



Научная статья
МРНТИ 13.11.25



<https://doi.org/10.32523/3080-1281-2025-150-1-156-184>

Видеоигры и повседневность: феноменологический анализ

Анастасия Ветчинникова^а, Сергей Моисеев^а

^а*Новосибирский государственный университет, Новосибирск, Россия*

✉ moisserg@hotmail.com

Аннотация. В исследовании изучается пользовательский опыт видеоигр (на примере компьютерных, однопользовательских CRPG и Action-RPG игр) для выявления того, как люди переходят между мирами видеоигр и повседневности, переносят структурированную конвенциями социальную норму в пространство без этих ограничений и имеет ли место обратное влияние. В теоретической части представлен обзор истории изучения видеоигр в междисциплинарной сфере game studies. Представлены работы основных исследователей, которые концентрировались на пользовательском опыте и отличии видеоигр от правил повседневной жизни. Теоретическую рамку составляет феноменологический подход Альфреда Шюца, а именно идея существования различных миров с их собственными когнитивными стилями. Методы опираются на обоснованную систему индикаторов и показателей, структурированное наблюдение и фокусированное интервью, описание эмпирического объекта, выборки и информационной базы исследования. Исследование проводилось среди жителей российских городов от 18 до 34 лет, играющих в жанры CRPG и/или Action-RPG более года со средней регулярностью раз в неделю и чаще.

Описание полученных результатов содержит анализ собранных интервью, сделанных на основе наблюдений, по аспектам, отражённым в системе индикаторов и показателей: мотивам погружения в мир видеоигр, временной и пространственной перспективе, роли игрока, интересности поведения в игре в разных её проявлениях, а также про различия и восприятие границы двух изучаемых миров.

Ключевые слова: видеоигры, феноменология А. Шюца, когнитивные стили, социальная норма, перенос норм, game studies, соотношение видеоигр и повседневности, виртуальное пространство, RPG-игры, российские геймеры.

For citation:

Vetchinnikova A., Moiseev S. Video Games and Everyday Life: Phenomenological Analysis//Jete – Journal of Philosophy, Religious and Cultural Studies. – 2025. – Vol. 150. – No.1. – P. 156-184. <https://doi.org/10.32523/3080-1281-2025-150-1-156-184>

Для цитирования:

Ветчинникова А., Моисеев С. Видеоигры и повседневность: феноменологический анализ//Jete – Journal of Philosophy, Religious and Cultural Studies. – 2025. – Т. 150. – No.1. – С. 156-184. <https://doi.org/10.32523/3080-1281-2025-150-1-156-184>

Введение

Игра – важнейшая часть жизни людей и давний предмет внимания культурологии (достаточно упомянуть классическую работу Й. Хейзинга «Человек играющий»). В жизни современного общества значительное место занимает такая их разновидность, как видеоигры. Рынок видеоигр в 2020 году достиг \$178 млрд, занимая 20% медиарынка (больше, чем книги, музыка и кино вместе взятые), и, по прогнозам, эта доля будет только увеличиваться (РwС... 2021). Около 60% россиян старше 18 лет играют в видеоигры регулярно или эпизодически (Гейминг... 2023), т.е. гейминг представляет собой не менее значительное явление в социальной жизни, чем кино или книги.

Видеоигры влияют на социализацию человека, успешность процессов его коммуникации, самоощущение в обществе, используются в обучении и трудовых процессах. Активных игроков в видеоигры изучают как новую субкультуру, а компьютерные игры как новую форму досуга. Общественность волнует вопрос о том, как видеоигры отражаются на поведении человека в реальности. Нередки новостные заголовки о вреде видеоигр и развитии жестокости из-за них, высказывания публичных людей по поводу запрета видеоигр и т.д. При всем этом видеоигры пока что попадают в научное поле не так часто (Крыльников 2017), и так называемые *game studies* – довольно новая область исследований. Эта значительная часть человеческой жизни нуждается в более детальном разборе для понимания в целом повседневности человека, его представлений о мире реальном и виртуальном. Как один мир влияет на другой? Как люди переключаются из одного в другой и могут совмещать их? Как в виртуальном мире выстраивается человеческая коммуникация, взаимодействия? Все это – важнейшие вопросы, заслуживающие пристального изучения.

В этой статье мы уделим основное внимание тому, как переносятся социальные правила и опыт между мирами. Как человек транслирует социальную норму в пространство, которое не имеет привычных ограничений, поддерживаемых взаимодействиями с другими людьми? Как это и собственные закономерности видеоигр влияют на его повседневную жизнь? В статье анализируется когнитивный стиль мира видеоигр и его взаимосвязь с социальными нормами и поведением в повседневности. В феноменологической традиции когнитивный стиль понимается как состояние сознания в конкретной области конечного смысла, который определяется через различные

базовые характеристики. Среди них - мотив рабочих операций, принцип организации повседневного опыта, временная и пространственная перспективы и другие.

Можно сказать, что когнитивный стиль – совокупность данных опыта, способов восприятия информации при определённой деятельности, что в данной работе схоже с понятием игрового опыта. Он изучался через сравнение с повседневностью, ибо она - «архетип нашего опыта реальности», от неё мы отталкиваемся и с ней всегда сравниваем другие области нашей жизни.

В феноменологической перспективе (А. Шюц, П. Бергер и Т. Лукман и др.) наша повседневность организована на принципах интерсубъективности, соткана из осмысленных переживаний, которые превратились в опыт и теперь через фоновые ожидания, «common sense» мы и действуем в повседневности. Мир повседневности – наиболее глубоко укоренившийся в нас, другие миры получаются через изменение и смягчение некоторых его условий. Почти в любом «субмире» реальности есть трансформированные остатки повседневности. Даже во время фантазий, игр мы руководствуемся чем-то, что закрепилось у нас из повседневного опыта. Однако в них мы не ограничены в действиях только альтернативами, имеющимися в мире повседневности. Играя, человек и ориентируется на свои базовые установки, и может позволить себе поступать не так, как в реальности. Например, фантазии дают возможности, которых не даёт повседневность, меняются основания моральной ответственности и т.д. Это преломление «естественной установки» (готовность принимать мир как есть и не проблематизировать его, привычность мира) в мире видеоигр интересно изучить с помощью выделенных А. Шюцем базовых характеристик когнитивных стилей, а также собственного расширения набора этих характеристик. Мы выясняли, какими особенностями обладает когнитивный стиль мира видеоигр и как социальные нормы и поведение переносятся из повседневности в видеоигры и наоборот. Благодаря этому становится возможным понять своеобразие видеоигр как социального феномена.

Анализ различий в природе повседневного и игрового опыта позволяет оценить общественную полемику о влиянии игр на поведение человека в повседневной жизни, в особенности в связи с насилием и девиантным поведением, которые, как предполагается многими, человек копирует из виртуальной среды. Из всех существующих исследований видеоигр чаще всего присутствуют именно работы на тематику насилия, дающие противоречивые данные по этой теме.

Существует множество жанров видеоигр, которым даются разные и постоянно меняющиеся классификации (Кудряшов 2021). В нашем исследовании рассматривается опыт игры в видеоигры конкретных жанров и видов: компьютерные, однопользовательские CRPG (англ. computer role-playing game – ролевые компьютерные игры) и Action-RPG (англ. action role-playing game – ролевая игра в жанре «экшн»). Это было сделано для того, чтобы лучше сосредоточиться на исследуемом предмете – особенностях законов логики и переживаний, опыте пользователя, его восприятия этого мира. Поэтому были отсечены многопользовательские видеоигры, в исследовании которых обычно акцент смещается на понимание виртуальных социальных взаимодействий.

Компьютерные игры исследуемых жанров предполагают погружённость в сюжет, бóльшую связь со своим игровым персонажем, чем в других жанрах, то есть концентрацию не только на различных игровых механиках, например, боях, но и на других аспектах альтернативной реальности. В них игрок управляет уникальным персонажем или персонажами, часто имеющими имя и личностные черты; игрок постепенно улучшает свои навыки и характеристики через игровые задания, снаряжение («прокачка»), что влияет на эффективность испытаний и прохождения в целом; персонаж игрока взаимодействует с игровым миром достаточно свободно; в игре есть сюжет, который персонаж игрока исследует через информационные источники (намёки, зацепки, обучение, задания и т.д.), выполняет задания и продвигается по цепочке событий, играя там свою роль, тем самым развивая сюжет. Важными элементами RPG могут быть тактическое применение навыков и способностей персонажей; наличие других персонажей, помимо тех, которыми управляет игрок, с которыми можно по-разному взаимодействовать; сюжет зависит от действий игрока – некоторые его выборы имеют разные последствия, продвижение по сюжету требует от игрока дополнительного обдумывания (моральные дилеммы, головоломки и пр.) (Компьютерная..., 2022). Action-RPG игры представляют собой сочетание жанров ролевых игр и экшен-игр, их скорее можно назвать играми в реальном времени, в отличие от тактических RPG, и Action-RPG больше сконцентрированы на боевой составляющей. В таких играх исключается элемент случайности и все результаты действий определяются правильностью их исполнения игроком (Экшен..., 2022).

Методы и материалы

Предметом нашего исследования были характеристики и способы конструирования когнитивного стиля видеоигр и его взаимосвязь с социальными нормами и поведением повседневности. Основные задачи исследования: выявить основные мотивы игры в видеоиграх; понять особенности когнитивного стиля видеоигр во временной и пространственной перспективе, фактической совместимости, роли игрока и вариативности событий; определить особенности игрового поведения в части выборов и собственных внутриигровых норм, их соотношение с социальными нормами; установить, как игроки переносят и воссоздают правила и модели поведения между миром видеоигр и повседневностью.

Наша исходная гипотеза состояла в том, что люди играют в видеоигры преимущественно с мотивами погружения в альтернативную вселенную, проводят явную демаркационную линию между мирами, что выражается в понимании их отличий во временной и пространственной перспективе, фактической совместимости, а также правил поведения, которые нельзя перенести из видеоигр. При этом в силу отсутствия реальных социальных рамок в однопользовательских видеоиграх игроки делают выборы, отыгрывают персонажей и совершают поступки, которые не совпадают с привычными социальными нормами, тем самым при перенесении искажают социальную норму и создают новую – внутриигровую.

В исследовании применялись два основных метода: структурированное наблюдение за типичным процессом игры и фокусированное интервью после игровой сессии на её основе. Поведение и деятельность стали показателями представлений о социальных нормах, имеющихся у человека, и их перенесения из «реальности» в виртуальную среду и наоборот. Гайд-интервью состоял из трёх основных блоков: 1) видеоигра и её особенности; 2) базовые характеристики когнитивных стилей – основная часть, включающая в себя те характеристики, выраженные в системе индикаторов и показателей; 3) характеристики респондента.

Таблица 1. Система индикаторов и показателей

Блоки индикаторов	Индикаторы	Показатели
Характеристика респондентов	Социально-демографические характеристики	Пол
		Возраст
		Уровень образования
		Город проживания
		Род деятельности
	Общий игровой опыт	Игровой стаж (количество лет игры)
		Количество часов за видеоиграми в неделю
		Предпочитаемые жанры видеоигр
Характеристика видеоигры	Вид видеоигры (на основе меток в Steam – онлайн-сервисе цифрового распространения компьютерных игр и др. источниках)	Основной жанр – CRPG или Action – RPG
		Дополнительные жанры
	Особенности игровых механик	Возможность влияния на внутриигровой нарратив
		Наличие моральных дилемм
		Заданный игровой персонаж или создаваемый
		Логика и способы улучшения персонажа
	Мотив операций	• Прагматический • Развлекательный/рекреационный • Отношения • Манипуляция • Погружение • Эскапизм • Достижение

Базовые характеристики когнитивных стилей	Интерсубъективность как принцип организации поведения	• Восприятие насилия • Соотношение выборов и поступков в игре и повседневности • Взаимодействия с неигровыми персонажами
	Временная перспектива	• Обратимость времени в игре • Скорость времени в игре • Зависимость времени от действий игрока • Соотношение субъективного и объективного времени
	Фактическая совместимость	Физические и биологические законы
	Форма ощущения «Я» (роль)	• Рефлексивность игрока (взгляд от персонажа, снаружи, с других перспектив) • Роль персонажа игры
	Вариативность событий	• Выигрыш/проигрыш • Различия в сюжетных поворотах, финале игры
	Границы миров	• «Шок» перехода из одного мира в другой • Соотношение возможностей миров • Соотношение поведения в разных мирах • Ощущение альтернативного мира

Для исследования было принято решение использовать выборку типичных случаев на основе доступной. По данным ВЦИОМ, наиболее активные игроки, то есть те, кто тратит больше всего времени за видеоиграми в неделю, – это люди, относящиеся к возрастным группам от 18 до 24 и от 25 до 34 лет (Видеоигры... 2019). Соответственно, эмпирическим объектом исследования стали жители российских городов в возрасте от 18 до 34 лет, играющие в жанры CRPG и/или Action-RPG более года со средней регулярностью раз в неделю и чаще.

Исследование включает в себя 20 информантов, то есть 20 отчётов по наблюдению и интервью (табл. 2). Поскольку работа представляет качественное исследование, не было необходимости строить репрезентативную выборку, поэтому не осуществлялось квотирование по половозрастным, территориальным или иным характеристикам.

Видеоигры как объект исследования

В основополагающем труде «Homo ludens. Человек играющий» Йохан Хейзинга назвал игру «свободной деятельностью, которая осознаётся как настоящая, не связанная с

обыденной жизнью и тем не менее могущая полностью захватить играющего; которая не обуславливается никакими ближайшими материальными интересами или доставляемой пользой; которая протекает в особо отведённом пространстве и времени, упорядоченно и в соответствии с определёнными правилами и вызывает к жизни общественные объединения, стремящиеся окружать себя тайной или подчёркивать свою необычность по отношению к прочему миру своеобразной одеждой и обликом» (Хейзинга 2011: 39). В этом определении многое характеризует и видеоигры.

Но в видеоиграх есть и некоторые отличия от традиционных игр (физических, настольных и т.д.). Это визуальный ряд и использование компьютера, динамика и скорость игры, мультимедийность: яркая и красочная графика на экране, звук в наушниках, текст, ввод команд через клавиатуру или геймпад, дающие новые возможности и опыт (Павлушкин 2021) и сделавшие видеоигры предметом специального изучения. Сформировалось два теоретических подхода к их анализу: *нарратология* и *людология*.

Хронологически *нарратология* (Джанет Мюррей и др.) была первой. Провозглашалось, что видеоигры – в первую очередь текст. Считалось, что нарратология – формальный метод анализа, использующийся для изучения повествовательных систем, того, какие истории, какими способами и приёмами рассказываются в видеоиграх, есть повествование становится когнитивной перспективой анализа (Богост 2015).

С другой стороны, *людология* изучала видеоигры как часть общей теории игры. С ее точки зрения, видеоигры в первую очередь всё же игры, а не повествование или способ представления информации. Источник удовольствия и желания играть не связан с интерпретацией, в первую очередь имеет значение геймплей (формализованное взаимодействие, которое происходит, когда игроки следуют правилам игры и испытывают ее систему через игру (Salen 2004) и видеоигры следует изучать как частный случай игр вообще.

К середине 2000-х жесткое противопоставление *людологии* и *нарратологии* перестало считаться обоснованным. Видеоигры – сложный объект, который нельзя описать лишь одним способом. Это и игры, и особый текст, и интерактивное кино, и цифровое медиа, и форма искусства, и форма общения. Датой рождения исследования видеоигр как междисциплинарной, всеобъемлющей области считается 2001 год, когда вышел первый номер международного рецензируемого интернет-журнала *Game Studies* (Ветушинский 2015).

Предметом внимания исследователей становились различные стороны видеоигр. Изучался пользовательский опыт в рамках различных подходов (рецептивная эстетика, психоанализ, исследования медиаэффектов), отношения пользователя с визуальной, рабочей частью компьютера и, соответственно, рассмотрение игр с точки зрения истории визуальности, изобразительного искусства и, возможно, кинематографа, мотивационная сторона вовлечения в видеоигры, роль насилия в них, то, как в видеоиграх отражается неравенство. Анализируется представленность и репрезентация тех групп населения, которые подвергались и подвергаются дискриминации: женщины, расовые и другие меньшинства, проблематика цифрового неравенства (видеоигры предполагают материальную обеспеченность и доступ к цифровым ресурсам, которыми обладают не все (Елютина, Неруш 2023).

Исследователи выявляют важные особенности игровой деятельности, которые можно резюмировать следующим образом.

Отличия видеоигр от повседневности:

- Восприятие насилия и убийств, в частности: есть устойчивость и меньшая чувствительность к насилию и жестокости в видеоиграх.
- Свобода от физиологии и биологических законов бытия.
- Роль игрока, от внешнего вида до социальной роли, которую он не может воплотить в жизни.
- В целом возникает мир виртуальной реальности – новый, автономный альтернативный мир со своими правилами.
- Необходимо владение архитектурой компьютера и работа за ней, платформа приобретает большое значение.
- Вариативность событий, от различий в сюжете в зависимости от действия игрока до возможности выиграть/проиграть – и всё это можно пересмотреть, выбор делается не навсегда.
- Особенности времени – оно не имеет значения; останавливается, если игрок не запускает игру, т.е. сама видеоигра не имеет времени, события игры ждут игрока.
- Обязательное наличие цели – как минимум выиграть, пройти игру.
- Чёткая логика роста – переход на новый уровень, «прокачка» подчиняются чётким законам, ничто другое не может вмешаться.
- Специально сконструированные стимулы игрового пространства управляют вниманием игрока.
- Рефлексивная позиция игрока – чаще всего имеем возможность наблюдать за персонажем со стороны, за миром, быть и «внутри» игры и «вне» неё.

В последние годы начал формироваться феноменологический подход к изучению видеоигр, основанный на рассмотрении их как «особого замкнутого мира значений, у которого есть своя логика, своя этика, свой собственный здравый смысл, отличный от здравого смысла человека на улице. Такой мир — это своего рода альтернативная повседневность» (Вахштайн 2023).

В. Вахштайн ставит вопрос о том, как осуществляется перенос событий из мира повседневности в компьютерную игру и где пролегает граница между ними. Каковы эти механизмы перевода, подобны ли действия в жизни действиям в игре? Ответить на этот вопрос было также целью нашей работы.

Феноменологические основания изучения реальностей фантазии (видеоигр) и повседневности

Теоретическую рамку нашей работы задавала феноменологическая теория А. Шюца, выделяющая мир фантазий, обладающий своими отличительными чертами.

Мир (конечная область смысла) – «особый порядок реальности, <...> который предполагает свой отдельный стиль существования» (Шюц 2003: 1). У Шюца в мир воображения входят разные конечные области смысла, в том числе область игр. Конечные области смысла – а) обладают неповторимым когнитивным стилем; б) все переживания внутри каждого мира внутренне последовательны и совместимы друг с

другом; в) каждая из этих областей может иметь какой-то аспект реальности. Речь идёт об особой внутренней логике, которая работает только для данного мира. Мир рабочих операций повседневности – «архетип нашего опыта реальности», как говорит Шюц, а остальные области смысла уже его модификации, поэтому в работе мы сравниваем мир видеоигр с повседневностью. В каждом мире есть какая-то часть, сторона реальности, они не полностью изолированы, хотя при переходе из одной области конечного смысла в другую, при пересечении границы мы всегда испытываем специфический шок.

Правила восприятия, «законы логики» или базовые характеристики когнитивного стиля – смыслы нашего опыта и переживания создают эту конкретную реальность (Шюц 2003: 17). Это те стороны опыта и осмысления реальности, которые формируют наше представление о ней. В их числе: мотив рабочих операций (практический или нет), модификация мира; принцип организации повседневного опыта (интерсубъективность или нет); специфическая временная перспектива (стандартное время или нет); фактическая и логическая совместимость; специфическая форма ощущения своего Я.

Выделенные сферы опыта различаются между собой именно через данные характеристики. В теоретической части работы мы постарались выяснить, какие особенности мира видеоигр как специфичного мира воображения отличают его от реальной повседневности, а какие сближают. Выяснив эти моменты, мы сопоставили их с феноменологической концепцией и сформулировали те пункты, которые исследовались в эмпирической части.

Ниже приведены основные базовые характеристики рассматриваемых когнитивных стилей, выделенные Шюцем, и дополнения, важные для описания конкретно этих миров.

Мир повседневности

- Обязательный прагматический мотив рабочих операций, модификация мира.
- Интерсубъективность мира как принцип организации повседневного опыта.
- Специфическая временная перспектива (стандартное время).
- Ни фактическая, ни логическая совместимость не преодолимы.
- Специфическая форма ощущения своего Я как тотального.
- Главный из субмиров.
- Наличие основополагающего беспокойства – страха смерти, а также естественной установки относительно того, как идёт жизнь: готовность принимать мир как есть и не проблематизировать его.
- Активность, состояние бодрствования Я и полного внимания к действиям.

Мир фантазий (видеоигр)

- Люди играют не с практической целью, нет преобразования внешнего мира.
- Нет ограничений пределами нашей актуальной, восстановимой или доступной досягаемости, а также интерсубъективным пространством, то есть теми альтернативами, которые предлагает мир повседневности: большая свобода выбора и действий для игрока, который не ориентируется на общество, а находится «в своём мире».
- Неследование стандартному времени: в игре оно обычно идёт быстрее, чем в реальности, останавливается, если мы выходим из игры; может быть обратимо (точки сохранения прогресса, остановки и перемотки времени).

- Преодолима фактическая несовместимость: игрок бессмертен, может выполнять нечеловеческие трюки или вообще играть «роль Бога», управляя всеми происходящими в игре процессами.

- В игре, воображении возможно принять любую роль, но она будет лишь частью собственной тотальной личности: игрок может быть искателем приключений на другой планете, шерифом полиции в США, ниндзя в средневековой Японии или вообще не человеком, а животным.

- Понимаем, что нереален, в сравнении с миром повседневности.

- В процессе игры, воображения нет намерения реализовать фантазию: если игрок грабит и убивает в игре, это совершенно не означает, что он собирается реализовывать фантазию в мире повседневности.

Полученные результаты

Мотивы погружения в мир видеоигр

Результаты исследования подтверждают такую сторону мира видеоигр, как отсутствие прагматического мотива операций, в отличие от мира повседневности. Если речь идёт не о киберспортсменах, зарабатывающих этим на жизнь, люди играют из совершенно других побуждений. Мы использовали предложенную Н. Йи классификацию мотивов на отношения, манипуляцию, погружение, эскапизм, достижение (Савинская, Шоташвили 2013) и добавили к ней развлекательный, или рекреационный мотив.

В целом, отвечая на вопрос о том, зачем люди играют, что приносит им особенное удовольствие в играх, респонденты разделились на несколько групп, затронув практически каждый из предложенных мотивов, кроме манипуляции. Мотив отношений назвали несколько человек, но он не являлся первостепенным. Интересно, что только один человек высказал что-то похожее на стремление к достижениям: «... прогрессия самого персонажа, как он растёт, я вижу его силы, он начинает быстрее убивать и так далее. В конце динамика уже появляется, когда ты... очень быстро всё происходит на экране, много цифр каких-то, много монстров, у тебя всё умирает» (информант 3, м 23).

Несколько человек явно сказали про эскапизм, а одна респондентка отметила это как осознаваемую ею проблему: «Это основной способ избежать реальности и проблем, которые у меня есть в жизни. Это очень нехорошо, я с этим борюсь» (информант 10, ж 23). Действительно, многие исследователи отмечают опасность видеоигр именно в контексте излишнего увлечения, которое может привести к зависимости и, соответственно, негативным последствиям, в том числе избеганию реальности.

Многие говорили про игры как хобби и способ расслабиться, повеселиться, то есть то, что можно приписать к рекреационному мотиву: «Игры использую как такие «зоны для продышки» ... когда я ощущаю усталость, я могу зайти в игру, скажем, минут на 40 ... и просто меня это расслабляет, я снова могу вернуться в какую-то продуктивную деятельность» (информант 1, м 22). Часто для них игры – это лишь одна из альтернатив среди способов проведения свободного времени, наравне с фильмами, чтением книг и так далее.

Сравнение с другими формами медиа – частая особенность в ответах респондентов. В различиях других медиа и видеоигр отчасти кроется следующая мотивация: играть – чтобы погрузиться в «те миры, которые не были бы возможны в кино, которые нельзя было бы особо передать музыкой» (информант 5, м 29), в том числе благодаря тому, что человек сам участвует в происходящих событиях, они зависят от него, игрок активно вовлечён в сам процесс: «игры — это те же самые фильмы, музыка, книги, картины, то же самое. Но в интерактивном варианте» (информант 17, м 21). Это та ключевая особенность игр, которую отмечал почти каждый опрошиваемый и которая сильно влияла на ощущение погружения.

Временная, пространственная и физическая перспектива

Здесь многое из указанного респондентами пересекается с концепциями упомянутых выше исследователей, например, тот факт, что время в игре – это скорее фон и малозначимый конструкт, который едва ли похож на что-то, знакомое нам. Одна из респонденток выделила самую значимую сторону этого явления: «В большинстве игр и, вот, в «Ведьмаке», тебя персонажи всегда ждут. Ты можешь... подойти в любой момент, и этот квест, скорее всего, останется ждать тебя. То есть ты не так зависишь от времени, как в реальности. ... они могли ждать ещё тысячу лет, и всё равно бы, когда я к ним подошла, они бы задали свой вопрос» (информант 2, ж 22). Чаще всего время в игре остановлено, что позволяет игроку двигаться в своём темпе, выбирать задания, изучать игровой мир так, как он хочет. Соответственно, и время суток обычно никак не влияет на героя или игровой процесс – ему не нужно спать, если жанр игры не «выживание», неигровые персонажи всегда готовы к коммуникации, изменений в окружающей среде не происходит.

Интересно, что некоторые игроки всё же чувствуют необходимость следовать привычному распорядку, хотя игра этого не требует: «я иногда даже самостоятельно заставляла персонажа каждую ночь спать, более-менее регулярно есть, даже несмотря на то, что игра этого не требует, чтобы лучше вжиться в игровой мир, можно так сказать» (информант 9, ж 28). Случай с этой респонденткой ещё интересен тем, что в своём игровом опыте в игре *The Elder Scrolls V: Skyrim* она использовала так называемые «моды», или модификации, позволяющие вносить изменения в игру. По её словам, они, в частности, «режим выживания», как раз и добавляли реалистичности процессу игры из-за необходимости спать и следить за усталостью персонажа, постоянно питаться, греться, ведь в оригинальной игре температура окружающей среды тоже не учитывается. С одной стороны, это просто новый игровой опыт в уже знакомом пространстве, но с другой – попытка и потребность самих игроков приблизиться к той идее реалистичной игры, которую разработчики не сделали. Этот пример демонстрирует привязанность человека к повседневному распорядку жизни, который он переносит даже в игры.

Следует отметить, что субъективное время игрока, то есть то, как он ощущает его по своим «внутренним часам», обычно не совпадает с объективным, стандартным, как его называет Шюц. Часто респонденты говорили, что думали, будто прошло гораздо меньше времени, чем оказывалось на самом деле: игровая сессия длилась 40 минут, а для респондентки «Как будто прошло минут 20 всего» (информант 2, ж 22). Многие

респонденты это объясняют тем, что для человека в целом характерно, увлекаясь какой-то деятельностью, заинтересовываясь, терять счёт времени. «Там намного больше событий на единицу времени, и поэтому ощущается, как бы время протекает быстрее, то есть как будто бы в самые живые моменты жизни» (информант 19, ж 22). Но такой эффект присутствует не всегда. Некоторые отмечали, что примерно так и ощущали проведённое время, что большое влияние оказывает то, какой это жанр игры – располагающий к более медленному прохождению, близкому к стратегиям или к быстрому экшену. Влияет и то, обращает ли человек внимание на время, а в ходе сессии под наблюдением некоторые это делали.

Другой важной темпоральной особенностью являются процессы «сохранения» и «перезагрузки», которые позволяют геймеру вернуться назад во времени, отменив события, которые были после этого момента. Это зачастую определяет поведение игроков в той или иной ситуации, позволяет совершать какие-то поступки, которые иначе не были бы совершены. Иногда игрок заранее сохраняется, зная, что сейчас будет совершать действия, которые потом захочет отменить: «...очень много было приколов на эту тему, как, например, в той же игре Skyrim... на меня там злится какой-то персонаж, и давай там, например, главный герой сохраняется и достает меч» (информант 17, м 21). Из-за таких функций у игрока часто нет ответственности за действия, он может совершать какие-то поступки, которые сам считает неправильными, но знать, что это обратимо. Система сохранений позволяет концентрироваться на самых увлекательных моментах, и это одна из ключевых особенностей видеоигр: «сохранения только с одной целью, ... если вдруг так получится, что проиграю, чтобы просто заново не перепроходить, потому что вот именно ... рутинные сражения с NPC, для меня они чуть-чуть скучные» (информант 19, ж 22). Таким образом, рутинная составляющая повседневности вовсе уходит.

Вариативность событий игры, проистекающая из возможности повторных прохождений, позволяет игрокам больше изучить игру, попробовать себя в разных ролях и даже, вопреки описанному ранее, иногда почувствовать значимость своих выборов: «в принципе чувствую, может быть, участником себя событий. Не просто молчаливым слушателем, который управляет кем-то, а как раз-таки тем, кто принимает решения. И потом за эти же решения несет ответственность» (информант 6, м 26). Тем не менее, возможность сохранения и часто отсутствие реальной ответственности за поступки и придаёт видеоиграм развлекательный характер. Кроме того, функция сохранения формирует представление игроков о пределах власти игровых правил и границах мира видеоигр (Ильин 2019). Многие респонденты, размышляя про отличия видеоигрового пространства, упоминали в первую очередь именно эту функцию.

С пространственными особенностями игры всё обстоит проще. Они, чаще всего, стараются копировать реальный мир по своим основным параметрам, делать различные локации, создавать общую атмосферу места через музыку, цветовую гамму и так далее. Обычно локации выделены достаточно очевидно, сильно различаются между собой, игроку доступны их названия, некоторые особенные места отделены специальными входами. В ряде игр игрок заранее знает, что для него обозначает эта локация, как к нему там относятся, как было в игре Pathologic 2: «... индивидуализация районов. То есть они

относятся по-разному, их отношение меняется в зависимости от того, что мы вылечили кого-то из них, помогли персонажу из такого-то района, и район принимает лучше. В нем более щедрые магазины, в нем люди щедрее» (информант 11, м 19). Таким образом, видеоигра создаёт пространство, в котором проще ориентироваться, которое более предсказуемо и понятно, чем, например, реальный мир. Это пространство дают игроку подсказки, избавляя его от лишней мыслительной деятельности и концентрируя на игровых событиях.

Предсказуемость игры одна из респонденток отметила как привлекательную для неё особенность, которая позволяет получать расслабление, снижает тревогу от повседневной жизни, где нельзя наверняка узнать, что будет дальше: «для меня во многом в играх это ... снятие тревожности, потому что я вот перед игрой обычно сажусь, читаю все гайды (от англ. guide – руководство по игре) ... Потому что в реальной жизни ... одна ошибка, и ты ошибся, тут как бы ты прочитал все гайды, и у тебя вот всё гарантированно хорошо» (информант 19, ж 22). Респондентка назвала видеоигры «островом стабильности в жизни», и, исходя из вышеупомянутого, можно понять, почему. Отчасти это напоминает мотив эскапизма, присутствующий у некоторых игроков.

Различие между играми проявляется в том, что они сами представляют в качестве пространства. Некоторые игры имеют большой «открытый мир», то есть созданную карту, по которой игрок может свободно перемещаться и исследовать любые уголки, что наиболее близко к реальности. Но некоторые имеют строгие уровни, локации, либо пространства, которые генерируются случайно. Здесь уже игрок замечает больше различий и чувствует, что игра ограничена какими-то правилами в отношении прохождения по локациям.

Другими пространственными особенностями, которые заставляют чувствовать эту границу между реальностью и виртуальностью, являются так называемые «быстрые перемещения», позволяющие оказаться там, где нужно, разными способами, не тратя лишнее время, но при этом иногда портят игровой опыт и впечатление от игры: «я не использую быстрое перемещение в игре тоже из-за того, что как будто это время, которое я должна была пройти сама, оно просто перешагнулось» (информант 2, ж 22). Не все опрошенные были здесь единодушны: кому-то это казалось исключительно ускорением скучных хождений по карте. Данная игровая особенность имеет две стороны – функциональную, которая действительно пригождается и заставляет тратить время на важные элементы игры, и сторону, негативно влияющую на погружение в игру.

Среди стимулов для внимания игрока упоминаются темпоральные, в нашем случае это особый темп игры и способ протекания времени (свобода действий, возвращение назад во времени), аффективные стимулы – эмоциональная привязка к конкретным местам, событиям, какое-то ощущение от дизайна: «У меня есть любимые места. Обычно это те, которые мне нравятся чисто эстетически. Мне, например, очень нравится локация, где буквально постоянно осенний такой, очень красивый оранжевый лес. Я его очень сильно люблю» (информант 9, ж 28). В числе пространственных стимулов – быстрые перемещения как способ заострения внимания игрока на самых важных и ярких событиях, по крайней мере по задумке разработчиков игры (Царева 2016). То

же происходит с различными физическими законами видеоигр – часто они убираются, именно чтобы сосредоточить игрока на более увлекательном процессе: «В большинстве игр тебе не нужно питаться, ходить в туалет и тому подобное... Упрощение жизни. Потому что... либо игроки будут не воспринимать это всерьез, потому что такого давно не делали, либо это будет их очень бесить» (информант 7, м 19), «Но, конечно, надо понимать, что там очень много фэнтезийного и даже, например, вот, арбалеты ... не так легко заряжаются» (информант 2, ж 22). Данная респондентка описала такие отличия игр, как «игровые условности» – словосочетание, которое потом повторили несколько респондентов, рассуждая о физических и других правилах в мире видеоигр. Игровые условности – это разные упрощения и особые правила в видеоиграх, которые вводятся ради простоты геймплея, сосредоточения внимания на чём-то более важном с точки зрения игры, или вовсе ради веселья.

Роль разработчика и персонажа

В ходе сбора материала для анализа была обнаружена такая особенность видеоигр, которая в начале работы была упущена. Игра – это определённым образом сконструированный продукт, поэтому роль ее создателей нельзя упускать из виду. Огромное влияние на опыт игрока, его восприятие данного мира и поведение оказывает деятельность разработчиков, гейм-дизайнеров и других создателей игр.

Часто видеоигры – это творческая мысль автора, реализованная в такой форме так же, как она могла бы быть реализована в книге, фильме и т.д. «В любой игре все равно чувствуется позиция авторов игры. То есть если там подано как уместное, подано как плохое, как хорошее ... За игрой точно такие же люди, которые ее делали» (информант 8, м 22) – обычно игра не отображает какой-то объективный мир или пространство с абсолютной свободой. Часто авторы игр выражают своё мнение по поводу какого-либо вопроса. Учитывая это, мы не можем говорить о полностью свободном мире фантазий отдельного человека. Его черты сохраняются, но есть существенное ограничение в виде рамок, заданных разработчиками: «вы в жизни же можете, ну, я это осуждаю, там, здание разрушить, а в GTA (Grand Theft Auto – серия видеоигр) вы не можете это делать, потому что это не прописано разработчиками изначально. Что просто игре не позволяет делать движок» (информант 13, м 23). Мы не свободны от задумки и мнения авторов и не можем делать нечто, не предусмотренное игрой.

Это во многом влияет на рассуждения про правила игры, дозволенное поведение, социальные нормы, устанавливаемые внутри неё. Видеоигры предоставляют возможности делать то, чего не может быть в реальности. Но они не могут позволить всего разнообразия действий. Поэтому у игроков остаётся осознание, что разработчики влияют на их восприятие. Авторы могут намеренно вызывать какие-то эмоции и чувства у игроков, делая этим игру интереснее и проникновеннее для геймеров, или преследуя какие-то свои цели: повторное прохождение игры, задание какой-то планки сложности. До тех пор, пока игрокам это незаметно, игровой процесс идёт успешно. Но если это становится слишком явным – геймеры чувствуют нечестность: «Именно здесь понимание того, что это намеренный ход, оно не вызывает такого чувства» (информант 16, м 31).

Другая особенность связи разработчиков игр и геймеров выражается в их прямом или косвенном общении. Помимо коммуникации через различные социальные сети или другие каналы с фанатами, существует и двусторонняя связь в метафорическом виде: «спрятаны пасхалки («Пасхальное яйцо» — секрет в компьютерной игре, заложенный создателями) всякие, и это ощущение, как будто бы, если ты что-то нашёл и понял, как будто тебя разработчик по голове погладил и сказал, что ты молодец» (информант 15, ж 20). Тогда появляется некоторая ориентация на разработчиков: «в одиночных играх локация — это образное сражение левел-дизайнера и игрока. И мне очень нравится вот эта мысль, что бой, который... поставил другой человек, я вышел из него победителем» (информант 8, м 22). Несколько неожиданным образом игроки часто имеют в виду разработчика, помнят о нём или вспоминают в каких-то конкретных моментах. Даже в однопользовательских играх люди иногда воображают условного противника в виде разработчиков и пытаются победить его, доказать свою силу и компетентность как игрока. Здесь не идёт речь об интерсубъективности в её истинном значении, потому что сложно сказать, будто игрок ориентируется на другого человека. Скорее он воспринимает игру как продукт, созданный кем-то, и возникает косвенная коммуникация.

Ощущение роли персонажа

Какие роли принимают геймеры, как вживаются в данные им игрой? Здесь были разнообразные тактики. Все игры разделяются на те, где игровой персонаж заданный, то есть игрок отыгрывает человека с конкретным характером, внешностью и историей, которые не меняются, и те, где в начале игры можно создать своего персонажа.

Если персонаж заданный, чаще всего люди себя никак не ассоциируют с ним, но иногда отмечают его отдельные качества, которые приходятся по душе или наоборот: «В Hades, по моему мнению, главный герой, конечно, достаточно харизматичен, он очень запоминающийся ... Я считаю, что они (фразы главного героя) достаточно остроумны, я бы даже порой хотел шутить подобным образом... и мне определённо нравится, что Загрей, условно, такой мой компаньон на этом пути» (информант 1, м 22). Слово «компаньон» здесь очень важно – люди не соотносят себя с героями, но иногда ощущают, будто проходят игру с кем-то рядом, и особенно приятно, когда этот кто-то в чём-то привлекательный персонаж – личные симпатии имеют большое значение.

Заданные персонажи со своей предысторией, способностями и характером позволяют игрокам попробовать другую роль, ощутить себя кем-то, кем невозможно себя сделать в жизни: «Вжиться в другую роль, побыть немножко, Не обязательно отыгрывать какого-то фэнтезийного персонажа, даже опыт особой профессии в каких-то игровых условиях позволяет ощутить компетентность, интерес от испытания себя в другой роли, недоступной в жизни (так было у респондента 11, который отыгрывал роль хирурга). В отличие от обычного воображения, игра даёт более весомые основания почувствовать себя кем-то, ведь персонаж самостоятельно совершает какие-то, например, профессиональные действия, демонстрирует компетентность и правильные поступки: «у персонажей, у которых есть роль, у них уже есть определенный диапазон возможностей, в которых они поступают. А игрок, он как бы накладывая себя на персонажа, выбирает вектор» (информант 11, м 19) – поведение игрока становится таким «добавочным

продуктом» к тому, что уже заложено в персонажа. Иногда у игроков возникает желание поступать и делать выборы не от своего лица, а от лица героя. Рассуждение строится не по принципу «что бы сделал я в такой ситуации?», а по принципу «что бы сделал этот конкретный персонаж?», и в этом также выражается социальная норма.

Если речь идёт о персонаже, которого может создавать сам игрок, то ситуация меняется. Некоторые любят создавать таких героев, которые похожи на них самих по полу, внешности, другим чертам: «мне нравится играть женскими персонажами, так я как-то больше в игру интегрируюсь, потому что я девушка... И мне нравится думать, что я как-то... Какой-то частью своей личности всё равно управляю. Реализую себя просто вот через этого персонажа» (информант 18, ж 22), и, если есть выбор между заданным или собственным персонажем, игроки охотнее создают своего. Это даёт сильное погружение и сопричастность с событиями игры и поступками персонажа, некоторые ощущают, что таким образом выражают какую-то часть своей личности. Но большая часть всё же отмечает, что не ассоциирует себя с персонажами, а скорее играет какую-то роль или управляет сторонним человеком. Случай респондента 14 оказался особенно интересным и эклектичным, потому что он рассказал, что всегда играет только за женских персонажей, точно не может сказать, почему, но при этом всегда выбирает для героини азиатскую внешность, если такая опция есть, потому что респондент сам азиат. А при выборе истории своего персонажа в рассматриваемой игре он склонился к тяжёлому детству сироты, которая добилась всего, что имеет, сама. Здесь мы видим, как происходит частичная идентификация по расе, например, но не по полу или истории – их человеку приятнее примерить на себя как новые и необычные, приятно играть за такого персонажа. Выходит, что есть какие-то стороны и черты, которые хочется воссоздавать, а какие-то больше подходят для экспериментов.

Интерсубъективность внутри игрового мира и вовне

Выборы действий, сюжета, диалога

Самое большое влияние игрок может оказать на сюжет, на то, как из-за его действий будет развиваться вся история. Каких моделей поведения при этом придерживаются игроки?

Геймеры редко воспринимают значительные выборы легко и непроблематично. Погружаясь в игровую среду и чувствуя себя ответственным за происходящее в альтернативном мире, человек ощущает значимость выборов и подходит к ним серьёзно, иногда испытывая затруднения: «Для меня это очень сложно. Я вот уже не могу закончить игру как раз-таки из-за этого. Я подзабросила её из-за того, что я не могу выбрать сторону» (информант 18, ж 22).

Кроме того, респонденты выбирают разные тактики поведения в играх. Среди них есть более и менее популярные, имеются и некоторые закономерности поведения. Например, одно из непопулярных решений – предпочтение делать выборы, противоположные привычным. Такую неконформистскую позицию занял лишь один респондент и его случай можно считать скорее исключением.

Тенденцию к социально одобряемому поведению в игре подтвердила статистика от одного из опрошенных: «Larian (компания-разработчик) проводил статистическое

исследование, что Вы сделали в игре, спасли тифлингов или же их всех поубивали, и, по моему, 72% или 80% с копеечкой их спасли, остальные убили» (информант 16, м 31). Все респонденты, с теми или иными небольшими оговорками, утверждали, что стараются действовать согласно своим установкам из повседневности, с таким мировосприятием, которое получили из реального мира, и даже если им хочется поступить иначе – они не могут: «я бы, наверное, хотела даже отыграть хоть разочек, попробовать такого мерзкого чувака, который всем отказывает в помощи ... но почему-то я не могу этого делать, мне вот как-то что ли неловко... Мне нравится справедливость» (информант 15, ж 20). Часто игроки осознают, что в игре нет таких привычных ограничителей поведения, как в повседневности, но всё равно действуют таким образом: «Вот совесть же гложет. