средово-ландшафтная, локально-информационная, альтернативно-дублирующая, культурно-регламентирующая и глубинная личностная. Подчеркивается, что компьютерные игры демонстрируют тот характер коммуникации, который, в силу его комплексности, обладает значимым воздействующим потенциалом.

В контексте этого утверждения выявляются типы коммуникативных ролей внутри игрового пространства. Коммуникативная роль в контексте данной работы рассматривается как поведение, демонстрируемое в конкретной коммуникативной ситуации (в нашем случае – в ситуации взаимоотношения игрока и персонажа). В целом можно говорить о том, что

⁶⁰ «Пасхалка» или «пасхальное яйцо» – термин, обозначающий определенный маркер в произведении, не вписывающийся в общую концепцию и служащий для трансляции информации, выходящей за ключевую стратегию произведения.

⁶¹ Сальникова Е. В. Визуальная культура в медиасреде. Современные тенденции и исторические экскурсы. М. : Прогресс-Традиция, 2017. 552 с.

компьютерные игры демонстрируют два типа коммуникативных ролей – стандартные и инициативные. В играх, демонстрирующих коммуникацию первого типа, активнее проявляются жесткие и агрессивные коммуникативные тактики. Инициативные роли предлагают игрокам больше свободы и в них коммуникация часто имеет поддерживающий характер. Нам удалось установить доминирование в играх следующих типов коммуникации: вражеская, контролирующая, условно дружественная и дружественная. Последний тип характерен для игр с инициативными ролями. Представляется важным учитывать это в аспекте влияния поведенческих моделей видеоигр на коммуникативные привычки аудитории.

В третьем параграфе *«Жанровые и сюжетные особенности компьютерных игровых практик как части медиасистемы»* рассматривается сюжетопостроение таких игровых жанров, как игры информации, игры действий и игры контроля. Несмотря на жанровое разнообразие компьютерных игр, они опираются на те же архетипические сюжеты, которые распространены и в медиасфере («подвиг Прометея», «разоблачение», «архетип Золушки», «систематизация философских категорий», «приключение», «рок», «плутовство»). Последнее облегчает процесс взаимодействия и взаимовлияния видеоигр и других типов медиа.

Глава 2 **«Влияние коммуникативных практик компьютерных игр на развитие медиасферы»** включает четыре параграфа, направленных на конкретизацию места видеоигр в контексте медиасистемы в целом. Как подчеркивает в своем исследовании И. Е. Гутман, «компьютерные игры дают возможность проследить зарождение и развитие новых механизмов современной культуры и их взаимовлияние с иными культурными областями»⁶². В данной главе рассматривается характер влияния развития игровых компьютерных технологий на изменение медиаландшафта, изучаются особенности воздействия компьютерных игр на медиасферу как с формальной, так и с содержательной точки зрения, оцениваются особенности процесса обращения к игровым практикам как к объекту медиаинформирования.

В первом параграфе *«Влияние компьютерных игр на процесс содержательной трансформации медиасистемы»* компьютерные игры рассматриваются как предмет повествования в кинематографе, журнальной периодике, телевизионных передачах, документальных фильмах компьютерной направленности и в видеоблогах. Устанавливается, что на содержательном уровне влияние видеоигр на традиционные и новые типы

⁶² Гутман И. Е. Компьютерные виртуальные игры... С. 11.

медиа отражается, прежде всего, в заимствовании сюжетов (например, в ходе экранизации произведений). В результате этого процесса появилось немало художественных фильмов, сериалов, мультипликационных фильмов по сюжетам компьютерных игр. Также авторы произведений могут заимствовать отдельные образы или элементы геймплея. При этом наблюдается и обратный процесс: видеоигры могут быть основаны на литературном произведении (например, комиксы).

Кроме того, влияние видеоигр на медиасистему в содержательном аспекте породило определенный сегмент медиа как в области печатных СМИ (преимущественно журналы о компьютерных играх), так и в области аудиовизуальных медиа (телепередачи, видеоблоги). Сегодня можно говорить и о появлении отдельных тематических рубрик на порталах средств массовой информации.

В области освещения игровой компьютерной индустрии сформировались ключевые повествовательные риторики, доминирующими в числе которых можно назвать риторику прогресса, риторику воображения и риторику интеграции. Эти риторики по-разному проявляются в разных типах медиа. Особенно заметно различие в аспекте повествования о компьютерных играх в традиционных и новых медиа. В последнем случае риторика интеграции актуализирована в значительно большей степени.

