

УДК 008 + 070  
ББК 71.05 + 76.0

DOI: 10.30628/1994-9529-2019-15.3-147-168  
recieved 18.06.2019, accepted 27.09.2019

**СТАНИСЛАВ ВЯЧЕСЛАВОВИЧ МИЛОВИДОВ**

Национальный исследовательский университет  
«Высшая школа экономики»

Москва, Россия

ORCID:0000-0003-1406-5406

e-mail: staine@mail.ru

## МЕТОД ПРОЦЕДУРНОЙ РИТОРИКИ ДЛЯ АНАЛИЗА ТРАНСМЕДИЙНЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ

**Аннотация.** В статье анализируется методология процедурной риторики (И. Богост) применительно к трансмедийным произведениям, которая позволяет выявить их специфические сетевые характеристики. С развитием цифровых технологий происходит изменение восприятия трансмедийного произведения от рецепции нарратива к взаимодействию с пространством. В связи с этим возникает проблема, связанная с восприятием и анализом подобных практик, обладающих пространственными характеристиками, так как традиционный лингвистический подход оказывается ограничено применимым и не позволяет исследовать подобные объекты во всей их полноте. Для изучения пространства, конструируемого в практиках пользователей, в рамках процедурной риторики предлагается исследование единичных операций (действий участника трансмедийного проекта) и картографирование получившихся в результате операционных цепочек. Таким образом, формируется большой массив данных, объединяющих все элементы трансмедийного произведения в единое пространство, независимо от медиа формата и медиа платформы, на которых они представлены. В результате обнаруживается, что в такого рода практиках роль нечеловеческих акторов (вымыш-

ленных персонажей, интерактивных артефактов или сгенерированных компьютером объектов) оказывается также важна, как и пользователей, которые получают новую информацию о вымышленном мире, частично создавая ее. Пространство трансмедийного произведения можно представить, с одной стороны, как интерфейс взаимодействия между различными его частями, а с другой — как «актор-сеть» (Б. Латур), в которой актуализируется коммуникация пользователей, а дихотомия встраивания вымышленного мира в реальный и наоборот постепенно стирается. Вымышленные миры также обнаруживают фрактальные свойства, что дает основания предполагать их принципиальную незавершенность, а сфера пользовательского участия становится гораздо шире авторского замысла (канона). Особый интерес представляет рецепция и взаимодействие пользователей с пространством произведения, так как путь каждого пользователя уникален и феноменология позволяет проанализировать, каким образом структурные составляющие вымышленного мира (порядок их исследования или исключение каких-либо частей) влияют на восприятие трансмедийного произведения и траекторию его изучения.

**Ключевые слова:** массовая культура, процедурная риторика, Богост, трансмедиа, видеоигры, единичные операции, актер-сеть, Латур

**STANISLAV V. MILOVIDOV**  
National Research University  
“Higher School of Economics”  
Moscow, Russia  
ORCID:0000-0003-1406-5406  
e-mail: staine@mail.ru

## PROCEDURAL RHETORIC METHOD FOR TRANSMEDIA STORYTELLING ANALYSIS

**Abstract.** The article analyzes the methodology of procedural rhetoric (I. Bogost) as applied to transmedia storytelling, making it possible to detect its specific network characteristics. With the development of digital technologies, the perception of transmedia works changes from narrative

reception to interaction with the space. In this regard, a problem emerges associated with perception and analysis of such practices possessing spatial characteristics, since the traditional (i.e. linguistic) approach appears to have limited applicability and does not allow to research these objects in their entirety. To research this space constructed in users' practices within the framework of procedural rhetoric, it is proposed to analyze individual operations (actions of a transmedia project participant) and map the resulting operational chains. Therefore, a vast array of data is created, combining all elements of a transmedia work into a single space, regardless of media format or media platform they are presented in. As a result, the role of non-human actors (fictional characters, interactive artifacts or computer-generated objects) turns out to be just as crucial as the role of users who get new information about the fictional world by partially creating it themselves. The space of a transmedia project may be presented, on the one hand, as an interface of interaction between its various parts and on the other hand, as an «actor-network» (B. Latour), where users' communication is actualized as the dichotomy of embedding the fictional world into the real one and vice versa is gradually erased. Fictional worlds also reveal fractal properties, which gives reason to assume their fundamental incompleteness, and the scope of user's participation becomes much broader than the author's concept (canon). The reception and interaction of users with the project's universe is of particular interest, since the path of each user is unique and the phenomenology makes it possible to analyze how the structural components of the fictional world (the sequence of exploring them or excluding some parts) affect the perception of transmedia storytelling and the trajectory of studying it.

**Keywords:** popular culture, procedural rhetoric, simulation rhetoric, Bogost, transmedia storytelling, videogames, unit operations, actor-network, Latour

Человеку присущи способность и желание убеждать других, и с древних времен люди вырабатывали все новые способы убеждения: от знаковой и телесной риторики к письменности и печатным, текстовым способам коммуникации, а в наше время к процедурной риторике цифровых мультимедиа и трансмедийных проектов. В свою очередь практики потребления вымышленных (конструируемых) вселенных отличаются от традиционных практик потребления иерархических нарративов, в основе которых система лингво-семиотических

кодов. Тенденции медиапотребления трансмедийных произведений опираются на сложившиеся в рамках информационного общества практики, связанные с видеоиграми, мультимедийными платформами и практиками дополненной и виртуальной реальности.

