

УДК 79:7.06

МАТЕРИАЛ БЕЗ МАТЕРИАЛЬНОСТИ: ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЕ ВИДЕОИГРЫ КАК ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ПРАКТИКА МЕДИАИСКУССТВА

Ермаков Тихон Константинович

Сибирский федеральный университет, Красноярск, Россия

Аннотация. Современные исследования видеоигр тесно связаны с проблемами определения характера игры как новой эстетической практики. Развитие экспериментальных видеоигр связано не только с их внутренним устройством, которое способствует их включению в область художественных практик, но и с внешним контекстом, который определяет характер этого включения. Анализ ряда видеоигровых проектов, вышедших в 2000-е годы, позволяет определить несколько устойчивых вариантов дискурсов, растворяющих материальность видеоигры. Первым таким дискурсом становится проблема встраивания видеоигр в академическое пространство, для которого игра превращается в способ практического осуществления теоретических концептов. Вторым дискурсивным пространством является область различения коммерческих и некоммерческих проектов, по отношению к которому художественность видеоигры является способом стирания границы между массовой и узкой аудиторией. Третий вариант дискурса связан с особым вариантом отношения между разработчиком и аудиторией, которое позволяет игре превратиться в мистическое и неопределённое пространство, чья репрезентация связана с принципиально размытой материальностью, создающей восприятие игры как художественной практики.

Ключевые слова: Экспериментальный геймдизайн, медиаискусство, «Flower», «Dear Esther», «Тук-тук-тук»

Для цитирования: Ермаков, Т.. К. Материал без материальности: экспериментальные видеоигры как художественная практика медиаискусства [Текст] / Т. К. Ермаков // Сибирский искусствоведческий журнал. – 2025. – Т. 4. – № 4. – С. 69-79.

MATERIAL WITHOUT MATERIALITY: EXPERIMENTAL VIDEO GAMES AS MEDIA ART ARTISTIC PRACTICE

Ermakov Tikhon Konstantinovich

Siberian Federal University, Krasnoyarsk, Russia

Abstract. Contemporary video game studies are closely linked to the problem of defining the nature of the game as a new aesthetic practice. The development of experimental video games is linked not only to their internal structure, which facilitates their inclusion in the realm of artistic practice, but also to the external context, which determines the nature of this inclusion. An analysis of several video game projects released in the 2000s allows us to identify several persistent variants of discourses that dissolve the materiality of video games. The first such discourse concerns the problem of integrating video games into the academic space, for which games are transformed into a means of practically implementing theoretical concepts. The second discursive space is the area of distinguishing commercial and non-commercial projects, in relation to which the artistry of video games is a means of erasing the boundary between mass and specialized audiences. The third variant of discourse is associated with a special version of the relationship between developer and audience, which allows the game to transform into a mystical and indeterminate space, whose representation is linked to a fundamentally blurred materiality, creating the perception of the game as an artistic practice.

Keywords: Experimental Game Design, Media Art, "Flower," "Dear Esther," "Knock Knock"

Введение

Современное искусство значительно видоизменяется за счёт влияния новых медиа (Rush, 2022; Sosna, 2024), требующих не только переосмысления прежних видов искусства, но и создания совершенно новых форм, связанных с изобретением различных схем взаимодействия между зрителем, художником и технологией (Glazier, 2019; Zielinski, 2013). Новые формы искусства, в этом смысле, не только переосмысливают типы и формы коммуникации, но и создают новое пространство средств художественной выразительности, связанных как с особым типом «техно-возвышенного» (Mosco, 2005; Nye, 1996), так и с принципиально новыми возможностями выражения смыслов, которые не были доступны прежней медиа-технологии (Aarseth, 1997; Koptseva, 2025a; Murray, 2011; Zotov, 2025). Наиболее репрезентативной формой современного искусства, связанной с новыми медиа становятся видеоигры, в которых находят своё отражение принципы процедурного высказывания, смещающего фокус внимания с визуальных, аудиальных и нарративных средств выразительности к специфическим эффектам, возникающим как результат взаимодействия элементов игровой системы (Bodi, 2023; Bogost, 2010; Pinchbeck, 2009).

Исследования художественных особенностей видеоигр в настоящее время представлены большим числом различных работ, формирующих своеобразную историю принятия видеоигр в область современных проблем искусства (Gee, 2006; Kozlov, 2021; Leshhinskij, 2024; Smuts, 2005). При этом на современном этапе особую роль начинают играть исследования, обращающиеся к общим проблемам эстетики (Kirkpatrick, 2011;

Sharp, 2015; Sitnikova, 2025a; Sitnikova, 2025b; Titorenko, 2011) и к различным формам взаимодействия между игрой и другими формами искусства (Cho, 2018; Denikin, 2010; Novikov, 2018; Patton, 2013), включая сюда и рецепцию образов традиционного искусства в видеоигровом пространстве (Koptseva, 2025b; Normanskaya, 2025; Parks, 2008; Shpak, 2024; Shurmanova, 2025). В результате, при достаточно большой изученности проблемы связей между видеоигрой и искусством, только заостряется проблема исследования видеоигры как искусства, где значимыми становятся подходы, связанные с концепцией медиаискусства и теорией культурологии искусства.

Методологическая рамка, таким образом, заключается в использовании подходов культурологии искусства (Zaks, 2024), позволяющих рассмотреть логику включения и признания видеоигры в качестве художественной практики, одновременно с использованием теорий медиаискусства, позволяющих прояснить характер связывания эстетического эффекта видеоигры с изменениями в области технологии искусства (Tribe, 2006; Karlova, 2025). Наиболее существенным компонентом этого анализа является проблема «материальности» видеоигры, которая позволяет раскрыть особенности её репрезентации как вида искусства.

Flower: эксперимент и академический дискурс

Материал видеоигры и формы экспериментирования над ним проявляются в различных вариантах конструирования дискурсивной практики о способах оценки и восприятия видеоигры. Одним из наиболее значимых и, вероятно, хронологически первым подобным дискурсом является пространство оценки

геймдизайна, уходящее своими корнями к институционализации дизайна как формы прикладного творчества (Freuermuth, 2016). Наиболее значимым этапом становится формирование профессионального дизайна, требующего как подготовки специалистов, так и создание практик оценки результатов их деятельности. В этом режиме напряжение между «рядовым» и «экспериментальным», выводящим игру на уровень художественной практики, проявляется через взаимодействие между теоретическими предположениями и прикладной реализацией. Одним из наиболее репрезентативных примеров реализации взаимосвязи практики и теоретического дискурса дизайна является проект «Flower», выпущенный студией thatgamecompany в 2009 году.

Flower является результатом последовательной прикладной разработки концепции «потока», изначально сформулированной М. Чиксентмихайи (Csikszentmihalyi, 2008) для объяснения состояния включённости и сосредоточения человека на определённом типе деятельности. Из чисто психологической концепции, связанной с общими проблемами креативности и деятельности, «поток» уже к началу 2000-х годов становится предметом активного осмысления в среде теоретиков геймдизайна (Schell, 2008). Поток используется для объяснения состояния удовлетворённости от игры, практические выводы М. Чиксентмихайи превращаются в рекомендации к построению искусственной «кривой сложности», способной удерживать внимание игрока, не позволяя ему отвлечься от игрового процесса.

Один из основателей студии «thatgamecompany», Дженова Чэнь, в ходе получения магистерской степени в Университете Южной Калифорнии, начинает интересоваться проблемой построения игрового опыта, максимально полно включающего человека в поток. Результатом становится его магистерский

диплом, практически реализованный в виде игры «fLOW», известной за счёт подстраивающейся под игрока сложностью, в теории позволяющей удерживать играющего в наиболее оптимальной точке кривой сложности: когда задачи одновременно являются достаточно сложными, чтобы создавать некоторые препятствия, но при этом всё ещё являются разрешимыми, что позволяет избежать фрустрации. «fLOW» уже является своеобразным экспериментом, направленным на определение и поиск границ привычного игрового опыта. Но своеобразное «ученическое» позиционирование и тесная связь с академическим пространством делают «fLOW» игрой для узкой аудитории (несмотря на последующее издание для консоли Playstation 3). Более значимым, таким образом, становится игра «Flower», являющаяся первым проектом Д. Чэня, изначально ориентированным на крупную аудиторию.

Всё ещё опираясь на модель потока, «Flower» ставит перед собой более амбициозную задачу. Если «fLOW» экспериментирует исключительно с кривой сложности, то «Flower» стремится к формированию комплексного игрового опыта, привлекая возможности всех репрезентативных элементов видеоигры, включая сюда визуальный и, особенно, аудиальный ряд. Расширение технологии конструирования игрового опыта и позволяет «Flower» оторваться от исключительно академического дискурса, встраиваясь в пространство массовой игровой продукции. В первую очередь, этому способствует уточнение художественного образа: если «fLOW» является абстрактной игрой, в которой центральное переживание связано с чистым художественным опытом, то «Flower» на уровне визуальной репрезентации предлагает игроку нарратив о противостоянии природного и искусственного, конструируя для игрока своеобразного антагониста.

При этом сама характеристика пространства возможностей приводит к тому, что игрок практически не способен проиграть. Медитативная навигация в игровом пространстве приводит к тому, что игрок сам конструирует для себя сложность, выбирая насколько качественно он хочет пройти уровень, как много отдельных игровых пространств он хочет посетить. В результате, возникает своеобразный игровой опыт на пересечении классического представления о сложности и более актуальной для конца 2000-х годов модели медитативного погружения (Malaby, 2007).

Ключевым здесь является необходимость погружения во внешний дискурс для осмысления «экспериментального» характера. Не-конфликтный геймплей, являющийся ядром «Flower» тесно связан с представлениями о структуре и характере игры, сформированных классическим геймдизайном (Fullerton, 2008), в котором подразумевалось обязательное наличие прямого конфликта. Тесная связь между геймплеем, визуальными и аудиальными решениями связаны с проблемой практической реализацией концепции «потока». Взаимодействие «Flower» с подобными академическими дискурсами о природе геймдизайна и являются источником конструирования игры как экспериментального проекта.

В этом контексте важной становится проблема определения пространства эксперимента. Д. Чэнь, с одной стороны, активно взаимодействует с чистыми проблемами игрового опыта, конструируя новые игровые пространства. При этом непосредственный материал эксперимента лежит не исключительно в области игрового опыта, а поддерживается необходимостью практической реализации концептов, изначально оформившихся в идеальном пространстве теории. Экспериментирование здесь является практикой перевода потенциального в актуальное, которая и легитимирует художественный статус игрового проекта.

Художественность становится результатом производства внешнего дискурса, который определяет специфическую «материальность», которая и станет ядром практики. Художественная практика здесь становится одновременно и способом изменения дискурса об игровом продукте, и формой реализации и практической проверки теории, что позволяет рассматривать такие практики как существующие на пересечении художественного и академического пространства.

Dear Esther: эксперимент и коммерческая составляющая

Другим примером осуществления художественной практики в качестве игрового продукта является проект «Dear Esther», чья история становления связана со взаимодействием с коммерческим сектором. Важно отметить, что форма возникновения «Dear Esther» сходна с «fIOW», поскольку также возникает изнутри академического пространства. Изначально проект разрабатывался группой студентов под руководством Д. Пинчбека, известного своими экспериментальными работами, направленным на определение жанровых границ, которому, в частности, принадлежит и ряд статей, рефлексированных над особенностями «Dear Esther» (Pinchbeck, 2006). Однако если в предшествующем примере академическая среда являлась ключевым пространством осуществления художественной практики, то «Dear Esther» реализует себя за пределами академического дискурса.

Эксперимент внутри «Dear Esther» – это эксперимент, связанный с конструированием нового типа коммерческого игрового продукта, который противостоит привычным жанровым конвенциям, выступавшим гарантом успешности игры среди массового игрока. Игра представляет собой центрированное на сюжете путешествие по острову. Сам геймплей также лишён значимых вызовов, как и в случае с «Flower». В этой игре нельзя проиграть, а

ключевое напряжение игрового опыта связано с попытками игрока расшифровать игровой нарратив, определить фигуру рассказчика и понять, что же происходило на острове. Сама структура, скорее, подразумевает опыт взаимодействия, более характерный для интерактивного кино.

Ключевое напряжение проявляется в результате взаимодействия между различными версиями игры. Первый вариант «Dear Esther» был выполнен в форме модификации к игре «Half Life 2», что подразумевает некоммерческую природу проекта, реализованного с помощью открытых источников и программного обеспечения, которое принадлежит не самим разработчикам. Подобная форма существования игры не только лишает её возможности выхода на коммерческий рынок, но и усложняет саму форму доступа к ней, поскольку установка модификации требует специальных навыков со стороны потенциального игрока.

Затем «Dear Esther» переходит в коммерческую форму, связанную с попытками официально перенести игровой проект на приобретённый движок, схожий с изначальной платформой, использовавшейся для модификации. Оставляя в стороне сложную историю с финансированием проекта, отметим характерный для этого жеста легитимирующую логику, позволившую представить новый игровой проект в качестве перемины между некоммерческими и коммерческими игровыми пространствами. Коммерциализация игры связывает её с особыми формами производства, при этом сам характер изначального проекта подразумевает его отрыв от того игрового опыта, который связан с массовыми продуктами. Эксперимент возникает как пространство совмещения изначально разрозненных типов игровых продуктов.

Несмотря на существование затем ещё одного варианта «Dear Esther», выполненного на отдельном движке, именно первый вариант перевода является

ядром экспериментальной практики. Важным в ходе этого перевода и становится понятие «художественности», которое определяет игру как выпадающую за пределы существующих дискурсов. Интересно, что чистая некоммерческая игра, не представленная в качестве художественной практики, не способна перейти в пространство коммерческого дискурса, оставаясь произведением исключительно «любительским», включенным в отдельные социально-культурные пространства (Reisinho, 2024). Таким образом, как и в случае с академическим дискурсом, сама по себе художественная практика предстаёт одновременно и способом легитимации экспериментальности и формой медиации между разделёнными множествами видеоигр.

Важно отметить, что сам по себе эксперимент опять же не связан с определённым материалом. Экспериментирование лежит в области совмещения дискурсивных пространств и способов медиации между множествами видеоигр. Вновь материальность игры уходит на второй план, структура игрового опыта растворяется среди точек входа и типов взаимодействия между игрой и игроком. Дискурс о коммерческой форме игры конструирует не столько материальность игры, сколько определённый набор ожиданий, которые игроки проецируют на конкретные игровые проекты. Художественность позволяет разместить игру за пределами этих дискурсивных пространств, постулируя её внутреннюю ценность, относимую к внутреннему устройству игры, а не к внешним её проявлениям.

Тук-тук-тук: эксперимент и сообщество

Последним примером формирования игрового эксперимента является российская видеоигра «Тук-тук-тук», выпущенная студией «Ice-Pick Lodge» в 2013 году. Данная игра как художественная практика отличается от предшествующих примеров, в первую очередь, отсутствием связей с

академическим пространством. «Тук-тук-тук» является проектом «зрелым», выпущенным студией, уже обладавшей определённым весом и связанной именно с художественными практиками.

Прежде чем обратиться к проекту «Тук-тук-тук», стоит отметить, что предшествовавшая история студии не только помогла «Ice-Pick Lodge» сформировать определённые ожидания у игроков по отношению к собственным проектам, но и сконструировать варианты собственного легитимирующего нарратива. Собственный дискурс был связан с докладами Н. Дыбовского, посвящённым проблемам игрового опыта как типа художественного переживания (Dybovskij, 2005; Dybovskij, 2006). За счёт этих выступлений формируется собственное пространство, которое играет роль, своеобразного «перевёрнутого» академического дискурса, в котором изначально возникает практический проект, который затем «проблематизируется» в пространстве теоретического рассуждения. В отличие от рассмотренных выше примеров, подобная практика не конструирует эксперимент и художественность, она, скорее, опирается на уже сформированное представление о возможности встраивания в дискурс художественной практики.

Причины изначально конструирования, как раз наиболее ярко представлены в истории разработки проекта «Тук-тук-тук», вокруг которого была сконструирована легенда о «письме к разработчикам», содержащем отрывки текстов и визуальные материалы, которые необходимо включить в игру, чтобы избежать участи разработчика. Подобный жест не только создаёт мистический флёр вокруг игры, но и позволяет расширить её за пределы собственно игровой разработки. В качестве дискурса, легитимирующего экспериментальный характер практики, подобное взаимодействие с аудиторией может быть проинтерпретировано как проявление нескольких тенденций.

