

РЕЦЕНЗИИ / BOOK REVIEWS

ВИДЕОИГРЫ В МУЛЬТИМОДАЛЬНОЙ ОПТИКЕ (РАЗМЫШЛЕНИЯ НАД КНИГОЙ HAWRELIAK J. MULTIMODAL SEMIOTICS AND RHETORIC IN VIDEOGAMES)

Д. А. Беляев

Липецкий государственный педагогический университет
имени П. П. Семенова-Тян-Шанского, Россия
dm.a.belyaev@gmail.com

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

Представлена свободная рецензия-размышление над книгой современного канадского медиасемиотика и исследователя видеоигр Дж. Хавреляка «Мультимодальная семиотика и риторика в видеоиграх». Видеоигры, создавая и транслируя смыслы через сложные семиотические ансамбли, являются одним из самых мультимодальных медиа. Однако принципы применения мультимодальной методологии при анализе видеоигр разработаны сравнительно слабо, диссонируя с их мультимодальной сущностью. Монография Хавреляка вносит важный вклад в конвергенцию дискурсов *game studies* и *multimodal studies*, разрабатывая новый методологический инструментарий для адекватной экспликации семиотических режимов видеоигр. Основная цель статьи заключается в раскрытии концептуальных идей и исследовательских интуиций, содержащихся в книге Хавреляка, и – через их призму – актуализации значимости мультимодального подхода при рассмотрении видеоигр. Содержательно задачи статьи объединяются в два основных кластера: первый направлен на целостное изложение основных этапов работы Хавреляка и раскрытие хода его мысли; второй связан с контекстуальным расширением и критической интерпретацией наиболее значимых тем и сюжетов, рассматриваемых Хавреляком. В статье выделяется дискурсивная рамка основных научных работ, исследующих мультимодальность видеоигр. На основе структурного деления книги Хавреляка выделяются и проблемно ориентированно описываются центральные тематические сюжеты каждой смысловой части. Обращается внимание на релевантную базу эмпирических подтверждений при дескрипции модусов видеоигр. Подчеркивается важность «переоткрытия» идей классика современной медиасемиотики Д. Мюррей по вопросу определения роли процедурности в семиосфере перспективных медиатекстов. Во второй части монографии особую эвристическую ценность для *multimodal studies* имеет включение фактора пользовательского опыта в структуру мультимодального консоль-

нанса видеоигр, становящегося элементом «эмпирической риторики». Также акцентируется внимание на двух модусах интерпретации феномена «реализма» в видеоигровых виртуальных пространствах – сенсорном и процедурном, которые формируют две семиотические стратегии убеждения в контуре игровой реальности. Эxpлицитруется авторская новизна понятия «модальная ирония», которое переосмысливает семантико-семиотический статус лудонарративного диссонанса, создавая для него позитивную оптику интерпретации. В заключительной части книги раскрывается значение «семиотической нестабильности» видеоигр и принципов мультимодальности при перспективной реализации на новых технологических платформах. Полученные результаты призваны внести вклад в создание новых исследовательский топик и расширение предметного фокуса аналитики видеоигр.

Ключевые слова: видеоигры, мультимодальность, Hawreliak, game studies, семиотика видеоигр, кибертекст, семиотические режимы видеоигр

**VIDEO GAMES IN A MULTIMODAL PERSPECTIVE
(REFLECTIONS ON MULTIMODAL SEMIOTICS
AND RHETORIC IN VIDEOGAMES BY JASON HAWRELIAK)**

Dmitriy A. Belyaev

Lipetsk State Pedagogical University, Lipetsk, Russia
dm.a.belyaev@gmail.com

Video games, which create and convey meanings through complex semiotic ensembles, are one of the most multimodal media. However, the multimodal methodology per se is hardly ever used in the analysis of video games in the Russian game studies discourse. The article aims to introduce a multimodal approach to the Russian game studies discourse by presenting the key ideas and conclusions of Jason Hawreliak's book *Multimodal Semiotics and Rhetoric in Videogames*. The work of the Canadian media semiotician seeks to solve two major problems: firstly, the development and explication of a theoretical approach to the semiotic definition of video games through the prism of multimodality and rhetorical analysis; secondly, the creation of a theoretical basis for a deep, sustainable dialogue between game studies and cognitive linguistics based on multimodality as a common denominator. Methodologically, Hawreliak uses an approach to multimodality based on discourse analysis and social semiotics. Structurally, Hawreliak's monograph comprises three parts. The first part considers specific types of semiotic modalities realised in videogame media texts. Hawreliak pays special attention to the explication of procedurality as a particular semiotic mode of video games. Here the author refers to the book *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* by Janet Murray, which adds novelty to the

explication of the language of procedurality. Murray's work still has heuristic value, containing a number of original insights about the dynamic interplay between cybertext and the process of its reading within the consolidating contour of language. Therefore, its rediscovery in the monograph by Hawreliak is important for contemporary media discourse. In addition, the Canadian media semiotician identifies the non-sensory nature of procedurality as the main factor accounting for its being underexplored within the framework of multimodal studies. The second part of the monograph investigates various modal configurations that result from combining different kinds of semiotic modes of video games. Hawreliak studies the phenomenon of multimodal consonance, i.e. the form of a special organisation of semiotic modes within a single ensemble, when they enhance each other's influence, creating the effect of "rhetorical multiplication". He introduces into modal consonance the element of user experience, which turns out to be a factor and the most important constituent of the "empirical rhetoric" of video games. Hawreliak expounds the mechanism of phenomenological persuasion in the video game space through the convergence of semiotic modes. The author proposes changing the traditionally negative understanding of game dissonances. He introduces the concept of "modal irony", demonstrating how it contributes to the formation of new game options for the user through "positive tension". In the final part of the book, the author empirically proves that video games are unstable semiotic objects. In the final chapter, which is predictive in character, Hawreliak models hypothetical scenarios of possible convergences of multimodality and promising technologies capable of creating new elements of the semiotic design of video games. In terms of style, the work strikes a good balance between comprehensibility and academic rigour. Hopefully, the consideration of multimodality in video games through the analysis of Hawreliak's book *Multimodal Semiotics and Rhetoric in Videogames* will contribute to the practical convergence of game studies and multimodal studies.

