

Оригинальная статья / Original article

УДК 100.71

<https://doi.org/10.21869/2223-1552-2025-15-2-188-198>



Видеоигра как форма моделирования социальной реальности

Л. В. Килимова¹✉, М. Д. Черкашин¹

¹ Юго-Западный государственный университет
ул. 50 лет Октября, д. 94, г. Курск 305040, Российская Федерация

✉ e-mail: lyuda-klv@yandex.ru

Резюме

Актуальность исследования определяется возрастающим влиянием современных игровых практик и их все более широким распространением в различных областях современной культуры. Этот игровой праксис деконструирует не только индивидуальное сознание, но и саму реальность, формируя в ней новые черты и свойства, ранее не являющиеся предметом изучения.

Цель работы заключается в выделении основных особенностей видеоигры как формы виртуального моделирования социальных процессов.

Задачи исследования: охарактеризовать игровой праксис как феномен цифровой культуры; выявить возможности видеоигры для исследования социальных процессов в управляемой среде.

Методология. Для выполнения поставленной цели использованы следующие методы: компаративный – для определения особенностей видеоигры, отличающейся от традиционной игры; диалектический метод, позволяющий понимать моделирование не только как метод познания, но и как процесс конструирования социальной реальности, имеющий свои этапы, цель, пространственно-временные характеристики и, главное, влияющий на окружающую социальную среду.

Результаты. Видеоигры в современной культуре выступают одним из главных признаков виртуального моделирования общества, направленного на конструирование социальной реальности посредством метода игры. Видеоигры синтезируют лучшие черты предыдущих форм игрового и художественного опыта. Они успешно интегрируют интерактивность традиционных игр с нарративными техниками литературы, кино и театра, создавая уникальный культурно-технический конгломерат.

Выводы. Видеоигры представляют сложный культурный феномен, формирующий особую цифровую реальность, которая находится на метауровне по отношению к реальному миру. Они формируют новые формы социального взаимодействия, стимулируют творчество и инновации, но одновременно несут в себе и потенциальные риски. Понимание этих нюансов является ключом к конструктивному использованию этой технологии и культурного явления, которое продолжает динамично развиваться, оказывая влияние на все больше аспектов нашей жизни, от образования до политики и экономики.

Ключевые слова: информационное общество; видеоигра; цифровая культура; виртуальная реальность.

Конфликт интересов: В представленной публикации отсутствует заимствованный материал без ссылок на автора и (или) источник заимствования, нет результатов научных работ, выполненных авторами публикации лично и (или) в соавторстве, без соответствующих ссылок. Авторы декларируют отсутствие конфликта интересов, связанных с публикацией данной статьи.

Для цитирования: Килимова Л. В., Черкашин М. Д. Видеоигра как форма моделирования социальной реальности // Известия Юго-Западного государственного университета. Серия: Экономика. Социология. Менеджмент. 2025. Т. 15, № 2. С. 188–198. <https://doi.org/10.21869/2223-1552-2025-15-2-188-198>

Поступила в редакцию 18.02.2025

Принята к публикации 16.03.2025

Опубликована 30.04.2025

Video game as a form of modeling social reality

Lyudmila V. Kilimova¹ ✉, Mikhail D. Cherkashin¹

¹ Southwest State University
50 Let Oktyabrya Str. 94, Kursk 305040, Russian Federation

✉ e-mail: lyuda-klv@yandex.ru

Abstract

The relevance of the study is determined by the increasing influence of modern gaming practices and their increasingly widespread use in various areas of modern culture. This gaming praxis deconstructs not only individual consciousness, but also reality itself, forming new features and properties in it that have not been studied before.

The purpose of the work is to highlight the main features of a video game as a form of virtual modeling of social processes.

Objectives: Research objectives: to characterize gaming praxis as a phenomenon of digital culture; to identify the possibilities of a video game for studying social processes in a controlled environment.

Methodology. To achieve this goal, the following methods were used: comparative - to determine the features of a video game that differs from a traditional game; dialectical method, which allows us to understand modeling not only as a method of cognition, but also as a process of constructing social reality, which has its own stages, purpose, spatio-temporal characteristics and, most importantly, affects the surrounding social environment.

Results. Video games in modern culture are one of the main features of virtual modeling of society, aimed at constructing social reality through the method of play. Video games synthesize the best features of previous forms of gaming and artistic experience. They successfully integrate the interactivity of traditional games with narrative techniques of literature, cinema and theater, creating a unique cultural and technical conglomerate.