Во-первых, взаимодействие с аудиторией позволяет конструировать игровой продукт как своеобразный партиципаторный опыт, в результате которого игра становится результатом коллективной деятельности (Bourriaud, 1998). Игровая разработка сама по себе превращается в пространство своеобразной «метаигры» с аудиторией, которая включается в саму практику создания нового игрового продукта. При этом сама инициация производства игры выносится вовне, игра приходит к разработчикам из другого источника, и эта инаковость становится способом определения художественности игрового проекта. Похожая логика характерна, например, для игры «The Beginner's Guide», дискурс о которой подразумевал наличие внешнего разработчика, являвшегося действительным актором в производстве игры.

Во-вторых, мистический характер игры и её связь при разработке с аудиторией, напрямую конструирует дискурс об особом статусе разработки и производства. Содержание игрового опыта при этом оказывается вновь «метаигровым», но не столько на уровне создания игры, сколько на уровне интерпретации игры. Каждый элемент игры может в таком дискурсе содержать некоторое скрытое послание, которое усиливает воздействие на игрока. Особый характер связи с аудиторией формирует иной вариант художественного образа, который оказывается «экспериментальным» в смысле принципиальной неполноты, сохраняющейся тайны, которая никогда не будет разгадана до конца в духе «Броска Костей» С. Малларме (Meillassoux, 2012).

«Тук-тук-тук» не только конструирует третий вариант дискурса об эксперименте, но, своеобразным образом изменяет и характер отношения с материалом. Теперь материальность растворяется в силу того, что разработчик принципиально не способен контролировать её до конца. Несмотря на

наличие у игры компонентов репрезентативного уровня и их тесной связи с другими элементами игровой системы, они оказываются «неконтролируемыми» разработчиком, который способен только сшить эти элементы вместе, что позволяет им выстроить собственные взаимодействия за пределами устоявшегося представления о материальности.

Заключение

В результате анализа игровых проектов, можно предварительно выделить три ключевых дискурса, конструирующих представление об эксперименте и художественной практике.

Во-первых, видеоигры становятся художественными за счёт взаимодействия с академическими дискурсами, включающими в себя, в первую очередь, представления об устоявшихся теоретических концепциях геймдизайна. Художественность оказывается практикой выхода за пределы неопределённости теории, чьи концепции через практику становятся реальностью, которая дальше может быть легитимизирована в других видах игры. Растворение материальности здесь связано с отходом от классических форм репрезентации в сторону конструирования опыта взаимодействия между игроком и игровой системой.

Во-вторых, одним из значимых дискурсов становится практика встраивания в коммерческую сферу. В этом случае, материальность вновь растворяется в форме опыта, а художественность связывается с возможностью существования одновременно в двух пространствах, являясь как некоммерческой формой эксперимента, так и игрой, доступной для массовой аудитории.

В-третьих, возможно установление особой формы взаимоотношений с аудиторией, которое позволяет сконструировать метаигровое пространство, в котором материальность игры растворяется в силу её неопределённости, отсутствия явного ответа на вопрос о действительном содержании игрового опыта.

Совокупность трёх этих форм дискурса и определяет способ конструирования видеоигры как эксперимента, связанного с художественными практиками медиаискусства. Конструируемое специфическое восприятие материальности позволяет видеоигре, помещённой в подобные дискурсивные пространства, и позволяет осмыслять современные игровые продукты в контексте эстетики и культурологии искусства.

Библиографический список

1. Деникин А. А. Искусство и дизайн в компьютерных видеоиграх [Текст] / А. А. Деникин // Наука телевидения. – 2010. – Т. 7. – С. 330–340.
2. Дыбовский Н. Д. Враг за моей спиной! О роли времени в игровом процессе [Текст] / Н. Д. Дыбовский. – 2006. – [Электронный ресурс]. – URL: <https://gamestudies.ru/criticism/dybovsky-2006/>
3. Дыбовский Н. На пороге костяного дома [Текст] / Н. Дыбовский. – 2005. – [Электронный ресурс]. – URL: <https://gamestudies.ru/criticism/dybovsky-2005/>
4. Закс Л. Искусство в оптике культурологической эстетики [Текст] / Л. Закс. – Кабинетный ученый, 2024. – 416 с.
5. Зотов С. О. Феномен «Цифрового следа» в антропологических исследованиях первой четверти XXI в. [Текст] / С. О. Зотов // Сибирский антропологический журнал. – 2025. – Т. 9, № 3. – С. 82–89.

