

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт образования и социальных наук
Кафедра социологии

Утверждена распоряжением по институту
от 28.02.2020 г. № 14-р/20

Допущена к защите
«27» июня 2020 г.

Заведующий кафедрой социологии
Доктор социологических наук,
профессор Лушников Д.А.

(подпись зав. кафедрой)

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

Видеоигры как социокультурный феномен современности

Выполнил:

Петросян Давид Сергеевич,
студент 4 курса, группы
СОЦ-б-о-16-1 направления подготовки
39.03.01 «Социология», направленность
(профиль) «Социальная структура,
социальные институты и изменения»,
очной формы обучения

(подпись)

Нормоконтролер:

Асатрян Светлана Сергеевна,
кандидат социологических наук, доцент
кафедры социологии

(подпись)

Руководитель:

Асатрян Светлана Сергеевна,
кандидат социологических наук, доцент
кафедры социологии

(подпись)

Дата защиты «30» июня 2020 г.

Оценка _____

Ставрополь, 2020 г.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИЗУЧЕНИЯ ВИДЕОИГР КАК СОЦИОКУЛЬТУРНОГО ФЕНОМЕНА В СОВРЕМЕННОМ ОБЩЕСТВЕ	7
1.1 Становление и развитие социокультурного подхода в науке	7
1.2 Социокультурный подход в изучении видеоигр как части массовой культуры в современном обществе	14
1.3 Социокультурный характер институционализации видеоигр в науке и обществе	23
ВЫВОДЫ ПО ПЕРВОМУ РАЗДЕЛУ	34
2. СОЦИОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ СОЦИОКУЛЬТУРНОГО ФЕНОМЕНА ВИДЕОИГР В СОВРЕМЕННОМ ОБЩЕСТВЕ	36
2.1 Методика анализа видеоигр как элемента массовой культуры с позиции социокультурной концепции	36
2.2 Социокультурная значимость видеоигр в качестве полноценного социального института культуры	51
ВЫВОДЫ ПО ВТОРОМУ РАЗДЕЛУ	58
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	60
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	62
ПРИЛОЖЕНИЯ	69

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы исследования. Традиционно общество состояло из чётко определённых социальных групп, которые имели свою уникальную и индивидуализированную культуру. Однако данный тип структуры стал претерпевать изменения под влиянием научно-технического прогресса, способствующего проникновению и взаимодействию различных культур друг с другом. Благодаря научно-техническому прогрессу процесс социокультурного взаимодействия между субъектами различных культур претерпел изменение в сторону своего усложнения, поскольку взаимодействие личности, общества и культуры стало протекать посредством всё большего количества связующих их элементов. Глобализация, в процессе которой возникает феномен массовой культуры, также способствовала усложнению социальной структуры. Массовая культура в силу своего характера влияния содержит огромное количество разнообразных произведений, благодаря которым осуществляется процесс взаимодействия личности, общества и культуры. Однако вопрос о социокультурной значимости данных произведений для общественного развития вызывает затруднение в силу того, что по большей части произведения массовой культуры носят развлекательный характер, следовательно, в теории имеют меньшую интеллектуальную нагрузку и стремятся наоборот субъектов от реальности отвлечь и расслабить. Обратная сторона же заключается в том, что развлекательное произведение массовой культуры может нести в себе, наоборот, какую-либо культурную информацию, способствующую приобщению субъектов одной культуры к другой. И самое затруднительное в данном вопросе заключается в том, что развлекательные произведения массовой культуры нередко в исследованиях рассматриваются с позиции их критики на основании социально-деструктивных следствий, которые они вызывают (различные виды маний, случаи девиантного поведения на основе влияния на субъект произведений массовой культуры и т.д.). Однако существует и обратная сторона

в изучении социальнокультурного контекста и роли произведений массовой культуры, к которым относятся и рассматриваемые в данной работе видеоигры. Как и любой другой общественный феномен, массовая культура и её произведения могут оказывать, как положительное, так и отрицательное воздействие на субъекты социокультурных процессов. Более комплексный анализ произведений массовой культуры с целью установления наиболее объективных утверждений о том, какова же их роль в обществе, возможен посредством проведения противоположной исследовательской линии. Она заключается в том, чтобы объяснить, как произведения массовой культуры не перекрывают более традиционные формы культурных произведений, а наоборот, являются одним из связующих элементов в процессе взаимодействия личности, общества и культуры. Видеоигры в силу своей массовизации (согласно данным компании NewZoo, геймерская аудитория людей составляет более трети населения Земли) и быстрых темпов развития укоренились в общественной жизни, однако по-прежнему являются достаточно молодым и неизученным до конца феноменом. И актуальность данной темы исследования заключается в том, чтобы выявить их непосредственную социокультурную роль в процессе взаимодействия личности, общества и культуры, чтобы понять, что из себя представляют видеоигры как социокультурный феномен современности.

Объект исследования – видеоигры как социокультурный феномен современности

Предмет исследования – социокультурный контекст видеоигр

Цель исследования – установить роль видеоигр в современном обществе в качестве «мостов», способствующих процессу взаимодействия личности, общества и культуры

Задачи исследования:

1. Рассмотреть социокультурный подход как научную концепцию.
2. Рассмотреть связь между видеоиграми, социокультурным подходом и феноменом массовой культуры.
3. Определить, что понимается под видеоиграми на современном этапе

развития общества.

4. Провести анализ визуальных материалов и источников, позволяющих выявить роль видеоигр как социокультурного феномена современности.

5. Выявить связующую функцию видеоигр как «мостов» через их внутренний контекст и с позиции их влияния на субъектов социокультурных процессов как социального института культуры, способствующего процессу взаимодействия личности, общества и культуры.

Гипотеза-основание: видеоигры выступают в качестве полноценного социокультурного феномена современности, способствующего процессу взаимодействия личности, общества и культуры.

Гипотезы-следствия:

1) Видеоигры выступают в качестве связующего элемента, способствующего взаимодействию личности, общества и культуры, на основе своего внутреннего визуального контекста.

2) Видеоигры могут оказывать влияние на возникновение взаимодействия между личностью, обществом и культурой, выступая в качестве полноценного социального института культуры.

Методы и информационная база исследования.

Методологическую базу исследования составляют положения гуманитарных наук и междисциплинарной научной дисциплины Game Studies, благодаря которым сформулированы общие и частные представления о видеоиграх как научной проблеме, представлены отдельные стороны их осмысления в контексте социокультурного подхода.

Междисциплинарный характер исследования предполагает выбор наиболее приоритетных подходов в изучении проблемы определения роли видеоигр в современном обществе. В работе использовался общенаучный диалектический метод познания, методы анализа и синтеза.

Теоретическую базу исследования составляют научные труды в области Game Studies и социокультурного подхода.

Практическую базу исследования составляет социологическое

исследование на тему: «Видеоигры как социокультурный феномен современности».

В процессе подготовки и проведения исследования были проанализированы и изучены научные статьи, публикации по ранее проведенным исследованиям, электронные сайты и зарубежные источники, освещающие тему видеоигр как социокультурного феномена современности.

Для эмпирической части исследования были выбраны метод анализа визуальных данных и анализ источников.

Теоретическая значимость работы. Приращение научного знания в области социологии культуры.

Практическая значимость работы. Социологическая информация о видеоиграх как социокультурном феномене современности может поспособствовать развитию отдельных научных исследований, а также распространению такой научной дисциплины как Game Studies в отечественной научной мысли.

Значимость результатов, полученных в ходе исследования, определяется востребованностью в становлении и укреплении научных дисциплин, занимающихся изучением достаточно молодых и неизученных социокультурных феноменов, к которым можно отнести и видеоигры.

Структура и объём ВКР. Работа состоит из введения, двух разделов, включающих в себя 5 параграфов и выводы по разделам, заключения, списка использованных источников, который включает в себя 74 наименования, и 7 приложений. Общий объём работы – 73 страницы.

1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИЗУЧЕНИЯ ВИДЕОИГР КАК СОЦИОКУЛЬТУРНОГО ФЕНОМЕНА В СОВРЕМЕННОМ ОБЩЕСТВЕ

1.1 Становление и развитие социокультурного подхода в науке

В современной науке существует большое количество концепций, рассматривающих общество с различных позиций. Наиболее комплексными являются те концепции, которые рассматривают различные социальные изменения, феномены, процессы и явления во взаимосвязи. Таким как раз является социокультурный подход, который складывался в научной мысли достаточно долгое время.

Выявление у анализируемых объектов социокультурных характеристик на начальном этапе развития концепции протекало через перспективу исторического развития общества в целом. Человек на этом этапе мыслился как творец, создающий культуру, то есть культурные ценности и культурные произведения являются результатом человеческой деятельности.

При рассмотрении становления социокультурного подхода важно отметить роль П. Сорокина. В его научном труде «Социальная и культурная динамика», опубликованном в США в 1937 г., заложены фундаментальные основы для понимания социокультурной теоретической концепции. Её исходным принципом является установление процессов смены одной фундаментальной формы культуры на другую в качестве более значимых и решающих событий в развитии общества. Объясняется это на основании того, что именно в данные периоды человеческая цивилизация претерпевает гораздо более сильную трансформацию, чем даже во время смены формы государственно-территориального устройства с монархии на республику, либо же от перехода с одной общественно-экономической формации на другую,

поскольку культурные изменения носят по-настоящему революционный характер¹.

Трансформация общества под влиянием новых информационных и компьютерных технологий во второй половине и ближе к концу XX столетия является примером такого колоссального социокультурного сдвига, поскольку в ходе него открывается возможность для перехода на совершенно новый этап в развитии социума, а именно на стадию постиндустриального общества. Как раз в это же время начинается становление индустрии видеоигр.

Одним из важнейших положений Сорокина в изучении социокультурного подхода является утверждение о тождественности между понятиями «личность», «общество» и «культура». Она заключается в том, что все понятия находятся на одном уровне, ни одно не вытекает из другого, а также между ними существует взаимосвязь и взаимовлияние.

Американский антрополог и культуролог Л. Уайт тоже сыграл важную роль в становлении социокультурной научной концепции. Хотя во второй половине XX века его труды и подверглись резкой критикой, в 90-е годы его идеи были в итоге признаны. Л. Уайт считал, что культура является социо-политико-экономической системой, в которой протекает жизненный процесс человеческой цивилизации. Причём человеческое поведение строго зависит от состояния культуры на определённый момент времени. По Уайту, если культура претерпевает изменения, то же самое происходит и с человеческим поведением.

Американский социолог Р. Мертон раскрывал социокультурный подход через рассмотрение взаимосвязи между культурой и социально-стратификационными изменениями в обществе, в результате чего выявил два фактора воздействия культуры на социальную динамику. Первый заключается в существовании культурных целей, намерений и интересов, следование которым происходит на уровне всего общества или отдельных социальных страт. Между

¹ Белякова Ю.Л. Социокультурный подход: этапы формирования и оссоциокультурный подход: этапы формирования и основные императивы // Государственное управление. Электронный вестник. 2011. №29. / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2COnOEf> (дата обращения: 23.03.2020)

целями существует связь, а ценности, сопряжённые с ними, находятся в строгой иерархии. Вторым фактором является то, что культура имеет регуляторы, которые способны оказывать воздействие на способы достижения целей, которые приемлемы для общества в целом или для его большинства. В данном случае Мертон объясняет то, что любая социальная группа всегда устанавливает связи между культурными целями и способами их достижения с этическими и поведенческими нормами, которые существуют в обществе¹.

Вторая половина XX столетия характеризуется повышением интереса к роли культуры, как в общественном сознании, так и среди специалистов различных областей социально-гуманитарных наук. В силу проявившегося в 60-х – 80-х годах XX века кризиса буржуазного общества, как уже недостаточно гибкой системы, которая более не способствует эффективному развитию личности, а также на фоне растущей актуализации понимающей социологии возникают новые социологические концепции, целью которых являлся поиск новых подходов к изучению взаимосвязи между личностью и обществом (почти одновременно в 1984 году свои работы по изучению данной проблемы опубликовали А. Турен, Э. Гидденс и Н. Луман.). XXI век для социокультурного подхода характерен ростом его популярности в качестве научного метода в социологии.

Также, отмечает Ж. Тощенко, существует и злоупотребление понятием «социокультурный», которое способствует потере научности, проявляющейся в том, что данным термином в общем смысле излишне пользуются при описании самых разнообразных социальных процессов.

Развитию социокультурного подхода в социологической мысли предшествуют, по мнению культурного психолога Д. Верча, работы в так называемой «культурной психологии», которая сформировалась благодаря

¹ Белякова Ю.Л. Социокультурный подход: этапы формирования и оссоциокультурный подход: этапы формирования и основные императивы // Государственное управление. Электронный вестник. 2011. №29. / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2COnOEf> (дата обращения: 23.03.2020)

трудам М. Коула, Р. Шведера и других. Сам Верч считает, что смыслом социокультурного подхода является определение обусловленности человеческих действий культурными, социальными и историческими факторами.

Генезис развития социокультурной концепции в России связан с работами Т.И. Заславской, Г.В. Осипова, Н.И. Лапина, Ф.И. Минюшева, В.Н. Кузнецова и др. Создателем же полноценной социокультурной теории, которая описывает динамику протекающих в российском обществе явлений, изменений и процессов является А.С. Ахиезер¹. В основе его трактовки данной концепции лежит тезис о том, что независимо от мотивов человеческих действий, деятельность всегда фиксируется в культуре. Культура в данном случае выступает в качестве текста, содержащего мотивацию людей, при этом они даже не всегда могут это осознавать. При этом остальные сферы жизни общества не отрицаются, культура попросту выявляется как приоритетная и главенствующая, которая пронизывается в каждую из них. Деятельность субъекта занимает в ней центральное место. Имеется ввиду, что она обусловлена тем, как исторически сложился определённый тип культуры в каком-либо обществе.

Ахиезер выделяет следующие элементы в социокультурной концепции:

1. (Со)общество понимается в качестве субъекта самовоспроизводительной деятельности.

2. Степень выживаемости (со)общества-субъекта зависит от того, насколько эффективно предотвращается дезорганизация между его субкультурой и социальными отношениями.

3. (Суб)культура и отношения (со)общества-субъекта тесно переплетены друг с другом и проявляются в том, что первое способствует воспроизводству

¹ Белякова Ю.Л. Социокультурный подход: этапы формирования и оссоциокультурный подход: этапы формирования и основные императивы // Государственное управление. Электронный вестник. 2011. №29. / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2COOnOef> (дата обращения: 23.03.2020)

отношений, а второе служит организационной основой для воспроизводства культуры¹.

4. Экстраполяция накопленного теоретического материала на новые общественные условия абстрактна и требует конкретизации, чтобы лечь в основу новых программ по обеспечению выживаемости субъектов.

5. Поиск меры между процессами преодоления и роста дезорганизации.

6. Осуществление анализа трансформации человеческой деятельности между тенденциями монологизации и диалогизации.

7. Существованию общества способствует диалог. Взаимопроникновение культур различных обществ способствует формированию основы для эффективного осуществления новых общественных изменений.

8. В методологии должно уделяться внимание специфике стран и этносов в ходе анализа различных социокультурных изменений.

9. Каждое (со)общество потенциально может осуществлять собственное воспроизводство, если усложняются жизненные условия, цели и средства их достижения.

10. Оценка эффективности элементов воспроизводственной социокультурной деятельности зависит от того, насколько каждый из них может влиять на деятельность, осуществляемую субъектами.

11. Ахиезер выделяет два типа «суперцивилизации»²:

1) Традиционная суперцивилизация своей деятельностью стремится сохранить имеющуюся в обществе эффективность социокультурной воспроизводственной деятельности.

¹ Белякова Ю.Л. Социокультурный подход: этапы формирования и оссоциокультурный подход: этапы формирования и основные императивы // Государственное управление. Электронный вестник. 2011. №29. / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2COnOEf> (дата обращения: 23.03.2020)

² Белякова Ю.Л. Социокультурный подход: этапы формирования и оссоциокультурный подход: этапы формирования и основные императивы // Государственное управление. Электронный вестник. 2011. №29. / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2COnOEf> (дата обращения: 23.03.2020)

2) Либерально-модернистская суперцивилизация ориентирована на постоянные качественные изменения и совершенствование этой деятельности. Ахиезер считает, что каждое общество способно в ходе осмысления своей культурной деятельности отнести себя к одному из этих двух типов суперцивилизации, при этом на определённом этапе принадлежать к противоположной, из-за чего в целом принадлежность выявляется неоднозначная.

12. Что касается российского общества, то Ахиезер считает, что в силу своего расколотого характера диалог между социокультурными ценностями двух типов суперцивилизации достаточно ограниченный. Имеется ввиду, что в ходе происходивших в России социальных изменений и процессов потеря господства традиционалистского типа не привела к переходу на либерально-модернистский курс. Из-за этого существует угроза возникновения критических уровней дезорганизации (этноконфессиональные и другие конфликты).

13. Социокультурная концепция содержит тезис о том, что сложившиеся культурные системы более не позволяют получать новые знания из-за постоянной динамики и усложнений общественной системы в целом. Отсюда следует, что наравне с трансформацией общества происходит и трансформация культурной системы.

14. В социокультурной концепции субъекты мыслятся в качестве элементов общественной системы, способных обеспечивать свое существование, то есть предотвращать свою катастрофу в усложняющемся мире. Это означает, что сама категория определяется ее рефлексией, то есть возможностью наращивать свои способности, делать их предметом собственной деятельности.

15. В социокультурном подходе явление общественной катастрофы рассматривается с позиции её предотвращения субъектами на основе использования накопленных в культуре возможностей. Таким образом, главная мысль в методологии и теории Ахиезера – это необходимость общества самосовершенствоваться на основе социокультурной динамики. Для этого

необходимы соответствующие социальные институты, которые будут опираться на существующую в обществе культуру¹.

Комплексную методологию в рамках социокультурного подхода предложил Н.И. Лапин. Общество рассматривается в качестве единства культуры и социальности, которые образуются в процессе человеческой деятельности. Культура в данном случае выступает в качестве комбинации способов и результатов человеческой деятельности, а социальность в качестве совокупности отношений между социальными субъектами. Тип социальности, характер культуры, тип соотношения личности и общества выступает в качестве трёх фундаментальных измерений, которые интегрируются между собой, оказывают друг на друга взаимовлияние и не выводятся друг из друга.

По мнению А.И. Ракитова, любая культура представляет собой структуру, состоящую из так называемых «ядра» и «защитного пояса». В ядре содержатся нормы, стандарты и эталоны деятельности, а также ценностная система, и основная его функция заключается в хранении и передаче накопленной исторической информации об определённом обществе следующим поколениям через образование и воспитание. В итоге это способствует процессу формирования у личности национального самосознания на основе протекающего процесса самоидентификации с культурным наследием определённого этноса.

Таким образом, в данном параграфе удалось выявить, что социокультурный подход исходным положением выдвигает процесс соотношения личности, общества и культуры. Единство между ними достигается в процессе человеческой деятельности. Концепция развивалась в несколько этапов. Первая половина XX века характеризуется тем, что в центре культуры находится сам человек, мыслящийся как творец, и поэтому культурные ценности и культурные произведения понимаются именно как результат человеческой

¹ Белякова Ю.Л. Социокультурный подход: этапы формирования и оссоциокультурный подход: этапы формирования и основные императивы // Государственное управление. Электронный вестник. 2011. №29. / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2COnOEf> (дата обращения: 23.03.2020)

деятельности. Во второй половине XX века на фоне кризиса буржуазного общества и повышение интереса к культуре, как в общественном сознании, так и среди учёных, возникает необходимость к выработке новых научных концепций, которые могли бы описать трансформирующееся общество. Наконец, в XXI веке социокультурный подход набирает популярность в качестве научного социологического метода. В отечественной научной мысли концепция больше связана не с временными периодами, а с трудами определённых учёных, в особенности с Ахиезером, который считается её создателем в отечественной социологии.

1.2 Социокультурный подход в изучении видеоигр как части массовой культуры в современном обществе

На современном этапе развития общества видеоигры укоренились в повседневной жизни людей. Масштабы видеоигровой индустрии можно понять, если обратиться к данным компании NewZoo, в которой на 2018 год удалось выявить, что 2,3 миллиарда людей увлекаются видеоиграми¹. Причём, в NewZoo также проводилось исследование по поводу гендерного распределения в данной вопросе, и удалось выявить, что более миллиарда женщин играют в видеоигры².

Если говорить об определении видеоигр в современном обществе, то данный феномен трактуется по-разному. Различные источники сводят трактовку данного понятия к тому, что видеоигра представляет из себя интерактивный цифровой развлекательный продукт, разработанный для определённых устройств³. В научной дисциплине, посвящённой как раз изучению видеоигр, определения даются менее очевидные и более гибкие. Например, видеоигра

¹ Известия: «Треть населения планеты играет в видеоигры». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/385JgjH> (дата обращения: 24.03.2020)

² App2Top: «Newzoo: в мире более миллиарда женщин-игроков». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/3fWPQf0> (дата обращения: 24.03.2020)

³ IGI Global: «What is Video Games?». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2NxxwwM> (дата обращения: 24.03.2020)

может рассматриваться, как текст или как продолжение человеческого воображения¹. Иен Богост даёт видеоигре определение с позиции игрового процесса, под которым в свою очередь подразумевает набор правил по взаимодействию с игровым миром. Видеоигра же в данном случае является процессом использования этих правил при взаимодействии с её интерфейсом².

Прежде чем разбирать связь между видеоиграми и социокультурным подходом, необходимо установить его связь с массовой культурой, как явлением в целом.

Во-первых, как уже указывалось в предыдущем параграфе, на ранних этапах становления социокультурной концепции культура рассматривалась в ней как результат человеческой деятельности. Однако в случае обращения к феномену массовой культуры такого чёткого разграничения уже не существует. Дело в том, что массовая культура – явление глобальное, и анализ его можно осуществлять во всех современных обществах в соответствии с их социокультурной динамикой, но по определённым обобщённым параметрам³.

Несмотря на то, что в массовой культуре произведения создаются уже не творцами, приносящими что-то новое, а «специалистами», они всё ещё являются результатом человеческой деятельности. Но в данном случае проявляется и обратная сторона, поскольку в ходе распространения культурных произведений в массы порождается так называемый «человек массового общества»⁴. Этим термином обозначается этакое безликое общество конформистов, следующее модным тенденциям, стандартам, образцам поведения и т.д.

¹ Студенческая редакция «Вода», НГУ: «Видеоигры — это такая штука, где ничего не должно быть просто так». / [Электрон. ресурс]. - URL: https://nsu.ru/videogames_lecture (дата обращения: 24.03.2020)

² ПостНаука: «Game Studies: Как изучают видеоигры?». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения: 24.03.2020)

³ Орлова Э.А. Социокультурное пространство массовой культуры / [Электрон. ресурс]. - URL: http://www.ifapcom.ru/files/Monitoring/orlova_mass_kult.pdf (дата обращения: 24.03.2020)

⁴ Матецкая А.В. Социология культуры учебное пособие. / [Электрон. ресурс]. - URL: <http://ecsocman.hse.ru/data/471/681/1219/matetskaya.pdf>. (дата обращения: 24.03.2020)

В современном обществе социальные связи устроены совершенно иначе по сравнению с традиционным. Люди массового общества попадают во множество усложнённых связей, образующих сеть, но прочность их слабее, чем в традиционном обществе. Отсюда получается, что глобальный характер массовой культуре может вызывать ряд негативных для общественного развития последствий, например, затмевать накопленное в ходе долгого исторического развития культурное наследие определённого народа, вызывать потерю идентичности и т.д. Однако это не совсем так. Массовая культура не сводит на нет весь накопленный культурный опыт определённых обществ. В силу того, что её произведения транслируются на широкие массы без ограничений к доступу через определённые каналы и в специализированных формах (кино, телевидение, видеоигры и т.д.), расширяются возможности для культурного диалога.

В силу своего глобального характера массовая культура способствует стимулированию самостоятельности индивидов в усвоении необходимой для них информации. Каждый член общества невольно попадает в ситуацию, в которой в какой-то степени имеет как бы равенство по отношению к другим, поэтому формируемая массовой культурой социальная среда как раз и толкает к более самостоятельному осуществлению субъектом своей социализации. Получается, что в массовой культуре, как культура может выступать результатом человеческой деятельности, так и определённые категории, и группы людей могут формироваться в результате трансляции произведений массовой культуры в общество.

Во-вторых, изучение в социокультурном подходе функциональности культуры приводит к выявлению культурных различий между различными обществами на основе протекающего в ходе истории становления его культуры. В результате социокультурная динамика каждого общества имеет свои особенности в столкновении и переработке новых социальных изменений и процессов. Иными словами, существует культурная дифференциация в том, какие «инструкции» культура каждого общества предоставляет его субъектам

для обеспечения эффективного процесса выживания в ходе надвигающихся социальных изменений и процессов¹.

Отличие массовой культуры же проявляется в том, что в ней наоборот содержится не индивидуальная для определённых типов обществ «инструкция», а с обобщёнными для всех правилами. Благодаря ней люди получают относительно структурированную информацию о современной реальности на соответствующем общедоступном языке социальной коммуникации². Благодаря работе ряда функций массовой культуры формируется информационное пространство, из которого субъекты могут получать необходимую для использования информацию в случае попадания в стереотипные социокультурные ситуации. Это пространство формируется в ходе выполнения массовой культурой её *информирующей* функции.

Отбор социокультурных ситуаций осуществляется в процессе значимых изменений в культурной и повседневной сферах человеческой жизни. Массовая культура также может способствовать приобщению своей аудитории к значимым для общества ценностям прошлого и настоящего, что упрощает ориентацию человека в ходе его деятельности в различных сферах общественной жизни. Происходит это на основе установления связи между специализированным и обыденным уровнем культуры путём использования специфичного общепринятого культурного языка. В данном случае речь идёт о выполнении *просветительской* функции.

Массовая культура выполняет *регулятивную* функцию путём трансляции норм, оценок, суждений и тем, которые принимают статус общепринятых и социально-значимых на уровне всего общества.

¹ Орлова Э.А. Социокультурное пространство массовой культуры / [Электрон. ресурс]. - URL: http://www.ifarcom.ru/files/Monitoring/orlova_mass_kult.pdf (дата обращения: 25.03.2020)

² Орлова Э.А. Социокультурное пространство массовой культуры / [Электрон. ресурс]. - URL: http://www.ifarcom.ru/files/Monitoring/orlova_mass_kult.pdf (дата обращения: 25.03.2020)

Социально-манипулятивная функция направлена на убеждение или побуждение аудитории к совершению определённых действий. Приёмы, используемые для применения манипулятивных технологий для управления общественным мнением, могут привести, как к желаемым результатам, так и в свои клишированности и идеологизированности оказаться вовсе не эффективными. В комбинации массовая культура благодаря этим приёмам приобретает двойственный характер, с одной стороны, проявляющийся в упрощении и стереотипности транслируемых культурных образцов, но с другой, в приобретении броскости массовой культурой.

Наконец, наиболее важной для данной работы выступает *рекреационная* функция массовой культуры. Её сущность заключается в том, чтобы отвлекать людей от повседневности и переносить их мысли в мир игр, фантазий и развлечений. Для этого используются различные средства распространения информации через определённые каналы.

К традиционным относят различные беллетристические издания, журналы, телевидение, радио, кино, печатную продукцию и т.д. На современном этапе наиболее актуальной является трансляция информации через электронные или виртуальные источники, либо же их ещё можно называть новыми медиа, и к ним как раз можно отнести видеоигры. Однако стоит отметить, что массовая культура не всегда направляет своё воздействие в сторону отвлечения личности от повседневной реальности, из-за чего может возникнуть опасность разрыва связи с ней. Те же видеоигры, разворачивающиеся в определённом сеттинге, могут содержать в себе аспекты, которые в совокупности позволят использовать произведение в качестве модели, в которой отражаются определённые социальные ситуации. Например, в видеоигре *Remember Me*, принадлежащей к жанру научной фантастики «киберпанк»¹, частично с сюжетом и теми социальными проблемами, который он поднимает, знакомит заставка на главном экране:

¹ DTF: «Remember me — достойный киберпанк». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://dtf.ru/games/31651-remember-me-dostoynyu-kiberpank> (дата обращения: 25.03.2020)



Рисунок-1. Заставка на главном экране меню Remember Me

Фон представлен в виде разрушающегося минималистичного пространства, на котором сменяются нечёткие фрагменты человеческих воспоминаний, а провода указывают на сетевую структуру данного пространства, заголовок на главном экране выполнен в стиле «Глитч-арт»¹, и всё это уже наталкивает на то, что игра может затронуть такие социальные проблемы, как: полная цифровизация, утрата идентичности в виртуальном пространстве, его стабильность, надёжность и т.д.

Исходя из вышеперечисленного, можно утверждать, что массовая культура способствует социокультурному взаимодействию различных типов обществ на современном уровне через использование общепонятного языка, который используется в ходе трансляции информации. Процесс взаимодействия личности, общества и культуры протекает в условиях более сложной внешней среды, создаваемой массовой культурой. Массовая культура открывает больше возможностей и создаёт больше «мостов», под которыми можно понимать различные феномены, способствующие этому взаимодействию, поскольку социально значимая информация транслируется не только для определённого народа, проживающего на какой-либо территории, но для всего общества в целом.

Для выявления целесообразности установления связи между социокультурным подходом и изучением видеоигр как части массовой культуры необходимо обратиться к тому, как два последних понятия сопряжены между

¹ LiveJournal: «Glitch art в искусстве и моде». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://brandshop-ru.livejournal.com/234413.html> (дата обращения: 25.03.2020)

собой. В контексте нашей работы о необходимо обратиться к следующим чертам массовой культуры:

1) Характер формирования массовой культуры не стихийный. Научно-технический прогресс открыл возможности для погружения в по-настоящему новую цифровую реальность, частью которой стали видеоигры, которые разрабатываются для определённых платформ, являющихся так же следствием научно-технического прогресса (персональные компьютеры, игровые приставки¹, консоли, аркадные автоматы и т.д.).

2) Произведения массовой культуры не передаются между поколениями, как культурные произведения в традиционном обществе. Говорит об этом, во-первых, то, что видеоигры привязаны к виртуальным магазинам, в которых их можно приобрести (Steam, PlayStation Store и т.д.), либо же скачать с определённых ресурсов для представителей более «бунтарских субкультур»², либо же к физическим носителям. Во-вторых, транслируемое произведение массовой культуры распространяется за пределы территории определённого государства, из-за чего способствует приобщению разных поколений и представителей самых разных культур.

3) Люди, создающие произведения массовой культуры, в основном являются «специалистами», «профессионалами», «специализированными организациями», нежели творцами, так как не каждый продукт в индустриях массовой культуры является уникальными, большинство же, наоборот созданы по определённой формуле. В индустрии видеоигр специалисты необходимы даже при QA (Quality Assurance или гарантия качества), о чём в одном из своих блогов писал CEO японской компании CyberConnect2 Хироси Мацуяма³. Это должность специалиста, который занимается тестом игры в процессе её

¹ Audio and Video: «Чем отличается игровая приставка от игровой консоли». / [Электрон. ресурс]. - URL: <http://www.audioandvideo.ru/gadget/821> (дата обращения: 26.03.2020)

² Exler: «Что такое торренты и как ими пользоваться». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://www.exler.ru/likbez/chto-takoe-torrenty-i-kak-imi-polzovatsya.htm> (дата обращения: 26.03.2020)

³ Siliconera: «CyberConnect2 CEO Shares His Best Advice On How To Get Into The Video Game Industry». / [Электрон. ресурс]. - URL: [//bit.ly/3aKdREb](http://bit.ly/3aKdREb) (дата обращения: 26.03.2020)

разработки и находит в ней ошибки и недочёты. От него требуется высокий уровень ответственности, коммуникабельности и компетентности (так как ему необходимо знать определённый набор понятий и уметь ими пользоваться в ходе общения с остальными членами команды).

4) Произведения носят главным образом коммерческий, развлекательный характер, и к ним имеется широкий доступ. Специалисты создают визуально-привлекательный продукт, взаимодействие с которым могут осуществлять все имеющие возможность его приобрести люди. Поскольку на создание игры тратится большое количество человеческих, технических, экономических и других ресурсов, то ключевой целью для разработчиков является возможность получить прибыль после проделанной работы.

5) Люди не становятся носителями массовой культуры в результате взаимодействия с накопившимся в ней наследием. Количество произведений массовой культуры слишком велико и обширно для одного человека, чтобы он мог считать себя полноценным её носителем. При этом всё содержание массовой культуры не имеет чётких границ и привязанности к культуре определённого народа (те же японские видеоигры¹ лишь содержат в себе черты японской культуры, но не отражают её в полной мере, потому что это не задача массовой культуры).

б) Образцы массовой культуры (книги, музыка, кино, видеоигры и т.д.) свободно выбираются человеком для того, чтобы получить эмоциональное удовольствие и «разрядиться» от психического напряжения, либо же попросту, чтобы заполнить свободное время. Игра является видом деятельности, совершаемой ради удовольствия, часто основывается на воображении и фантазии². Свобода выбора человеком решения взаимодействовать с игрой или нет осуществляется, во-первых, на основании распространения видеоигр для именно интересующихся категорий населения (то есть выработка у человека

¹ DTF: «Особенность и привлекательность японских игр можно сравнить с ramenом». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/36yTrLj> (дата обращения: 26.03.2020)

² Voluntary: «Игра». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/30TzkWD> (дата обращения: 26.03.2020)

собственных мотивов и желаний приобрести видеоигру), а, во-вторых, во множество жанров¹, направленных на удовлетворение запросов, потребностей и желаний как можно большего количества людей.

7) В массовой культуре не отражается полно содержание культуры современного общества, но она является её значимым элементом. Как уже говорилось несколько раз, массовая культура предоставляет социально значимую информацию в обобщённом, упрощённом виде на общепринятом языке. Видеоигры могут представлять свой взгляд на общество, например, в сюжете, но не полностью отражать реальное состояние событий.

8) Наряду с массовой культурой существуют и традиционная, также «высокая» или «элитарная» и другие культуры². Как уже подчёркивалось ранее, массовая культура не сводит на нет всё наследие других типов культур. В той же степени, как видеоигры не выступают в качестве замены для, например, классической музыки или живописи, даже наоборот могут обращаться к видам деятельности, присущей другим культурам³.

Таким образом, в данном параграфе было выявлено, что массовая культура, с позиции социокультурной концепции определяется как область человеческой деятельности, в которой процесс взаимодействия и взаимной интеграции личности, общества и культуры имеет более сложный характер, из-за более усложнённой социальной среды современного общества, в котором для осуществления этого взаимодействия создано больше «мостов». Транслируемая информация же не имеет строгой направленности на формирование какого-либо индивидуализированного типа культуры, характерного, например, для народа, проживающего на определённой территории, со своей уникальной

¹ iD Tech: «The Many Different Types of Video Games & Their Subgenres». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://www.idtech.com/blog/different-types-of-video-game-genres> (дата обращения: 26.03.2020)

² Матецкая А.В. Социология культуры учебное пособие. / [Электрон. ресурс]. - URL: <http://ecsocman.hse.ru/data/471/681/1219/matetskaya.pdf>. (дата обращения: 26.03.2020)

³ NERDBOT: «Top 7 Examples of Classical Music in Games». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://nerdbot.com/2017/11/21/top-7-examples-of-classical-music-in-games/> (дата обращения: 26.03.2020)

социокультурной динамикой. Исходя из этого, видеоигры можно понимать в качестве одного из таких «мостов», который обеспечивает процесс взаимодействия личности, общества и культуры.

1.3 Феномен институционализации видеоигр в науке и обществе

Для определения видеоигр как полноценного социокультурного феномена на теоретическом уровне необходимо обратиться к процессу их институционализации в науке и обществе.

Процесс становления видеоигр в качестве института, насчитывающего миллиарды пользователей и продуктов, следует рассматривать с двух сторон. Во-первых, с точки зрения институционализации отдельной исследовательской области в науке, благодаря которой могут вырабатываться новые знания, имеющие культурную и социальную значимость. Во-вторых, это процесс становления индустрии видеоигр как полноценного социального института культуры на основе выполняемых ей функций.

Вопрос определения места видеоигр в научных исследованиях играет важную роль, особенно, если подходить к индустрии с позиции определения её как культурного феномена. Для этого существует специальная междисциплинарная область научных исследований Game Studies, являющаяся в некоторой степени спорной даже на Западе, где она развита на более высоком уровне, чем в России и других странах, где гуманитарные исследования появляются с опозданием¹.

Вообще именно институционализацию Game studies как отдельной научной дисциплины связывают с началом нулевых, так как в это время вышел журнал Game Studies и Center for Computer Games Research (Центра исследований компьютерных игр), при IT University of Copenhagen

¹ ПостНаука: «Game Studies: Как изучают видеоигры?». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения: 29.03.2020)

(Копенгагенском университете информационных технологий). Что же касается специфики изучения, то Game Studies не имеет в этом плане чёткого направления. В самом широком и упрощённом смысле исследования в данной области проводятся по всему, что связано с видеоиграми. Учёные последовательно обосновывают, что видеоигры являются независимыми от разных культурных феноменов, например, литературы и кино, так как являются самодостаточными и поэтому требующими отдельной науки для их исследования¹.

К числу авторов, занимающихся исследованием видеоигр, на современном уровне можно отнести Иэна Богоста и Джейн Макгонигал. У первого центральным понятием выступает игровой процесс как некий набор правил по взаимодействию с игровым миром, который осваивают игроки. Исходя из этого, под игрой он понимает как раз процесс применения этих правил игроком во время его взаимодействия с игровым интерфейсом. Что же касается Джейн Макгонигал, то для рассмотрения её взглядов важно прежде всего отметить две линии, по которым в конце XX века Game Studies развивалась. Первая отвечала практическим нуждам для развития индустрии. Проводились заказные исследования психологии, потребностей игроков, сравнения различных игровых платформ, в ходе которых учёные ставили перед собой цель поспособствовать развитию индустрии. Вторая же линия сосредотачивалась на исследованиях, связанными с обоснованием негативной роли видеоигр для общества, которая проявлялась в возникновении у людей различных вредных привычек, также в связи видеоигр и насилия, и на эти темы публикуются работы и до сих пор. Что же касается Джейн Макгонигал, то её подход к изучению видеоигр совершенно противоположен, так как она сосредотачивается именно на их пользе для общества. Она рассматривает их как инструмент, благодаря использованию которого люди обучаются договариваться, уживаться друг с другом,

¹ Shazoo: «Game studies. Академические исследования видеоигр». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://shazoo.ru/2016/08/22/42336/game-studies-akademicheskie-issledovaniya-videoigr> (дата обращения: 29.03.2020)

объединиться для создания совместных проектов. Иначе говоря, она рассматривает видеоигры, с точки зрения их способствования социализации и кооперации между людьми, о чём пишет в своём научном труде «Reality Is Broken: Why Games Make us Better and How they Can Change the World»¹.

Что же касается места видеоигр в массовой культуре, то попытки определить его, как отмечает кандидат философских наук и доцент Высшей школы экономики К.К. Мартынов, отклонялись от цели. В 80-е и 90-е годы XX века в массовой культуре существовал повышенный интерес к теме виртуальной реальности. Видеоигры в её рамках понимались как отдельный мир, в котором человек проведёт свою жизнь, подключившись через специальное устройство, идея которого одновременно и привлекала, но и отталкивала, вызывая страх. На сегодняшний день, практика VR-игр продолжает развиваться, помимо шлемов виртуальной реальности появляются и новые разнообразные контроллеры вроде *Teslasuit VR-powered Glove*², которая создаёт ощущения прикосновения к физическим объектам в виртуальном мире, и другие симмуляционные устройства, сами видеоигры имеют отдельную номинацию на крупных церемониях вроде *The Game Awards*³. Мартынов отмечает, что современные устройства всё же не подтверждают предположения в конце прошлого века, так как ощущает себя в них человек вполне комфортно, да и появились они значительно позже, чем предполагалось.

Выделяются следующие три подхода к изучению видеоигр на сегодняшний день:

1) Первый подход связывают с социальными науками, и в исследованиях часто используются количественные методы. Имеется ввиду, что видеоигры

¹ ПостНаука: «Game Studies: Как изучают видеоигры?». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения: 29.03.2020)

² Interesting Engineering: «Teslasuit's New VR-Powered Glove Lets You Feel Physical Objects in Virtual Reality». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://interestingengineering.com/teslasuits-new-vr-powered-glove-lets-you-feel-physical-objects-in-virtual-reality> (дата обращения: 29.03.2020)

³ Bloody Disgusting: «'Resident Evil 7' Just Won "Best VR Game" at the Game Awards!». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bloody-disgusting.com/video-games/3473597/resident-evil-7-just-won-best-vr-game-game-awards/> (дата обращения: 29.03.2020)

рассматриваются, например, с социологической или экономической точек зрения, критикуются их определённые аспекты, из которых можно выявить негативное влияние на общество, либо же наоборот выводятся суждения об их пользе, с разных точек зрения. К.К. Мартынов здесь ссылается на исследования экономики игры *World of Warcraft*, в которой также имеются подобие на систему импорта-экспорта, внешней торговли, модели рыночной экономики с регулятором, ролью государства, определённые регуляторы, установленные в игровом мире компанией-разработчиком игры *Blizzard*. Уточнение на этом моменте он делает, так как в подобных случаях видеоигры можно использовать как модель исследования для каких-либо других явлений. Например, в играх серии *Yakuza* имеется огромное множество элементов, которые знакомят игрока с японской культурой и даже менталитетом. Например, в одной из дополнительных миссий главному герою нужно помочь людям, которые проходят интервью для приёма на работу, от игрока требуется подбирать правильные реплики, которые поддержат персонажей и заинтересуют в итоге интервьюера. Так, например, в ходе ответа одного из персонажей, который рассказывал, что во времена, когда он играл в мини-футбол, команда отмечала одним из преимуществ то, что он являлся отличной «социальной смазкой» для «двигателя» (имелось ввиду, что он имел развитые социальные навыки). И в этот момент игрок может выбрать несколько вариантов реплик (рис. 2), и, если выбрать тот, в котором главный герой говорит, что этот персонаж мог бы стать и «двигателем», интервьюер засчитает этот ответ неправильным, так как говорит о том, что в коллективе у каждого есть своё место. Лишь один этот короткий момент отражает в себе часть культуры японской системы иерархии, в которой говорится, что у каждого в обществе есть своё место¹.

¹ Шабалева М.В. Понятие «стыда» в японской культуре // Молодой ученый. / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://moluch.ru/archive/41/4972/> (дата обращения: 29.03.2020)

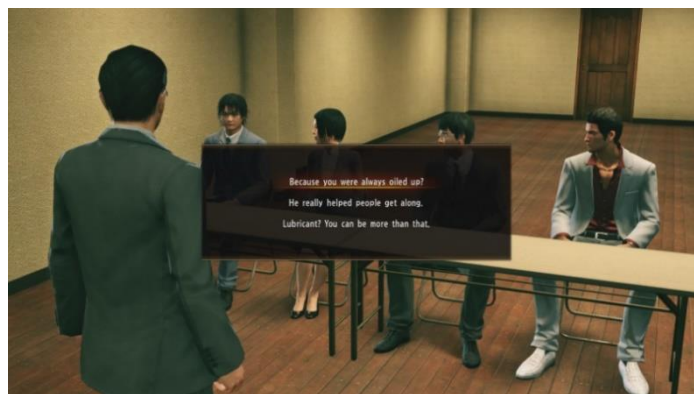


Рисунок-2. Варианты выбора реплик для главного героя Yakuza Kiwami 2 во время группового интервью

Второе направление связано с гуманитарными исследованиями, которые дают ответ на вопрос о месте видеоигр в современной культуре. При этом они рассматриваются как текст. То есть существует роман, а есть игра, в которой геймеры выступают в роли рассказчиков и тех, кто визуализирует какую-либо историю. Здесь можно использовать методы, применимые и к литературной критике. Однако следует уточнить, что это направление не подходит для игр с упором на многопользовательский режим игры, в которых сюжетная кампания либо прописана не на должном для анализа уровне, либо отсутствует вовсе. Но это не значит, что они не имеют культурную ценность и не могут рассматриваться как культурный феномен, к ним просто другое направление исследований лучше применимо.

Ко второму направлению относится и критическая теория, в ходе которой поднимается, например, тема гендерных стереотипов в видеоиграх, ведь они в таком случае выступают просто ещё одной средой, в которой могут существовать стереотипы. Долгое время, да и до сих пор существует мнение о том, что видеоигры не для женской половины человечества, так как связаны с технологиями и сложной техникой, из-за перевеса аудитории мужского пола в ходе определённого временного промежутка. Перевес существовал ещё и из-за жанров, так как многие видеоигры в период начала развития индустрии связывались геймплейно со стрельбой, с уничтожением врагов, и стереотипно более воинственными являются как раз мужчины. Однако ситуация изменилась

с выходом игры Pac-Man в 1980 году, в ходе разработки которой японский дизайнер Тору Иватани подчеркнул, что в игровых залах большая часть аудитории – это лица мужского пола. Исходя из идеи о том, что игровые залы могли бы стать подходящим местом для свиданий, он в 1979 году задал самом себе вопрос: «Что любят делать и девочки?» И отвечает на вопрос: «Мне кажется, они любят есть». Pac-Man визуально похож на пиццу с отрезанным куском, да и задача его заключается в том, чтобы «поедать предметы». Первая коммерчески успешная игра, 70% покупателей которой стали лица женского пола, стала Sims, несмотря на плохие прогнозы. Да и на сегодняшний день среди различных киберспортивных дисциплин существует достаточно высокий процент геймеров женского пола, в том числе и на профессиональном, например, в игре жанра «файтинг»¹ Tekken 7 профессиональными игроками среди девушек являются Tekken YUYU, Tanukana, Canis, Kayo Police и Mimi² (рис. 3), но это лишь часть из них.



Рисунок-3. Tekken YUYU, Tanukana, Canis, Kayo Police и Mimi на превью к интервью о том, какого быть девушкой в файтинг комьюнити

Наконец, третий подход подразумевает исследование видеоигр, с точки зрения интересов для индустрии. Актуальным вопросом здесь является проблема, когда на создание игры AAA-класса с каждым годом растёт объём затрат, а прибыль не гарантирована. И сложно наверняка сказать, стоит ли

¹ Techopedia: «Fighting Game». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2NCDNrc> (дата обращения: 01.04.2020)

² Core-A Gaming: «What It's Like to Be a Female Fighting Gamer [4k]». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2Rs9Mgc> (дата обращения: 01.04.2020)

придерживаться прежней формулы или же наоборот ввести что-то новое, так как желания и потребности аудитории геймеров могут резко поменяться. Отсюда ещё и вытекает вопрос, связанный с тем, как работает и выстроен сам процесс организации производства игры¹.

Исходя из вышеперечисленного, видно, что в науке уделяется внимание видеоиграм, однако стоит уточнить, почему они являются культурным феноменом, который ещё предстоит и нужно исследовать в науке.

Во-первых, обоснование для того, чтобы сформулировать конвенцию для Game Studies заключается в том, что существует многомиллиардная растущая аудитория, которая готова тратить свою жизнь и финансовые средства на видеоигры, кто-то и вовсе может сделать их своей основой для жизни, как, например, Даити Накаяма или NOBI, являющийся профессиональным игроком Tekken, для которого игра стала полноценной карьерой². С этой стороны, они уже попадают под категорию важного социального феномена, который нельзя игнорировать.

Во-вторых, в процессе взаимодействия с игровым миром человек ощущает, что перед ним не кино или какое-то литературные произведения (даже жанры интерактивного кино³ или визуальных новелл⁴ всё ещё предстают в виде игр, а не фильмов, несмотря на то, что сильно фокусируются на проработке историй, а не геймплея), он воспринимает этот опыт именно как процесс погружения в игру со своими условностями и правилами.

В-третьих, разнообразие жанров, вариантов игрового процесса, игровых механик и других элементов игр за несколько десятков лет их существования

¹ ПостНаука: «Game Studies: Как изучают видеоигры?». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения: 01.04.2020)

² IGN: «How One Man Turned a Tekken Obsession Into a Career». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://www.ign.com/videos/2017/02/10/how-one-man-turned-a-tekken-obsession-into-a-career> (дата обращения: 01.04.2020)

³ Kanobu: «История интерактивного кино. От FMV до Immersive Storytelling — как из фильмов делали игры». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://kanobu.ru/articles/interaktivnoe-kino-kak-izfilmov-delali-igryi-371892/> (дата обращения: 01.04.2020)

⁴ Honey's Anime: «What is Visual Novel (VN)? [Gaming Definition, Meaning]». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://honeysanime.com/what-is-visual-novel-vn/> (дата обращения: 01.04.2020)

сделали модель взаимодействия человека с виртуальным миром частью повседневности на современном уровне, а для стран вроде Японии и вовсе вошло в культуру, и опыт из видеоигр может переноситься вне виртуальной среды. Имеется ввиду феномен так называемой геймификации, которая предполагает перенос игровых моделей на мотивацию людей в управленческой среде. Здесь примерами могут выступать как различные приложения, например, для изучения языков вроде Kanji Quest, которое в игровой форме позволяет учить японские иероглифы игр бывает жанр, либо же, когда увеличивается производительность труда работников, но вместо большей заработной платы выдаются достижения¹.

В-четвёртых, об одной из причин введения полноценной научной дисциплины по изучению видеоигр в университетах говорит научный сотрудник философского факультета МГУ и Московского центра исследований видеоигр Александр Ветушинский. Он указывает на существование целой «политической программы», которую исследователи продвигали ещё в период становления индустрии. Они утверждали, что с позиции других научных дисциплин не получится рассмотреть видеоигры более комплексно, так как они заключаются в рамки их исследовательских задач. Это говорит о том, что видеоигры попросту являются значимым общественным феноменом, для более полного рассмотрения и изучения которого необходимо становление отдельной междисциплинарной научной области, так как задача её состоит донести изначальный смысл того, что же видеоигры такое. Отталкиваясь от понимания этого феномена, в «исходной» дисциплине при анализе его, с точки зрения других научных областей, можно попросту избавиться от крайностей в суждениях, говоря, например, либо о виктимизации, либо о том, что видеоигры «спасут мир».

В-пятых, роль видеоигр как произведения массовой культуры более значительна, чем даже у кино, однако из-за того, что феномен достаточно

¹ ПостНаука: «Game Studies: Как изучают видеоигры?». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения: 01.04.2020)

«молодой», то исследовательская база по нему всё ещё не сформирована в должной степени¹.

Наконец, в-шестых, видеоигры получили достаточно широкую институционализацию в виде организации различных общественно-культурных мероприятий вроде крупных турниров Evo², игровых выставок вроде Tokyo Game Show³ и E3⁴, а также культурных церемоний вроде BAFTA⁵ или The Game Awards⁶ и т.д.

Что же касается процесса становления видеоигр именно как полноценного социального института культуры, то необходимо для этого обратиться к тому, какую роль в обществе они играют. Вообще под социальным институтом культуры понимается совокупность общественных учреждений и структур, устанавливающих рамки развития культуры, регулирующей повседневную жизнедеятельность людей. В целом их деятельность, как и других социальных институтов, направлена на удовлетворение потребностей людей, но также они выполняют и следующие функции⁷:

1) Устанавливают систему норм и правил поведения, которые закрепляют и стандартизируют культурную интеракцию людей и систему статусов и ролей

¹ FomLabs: «Game Studies: Любологи против нарратологов». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://fomlabs.ru/material/Game-studies-Ljudologi-protiv-narratologov> (дата обращения: 02.04.2020)

² Официальный сайт The Evolution Championship Series. / [Электрон. ресурс]. - URL: <http://evo.shoryuken.com/> (дата обращения: 02.04.2020)

³ Japan Guide: «Tokyo Game Show». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://www.japan-guide.com/e/e6461.html> (дата обращения: 02.04.2020)

⁴ Официальный сайт E3. / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://www.e3expo.com/media> (дата обращения: 02.04.2020)

⁵ BAFTA: «Games Awards». / [Электрон. ресурс]. - URL: <http://www.bafta.org/games> (дата обращения: 02.04.2020)

⁶ Cnet: «The Game Awards 2019: Every result, world premiere, reveal and surprise». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://www.cnet.com/news/the-game-awards-2019-live-results-world-premieres-reveals-and-big-surprises/> (дата обращения: 02.04.2020)

⁷ Бердникова А. Ю. Социальный институт культуры: понятие, процесс формирования, признаки, структура, функции // Молодой ученый. / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://moluch.ru/archive/255/58460/> (дата обращения: 02.04.2020)

геймеров, на основании чего происходит регулирование их деятельности. В видеоиграх, это, например, проявляется путём создания правил на турнирах¹.

2) Для того, чтобы люди могли заниматься разнообразной культурной деятельностью, для них создаются соответствующие возможности и условия. Сам процесс создания видеоигр и условия, которые организации ставят для сотрудников является примером для данной функции, так как, как уже упоминалось выше, для создания одной видеоигры требуется команда специалистов с творческими способностями, которые отбираются по определённым критериям.

3) Социализация индивидов, в ходе которой осуществляется их интеллектуальный и творческий рост, а также приобщение к культурным ценностям. Здесь примером являются организации мероприятий вроде Jump Festa, на которой выставляются различные произведения массовой культуры в Японии. На таких мероприятиях люди могут общаться, узнавать для своей сферы интересов нечто новое, участвовать в различных формах активности и т.д.² Специфика данной социализации заключается в том, что она происходит как бы через индустрию развлечений, в которой видеоигры служат таким «мостом», связывающим понятия личности, общества и культура.

4) Культурная интеграция и устойчивость института обеспечиваются на основе взаимодействия, взаимозависимости и взаимной ответственности между членами социальной группы. Одним из примеров является межкультурный опыт взаимодействия разработчиков различных стран³, которым это необходимо для поддержания курса развития компании.

5) Коммуникация и передача информация в обществе. Разработчики нередко делятся информацией через СМИ, в своих аккаунтах в социальных

¹ Tekken World Tour Rules. / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://tekkenworldtour.com/rules/> (дата обращения: 02.04.2020)

² Gematsu: «Jump Festa 2020». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://www.gematsu.com/event/jump-festa-2020> (дата обращения: 02.04.2020)

³ DTF: «Особенность и привлекательность японских игр можно сравнить с ramenом». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/36yTrLj> (дата обращения: 02.04.2020)

сетях, либо же на выставках или прямых трансляциях для каких-либо изданий в определённых заведениях, также посредством использования различных средств (статистика, благодарственные письма, опросы и т.д.) общаются с аудиторией.

б) Поддержание, сохранение и передача значимых культурных форм, феноменов, накопленного опыта, а также преемственное развитие традиций. Эта функция проявляется, например, в японских игровых компаниях, видеоигры которых сами разработчики выделяют на фоне остальных, так как в них отражаются черты культуры Японии¹.

Таким образом, в данном параграфе удалось выявить, что социокультурный характер в институционализации видеоигр проявляется, во-первых, в том, что данному феномену посвящена целая научная дисциплина, способная сформировать необходимую базу для объективного понимания и восприятия того, чем же видеоигры являются на самом деле. Во-вторых, видеоигры могут выступать в качестве полноценного культурного института, отвечающего за социализацию индивидов, протекающую посредством создания условий для реализации творческих способностей, поддержания и сохранения культурного наследия и опыта, а также коммуникации и культурной интеграции. И всё это может способствовать протеканию взаимодействия между личностью, обществом и культурой.

¹ DTF: «Особенность и привлекательность японских игр можно сравнить с раменом». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/36yTrLj> (дата обращения: 02.04.2020)

ВЫВОДЫ ПО ПЕРВОМУ РАЗДЕЛУ

Таким образом, в процессе написания данной главы, удалось выявить следующее:

1) Социокультурный подход формировался по-разному в западной и отечественной научных мыслях. На первом этапе в первой половине XX века в зарубежных научных концепциях социокультурный подход акцентировал внимание на человеке как творце, который в ходе своей деятельности воспроизводит культурные ценности и произведения. Второй этап (вторая половина XX века) характеризуется повышением интереса к культуре в общественном сознании, а также среди учёных, занимающихся разработкой новых научных концепций, которые позволят описать общество, формирующееся после кризиса буржуазного. В XXI веке социокультурный подход набирает популярность в качестве одного из социологических методов. Что касается отечественной социологии, то здесь большое внимание уделяется не столько развитию социокультурной концепции во времени, сколько учёным, работающим над ней. Её создателем в отечественной социологии считается А.С. Ахиезер.

2) Базовое положение социокультурного подхода – это анализ феноменов с перспективы единства между личностью, обществом и культурой.

3) Процесс взаимодействия личности, общества и культуры под влиянием феномена массовой культуры имеет более усложнённый характер из-за его влияния на общество. Поскольку транслируемая информация носит как раз более массовый характер и не направлена на формирование какого-либо индивидуализированного типа культуры, то личность, общество и культуру связывает как бы большее количество «мостов». И под одним из таких можно понимать видеоигры.

4) Что касается определения понятия и места видеоигр в современном обществе, а также их связи с социокультурной концепцией, то можно отметить следующее:

— В самом общем смысле видеоигры представляют собой интерактивный цифровой развлекательный продукт массовой культуры;

— Видеоигры занимают значимое место в повседневной жизни людей, но всё ещё являются достаточно молодым и неизученным феноменом;

— Процесс институционализации видеоигр можно рассматривать с позиции формирования отдельной институционализированной научной дисциплины Game Studies, которая позволяет сформировать более объективное базовое представление о том, что из себя представляют видеоигры. Также видеоигры могут выступать в качестве полноценного культурного института, который посредством выполнения своих функций способствует процессу взаимодействия личности, общества и культуры.

2. СОЦИОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ СОЦИОКУЛЬТУРНОГО ФЕНОМЕНА ВИДЕОИГР В СОВРЕМЕННОМ ОБЩЕСТВЕ

2.1 Методика анализа видеоигр как элемента массовой культуры с позиции социокультурной концепции

В процессе написания первой главы данной работы не раз использовалось понятие «мост», которое выступает в качестве связующего элемента между личностью, обществом и культурой. Поскольку, как уже ранее отмечалось, в обществе, подверженном влиянию массовой культуры, количество таких «мостов» растёт в силу усложнения структуры социальных связей, то видеоигры как социокультурный феномен современности необходимо проанализировать для начала на основе осуществления функций массовой культуры во всей данной индустрии в целом, поскольку видеоигры являются её продуктом. Для этого разработана следующая таблица:

Таблица-1. Функции массовой культуры, способствующие процессу взаимодействия личности, общества и культуры через видеоигры.

Информирующая функция
Просветительская функция
Регулятивная функция
Социально-манипулятивная функция
Рекреационная функция

Как уже говорилось ранее, *информирующая* функция массовой культуры предполагает формирование определённого информационного пространства, из которого субъекты, участвующие в социокультурных процессах, могут черпать необходимую информацию. На конкретных примерах разберём, как данная функция проявляется в индустрии видеоигр. Информационное пространство может формироваться в самой игре. Так, в автомобильном симуляторе¹ Gran

¹ Demon Tweaks Blog: «Sim Racing: What Is It and How Do I Get Into It?». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://blog.demon-tweaks.com/motorsport/simracing-what-is-it-and-how-do-i-get-into-it/> (дата обращения: 08.06.2020)

Turismo Sport от японской игровой компании Polyphony Digital¹ имеется специальный пункт под названием «Brand Central»², в котором собрана информация о различных автопроизводителях из стран Азии, Европы и Америки.



Рисунок-4. Brand Central в Gran Turismo Sport

Как можно заметить, данный пункт содержит несколько разделов, а именно:

— «Демонстрационный зал». Здесь игрок может приобрести автомобиль из модельного ряда определённого автопроизводителя.

— «Vision Gran Turismo». Для Gran Turismo разрабатываются специальные концепт-кары³ определённых автомобильных марок, доступных для покупки, как и другие автомобили в игре. Это особенная черта данной серии видеоигр. Здесь можно также снова упомянуть, что в видеоигровой среде создаются условия для реализации творческих способностей. Концепт-кары обычно не являются частью основного модельного ряда серии, а лишь показываются на определённых мероприятиях⁴, однако многие из них объединяет такой момент,

¹ Официальный сайт Polyphony Digital. / [Электрон. ресурс]. - URL: <http://www.polyphony.co.jp/> (дата обращения: 08.06.2020)

² Fandom: «Brand Central». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/31zOxyP> (дата обращения: 08.06.2020)

³ BBC News: «What's the point of concept cars?». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bbc.in/3dGt3lW> (дата обращения: 08.06.2020)

⁴ Motor1: «RX-Vision: намёк на возвращение двигателя Ванкеля». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2VoZoay> (дата обращения: 08.06.2020)

как дизайн, разработка которого является полноценным процессом реализации творческих способностей.



Рисунок-5. Гоночный концепт-кар Mazda LM55 Vision Gran Turismo и реальный гоночный болид Mazda 787B

— «Музей». В данном разделе игроку предоставляется возможность ознакомиться с историей автомобильной марки через связанные с ней события, которые происходили в мире в указанные временные промежутки.

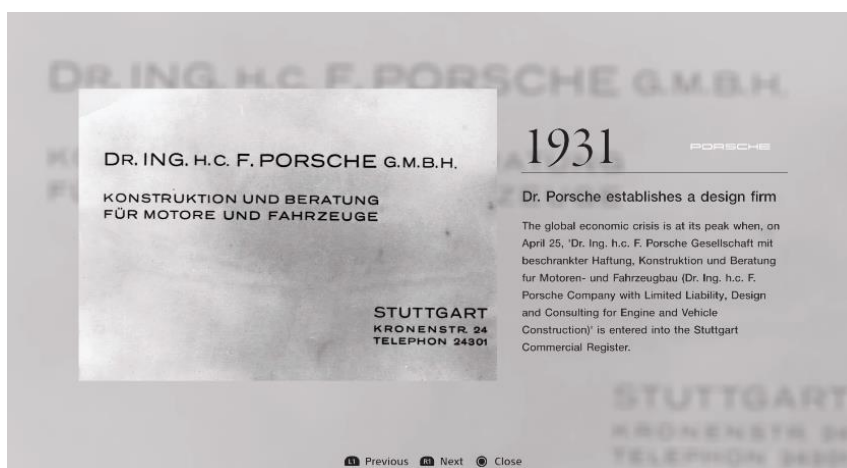


Рисунок-6. Фрагмент из истории внутриигрового музея Porsche в Gran Turismo Sport¹

Музей укрепляет социокультурную значимость Gran Turismo Sport по нескольким причинам. Во-первых, появление феномена автомобиля в целом стало для общества одним из коренных изменений, и изучение его истории способствует культурному обогащению личности. Во-вторых, игра (в данном случае Gran Turismo Sport) действительно выступает таким «мостом» между личностью, обществом и культурой, поскольку содержит социально- и

¹ MotorGamesTV: «Gran Turismo Sport - Museum - Porsche». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2YxpY21> (дата обращения: 08.06.2020)

культурно-значимую информацию об автомобилях различных брендов, которая передаётся личности в интерактивной форме с уникальным визуальным и звуковым оформлением для исторической сводки каждого автопроизводителя в игре.

— «Канал». Здесь содержатся рекомендуемые фильмы, связанные с определённой автомобильной маркой.

— «Похожие места». Данный раздел позволяет просматривать и фотографировать машины определённой марки в тех местах, которые с ней связаны.

При этом стоит отметить, что Gran Turismo является достаточно популярной игровой серией гоночных игр, а общее число игроков Gran Turismo Sport на 2020 год превышает 10000000 пользователей¹. Таким образом, получаем, что личность, вступившая в процесс взаимодействия с данной игрой, приобщается к автомобильной культуре, которая в свою очередь является частью культуры всего общества в целом.

Информирующая функция также может проявляться и за пределами игры, но при этом роль связующего элемента она не теряет. Например, в программе мероприятий вроде Tokyo Game Show, для проведения которых используются специальные павильоны, отдельно создают информационные справки² для людей, занимающихся косплеем³. Косплей предполагает собой процесс перевоплощения людей в различных персонажей и создание необходимых для этого костюмов. Этот процесс является полноценным социокультурным явлением современности, который первоначально зародился в Японии, но с конца восьмидесятых годов XX столетия стал распространяться по всему миру⁴.

¹ Gamstat: «Gran Turismo Sport». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2YETe8z> (дата обращения: 08.06.2020)

² eXpolink: «То Cosplayers». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://nkbp.jp/2BPCJxd> (дата обращения: 09.06.2020)

³ Портал Субкультура: «Косплееры как субкультура, косплей как социальное явление». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/3dF9IBF> (дата обращения: 09.06.2020)

⁴ Портал Субкультура: «Косплееры как субкультура, косплей как социальное явление». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/3dF9IBF> (дата обращения: 09.06.2020)

How to Participate

A numbered ticket is required for participation in Cosplay Collection Night. Tickets will be distributed on Saturday, September 14th in the Cosplay Area at Exhibition Hall 9.

※Admission to Tokyo Game Show 2019 will end at 4:00 PM.

Participants should be sure to enter Tokyo Game Show 2019 by 4:00 PM.

※Tickets are limited. Distribution will end when they run out.

※Participation is not limited to cosplayers, but is open to everyone.

※The venue is free seating.

※Visit the Cosplay Collection Night ticket desk in the Cosplay Area with any questions on the day of the event.

Рисунок-7. Фрагмент информационной справки для косплееров во время проведения Tokyo Game Show 2019¹

Информационные справки создаются для проведения отдельных шоу вроде Cosplay Collection Night², для которых отводятся определённые секции и время на выставках. Это помогает людям, желающим представить свой косплей общественности (поскольку фотографии с мероприятий выкладываются в публичный доступ на их официальных), лучше ориентироваться в процессе осуществления своей творческой деятельности. Видеоигры по-прежнему играют роль связующих элементов или «мостов», поскольку выставки вроде Tokyo Game Show в первую очередь посвящены именно видеоиграм, и сами косплееры зачастую используют образы именно видеоигровых персонажей на данных мероприятиях. Получается, что личность, увлекающаяся косплеем, приобщается к данному социокультурному явлению как раз благодаря видеоиграм.

¹ eXpolink: «Cosplay Collection Night @TGS». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://nkbp.jp/2YFwHZb> (дата обращения: 09.06.2020)

² eXpolink: «Cosplay Collection Night @TGS». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://nkbp.jp/2YFwHZb> (дата обращения: 09.06.2020)



Рисунок-8. Cosplay Night Collection на Tokyo Game Show 2018¹

Просветительская же функция связана с приобщением субъектов социокультурных процессов к значимым для общества ценностям прошлого, настоящего и будущего. Это осуществляется путём установления связи между специализированным и обыденным культурными уровнями при помощи общепринятого культурного языка. Одним из примеров выполнения данной функции в индустрии видеоигр является специальная номинация для видеоигр на церемонии The Game Awards, которая носит название «Games for impact»². Награду в этой номинации получают игры, которые подталкивают людей к размышлениям и имеют какое-либо социально-значимое послание внутри себя. На последней церемонии 2019 года победу в этой секции одержал инди-проект³ под названием «Gris», в котором рассказывается о девушке, отправившейся «найти» свой потерянный голос. Цель разработчиков заключалась не только в том, чтобы создать платформер⁴, но и в том, чтобы заложить в него историю и передать испытываемые главной героиней личностные психологические проблемы, с которыми ей придётся сталкиваться в ходе своего пути. Однако,

¹ eXpolink: «Cosplay Collection Night @TGS». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://nkbp.jp/2YFwHZb> (дата обращения: 09.06.2020)

² The Game Awards: «Games for impact». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://thegameawards.com/nominees/games-for-impact> (дата обращения: 10.06.2020)

³ Computer Hope: «Indie game». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/387xt49> (дата обращения: 09.06.2020)

⁴ iD Tech: «10 Types of Platforms in Platform Video Games». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://www.idtech.com/blog/10-types-of-platforms-in-platform-video-games> (дата обращения: 09.06.2020)

поскольку в игре нет диалогов, то они решили передать это метафорично через использование символики в дизайне уровней¹



Рисунок-9. Дизайн локации Gris²

Однако не всегда игры, в которые разработчики вкладывают смысл просветить игроков или заставить их задуматься над какой-либо значимой общественной проблемой, номинирует на данную награду. Так, в последнем проекте японского разработчика Хидэо Кодзима под названием «Death Stranding», на шумевшем даже в среде отстранённых от игровой индустрии людей, затрагивается тема важности поддержания связей между людьми. Об этом Хидэо Кодзима говорил в интервью для BBC Newsbeat: «В Death Stranding мы используем мосты в качестве репрезентации связей. Здесь имеются опции использовать или разрушить. И это способствует тому, чтобы люди рефлексировали над смыслом связей. ... Когда мы объединены, мы несём ответственность друг за друга. Но вот не похоже, что, например, социальные медиа её не несут. Забота друг о друге – это то, что помогает людям чувствовать себя хорошо. Мы всегда были такими в прошлом. Я хочу, чтобы люди помнили

¹ GamesIndustry.biz: «Balancing beauty and meaning in Gris». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-01-15-the-beauty-and-meaning-of-gris> (дата обращения: 09.06.2020)

² GamesIndustry.biz: «Balancing beauty and meaning in Gris». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-01-15-the-beauty-and-meaning-of-gris> (дата обращения: 09.06.2020)

это и чувствую это в своей игре. ... Я вообще очень склонен к одиночеству и уверен, что есть в мире люди вокруг, испытывающие то же самое. Поэтому, когда люди играют в эту игру, они осознают, что такие, как они, существуют во всём мире. Осознание собственного одиночества вместе с тем, что вокруг в мире есть ещё такие же люди, помогает чувствовать себя легче. Я хочу, чтобы люди это чувствовали, когда играли бы в эту игру»¹. Сюжет данной игры повествует о «курьере», который, работая на определённую организацию, странствует по игровому миру и восстанавливает связи между разобщёнными секциями страны. В итоге его путешествие должно привести к тому, чтобы восстановить государство.



Рисунок-10. Скриншот игры Death Stranding, иллюстрирующий главного героя Сэма Бриджеса, доставляющего груз²

Сам Хидэо Кодзима хоть и берёт Америку в качестве места, где разворачиваются события игры, но не ставит целью донести её послание какой-либо конкретной группе или стране, поскольку считает, что затрагиваемые проблемы являются общечеловеческими³.

¹ BBC News: «Death Stranding: Hideo Kojima explains his new game». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://www.bbc.com/news/newsbeat-50172917> (дата обращения: 09.06.2020)

² BBC News: «Death Stranding: Hideo Kojima explains his new game». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://www.bbc.com/news/newsbeat-50172917> (дата обращения: 09.06.2020)

³ BBC News: «Death Stranding: Hideo Kojima explains his new game». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://www.bbc.com/news/newsbeat-50172917> (дата обращения: 09.06.2020)

Регулятивная функция предполагает процесс трансляции каких-либо норм, оценок, суждений и культурных тем, которые приобретают социальную значимость и становятся общепринятыми для всего общества. Процесс её осуществления в индустрии видеоигр можно проиллюстрировать на нескольких примерах. Так серия японских видеоигр «Yakuza» наглядно демонстрирует одну из особенностей японского сегмента видеоигр в целом. Речь идёт о культурной идентичности и непохожести японских видеоигр на западные. На этом акцентирует внимание и сам Тосихиро Нагоси, который является продюсером и создателем данной серии видеоигр¹. Серия игр Yakuza включает в себя множество элементов, демонстрирующих культурные особенности японского общества от этикета, элементов менталитета до повседневных занятий. В Японии к пище существует особое отношение, и японские разработчики стараются уделять этому достаточно много внимания. Так, в серии игр Yakuza имеется механика опустошения и заполнения желудка. Разные блюда имеют различные свойства, полезные для улучшения персонажа, игра же в свою очередь во время приёма пищи предупреждает игрока, что, если персонаж переест, то никаких бонусных характеристик игрок не получит, тем самым подталкивая его к разумному распределению финансов и выбору блюд (рис. 11.²). Как только игрок определяется со своим выбором, следует короткая сцена с тем, как персонаж начинает есть. И здесь содержится уже элемент японского этикета, связанный с уважительным жестом по отношению к человеку, который приготовил блюдо (рис.12.³).

¹ DTF: «Особенность и привлекательность японских игр можно сравнить с ramenом». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/36yTrLj> (дата обращения: 09.06.2020)

² Yakuza Kiwami 2 - Time to Eat Gameplay. / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2O0z2YW> (дата обращения: 09.06.2020)

³ Yakuza Kiwami 2 - Time to Eat Gameplay. / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2O0z2YW> (дата обращения: 09.06.2020)



Рисунок-11. Предупреждение от игры о том, что игроку не нужно переполнять желудок персонажа



Рисунок-12. Главный герой Yakuza Kiwami 2 Кирью Кадзума показывает уважительный жест перед приёмом пищи

Получается, что игра действительно транслирует некоторые нормы в определённых даже самых простых социальных ситуациях. Конечно, она полностью не познакомит со всеми особенностями японской культуры, но в ней содержатся определённые элементы, которые могут послужить «толчком» к ознакомлению хотя бы с основами культуры японского общества, как для заинтересованных в Японии, так и для тех, кто просто, например, желает хотя бы раз посетить эту страну.

Помимо норм транслируются различные культурные темы, суждения и оценки, имеющие социальную значимость. Здесь наглядным примером является свод правил международного мероприятия The Evo Championship Series, на

котором проводятся турниры по видеоиграм жанра «файтинг». На странице с правилами для турнира содержится пункт «мотивация» (рис.13.), в котором содержится информация о том, какое отношение у людей должно быть по отношению к друг другу и самому мероприятию.

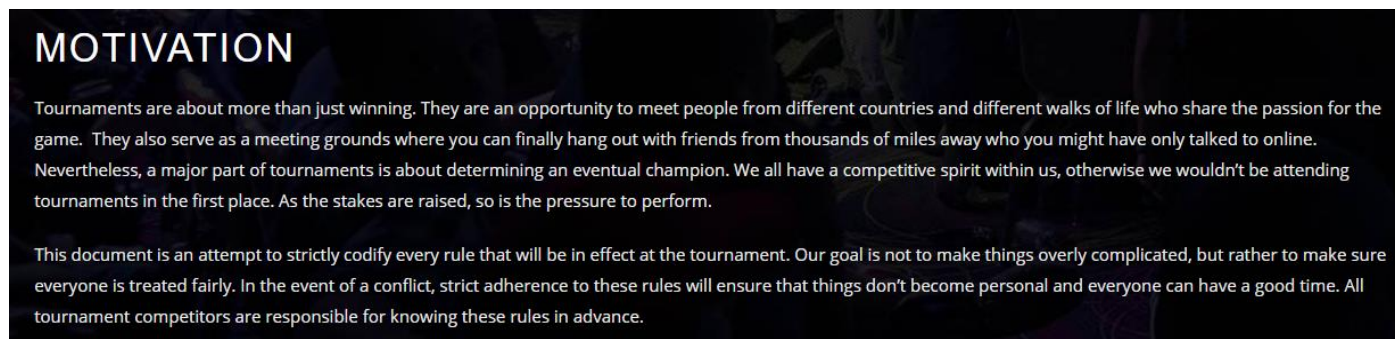


Рисунок-13. Пункт «мотивация» в своде правил для турниров The Evo Championship Series¹.

Организаторы мероприятия отмечают, что люди не должны воспринимать турниры только с позиции стремления к победе. Именно интернациональный характер Evo позволяет взаимодействовать людям различных стран и культур, которые собрались здесь по одной и той же причине, а точнее благодаря играм. Несмотря на то, что организаторы ставят целью поддерживать «боевой дух», они ровно в той же степени пытаются привить всем присутствующим уважительное и дружелюбное отношению друг к другу.

Социально-манипулятивная функция должна, как и отмечалось ранее, побуждать субъектов социокультурных процессов к действиям. В индустрии видеоигр такое возможно. Рассмотрим эту функцию с позиции удачной и неудачной реализации. Примером неудачной является одно из сообщений рекламной кампании игры Watch Dogs от компании Ubisoft в 2013 году. Немного ранее вышел крупномасштабный проект из популярной серии Grand Theft Auto (GTA) от игровой компании Rockstar Games, а точнее пятая часть серии. Ubisoft позволили себе публикацию довольно провокационного

¹ EVO Championship Series: «Tournament Rules» ./ [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2ND1DTs> (дата обращения: 09.06.2020)

рекламного сообщения, указывающего, что через 2 месяца после игры Rockstar геймеры с уверенностью могут покинуть её и уйти играть в Watch Dogs (рис.14.).



Рисунок-14. Провокационное рекламное сообщение от Ubisoft в адрес Rockstar Games¹

К сожалению для Ubisoft, Watch Dogs получилась достаточно спорной игрой, о чём можно судить хотя бы по оценкам на Metacritic², где средняя пользовательская оценка на основе 3459 обзоров составляет 4.9/10. Следовательно, затмить такой крупный проект, как GTAV, Watch Dogs не смогла. Об этом свидетельствуют лучше всего количество проданных копий. Если Watch Dogs продалась тиражом, превышающим 9 миллионов копий, то GTAV продаётся по сей день. С момента выхода игры в 2013 году на февраль 2020 года зафиксировано 120 миллионов проданных копий³.

Противоположный же пример можно разобрать на примере статьи издательства Polygon, рассказывающей о книге профессора компьютерных

¹ SlashGear: «Watch Dogs calls out GTA V: 2 months is enough». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2BIOdTh> (дата обращения: 11.06.2020)

² Страница Watch Dogs на Metacritic. / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://www.metacritic.com/game/pc/watch-dogs> (дата обращения: 11.06.2020)

³ Forbes: «The Enduring Mystery Of How 'GTA 5' Has Sold 120 Million Copies». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/388eKpp> (дата обращения: 11.06.2020)

медиа в Университете Калифорнии по имени Кэтрин Исбистер. В анализируемой в статье книге «How Games Move Us: Emotion By Design» Кэтрин Исбистер описывает то, как геймдизайнеры превращают человеческое желание и способность чувствовать в значимое взаимодействие с компьютером, через который в свою очередь люди взаимодействуют друг с другом. В статье затрагивают пример из книги, в котором Кэтрин Исбистер называет разработчиков многопользовательской игры в слова «Words with Friends» «социальными инженерами». Выводит она такой вывод на основании того, что в данном примере описывает процесс осуществления более удачного процесса коммуникации между женщиной и её другом по переписке, чего бы она не смогла добиться через Facebook или «неловкую встречу в кафе». Вся суть манипуляции заключается в том, что разработчики стараются её умело всеми способами скрыть, но при этом оказывая воздействия на даже самые простые эмоциональные потребности. Кэтрин Исбистер отмечает эту способность игр на примере того же симулятора свиданий Love Plus, который, как она и утверждает, восполняет даже базовую потребности в общении и наличии взаимоотношений¹.

И наконец, *рекреационная* функция связана с развлекательной составляющей видеоигр и их способностью отвлекать людей от повседневности, погружая в вымышленный мир. Эту функцию может выполнять видеоигра любого жанра, поскольку они и создаются под людей с различными предпочтениями. Визуальная и аудио составляющие, контент, игровой процесс и другие элементы видеоигр привлекают внимание пользователей. Например, игры жанра «hack and slash»² вроде Dynasty Warriors отправляют игроков в Эпоху Троецарствия, где они должны примерить на себя роли значимых китайских личностей, участвующих в сражениях данной эпохи, и в одиночку сражаться с большими вражескими армиями. Игровой процесс рассчитан на то,

¹ Polygon: «Emotion, manipulation and the future of game design». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/385EPFo> (дата обращения: 11.06.2020)

² Honey's Anime: «What is Hack and Slash? [Gaming Definition, Meaning]». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/31oLuta> (дата обращения: 11.06.2020)

чтобы доставить игроку максимальное удовольствие от динамики боёв и ощущения превосходства своего персонажа над врагами.



Рисунок-15. Скриншот Dynasty Warriors 9, на котором китайский военачальник царства Шу Гуань Юй сражается с вражескими солдатами¹

Рекреационную функцию успешно выполняет и аркадная гоночная игра² The Crew 2, которую разработчики пополняют контентом. События игры разворачиваются в Соединённых Штатах Америки, где игрок может свободно перемещаться по всей карте данной страны³ (в уменьшенном виде (рис.16.)) на машине, либо же водном или воздушном транспорте⁴.



Рисунок-16. Карта и обложка, демонстрирующая разнообразие транспорта The Crew 2

¹ Gematsu: «Dynasty Warriors 9 first details, screenshots». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2CNU2PX> (дата обращения: 10.06.2020)

² Virtual Racing School: «Arcade vs. simcade vs. simulators». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/3eFUNbJ> (дата обращения: 10.06.2020)

³ Официальный сайт The Crew 2, раздел «Поездка». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2YF6N7Q> (дата обращения: 10.06.2020)

⁴ Официальный сайт The Crew 2, раздел «Об игре». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2BK0p6o> (дата обращения: 10.06.2020)

При этом мир игры является как бы принадлежащим гонщикам, помимо этого игра имеет привлекательную визуальную¹ (рис.17.) и аудио составляющие, большое количество контента и состязаний. Поскольку The Crew 2 является аркадной гоночной игрой, управлять транспортным средством в ней достаточно легко. Игровой процесс данной игры рассчитан на то, чтобы отправить любителей жанра в путешествие по большой локации на различных видах транспорта, где они так же могут выполнять самые разнообразные состязания, за каждое из которых игра поощряет игрока.

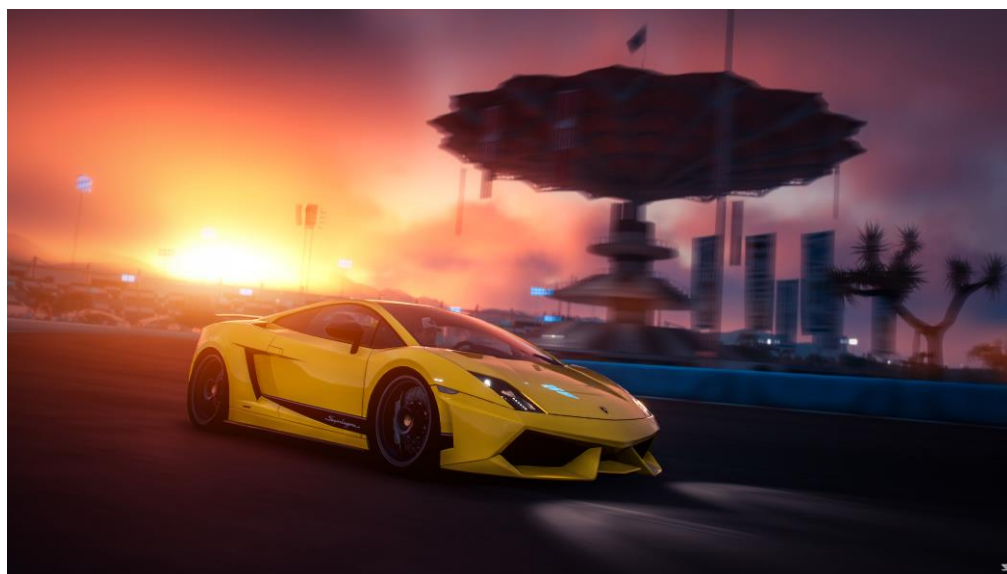


Рисунок-17. Скриншот The Crew 2

Важно отметить, что все перечисленные функции являются взаимосвязанными и взаимодополняющими, могут выполняться одновременно.

Таким образом, в данном параграфе видеоигры как социокультурный феномен современности рассматривались с внутренней стороны в качестве «моста», выступающего связующим элементов в процессе взаимодействия личности, общества и культуры, были рассмотрены с позиции выполнения ими функций массовой культуры, которые взаимосвязаны между собой.

¹ Ubisoft Forums: «The Crew 2 - Screenshots Thread». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2YDVtZL> (дата обращения: 10.06.2020)

2.2 Социокультурная значимость видеоигр в качестве полноценного социального института культуры

Для более полного доказательства того, что видеоигры являются социокультурным феноменом современности, в первом параграфе они рассматривались с внутренней стороны, как «мост», связывающий личность, общество и культуру в ходе протекания различных социокультурных ситуаций. В данном же параграфе следует видеоигры рассмотреть как полноценный институционализированный феномен, отметив его социокультурную значимость. Для этого можно использовать следующую таблицу с функциями социального института культуры, о которых говорилось ранее в первой главе:

Таблица-2. Анализируемые функции социального института культуры

Регулирование деятельности культурных субъектов путем использования системы норм и правил, закрепляющих и стандартизирующих культурное взаимодействие в обществе
Создание возможностей и необходимых условий для культурной деятельности различного характера
Социализация индивидов, интеллектуальный и творческий рост личности, приобщение человека к культурным ценностям
Обеспечение коммуникации, передача информации в рамках общества
Сохранение культурно-значимых форм и феноменов культурной деятельности, преемственность в развитии культурных традиций, хранение и передача накопленного опыта

Проявление *первой* функции можно рассмотреть на примере правил на киберспортивных турнирах. Ранее уже затрагивался аспект мотивации на The Evo Championship Series, однако он больше связан с тем, какое заранее подготовленное отношение должно формироваться у участников к мероприятию и по отношению друг к другу. Но есть и правила, которые непосредственно регулируют деятельность участников турниров, за несоблюдение которых либо не допустят к участию на более раннем этапе, либо исключат¹:

¹ EVO Championship Series: «Additional Rules». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://evo.shoryuken.com/additional-rules/> (дата обращения: 10.06.2020)

1) Все игры имеют стандартные настройки, за исключением различия в версиях и других спецификациях в случае отдельных IP¹.

2) Использование внутриигровых макро² для контроллера разрешено.

3) Запрещены собственные модификации контроллеров, которые облегчают игру.

4) Случайная приостановка игры в любой момент приписывается игроку как проигранный раунд.

5) Игрок, использующий случайный выбор персонажа при победе в матче должен выбрать в следующем бою эту же опцию снова, тем самым доказав, что функцию случайного выбора нельзя обойти, выбрав именно желаемого персонажа.

6) Необходимо предоставить свой контроллер.

7) Разрешены «Brook Converters»³.

8) Забанены «CronusMax Plus»⁴ и «Titan One»⁵.

В 7 и 8 пунктах представлены устройства, конвертирующие контролеры с одних игровых платформ на другие.

9) Перерыв между играми в сети максимум составляет полминуты.

Установление полноценных правил на турнирах позволяет им укреплять социокультурную значимость киберспорта как части всей спортивной сферы. Именно для этого в пункте «мотивация» указывалось, что организаторы стремятся к тому, чтобы поставить всех в равные условия и привить спортивный соревновательный дух, как это осуществляется и в других видах спорта. Получается, что здесь люди попадают в социокультурные ситуации киберспортивного характера и благодаря организаторам мероприятий имеют

¹ WIPO: «What is Intellectual Property?». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2ZeB2BN> (дата обращения: 10.06.2020)

² Gamingchairz: «How To Use Macro Keys For Gaming? Are Macros Useful?». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/30Oo4uJ> (дата обращения: 10.06.2020)

³ Brook Converters. / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://www.brookaccessory.com/product/> (дата обращения: 10.06.2020)

⁴ Cronus Max Plus. / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://cronusmax.com/> (дата обращения: 10.06.2020)

⁵ Titan One. / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2vhBKCV> (дата обращения: 10.06.2020)

хотя бы какие-то заранее подготовленные шаблоны поведения в виде правил, позволяющие им более успешно функционировать внутри этих ситуаций.

Следующие три функции социального института культуры можно проиллюстрировать на примере информации, о рабочей среде, которую размещает на своём сайте японская компания Platinum Games¹. Процесс проявления *второй* и *третьей* функций можно рассмотреть на примере того, как в компании поощряют всех заинтересованных работников принимать участие в клубах по интересам, частичные расходы на которые оплачиваются за счёт компании (рис.18.). В клубах по интересам люди социализируются в ходе совместного выполнения различного рода деятельности и коммуникации. Разбавление рабочего цикла наличием подобных активностей также способствует и более продуктивной работе, поэтому в Platinum Games предусмотрено множество условий и форм для обеспечения комфортной работы.

Recreation

- **Company gatherings**
To promote communication between employees, we host several companywide events throughout the year. These events, which include the new recruit welcome party, a year-end party and an annual picnic under the cherry blossoms, are a great chance to relax and get to know your coworkers.
- **Club activities**
We encourage our employees to share their passions with each other by forming and joining clubs. We have clubs for such diverse interests as running, cinema appreciation and fighting games! PlatinumGames provides partial payment for employee club activities.
- **Monthly birthday party**
Each month, we hold a special dinner celebration for employees who have their birthday that month.




Рисунок-18. Раздел отдыха в информации о рабочем пространстве в Platinum Games

¹ Официальный сайт компании Platinum Games. / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2CQW5Tv> (дата обращения: 11.06.2020)

Интеллектуальный и творческий рост личности происходит непосредственно во время рабочего цикла, а приобщение к культурным ценностям содержится, например, в графе «Companу gathering» на рисунке 17. Так, для поддержания коммуникации (пример проявления *четвёртой* функции социального института культуры) и приобщения работников к культурным нормам и ценностям компании проводятся специальные мероприятия, а именно вечеринки в честь приёма новых сотрудников, вечеринки в конце года и ежегодные пикники под сакурой.

Четвёртая функция социального института культуры проявляется во время распространения какой-либо информации о видеоиграх при поддержке СМИ. Например, во время проведения игровых выставок всё помещение делят на разнообразные зоны, где можно, например, приобрести мерчендайз, подойти к панелям с играми и прочим секциям, в которых возникают различные по характеру социокультурные ситуации. В этих секциях люди собираются, говорят с персоналом и друг с другом. Те же геймеры, которые не смогли присутствовать на мероприятии, получают информацию через СМИ либо в виде сводки новостей, либо посредством просмотра прямых эфиров или их записи.



Рисунок-19. Стенд Kojima Productions на Tokyo Game Show¹

¹ eXpolink: «Areas/Booth Rates». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://nkbp.jp/2ZfqwtV> (дата обращения: 11.06.2020)

Информация с мероприятий остаётся в прямом бесплатном доступе, поэтому её в любой момент можно найти в сети и ознакомиться с тем, что происходило на мероприятии в определённый год.

Наконец, проявление *пятой* функции социального института культуры можно проиллюстрировать следующим образом:

1) Сохранение культурно-значимых форм и феноменов культурной деятельности видно хотя бы на примере хранения хроники событий на официальных сайтах мероприятий, когда люди попадают в социокультурную ситуацию, связанную с желанием найти информацию о том, как протекало мероприятие в прошедшие годы. Так, на официальном сайте «Оскара игровой индустрии»¹ The Game Awards имеется меню «History», в котором можно просмотреть значимые события мероприятия с 2014 года (рис. 20.).

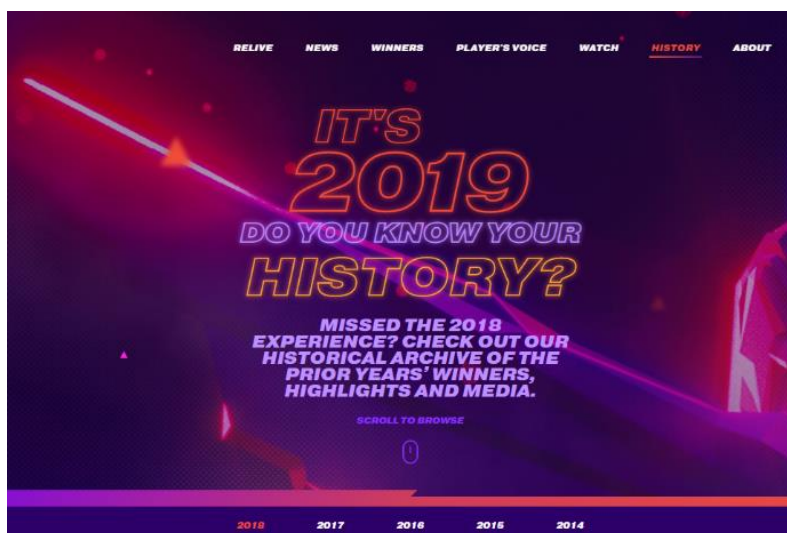


Рисунок-20. Меню «History» на сайте The Game Awards

2) Преимущество в развитии культурных традиций в видеоигровой индустрии прослеживается не так однозначно, однако её можно рассмотреть на примере организации выступлений на выставке E3. Часто многие компании отводят определённое время в своём выступлении не на показ видеоигр, а на какие-либо формы представления, например, оркестровую музыку, танцы, развлекательные сцены и т.д (рис. 21).

¹ Российская газета: «The Game Awards 2019 - подведены итоги "Оскара" от игровой индустрии». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2Vm5Krd> (дата обращения: 11.06.2020)



Рисунок-21. Концерт Assassin's Creed Symphony на E3¹

3) Хранение и передача накопленного опыта пересекается с первым пунктом, однако осуществляется не только самими компаниями, организующими мероприятия, но и аудиторией. Темы обсуждения о прошедших мероприятиях могут всплывать либо в процессе коммуникации между геймерами (как живую, так и в онлайн-формате во время написания комментариев под постами, видео, статьями и т.п.), либо в форме статей-разборов², либо же в форме других видов виртуальной отчётности (например, видео³). В сознании всего комьюнити информации о прошедших мероприятиях сохраняется хоть в какой-то степени, поскольку во время их проведения люди именно оценивают то, что им показывают, и учитывая то, что конференции, выставки и прочие мероприятия проводятся ежегодно, геймеры поневоле сравнивают нынешний опыт с прошедшим.

Все перечисленные функции, демонстрирующие работы видеоигр как социального института культуры в различных социокультурных ситуациях имеют как минимум один общий параметр. Все социокультурные ситуации в данном случае возникают именно из-за того, что люди совершают действия, поскольку увлекаются видеоиграми. То есть видеоигра служит для них в

¹ Qled: «На концертах Assassin's Creed Symphony будут показаны голограммы персонажей игры». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/3aNjeCv> (дата обращения: 11.06.2020)

² METRO: «Why 2019 was the worst E3 ever – Reader's Feature». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://metro.co.uk/2019/06/23/why-2019-was-the-worst-e3-ever-readers-feature-10027667/?ito=cshare> (дата обращения: 11.06.2020)

³ Every E3 Ranked From WORST To BEST. / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/36z3FeF> (дата обращения: 11.06.2020)

качестве проводника или «моста», позволяющего социокультурным ситуациям в данной сфере возникать в принципе. Иными словами, выделяется прямая зависимость, что, если бы видеоигр как таковых не было, не возникало бы разнообразное количество новых социокультурных ситуаций, которые можно подвергнуть анализу.

Таким образом, в процессе написания данного параграфа видеоигры были рассмотрены как социальный институт культуры на основе того, как выполняются их функции в различных социокультурных ситуациях в видеоигровой среде. Это позволило выявить зависимость между тем, как видеоигра действительно служит проводником или «мостом» для субъектов социокультурных процессов в ходе их функционирования в различных социокультурных ситуациях.

ВЫВОДЫ ПО ВТОРОМУ РАЗДЕЛУ

В процессе написания второй главы данной работы видеоигры как социокультурный феномен современности удалось рассмотреть с внутренней и внешней сторон. Удалось выявить, что видеоигры способны выступать в качестве «моста», способствующего возникновению социокультурных ситуаций между субъектами социокультурных процессов. С одной стороны, сама видеоигра может выполнять следующие функции производства массовой культуры:

1) Информационная функция заключается в создании информационного пространства либо внутри игры, как специальное меню в *Gran Turismo Sport*, либо через создание информационных справок на мероприятии.

2) Просветительская функция связана с тем, что разработчики закладывают в свои проекты определённый социально-значимый контекст, подталкивающий людей к рефлексии, как это, например, сделано в *Gris* или *Death Stranding*.

3) Регулятивная функция проявляется в ходе трансляции различных культурных образцов и ценностей, присущих, например, какому-либо государству.

4) Социально-манипулятивная функция осуществляется либо безуспешно, например, через неудачные рекламные кампании, как в случае с провокационным рекламным сообщением *Watch Dogs* в 2013 году, либо же успешно, воздействуя на базовые эмоциональные потребности, как это описано на примере некоторых социокультурных ситуаций в книге Кэтрин Исбистер «*How Games Move Us: Emotion By Design*».

5) Рекреационная функция проявляется в успешности видеоигр справляться с развлекательной задачей и отвлекать людей от повседневности, погружая в виртуальный мир, как это, например, делают аркадные гоночные

игры вроде The Crew 2 или динамичные hack and slash игры вроде серии Dynasty Warriors.

С другой стороны, видеоигры как социальный институт также выполняют следующие функции и способствуют возникновению социокультурных ситуаций:

1) Регулирование деятельности культурных субъектов путем использования системы норм и правил, закрепляющих и стандартизирующих культурное взаимодействие в обществе. Выполнение этой функции наглядно демонстрируют правила для различных кибердисциплин, которые способствуют укреплению социокультурной значимости киберспорта во всей спортивной сфере в целом.

2) Создание возможностей и необходимых условий для культурной деятельности различного характера, а также социализация индивидов, интеллектуальный и творческий рост личности, приобщение человека к культурным ценностям наглядно иллюстрируется в описании рабочей среды компании Platinum Games, в которой рабочий цикл разбавляется разнообразными формами активностей вроде клубов по интересам и другими формами отдыха.

3) Обеспечение коммуникации, передача информации в рамках общества осуществляется на видеоигровых мероприятиях благодаря поддержке СМИ. Присутствующие попадают в различные социокультурные ситуации в процессе посещения разнообразных стендов и панелей, а СМИ в свою очередь обеспечивают информационное сопровождение для отсутствующей части аудитории.

4) Сохранение культурно-значимых форм и феноменов культурной деятельности, преемственность в развитии культурных традиций, хранение и передача накопленного опыта протекает со стороны организаторов мероприятий и комьюнити, поскольку о конференциях складываются определённые оценки и суждения, которые могут всплывать, как в ходе коммуникации между геймерами в настоящем, так и в качестве сравнения во время мероприятий в будущем.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В процессе написания данной работы удалось рассмотреть теоретические основы социокультурного подхода как научной концепции, базовым положением которой является единстве личности, общества и культуры. Социокультурная концепция развивалась в несколько этапов и по разным векторам в западной и отечественной научных мыслях, соответственно. Значимая роль в становлении социокультурной концепции на западе отводится П.Сорокину, Р.Мертону, Д.Верчу, А. Турену, Э. Гидденсу, Н. Луману и др. Развивалась она в западной научной мысли в три этапа, на первом из которых в центре изучения находился человек в качестве творца, создающего культурные произведения. Вторым этапом характеризуется повышением интереса к культуре в общественном сознании и в научном дискурсе, происходит поиск и переработка новой концепции, которая позволила бы описывать социокультурные процессы нового общественного строя после кризиса буржуазного. В XXI первом веке, на третьем этапе, социокультурный подход устанавливается в качестве популярного социологического метода.

Помимо этого, удалось установить взаимосвязь между социокультурным подходом, массовой культурой и видеоиграми на современном этапе развития общества. Она заключается в том, что массовая культура, с позиции социокультурной подхода, определяется как область человеческой деятельности, в которой процесс взаимодействия и взаимной интеграции личности, общества и культуры имеет более сложный характер, из-за более усложнённой социальной среды современного общества, в котором для осуществления этого взаимодействия создаётся всё большее количество связующих элементов или «мостов». Транслируемая информация же не имеет строгой направленности на формирование какого-либо индивидуализированного типа культуры, характерного, например, для народа, проживающего на определённой территории, со своей уникальной

социокультурной динамикой. Исходя из этого, видеоигры можно понимать в качестве одного из таких «мостов», который обеспечивает процесс взаимодействия личности, общества и культуры.

Также был рассмотрен социокультурный характер институционализации видеоигр в современном обществе, проявившийся, с одной стороны, в том, что данному феномену посвящена полноценная институционализированная дисциплина Game Studies, в становлении которой значимые роли отводятся Иэну Богосту и Джейн Макгонигал. Иэн Богост понимает под игрой процесс применения набора правил по взаимодействию с игровым миром, которые используется игроком. Джейн Макгонигал сосредотачивает своё внимание на пользе видеоигр для общества и утверждает, что видеоигры являются инструментом, которые способствует социализации и кооперации между людьми.

Социологический анализ видеоигр как социокультурного феномена современного общества позволил доказать, что видеоигры способны выступать в качестве «моста», способствующего возникновению социокультурных ситуаций между субъектами социокультурных процессов. С одной стороны, сама видеоигра может выполнять функции производства массовой культуры, тем самым снабжая игроков информацией, формируя в них интересы, удовлетворяя потребности, также развлекающая и отвлекая от повседневной суеты и попросту способствует их социализации. С другой, видеоигры по-прежнему сохраняют роль «моста» в ходе выполнения функций социального института культуры, поскольку социокультурные ситуации, протекающие между субъектами социокультурных процессов, возникают именно благодаря видеоиграм.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Белякова Ю.Л. Социокультурный подход: этапы формирования и оссоциокультурный подход: этапы формирования и основные императивы // Государственное управление. Электронный вестник. 2011. №29. / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2COnOEf> (дата обращения: 23.03.2020)
2. Бердникова А.Ю. Социальный институт культуры: понятие, процесс формирования, признаки, структура, функции // Молодой ученый. / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://moluch.ru/archive/255/58460/> (дата обращения: 02.04.2020)
3. Известия: «Треть населения планеты играет в видеоигры». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/385JgjH> (дата обращения: 24.03.2020)
4. Матецкая А.В. Социология культуры учебное пособие. / [Электрон. ресурс]. - URL: <http://ecsocman.hse.ru/data/471/681/1219/matetskaya.pdf>. (дата обращения: 24.03.2020)
5. Орлова Э.А. Социокультурное пространство массовой культуры / [Электрон. ресурс]. - URL: http://www.ifarcom.ru/files/Monitoring/orlova_mass_kult.pdf (дата обращения: 24.03.2020)
6. Официальный сайт E3. / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://www.e3expo.com/media> (дата обращения: 02.04.2020)
7. Официальный сайт Polyphony Digital. / [Электрон. ресурс]. - URL: <http://www.polyphony.co.jp/> (дата обращения: 08.06.2020)
8. Официальный сайт The Crew 2, раздел «Об игре». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2BK0p6o> (дата обращения: 10.06.2020)
9. Официальный сайт The Crew 2, раздел «Поездка». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2YF6N7Q> (дата обращения: 10.06.2020)

10. Официальный сайт The Evolution Championship Series. / [Электрон. ресурс]. - URL: <http://evo.shoryuken.com/>(дата обращения: 02.04.2020)
11. Официальный сайт компании Platinum Games. / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2CQW5Tv> (дата обращения: 11.06.2020)
12. Портал Субкультура: «Косплееры как субкультура, косплей как социальное явление». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/3dF9IBF> (дата обращения: 09.06.2020)
13. ПостНаука: «Game Studies: Как изучают видеоигры?». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения: 24.03.2020)
14. Российская газета: «The Game Awards 2019 - подведены итоги "Оскара" от игровой индустрии». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2Vm5Krd> (дата обращения: 11.06.2020)
15. Страница Watch Dogs на Metacritic. / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://www.metacritic.com/game/pc/watch-dogs> (дата обращения: 11.06.2020)
16. Студенческая редакция «Вода», НГУ: «Видеоигры — это такая штука, где ничего не должно быть просто так». / [Электрон. ресурс]. - URL: https://nsu.ru/videogames_lecture (дата обращения: 24.03.2020)
17. Шабаетова М.В. Понятие «стыда» в японской культуре // Молодой ученый. / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://moluch.ru/archive/41/4972/> (дата обращения: 29.03.2020)
18. App2Top: «Newzoo: в мире более миллиарда женщин-игроков». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/3fWPQf0> (дата обращения: 24.03.2020)
19. Audio and Video: «Чем отличается игровая приставка от игровой консоли». / [Электрон. ресурс]. - URL: <http://www.audioandvideo.ru/gadget/821> (дата обращения: 26.03.2020)

20. BAFTA: «Games Awards». / [Электрон. ресурс]. - URL: <http://www.bafta.org/games> (дата обращения: 02.04.2020)
21. BBC News: «Death Stranding: Hideo Kojima explains his new game». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://www.bbc.com/news/newsbeat-50172917> (дата обращения: 09.06.2020)
22. BBC News: «What's the point of concept cars?». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bbc.in/3dGt3lW> (дата обращения: 08.06.2020)
23. Bloody Disgusting: «‘Resident Evil 7’ Just Won “Best VR Game” at the Game Awards!». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bloody-disgusting.com/video-games/3473597/resident-evil-7-just-won-best-vr-game-game-awards/> (дата обращения: 29.03.2020)
24. Brook Converters. / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://www.brookaccessory.com/product/> (дата обращения: 10.06.2020)
25. Cnet: «The Game Awards 2019: Every result, world premiere, reveal and surprise». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://www.cnet.com/news/the-game-awards-2019-live-results-world-premier-reveals-and-big-surprises/> (дата обращения: 02.04.2020)
26. Computer Hope: «Indie game». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/387xt49> (дата обращения: 09.06.2020)
27. Core-A Gaming: «What It's Like to Be a Female Fighting Gamer [4k]». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2Rs9Mgc> (дата обращения: 01.04.2020)
28. Cronus Max Plus. / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://cronusmax.com/> (дата обращения: 10.06.2020)
29. Demon Tweaks Blog: «Sim Racing: What Is It and How Do I Get Into It?». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://blog.demon-tweaks.com/motorsport/simracing-what-is-it-and-how-do-i-get-into-it/> (дата обращения: 08.06.2020)

30. DTF: «Remember me — достойный киберпанк». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://dtf.ru/games/31651-remember-me-dostoynnyu-kiberpank> (дата обращения: 25.03.2020)
31. DTF: «Особенность и привлекательность японских игр можно сравнить с ramenом». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/36yTrLj> (дата обращения: 09.06.2020)
32. Every E3 Ranked From WORST To BEST. / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/36z3FeF> (дата обращения: 11.06.2020)
33. EVO Championship Series: «Additional Rules». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://evo.shoryuken.com/additional-rules/> (дата обращения: 10.06.2020)
34. EVO Championship Series: «Tournament Rules»./ [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2ND1DTs> (дата обращения: 09.06.2020)
35. Exler: «Что такое торренты и как ими пользоваться». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://www.exler.ru/likbez/chto-takoe-torrenty-i-kak-imi-polzovatsya.htm> (дата обращения: 26.03.2020)
36. eXpolink: «Areas/Booth Rates». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://nkbp.jp/2ZfqwtV> (дата обращения: 11.06.2020)
37. eXpolink: «Cosplay Collection Night @TGS». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://nkbp.jp/2YFwHZb> (дата обращения: 09.06.2020)
38. eXpolink: «To Cosplayers». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://nkbp.jp/2BPCJxd> (дата обращения: 09.06.2020)
39. Fandom: «Brand Central». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/31zOхyP> (дата обращения: 08.06.2020)
40. FomLabs: «Game Studies: Людологи против нарратологов». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://fomlabs.ru/material/Game-studies-Ljudologi-protiv-narratologov> (дата обращения: 02.04.2020)
41. Forbes: «The Enduring Mystery Of How ‘GTA 5’ Has Sold 120 Million Copies». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/388eKpp> (дата обращения: 11.06.2020)

42. GamesIndustry.biz: «Balancing beauty and meaning in Gris». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-01-15-the-beauty-and-meaning-of-gris> (дата обращения: 09.06.2020)
43. Gamingchairz: «How To Use Macro Keys For Gaming? Are Macros Useful?». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/30Oo4uJ> (дата обращения: 10.06.2020)
44. Gamstat: «Gran Turismo Sport». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2YETe8z> (дата обращения: 08.06.2020)
45. Gematsu: «Dynasty Warriors 9 first details, screenshots». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2CNU2PX> (дата обращения: 10.06.2020)
46. Gematsu: «Jump Festa 2020». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://www.gematsu.com/event/jump-festa-2020> (дата обращения: 02.04.2020)
47. Honey's Anime: «What is Visual Novel (VN)? [Gaming Definition, Meaning]». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://honeysanime.com/what-is-visual-novel-vn/> (дата обращения: 01.04.2020)
48. Honey's Anime: «What is Hack and Slash? [Gaming Definition, Meaning]». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/31oLuta> (дата обращения: 11.06.2020)
49. iD Tech: «10 Types of Platforms in Platform Video Games». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://www.idtech.com/blog/10-types-of-platforms-in-platform-video-games> (дата обращения: 09.06.2020)
50. iD Tech: «The Many Different Types of Video Games & Their Subgenres». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://www.idtech.com/blog/different-types-of-video-game-genres> (дата обращения: 26.03.2020)
51. IGI Global: «What is Video Games?». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2NxxwwM> (дата обращения: 24.03.2020)

52. IGN: «How One Man Turned a Tekken Obsession Into a Career». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://www.ign.com/videos/2017/02/10/how-one-man-turned-a-tekken-obsession-into-a-career> (дата обращения: 01.04.2020)
53. Interesting Engineering: «Teslasuit's New VR-Powered Glove Lets You Feel Physical Objects in Virtual Reality». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://interestingengineering.com/teslasuits-new-vr-powered-glove-lets-you-feel-physical-objects-in-virtual-reality> (дата обращения: 29.03.2020)
54. Japan Guide: «Токуо Game Show». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://www.japan-guide.com/e/e6461.html> (дата обращения: 02.04.2020)
55. Kanobu: «История интерактивного кино. От FMV до Immersive Storytelling — как из фильмов делали игры». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://kanobu.ru/articles/interaktivnoe-kino-kak-izfilmov-delali-igryi-371892/> (дата обращения: 01.04.2020)
56. LiveJournal: «Glitch art в искусстве и моде». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://brandshop-ru.livejournal.com/234413.html> (дата обращения: 25.03.2020)
57. METRO: «Why 2019 was the worst E3 ever – Reader’s Feature». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://metro.co.uk/2019/06/23/why-2019-was-the-worst-e3-ever-readers-feature-10027667/?ito=cbshare> (дата обращения: 11.06.2020)
58. Motor1: «RX-Vision: намёк на возвращение двигателя Ванкеля». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2VoZoay> (дата обращения: 08.06.2020)
59. MotorGamesTV: «Gran Turismo Sport - Museum - Porsche». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2YxpY21> (дата обращения: 08.06.2020)
60. NERDBOT: «Top 7 Examples of Classical Music in Games». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://nerdbot.com/2017/11/21/top-7-examples-of-classical-music-in-games/> (дата обращения: 26.03.2020)

61. Polygon: «Emotion, manipulation and the future of game design». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/385EPFo> (дата обращения: 11.06.2020)
62. Qled: «На концертах Assassin's Creed Symphony будут показаны голограммы персонажей игры». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/3aNjeCv>. (дата обращения: 11.06.2020)
63. Shazoo: «Game studies. Академические исследования видеоигр». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://shazoo.ru/2016/08/22/42336/game-studies-akademicheskie-issledovaniya-videoigr> (дата обращения: 29.03.2020)
64. Siliconera: «CyberConnect2 CEO Shares His Best Advice On How To Get Into The Video Game Industry». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/3aKdREb> (дата обращения: 26.03.2020)
65. SlashGear: «Watch Dogs calls out GTA V: 2 months is enough». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2BIOdTh> (дата обращения: 11.06.2020)
66. Techopedia: « Fighting Game». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2NCDNrc> (дата обращения: 01.04.2020)
67. Tekken World Tour Rules. / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://tekkenworldtour.com/rules/> (дата обращения: 09.06.2020)
68. The Game Awards: «Games for impact». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://thegameawards.com/nominees/games-for-impact> (дата обращения: 10.06.2020)
69. Titan One. / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2vhBKCV> (дата обращения: 10.06.2020)
70. Ubisoft Forums: «The Crew 2 - Screenshots Thread». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2YDVtZL> (дата обращения: 10.06.2020)
71. Virtual Racing School: «Arcade vs. simcade vs. simulators». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/3eFUNbJ> (дата обращения: 10.06.2020)

72. Voluntary: «Игра». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/30TzkWD> (дата обращения: 26.03.2020)

73. WIPO: «What is Intellectual Property?». / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2ZeB2BN> (дата обращения: 10.06.2020)

74. Yakuza Kiwami 2 - Time to Eat Gameplay. / [Электрон. ресурс]. - URL: <https://bit.ly/2O0z2YW> (дата обращения: 09.06.2020)

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1.

The screenshot shows a website interface with a navigation bar at the top containing links like 'Темы', 'Смотреть', 'Читать', 'Курсы', 'Гиды', 'Игры', 'Спецпроекты', and 'Жить долго'. The main content area features a banner for 'ПОСТНАУКЕ В ЛЕТ! ЛУЧШИЙ ПОДАРОК — ВАША ПОДДЕРЖКА' with a 'ПОМОЧЬ ПОСТНАУКЕ' button. Below this is a featured article titled 'Game Studies: Как изучают видеоигры?' by Кирилл Мартынов, dated 2018. The article includes a video thumbnail of a person in a Mario Stormtrooper costume. To the right is a 'КУЛЬТУРА' sidebar with 739 publications and various sub-topics like 'КУЛЬТУРА', 'ФИЛОСОФИЯ', 'МАССОВАЯ КУЛЬТУРА', 'ГЕНДЕР', 'МЕДИА', 'ЖИЗНЕК СЛАВЫ', and 'ГУМАНИТАРНЫЕ НАУКИ'. The article text discusses video games as a cultural phenomenon, mentioning World of Warcraft and gender stereotypes, and references an interview with Kirill Martynov.

Приложение 2.

The screenshot shows a DTF website article titled '«Особенность и привлекательность японских игр можно сравнить с ramenом»' by Андрей Верещагин, dated 19 мая 2018, with 10,278 views. The article discusses the differences in game development approaches between Japan and the West, comparing them to ramen. It mentions that Japanese games often differ from Western titles due to cultural and creator characteristics. The article references a video by the YouTube channel Archipel featuring interviews with developers of Persona 5, Gravity Rush, Yakuza, Nier: Automata, Rez Infinite, Monster Hunter: World, and Resident Evil 7. A sidebar on the left lists various categories like 'Популярное', 'Свежее', 'Вакансии', 'Рейтинг DTF', 'Хакатон', 'Подписки', 'Игры', 'Индустрия игр', 'Гость DTF', 'Gamedev', 'Кино и сериалы', and 'Жизнь'. At the bottom, there is a red banner with anime-style illustrations of characters.

CyberConnect2 CEO Shares His Best Advice On How To Get Into The Video Game Industry

By SATO © March 18, 2019

[f](#)
[t](#)
[v](#)
[w](#)
[l](#)
[e](#)



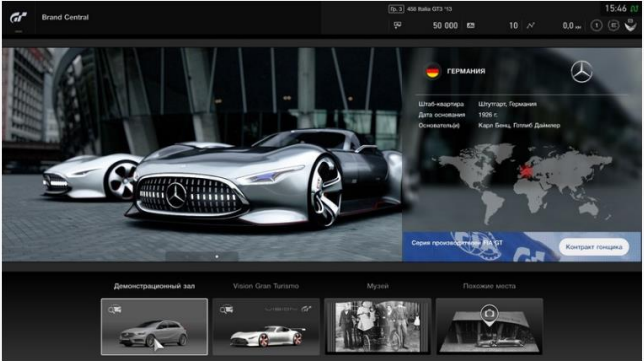
CyberConnect2 CEO Hiroshi Matsuyama knows a thing or two about working in the game industry after having started his own company "CyberConnect"

СЕТЕВОЕ РУКОВОДСТВО

Знакомство	+
Настройка	+
Аркадный режим	+
Режим кампании	+
Режим "Sport"	+
Гонки	+
Параметры вождения	+
Повторы	+
Параметры машины	+
Brand Central	-
Что такое Brand Central?	>
Покупка машин	
Зал ожидания	+
Scapes	+

Что такое Brand Central?

В "Brand Central" собраны сведения об автопроизводителях из разных стран мира. Здесь вы можете покупать машины, а также знакомиться с историей автомобильных марок и смотреть посвященные им интересные фильмы.



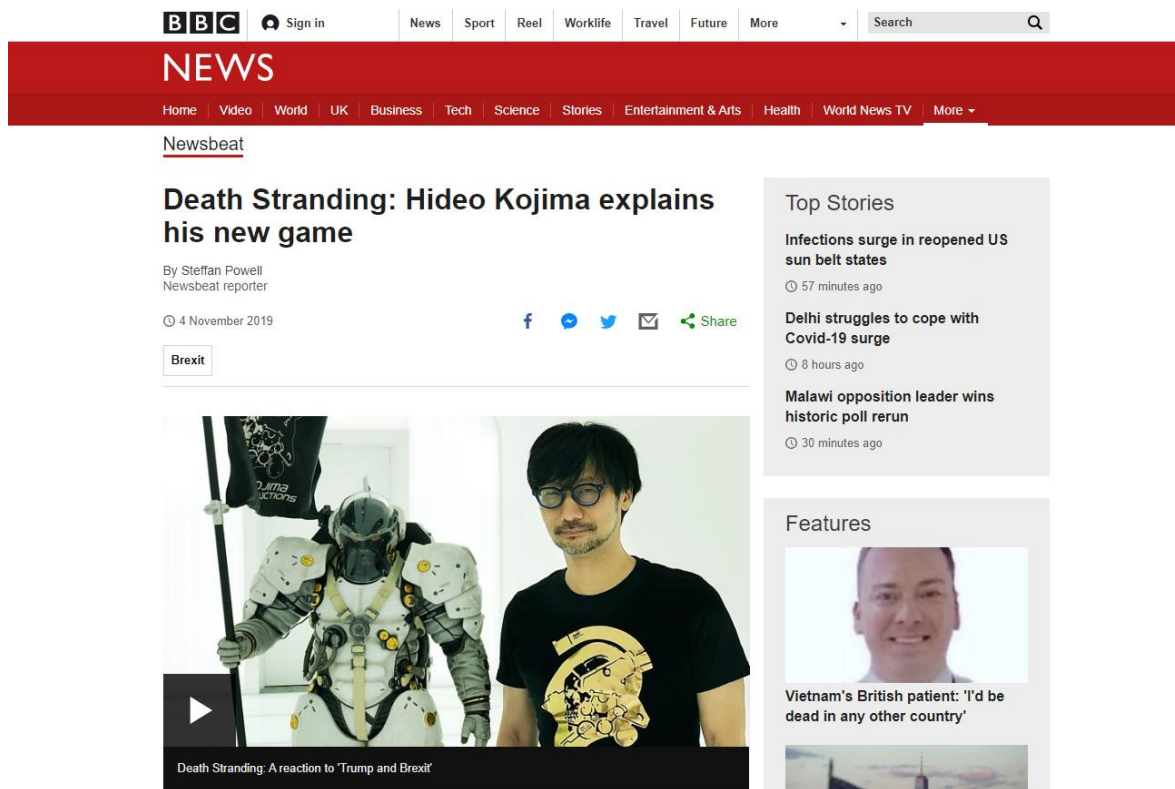
Выбрав пункт "Brand Central" на главном экране, вы перейдете на экран выбора марки. Для начала выберите один из трех регионов мира: Америку, Европу или Азию.

Затем вы увидите список автомобильных брендов этого региона, упорядоченный по странам. Выберите интересующую вас марку.

Приложение 5.



Приложение 6.



reserved for AAA epics. It's not clear yet how many paying customers followed, but watching even a few minutes of Gris' gameplay will demonstrate that Nomada Studio gave Devolver Digital a truly enticing product to sell.

GamesIndustry.biz met with the founders of Nomada Studio at the Fun & Serious Festival in Bilbao last month, where there was palpable sense of excitement for Gris' impending launch. There was a belief that the game could resonate with people in the same way as Tequila Works' Rime, which did much to raise the profile of Spain's independent developer community.

Like Rime, much of that belief is down to Gris' remarkable art style, which is drawn from the work of Conrad Roset, a well known talent in the Barcelona art scene. Roset had no experience of making games, but a chance meeting with two Ubisoft Barcelona programmers, Roger Mendoza and Adrián Cuevas, created an opportunity to apply his talent to a new medium.

"Conrad is an artist. He doesn't know how to code. We're programmers. We don't know anything about art," said Mendoza when we met on the Fun & Serious Festival's hectic showfloor. "It was a good match."

"Conrad is an artist. He doesn't know how to code. We're programmers. We don't know anything about art. It was a good match"

-Roger Mendoza



Conrad Roset's art makes Gris one of the most beautiful indie games of recent years