



УДК 070.16; 790.034  
DOI 10.52575/2712-7451-2026-45-1-82-91  
EDN LOYDSV

## Нелинейность в современных компьютерных играх: от технологии к теории

Полонский А.В., Ляхова И.Н.

Белгородский государственный национальный исследовательский университет  
Россия, 308015, г. Белгород, ул. Победы, д. 85  
[andrey.polonskiy@gmail.com](mailto:andrey.polonskiy@gmail.com); [lyakhova\\_i@bsuedu.ru](mailto:lyakhova_i@bsuedu.ru)

**Аннотация.** Одной из популярных форм новых медиа являются компьютерные игры, погружающие игрока в мир виртуальной реальности. Интерактивная природа компьютерной игры обуславливает ее нелинейную структуру, обеспечивающую игроку право принятия решения в ситуации выбора. Несмотря на большое количество публикаций, посвященных изучению компьютерных игр, системные и многогранные исследования феномена нелинейности в гуманитарной науке практически отсутствуют. Цель данного исследования – выявить особенности нелинейности как одного из основных принципов компьютерной игры, определить способы её реализации в структуре игрового опыта. Авторами проведен анализ научной литературы, а также геймплея, механик и нарратива компьютерных игр с нелинейными элементами. Показано, что нелинейность нарратива связана с наличием сюжетных развилки и большого количества концовок, возможностью выбора диалоговых реплик. Нелинейность геймплея заключается в выборе игроком собственной стратегии прохождения, наличии альтернативных игровых механик, открытости игрового мира и индивидуальными постановками целей при прохождении игры. Исследование позволило выявить амбивалентный характер нелинейности в компьютерных играх, связанный с неповторимым опытом каждого игрока и ограничениями программного кода. Результаты исследования открывают новое теоретическое направление в изучении феномена нелинейности в компьютерных играх.

**Ключевые слова:** современное общество, новые медиа, социальный институт, компьютерные игры, нелинейность, геймплей, механики, нарратив

**Для цитирования:** Полонский А.В., Ляхова И.Н. 2026. Нелинейность в современных компьютерных играх: от технологии к теории. *Вопросы журналистики, педагогики, языкознания*, 45(1): 82–91. DOI 10.52575/2712-7451-2026-45-1-82-91 EDN LOYDSV

---

## Nonlinearity in Modern Computer Games: from Technology to Theory

Andrey V. Polonskiy, Irina N. Lyakhova

Belgorod State National Research University  
85 Pobedy St., Belgorod 308015, Russian Federation  
[andrey.polonskiy@gmail.com](mailto:andrey.polonskiy@gmail.com); [lyakhova\\_i@bsuedu.ru](mailto:lyakhova_i@bsuedu.ru)

**Abstract.** Computer games, which immerse players in virtual reality, are a popular form of new media. The interactive nature of computer games determines their nonlinear structure, providing the player with the right to make decisions in a choice-making situation. Despite the large number of publications devoted to the study of computer games, systematic and comprehensive studies of the phenomenon of nonlinearity in the humanities are virtually absent. The purpose of this study is to identify and analyze nonlinearity as a constructive principle of computer games and determine methods for its implementation. An analysis of the scientific literature, as well as the gameplay, mechanics, and narrative of computer games with nonlinear elements, revealed the main methods for implementing nonlinearity. Nonlinear narrative is associated with

the presence of plot branches and a large number of endings, as well as the ability to choose dialogue lines. Nonlinear gameplay involves the player's choice of strategy, the presence of alternative game mechanics, the openness of the game world, and individual goal setting during gameplay. The study revealed the ambivalent nature of nonlinearity in computer games, linked to the unique experience of each player and the limitations of the program code. The results of the study open a new theoretical direction in the study of nonlinearity in computer games.

**Keywords:** modern society, new media, social institution, computer games, nonlinearity, gameplay, mechanics, narrative

**For citation:** Polonskiy A.V., Lyakhova I.N. 2026. Nonlinearity in Modern Computer Games: from Technology to Theory. *Issues in Journalism, Education, Linguistics*, 45(1): 82–91 (in Russian). DOI 10.52575/2712-7451-2026-45-1-82-91 EDN LOYDSV

---

## Введение

Набирающий силу процесс цифровизации, стремительное развитие новых медиа (интерактивных цифровых информационно-коммуникационных ресурсов в интернет-среде), которые активно внедряются во все сферы жизни и деятельности современного человека, определяя характер его социальных переживаний, опыт социальной мысли и нравственности, является одной из самых актуальных и требующих своего осмысления проблем. Новые медиа как цифровая форма духовной деятельности общества, оказавшегося перед лицом коммуникационно-технологических вызовов эпохи (в форме «компьютеризации, цифровизации и миниатюризации коммуникационных устройств» [Montgomery, 2018]), обрели статус ключевого социального института, оказывающего качественное влияние на человека, формирование его картины мира, его культурные практики (профессиональные и повседневные) и образ жизни – как общественной, так и личной. Одной из форм новых медиа являются компьютерные игры как интерактивные мультимедийные программы, технологически, программно и содержательно обеспеченные цифровые ресурсы, погружающие игрока в мир виртуальной реальности и ставящие его перед необходимостью принятия значимого решения как возможности выбора, от которого зависит движение сюжета, а именно последовательность событий, ситуаций, действий и поступков, а также включенность тех или иных персонажей, их роли и сменяемость, разрешение моральных дилемм.