6. Карлова О. А., Мясоутов О. В. Школьное знание и знание-переживание: культура потребления информации поколения Z [Текст] / О. А. Карлова, О. В. Мясоутов // Сибирский антропологический журнал. – 2025. – Т. 9, № 3. – С. 48–56.
7. Козлов Е. С. Современные видеоигры как отдельный вид искусства [Текст] / Е. С. Козлов // Цифровизация. – 2021. – Т. 2, № 4. – С. 41–48.
8. Копцева М. С. Медиаискусство в контексте визуальной антропологии [Текст] / М. С. Копцева // Сибирский антропологический журнал. – 2025. – Т. 9, № 3. – С. 128–136.
9. Копцева Н. П. Вступительная статья к разделу «Современное искусство в мировом и региональном измерении». Концепт «Сибирское современное искусство» [Текст] / Н. П. Копцева // Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2025. – Т. 18, № 9. – С. 1802–1812.
10. Лещинский Д. К. Видеоигра в жанре «роглайк» как произведение генеративного искусства [Текст] / Д. К. Лещинский // Pan-Art. – 2024. – Т. 4, № 4. – С. 378–384.
11. Новиков В. Н. Эстетика интерактивности: между игрой и фильмом. Смотреть или играть? [Текст] / В. Н. Новиков // Вестник ВГИК. – 2018. – № 1(35). – С. 54–63.
12. Норманская А. В. Видеоигра как механизм трансляции отечественного культурного наследия [Текст] / А. В. Норманская // Russian Studies in Culture and Society. – 2025. – Т. 9, № 1. – С. 20–37.
13. Раш М. Новые медиа в искусстве [Текст] / М. Раш. – Москва: Ад Маргинем Пресс, 2022. – 256 с.
14. Ситникова А. А. Теория эстетического опыта Джона Дьюи как концептуальная основа для изучения современного художественного процесса [Текст] / А. А. Ситникова // Северные Архивы и Экспедиции. – 2025. – Т. 9, № 2. – С. 74–82.
15. Ситникова А. А. Эволюция и революция художественных форм как принципы саморазвития изобразительного искусства [Текст] / А. А. Ситникова // Северные Архивы и Экспедиции. – 2025. – Т. 9, № 3. – С. 91–98.
16. Сосна Н. Н. Материальная основа медиаискусства: три практики обнаружения [Текст] / Н. Н. Сосна // Философский журнал. – 2024. – Т. 17, № 4. – С. 79–91.
17. Титоренко А. А. Метафизика видеоигр [Текст] / А. А. Титоренко // Наука телевидения. – 2011. – Т. 8. – С. 149–161.
18. Шпак А. А., Кирко В. И. Динамика социально-технических и социально-экологических систем в концепции Дэвида Инга [Текст] / А. А. Шпак, В. И. Кирко // Социология искусственного интеллекта. – 2024. – Т. 5, № 2. – С. 24–58.
19. Шурманова А. А. Легитимация российского уличного искусства на примере музейно-выставочного проекта «Maxim Ima's art world» в метавселенной [Текст] / А. А. Шурманова // Социология искусственного интеллекта. – 2025. – Т. 6, № 3. – С. 73–86.
20. Aarseth E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 216.
21. Bodi B. (2023). *Videogames and agency*. Milton Park: Taylor & Francis, 226.
22. Bogost I. (2010). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. Cambridge: MIT Press, 464.
23. Bourriaud N. (1998). *Relational aesthetics*. Les Presse Du Réel, 125.
24. Cho H., Donovan A., Lee J. H. (2018). Art in an algorithm: A taxonomy for describing video game visual styles. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 69(5), 633–646.
25. Csikszentmihalyi M. (2008). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper Perennial Modern Classics, 336.
26. Freyermuth G. (2016). *Games. Game design. Game studies: An introduction*. Transcript Publishing, 296.

27. Fullerton T. (2008). *Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games*. Morgan Kaufmann, 496.
28. Gee J. P. (2006). Why game studies now? *Video games: A new art form*. *Games and Culture*, 1(1), 58–61.
29. Glazier J. W. (2019). *Arts of subjectivity: A new animism for the post-media era*. Bloomsbury Academic, 232.
30. Kirkpatrick G. (2011). *Aesthetic theory and the video game*. Manchester University Press, 256.
31. Malaby T. M. (2007). Beyond play: A new approach to games. *Games and Culture*, 2(2), 95–113.
32. Meillassoux Q. (2012). The number and the siren. *Urbanomic*, 312.
33. Mosco V. (2004). *Digital sublime: Myth, power, and cyberspace*. MIT Press, 232.
34. Murray J. H. (2011). *Inventing the medium: Principles of interaction design as a cultural practice*. Cambridge: MIT Press, 483.
35. Nye D. E. (1996). *American technological sublime*. MIT Press, 384.
36. Parks N. S. (2008). Video games as reconstructionist sites of learning in art education. *Studies in Art Education*, 49(3), 235–250.
37. Patton R. M. (2013). Games as an artistic medium: Investigating complexity thinking in game-based art pedagogy. *Studies in Art Education*, 55(1), 35–50.
38. Pinchbeck D. (2009). An analysis of persistent non-player characters in the first-person gaming genre, 1998–2007. *Eludamos: Journal of Computer Game Culture*, (2), 261–279.
39. Phelan P. (1993). *Unmarked: The politics of performance*. London; New York: Routledge.
40. Reisinho P., Raposo R., Zagalo N. (2024). The ethical dilemma of modding digital games: A literature review of the creation and distribution of mods. *Convergence*, 30(2), 860–881.
41. Sharp J. (2015). *Works of game: On the aesthetics of games and art*. MIT Press, 160.
42. Schell J. (2008). *The art of game design: A book of lenses*. CRC Press, 520.
43. Smuts A. (2005). Are video games art? *Contemporary Aesthetics*, 3(1), 6.
44. Tribe M., Jana R. (2006). *New media art*. TASCHEN, 96.
45. Zielinski S. (2013). [... After the media]. *News from the slow-fading twentieth century*. Univocal Publishing, 276.

References

1. Denikin A. A. (2010). Art and design in computer video games. *Television Science*, 7, 330–340.
2. Dybovsky N. D. (2006). Enemy behind my back! On the role of time in the gaming process. [Electronic source] Available at: <https://gamestudies.ru/criticism/dybovsky-2006/>
3. Dybovsky N. (2005). On the threshold of the bone house. [Electronic source] Available at: <https://gamestudies.ru/criticism/dybovsky-2005/>
4. Zaks L. (2024). Art in the perspective of cultural aesthetics. *Kabinetny Ucheny*, 416.
5. Zotov S. O. (2025). The phenomenon of the “digital trace” in anthropological studies of the first quarter of the 21st century. *Siberian Anthropological Journal*, 9(3), 82–89.
6. Karlova O. A., Myasoutov O. V. (2025). School knowledge and experiential knowledge: The culture of information consumption of Generation Z. *Siberian Anthropological Journal*, 9(3), 48–56.
7. Kozlov E. S. (2021). Modern video games as a distinct form of art. *Digitalization*, 2(4), 41–48.
8. Koptseva M. S. (2025). Media art in the context of visual anthropology. *Siberian Anthropological Journal*, 9(3), 128–136.

