

Ермаков Т.К.

**ВИДЕОИГРА  
В МЕДИАКУЛЬТУРЕ  
1980-х годов**

Монография

Красноярск  
2025

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования «Сибирский федеральный университет»

Красноярская региональная общественная организация  
«Содружество просветителей Красноярья»

Т. К. Ермаков

**ВИДЕОИГРА  
В МЕДИАКУЛЬТУРЕ  
1980-х годов**

Монография

Научная библиотека СФУ



A1451565B

Красноярск  
2025

УДК 7.08:004.9  
ББК 71.06+85с  
Е72

**Ермаков Т.К.**

Видеогра в медиакультуре 1980-х гг. — Красноярск: Сиб.  
федер. ун-т, 2025. — 124 с.

ISBN 978-5-6053 044-2-5

**Аннотация:** Монография «Видеогра в медиакультуре 1980-х гг.» посвящена рассмотрению проблеме формирования специфической видеогровой топологии в культуре США, Японии и СССР 1980-х годов. Её основное содержание связано с конструированием научной модели топологии видеогры, опирающейся на современные представления о медиакультуре как одной из форм культуры. Используемая методология, связанная с медиа-археологическим проектом, позволяет описать наиболее устойчивые характеристики видеогры, определяющие появление в 1980-е годы той формы видеогры, которая остаётся наиболее значимой вплоть до сегодняшнего дня. Особое внимание уделяется проблеме различий в топологии зарубежных и российских игр, которое обусловлена особенностями культурного ландшафта, в котором создаются конкретные продукты.

Монография предназначена для культурологов, искусствоведов, студентов, аспирантов, а также для всех, кто интересуется современной цифровой культурой и исследованиями видеогр.

Рецензенты: доктор философских наук, профессор Н.П. Копцева (Сибирский федеральный университет), доктор физико-математических наук, профессор В.И. Кирко (Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева)

УДК 7.08:004.9  
ББК 71.06+85с

554325  
**БИБЛИОТЕКА**

ФГАОУ ВО

Сибирский федеральный

© Ермаков Тихон Константинович, 2025

© Сибирский федеральный университет, 2025

© КРОО «Содружество просветителей

Красноярья», 2025

ISBN 978-5-6053044-2-5

# **Содержание**

<i>Введение</i> .....	4
<b>Раздел 1. Ключевые подходы к исследованию медиакультуры. Топология как метод культурологического анализа.....</b>	6
<i>1.1. Медиакультура как концепция современной культурологии .....</i>	6
<i>1.2. Ключевые подходы к исследованию медиакультуры .....</i>	10
<i>1.3. Медиа-археологический проект исследования медиакультуры.....</i>	14
<i>1.4. Топология как метод культурологического исследования.....</i>	24
<b>Раздел 2. Топология видеоигр 1980-х гг.....</b>	29
<i>2.1. Ключевые компоненты топологии видеоигры.....</i>	29
<i>2.2. Описательная топология видеоигр 1980-х гг. ....</i>	49
<i>2.3. Логическая топология видеоигр 1980-х гг.....</i>	78
<i>2.4. Особенности топологии российских видеоигр 1980-х гг.....</i>	83
<i>Заключение.....</i>	96
<i>Список литературы .....</i>	100

## **Введение**

Технологические трансформации, произошедшие в XX веке, привели к формированию новых культурных продуктов, включение которых в повседневную жизнь оказало значительное влияние на жизнь современного человека. От появления кинематографа и телевидения до становления цифровых устройств и интернет-сетей, новые виды коммуникации меняли не только скорость и охват, но и способ шифровки и содержание сообщений, передававшихся посредством новых технологических артефактов (Колесник, 2024). Одним из наиболее интересных новых культурных артефактов становится видеоигра, чьё становление тесно связано с развитием цифровых технологий, причём не только новые устройства изменяли видеоигры, но и сами игровые программы влияли на характер взаимодействий между человеком и машиной, предопределяя логику развития цифровых устройств (Конкин, 2020). Особый интерес видеоигры представляют как часть современной цифровой и креативной экономики (Асадуллина, 2018; Замараева, 2024; Николаев, 2019; Шушпанов, 2024).

Академические исследования видеоигры как формы культуры последовательно ведутся с конца 1990-х годов, и за это время уже накоплен достаточный эмпирический и теоретический материал, позволяющий делать обобщения о характере видеоигровых миров, об их связях с различными явлениями в окружающем их культурном пространстве. Тем не менее, междисциплинарность исследуемого явления, невозможность сведения его к узко ограниченному набору методологических приёмов, ведёт к необходимости постоянного обновления и поиска новых схем и приёмов анализа видеоигровых систем. Одним из таких приёмов становится изучение видеоигры с позиции современных представлений о медиакультуре, которая является важным компонентом любого культурного пространства, поскольку схватывает ключевые особенности существующих коммуникативных практик. Представляя игру в качестве коммуникативной среды, исследователь начинает воспринимать её как невероятно сложный объект, который позволяет передавать информацию не только от внешних объектов, но и внутри самой среды, формируя новые варианты процедурных высказываний, являющихся отличительной особенностью видеоигрового нарратива (De Smale, 2019; Embrick, 2012; Murray, 2011; Wulf, 2021).

Рассматривая игру как феномен медиакультуры, важным становится обращение к логике его исторического развития, анализ определённых этапов формирования видеоигрового медиа. Понимание процессов, связанных с историческим определением нового компонента культуры, позволит не только реконструировать генеалогию видеоигрового медиа, проследив его взаимодействие с иными формами коммуникации, но и объяснить те процессы и закономерности, которые определяют принципы его существования в современном пространстве культуры. Сложность же медиа-истории требует обращения не просто к линейной реконструкции логики развития отдельных видеоигровых компаний или локальных традиций, но своеобразной «археологической» процедуры, позволяющей определять весь комплекс сложных вариантов, формировавших культурное представление о видеоигре.

В данной монографии предпринимается попытка подобного реконструирования по отношению к видеоиграм 1980-х годов, являющихся одним из наиболее важных этапов конструирования видеоигры как новой формы коммуникации. Обращаясь к современным методам и теориям анализа медиакультуры, формулируется метод медиа-археологического исследования устойчивых топологий видеоигры, с помощью которого описываются множества видеоигровых артефактов, созданных в США, Японии и СССР.