Технический прогресс начала XX века сделал массово доступными различные носители информации, которые благодаря их технической воспроизводимости [В. Бениамин (1)] привели к увеличению количества медиа форматов и разнообразию источников распространения и получения информации. Объединение разрозненных медиумов (музыки, текста, движения, света и пр.) в «единое произведение искусства» (“*gesamtkunstwerk*”) предсказал еще композитор Р. Вагнер.

В разное время подобные идеи возникали у многих деятелей искусства. К примеру, художник В. Кандинский размышлял о «глубоком родстве всех видов искусства» в своей работе «О духовном в искусстве», а композитор А. Скрябин пытался воплотить их в «световой» симфонии «Прометей». Однако только после 1930-х годов появляются первые примеры гибридных медиа форматов, получивших название «трансмедиа». Так, по мнению американского медиаисследователя Дж. Лонга, нынешние трансмедийные практики отличаются от способов коммуникации, существовавших ранее в истории человечества. Современные трансмедийные повествования являются наследниками массовой культуры и существуют неотделимо от средств массовой информации, история которых начинается с изобретения печати (2). Поэтому воплощение Библейских сюжетов, легенд о Короле Артуре и Робине Гуде относить к массмедийным произведениям проблематично, так как они формировались вне контекста массовой культуры и средств массовой коммуникации. И только впоследствии современные медийные практики сделали их объектами масс-медиа и трансмедиа. Другой американский теоретик — Т. Догерти соотносит возникновение трансмедиа с появлением новых маркетинговых стратегий в медиаиндустрии 20–30-х годов XX века, а именно «трансмедиа эксплуатации» (3).

На всем протяжении XX столетия в США и Европе стремительный технический прогресс сопровождался широким распространением массовой культуры и средств массовой информации. Поэтому возникновение интереса массовой публики к трансмедийным практикам в определенной степени было обусловлено логикой развития сначала индустриального, а затем постиндустриального общества и распространением новых информационно-коммуникативных технологий. В связи с этим исторические предпосылки возникновения трансмедийных практик следует искать в истории массовой культуры и масс-медиа, начиная приблизительно с конца XIX века, а появление первых трансмедийных произведений происходит одновременно с распространением таких феноменов, как общество потребления и культурные индустрии в первой половине XX века.

Спецификой трансмедийных произведений является возможность включения в единое художественное пространство выразительных средств литературы, театра, музыки, кинематографа, газет, журналов, а также современных цифровых технологий (видеоигры, социальные сети, дополненная и виртуальная реальности и т.д.). Все эти медиа форматы могут становиться частью трансмедийного произведения, и их особенности оказывают влияние на способы рассказывания историй, взаимодействие составляющих их элементов и структуру произведения.

*Особый интерес представляют цифровые интерактивные форматы, включаемые в трансмедийные проекты, так как они привносят новые, специфические способы убеждения и воздействия на пользователей.* Например, видеоигры, становясь частью трансмедийного проекта, добавляют и собственную проблематику, связанную с особенностью пользовательских взаимодействий. Начиная с 90-х годов XX века, попытки осмысления видеоигр как культурного феномена происходили с помощью традиционных лингвистических методов, а видеоигры рассматривались как своеобразный текст (М. Л. Райан, Дж. Мюррей, И. Югай, Н. Мошков). Так американская исследовательница, М.-Л. Райан рассматривает видеоигры с

позиции нарратологии, обнаруживая в их структуре как предопределенные гейм-дизайнерами сюжетные элементы, так и «микроистории», возникающие в результате действий игрока (4, с. 201). В свою очередь, российские исследователи И. Югай и Н. Мошков указывают на мысленное общение пользователя с художественными образами при интерпретации произведения, которыми являются персонажи и предметы игрового мира (5, с. 23-24), а художественной единицей в видеоигре становится мизансцена, используемая для организации предметного пространства (6, с. 17). Ключевая роль в их исследованиях при этом отводилась анализу сюжета и выразительных средств. Однако в первое десятилетие XXI века появилось большое количество работ зарубежных исследователей, которые показали, что нарративный подход не дает полной картины процессов, описывающих восприятие пользователем игры. Так, например, Э. Аарсет отмечал, что «когда мы читаем роман, мы осознаем новые смыслы, интерпретируя текст. Но в процессе игры геймер создает новые “тексты”, трансформируя виртуальный мир и объекты на экране», поэтому «удовольствие от геймплея <...> не в визуальной составляющей игры, а в кинестетике, функциональности и познавательности. Ваши навыки будут вознаграждены, ваши ошибки наказываются в буквальном смысле» (7).

Другой исследователь видеоигр — Г. Фраска подчеркивал, что «гейм-дизайнер — это не рассказчик, а, скорее, ведущий в игре, тот, кто контролирует выполнение игровых правил, а не сообщает какие-то сочиненные заранее смыслы» (8, с. 232). Исследователи Й. Дови и Х. Кеннеди из США развили эти подходы, обнаружив, что «текстуальный анализ, основанный на исследовании означающего и означаемого, был признан неадекватным для понимания различия между участием геймера в видеоигровом пространстве в качестве персонажа/аватара и представлением персонажей на обычном киноэкране» (9, с. 6).

В рамках исследования видеоигр за последние десятилетия сформировались подходы к изучению специфики опосредованного

взаимодействия пользователя с виртуальным пространством игры (Й. Юл, А. Гэллоуэй, Э. Аарсет, И. Богост, А. Салин). Исследователи сосредоточились на изучении влияния видеоигровых механик на пользователей и трансформации ими виртуального пространства. Эти подходы также могут быть применимы и к трансмедийным произведениям. В отличие от литературы или кинематографа, видеоигры, казалось бы, в меньшей степени передают риторику их авторов-разработчиков. Гейм-дизайнер намеренно не проявляет себя в пространстве своего творения, «отходит в сторону», отдавая свободу действия игроку. Пользователь должен познать мир через собственный опыт, вне всякого явного выражения авторской позиции.

Однако такая пользовательская «свобода» условна. Как утверждает Г. Фраска, игроки погружаются в видеоигровую историю, принимая все происходящее некритически, в то время как создатели видеоигры имеют планы, помимо развлечения, сформировать у аудитории определенный взгляд, обусловленный различными социальными и политическими причинами (10, с. 87).

Согласно исследованиям А. Дамасио, «мозг запоминает (маркирует) состояние тела (эмоцию) в момент его реакции на определенный стимул, то есть в определенной ситуации» (11, с. 351–352). Впоследствии в процессе принятия того или иного решения человек руководствуется данным опытом, который может повлиять на выбор действия. Часто решение принимается еще до осознания или вообще без осознания эмоции. Таким образом, видеоигровой «опыт» как средство коммуникации с пользователем задействует механизмы бессознательного, следовательно, восприятие послания такого рода происходит на досемiotическом уровне, то есть в тех структурах мышления, которые отличны по своей природе от лингвистической. И лишь затем информационный поток проходит опознание символов (однокоренные слова) и образов, трансформируясь как язык.

Попытки осмысления пользовательской видеоигровой рецепции привели к появлению новых подходов в исследовании видео-

игр, в частности, методов процедурной риторики (И. Богост) и процедурной герменевтики (И. Богост, А. Салин). По мнению И. Богоста, «процедурная риторика — это практика использования алгоритмов и операций так же, как вербальная риторика является практикой использования средств языка для убеждения или изменение мнения» (12, с. 28). Автор полагает, что риторика в видеоиграх заключается в использовании гейм-дизайнерами «единичных операций», через которые пользователь может «считывать» сообщения, заложенные дизайнером игры, не всегда осознавая при этом их тайное присутствие. Единицы представляют собой объекты, объединенные в системы со своей логикой взаимодействий. Например, аэропорт может быть единицей в системе мирового воздушного сообщения и, в свою очередь, состоять из еще более мелких единиц: самолетов, автомобилей, административных зданий, взлетно-посадочных полос, радаров и т. д. А самолет является единицей, состоящей из двигателей, рулей, авионики, радара, экипажа, пассажиров и т.д. При этом под операцией понимается выполнение единицей какого-то действия (налить стакан воды, управлять автомобилем или испытать определенные эмоции). Игры, в свою очередь, «общаются» с пользователем на языке процедур, которые основаны на правилах и механиках, определяющих игровой процесс. Эти правила, законы и механики находят отражение, в частности, в том, что традиционно называется каноном произведения. Каноническими считают те элементы произведения, авторство и авторские права, которые защищены законом и признаны всеми (13, с. 51– 52).

Процедурная риторика может быть проиллюстрирована на примере игры «Kabul Kaboom!». Это переработанная версия известной игры «Kaboom!», вышедшей в 1981 году для платформы Atari 2600. Механика достаточно простая. В нижней части экрана в горизонтальной проекции перемещается женщина в традиционной исламской одежде с ребенком. Фон позади нее представляет собой стилизацию под городские постройки Средней Азии или Ближнего Востока. Сверху на женщину падают американские бомбы и гуманитарная



помощь, представленная иконкой гамбургера. Цель игрока — лоя гуманитарную помощь, избежать попадания бомб. По мере прохождения скорость игры и количество падающих бомб и «гамбургеров» увеличивается. В конечном итоге игрок одновременно с гуманитарной помощью получает бомбу и проигрывает. При этом носителем сообщения о вреде американской экспансии в другие страны является узнаваемый антураж, но если мы рассмотрим игру как набор единичных операций, то смысл поменяется и станет более фундаментальным: в мире существуют как полезные, так и вредные объекты.

Другой пример — видеоигра «Это моя война» («This war of mine», 11 bit studios), вышедшая в 2014 году. Игрок управляет группой гражданских лиц, которые стараются выжить в городе, находящемся в зоне боевых действий. Игровой процесс состоит из двух фаз: дневной, когда игрок прячется в своем убежище, обустроивает и укрепляет его, взаимодействует с другими персонажами, которые обращаются к нему за помощью, и ночной, когда игрок занимается поиском материальных ресурсов для выживания в ближайших локациях. Проблемы, которые стоят перед игроком: нехватка провизии и медикаментов, холод и вооруженные бандиты, а также сложные моральные решения (украсть что-либо или убить мирного жителя для спасения своей группы). Эти решения оказывают влияние на моральное состояние других персонажей и их судьбу. При этом, если, анализируя единичные операции, мы снова будем абстрагироваться от образов на экране и репрезентации событий, то смысл игры можно сформулировать словами «выживание на войне заключается в правильном менеджменте ресурсов».

