МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Институт искусств и культуры

Этюды культуры. Культурный код

Материалы Международной молодежной научно-практической конференции,
посвященной 30-летию Института искусств и культуры Томского государственного университета
(Томск, 28–29 ноября 2024 г.)

Ответственный редактор
доктор философских наук, профессор Д.В. Галкин

Томск
Издательство Томского государственного университета
2025

ББК 71
УДК 304.2, 304.44
Э93

РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ:
Д.В. Галкин – д-р филос. наук, профессор, директор ИИК ТГУ (отв. редактор);
Е.В. Барнашова – канд. филол. наук, доцент кафедры культурологии и музеологии ИИК ТГУ;
С.С. Березовская – канд. филос. наук, доцент кафедры культурологии и музеологии ИИК ТГУ;
А.А. Бокова – канд. филос. наук, доцент кафедры культурологии и музеологии ИИК ТГУ;
И.С. Караченцев – канд. культурологии, ассистент кафедры культурологии и музеологии ИИК ТГУ;
И.Е. Максимова – канд. ист. наук, доцент кафедры культурологии и музеологии ИИК ТГУ;
Е.Н. Савельева – канд. филос. наук, доцент кафедры культурологии и музеологии ИИК ТГУ;
О.М. Рындина – д-р ист. наук, профессор кафедры культурологии и музеологии ИИК ТГУ;
О.С. Хрулева – канд. ист. наук, доцент кафедры культурологии и музеологии ИИК ТГУ

Э93 **Этюды культуры. Культурный код :** материалы Международной молодежной научно-практической конференции, посвященной 30-летию Института искусств и культуры Томского государственного университета (Томск, 28–29 ноября 2024 г.) / отв. ред. Д.В. Галкин. – Томск : Издательство Томского государственного университета, 2025. – 214 с.

ISBN 978-5-907890-63-3

В издании представлены материалы выступлений участников Международной молодежной научно-практической конференции «Этюды культуры. Культурный код», проводившейся в Томском государственном университете 28–29 ноября 2024 года. Конференция посвящена 30-летнему юбилею Института искусств и культуры, оформившегося решением ученого совета ТГУ от 29 июня 1994 года как Центр культурологии, затем переименованного в культурологический факультет, который 7 августа 2001 года был реорганизован в Институт искусств и культуры.

В ходе конференции обсуждались актуальные вопросы, связанные с современными тенденциями в искусстве и культуре, социальными и философскими аспектами искусства, культурным наследием и его сохранением. Всего на трех секциях конференции было представлено 66 докладов. Рабочие языки конференции – русский и английский, в конференции приняли участие представители четырех стран: России, Китая, Узбекистана и Иордании.

ББК 71
УДК 304.2, 304.44

ISBN 978-5-907890-63-3

© Авторы статей, 2025
© Томский государственный университет, 2025

УДК 008

ВИДЕОИГРЫ КАК ФЕНОМЕН ИГРОВОЙ КУЛЬТУРЫ: ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМЫ

Евгений Валентинович Максимов

Научный руководитель **Софья Сергеевна Березовская**
кандидат философских наук, доцент

Национальный исследовательский Томский государственный университет, Томск, Россия, kattey99@gmail.com

Аннотация. Статья посвящена анализу видеоигр как уникального феномена игровой культуры. Рассматриваются их структурные элементы, цифровая природа, взаимодействие с игроком и влияние на социальные процессы. Особое внимание уделено границам между игрой и реальностью, геймификации и медиапрактикам. Видеоигры изучаются как форма самовыражения, социального взаимодействия и культурного производства, требующая пересмотра классических игровых теорий.
Ключевые слова: видеоигры, игровая культура, цифровая среда, интерактивное повествование, когнитивные процессы, виртуальная реальность, нарративная структура

VIDEO GAMES AS A PHENOMENON OF GAMING CULTURE: PROBLEM STATEMENT

Evgeny V. Maksimov

National Research Tomsk State University, Tomsk, Russia, kattey99@gmail.com

Abstract. This article analyzes video games as a unique phenomenon of gaming culture. It examines their structural elements, digital nature, player interaction, and impact on social processes. Special attention is given to the boundaries between games and reality, gamification, and media practices. Video games are explored as a form of self-expression, social interaction, and cultural production, necessitating a reassessment of classical game theories.
Keywords: video games, gaming culture, digital environment, interactive storytelling, cognitive processes, virtual reality, narrative structure

Видеоигры – сложное многомерное явление, объединяющее в себе элементы традиционных игр, цифровые медиа и интерактивность. Как правило, исследование видеоигр происходит в зоне пересечения антропологии, медиатеории, философии, когнитивных наук. С развитием цифровых технологий представления об игре претерпели серьезные изменения. В отличие от классической концепции игры, изложенной в трудах Й. Хейзинги [1] и Р. Кайо [2], видеоигры формируют автономное пространство, обладающее собственной нарративной логикой, процедурными механизмами и уникальными моделями взаимодействия. Современные исследователи, такие как Э. Аарсет и Й. Юуль, отмечают, что видеоигры содержат в себе элементы симуляции и интерактивного повествования, создавая новый тип игрового опыта. В частности, Э. Аарсет вводит концепцию «эргодической литературы» для описания нелинейных нарративных структур, характерных для видеоигр [3]. Он утверждает, что видеоигры не просто передают историю, а требуют активного вовлечения игрока в процесс конструирования смыслов.

Й. Юуль подчеркивает двойственность видеоигр: они одновременно подчиняются строгим алгоритмическим правилам (реальные механики игры) и создают вымышленный мир, в который погружается игрок [4].

Видеоигры не только опираются на заранее установленные правила, но и формируют уникальные механики взаимодействия через программируемые системы. В этом контексте И. Богост вводит понятие процедурной риторики – идеи о том, что видеоигры могут передавать смыслы не только через текст или изображение, но и через алгоритмические правила [5]. Это открывает новые перспективы для анализа видеоигр как формы культурной коммуникации и инструментов формирования мировоззрения.

Игровые механики, в свою очередь, становятся не просто способом взаимодействия, а средством передачи идей и ценностей. Например, такие игры как SimCity или Papers, Please, иллюстрируют социальные и политические процессы, требуя от игрока принятия моральных и этических решений. Такой подход размывает границы между игрой и реальностью, делая видеоигры не только формой высказывания, но и площадкой для философского дискурса.

Влияние видеоигр на поведение, идентичность и восприятие реальности остается предметом активных дискуссий. Важной темой является также вопрос о границах игры: если классическая игровая культура строилась на четком разделении игрового и реального миров, то современные игровые практики нивелируют эту оппозицию.

Дополнительное внимание следует уделить изменению субъектности игрока в цифровых средах. Если в традиционных играх идентичность игрока остается относительно устойчивой, то в видеоиграх она подвергается значительной трансформации за счет механик создания аватаров, ролевых моделей и интерактивного выбора. Исследования Ш. Теркл показывают, что цифровая игровая среда позволяет пользователям экспериментировать с идентичностью, моделируя различные формы самовыражения и социальных взаимодействий [6]. Эти аспекты требуют включения в исследовательский дискурс понятий иммерсивности, агентности и медиального самовосприятия. Одним из ключевых аспектов формирования идентичности в видеоиграх является создание аватара. Аватар выполняет функцию медиатора между игроком и виртуальной средой, являясь как средством самовыражения, так и инструментом взаимодействия с другими участниками игры. Современные исследования показывают, что игроки нередко проектируют на аватар личные характеристики, однако могут также экспериментировать с альтернативными ролями, отличными от их реального «я» [6]. Такая гибкость в формировании цифрового образа позволяет говорить о гибридных идентичностях, в которых комбинируются реальные и виртуальные элементы.

В классических концепциях идентичность формируется в результате социального взаимодействия, однако, цифровые технологии и виртуальные среды трансформируют этот процесс, создавая новые формы самовыражения и ролевой адаптации. Будучи интерактивной средой, видеоигры позволяют игрокам не только создавать и изменять свои цифровые проекции (аватары), но и погружаться в альтернативные формы социальной реальности, где возможно моделирование и тестирование новых идентичностей. Концепции аватара, нарративного агентства и игровой субъектности подчеркивают значимость видеоигр как платформы для реконфигурации индивидуального и коллективного опыта в условиях цифровой эпохи.

В отличие от традиционных медиапродуктов, где роль зрителя пассивна, видеоигры предоставляют игрокам возможность активно участвовать в формировании нарратива. Этот процесс называют нарративным агентством [7], поскольку игроки не просто следуют заданному сценарию, но могут влиять на развитие событий. В таких играх, как The Witcher, Mass

Effect или Cyberpunk 2077, игрок принимает моральные и этические решения, которые отражаются на характеристике персонажа и, в конечном счете, на восприятии собственной идентичности.

Многопользовательские игры, такие как World of Warcraft, Final Fantasy XIV и League of Legends, создают сложные игровые сообщества, в которых игроки конструируют не только индивидуальную, но и коллективную идентичность. В таких средах формируются кланы, гильдии и другие игровые коллективы, где социальные роли закрепляются и адаптируются в зависимости от игровой динамики. Исследования о партиципативной культуре показывают, что видеоигры являются не только пространством развлечения, но и средством социальной организации, где игроки участвуют в коллективном творчестве и формировании игровых норм и традиций [8].

Современные технологии, такие как виртуальная реальность (VR) и расширенная реальность (AR), значительно усиливают эффект иммерсивности, способствуя глубокому вовлечению в игровой процесс. Игроки могут идентифицировать себя с цифровым персонажем на столь глубоком уровне, что это влияет на их поведение за пределами виртуальной среды [9]. Этот феномен получил название «эффект Протея», согласно которому внешний вид аватара влияет на когнитивные установки и самооценку игрока, что несет в себе потенциальный риск диссоциации, когда игрок начинает отождествлять себя исключительно с виртуальным персонажем.

Видеоигры предоставляют сложную и многослойную платформу для формирования идентичности, которая выходит за рамки традиционных социальных практик. Они позволяют игрокам моделировать различные формы самовыражения, экспериментировать с личными и коллективными идентичностями, а также участвовать в интерактивных нарративах, способствующих саморефлексии. Будущее исследований по данной теме связано с анализом взаимодействия игровых технологий и психологических аспектов идентичности, что позволит глубже понять влияние цифровых миров на самовосприятие человека.

Современная игровая культура включает в себя не только непосредственно видеоигры, но и обширную экосистему, состоящую из игровых сообществ, моддинга, стриминга и киберспорта. Видеоигры становятся частью широкой культуры медийного, конвергенции, где границы между создателями контента и потребителями размываются [8]. Игроки не просто следуют установленным правилам, но и активно участвуют в формировании игровых миров через пользовательские модификации и коллективное творчество.

Игровые сообщества формируются вокруг различных игровых проектов и могут быть как локальными, так и глобальными. Они включают форумы, социальные сети, стриминговые платформы и специализированные сайты, где игроки обмениваются знаниями, стратегиями и пользовательским контентом. Такие сообщества обладают сложной социальной структурой, включающей лидеров, организаторов турниров, моддеров и активных участников.

Модификации (моды) представляют собой изменения, вносимые в игровые проекты пользователями. Они могут варьироваться от незначительных косметических улучшений до создания полностью новых игровых механик и миров. Культура модификаций является неотъемлемой частью развития игровой индустрии, стимулирующей инновации и предоставляющей игрокам уникальные возможности для персонализации опыта.

Некоторые игровые проекты, такие как The Elder Scrolls и Minecraft, изначально разрабатываются с учетом возможности создания модов. Это позволяет сообществу вносить значительный вклад в эволюцию игр, делая их более разнообразными и устойчивыми к устареванию. Влияние моддеров на игровую индустрию также выражается в появлении новых жанров

и игровых механик: к примеру, жанр MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) возник из пользовательских модификаций для Warcraft III.

Развитие игровых сообществ и модификаций оказывает значительное влияние на культурное производство. Игроки формируют уникальные нарративы, создают виртуальные сообщества с собственными нормами и традициями, а также размывают границы между разработчиками и аудиторией. Это приводит к развитию новых бизнес-моделей, таких как краудфандинг и ранний доступ, позволяющих разработчикам учитывать пожелания игроков на ранних этапах создания игр.

Кроме того, игровой контент, созданный пользователями, находит отражение в массовой культуре, провоцирует новые формы развития цифрового искусства. Популяризация стриминговых платформ и контента, связанного с игровыми процессами, способствует дальнейшей интеграции видеоигр в общественное сознание и подтверждает их значимость в качестве формы культурного самовыражения.

Исследование видеоигр как феномена игровой культуры демонстрирует их сложную природу и многоаспектное влияние на общество. Видеоигры объединяют элементы традиционных игр, цифровых медиасред и интерактивного повествования, создавая уникальное пространство для социальных, когнитивных и эстетических практик. Видеоигры служат не только отражением существующих культурных практик, но и выступают активным инструментом для их трансформации. Видеоигры функционируют как средства коммуникации, обучения и как площадки для самовыражения, меняющие модели взаимодействия между человеком и цифровым миром.

Таким образом, исследование видеоигр как феномена игровой культуры требует пересмотра классических теорий игры и учета новых форм цифрового взаимодействия. Видеоигры представляют собой сложный и многоуровневый феномен, анализ которого необходимо проводить в междисциплинарном контексте, что подразумевает исследования медиатехнологий, когнитивных процессов, социальной динамики и художественной выразительности. В целом, удельный вес видеоигр в культуре и обществе неуклонно растет, что превращает их в значимый объект научной рефлексии.

Список источников

1. Хейзинга Й. Homo Ludens: В тени завтрашнего дня. СПб. : Изд-во СПб. ун-та, 1997. 416 с.

2. Кайуа Р. Игры и люди. М. : ОГИ, 2007. 208 с.

3. Aarseth E. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1997. 216 p.

4. Juul J. Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge : MIT Press, 2005. 248 p.

5. Bogost J. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. Cambridge : MIT Press, 2007. 464 p.

6. Теркл Ш. Жизнь на экране: идентичность в эпоху Интернета. М. : Логос, 2001. 384 с.

7. Murray J.H. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge : MIT Press, 1997. 324 p.

8. Дженкинс Х. Культура конвергенции: где старые и новые медиа сталкиваются. М. : Изд-во Высшей школы экономики, 2013. 368 с.

9. Bailenson J. Experience on Demand: What Virtual Reality Is, How It Works, and What It Can Do. New York : W. W. Norton & Company, 2018. 304 p.