Keywords: video games, multimodality, Hawreliak, game studies, semiotics of video games, cybertext, semiotic modes of video games

DOI 10.23951/2312-7899-2025-1-181-199

Сегодня мультимодальная оптика является общим местом при рассмотрении семиотики различных медиатекстов. Новые электронные медиа принципиально расширили спектр форм знаковой выраженности информационных массивов. Любой современный медиатекст или медиадискурс имеет множество различных семиотических режимов, которые формируют небывалую ранее знаковую полифонию. Последняя создаёт инструментарий для тонкой нюансировки по трансляции и генерации смыслов.

Среди множества современных электронных медиа с точки зрения реализации сложных мультимодальных ансамблей особое ме-

сто занимают видеоигры, являющиеся оригинальной разновидностью медиатекстов – кибертекстами (в терминологии Э. Аарсета). Они перенимают практики аудиовизуальной репрезентации других мультимодальных медиа, таких как фильмы. Одновременно видеоигры генерируют принципиально новые семиотические режимы, к примеру процедурные и – значительно менее обсуждаемые, но, думается, не менее интересные – гаптические. Все это повышает концентрацию различных модусов знакового разнообразия в видеоиграх, позволяя утверждать, что они обладают высокой «модальной плотностью» [Norris 2004, 102]. Более того, на наш взгляд, не лишено аргументов утверждение Д. Гии, что они являются самым мультимодальным медиумом [Gee 2014, 44].

Все это предельно актуализирует и делает вполне естественным изучение видеоигр через призму мультимодального анализа. Между тем в дискурсе *game studies* можно выделить всего несколько фундаментальных работ, посвящённых специальному рассмотрению данной методологии. Среди них особое место занимает монография Дж. Хавреляка «Мультимодальная семиотика и риторика в видеоиграх» (*Multimodal Semiotics and Rhetoric in Videogames*).

Изначально проблемное поле работ Дж. Хавреляка имеет филологическую направленность с лингвистической акцентуацией. В 2013 г. он получил степень PhD по английскому языку и литературе в Университете Ватерлоо. Уже в своей диссертации он совмещает фокус классической филологии с дискурсом *game studies*. Предметно-тематическая оптика работы направлена на рассмотрение форм дискурсивной репрезентации риторики героизма и бессмертия в новых медиа. Концепт героя интерпретируется в качестве риторического тропа, который, имея имманентную связь с бессмертием, служит мощным убеждающим приёмом, утверждающим в культуре экзистенциальную интенцию к преодолению смертности [Hawreliak 2013, 338–339].

С одной стороны, в диссертации происходит конвергенция двух популярных исследовательских топик, фундированных работами по сравнительной мифологии Д. Кэмпбелла (прежде всего, «Тысячеликий герой») и медиа-культурологическими штудиями М. Маклюэна. Одновременно Хавреляк расширяет медиальную рамку, вводя в неё видеоигры в качестве нового перспективного медиума. В частности, в работе доказывается, что медиатехнологии в целом и видеоигры в частности выполняют важную экзистенциальную функцию «отрицания смерти», которая изолирует индивидов от ужаса смертности.

Сегодня Хавреляк – ассоциированный профессор кафедры игровых исследований и директор Центра цифровых гуманитарных наук в Университете Брока (Онтарио, Канада). Кроме того, он является одним из основателей онлайн-периодического издания *First Person Scholar* и руководителем нескольких магистерских программ в рамках *game studies*.

Итак, рассматриваемая нами монография Хавреляка была опубликована в 2018 году. Тогда дискурс мультимодальных исследований видеоигр был представлен всего несколькими научными текстами. В первую очередь необходимо назвать прорывную, хотя и, безусловно, не лишённую слабых сторон, работу А. Энслин «Язык игр» (2012), в которой автор анализирует принципы организации медиадискурсов в видеоиграх [Ensslin 2012]. Тема мультимодальности не была основной при рассмотрении Энслин, но она неизбежно затрагивалась в связи с анализом нарративного языка видеоигр, игровой семиотики геймеров и в особенности при раскрытии мультимодальных характеристик в дизайне игровых интерфейсов. Одновременно в работе почти не раскрываются собственно эвристические возможности, которые открывает использование мультимодальной методологии при исследовании медиатекстуальных особенностей видеоигр [Беляев 2023, 190].

Также следует отметить научные штудии в рамках социальной семиотики видеоигр В. Тоха. И если его известная монография «Мультимодальный подход к видеоиграм и игровому опыту» (*A Multimodal Approach to Video Games and the Player Experience*) выходит через год после работы Дж. Хавреляка [Toh 2019], то докторская диссертация «Мультимодальный дискурс-анализ видеоигр: лудонарративная модель» (*A Multimodal Discourse Analysis of Video Games: A Ludonarrative Model*) была защищена заметно раньше. Это весьма комплексное исследование, в котором Тох изучает особенности интерпретации игроками взаимосвязи между нарративом и геймплеем, выявляет стратегии конструирования смыслов посредством различных модальных режимов видеоигры, а также их комбинаторики [Toh 2015, 37].