Компьютерные игры – одна из популярных форм досуга, искусства, обучения и спорта, социальный и культурный потенциал которых до сих пор системно не осмыслен. Эта междисциплинарная сфера исследований, оставаясь одной из самых проблемных и многоаспектных, актуальна как для науки, так и для общественной мысли. Исследования в области компьютерных игр нацелены на изучение медиа, которые «аккуратным образом проявляют сложную динамику между продуктом технической деятельности и его эффектом» [Сосна, Федорова, 2014, с. 8], и механизмов формирования массового сознания и идентичности современного человека, который, «все плотнее окружаемый цифровым медиaprостранством, и как профессионал, и как потребитель, и как гражданин, и как член разнообразных сообществ... становится критически зависимым от медиа» [Вартанова 2015, с. 8].

Сегодня компьютерные игры выступают в качестве не только одной из форм досуга, но и устойчивого транслятора когнитивных, нравственных и эстетических смыслов культуры, являясь либо средством обеспечения «глубокого и вовлечённого освоения культурного наследия, где знание превращается в активный опыт» [Рапота, Новикова, 2025, с. 318], опыт мысли и творчества, либо средством искажения сознания, лишения человека перспектив интеллектуального и нравственного роста. Компьютерные игры способны оказывать качественное влияние на личность человека, его мировосприятие и мироощущение, менять его ценностные представления. На мировых и российских площадках распространения цифровых товаров (Steam, Epic Games, VK Play) представлены

сотни тысяч компьютерных игр. Разнообразие современных видеоигр, охватывающих множество жанров и нарративных форм, формирует необходимость их гуманитарного осмысления [Кириченко, 2024, с. 378].

Видеоигры являются одним из важнейших типов новых медиа, которые требуют к себе постоянного исследовательского внимания, панорамного видения эмпирического материала и актуального, вписанного в обстоятельства текущей жизни аналитико-критического комментария. Одним из конструктивных принципов компьютерных видеоигр является нелинейность. Нелинейность в компьютерных играх рассматривается в гуманитарных исследованиях [Fabricatore, 2007; Гаврилов, 2017; Кутлалиев, 2012; Сафаров, 2025] как многомерный феномен, проявляющийся в разных элементах игровой структуры, в частности в нарративе и геймплее. Феномен нелинейности в видеоиграх заключается в интерактивной природе компьютерных игр, включающей в себя множество аспектов: свободу выбора и многовариантность развития сценария, взаимодействие виртуального мира и игрока, системы ценностей. Несмотря на большое количество публикаций, затрагивающих отдельные аспекты компьютерных игр, междисциплинарные комплексные исследования нелинейности как основополагающего принципа компьютерной игры практически отсутствуют.

Цель исследования – выявить особенности нелинейности как одного из основных принципов компьютерной игры, определить способы её реализации в структуре игрового опыта.

### **Материалы и методы исследования**

Основой теоретического исследования выступили релевантные теме фундаментальные научные публикации зарубежных и российских медиаисследователей [Jenkins, 2002; Fabricatore, 2007; Полонский, 2014; Манович, 2018; Карпенко, Лобановская, 2019; Хэйзинга, 2019; Кириченко, 2024]. Компьютерные игры являются сложным и многоаспектным феноменом современной массовой культуры, поэтому исследование предполагает использование не только общенаучных, но и междисциплинарных методов, таких как нарративный анализ, формальный анализ, сравнительный анализ, аксиологический анализ. Методологическим ядром выступил описательный метод.

### **Нелинейность и интерактивность как характеристики компьютерных игр**

Любая компьютерная игра интерактивна по своей природе, как и любое медиа, предполагающее запуск и работу на электронном носителе [Манович, 2018, с. 91]. Интерактивность в игре заключается не только в активной обработке информации, но и в существенном вкладе в развитие самого медиапродукта [Klimmt, Hartmann, 2005, с. 133]. Нелинейность в игре неразрывно связана с интерактивностью, поскольку предполагает какое-либо влияние игрока на функционирование игрового мира и его персонажей. Но если интерактивность связана с активным взаимодействием, то нелинейность в первую очередь возникает в ситуации множественного выбора, предоставляемого игроку сценарием.

Выбор в игре может быть предоставлен в разных вариациях и элементах игры: выбор персонажа, выбор сюжетного ответвления, выбор оружия, выбор уровня, выбор игровой механики для преодоления препятствия. Однако выбор, который не дает влиять на игру, по большей мере оказывается бессмысленным. В пример дизайнер Д. Шелл (Je. Schell) приводит наличие в гоночной игре большого количества разных машин, имеющих при этом одинаковые характеристики езды [Schell, 2008, р. 210]. Выбор диалоговых реплик главного героя/героини в игре *Genshin Impact (2020)* часто предоставляется игроку, но не изменяет сюжетные линии и не влияет на становление персонажа. Таким образом, для того чтобы нелинейность в игре реализовывалась как одна из форм интерактивности, выбор должен приводить к различным вариантам последствий.

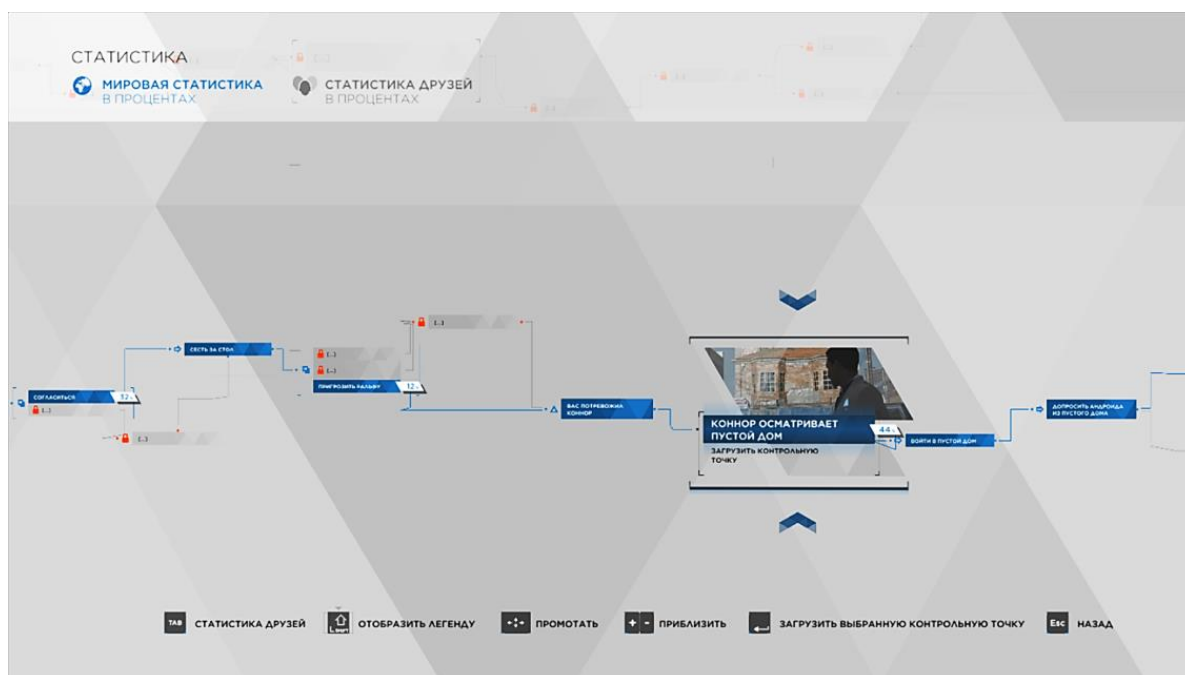
## Нелинейность и нарратив

Рассмотрим некоторые подходы к осмыслению нелинейности в компьютерных играх. В научном сообществе в качестве примера введения нелинейности в нарратив чаще рассматриваются игры, в которых сюжетная составляющая считается одной из основополагающих – обычно это игры жанра «интерактивное кино», визуальные новеллы. «Виртуальный нарратив компьютерной игры способствует погружению в виртуальную реальность и в первую очередь объясняет игроку историю этого мира, рассказывает ему, какой глобальной цели он должен достичь» [Самойлова, Шаев, 2016, с. 172]. Исследователи рассматривают виртуальную реальность видеоигры как специфический нарратив, и осмысливают его в основном через сюжетные линии, разделяя их на линейные (прямые) и нелинейные (древовидные) [Самойлова, Шаев, 2015].

Линейные сюжеты имеют четкую последовательность, предопределённую разработчиком: они не предполагают вариативности прохождения, не имеют, как правило, больше одной концовки и заключены в жесткие хронологические рамки. Одним из примеров игры с линейным сюжетом выступает культовая *Mafia II (2010)*, в которой история главного героя Вито Скалетта четко предопределена. Саму же игру можно сравнить с романной структурой, несмотря на относительную свободу действий в игровом мире (которая не влияет на прогрессию вне сюжетных рамок), – с помощью кат-сцен (эпизодов, в которых игрок не может влиять на происходящие события), повествование проходит через экспозицию, завязку, развитие и кульминацию. Такой же сюжетной структуры придерживается и *Rise of the Tomb Raider (2015)*, несмотря на открытый мир, который можно исследовать и искать в нем необходимые ресурсы. Однако, как отмечают исследователи, многие современные сюжетные игры имеют нелинейную структуру [Самойлова, Шаев, 2015; Белов, Кузнецов, 2025].

Под нелинейным сюжетом исследователи понимают «наличие либо одного сюжета и нескольких его ответвлений, либо наличие совершенно разных сюжетов, которые зависят от действия игрока или от типа выбранного им персонажа» [Самойлова, Шаев 2015, с. 2034]. Т.Х. Кутлалиев техниками введения нелинейности в сюжеты компьютерных игр называет развилку (выбор одного из нескольких вариантов событий); нелинейность, основанную на ключевых сценах (между сюжетными событиями игрок получает относительную свободу действий); множество сюжетных линий; автономно развивающийся сюжет и нелинейность, основанную на сочетании системы правил и случайности [Кутлалиев, 2012]. В качестве примера видеоигры жанра «интерактивное кино», имеющей нелинейный сюжет, укажем *Detroit: Become Human (2018)*. В игре существуют три основные сюжетные истории, пересекающиеся между собой, при этом каждая история содержит лестницы выбора, влияющие на развитие сюжета, персонажей и взаимоотношения между героями. Выбор, который игрок совершает на протяжении игрового процесса, может привести к большому количеству промежуточных исходов и разных концовок. Игра имеет более 100 вариантов развития последних сцен. После прохождения игрок может посмотреть развилки сюжета и сравнить свой выбор с мировой статистикой и статистикой выбора друзей (см. рисунок). Эмоции, которые игра может стимулировать посредством предоставления игроку морального выбора, усиливаются, если выбор приводит к неизменяемым последствиям. Для создания ситуации морального выбора игры нередко актуализируют оппозиции базовых, общечеловеческих ценностей, таких как жизнь и смерть, семья и одиночество, любовь и ненависть, дружба и предательство. Так, например, в игре с последствиями *Heavy Rain (2010)* эмоциональный эффект от выбора усиливается историей главного героя, находящегося в депрессии после трагических событий в семье и вынужденного идти на риск ради спасения близких людей.

Среди культовых игр с нелинейным сюжетом можно выделить также *Heavy Rain (2010)* и *Beyond: Two Souls (2013)*, *Dragon Age: Origins (2011)*, серию *The Witcher (2007–2015)*.



Лестница выбора после пройденной главы, *Detroit: Become Human* (2018)  
The choice ladder after completing a chapter, *Detroit: Become Human* (2018)

Ряд исследователей утверждает, что считать игрока соавтором сюжета в компьютерных играх жанра «интерактивное кино» нельзя: сюжетные повороты и действия персонажей регулируются заранее заданным сценарием, и, если определённый сюжетный поворот запрограммирован в эпизоде, отменить его будет нельзя независимо от реализованных выборов игрока [Фоменко, 2025]. Однако, в отличие от других форм медиа, нарратив в игре сосредоточен не только на повествовании как на последовательности фактов и событий в сюжетном воплощении, но и представляет собой более сложную структуру – от кат-сцен до описания предметов и музыкального сопровождения, то есть всего, что обеспечивает игроку полное погружение в игровой процесс. Г. Дженкинс замечает, что гейм-дизайнера следует рассматривать скорее не как рассказчика, а как «нарративного архитектора». По мнению автора, не все игры имеют нарративные устремления и могут быть скорее абстрактной, опытной формой. В качестве примера приводится *Tetris* (1985), *Snood* (1996) [Jenkins, 2002]. Нелинейность нарратива повышает вовлеченность игрока [Сафаров, 2025, с. 79], а также обеспечивает игру таким качеством, как реиграбельность – возможность пройти игру несколько раз, не теряя интереса к ней. Рассматривая нарративную составляющую компьютерной ролевой игры *Disco Elysium* (2019), в большей степени построенной на диалогах с разными вариантами ответов, М.В. Шibaев замечает, что «общение с персонажами и знакомство с историей создаёт уникальное пространство для агентивности, где каждый волен действовать и выбирать стратегию игры» [Шibaев, 2022, с. 39].

С точки зрения структуры нарратива особенно интересны игры, составляющие основу современного киберспорта – *Counter-Strike 2* (2023), *Valorant* (2020), *Dota 2* (2013), *League of Legends* (2009), представленные в жанрах MOBA (многопользовательских онлайн боевых арен), или многопользовательских шутеров. Основа вымышленных миров (лор) формируется в них через описания героев, предметов, фраз персонажей. По мотивам игры *League of Legends* (2009) был даже снят сериал «Аркейн» (2021–2024). Однако нарратив киберспортивных игр выходит за рамки привычного повествования, поскольку история каждого матча генерируется каждый раз заново благодаря совместным действиям игроков.