Согласно утверждению Богоста, процедурная риторика может быть использована для исследования не только видеоигр, но и, к примеру, кинофильмов. В качестве иллюстрации он рассматривает фильм «Терминал» (2004, С. Спилберг), где главный герой, которого сыграл Том Хэнкс, — Виктор Наворский ожидает разрешения на въезд в Соединенные Штаты. Он становится заложником медлительности и неповоротливости крупных бюрократических институтов в нетриви-

альных ситуациях. Таким образом, в первом приближении этот фильм о человеке, невольно попавшем в жернова государственной машины.

Если же рассматривать этот фильм с позиции процедурной риторики и единичных операций, несмотря на абсурдные условия, Виктор терпеливо ожидает разрешения ситуации, принимая ту бюрократическую волокиту, которую ему навязывают. Основной темой кинокартины становится ожидание как таковое без гарантированного выхода из сложившейся ситуации. Ожидание обнаруживается и в реализации цели визита главного героя в США — получить автограф знаменитого джазового музыканта Арта Кэйна, которого ждал и не дождался в течение своей жизни отец Виктора. Фильм повторяет единичную операцию ожидания в каждом из второстепенных персонажей. Двое из них ждут взаимной любви. А третий бежал из своей страны, так как разыскивается там за совершенное преступление и теперь также находится в постоянном ожидании, что его личность раскроется, и он будет депортирован на родину.

Таким образом, если не рассматривать историю о личном противостоянии Виктора Наворского с бюрократической системой, а исследовать ее с точки зрения единичных операций, «Терминал» становится фильмом о различных видах ожидания (14, с. 15–17). Следовательно, *трансмедийные произведения можно представить как огромный массив взаимосвязанных единичных операций. Операции сами по себе отражают правила и законы вымышленного мира произведения, которые, в свою очередь, согласно модели Р. Гамбарато, являются одной из характеристик трансмедийного произведения (15). Во множестве всех единичных операций и их взаимосвязей в трансмедийном проекте могут существовать также фрагменты, противоречащие друг другу и представляющие альтернативные версии событий.* Новые единичные операции обеспечивают возможность аудитории разносторонне исследовать пространство вымышленного мира произведения, так как они являются «обозначением для логики, через которую объекты воспринимают свои миры и взаимодействуют с ними» (16, с. 42).

Такой способ изложения материала позволяет пользователю провести параллели между событиями, взглянуть на внутренние изменения персонажа. При этом автор избавляет материал от собственных оценок и интерпретаций, предоставляя геймерам свободу выбора, а у пользователей возникает желание переигрывать или проходить путь одних и тех же персонажей заново.

В конечном счете рассмотрение трансмедийных проектов с помощью метода исследования единичных операций позволяет по-иному трактовать передаваемые сообщения. Традиционные идеи о добре и зле, жизни и смерти, скитаниях и спасении души дополняются новыми смыслами. К примеру, теперь восприятие таких категорий, как добро и зло, во многом зависит от точки зрения пользователя. Поступки и мотивы персонажей воспринимаются с рациональной, так как произведение представляет собой уже не предопределенный своей завершенностью нарратив, а пространство правил и законов. Пользователь, таким образом, не просто реципиент, следующий по траектории, выбранной автором, а участник, от которого требуется совершение действия, характер которого определяется опытом и социокультурными установками человека, а также его знаниями о вымышленном мире. Поэтому, например, в фантастических мирах, где сосуществуют разные расы, игроку требуется тщательная проработка их культуры, традиций, мотивов вражды и способов взаимодействия с окружающим виртуальным миром. Отсюда возникают *два аспекта, определяющих опыт взаимодействия и путь игрока: технологический, когда игрок совершенствует собственную механику взаимодействия с вымышленным миром, и социальный, определяющий познавательные и коммуникационные возможности с другими игроками или NPC*<sup>1</sup>. В первом случае это приводит к тому, что создателям игры приходится модернизировать игровые механики (выпускать патчи), чтобы со-

---

<sup>1</sup> Non-Player Character (NPC) от англ. — «персонаж, управляемый не игроком» — термин из области видеоигр обозначающий персонажа, который не находится под контролем игрока. В видеоиграх поведение таких персонажей определяется компьютерной программой.

хранить геймплей, а во втором — часто в глубоко проработанных вымышленных мирах игроки отказываются от прохождения сюжетной линии в пользу свободного путешествия. Например, в видеоигре *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2010, Bethesda Game Studios), согласно статистике, основную компанию прошли всего 27,2% от общего числа игроков, тогда как достижение за исследование 100 различных локаций получили 37,2% игроков (17).

Американские исследователи Г. Дженкинс и Дж. Лонг отмечают, что трансмедийные произведения характеризует наличие сюжетной незавершенности, которая вызывает желание аудитории получить ответы на поставленные вопросы. Благодаря такому подходу развиваются параллельные сюжетные линии или истории второстепенных персонажей, которые открывают новые возможности (точки входа) для расширения вымышленного мира (2, 18). Сюжетная незавершенность обращается к познавательным особенностям пользователя, обусловленным, с одной стороны, личной значимостью предмета для человека, а с другой — сформированным ранее опытом и набором сценариев взаимодействия с медиаплатформами, которые представляют собой предопределенные цепочки взаимосвязей и операций.