Во втором параграфе *«Влияние компьютерных игр на систему медийных жанров и форматов»* устанавливается, что развитие процесса освещения игровых практик в медиа привело к формированию новых жанровых разновидностей уже существовавших жанров журналистики, а также к появлению новых жанров. Последнее можно объяснить как особенностями информационного поведения аудитории таких медиа, так и специфической палитрой выразительных средств, используемых разработчиками и влияющих на традиционные и новые типы медиа при обращении к компьютерной тематике. Так, новые жанры игрового сектора медиа (летсплей, гайд, прохождение) отличаются интерактивностью и иммерсивностью, свойственными пространству компьютерных игр. В сфере традиционных жанров журналистики доминируют рецензия, статья, обозрение, эссе и комментарий.

Все эти жанры позволяют читателям ориентироваться в мире компьютерных игр и нередко реализуют утилитарную функцию: именно на основе анализа этих материалов игроки принимают решение о приобретении какой-либо игры. Отчасти именно поэтому они имеют специфическую структуру, включающую элементы, обусловленные игровым процессом. Так, проанализированные нами статьи в журнале «КомпАс» включают не

только анализ конкретной игры, но и фиксацию ее полного прохождения, описания игровых качеств, советов преодоления трудных мест, подсказки по более эффективному освоению игрового пространства, а также рекомендации по запуску игры на так называемом «кривом» или «неполном» компьютере. Обязательным элементом таких статей являются фотографии экранов (позже скриншоты), изображения персонажей. Статьи объемны (в среднем около 8 страниц авторского текста) и дают игрокам довольно полное представление об игре. Важно отметить, что подобную структуру можно считать типичной и чрезвычайно распространенной в журналах анализируемого сектора. Позже она начала воспроизводиться и в системе видеоблогинга, где основой композиционного построения материала стала технология скринкаста (захвата экранного изображения).

Помимо новых жанров и жанровых разновидностей компьютерные игры поспособствовали формированию и развитию новейших медиаформатов – таких, как стриминг (прямая трансляция игры) и киберспорт.

В третьем параграфе *«Влияние компьютерных игр на технологический аспект функционирования медиа»* устанавливается, что многие технологии, активно развивающиеся в рамках разработки игр, находят применение и в других типах медиа (паралакс-эффект, сценарий ризомного типа, нелинейное повествование, элементы геймификации, использование технологий искусственного интеллекта и т. д.).

Интерактивные элементы и возможность выбора в играх открывают новые горизонты для повествования в традиционных медиа. Такие игры, как «The Last of Us» или «Life is Strange», предлагают игрокам не просто следить за сюжетом, а активно участвовать в его развитии. Это создает уникальный опыт, который отличает видеоигры от традиционных форм медиа – таких, как литература или кино. Интерактивность позволяет игрокам принимать решения, которые влияют на ход событий. Это создает более глубокую эмоциональную связь с персонажами и сюжетом, что наблюдается сегодня в медиасфере (преимущественно в аудиовизуальном секторе новых медиа).

Будучи востребованными современной аудиторией, компьютерные игры оказывают влияние и на образовательный медиаконтент. Так, «Prodigy Math» или «Math Blaster» предлагают игрокам решать математические задачи в игровом и интерактивном формате, что делает обучение более увлекательным. Школы иностранных языков «Duolingo» или «Rosetta Stone» используют игровые механики для обучения языкам, предлагая задания и упражнения в виде викторин и интерактивных сценариев. Ключевой персонаж платформы – сова – активно взаимодействует с обучающимися, напоминая им о необходимости прохождения нового урока. Научная платформа «Kerbal

Space Program» позволяет игрокам изучать основы физики и астрономии, создавая ракеты и исследуя космос также с привлечением интерактивной коммуникации. «Civilization» помогает игрокам понять исторические события и процессы через взаимодействие с историческими персонажами и культурами.

В четвертом параграфе «Влияние компьютерных игр на рекламные практики» отмечается, что пересечение игровой индустрии и рекламного рынка создает интересные формы, развивающиеся, преимущественно, в двух направлениях: компьютерные игры становятся рекламируемым товаром и они же могут быть эффективным каналом осуществления рекламной коммуникации. Оба эти направления формируют нестандартные формы рекламы, находящиеся часто на стыке онлайн- и оффлайн-технологий.

Так, одна из самых сложных стратегий создания внутриигровой рекламы – это разработка компьютерной игры специально с целью рекламирования неигрового продукта. Степень сложности подобной стратегии может быть различной – от разработки простой флеш-игры, размещаемой на сайте рекламодателя и рекламирующей его товары или услуги (браузерная игра «IKEA» про плюшевую акулу Блохэй, которой необходимо помочь преодолеть квартиру, не задев предметы мебели), до полноценной компьютерной игры, сложной и дорогой в производстве («Mercedes-Benz World Racing» и «World Racing 2» – гоночные игры, рекламирующие компанию «Mercedes»). Более простой с технологической точки зрения вариант рекламирования – product placement. В компьютерных играх он может иметь форму, схожую с представленной в аудиовизуальных медиа (батончик «Шок XXL» от Nestle в компьютерной игре «Территория тьмы»). Также к интересным формам рекламы можно отнести коллаборацию разработчика с брендом, совмещение игрового и реального пространства.

Эффективность внутриигровой рекламы можно объяснить некоторыми особенностями этого типа медиа:

- игра для геймеров нередко становится средством социализации, а потому в результате процесса моделирования и подкрепления положительными переживаниями товары, размещаемые в игре, позитивно оцениваются и в первой реальности;

- реклама в игре может опираться на процесс персонализации и учитывать особенности конкретного пользователя;

- иммерсивный характер игры, который способствует интериоризации знаний, полученных в ходе игрового процесса.

Анализ рекламы самих компьютерных игр показал, что она активно продвигает приемы, которые эффективно работают и в других секторах

рекламы. Они основаны на таких качествах самих компьютерных игр, как иммерсивность, интерактивность и мультимедийность. Также в этом секторе медиа отмечается персонализация процесса рекламирования игры.

Глава 3 «Тенденции трансформации коммуникации в аспекте влияния компьютерных игр» включает три параграфа и содержит анализ современных технологий, используемых в компьютерных играх и оказывающих заметное влияние на развитие медиасферы в целом.

В первом параграфе «*Кроссмедиальный синтез*» в научный оборот вводится термин, фиксирующий современный этап взаимодействия индустрии видеоигр и медиасферы. Под кроссмедиальным синтезом понимается процесс взаимного влияния разных типов медиа как на уровне формы, так и на уровне содержания. Причем воздействие этих типов медиа зачастую можно считать симультанным. Синтетическая природа процесса подкрепляется тем, что изменения в ходе взаимовлияния протекают на многих уровнях разных типов медиа и меняют их формально-содержательные параметры в значительной степени, порождая принципиально новые формы. Так, в работе исследуется процесс жанровой и формальной имитации (интерактивное кино, интерактивная новелла / текстовая авантюра, симулятор профессии, симулятор интерфейса), стилистической и механической имитации (прямое заимствование, аудиовизуальная стилистическая имитация, нарративная имитация). Подобная кроссмедиальная синтетичность исследуемого явления свидетельствует о важности тех коммуникативных практик, которые реализуются в поле компьютерных игр.

Во втором параграфе «*Эффекты распространения игровых практик в новых медиа*» подчеркивается, что, несмотря на значительный положительный эффект включения игровых компьютерных практик в современное коммуникативное и социокультурное пространство, можно говорить и о негативных последствиях этого процесса – как для самой игровой индустрии, так и для медиа и общества в целом. К числу опасных тенденций можно отнести формирование эффекта «зловещей долины», распространение технологий, которые впоследствии могут стать вредоносными (например, дипфейк), бурное развитие новой парадигмы информирования, в которой активная и не всегда конструктивная роль отводится технологиям искусственного интеллекта, содействие формированию социальных пузырей и т. д. Все это вызывает особое опасение применительно к молодой аудитории, вовлеченной в игровые процессы. Особенности информационного поведения современной молодежи делают компьютерные игры хорошей средой для интериоризации знаний о мире. Последнее убеждает нас в необходимости

продолжить исследование в направлении изучения транслируемых видеоиграми ценностей.

В третьем параграфе «*Экспериментальное исследование процесса формирования коммуникативного пространства компьютерной игры на основе технологий искусственного интеллекта*» на основе эксперимента, направленного на создание компьютерной игры с использованием технологий искусственного интеллекта, устанавливается возможность влияния компьютерных игр на коммуникативные практики игрового комьюнити. Доказывается, что формируемые в игре коммуникации с большой степенью вероятности воспроизводятся игроками в околоигровом дискурсе. Последнее открывает широкие перспективы для дальнейших исследований потенциала использования компьютерных игр для трансформации медиасферы и общества в целом.

В **Заключении** подводятся итоги исследования и отмечаются перспективы изучения процесса взаимовлияния компьютерной игровой индустрии и традиционных и новых медиа.

Список публикаций автора по теме диссертационной работы

Публикации в рецензируемых изданиях, рекомендованных ВАК Минобрнауки России:

1. Шестерин Н. О. Особенности реализации коммуникативных ролей в пространстве компьютерных игр // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2024. № 3 (53). С. 67–73. (0,7 п.л.).

2. Шестерин Н. О. Визуальные предпосылки формирования эффекта «зловещей долины» в цифровых медиа // Челябинский гуманитарий. 2024. № 3 (68). С. 51–57 (0,8 п.л.).

3. Шестерин Н. О. Искусственный интеллект и проблема приоритизации медиаконтента // Ученые записки Новгородского государственного университета. 2023. № 5 (50). С. 402–409 (0,6 п.л.).

Другие публикации:

4. Шестерин Н. О. К вопросу о типологизации коммуникативных ролей в видеоиграх // Журналистика в 2024 году: творчество, профессия, индустрия. Материалы международной научно-практической конференции. 6–7 февраля 2025 года. М.: Издательство факультета журналистики МГУ им. М.В. Ломоносова, 2025. С. 171–172 (0,2 п.л.).

5. Шестерин Н. О. Жанровые особенности освещения компьютерных игр в видеоблогинге // Журналістыка - 2024: стан, праблемы і перспектывы : Матэрыялы 26-й Міжнароднай навукова-практычнай канферэнцыі, прысвечанай 80-годдзю факультэта журналістыкі Беларускага дзяржаўнага

універсітэта, Мінск, 14–15 ноября 2024 года. Мінск: Белорусский государственный университет, 2024. С. 350–353. (0,2 п.л.).

6. Шестерин Н. О. Технологический аспект функционирования искусственного интеллекта в медиасфере // Новые тренды журналистики и массовых коммуникаций–2024: сборник научных трудов III Международной научно-практической конференции. Москва, 19 апреля 2024 г. / отв. ред. Д.В. Неренц. М. : РГГУ, 2024. С. 245–250. (0,5 п.л.).

7. Шестерин Н. О. Феномен «зловещей долины» в цифровых медиа // Медиа в современном мире. Петербургские чтения: Материалы 63-го международного научного форума 18–20 апреля 2024 года. В 2 ч. Ч. 1. СПб. : Издательство СПбГУ, 2024. С. 126–128. (0,2 п.л.)

8. Шестерин Н. О. Последствия генеративных ИИ в креативных индустриях // Коммуникация в современном мире: Материалы Международной научно-практической конференции исследователей и преподавателей журналистики, рекламы и связей с общественностью. 24 мая 2024 года. В 2 ч. Ч. 1. Воронеж : Издательство факультета журналистики ВГУ, 2024. С. 157–159. (0,2 п.л.).

9. Шестерин Н. О. Кризис правового статуса генеративного искусственного интеллекта в медиасфере // Вестник ВГУ. Сер. Право. 2024. № 3. С. 57–65. (0,9 п.л.).

10. Шестерин Н. О. Роль технологий искусственного интеллекта в формировании горизонтальных связей пользователей // Журналистика в 2023 году: творчество, профессия, индустрия. Материалы международной научно-практической конференции. 5–6 февраля 2024 года. М. : Издательство факультета журналистики МГУ им. М.В. Ломоносова, 2024. С. 384–385. (0,2 п.л.).

11. Шестерин Н. О. Компьютерные игры в зеркале российского видеоблогинга // Коммуникация в современном мире: Материалы Международной научно-практической конференции исследователей и преподавателей журналистики, рекламы и связей с общественностью. 19–20 мая 2023 г. В 2-х ч. Ч. 2. Воронеж : Издательство факультета журналистики ВГУ, 2023. С. 88–90. (0,2 п.л.).

12. Шестерин Н. О., Шестерина А. М. Процесс взаимодействия человека и искусственного интеллекта в медиапространстве компьютерных игр // Неофилология. 2022. Т. 8, № 1. С. 128–136. (0,7 п.л. / 0,3 п.л.).

13. Шестерин Н. О. Видеоигры в социальном и медийном контексте // Журналистика в эпоху цифровых трансформаций: ценности и практики: сборник материалов X Международной научно-практической конференции.

17 ноября 2022 года. Тамбов : Издательский дом «Державинский», 2022. С. 92–100. (0,6 п.л.).

14. Шестерин Н. О., Шестерина А. М. О корректности использования термина «искусственный интеллект» в медиасфере // Ученые записки НовГУ имени Ярослава Мудрого. 2020. № 4 (29). С. 1–5. (0,7 п.л. / 0,3 п.л.).