### Нелинейность в механиках и геймплее

Сложности с определением геймплейной нелинейности связаны в том числе с неустойчивым определением самого понятия «геймплей» и его структуры. Так, И.С. Кудряшов отмечает, что «нечеткость понятия *геймплей* является значительной проблемой для *game studies*, ведь в задачи этой междисциплинарной области исследования входит описание функций и структур видеоигр» [Кудряшов, 2020, с. 428]. Исследователь рассматривает подходы теоретиков *game studies* к употреблению этого понятия, замечая, что геймплей получает разные акценты при рассмотрении его на разных уровнях [Кудряшов, 2020, с. 438]. Так, например, структурно геймплей можно представить как набор игровых механик, которые чередуются в ходе взаимодействия игрока с элементами игры [Акчелов и др., 2016]. С точки зрения этого подхода к определению геймплея нелинейность может быть связана с возможностью выбора разных игровых механик в рамках игровой сессии или прохождения уровня. Так, если игра предоставляет возможность прохождения одного и того же препятствия с помощью игровых механик прыжка, выстрела или уворота, она будет нелинейна в сравнении с игрой, которая предоставляет только одну механику для прохождения препятствия. Например, *Phasmophobia (2020)* не предполагает механику прыжка, из-за чего многие мелкие препятствия становятся непреодолимыми (например, порог без ступеней или бревна вокруг костра). В игре же *Shadow the Tomb Raider (2018)* предполагается выбор преодоления многих препятствий с помощью прыжка, обхода или ползка. В играх от одного разработчика NoYoverse механики и система боя будут разными. Так, в *Genshin Impact (2020)* реализуется бой в реальном времени, где удары можно комбинировать, переключаться между героями и уклоняться. В игре же *Honkai: Star Rail (2023)* боевые механики завязаны на пошаговой системе, где нет возможности прямого переключения контроля и уклонения от ударов врагов. При этом в отношении разных элементов игровой сессии многие игры могут предлагать как нелинейность в выборе механик, так и отсутствие выбора.

Многие исследователи связывают геймплей с особенностями игрока – его предпочтениями и способностями. Так, Л. Эрми и Ф. Майрэ (L. Ermi, F. Mäyrä) ссылаются на утверждение К. Кроуфорда о том, что геймплей происходит из сочетания темпа и когнитивных усилий, заложенных в игре [Ermi, Mäyrä, 2005, p. 2]. К. Фабрикаторе (C. Fabricatore) замечает, что, исходя из подхода, ориентированного на игрока, геймплей будет определяться как набор действий, которые «могут совершаться игроком в ходе игрового опыта, а также другими элементами, принадлежащими виртуальному миру в ответ на действия игрока, и/или как автономные курсы действий, которые способствуют оживлению виртуального мира» [Fabricatore, 2007]. Следовательно, нелинейность в геймплее может проистекать из способности игрока и игрового мира совершать действия, несущие за собой определённые последствия. Подход, включающий в определение геймплея участие игрока как субъекта, расширяет и само понимание нелинейности. В.В. Гаврилов связывает геймплейную нелинейность с возможностями игрового мира и способностью постановки разных целей: «нелинейность геймплея компьютерной игры будет заключаться в своеобразной пространственной открытости игрового мира и одновременной возможности управлять множественными целями» [Гаврилов, 2017, с. 68].

Нелинейность в игре будет амбивалентна по своей природе: любая игровая сессия индивидуальна, потому что опыт игрока неповторим; в то же время любая игра ограничена архитектурой кода. «Коммуникация, возникающая между игровыми элементами и игроком, позволяет создавать множество вариаций игровых пространств, зависящих не только от структуры игры, но и от действий определённого игрока и его впечатлений» [Ляхова, 2023, с. 379], но при этом даже системы процедурной генерации, позволяющие создавать игровой контент при помощи алгоритмов самостоятельно или совместно с игроками, как, например, в *No Man's Sky (2016)*, ограничены заранее заданными разработчиками свойствами.

Нелинейность в компьютерных играх задается принятием игроком значимого решения в ситуации свободы выбора, которую в процессе игровой сессии создают разные структурные элементы игры. Приведенное определение можно рассматривать как попытку охарактеризовать феномен нелинейности в компьютерных играх с учетом междисциплинарного характера современных гуманитарных и дизайнерских исследований медиа.

### Заключение

Таким образом, нелинейность – конструктивный принцип компьютерной игры, который связан с необходимостью принимать решения в ситуации свободного выбора, предоставляемого игроку в процессе игровой сессии разными структурными элементами игры, такими как нарратив, геймплей и игровые механики. Нелинейность как одна из основополагающих характеристик компьютерных игр не только влияет на интерес и вовлеченность аудитории, но и предоставляет качественный опыт, в котором игрок оказывается в ситуациях сложного нравственного выбора и несёт ответственность за совершенные действия в рамках игровой сессии. Нелинейность нарратива выражается в особенностях повествования, включающих в себя наличие нескольких сюжетных линий и концовок, возникновение сюжетных развилки, выбор диалоговых реплик. Нелинейность геймплея и игровых механик связана со способностью игрока и игрового мира совершать действия, которые влекут за собой влияющие на ход игры события, в том числе меняющие построение внутриигрового пространства.

Вклад авторов заключается в формировании более глубокого понимания сущности нелинейности в компьютерных играх и их роли в современной культуре.

### Список литературы

- Акчелов Е.О., Галанина Е.В., Никитина К.С. 2016. Геймификация в образовании: новый подход к оценке геймплея. *Современные наукоемкие технологии*, 12–1: 103–114.
- Белов С.И., Кузнецов И.И. 2025. Будущее как игра, альтернативная реальность воображения, развлечения: возможности проективного подхода в исследовании сознания российской молодежи. *Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология*, 27(2): 192–200. DOI: [10.22363/2313-1438-2025-27-2-192-200](https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-192-200)
- Варганова Е.Л. 2015. "Человек медийный" как результат социального развития? *Меди@льманах*, 5(70): 8–10.
- Гаврилов В.В. 2017. Специфика нелинейного сюжетопостроения в компьютерно-игровом пространстве. *Филологические науки. Вопросы теории и практики*, 8–1 (74): 67–69.
- Карпенко И.И., Лобановская Е.Ю. 2019. Геймификация в интернет-СМИ в контексте медиаконвергенции. В кн.: *Современные СМИ в контексте информационных технологий. Сборник научных трудов 5-ой Всероссийской научно-практической конференции* (Санкт-Петербург, 26 октября 2019 г.). Под ред. Н.Б. Лезуновой, С.И. Шелонаева, Н.Н. Козновой. Санкт-Петербург, Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна: 39–43.
- Кириченко В.В. 2024. Из чего сделаны компьютерные игры? *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(3): 376–289. DOI: [10.46539/gmd.v6i3.510](https://doi.org/10.46539/gmd.v6i3.510)
- Кудряшов И.С. 2020. Геймплей: перевод, определение и анализ структуры. *Критика и семиотика*, 2: 427–440. DOI: [10.25205/2307-1737-2020-2-427-440](https://doi.org/10.25205/2307-1737-2020-2-427-440)
- Кутлалиев Т.Х. 2012. Способы введения нелинейности в сюжеты компьютерных игр. *Вестник Российский государственный гуманитарный университет. Серия: Культурология. Искусствоведение. Музеология*, 11(91): 87–95.
- Ляхова И.Н. 2023. Специфика организации игрового пространства в видеоиграх жанра «Выживание в открытом мире». В кн.: *Журналистика, массовые коммуникации и медиа: взгляд молодых исследователей. Материалы Всероссийской (с международным участием) научно-практической конференции молодых исследователей, аспирантов и студентов* (Белгород, 12–14 апреля 2023 г.). Под ред. Е.А. Кожемякиа, А.В. Полонского, С.В. Крюковой, А.В. Белоедовой. Белгород, Общество с ограниченной ответственностью "Космос": 375–379.

- Манович Л. 2018. Язык новых медиа. Перевод Д. Кульчицкой. Москва, Ад Маргинем Пресс, 400 с. (Manovich L. 2002. The language of new media. The MIT Press)
- Полонский А.В. 2014. К вопросу о массмедийности и ее параметрах. *Вестник Тверского государственного университета. Серия: Филология*, 1: 171–183.
- Рапота Д.А., Новикова Э.Г. 2025. Славянский культурный код в трансмедийной метавселенной «Ведьмак». *Русин*, 25(79): 304–322. DOI: [10.17223/18572685/79/15](https://doi.org/10.17223/18572685/79/15)
- Самойлова Е.О., Шаев Ю.М. 2015. Виртуальная реальность как нарратив: линейность и нелинейность. *Фундаментальные исследования*, 2–9: 2033–2035.
- Самойлова Е.О., Шаев Ю.М. 2016. Компьютерные игры как виртуальный нарратив. *Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики*, 2(64): 171–173.
- Сафаров А.М. 2025. Влияние нелинейного нарратива на вовлечённость игрока: интерактивные драмы «LIFE IS STRANGE» и «HEAVY RAIN». *Международный журнал гуманитарных и естественных наук*, 11–2(110): 73–79. DOI: [10.24412/2500-1000-2025-11-2-73-79](https://doi.org/10.24412/2500-1000-2025-11-2-73-79)
- Сосна Н., Федорова К. 2014. Введение. В кн.: Медиа: между магией и технологией. Под ред. Н. Сосна, К. Федоровой. Москва, Екатеринбург, Независимый альянс, Кабинетный ученый: 2–18.
- Фоменко Р.А. 2025. Иллюзия соавторства в интерактивном кино. *Человек и культура*, 5: 113–121. DOI: [10.25136/2409-8744.2025.5.76248](https://doi.org/10.25136/2409-8744.2025.5.76248)
- Хёйзинга Й. 2019. Homo ludens: Человек играющий. Перевод с нидерландского Д. Сильвестрова. Санкт-Петербург, Азбука, 400 с. (Huizinga Jo. 1938. Homo ludens. Non-Fiction)
- Шибяев М.В. 2022. Disco Elysium: морфология полифонического нарратива. *Артикульт*, 3(47): 25–41. DOI: [10.28995/2227\\_6165\\_2022\\_3\\_25\\_41](https://doi.org/10.28995/2227_6165_2022_3_25_41)
- Ermi L., Mäyrä F. 2005. Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. In: DiGRA 2005: Changing Views: Worlds in Play, 2005 International Conference. URL: <https://summit.sfu.ca/item/260> (accessed: December 12, 2025).
- Fabricatore C. 2007. Gameplay and Game Mechanics: A Key to Quality in Videogames. In ENLACES (MINEDUC Chile)-OECD Expert meeting on videogames and education.
- Jenkins H. 2002. Game Design as Narrative Architecture. *Computer*, 44. URL: [https://www.researchgate.net/publication/238654339\\_Game\\_Design\\_as\\_Narrative\\_Architecture](https://www.researchgate.net/publication/238654339_Game_Design_as_Narrative_Architecture) (accessed: December 12, 2025).
- Klimmt C., Hartmann T. 2006. Effectance, self-efficacy, and the motivation to play video games. Chapter 10. In: *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*. Eds. P. Vorderer, Je. Bryant. 133–145.
- Montgomery M. 2018. *Language, Media and Culture: The Key Concepts*. London, Routledge, 180 p. DOI: 10.4324/9781351018821
- Schell Je. 2008. *The Art of Game Design: A book of lenses*. CRC press, 512 p. DOI: [10.1201/9780080919171](https://doi.org/10.1201/9780080919171)

## References

- Akchelov E.O., Galanina E.V., Nikitina K.S. 2016. Gamification in Education: the New Approach to Evaluate Gameplay. *Modern High Technologies*, 12–1: 103–114 (in Russian).
- Belov S.I., Kuznetsov I.I. 2025. Future as a game, alternative reality of imagination, entertainment: Capabilities of a projective approach in the study of the consciousness of Russian youth. *RUDN Journal of Political Science*, 27(2): 192–200 (in Russian). DOI: [10.22363/2313-1438-2025-27-2-192-200](https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-192-200)
- Vartanova E.L. 2015. "Chelovek medijnyj" kak rezul'tat social'nogo razvitiya ["Media Man" as a Result of Social Development]? *Medi@l'manakh*, 5(70): 8–10.
- Gavrilov V.V. 2017. Specificity of Non-Linear Story Development in the Computer Game Space. *Philological sciences. Issues of theory and practice*, 8–1 (74): 67–69 (in Russian).
- Karpenko I.I., Lobanovskaya E.Yu. 2019. Gamification in online media in the context of media convergence. In: *Sovremennye SMI v kontekste informacionnykh tekhnologij [Modern Media in the Context of Information Technology]*. Collection of Scientific Papers of the 5th All-Russian Scientific and Practical Conference (St. Petersburg, October 26, 2019). Eds. N.B. Lezunova, S.I. Shelonaev, N.N. Koznova. St. Petersburg, Publ. Sankt-Peterburgskij gosudarstvennyj universitet promyshlennykh tekhnologij i dizajna: 39–43.



- Kirichenko V.V. 2024. What Stuff Games are Made of? *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(3): 376–289 (in Russian). DOI: [10.46539/gmd.v6i3.510](https://doi.org/10.46539/gmd.v6i3.510)
- Kudryashov I.S. 2020. A Gameplay: Translation, Definition and Analyses of Structure. *Critique and Semiotics*, 2: 427–440 (in Russian). DOI: [10.25205/2307-1737-2020-2-427-440](https://doi.org/10.25205/2307-1737-2020-2-427-440)
- Kutlaliyev T.K. 2012. The methods of introducing non-linearity in the plot of computer games. *RGGU Bulletin. Series: Cultural Studies. Art Studies. Museology*, 11(91): 87–95 (in Russian).
- Lyakhova I.N. 2023. The Specificity of the Organization of Roving Space in the Video Games of the Genre «Survival in the Open World». In: *Zhurnalistika, massovye kommunikacii i media: vzglyad molodykh issledovatelej [Journalism, Mass Communications, and Media: A Young Researcher's Perspective]*. Proceedings of the All-Russian (with International Participation) Scientific and Practical Conference of Young Researchers, Postgraduates, and Students (Belgorod, April 12–14, 2023). Eds. E.A. Kozhemyakin, A.V. Polonsky, S.V. Kryukova, A.V. Beloedova. Belgorod, Publ. Obshchestvo s ogranichennoj otvetstvennost'yu "Kosmos": 375–379.
- Manovich L. 2018. *Yazyk novykh media [The language of new media]*. Transl. D. Kul'chickaja. Moscow, Publ. Ad Marginem Press, 400 p. (Manovich L. 2002. *The language of new media*. The MIT Press)
- Polonskiy A.V. 2014. On the Problem of Massmediability and its Parameters. *Herald of Tver state university. Series: Philology*, 1: 1: 171–183 (in Russian).
- Rapota D.A., Novikova E.G. 2025. The Slavic cultural code in the transmedia metaverse of The Witcher. *Rusin*, 25(79): 304–322 (in Russian). DOI: [10.17223/18572685/79/15](https://doi.org/10.17223/18572685/79/15)
- Samoylova E.O., Shaev Yu.M. 2015. Virtual Reality as a Narrative: Linear and Nonlinear. *Fundamental'nye issledovaniya*, 2–9: 2033–2035.
- Samoilova E.O., Shaev Yu.M. 2016. Computer Games as Virtual Narrative. *Historical, philosophical, political and law sciences, culturology and study of art. Issues of theory and practice*, 2(64): 171–173 (in Russian).
- Safarov A.M. The Influence of a Non-Linear Narrative on Player Engagement: Interactive Dramas "Life Is Strange" And "Heavy Rain". *International Journal of Humanities and Natural Sciences*, 11–2(110): 73–79 (in Russian). DOI: [10.24412/2500-1000-2025-11-2-73-79](https://doi.org/10.24412/2500-1000-2025-11-2-73-79)
- Sosna N., Fedorova K. 2014. Vvedenie [Introduction]. In: *Media: mezhdru magiej i tekhnologiej [Media: Between Magic and Technology]*. Ed. N. Sosna, K. Fedorova. Moscow, Yekaterinburg, Publ. Nezavisimyj al'yans, Kabinetnyj uchenyj: 2–18.
- Fomenko R.A. 2025. Illyuziya soavtorstva v interaktivnom kino [The Illusion of Co-authorship in Interactive Cinema]. *Chelovek i kul'tura*, 5: 113–121. DOI: [10.25136/2409-8744.2025.5.76248](https://doi.org/10.25136/2409-8744.2025.5.76248)
- Hyojzinga J. 2019. Homo ludens: Chelovek igrayushchij [Homo ludens: Man at Play]. Transl. from Dutch D. Sil'vestrov. St. Petersburg, Publ. Azbuka, 400 p. (Huizinga Jo. 1938. *Homo ludens*. Non-Fiction)
- Shibaev M.V. 2022. Disco Elysium: the morphology of polyphonic narrative. *Articult*, 3(47): 25–41 (in Russian). DOI: [10.28995/2227\\_6165\\_2022\\_3\\_25\\_41](https://doi.org/10.28995/2227_6165_2022_3_25_41)
- Ermi L., Mäyrä F. 2005. Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. In: *DiGRA 2005: Changing Views: Worlds in Play*, 2005 International Conference. URL: <https://summit.sfu.ca/item/260> (accessed: December 12, 2025).
- Fabricatore C. 2007. *Gameplay and Game Mechanics: A Key to Quality in Videogames*. ENLACES (MINEDUC Chile)-OECD Expert meeting on videogames and education.
- Jenkins H. 2002. Game Design as Narrative Architecture. *Computer*, 44. URL: [https://www.researchgate.net/publication/238654339\\_Game\\_Design\\_as\\_Narrative\\_Architecture](https://www.researchgate.net/publication/238654339_Game_Design_as_Narrative_Architecture) (accessed: December 12, 2025).
- Klimmt C., Hartmann T. 2006. Effectance, self-efficacy, and the motivation to play video games. Chapter 10. In: *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*. Eds. P. Vorderer, Je. Bryant. 133–145.
- Montgomery M. 2018. *Language, Media and Culture: The Key Concepts*. London, Routledge, 180 p. DOI: [10.4324/9781351018821](https://doi.org/10.4324/9781351018821)
- Schell Je. 2008. *The Art of Game Design: A book of lenses*. CRC press, 512 p. DOI: [10.1201/9780080919171](https://doi.org/10.1201/9780080919171)

**Конфликт интересов:** о потенциальном конфликте интересов не сообщалось.

**Conflict of interest:** no potential conflict of interest related to this article was reported.



Поступила в редакцию 28.12.2025  
Поступила после рецензирования 23.02.2026  
Принята к публикации 10.03.2026

Received December 28, 2025  
Revised February 23, 2026  
Accepted March 10, 2026

#### ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

**Полонский Андрей Васильевич**, профессор кафедры журналистики института общественных наук и массовых коммуникаций, Белгородский государственный национальный исследовательский университет, г. Белгород, Россия.

**Ляхова Ирина Николаевна**, ассистент кафедры журналистики института общественных наук и массовых коммуникаций, Белгородский государственный национальный исследовательский университет, г. Белгород, Россия.

#### INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

**Andrey V. Polonskiy**, Professor of the Department of Journalism, Institute of Social Sciences and Mass Communications, Belgorod State National Research University, Belgorod, Russia.

**Irina N. Lyakhova**, Assistant of the Department of Journalism, Institute of Social Sciences and Mass Communications, Belgorod State National Research University, Belgorod, Russia.