9. Koptseva N. P. (2025). Introductory article to the section “Contemporary Art in Global and Regional Dimensions”: The concept of “Siberian Contemporary Art”. *Journal of Siberian Federal University. Humanities and Social Sciences*, 18(9), 1802–1812.
10. Leshchinsky D. K. (2024). Roguelike video games as works of generative art. *Pan-Art*, 4(4), 378–384.
11. Novikov V. N. (2018). The aesthetics of interactivity: Between game and film. To watch or to play? *VGIK Bulletin*, 1(35), 54–63.
12. Normanskaya A. V. (2025). Video games as a mechanism for transmitting national cultural heritage. *Russian Studies in Culture and Society*, 9(1), 20–37.
13. Rash M. (2022). *New media in art*. Moscow: Ad Marginem Press, 256.
14. Sitnikova A. A. (2025). John Dewey’s theory of aesthetic experience as a conceptual basis for studying contemporary artistic processes. *Northern Archives and Expeditions*, 9(2), 74–82.
15. Sitnikova A. A. (2025). Evolution and revolution of artistic forms as principles of self-development in visual arts. *Northern Archives and Expeditions*, 9(3), 91–98.
16. Sosna N. N. (2024). The material basis of media art: Three practices of discovery. *Philosophical Journal*, 17(4), 79–91.
17. Titorenko A. A. (2011). The metaphysics of video games. *Television Science*, 8, 149–161.
18. Shpak A. A., Kirko V. I. (2024). Dynamics of socio-technical and socio-ecological systems in David Inge’s concept. *Sociology of Artificial Intelligence*, 5(2), 24–58.
19. Shurmanova A. A. (2025). Legitimization of Russian street art: Case study of the museum-exhibition project “Maxim Ima’s Art World” in the metaverse. *Sociology of Artificial Intelligence*, 6(3), 73–86.
20. Aarseth E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 216.
21. Bodi B. (2023). *Videogames and agency*. Milton Park: Taylor & Francis, 226.
22. Bogost I. (2010). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. Cambridge: MIT Press, 464.
23. Bourriaud N. (1998). *Relational aesthetics*. Les Presse Du Réel, 125.
24. Cho H., Donovan A., Lee J. H. (2018). Art in an algorithm: A taxonomy for describing video game visual styles. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 69(5), 633–646.
25. Csikszentmihalyi M. (2008). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper Perennial Modern Classics, 336.
26. Freyermuth G. (2016). *Games. Game design. Game studies: An introduction*. Transcript Publishing, 296.
27. Fullerton T. (2008). *Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games*. Morgan Kaufmann, 496.
28. Gee J. P. (2006). Why game studies now? Video games: A new art form. *Games and Culture*, 1(1), 58–61.
29. Glazier J. W. (2019). *Arts of subjectivity: A new animism for the post-media era*. Bloomsbury Academic, 232.
30. Kirkpatrick G. (2011). *Aesthetic theory and the video game*. Manchester University Press, 256.
31. Malaby T. M. (2007). Beyond play: A new approach to games. *Games and Culture*, 2(2), 95–113.
32. Meillassoux Q. (2012). The number and the siren. *Urbanomic*, 312.
33. Mosco V. (2004). *Digital sublime: Myth, power, and cyberspace*. MIT Press, 232.
34. Murray J. H. (2011). *Inventing the medium: Principles of interaction design as a cultural practice*. Cambridge: MIT Press, 483.
35. Nye D. E. (1996). *American technological sublime*. MIT Press, 384.

36. Parks N. S. (2008). Video games as reconstructionist sites of learning in art education. *Studies in Art Education*, 49(3), 235–250.
37. Patton R. M. (2013). Games as an artistic medium: Investigating complexity thinking in game-based art pedagogy. *Studies in Art Education*, 55(1), 35–50.
38. Pinchbeck D. (2009). An analysis of persistent non-player characters in the first-person gaming genre, 1998–2007. *Eludamos: Journal of Computer Game Culture*, (2), 261–279.
39. Phelan P. (1993). *Unmarked: The politics of performance*. London; New York: Routledge.
40. Reisinho P., Raposo R., Zagalo N. (2024). The ethical dilemma of modding digital games: A literature review of the creation and distribution of mods. *Convergence*, 30(2), 860–881.
41. Sharp J. (2015). *Works of game: On the aesthetics of games and art*. MIT Press, 160.
42. Schell J. (2008). *The art of game design: A book of lenses*. CRC Press, 520.
43. Smuts A. (2005). Are video games art? *Contemporary Aesthetics*, 3(1), 6.
44. Tribe M., Jana R. (2006). *New media art*. TASCHEN, 96.
45. Zielinski S. (2013). [... After the media]. *News from the slow-fading twentieth century*. Univocal Publishing, 276.