Трансмедийные произведения наследуют также специфические характеристики и атрибуты, присущие игре, такие как правила и пространство (игровое поле, площадка, карта и так далее). Исследователи видеоигр М. Букэнэн-Оливер и Й. Сео также подчеркивают эти отличительные характеристики игровых нарративов и называют их пространственными (19, с. 423–431). Так, в процессе изучения различных феноменов, связанных с современными медиа, все чаще заходит речь об их пространственном понимании и определении. Дискурс вокруг медиа складывается таким образом, что его характеристикой становится формирование особых пространств, обладающих определенным набором характеристик и составных частей. Они получают названия мультимедийное, трансмедийное, пространство сети Интернет и вовлекают человека (пользователя) в свою структуру. А в рамках практик потребления подобного контента аудитория перехо-

дит от восприятия нарратива к рецепции пространства: в трансмедийных проектах им становится вымышленный мир произведения.

Внутри пространственной структуры трансмедийного проекта существует множество объектов, концептуализированных в вымышленном мире произведения, которые появились в результате творчества создателей проекта, партиципации его участников или функционирования компьютерных программ. Вокруг этих объектов формируются различные социальные и культурные практики, циркулирующие и воспроизводимые затем участниками трансмедийного произведения. Но на становление этих практик влияет не только коммуникация между людьми, но также и коммуникация с вымышленными (искусственно сгенерированными, поведением которых управляет компьютер) персонажами, например, видеоигр.

Для исследования пространственных характеристик трансмедийного произведения предлагается использовать «акторно-сетевую теорию» (Б. Латур, Дж. Ло), которой касался в своих работах и основоположник процедурной риторики И. Богост. Он, рассматривая онтологический статус единичных операций, при общей близости своей позиции с теоретиками АСТ Б. Латуром и Г. Харманом, считал их подход излишне антропоцентричным, сосредоточиваясь на проблематике чувственности и восприятию нечеловеческих акторов. Однако для данного исследования антропоцентризм вполне допустим, так как целью его является исследование пользовательской рецепции и взаимодействий с трансмедийным произведением. Также методы АСТ рассматривались применительно к видеоиграм в работах как отечественных, так и зарубежных исследователей. К примеру, Г. Вальдрик включал в актор-сети видеоигр элементы интерфейса (джойстик или иные периферийные устройства ввода, экран или VR-очки) как «нечеловеческих акторов» (20), а С. Ильин анализировал функцию сохранения игры, наделяя ее статусом одного из узлов актор-сети игры и игрока (21).

Центральная метафора АСТ, в частности у Б. Латюра, — образ путешествия и путешественника, который исследует пространство с раз-

ветвленной структурой, представляющее собой «актор-сеть». Можно ли представить трансмедийное произведение как «актор-сеть»? Б. Латур предлагает специфическую трактовку данного термина, который близок одному из ключевых понятий постмодернизма — «ризома» (Ж. Делез). Это своего рода паутина, состоящая из узелков и отходящих от них тонких канальцев, по которым циркулирует «жидкое социальное». Важным аспектом является то, что в актер-сеть входят как люди, так и материальные объекты («не-человеки»), на какое-то время связанные каналами, обеспечивающими действие (22, с. 73–74). Таким образом, все, что так или иначе существует в мире, по Б. Латуру, является актором.

Подобную сеть характеризует, во-первых, наличие взаимосвязей между ее узлами, которую можно физически проследить, таковая присутствует и в трансмедийных проектах. Во-вторых, «такая связь оставляет пустым почти все, что не связано» (23, с. 185–186). Здесь Б. Латур обращается к концепции «плазмы» как фона, который находится за пределами взаимосвязей между узлами и конструируется участниками за счет расширения самой сети. Плазма — «это именно то, что еще не отформатировано, еще не измерено, еще не социализировано, еще не включено в метрологические цепи, еще не открыто, не обследовано, не мобилизовано или не субъективировано» (23, с. 336).

*Структура трансмедийного произведения, согласно И. Богосту, может быть представлена как массив взаимосвязанных единичных операций, обнаруживающих себя как «актор-сеть»* (15, с. 31–32), в которую включены как пользователи (зрители, читатели, игроки), так и материальные объекты (персонажи произведений или non-player characters, вымышленные организации и технологии). В данном случае можно рассмотреть этот феномен применительно, например, к кино, где все персонажи будут «неигровыми» («не-человеками»), так как действуют, согласно авторскому замыслу, вне воли зрителя. Другой пример: пользователь, перемещаясь между элементами трансмедийного произведения, существующими в раз-

личных медиаформатах, совершает, согласно теории А. Гэллоуэя, недиегетическое действие (24, с. 12, 15), тогда как медиаформат становится в этом случае узлом актор-сети как элемент «интерфейса».

Таким образом, важнейшей целью трансмедийного произведения является взаимодействие пользователей как с другими участниками, так и материальными медиа объектами. Сам Богост проводит параллели между понятием актора у Б. Латура и собственным пониманием «единицы», которое порождает связанные с ним термины, в частности, «единичные операции». По его мнению, любая единица — это и часть другой единицы, и в то же время самостоятельная целостность, обнаруживающая фрактальные свойства (бесконечность и повторение) (16, с. 34–35). В свою очередь, отечественная исследовательница медиа Е. Глазкова находит фрактальные свойства и в трансмедийных произведениях, которые возникают «в первую очередь за счет полиэкранности и представляют собой сложный самоупорядочивающийся информационный хаос, моделирующий себя по принципу бесконечного повторения, вложения, разветвления и последовательного масштабирования самоподобных структур, взаимосвязи между которыми выстроены на основе повторяющихся алгоритмов» (25, с. 151–152). Исследователи в данном случае опираются на идеи А. Бадью о том, что «существовать — значит быть элементом» и «количество подмножеств больше самого множества» (26, с. 92–94; 10, с. 39). *Таким образом, вымышленный мир трансмедийного произведения не только обладает точками незавершенности, куда направляются творческие силы поклонников, но и принципиально не может быть завершенным.*

Но с точки зрения участников трансмедийного произведения через партиципаторные практики реальный мир становится частью вымышленного мира произведения. Опыт рецепции вымышленного мира трансмедийного произведения каждым пользователем зависит от его уникального пути, состоящего из набора единичных операций и взаимодействий с другими пользователями и материальными объектами, а также соотношения их с собственным культурным базисом.