И в общем-то из основных исследований – это все. Безусловно, в этот дискурс можно было бы включить «по касательной» работы ряда классиков *game studies* – Я. Богоста по процедурной риторике, Э. Аарсета по кибертекстуальной сущности видеоигр. Но предметный фокус их работ лишь отчасти затрагивал вопросы мультимодальности. Ещё можно вспомнить статью Р. Кромхаута и Ч. Форвилла, в которой рассматривались принципы использо-

вания теории концептуальной метафоры при анализе видеоигр [Kromhout, Forceville 2013, 100], а также публикацию Дж. Абоуснуга и Д. Мечина, где затрагивался сюжет о роли видеоигр в продвижении военной пропаганды посредством визуальной сигнификации [Abousnougа, Machin 2008, 116]. Кстати, последняя работа, в целом посвящённая мультимодальному подходу в интерпретации визуальных дискурсов войны, весьма актуальна и примечательна, но видеоигры как визуальный медиум рассматриваются в ней в частном порядке и предметно зауженной оптике без специальной акцентуации на их семиотической эксклюзивности.

Соответственно, становится понятной новизна исследования Хавреляка, а его востребованность для междисциплинарных штудий по видеоиграм подтверждается многочисленными ссылками на него. Однако эта практика не касается отечественного дискурса *game studies*, где оно осталось практически незамеченным. Собственно, этот факт и мотивирует нас обратиться к работе канадского автора, что, надеемся, будет способствовать её узнаванию в русскоязычном научном пространстве.

Вообще говоря, в отечественном исследовательском дискурсе по отношению к мультимодальности сложилась двоякая ситуация. С одной стороны, сам метод на теоретическом уровне достаточно хорошо известен российским авторам. Так, на основе системного обзора использования метода мультимодального анализа в российском научно-исследовательском пространстве, проведённого М. В. Загидуллиной, можно констатировать его востребованность при изучении актуальной медиареальности и коммуникативных практик [Загидулина 2023, 95–96]. В частности, мультимодальность анализируется в качестве имманентного свойства и характеристики современного медиатекста [Пстыга 2021], а также рассматриваются особенности мультимодальной риторики в современной журналистике [Tyazhlova et al. 2021]. С другой стороны, в отечественном дискурсе *game studies*, который за последнее десятилетие заметно масштабировался, мультимодальный метод практически не применяется. Сегодня выходит достаточно много оригинальных работ, в которых видеоигры рассматриваются в политической и исторической предметной оптике. Например, исследуются возможности видеоигр по конструированию исторических симуляций [Черный 2017], созданию популярного медиаконтура политики памяти [Белов 2022; Belov 2024] и репрезентации идеологических концептов [Мойжес 2020; Беляева, Копаница 2023]. Однако в этих работах используется, прежде всего, нарративный подход. Авторы рассма-

тривают в первую очередь сюжетную и процедурную составляющие игр, выводя «за скобки» все остальные семиотические модусы. Соответственно, у них не возникает потребности в мультимодальном подходе.

Итак, концептуально Хавреляк в своём исследовании ставит две главных цели. Во-первых, он предполагает разработать и эксплицировать систематизированный теоретический подход к семиотическому определению видеоигр через призму мультимодальности и риторического анализа. Это должно расширить оптику традиционной интерпретации видеоигр, раскрыв механизмы создания их смыслового потенциала, и эксплицировать знаковые формы отражения в них актуальных социокультурных посланий и идеологических повесток. Реализация данной цели работает на углубление собственно дискурса *game studies* через разработку новых моделей системного определения видеоигровой семиотики в её корреляции с практикой расширения поля смыслов. Во-вторых, канадский автор преследует другую, более общую и междисциплинарную цель – пытается создать теоретический базис для глубокого, устойчивого диалога между *game studies* и когнитивной лингвистикой на основе мультимодальности как общего знаменателя [Hawreliak 2018, 8–9]. И, забегая вперёд, можно отметить, что автору принципиально удаётся реализовать поставленные цели, так как он настойчиво стремится выйти за рамки простого описания мультимодальных взаимодействий в видеоиграх, демонстрируя, как те или иные мультимодальные ансамбли формируют опыт игрока и как они могут использоваться (и используются) для создания эффективных стратегий убеждения.

Методологически Хавреляк использует подход к мультимодальности, основанный на дискурс-анализе и социальной семиотике. Особенно подчёркивается значение последней. Поэтому видеоигры здесь понимаются в качестве особого семиотического ресурса, который всегда интерпретируется в контексте конкретных социальных ситуаций и практик. Именно социально ориентированная контекстуальность оказывается решающим фактором в определении значения отдельных знаков, модусов и модальных ансамблей.

Структурно монография Хавреляка состоит из восьми глав, которые объединены в более общий трёхчастный нарратив.

Первая часть – «Теоретические предпосылки» – носит вводный, предварительный характер, задавая в целом теоретическую и понятийную рамку для последующего говорения о мультимодальности в видеоиграх. Здесь канадский учёный выделяет три главы.

В первой главе «Игра, видеоигры и проблема смысла» представлен обзор некоторых семиотических и философско-герменевтических проблем, традиционно присущих изучению видеоигр. В частности, на основе концепции Саттон-Смита об имманентной двусмысленности игровых практик [Sutton-Smith 2001, 235–236] аргументируется тезис об онтологической размытости категории «игра» и о феномене игры. Само раскрытие этой темы является достаточно тезисным и даже конспективным, не претендуя на исчерпывающий характер. Его основная цель – создать общий идейный контекст вокруг вопроса о процессе сигнификации в видеоиграх: с одной стороны, обозначить проблемные зоны в практиках формирования смыслов, с другой – наметить пути их преодоления. Так, в первом случае отмечается принципиальная семиотическая нестабильность видеоигр, особенно в сравнении с другими медиаформами. Она базируется на субъективной процессуальности кибертекстов, их непредсказуемости в связи с возможностью совершения геймерами непредзаданных (например, необязательных) игровых действий, меняющих содержание медиадискурса. В раскрытии этой топики Хавреляк опирается на теорию метагейминга С. Болука и П. Лемье, в которой раскрываются «альтернативные истории» игровых практик, нетипичные переживания и неожиданные эффекты, возникающие в видеоиграх [Boluk, LeMieux 2017, 369–371]. Все это интерпретируется канадским автором в семиотической оптике, создавая достаточно оригинальный взгляд на программно ненормативный игровой процесс. Одновременно выделяется ряд разнопорядковых (технических и социокультурных) ограничителей видеоигр, которые в известном смысле уравнивают потенциал их семиотической подвижности и создают возможность для их смыслового анализа. В целом первая глава, хотя и не предлагает каких-то особо оригинальных авторских находок, полностью выполняет свою основную цель – непринуждённо, но академически выверенно вводит читателя в смысловой контекст предметно-тематической топики работы и в то же время становится отправной точкой вхождения в этот дискурс для более широкой аудитории, специально не связанной с исследованием видеоигр.

Вторая глава «Модусы видеоигр» посвящена обзорному рассмотрению конкретных типов семиотических модальностей, реализуемых в видеоигровых медиатекстах. Выделяются текст, статичное и движущееся изображение, музыка, звуковые эффекты и гаптика, то есть Хавреляк пока намеренно исключает из этого ряда процедурность, чтобы дальше уделить её рассмотрению отдельную главу.

При описании семиотических конфигураций в рамках различных знаковых режимов автор активно обращается к большому массиву конкретных игр. Он пытается охватить предельно широкий спектр видеоигровых образчиков, адресуясь в своём описании как к проектам 70-х годов XX века, появившимся ещё на заре игростроения, так и к самым актуальным на момент написания книги видеоиграм. Например, особую ностальгическую теплоту и уважение с точки зрения истории видеоигр вызывает то, что при рассмотрении текстуальной семиотики видеоигр Хавреляк обращается к прародителю этого жанра – *Colossal Cave Adventure* (1975). Вообще глава насыщена геймплейно разноплановыми примерами игр, что демонстрирует потенциальное многообразие мультимодальных конфигураций, реализуемых в кибертекстуальных границах. Наряду с проектами, в которых реализован вполне традиционный набор семиотических режимов, например *Mass Effect: Andromeda* (2017), в этой части анализируются и более оригинальные, ориентированные на мультисенсорную семиотику проекты, представленные в первую очередь на консоли Wii. Так, через *Wii Sport* (2006) изучается работа кинестетических и гаптических модусов. Описание тех или иных режимов сопровождается достаточно солидным обзором актуальной научной литературы по видеоигровой семиотике текста, звука, графики и т.д. Таким образом, эта глава, по сути, является обзором распространённых мономодальных методологий, уже применяемых в видеоигровой практике, снабжённым авторитетным научным подстрочником.

Третья глава полностью посвящена комплексной экспликации процедурности как особому семиотическому режиму видеоигр. Своё рассмотрение Хавреляк основывает на работах Я. Богоста и Д. Мюррей. В первом случае это достаточно ожидаемо и содержательно предсказуемо: в дискурсе *game studies* теория Богоста [Bogost 2007] очень хорошо известна, более того, фиксированность на ней иногда кажется даже избыточной. Одновременно обращение к идеям Мюррей вносит свежее звучание в экспликацию языка процедурности, что кажется на первый взгляд парадоксальным, так как её исследование вышло в свет на 10 лет раньше «Убеждающих игр» известного геймдизайнера и профессора вашингтонского университета. Монография Мюррей «Гамлет на Голодеке: будущее нарратива в киберпространстве» (*Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*), изданная в 1997 году, в какой-то степени опередила время, а потом оказалась в тени более популярной работы Богоста. В этой книге медиатексты рассма-

триваются, скорее, в футурологической, перспективной оптике, а именно – модельно анализируется то, как могут измениться повествования, основанные на новых интерактивных медиасредах. Мюррей обращает внимание на тонкую границу между зрителем и нарративом, моделируя будущее, в котором прежний наблюдатель становится активным участником, вовлекаясь в созидание различных кибердрам. Процедурные среды привлекательны именно тем, что они могут не только демонстрировать тот или иной сюжет, основанный на исходных правилах, но дают возможность зрителю самому участвовать в его создании и развитии [Murray 1997, 74]. В общем, работа Мюррей по-прежнему обладает эвристической ценностью, заключая в себе ряд оригинальных интуиций по поводу динамической стыковки в едином контуре языка кибертекста и процесса его считывания. Поэтому такое её переоткрытие в монографии Хавреляка важно для современного медиадискурса. Но мы немного отвлеклись от нашего основного предмета рассмотрения.

Хавреляк справедливо отмечает, что процедурность как особый режим знаковой организации информационных массивов достаточно слабо изучена в *multimodal studies*. Это связано с тем, что процедурность выбивается из классической классификации в когнитивной лингвистике семиотических модусов. Последние часто описываются в терминах сенсорных данных, когерентных основным органам чувств. И далее пять базовых сенсорных каналов дробятся исследователями на более специфические способы семиотической трансляции [Forceville 2009, 21–22]. Однако процедурность не вписывается в эту логику конфигурирования классических модальностей. Она не основывается на каком-то конкретном чувственном канале передачи информации, а строится на иных, динамически-иммерсивных принципах. И именно это недостаточное знание феномена процедурности в качестве особого медиаязыка в *multimodal studies* становится главным аргументом для Хавреляка, чтобы уделить ей отдельную главу.

В то же время, несмотря на авторское объяснение, нельзя не отметить здесь некоторую формальную непоследовательность канадского мыслителя. Во введении он акцентирует внимание на равнозначности всех семиотических режимов и том, что принципиально неправильно особым образом выделять ту или иную модальность в общем ансамбле. На наш взгляд, этот тезис оторван от действительности и реальной практики дифференцированного семиотического восприятия, которое объективно детерминировано органами чувств и неравномерным информационным вкладом

различных сенсорных каналов. Однако и сам Хавреляк структурой и ходом своего исследования, в частности выделяя особым образом именно процедурность, также признает неравнозначность разных игровых модусов. Думается, этой внешней непоследовательностью в действительности он в содержательном отношении нормировал исследование, дезавуировав явно идеологическую позицию, обозначенную во введении.

Следующая часть монографии, также состоящая из трёх глав, является содержательно основной в исследовательском нарративе всей работы. Она посвящена рассмотрению различных модальных конфигураций, которые складываются при сочетании многообразных семиотических режимов видеоигр.

Итак, в четвёртой главе изучается феномен мультимодального консонанса, то есть формы особой организации семиотических режимов внутри единого ансамбля, когда они усиливают влияние друг друга, создавая эффект «риторической мультипликации». Фактически в этой части работы происходит смещение акцентов с дескрипции отдельных модусов к рассмотрению их в контексте знаковых механик убеждения. При этом Хавреляк, опираясь на метод социальной семиотики, вводит в модальный консонанс такой элемент, как пользовательский опыт, который оказывается фактором и важнейшим элементом «эмпирической риторики» видеоигр. Концептуально эта глава оказывается, по сути, логичным продолжением предыдущей, так как все это авторское «убеждение на основе опыта» является развитием уже в мультимодальной оптике концепции процедурной риторики. Для дискурса *game studies* в этих тезисах нет каких-то качественных инноваций. Здесь вновь мы имеем дело с попыткой наладить диалог с *multimodal studies*, где пользовательский опыт обычно не рассматривается с точки зрения убеждения.

Далее Хавреляк исследует, каким образом конвергенция семиотических режимов может использоваться для феноменологического убеждения пользователей, то есть для создания ощущения реализма и иммерсионного погружения в виртуальную среду. Здесь автор поднимает весьма интересную тему понимания «реализма» в видеоиграх. Последний рассматривается в двух аспектах: во-первых, сенсорный (визуальный и звуковой) реализм фиксируется на чувственной достоверности внутриигровых феноменов, во-вторых, процедурный реализм симулирует референтную архитектуру той или иной среды как комплексной системы детерминированных связей и процессов [Wilcox 2014]. Акцентуация в реализации каж-

дого из них зависит в первую очередь от жанра игры. Так, шутеры и прочие разнообразные игры, где геймплей базируется на принципах прямых единичных действий, фиксируются на сенсорном реализме. В этом случае наглядная аутентичность имеет определяющее значение для создания эффекта погружения в виртуальную среду. Однако для видеоигр, в которых активность геймера связана с взаимодействием с системами различного порядка (прежде всего, это актуально для стратегий и ролевых игр), на первое место выходит процедурный реализм. Важнее становится симуляция структуры (социальной, экономической, политической и т.д.) организации среды, которая выступает основным пространством игровых активностей. В качестве примера исследуется отражение одного и того же феномена – войны – в разных модусах виртуального реализма, а также их когерентность выстраивания дифференцированных риторических дискурсов.

На наш взгляд, из общей логики исследовательского нарратива и предметно-тематической рамки работы несколько выбивается содержание второй части этой главы, где рассматриваются актуальные технологии виртуальной реальности. Сам по себе этот сюжет весьма интересен и актуален, так как в последние годы игровые VR-технологии получили новый импульс в развитии. Более того, с ними было связано много ожиданий чуть ли не грядущей революции в видеоиграх. И хотя выход основных платформ виртуальной реальности (Oculus Rift, HTC Vive и Playstation VR) в целом не оправдал этих ожиданий, продемонстрировав, что VR остаётся весьма нишевым продуктом, именно с семиотической точки зрения технологии виртуальной реальности радикально пересматривают привычные знаковые режимы и создают качественно новый медиальный контур. Реализация мультимодальности в VR-играх выходит на принципиально иной уровень, и это, безусловно, формирует широкое пространство для её исследования. Однако выбранный Хавреляком ракурс рассмотрения этого сюжета кажется не слишком удачным. Во-первых, в качестве игрового примера он рассматривает *The Displaced* (2015), где пользователям предоставляется виртуальная возможность почувствовать себя беженцем, оказавшись в характерных контекстуальных и ролевых ситуациях. Данный проект интересен концептуально как модель альтернативного экспириенса или даже, скорее, как некоторая социально заряженная манифестация, но не как собственно игра. Её игровые механики очень упрощены и сведены до нескольких элементарных активностей. Соответственно, и семиотически на уровне VR-про-

явлений игра не демонстрирует заложенный в самих технологических инновациях потенциал. Во-вторых, виртуальная реальность рассматривается в оптике задач клинической психологии в качестве возможной среды для лечения посттравматического синдрома. В принципе, это, конечно, возможно при использовании специальных симуляций, но VR-технологии в их видеоигровом формате для этого не предназначены.

Следующая (шестая) глава посвящена рассмотрению концепции мультимодального диссонанса, её потенциала в качестве инструмента создания особой, семиотически парадоксальной игровой ситуации. В отличие от модального консонанса, модальный диссонанс возникает, когда два или более семиотических режима внутри ансамбля не соотнобразуются, а, напротив, противоречат друг другу, тем самым создавая контур амбивалентных знаков и, соответственно, новый пользовательский экспириенс. Сама эта тема диссонанса различных игровых элементов (прежде всего, геймплейных и нарративных) в *game studies* достаточно популярна и хорошо проработана. Данная дискуссия была начата ещё в 2007 году известным гейм-дизайнером К. Хокингом, отметившим несовпадение идейного посыла в сюжете *BioShock* (2007) с её характерным геймплеем. Позднее сходные лудонарративные противоречия были подмечены в *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007) и *Uncharted 4: A Thief's End* (2016), становясь основанием для критики и даже насмешек. Обычно само наличие этих диссонансных феноменов трактуется в негативном аспекте, так как они разрушают единство повествовательной структуры и игрового процесса, препятствуя целостному и иммерсивному восприятию континуума игрового мира. Принципиальная новизна идеи Хавреляка состоит в том, что он предлагает изменить оптику интерпретации игровых диссонансов. Канадский автор утверждает, что «если модифицировать это понятие, поместив в центр внимания взаимодействие между диссонансными семиотическими модусами, мы можем найти позитивные генеративные стратегии дизайна в видеоиграх» [Hawreliak 2018, 162]. На смену лудонарративному диссонансу он вводит понятие «модальная ирония», демонстрируя, как она через «позитивное напряжение» способствует формированию новых игровых опций для пользователя, а также становится эффективным инструментом создания юмористических ситуаций. Непосредственная реализация «модальной иронии» разбирается на примере таких игр, как *Papers, Please* (2013), *Fallout: Shelter* (2015) и *Battlefield 1* (2016).

Заключительная часть работы Хавреляка состоит из двух глав. В первой (она же по счету седьмая) он описывает роль пользовательского контента при построении мультимодальных «ансамблей». В частности, основное внимание уделяется тому, как «моды» могут изменить смысловой потенциал тех или иных игр путём трансформации одного или нескольких семиотических режимов в «ансамбле». Пользовательские модификации позволяют игрокам вносить изменения в базовую игру, причём их диапазон предельно разнообразен – от внешних визуально-графических элементов до новых типов геймплея. Цель этой главы – подчеркнуть, что игры – это не стабильные семиотические объекты, а части программного обеспечения, которые теоретически можно изменить в любой момент. Более того, маркетинговое продвижение ряда видеоигр акцентирует внимание именно на возможности создавать на базовой игровой платформе свои, индивидуально-авторские семиотические структуры и делать их публичными через сетевое распространение. По ходу раскрытия данного тематического сюжета Хавреляк рассматривает весьма интересный пример модификации (Really Useful Engines) для популярной ролевой игры *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), которая заменяет драконов персонажами детского мультсериала про паровозики. Это одновременно формирует сильный внутриигровой диссонанс и юмористический эффект, позволяя создать позитивную оптику интерпретации «модальной иронии».

Наконец, восьмая (заключительная) глава монографии содержательно носит прогностический характер. В ней строятся гипотетические сценарии возможных конвергенций мультимодальности и перспективных технологий, способных создать новые элементы семиотического дизайна видеоигр. Например, каким образом обонятельные и вкусовые модусы могут быть интегрированы в видеоигровую медиатекст. Также принципы мультимодальности рассматриваются в качестве основы для разработки универсального гейм-дизайна, способного усилить инклюзивность видеоигр. И заканчивается работа обзором эксперимента, проведённого Хавреляком в 2016 году, который включает в себя проверку семиотических утверждений с помощью эмпирических подходов. Он иллюстрирует принципиальные возможности экспериментальных, а не только теоретически-умозрительных методов в исследованиях мультимодальных видеоигр.

Подводя итоги нашему знакомству с книгой Дж. Хавреляка, важно отметить, что сам автор понимает необходимость исполь-

зования множества методов для адекватной экспликации семиотической структуры видеоигр и понимания стратегий согласования смысла между игрой как кибертекстом и пользователем-геймером, который его интерактивно считывает. Эта методологическая открытость позитивно влияет на текст исследования, позволяя ему избежать догматических конструкций и категорических суждений. Конечно, в ряде мест работа излишне дескриптивна и не критична в воспроизведении каких-то теорий. Однако, думается, это вторично и не играет решающей роли при итоговой оценке исследования. Авторский текст, на наш взгляд, удачно балансирует между, с одной стороны, доступностью изложения, ясностью формулировок и терминологической нормированностью (без излишней понятийной усложнённости), что весьма непросто, находясь в дискурсе когнитивной лингвистики, и с другой – научной строгостью и академичностью, находясь на междисциплинарном стыке между *game studies* и *multimodal studies*. Кроме того, чувствуется непосредственная авторская вовлеченность в предмет исследования, когда его личный игровой опыт становится частью феноменологической базы работы. И в данном случае это имеет существенное значение, так как в случае с субъективно опосредованной номадичностью видеоигрового кибертекста личный опыт создаёт необходимый эмпирический контекст и становится важным фактором адекватной аналитики. Наконец, Хавреляк не без иронии замечает, что «в идеальном мире книга о мультимодальности в видеоиграх вообще не была бы книгой» [Hawreliak 2018, 15], так как её бимодальная семиотика принципиально неспособна в полной мере передать знаковую полифонию видеоигр. И далее он задаётся методологически весьма интересным вопросом: можно ли провести семиотический анализ непосредственно через игровой процесс?

Надеемся, что наше обращение к теме мультимодальности видеоигр через призму рассмотрения книги Дж. Хавреляка «Мультимодальная семиотика и риторика в видеоиграх» будет способствовать содержательному расширению отечественных дискурсов *game studies* и мультимодальных исследований.

БИБЛИОГРАФИЯ

- Белов 2022 – Белов С. И. Историческая символика видеоигр как фактор коррекции социальной памяти населения (на материалах франшизы *Assassin's Creed*) // Диалог со временем. 2022. № 79. С. 228–235. doi: 10.21267/AQUILO.2022.81.81.017

- Беляев 2023 – *Беляев Д. А.* Мультиmodalная и медиалингвистическая дискурс-аналитика видеоигр (размышление над книгой Astrid Ensslin “The Language of Gaming”. Basingstoke and New York: Palgrave Macmillan, 2012. 208 p.) // Научный результат. Социальные и гуманитарные исследования. 2023. Т. 9, № 3. С. 187–193. doi: 10.18413/2408-932X-2023-9-3-0-14
- Беляева, Копаница 2023 – *Беляева У. П., Копаница В. Ю.* Концепт-образ Советского Союза в видеоигре «Atomic Heart»: альтернативно-историческая реконструкция // Современные исследования социальных проблем. 2023. Т. 15, № 1-3. С. 29–34.
- Загидуллина 2023 – *Загидуллина М. В.* Современное состояние мультиmodalного анализа: к вопросу о перспективах метода // Научный результат. Социальные и гуманитарные исследования. 2023. Т. 9, № 1. С. 84–99. doi: 10.18413/2408-932X-2023-9-1-0-7
- Мойжес 2020 – *Мойжес Л. В.* Анализ идеологического потенциала видеоигры с точки зрения теории аффордансов Джеймса Гибсона // Социология власти. 2020. Т. 32, № 3. С. 32–52. doi: 10.22394/2074-0492-2020-3-32-52
- Пстыга 2021 – *Пстыга А.* Мультиmodalность медиатекста в новом коммуникативном пространстве (наблюдения и замечания) // Вопросы журналистики, педагогики, языкознания. 2021. Т. 40, № 4. С. 442–450. doi: 10.52575/2712-7451-2021-40-4-442-450
- Черный 2017 – *Черный С. Ю.* Конструирование прошлого в видеоиграх: игрок как потребитель и соавтор исторического нарратива (проект «Europa Universalis 4») // Шаги / Steps. 2017. № 3. С. 77–97.
- Abousnnouga, Machin 2008 – *Abousnnouga G. Machin D.* The Visual Institutionalization of Discourses in War Monuments // Language and Power: An Introduction to Institutional Discourse / ed. Andrea Mayr. London; New York: Continuum, 2008. P. 115–137.
- Belov 2024 – *Belov S. I.* Reflecting the Cold War in “Atomic Heart” // Science Journal of Volgograd State University. History. Area Studies. International Relations. 2024. Vol. 29, № 1. P. 26–33. doi: 10.15688/jvolsu4.2024.1.3
- Bogost 2007 – *Bogost I.* Persuasive Games: The Expressive Power of Videogame. Cambridge, MA: MIT Press, 2007. doi: 10.7551/mitpress/5334.001.0001
- Boluk, LeMieux 2017 – *Boluk S., LeMieux P.* Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making and Breaking Videogames. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017. doi: 10.5749/j.ctt1n2ttjx
- Ensslin 2012 – *Ensslin A.* The Language of Gaming. Basingstoke and New York: Palgrave Macmillan, 2012.

- Forceville 2009 – *Forceville C.* Non-verbal and multimodal metaphor in a cognitivist framework: Agendas for research // *Multimodal Metaphor*. Berlin: Mouton de Gruyter, 2009. P. 19–42. doi: 10.1515/9783110197761.5.379
- Gee 2013 – *Gee J. P.* Proactive design theories of sign use: Reflections on Gunther Kress // *Multimodality and social semiosis: Communication, meaning, and learning in the work of Gunther Kress*. New York: Routledge, 2013. P. 43–53. doi: 10.4324/9780203761090
- Hawreliak 2013 – *Hawreliak J.* Heroism, Gaming, and the Rhetoric of Immortality. PhD. Waterloo, Ontario, 2013.
- Hawreliak 2018 – *Hawreliak J.* Multimodal Semiotics and Rhetoric in Videogames. New York; London: Routledge, 2018.
- Kromhout, Forceville 2013 – *Kromhout R., Forceville C.* Life Is a Journey: Source-Path-Goal Structure in the Videogames “Half-Life 2”, “Heavy Rain”, and “Grim Fandango” // *Metaphor and the Social World*. 2013. Vol. 3, is. 1. P. 100–116. doi: 10.1075/msw.3.1.05for
- Murray 1997 – *Murray J.* Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. New York: Simon and Schuster, 1997.
- Noris 2004 – *Noris S.* Analyzing Multimodal Interaction: A Methodological Framework. Routledge, 2004.
- Sutton-Smith 2001 – *Sutton-Smith B.* The Ambiguity of Play. Boston: Harvard University Press, 2001.
- Toh 2015 – *Toh W.* A Multimodal Discourse Analysis of Video Games: A Ludonarrative Model. PhD. National University of Singapore. 2015.
- Toh 2019 – *Toh W.* A Multimodal Approach to Video Games and the Player Experience. New York; London: Routledge, 2019.
- Tyazhlova et al. 2021 – *Tyazhlova Y., Manokhin D., Kozhemyakin E., Srybnyy D.* Multimodal Rhetoric of Acute Media Text // *Media Education (Mediaobrazovanie)*. 2021. Vol. 17, № 1. P. 144–152. doi: 10.13187/me.2021.1.144
- Wilcox 2014 – *Wilcox S.* Procedural Realism: The Political Representation of Reality in Videogames // *First Person Scholar*. 2014. November. URL: <http://www.firstpersonscholar.com/procedural-realism/>

REFERENCES

- Abousnoug, G., & Machin, D. (2008). The Visual Institutionalization of Discourses in War Monuments. In A. Mayr (Ed.), *Language and Power: An Introduction to Institutional Discourse* (pp. 115–137). Continuum.
- Belov, S. I. (2022). Historical symbolism of video games as a factor of correction of social memory of the population (on the materials of Assassin’s Creed franchise). *Dialog so vremenem – Dialog*

- with Time*, 79, 228–235. (In Russian). <https://doi.org/10.21267/AQUILO.2022.81.81.017>
- Belov, S. I. (2024). Reflecting the Cold War in “Atomic Heart”. *Science Journal of Volgograd State University. History. Area Studies. International Relations*, 29(1), 26–33. <https://doi.org/10.15688/jvolsu4.2024.1.3>
- Belyaev, D. A. (2023). Multimodal and medialinguistic discourse-analytcs of video games (Reflections on Astrid Ensslin’s “The Language of Gaming”. Basingstoke and New York: Palgrave Macmillan, 2012. 208 p.). *Nauchnyy rezul'tat. Sotsial'nye i gumanitarnye issledovaniya – Scientific Outcome. Social Sciences and Humanities Research*, 9(3), 187–193. (In Russian). <https://doi.org/10.18413/2408-932X-2023-9-3-0-14>
- Belyaeva, U. P., & Kopanitsa, V. Yu. (2023). Concept-image of the Soviet Union in the video game “Atomic Heart”: an alternative-historical reconstruction. *Sovremennye issledovaniya sotsial'nykh problem – Modern Research on Social Problems*, 15(1-3), 29–34. (In Russian).
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogame*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001>
- Boluk, S., & LeMieux, P. (2017). *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making and Breaking Videogames*. University of Minnesota Press. <https://doi.org/10.5749/j.ctt1n2ttjx>
- Chernyy, S. Yu. (2017). Constructing the past in video games: the player as consumer and co-author of historical narrative (Europa Universalis 4 project). *Shagi – Steps*, 3, 77–97. (In Russian).
- Ensslin, A. (2012). *The Language of Gaming*. Palgrave Macmillan.
- Forceville, C. (2009). Non-verbal and multimodal metaphor in a cognitivist framework: Agendas for research. In *Multimodal Metaphor* (pp. 19–42). Mouton de Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110197761.5.379>
- Gee, J. P. (2013). Proactive design theories of sign use: Reflections on Gunther Kress. In *Multimodality and Social Semiosis: Communication, Meaning, and Learning in the Work of Gunther Kress* (pp. 43–53). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203761090>
- Hawreliak, J. (2013). *Heroism, Gaming, and the Rhetoric of Immortality*. Unpublished doctoral dissertation. University of Waterloo, Waterloo, Ontario.
- Hawreliak, J. (2018). *Multimodal Semiotics and Rhetoric in Videogames*. Routledge.
- Kromhout, R., & Forceville, C. (2013). Life Is a Journey: Source-Path-Goal Structure in the Videogames “Half-Life 2”, “Heavy Rain”, and “Grim Fandango”. *Metaphor and the Social World*, 3(1), 100–116. <https://doi.org/10.1075/msw.3.1.05for>

- Moyzhes, L. V. (2020). An Analysis of the Ideological Potential of Video Games from the Point of View of James Gibson's Theory of Affordances. *Sotsiologiya vlasti – Sociology of Power*, 32(3), 32–52. (In Russian). <https://doi.org/10.22394/2074-0492-2020-3-32-52>
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Simon and Schuster.
- Norris, S. (2004). *Analyzing Multimodal Interaction: A Methodological Framework*. Routledge.
- Pstyga, A. (2021). Multimodality of media text in the new communicative space (observations and remarks). *Voprosy zhurnalistiki, pedagogiki, yazykoznaniya – Issues of Journalism, Pedagogy, Linguistics*, 40(4), 442–450. (In Russian). <https://doi.org/10.52575/2712-7451-2021-40-4-442-450>
- Sutton-Smith, B. (2001). *The Ambiguity of Play*. Harvard University Press.
- Toh, W. (2015). *A Multimodal Discourse Analysis of Video Games: A Ludonarrative Model*. Unpublished doctoral dissertation. National University of Singapore.
- Toh, W. (2019). *A Multimodal Approach to Video Games and the Player Experience*. Routledge.
- Tyazhlova, Y., Manokhin, D., Kozhemyakin, E., & Srybnyy, D. (2021). Multimodal Rhetoric of Acute Media Text. *Media Education (Mediaobrazovanie)*, 17(1), 144–152. <https://doi.org/10.13187/me.2021.1.144>
- Wilcox, S. (2014). *Procedural Realism: The Political Representation of Reality in Videogames*. First Person Scholar. <http://www.firstpersonscholar.com/procedural-realism/>
- Zagidullina, M. V. (2023). Modern state of multimodal analysis: to the question about the prospects of the method. *Nauchnyy rezul'tat. Sotsial'nye i gumanitarnye issledovaniya – Scientific Outcome. Social Sciences and Humanities Research*, 9(1), 84–99. (In Russian). <https://doi.org/10.18413/2408-932X-2023-9-1-0-7>
- Zagidullina, M. V. (2023) Modern state of multimodal analysis: to the question about the prospects of the method. *Scientific Outcome. Social Sciences and Humanities Research*, 9 (1), 84–99. doi: 10.18413/2408-932X-2023-9-1-0-7 (In Russian).

Материал поступил в редакцию 17.03.2024

Материал поступил в редакцию после рецензирования 24.11.2024