Conclusions. Video games are a complex cultural phenomenon that forms a special digital reality, which is at a meta-level in relation to the real world. They form new forms of social interaction, stimulate creativity and innovation, but at the same time they carry potential risks. Understanding these nuances is the key to the constructive use of this technology and cultural phenomenon, which continues to develop dynamically, influencing more and more aspects of our lives, from education to politics and economics.

Keywords: information society; video game; digital culture; virtual reality.

Conflict of interest: In the presented publication there is no borrowed material without references to the author and (or) source of borrowing, there are no results of scientific works performed by the authors of the publication, personally and (or) in co-authorship, without relevant links. The authors declares no conflict of interest related to the publication of this article.

For citation: Kilimova L.V., Cherkashin M.D. Video game as a form of modeling social reality. *Izvestiya Yugo-Zapadnogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Ekonomika. Sotsiologiya. Menedzhment* = *Proceedings of the Southwest State University. Series: Economics, Sociology and Management*. 2025;15(2):188–198. (In Russ.) <https://doi.org/10.21869/2223-1552-2025-15-2-188-198>

Received 18.02.2025

Accepted 16.03.2025

Published 30.04.2025

Введение

Изобретение компьютеров и их выпуск в массовое производство радикально изменили как цивилизационную, так и культурную среду человека. Визуальная коммуникация охватила значительно бо-

лее широкую аудиторию из-за отсутствия языковых и культурных барьеров. В условиях становления новых цивилизационных отношений меняется характер информационно-коммуникационного взаимодействия между людьми, что тре-

бует обогащения традиционных форм, методов и подходов к изучению социальных коммуникаций и работы с массовым сознанием.

Вместе с человеком и обществом переживают трансформации культурно-исторические универсалии, приобретая новые формы и сферы применения. Игра, которая, по мнению Й. Хейзинги, старше культуры, сопровождает человечество на протяжении всей истории его развития [1]. Человек всегда тяготел к воплощению различных видов своей деятельности в формы игрового поведения. В условиях стремительного развития информационно-коммуникационных технологий компьютерные и видеоигры становятся не только высоко востребованным сегментом массовой культуры, но и важным коммуникативным инструментом инновационной экономики. Способность видеоигр обеспечивать высокие показатели привлеченности аудитории для решения рекламных и PR-задач сделала их привлекательным каналом для рекламных и пиар-коммуникаций.

Исходя из этих обстоятельств Т. А. Савицкая утверждает, что на волне «всеобъемлющей компьютеризации» игровые сервисы эволюционируют в универсальную платформу информационного обмена и коммуникации. Они активно продвигаются пользователями на различных устройствах: персональных компьютерах, игровых приставках, мобильных телефонах, игровых автоматах, а также через Интернет и социальные сети [2].

Развитие широкого спектра игровых технологий привело к формированию глобальной геймерской культуры, объединяющей виртуальные и неvirtуальные игровые сообщества. В этой культуре наблюдается четкое разделение на виды интерактивных игр: от казуальных до киберспортивных соревнований, охватывающих весь спектр сложности и уровня вовлеченности.

Видеоигры стали полноценным объектом исследований только в конце

90-х годов XX века. Терминология большинства исследований о видеоиграх еще до конца не устоялась и в значительной степени является заимствованной из исследований искусства: кино, театра или литературы. Подобная оптика позволяет раскрыть определенные особенности видеоигр, но в таком случае игнорируются такие важные для видеоигр особенности, как интерактивность, изменчивость и симулятивность.

Анализируя научную литературу, выделим наиболее популярные темы изучения видеоигр: влияние видеоигр на психологическое развитие детей школьного возраста, игровая зависимость, использование компьютерных игр в сфере образования и науки и непосредственно прикладной аспект их разработки. Следует акцентировать внимание на том, что феномен видеоигр малоизучен именно как формы моделирования социальных процессов.

Целью исследования является выделение основных особенностей видеоигры как формы виртуального моделирования социальных процессов.

Задачи исследования: охарактеризовать игровой праксис как феномен цифровой культуры; выявить возможности видеоигры для исследования социальных процессов в управляемой среде.

Материалы и методы

Для решения поставленных задач использовались следующие методы: сравнительный – для определения особенностей видеоигры, отличающейся от традиционной игры; диалектический метод, позволяющий понимать моделирование не только как метод познания, но и как процесс конструирования социальной реальности, имеющий свои этапы, цель, пространственно-временные характеристики и, главное, влияющий на окружающую социальную среду; метод научной абстракции, позволяющий выявить существенные характеристики виртуальной реальности как модели.

Методологической основой данного исследования можно считать идеи и концепции, изложенные в работах российских и зарубежных исследователей. Так различные аспекты игры как феномена культуры и игровой деятельности исследовали следующие ученые: Й. Хейзинга [1], Р. Кайуа [3], Я. Богост [4], Е. Циммерман [5], А. С. Ветушинский [6], Л. А. Беляева, О. Н. Новикова [7; 8], М. В. Фоминых [9] и др.

Результаты и их обсуждение

Видеоигры, как и любое другое явление культуры, имеют свою историю. Их популярность исторически обусловлена многовековой привязанностью человечества к играм. В них играли представители древних цивилизаций, таких как греки и римляне. Однако современные игры в том виде, в каком мы знаем их сегодня, появились в 1940-х годах, когда был изобретен первый электронный компьютер. Только в 1950-х годах была создана первая игра – простые крестики-нолики. Но настоящий расцвет игровой индустрии начался в 1970-х годах, когда была выпущена первая домашняя консоль Magnavox Odyssey [10].

Появление персональных компьютеров в 1990-х годах ознаменовало новую эру в мире игр. Игры на ПК позволяли создавать более сложные игры с улучшенной графикой и продвинутым геймплеем. Компьютерные игры также позволили играть в многопользовательские онлайн-игры, что произвело революцию в игровой индустрии. Теперь люди могли играть в игры с другими игроками со всего мира, и это положило начало киберспорту.

Итак, с момента своего появления игровые индустрии прошли долгий путь и оказали значительное влияние на нашу культуру. Игровые индустрии стали не просто хобби, они стали образом жизни. Они повлияли на музыку, моду и даже на то, как мы общаемся друг с другом. Игровые индустрии стали отдельным языком со своими терминами и сленгом. В

начале XXI в. они «стали заметным феноменом массовой культуры» [7]. Сегодня уникальные особенности подачи и организации материала позволяют компьютерным играм служить средством формирования исторического сознания и исторической памяти [11; 12].

Если говорить о признаках, присущих компьютерным играм, то здесь следует принять во внимание специфику игр в целом, ибо, несмотря на компьютеризацию, по сути, они остаются играми.

Первым, кто отметил влияние игры на психофизиологическое состояние человека, был Платон. В его диалогах: «Протагор», «Горгий», «Кратил», «Тимей», «Политик», «Законы» – понятие «игра» упоминается много раз. В своих трудах Платон выделял разные типы игр и характеризует основные ее черты: не приносит мудрости; лучшее средство для воспитания; наиболее присуще человеку; несерьезная; является самоцелью; всегда в движении; имеет четкие границы и правила; непредсказуемая и рискованная; свободна; всегда содержит творческую составляющую; благо для человеческой души [13].

Наиболее полно признаки игрового процесса были описаны Й. Хейзингой. Так же, как и Платон, Й. Хейзинга в своем классическом труде «Человек играющий» выделяет следующие черты игры: игра свободна; выводит за рамки обыденности; имеет измерительно-временную замкнутость; структурно упорядоченная; повторяющаяся и вариативная; имеет «реальность» игровых предметов; переживание напряжения и сил; имеет четкие правила и границы (магический круг); содержит риск [1].

Если еще добавить узкоспецифические черты, которые присущи только видеоиграм, то все будет зависеть от особенностей жанра и последующей классификации (типов, видов, разновидностей). Приведем основные отличия видеоигры от обычной игры, опираясь на рассмотрение игровых стратегий популярных ви-

деоигр: Mass Effect; Lineage 2; World of Warcraft; Perfect World; Diablo 2; «Ведьмак», «Загадочный дом», и др.). Эти компьютерные игры характеризует:

- многоуровневость действий с повышением уровня сложности. Каждая компьютерная игра содержит элемент повышения сложности для того, чтобы не потерять интерес игрока;

- иерархичность системы мотивационного поощрения. Единственные реальные игры, где присутствуют вознаграждения, – спортивные, однако победитель может быть только один. Это несправедливо для компьютерных игр, где есть много победителей и много разных призов;

- эстетичность графической архитектуры. Эстетичность каждой компьютерной игры основывается на качестве графической оболочки. С каждым годом игры все больше начинают напоминать фильмы, графика становится все сложнее, а игроки требовательнее;

- использование аватара как формы сетевой идентичности.

Как специфический феномен и артефакт культуры видеоигра является культурным текстом. У каждого культурного текста есть своеобразные практики их восприятия. В этом аспекте видеоигры предлагают более разнообразные практики, чем кино, литература или классический театр, поскольку содержат элементы всех указанных выше практик, и каждый способ потребления видеоигрового продукта связан с посредниками, внедряющими опыт видеоигры. Устройства виртуальной и дополненной реальности, которая является подмножеством широкого понятия «виртуальной реальности», влияют на восприятие окружающего пространства, перерабатывая или модифицируя его на свой манер.

Можно сказать, что как привычная видеоигра, так и игра с помощью специальной дополнительной технологии проходит в виртуальной реальности (хотя сама игра делает эту реальность актуальной). Фундаментальная разница между

ними проходит в рамках иммерсивности, то есть погружения в игровой процесс. Понимание иммерсивности является важным в контексте медиакультуры, так как с появлением новых посредников трансформируется и опыт игрока, его способы познания окружающего мира.

В практике современной игровой индустрии, когда речь идет об обычных видеоиграх, уже редко используют словосочетание «виртуальная реальность», оставляя монополию для этого термина только для продуктов иммерсивной виртуальной реальности, поскольку видеоигры являются таким явлением, которому виртуальность имманентна.

Если типичная игра доцифровой эпохи была имитацией и держалась на внешней схожести с референтом, то игра цифровой эпохи полностью полагается на симуляцию, где определенные действия или вещи убедительно моделируются, оставляя от референта только образ, симулякр. При этом компрометируется воображение игрока. Исчезает необходимость представлять палку мечом, ведь меч игрок уже имеет в виду конкретной модели – как графической репрезентации оружия, так и репрезентации его действия. Если в некоторых отвлеченных жанрах видеоигр конкретностью моделей можно пренебречь, то о большинстве видеоигр с поддержкой устройств VR такого сказать нельзя. И прежде всего, эта конкретность касается модели человеческого движения, которая должна быть убедительной, так как некорректная модель движения не только приводит к нарушению «погружения» в игру, но и вызывает физиологическое отторжение. Поэтому в ряде видеоигр движение игрового персонажа ограничено движениями головы и руки. Вместо виртуальных ног, позволяющих менять позицию игрока в игровом мире, такие проекты часто используют дискретное движение телепортационным методом. Благодаря этому компромиссу человеческое тело в виртуальной вселенной получает форму вирту-

ального духа, который может материализоваться там, где ему вздумается с виртуальными протезами вместо ног – мажклуюновская теория медиа, доведенная до абсурда.

Важной составляющей иммерсивности в игровых проектах, посвященных свиданиям, является эффект присутствия. Данное свойство VR позволяет участнику почувствовать себя в виртуальном мире как в реальном. Как отмечает австралийский исследователь Д. Э. Бейли, хотя VR и дает почувствовать почти полный эффект присутствия, физические ощущения, в частности гаптические, т. е. ощущение прикосновения, почти не представлены. Сегодня существуют некоторые разработки устройств, способных передавать прикосновение, но большинство из них носят экспериментальный характер [14, с. 127]. На сегодняшний день еще не существует ни одного сервиса виртуальных знакомств, большинство с видеоигр подобного плана рассчитаны на одного игрока, но перспектива появления подобных проектов очевидна.

Технология виртуальной реальности в сегодняшнем ее состоянии является еще не до конца сформированным инструментом, подтверждающим большое количество проектов от независимых разработчиков, больше напоминающих демонстрационный продукт, в котором технология проходит «обкатку», чем полноценные игры [15]. Данные проекты направлены, прежде всего, на усовершенствование имеющихся способов взаимодействия с данной технологией. Между телом игрока и аватара в игре уже нет такой пропасти взаимодействия между компьютером и человеком, потому что тело само по себе стало интерфейсом. Это расширило возможности видеоигры, позволив реализовать разновидность традиционных игр, называемых «играми-головокружением» (illinx). В перспективе данная технология может стать революционной в отношениях между человеком и машиной, еще больше стирая границы

их взаимодействия, или как минимум стать основой для образования новых сообществ, которые смогут полноценно использовать виртуальные площадки для реализации потребностей в общении и творчества.

Не менее популярна технология «дополненной реальности». Один из наиболее известных примеров в массовой культуре использования «дополненной реальности» обнаруживается в фантастическом кинофильме «Робокоп» П. Верговена. Полисмен, который был убит, а затем как эксперимент оживлен с помощью кибертела, видит мир сквозь призму дополненной реальности – привычные вещи получают измерение компьютерного интерфейса. Сегодня любому владельцу смартфона с соответствующим программным обеспечением открыто подобное видение окружающего мира, и видеоигры здесь могут стать шагом для натурализации такой точки зрения.

В общем виде явление «дополненной реальности» является подвидом более широкого класса «виртуальной реальности», отличающегося характером реальности, с которой взаимодействует пользователь и устройства, с помощью которых получается необходимый эффект. Если в «виртуальной реальности» пользователь имеет дело с вполне вымышленным миром, реализуемым с помощью компьютерных технологий, то дополненная реальность реализует взаимодействие с реальным миром, добавляя к нему виртуальный интерфейс. Если устройства «виртуальной реальности» упрощают интерфейс взаимодействия игрока с внешним миром до как можно более естественного, для чего, например, используются различные датчики движения, передающие состояние игрока в виртуальном мире, то «дополненная реальность», наоборот, вводит дополнительный интерфейс при взаимодействии и в привычных, «реальных» вещах появляются дополнительные компьютероцентрические интерфейсы.

Игры «виртуальной» и «дополненной реальности» предлагают игрокам необычный опыт большего погружения в смоделированный игровой мир, который все больше ориентируется на телесность и актуальный чувственный опыт человека, еще сильнее размывая границу между игрой и не игрой.

Сегодня можно с уверенностью говорить о том, что компьютерные игры стали трендом глобальной массовой культуры и позволяют моделировать социальную реальность, формировать идентичность и управлять сознанием индивидов. Распространяется также их культуроформирующая функция, так как каждая видеоигра – это своеобразное социокультурное пространство с собственными обычаями, символами, традициями, политическими и экономическими факторами, во многом отражающими существующую реальность. С социокультурной точки зрения видеоигры являются важным репрезентативным феноменом электронной культуры, непосредственно связанной с интенсификацией технического прогресса и развитием компьютерных и интернет-технологий. Они изменили структуру общества и привели к жизни новые субкультуры сетевых игроков, создали новые традиции и ритуалы, сформировали новые поведенческие и коммуникативные стили.

Многочисленные социологические исследования демонстрируют, что стремительный рост популярности компьютерных игр в массовой культуре обусловлен их присущими характеристиками: предоставлением свободы выбора и действий, наличием творческого потенциала, эстетическим оформлением, способностью к символическому преобразованию окружающей среды, определенными временными и пространственными рамками, а также установлением правил, диктующих специфический режим игры [16].

Игра может быть интерпретирована как проект, формирующийся на подсознательном уровне у человека. Эта кон-

цепция находит яркое отражение при анализе игрового моделирования с точки зрения его новаторского потенциала [17, с. 103].

Таким образом, видеоигры – это не просто развлечение, а сложный культурный феномен, формирующий особую цифровую реальность, которая находится на метауровне по отношению к реальному миру. В отличие от традиционных игр видеоигры создают виртуальную среду, обладающую уникальной степенью отчужденности. Получается своего рода «удвоение виртуализации», позволяющее игроку пережить совершенно новые формы социального взаимодействия и самовыражения, недоступные в «первичной» реальности. Эта «вторичная» виртуальность, создаваемая информационными технологиями, оснащается собственными социальными структурами, экономическими системами, политическими идеологиями, которые могут быть как отражением реального мира, так и его сатирическим или утопическим переосмыслением [18]. Видеоигры синтезируют лучшие черты предыдущих форм игрового и художественного опыта. Они успешно интегрируют интерактивность традиционных игр (настольных, народных) с нарративными техниками литературы, кино и театра, создавая уникальный культурно-технический конгломерат. Важно подчеркнуть, что эта интерактивность не ограничивается линейными сюжетными линиями. Более того, видеоигры обладают собственной темпоральностью. Время в игре может течь со своей скоростью, быть ускоренным или замедленным, прерываться и возобновляться в зависимости от действий игрока. Это создает особую атмосферу погружения и отрыва от реального мира. В соответствии с теорией Й. Хейзинга игра представляет собой акт «исправления» реальности, позволяющий испытать новые ощущения и возможности. Джейн Макгонигал развивает эту мысль, подчеркивая положительные социальные аспекты

игр, способность видеоигр объединять людей, развивать командный дух, решать сложные задачи в коллаборации [19].

Однако нельзя не отметить и риски, связанные с чрезмерным увлечением видеоиграми. Как отмечал Ветушинский, истощение креативного потенциала воображения может привести к зависимости и эскапизму – попыткам убежать от реальности в виртуальный мир, избегая решения насущных проблем [6].

Доказано, что видеоигры влияют на когнитивное развитие как положительно, так и отрицательно. Исследования также показали, что видеоигры, особенно те, которые требуют стратегии, критического мышления или принятия сложных решений, могут улучшать когнитивные способности. Например, доказано, что участие в видеоиграх может улучшать исполнительные функции, такие как внимание, планирование и решение задач [20]. Такие навыки необходимы в академической среде и при социальном взаимодействии. Это связано с тем, что они помогают людям лучше организовывать задачи, концентрировать внимание и своевременно принимать решения.

Однако не все аспекты видеоигр полезны для когнитивного развития. Определенные изменения в когнитивном развитии могут негативно сказаться на таких областях развития, как решение задач, концентрация внимания и принятие решений. Видеоигры с высокой вероятностью вызывают привыкание, что дополнительно связано с некоторыми когнитивными нарушениями и отклонениями в развитии. Доказано, что у студентов, зависящих от видеоигр, часто снижается концентрация внимания и контроль над импульсами, что может привести к множеству негативных последствий в их жизни [21]. Влияние видеоигр на когнитивное развитие в конечном счете зависит от типа игр, времени, проведенного за игрой, и баланса между виртуальной и реальной деятельностью.

Таким образом, компьютерные игры получили особое развитие в социуме. Сегодня видеоигры дают право обращаться к важным вопросам, которые являются табуированными в мейнстримных медиа, в частности связанных с этическими проблемами, формированием специфической идентичности. Возможность выбора в видеоигре делает их гибким инструментом для поднятия этических вопросов, а так называемые независимые игры имеют возможность поднимать эти вопросы более акцентированно. В условиях неопределенности, социальных потрясений и кризисов люди склонны к поиску новых форм социальной реальности, в этом случае компьютерные игры предоставили возможность моделирования таких реалий.

Выводы

Несмотря на общий генезис с традиционной игрой, видеоигры представляют отдельный вид современной медиакультуры, который постоянно обновляется в соответствии с трансформациями в обществе, помогает освоению человека в современном мире. В частности, определено, что точкой различия традиционной игры и видеоигры становится ее зависимость от той технологии, которая используется для взаимодействия игрока и игры.

Вопреки тому, что видеоигры имеют своих авторов, иногда структура самой видеоигры способствует игрокам выходить за рамки того, что предлагается разработчиками благодаря нестандартным тактикам в игре или ее модификации, что позволяет использовать любые радикальные сообщения и делиться ими с сообществом игроков.

В современной культуре видеоигра функционирует не только как инструмент для эскапизма, но и для обращения к реальности. Интерактивная природа видеоигр предлагает другим способом постичь реальные события: особенность видеоигры, которая часто для этого используется, называется «процедурной риторикой».

Культурный потенциал подобного метода с учетом простоты создания таких игр трудно переоценить, так как видеоигра позволяет сделать убедительное высказывание по поводу текущих событий. Оно будет основываться не на вербальном убеждении (хотя некоторые игры по поводу текущих событий используют и их), а по убеждению опытом благодаря представлению интерактивных моделей определенных систем.

Видеоигры, ставшие в последнее время частью жизнедеятельности человека, особенно молодежи, создают модель, прототипом которой является не только реальное общество, но часто литератур-

ные произведения, кино. Компьютерные игры приобрели настолько важное значение, что в наше время даже принято говорить о компьютерном моделировании, которое часто применяется с учебно-воспитательными целями. Именно с помощью компьютерных игр у личности формируются навыки моделирования образа новой социальной реальности, выхода из кризисных ситуаций. Поэтому мы можем анализировать компьютерные игры как агента первичной социализации и разрабатывать стратегию социализации личности с помощью обучающих компьютерных игр, сосредоточенных на традиционных ценностных ориентациях.

Список литературы

1. Хейзинга Й. *Homo Ludens* // Человек играющий: статья по истории культуры. М.: Айрис пресс, 2003. 486 с.
2. Савицкая Т. Е. Компьютерные игры: шаг к культуре будущего? // Культура в современном мире. 2012. № 4. С. 5.
3. Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры. М.: О.Г.И., 2007. 302 с.
4. Богост Я. Бардак в видеоиграх // Логос. 2015. Т. 25, № 1 (103). С. 79–99.
5. Zimmerman E. Do Independent Games Exist? URL: <http://www.ericzimmerman.com/s/indiegames.pdf> (дата обращения: 17.01.2025).
6. Ветушинский А. С. Игродром: что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре. М.: Эксмо, 2021. 272 с.
7. Беляева У. П. Видеоигры как технокультурный феномен: история становления и социокультурная значимость // Научный результат. Социальные и гуманитарные исследования. 2021. Т. 7, № 3. С. 91–104.
8. Беляева Л. А., Новикова О. Н. «Человек играющий» в эпоху постмодерна // Идеи и идеалы. 2018. Т. 2, № 3. С. 82–95.
9. Фоминых М. В. Игра как социокультурный феномен. URL: <https://cyberleninka.ru/.../igra-kak-sotsiokulturnyy-fenomen-1> (дата обращения: 17.01.2025).
10. Maggioli R. The cultural significance of games and their evolution over the years. URL: <https://landing.jobs/blog/gaming-culture-evolution/> (дата обращения: 17.01.2025).
11. Белов С. И. Видеоигры – инструмент формирования коллективных представлений о событиях прошлого, настоящего и будущего? // Проектирование будущего. Проблемы цифровой реальности: труды V Международной конференции (3-4 февраля 2022 г., г. Москва). М.: ИПМ им. М. В. Келдыша, 2022. С. 223–233.
12. Килимова Л. В., Черкашин М. Д. Историческая память как ресурс консолидации общества: проблемы и перспективы исследования // Известия Юго-Западного государственного университета. Серия: Экономика. Социология. Менеджмент. 2024. Т. 14, № 6. С. 237–250.
13. Платон. Диалоги: Апология Сократа. Критон. Алкивиад 1. Евтифрон. Лисид. Ион. Протагор. Кратил. Федон. Пир. Федр. Государство. М.: Эксмо, 2009. 638 с.

14. Bailey D. E. The Potential for Immersive Technology combined with Online Dating // Australian Journal of Telecommunications and the Digital Economy. 2017. N 5(4). P. 125-135.
15. Иванов Д. В. Виртуализация общества. СПб.: Петербургское востоковедение, 2000. 96 с.
16. Стоп игра?! Проблемы российского онлайн-гейминга // ВЦИОМ. URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/stop-igra-problemy-rossiiskogo-onlain-geiminga> (дата обращения: 17.01.2025).
17. Дудченко В. С., Макаревич В. Н. Игровые методы в социологии // Социологические исследования. 1990. № 12. С. 103-112.
18. Бибарсов Д. А. Теоретико-методологические проблемы исследования виртуальной игрофикации социальной реальности // Вестник ВГУ. Серия: Философия. 2023. № 4. С. 18-25.
19. Макгонигал Д. Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. 384 с.
20. Relations between Video Game Engagement and Social Development in Children: The Mediating Role of Executive Function and Age-Related Moderation / Ke Xu, Shuliang Geng, Donghui Dou, Xiaocen Liu // Behav. Sci. 2023. N 13(10). P. 833. <https://doi.org/10.3390/bs13100833>
21. Comparing the Social Skills of Students Addicted to Computer Games with Normal Students / Bibi Eshrat Zamani, Ali Kheradmand, Maliheh Cheshmi, Ahmad Abedi // Addiction and Health. 2010. N 2(3-4). P. 59-65. [https://doi.org/10.1016/S0924-9338\(12\)74212-8](https://doi.org/10.1016/S0924-9338(12)74212-8)

References

1. Huizinga J. Homo Ludens. In: Man playing: an article on the history of culture. Moscow: Airis press; 2003. 400 p. (In Russ.)
2. Savitskaya T.E. Computer games: a step towards the culture of the future? *Kul'tura v sovremennom mire = Culture in the Modern World*. 2012;(4):5. (In Russ.)
3. Caillois R. Games and People; Articles and Essays on the Sociology of Culture. Moscow: O.G.I.; 2007. 302 p. (In Russ.)
4. Bogost J. Mess in Video Games. *Logos = Logos*. 2015;25(1):79–99. (In Russ.)
5. Zimmerman E. Do Independent Games Exist? Available at: <http://www.ericzimmerman.com/s/indiegames.pdf> (accessed 17.01.2025).
6. Vetushinsky A.S. Igrodrom: what you need to know about video games and gaming culture. Moscow: Eksmo; 2021. 272 p. (In Russ.)
7. Belyaeva U.P. Video games as a technocultural phenomenon: history of formation and sociocultural significance. *Nauchnyy rezul'tat. Sotsial'nyye i gumanitarnyye issledovaniya = Scientific Result. Social and Humanitarian Research*. 2021;7(3): 91-104. (In Russ.)
8. Belyaeva L.A., Novikova O.N. «Man Playing» in the Postmodern Era. *Idei i idealy = Ideas and Ideals*. 2018;2(3):82-95. (In Russ.)
9. Fominykh M.V. Game as a sociocultural phenomenon. (In Russ.) Available at: <https://cyberleninka.ru/.../igra-kak-sotsiokulturnyy-fenomen-1> (accessed 17.01.2025).
10. Maggioli R. The cultural significance of games and their evolution over the years. Available at: <https://landing.jobs/blog/gaming-culture-evolution/> (accessed 17.01.2025).
11. Belov S.I. Video games – a tool for forming collective ideas about events of the past, present and future? In: *Proyektirovaniye budushchego. Problemy tsifrovoy real'nosti: trudy 5-y Mezhdunarodnoy konferentsii (3-4 fevralya 2022 g., g. Moskva) = Designing the future. Problems of digital reality: Proceedings of the 5th International Conference, 3-4 February 2022, Moscow*. Moscow: IPM im. M.V. Keldysha; 2022. P. 223-233. (In Russ.)

12. Kilimova L.V., Cherkashin M.D. Historical memory as a resource for consolidation of society: problems and prospects of research. *Izvestiya Yugo-Zapadnogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Ekonomika. Sotsiologiya. Menedzhment* = *Proceedings of the Southwest State University. Series: Economics, Sociology and Management*. 2024;14(6):237-250. (In Russ.)
13. Platon. Dialogues: Apology of Socrates. Crito. Alcibiades 1. Euthyphro. Lysis. Ion. Protagoras. Cratylus. Phaedo. Feast. Phaedr. State. Moscow: Eksmo; 2009. 638 p. (In Russ.)
14. Bailey D.E. The Potential for Immersive Technology combined with Online Dating. *Australian Journal of Telecommunications and the Digital Economy*. 2017;(5):125-135.
15. Ivanov D.V. Virtualization of society. St. Petersburg: Peterburgskoye Vostokovedeniye; 2000. 96 p. (In Russ.)
16. Stop the game?! Problems of Russian online gaming. VTsIOM. (In Russ.) Available at: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/stop-igra-problemy-rossiiskogo-onlain-geiminga> (accessed 17.01.2025).
17. Dudchenko V.S., Makarevich V.N. Game methods in sociology. *Sotsiologicheskiye issledovaniya* = *Sociological Research*. 1990;(12):103-112. (In Russ.)
18. Bibarsov D.A. Theoretical and methodological problems of studying virtual gamification of social reality. *Vestnik VGU. Seriya: Filosofiya* = *VSU Bulletin. Series: Philosophy*. 2023;(4):18-25. (In Russ.)
19. McGonigal D. Reality in Question. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Moscow: Mann, Ivanov i Ferber; 2018. 384 p. (In Russ.)
20. Ke Xu, Shuliang Geng, Donghui Dou, Xiaocen Liu. Relations between Video Game Engagement and Social Development in Children: The Mediating Role of Executive Function and Age-Related Moderation. *Behav. Sci.* 2023;13(10):833. <https://doi.org/10.3390/bs13100833>
21. Bibi Eshrat Zamani, Ali Kheradmand, Maliheh Cheshmi, Ahmad Abedi. Comparing the Social Skills of Students Addicted to Computer Games with Normal Students. *Addiction and Health*. 2010;(2):59-65. [https://doi.org/10.1016/S0924-9338\(12\)74212-8](https://doi.org/10.1016/S0924-9338(12)74212-8)

Информация об авторах / Information about the Authors

Килимова Людмила Викторовна, кандидат социологических наук, заведующий кафедрой философии и социологии, Юго-Западный государственный университет, г. Курск, Российская Федерация, e-mail: lyuda-klv@yandex.ru, ORCID: 0000-0001-8764-1641

Lyudmila V. Kilimova, Candidate of Sciences (Sociology), Head of the Department of Philosophy and Sociology, Southwest State University, Kursk, Russian Federation, e-mail: lyuda-klv@yandex.ru, ORCID: 0000-0001-8764-1641

Черкашин Михаил Дмитриевич, кандидат философских наук, доцент кафедры философии и социологии, Юго-Западный государственный университет, г. Курск, Российская Федерация, e-mail: cherkashin07@mail.ru, ORCID: 0000-0001-6972-2579

Mikhail D. Cherkashin, Candidate of Sciences (Philosophy), Associate Professor of the Department of Philosophy and Sociology, Southwest State University, Kursk, Russian Federation, e-mail: cherkashin07@mail.ru, ORCID: 0000-0001-6972-2579