В рамках такой интерпретации становится возможным посмотреть «нечеловеческими глазами» или, по Ж. Делезу, использовать «чистую» перцепцию, какова она есть в предметах и материи... до возникновения человека» (27, с. 140). *Вымышленный мир произведения оказывается определяющим по отношению к пользователям, как реальный мир по отношению к человеку, поскольку и тот, и другой обусловлены собственными правилами и законами. Их нарушение ведет к отчуждению индивида и его исключению из контекста бытия. Например, сумасшествие как радикальное нарушение социальных законов и гибель — физических. В рамках вымышленного мира подобные нарушения приведут к невозможности коммуникации с другими участниками (отсутствие интереса, бан, удаление из друзей) и восприятия его материальных объектов (действий персонажей, логики событий).*

Но так как все взаимодействия внутри вымышленного мира, его правила и законы (канон) продуманы авторами, то у *пользователя появляется возможность прикоснуться к метафоре чуждого ему мира, другой субъективности и расширить собственное жизненное пространство за пределы наличного бытия.* А. Деникин в рамках телесно-ориентированного подхода к анализу современных аудиовизуальных произведений описывает подобный феномен как «взаимодействие трех «телесностей»: тела зрителя, «тела» произведения и тела автора» (28, с. 126), а И. Богост дискутирует об объектно-ориентированной онтологии как значительной области непознанного и иррационального, которая вызывает интерес у современного человека. Развивая идеи Б. Латура, он предполагает, что не менее значимым в исследовании подобных практик является изучение взаимодействий между «нечеловеческими акторами». Пространство трансмедийного произведения не просто хаотично и беспорядочно, а формирует «актор-сеть», которая обладает внутренними законами, заставляющими пользователей действовать согласно им.

Таким образом, создание трансмедийного проекта представляет собой создание своего рода интерфейса, связывающего между со-



бой элементы истории на различных медиа платформах и позволяющего аудитории оперировать ими. Участники трансмедийного проекта используют шаблоны взаимодействия, которые определяются форматом (кино, литературное произведение, видеоигра) и жанром медиа контента (комедия или драма, шутер или стратегия в реальном времени). Эти шаблоны позволяют аудитории сориентироваться в выборе траектории исследования вымышленного мира. Любая активность человека в рамках трансмедийного проекта состоит из действий, а действия осуществляются при помощи единичных операций. В свою очередь, трансмедийный проект представляет собой пространство вымышленного мира произведения, определяемое правилами и законами, которые задает канон произведения. Даже в случае создания альтернативных версий развития сюжета по отношению к каноническому их принадлежность к вымышленному миру произведения определяются степенью отступления от канона. Таким образом, в основе медиа потребления пространства вымышленного мира произведения лежит возможность действия пользователя в рамках определенных проектом законов и правил. Это не специфические для трансмедийного произведения практики, а принадлежащие более широкому классу практики взаимодействия, характерные также для видеоигр, виртуальной и дополненной реальностей, чем и обусловлен выбор соответствующей методологии. Опираясь на методологию процедурной риторики И. Богоста, становится очевидно, что центральной задачей при анализе трансмедийных проектов является разработка их пространственной картографии.

Таким образом, при смещении восприятия от нарратива к пространству произведения происходят изменения его восприятия от репрезентации к опыту. Поэтому для исследования трансмедийных проектов в рамках данной методологии особое значение придается роли участника произведения. Пользователь получает новую информацию о вымышленном мире произведения, которая частично создается им самим. Также включение неодушевленных акторов «нечеловеческого» происхождения в систему исследования стирает границы дихото-

мии индивида и окружающей среды, внешнего и внутреннего, реального и виртуального. Пользователь трансмедийного произведения как познающий субъект в процессе изучения вымышленного мира находится в придуманных им образах, а благодаря мультимедийности эти образы проникают в повседневный жизненный мир человека и оказываются не в меньшей степени виртуальными, чем другие, с тем лишь отличием что, к примеру, новостным сообщениям индивид присваивает статус реальных на основе общественного консенсуса. В рамках восприятия трансмедийных произведений такой общественный договор отсутствует, вследствие чего становится возможным обнаружить общие характеристики культурного функционирования вымышленного мира произведения, не рассматривая дихотомию встраивания вымышленного мира в реальный или наоборот.

#### **ЛИТЕРАТУРА**

1. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости: избранные эссе. М.: Медиум, 1996. 239 с.
2. Long, Geoffrey A. Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company. Master Thesis. Massachusetts Institute of Technology. Cambridge. 2007. Pp. 177–181.
3. Doherty, Thomas. Teenagers and Teenpics: The Juvenilization of American Movies in the 1950s, Unwin Hyman, Boston, 1988. 275 p.
4. Ryan, Marie-Laure. Avatars of Story. Minneapolis: U Minnesota, 2006. 296 p.
5. Югай И.И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX–XXI веков: дис. ... канд. иск.: 17.00.09. Спб., 2008. 226 с.
6. Мошков Н.А. Художественно-выразительные средства компьютерных игр: типология и эволюция : дис. ... канд. иск.: 17.00.09. Спб., 2011. 220 с.
7. Aarseth, Espen. Computer game studies, year one // Game Studies, 2001. URL: <http://gamestudies.org/0101/editorial.html> (дата обращения: 18.06.2019).
8. Frasca, Gonzalo. Simulation Versus Narrative: Introduction to Ludology // The Video Game Theory Reader, Mark J.P. Wolf, Bernard Perron (ed.). New York: Routledge, 2003. Pp. 230–236.
9. Dovey Jon, Kennedy Helen W. Games Cultures: Computer Games As New Media. New York, Open University Press, 2006. 171 p.

10. Frasca, Gonzalo. Videogames of the oppressed: Critical thinking, education, tolerance, and other trivial issues. MIT Press, 2004. URL: <http://electronicbookreview.com/essay/videogames-of-the-oppressed/> (дата обращения: 18.06.2019).

11. Bechara Antoine, Damasio Antonio R. The somatic marker hypothesis: A neural theory of economic decision // *Games and Economic Behavior*. N. 52 (2005). Pp. 336–372.

12. Bogost, Ian. *Persuasive games. The expressive power of videogames*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2007. 464 p.

13. Аль-Ханаки Джамал А.-Н. Принципы трансмедийного повествования в новостных историях: дис. ... канд. филол. наук : 10.01.10. М., 2017. 219 p.

14. Bogost, Ian. *Unit operations: an approach to videogame criticism*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2006. 264 p.

15. Gambarato, Renira R. *Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Considerations* // *Baltic Screen Media Review*. 2013. № Vol. 1. Pp. 81–100.

16. Богост И. Чужая феноменология, или какова быть вещью? / Пер. с англ. Г.Г. Коломийца. Пермь: «Гиле Пресс», 2019. 200 с. 17. Steam URL: <https://steamcommunity.com/stats/489830/achievements/> (дата обращения: 18.06.2019).

18. Jenkins, Henry. *Transmedia 101* // *Confessions of an Aca-Fan The Official Blog of Henry Jenkins*. 2007. URL: [http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html) (дата обращения: 18.10.2019)

19. Buchanan-Oliver, Margo; Seo, Yuri. Play as co-created narrative in computer game consumption: The hero's journey in *Warcraft III* // *Journal of Consumer Behaviour*. 2012 – № 11 (6). Pp. 423–431.

20. Waldrich, Harald. *The home console dispositive: digital games and gaming as socio-technical arrangements. Applying the Actor-Network Theory in Media Studies*. Ed. by M. Spöhrer and B. Ochsner. Hershey, IGI Global, 2017, Pp. 174–196.

21. Ильин С.Е. Между актор-сетями и виртуальными мирами: опция сохранения в видеоиграх с точки зрения социальной топологии // *Идеи и идеалы*. 2019. Т. 11, № 1, ч. 2. С. 419–436.

22. Полонская И.Н. *Альтернативная социология Б. Латтура: к характеристике методологии* // *Теория и практика общественного развития*. 2012. № 6. С. 72–75.

23. Латур Б. Пересборка социального. Введение в акторно-сетевую теорию. М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2014. 382 с.

24. Galloway, Alexander R. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, 2006. 160 p.

25. Глазкова Е.А. Художественно-выразительное своеобразие трансмедийных экранных произведений: Дис. ... канд. иск.: 17.00.03. Москва, 2017. 267 с.

26. Богост И. Бардак в видеоиграх // *Логос*. 2015. Т. 25. № 1. С. 79–99.

27. Делез Ж. *Кино-1. Образ-движение*. М.: «Ад Маргинем», 2004. 560 с.

28. Деникин А.А. Телесно-ориентированный подход при анализе произведений экранного искусства // *Знание. Понимание. Умение*. 2017. № 2. С. 115–130.

## REFERENCES

1. Ben'jamin V. *Proizvedenie iskusstva v epohu ego tekhnicheskoy vosproizvodimosti: izbrannye esse (Work of Art in the Era of its Technical Reproducibility: Selected Essays)*. М.: Medium, 1996. 239 p.

2. Long G.A. *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Master Thesis. Cambridge, 2007. Pp. 177–181.

3. Doherty T. *Teenagers and Teenpics: The Juvenilization of American Movies in the 1950s*. Boston: Unwin Hyman, 1988. 275 p.

4. Ryan M.-L. *Avatars of Story*. Minneapolis: U Minnesota, 2006. 275 p.

5. Yugaj I.I. *Komp'yuternaya igra kak zhanr hudozhestvennogo tvorchestva na rubezhe XX–XXI vekov: dis. ... kand. Isk (Computer Game as a Creative Artistic Genre at the Turn of the 21st Century: Ph.D. Thesis in Art)*. SPb., 2008. 226 p.

6. Moshkov N.A. *Hudozhestvenno-vyrazitel'nye sredstva komp'yuternyh igr: tipologiya i evolyuciya: dis. ... kand. Isk (Artistic Expressive Means in Computer Games: Typology and Evolution: Ph.D. Thesis in Art)*. SPb., 2011. 220 p.

