

Вестник Ивановского государственного университета.

Серия: Гуманитарные науки. 2026. Вып. 1. С. 157—163.

Ivanovo State University Bulletin. Series: Humanities. 2026. Iss. 1. P. 157—163.

Научная статья

УДК 004.8; 165.12; 608.17

EDN <https://elibrary.ru/szdkbsb>

DOI: 10.46726/И.2026.1.19

ИССЛЕДОВАНИЕ ВИДЕОИГР В КОНТЕКСТЕ КОНЦЕПЦИИ НАРРАТИВНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ П. РИКЕРА

Александр Олегович Артамонов

Ярославский государственный педагогический университет им. К.Д. Ушинского,

г. Ярославль, Россия, artamonov.ao.phil@gmail.com

Аннотация. Исследование идентичности заключается в сложной природе этого феномена, объединяющей в своем устремлении к нему различные дисциплины, и его нахождении на стыке рационального и иррационального, общего и индивидуального. Получению комплексного знания о влиянии видеоигр на идентичность человека способствует применение методов исследования, позволяющих взглянуть на идентичность как на историю (нарратив). Человеческое сознание способно формировать последовательность из конкретных событий, состояний и суждений, объединенных в рассказ, в определенном контексте, что позволяет выразить идентичность. В свою очередь, ядром концепции нарративной идентичности П. Рикера является способность повествования формировать прибавочный смысл, являющийся продуктом взаимодействия культуры как особой символической системы и человека, расшифровывающего знаки исходя из своего характера, жизненного опыта, субстанциальных основ бытия. В отличие от чтения художественного произведения игра позволяет выступать активным, а не пассивным субъектом и, следовательно, воспроизводит социокультурные ситуации так, что позволяет игроку лучше понять такую ситуацию и самого себя в процессе ее проживания. Обладая признаками нарратива, видеоигра также является источником приобретения смысла и, благодаря таким своим сущностным характеристикам, как интерактивность, становится новым уникальным средством интерпретации себя.

Ключевые слова: видеоигры, исследование видеоигр, идентичность, нарративная идентичность, нарратив

Для цитирования: Артамонов А.О. Исследование видеоигр в контексте концепции нарративной идентичности П. Рикера // Вестник Ивановского государственного университета. Серия: Гуманитарные науки. 2026. Вып. 1. С. 157—163.

Сегодня видеоигры являются полноценной частью современной массовой культуры. Игровая индустрия динамично увеличивает свою долю в общей структуре экономики многих стран, вовлекая в производство видеоигр все большую часть населения планеты. В связи с этим возникают вопросы о степени и характере воздействия видеоигр на идентичность человека, в которых игрок фактически погружается в иное бытие, становясь его активным участником. Рассмотрение видеоигр в качестве нарратива (повествования), то есть совокупности событий, объединенных некоей последовательностью, причинностью, может помочь приблизиться к разрешению указанных вопросов.

Особую роль тексту отводит известный французский философ П. Рикер. Повествование становится краеугольным камнем в исследовании им человеческой самости, а проблема личной идентичности занимает особое место. Так, в своем труде

© Артамонов А.О., 2026

«Повествовательная идентичность» философ обращает внимание на значительную семантическую двусмысленность, угрожающую понятию идентичности: «Сообразно латинским словам “idem” и “ipse” здесь накладываются друг на друга два разных значения. Согласно первому из них, “idem”, “идентичный” — это синоним “в высшей степени сходного”, “аналогичного”. “Тот же самый” (“tete”), или “один и тот же”, заключает в себе некую форму неизменности во времени. Их противоположностью являются слова “различный”, “изменяющийся”. Во втором значении, в смысле “ipse”, термин “идентичный” связан с понятием “самости” (ipseite), “себя самого”. Индивид тождествен самому себе. Противоположностью здесь могут служить слова “другой”, “иной»» [Рикер: 19].

Рикер понимает idem-идентичность и ipse-идентичность как части единого целого, личной идентичности, которые дополняют друг друга, хотя отношение между ними не лишено напряженности [Тета]. Так, в «Повествовательной идентичности» философ пишет: «Но каким образом “само” могло бы оставаться максимально возможно подобным, если бы оно не содержало в себе некую незыблемую основу, неподверженную временным изменениям? Однако весь человеческий опыт опровергает незыблемость этого элемента, образующего личность. Во внутреннем опыте все подвержено изменению. Антиномия представляется одновременно неизбежной и неразрешимой» [Там же 20].

Рикер демонстрирует противоречие, которое лежит в основе того, что мы называем идентичностью, однако, что парадоксально, это не приводит к фрагментарности самости. Весь секрет здесь состоит в особом взаимном положении idem и ipse частей. Чтобы понять природу данного отношения, необходимо ввести такую форму идентичности, которая способна вывести проблематику внутренней рефлексивности (ipse) из проблематики идентичности того же самого (idem) [Тета]. У философа этой формой стала повествовательная или нарративная идентичность. Так как человек понимает себя через текст, большое значение в этом процессе приобретает поэтика, главной силой которой является возможность описать, выразить духовное. В отличие от перечисления фактов, событий, ставящих читающего в безличное положение, именно она взывает к субъективности.

Под «повествовательной идентичностью» Рикер понимает «такую форму идентичности, к которой человек способен прийти посредством повествовательной деятельности» [Там же: 19]. Философ обнаруживает в произведении ту же самую черту, которую ранее констатировал у идентичности. Речь идет о единстве, сохраняемом несмотря на внутреннее противоречие. Произведение предстает «соединением в единстве постоянства и изменения», где чистая случайность, не связанная с необходимостью или вероятностью, включается в общий ход рассказываемой истории, который, напротив, характеризуется заданным автором упорядоченным движением от начала к финалу [Там же]. Распадение повествования на эпизоды не препятствует, а способствует развитию действия, в чем и состоит поэзия [Там же].

Описывая концепцию Рикера, Ж.-М. Тета приходит к выводу, что в основании идеи повествовательной идентичности лежит обнаружение структурных элементов повествования, способных делать смысл интеллигибельным, то есть создавать ситуации, в которых индивид, понимающий себя как автора своих действий, может отнести к себе, в первом лице, то обозначение в третьем лице, которое относится к персонажу повествования [Тета].

Таким образом, в процессе чтения перед человеком предстает текст, который в своей целостности выражает тот или иной смысл, который нельзя обнаружить, анализируя отдельные фразы, его составляющие, а внутренняя конфигурация текста способствует интеллигибельности, то есть приросту смысла,

производимому читателем из синтеза своей жизненной истории с историей произведения [Там же]. Иными словами, речь идет о выходе за границы произведения, приобщении его символических ресурсов к собственному духовному производству. Текст, история произведения соотносится читателем с собственным мировоззрением, ценностями, убеждениями, опытом. Такое становится возможным благодаря возможностям повествования, его языка, структуры, в которой важную роль играет интрига, оставляющая пространство для воображения. Для нас развитие персонажа — неопределенность, но, как мы сказали, в мире произведения — это заданная автором неотвратимость.

В конечном итоге это приводит к однозначному выводу: идентичность, как была, так и осталась аксиоматично непознаваемой, но в рамках концепции Рикера, которая фактически раскрывает одно из направлений познания собственной самости, она может быть охарактеризована как поле интерпретации. Это дает возможность читателю обнаружить персональный смысл, соответствующий личному опыту, а также свободу действовать по-новому [Там же]. Такая свобода действия формируется из-за разрыва между миром текста и миром читателя. Заполняя его, человек становится способным лучше понимать себя, что позволяет говорить о том, что именно культура, в данном случае выраженная в виде произведения, способствует плодотворному «нахождению» идентичности. Весь приведенный процесс можно сравнить с подбором ключа (разрыв, интеллигибельность текста произведения) к замку (идентичность).

Личная идентичность не является данностью сознания, а предстает результатом опосредования нарративами, заключающими в себе те или иные модели повествовательной конфигурации действия, что указывает на ее повествовательный характер, ведь именно в рассказе проявляется отношение индивида к себе, в котором он одновременно предстает объектом и возлагает на себя действия, приписываемые или потенциально приписываемые другими [Там же]. Таким образом, идентичность может быть представлена в сознании в виде последовательности событий, состояний, впечатлений и ощущений, то есть как рассказ человека о себе. Это позволяет перевести ее в текст. В этом заключается нарративный метод исследования идентичности [Кутковая].

Влияние художественной литературы на идентичность характеризуется ее способностью вызывать переживание. Произведения помогают рассмотреть различные жизненные ситуации со стороны, увидеть внешнюю сторону персонажа посредством повествования от первого лица или, например, глубже познакомиться с его внутренними переживаниями благодаря парящему над событиями рассказчику, воспроизводящему чьи-то мысли и чувства. По таким же лекалам действует и киноискусство. Читатель учится смотреть на вещи, вставая на позиции персонажей. Чем больше ситуаций проживаются таким образом, тем лучше можно понять других людей в тех или иных ситуациях уже в реальной жизни. То есть примеряя на себя эти роли, читатель одновременно занимается и косвенным самопознанием через соотнесение своих эмоций с эмоциями и действиями персонажей. Это то, как работает художественное произведение, функционируют его принципиальные основы, которые выталкивают «Я» в положение объекта. Этот механизм близок социологическому направлению исследования идентичности и концепции символического интеракционизма.

Что нового привносит в данную схему видеоигра? Во-первых, она значительно сужает пространство для воображения. Все уже находится перед глазами, что позволяет игроку сконцентрироваться на самом процессе. Во-вторых, играя, человек в пределах установленных правил свободен действовать по своему

усмотрению, а также принимать соответствующие решения. В-третьих, игра в большей степени направлена на человека. Обращаясь к художественному произведению, читатель предстает сторонним наблюдателем. В свою очередь, в видеоигре человек сливается со своим персонажем. Игровые события происходят с последним, но одновременно и со мной. Другие персонажи обращаются к нему, но одновременно и ко мне через экран монитора или телевизора.

В одном случае история персонажа и событий может быть линейной, то есть мы управляем героем с изначально прописанными качествами, взглядами, а разработчики ведут нас за руку от одной ситуации к другой. В другом случае у игроков появляется право создать персонажа, прописывая его историю относительно самостоятельно. Чаще всего это выражается посредством выбора реплик в диалогах, разрешения ситуаций, в которых нет однозначно правильных или неправильных вариантов.

С началом игрового процесса индивид становится интерпретатором окружающего его пространства и не удаляется от тела, а, напротив, телесно погружается в игру, сшивается с нарративом, геймплеем и стоящими за ними математическими операциями в единый медиум. Здесь элементы виртуальной реальности (знаки, интерфейсы и тела) образуют коммуникативную машину, в которой мысль носит перформативный характер, рождается в жесте, тем или иным способом отображающимся на экране [Ленкевич].

Помимо самого факта более глубокого погружения, обусловленного наличием виртуального мира, видеоигры с их неограниченными интерактивными возможностями также позволяют авторам рассказывать истории самыми удивительными способами, значительно обогащая получаемый игроками опыт. Особой силой текста, в особенности художественного, является его способность приводить в действие воображение. Вместе с тем оно несет в себе ряд рисков, на которых заостряет внимание П. Рикер: «использование воображаемых ситуаций по отношению к самости является небезопасной игрой, если предположить, что повествование значительным образом сказывается на рефигурации самости. Опасность порождают колебания между соперничающими способами идентифицирования, которым подвержена сила воображения. Более того, в поисках идентичности субъект не может не сбиться с пути. Именно сила воображения приводит субъекта к тому, что он сталкивается с угрозой утраты идентичности, отсутствия “я”, явившейся причиной страданий Музиля, и в то же время — источником поиска смысла, чему было посвящено все его творчество» [Рикер: 36].

Вместе с тем в видеоигре человеку в меньшей степени грозит возможное отдаление от собственной самости из-за силы воображения, так как в игровом мире последнее лишено своих безграничных возможностей. Воображению свойственно исследовать различные варианты действий и событий, их последствий, придавать им те или иные значения, поэтому в контексте нарративизации жизни принципиальное значение имеет правдоподобность рассказа как источника смысла, адекватного для рассказчика и его собеседников [Тета]. В контексте видеоигр обозначенное правдоподобие усиливается самим существованием виртуального пространства и тем мгновенным откликом, который игра дает в ответ на действия игрока.

В целом, так как концепция Рикера предполагает истолкование своей идентичности, количество соответствующих знаков имеет большое значение в процессе приращения смысла. Принцип прост. Чем больше знаков, тем более читаемой становится жизнь. Видеоигры имеют несколько символических измерений. Речь идет о визуальных знаках (образах), сюжете, звуковом сопровождении. В сочетании они дают новые возможности (комбинации) толкования. Вклад повествования

заключается в «расширении практического поля за пределы участков действия, которые описываются в логической грамматике фразами действия, и даже за пределы цепочек действий» [Там же: 113]. Следовательно, видеоигра, не ограниченная границами текста, но выражающаяся посредством сочетания знаков различной природы, расширяет практическое поле для конструирования себя.

Феномен видеоигр обогащает и такое понятие, применяемое Рикером в своей концепции, как «соавтор смысла». Соавторство смысла — это поиск среди произведений тех повествовательных ресурсов, которые позволяют разрешить кризисы, с которыми индивид сталкивается в процессе поиска себя. То, как читатель использует эти ресурсы, собирая воедино разнородные элементы жизни, задает индивидуальный стиль существования и образует суть себя [Там же]. В контексте видеоигр соавторство смысла усиливается благодаря более широкой роли игрока по сравнению с читателем.

Таким образом, способ воздействия видеоигр на идентичность человека является таким же, как и у других элементов культуры, и связан с природой последней как особой символической системы, позволяющей формировать прибавочный смысл, являющийся продуктом взаимодействия данной системы и человека, расшифровывающего знаки исходя из своего характера, жизненного опыта, то есть неких субстанциальных основ бытия.

При этом нарратив видеоигры не просто является средством более глубокого погружения в процесс, а позволяет лучше наладить связь с ролевыми моделями. Как было видно на приведенных примерах, возможность примерить роль не ограничивается каким-то конкретным жанром таких интерактивных произведений. Тем не менее, исходя из концепции П. Рикера, мы полагаем, что авторский замысел наиболее ярко проявляется в ситуациях, в которых образы, созданные автором или даже игроком, брошены в заранее определенный круговорот событий. Такие рамки — необходимое условие установления эффективного контакта с реципиентом в целях донесения смысла, а потому наличие у видеоигры сюжета является важнейшим фактором влияния на идентичность.

Индивид постоянно пересматривает собственную идентичность, последняя неизменно находится в поле интерпретации. Получается, каждый обречен вечно играть роль догоняющего. Меняется мир, меняемся и мы сами, что вынуждает искать новое истолкование, создавать новую историю. Это очередная и безуспешная попытка устранить разрыв.

Нарративная идентичность, обозначенная Рикером, преследует аналогичную цель применительно к двум полюсам идентичности: тождественности (*idem*) и самости (*ipse*) [Аникина]. По словам А.А. Аникиной, она «служит посредником между постоянством характера, как неким субстанциональным основанием идентичности, и сдержанным словом, как измерением моральной ответственности субъекта» [Там же: 9].

Для Рикера значение литературы состоит в демонстрации различных вариаций сочетания тождественности и самости с разной степенью опоры на постоянство характера [Там же]. Видеоигры предоставляют идентичный опыт с поправкой на более глубокое погружение и также являются средством для интерпретации идентичности. В основе этого лежит столкновение двух нарративов. Одна история, являющаяся концентрированным опытом ее создателей и облаченная в символическую форму, пересекается с другой.

Нарратив видеоигры имеет начало и конец, а нарратив идентичности открыт, устремлен в будущее. Смерть заканчивает путь человека как рассказчика, потому он не может запечатлеть конец собственной истории, но это способны

сделать другие люди. Следовательно, нарратив имеет принципиально ретроспективный характер, что как раз и позволяет видеоигре выступать способом осмысления прошлого и смысловым горизонтом при реализации проекта жизни в будущем [Тета].

В свою очередь, следствием пересечения описываемых историй является переживание, однако его возникновение зависит от способности видеоигры обеспечивать прирост смысла. Критерием здесь выступает сложность указанного аудиовизуального произведения как элемента культуры. Она зависит от сюжета, игрового процесса, дизайна окружения, звукового сопровождения и их гармоничного взаимодействия. Чем большей сложностью обладает игра, тем большим является шанс подтолкнуть играющего к самопознанию, выявить общие точки между ней и внутренним миром человека.

Таким образом, концепция нарративной идентичности П. Рикера позволяет лучше понять роль видеоигры в формировании идентичности современного человека — быть средством для ее интерпретации. Это инструмент XXI века в руках субъекта, выполняющий ту же функцию, что и иные элементы культуры, обладающие нарративной формой, — функцию сокращения разрыва между идентичностью и ее пониманием со стороны человека.

Список литературы / References

- Аникина А.Б. Понятие нарративной идентичности в философии П. Рикёра // *Respublica Literaria*. 2023. № 1. С. 5—14.
(Anikina A.A. The Concept of the Narrative Identity in the Philosophy of P. Ricoeur. *Respublica Literaria*, 2023, vol. 4, no. 1, pp. 5—14. — In Russ.)
- Кутковая К.С. Нарратив в исследовании идентичности // Национальный психологический журнал. 2014. № 4 (16). С. 23—33.
(Kutkovaya E.S. Narrative in the study of identity, *National Psychological Journal*, 2014, no. 4 (16), pp. 23—33. — In Russ.)
- Ленкевич А.С. На пути к медиаэстетике: производство присутствия в компьютерных играх // Международный журнал исследований культуры. 2019. № 1 (34). С. 20—33.
(Lenkevich A.S. On the Way to Media Esthetics: Production of Presence in Computer Games, *International Journal of Cultural Research*, 2019, no. 1 (34), pp. 20—33. — In Russ.)
- Рикер П. Герменевтика. Этика. Политика. Московские лекции и интервью. М.: ЭКСМО, 1995. 190 с.
(Ricoeur P. Hermeneutics. Ethics. Politics. Moscow Lectures and Interviews, Moscow, 1995, 190 p. — In Russ.)
- Тета Ж.-М., Маяцкий М. Нарративная идентичность как теория практической субъективности. К реконструкции концепции Поля Рикёра // Социологическое обозрение. 2012. № 2. С. 100—121.
(Tétaz, J.-M. Narrative Identity as a Theory of Practical Subjectivity. To the Reconstruction of the Concept of Paul Ricoeur, *Russian Sociological Review*, 2012, vol. 11, no. 2, pp. 100—121. — In Russ.)

RESEARCH OF VIDEOGAME IN THE CONTEXT OF P. RICOEUR'S CONCEPT OF NARRATIVE IDENTITY

Alexander O. Artamonov

Yaroslavl State Pedagogical University named after K.D. Ushinsky,
Yaroslavl, Russian Federation, artamonov.ao.phil@gmail.com

Abstract. The research of identity lies in the complex nature of this phenomenon, which unites various disciplines in its pursuit of it, and its location at the junction of rational and irrational, general and individual. Obtaining comprehensive knowledge about the impact

of video games on human identity is facilitated by the use of research methods that allow us to look at identity as a story (narrative). Human consciousness is able to form a sequence of specific events, states, and judgments combined into a story in a specific context, which allows us to express identity. In turn, the core of P. Ricoeur's concept of narrative identity is the ability of the narrative of a work to form an additional meaning, which is the product of the interaction of culture as a special symbolic system and a person deciphering signs based on his character, life experience, and the substantial foundations of being. Unlike reading a work of art, the game allows you to act as an active rather than a passive subject and, therefore, reproduces socio-cultural situations in a way that allows the player to better understand such a situation and himself in the process of living it. Having the characteristics of a narrative, a video game is also a source of acquiring meaning and, due to its essential characteristics, such as interactivity, it becomes a new unique means of interpreting oneself.

Keywords: video games, research of videogame, identity, narrative identity, narrative

For citation: Artamonov A.O. Research of videogame in the context of P. Ricoeur's concept of narrative identity, *Ivanovo State University Bulletin, Series: Humanities*, 2026, iss. 1, pp. 157—163.

Статья поступила в редакцию 21.06.2025; одобрена после рецензирования 04.09.2025; принята к публикации 23.12.2025.

The article was submitted 21.06.2025; approved after reviewing 04.09.2025; accepted for publication 23.12.2025.

Информация об авторе / Information about the author

Артамонов Александр Олегович — аспирант, Ярославский государственный педагогический университет им. К.Д. Ушинского, г. Ярославль, Россия, artamonov.ao.phil@gmail.com

Artamonov Alexander Olegovich — Postgraduate studies, Yaroslavl State Pedagogical University named after K.D. Ushinsky, Yaroslavl, Russian Federation, artamonov.ao.phil@gmail.com