7. Espen A. *Computer game studies, year one*. *Game Studies*, 2001. Vol. 1. Is. 1. URL: <http://gamestudies.org/0101/editorial.html> (accessed: 18.06.2019).

8. Frasca G. *Simulation Versus Narrative: Introduction to Ludology*. *The Video Game Theory Reader*. Wolf M.J.P., Perron B. (ed.). New York: Routledge, 2003. Pp. 230–236.

9. Dovey J., Kennedy H.W. *Games Cultures: Computer Games As New Media*. New York: Open University Press, 2006. 186 p.

10. Frasca G. *Videogames of the oppressed: Critical thinking, education, tolerance, and other trivial issues*. Electronic book review. 2004. URL: <http://>

electronicbookreview.com/essay/videogames-of-the-oppressed/ (accessed: 18.06.2019).

11. Bechara A., Damasio A.R. The somatic marker hypothesis: A neural theory of economic decision. *Games and Economic Behavior*. 2005. Vol. 52. Is. 2, pp. 336–372.

12. Bogost I. *Persuasive games. The expressive power of videogames*. Cambridge; Massachusetts: The MIT Press, 2007. 464 p.

13. Al'-Hanaki Dzh. A.-N. Principy transmedijnogo povestvovaniya v novostnyh istoriyah: dis. ... kand. filol. Nauk (Principles of Transmedia Narration in News Stories: Ph.D. Thesis in Philology). M., 2017. 219 p.

14. Bogost I. *Unit operations: an approach to videogame criticism*. Cambridge; Massachusetts: The MIT Press, 2006. 264 p.

15. Gambarato R.R. *Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Considerations*. *Baltic Screen Media Review*. 2013. Vol. 1, pp. 81–100.

16. Bogost I. *Chuzhaya fenomenologiya, ili Kakovo byt' veshch'yu? (Alien Phenomenology, or How Does it Feel to be a Thing?)* Perm': HylePress, 2019. 194 p.

17. Steam: platforma dlya igrokov i razrabotchikov. URL: <https://steamcommunity.com/stats/489830/achievements/> (accessed: 18.06.2019).

18. Jenkins, Henry. *Transmedia 101 // Confessions of an Aca-Fan The Official Blog of Henry Jenkins*. 2007. URL: [http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html) (accessed: 18.10.2019)

19. Buchanan-Oliver, Margo; Seo, Yuri. Play as co-created narrative in computer game consumption: The hero's journey in *Warcraft III // Journal of Consumer Behaviour*. 2012 – № 11 (6). Pp. 423–431.

20. Waldrich, Harald. The home console dispositive: digital games and gaming as socio-technical arrangements. *Applying the Actor-Network Theory in Media Studies*. Ed. by M. Spöhrer and B. Ochsner. Hershey, IGI Global, 2017, pp. 174–196.

21. Il'in S.E. Mezhdru aktor-setyami i virtual'nymi mirami: opciya sohraneniya v videoigrah s tochki zreniya social'noj topologii [Between Actor-Networks and Virtual Worlds: The Saving Option in Video Games from the Social Topology Perspective]. // *Idei i idealy*. 2019. T. 11. № 1, ch. 2, pp. 419–436.

22. Polonskaya I.N. Al'ternativnaya sociologiya B. Latura: k karakteristike metodologii // *Teoriya i praktika obshchestvennogo razvitiya* [B. Latour's Alternative Sociology: Towards a Methodology Characterization // *Theory and Practice of Societal Development*]. 2012. № 6, pp. 72–75.

23. Latur B. Peresborka social'nogo. Vvedenie v aktorno-setevuyu teoriyu [Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network Theory]. M.: Izd. dom Vysšej shkoly ekonomiki, 2014. 381 p.

24. Galloway, Alexander R. Gaming: Essays on Algorithmic Culture, University of Minnesota Press, 2006. 160 p.

25. Glazkova E.A. Hudozhestvenno-vyrazitel'noe svoeobrazie transmedijnyh ekrannyh proizvedenij: dis. ... kand. Isk [Artistic Expressive Originality of Transmedia Screen Works: Ph.D. Thesis in Art]. M., 2017. 267 p.

26. Bogost I. Bardak v videoigrah [A Mess in Video Games]. Logos. 2015. T. 25. № 1, pp. 79–99.

27. Delez ŽH. Kino: Kino-1 Obraz-dvizhenie; Kino-2 Obraz-vremya [Cinema 1: The Movement-Image; Cinema 2: The Time-Image]. M.: Ad Marginem, 2004. 622 p.

28. Denikin A.A. Telesno-orientirovannyj podhod pri analize proizvedenij ekrannogo iskusstva [Body-Oriented Approach in Screen Works Analysis]. // Znanie. Ponimanie. Umenie. 2017. № 2, pp. 115–130.

#### СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:

#### **СТАНИСЛАВ ВЯЧЕСЛАВОВИЧ МИЛОВИДОВ**

магистрант,

Национальный исследовательский университет

«Высшая школа экономики»;

продюсер радиопрограмм ВГТРК ГРК «Радио России»,

**ORCID:0000-0003-1406-5406**

e-mail: staine@mail.ru

#### ABOUT THE AUTHOR:

#### **STANISLAV V. MILOVIDOV**

the graduate student of HSE,

the producer of the “Radio Rossii”.

**ORCID:0000-0003-1406-5406**

e-mail: staine@mail.ru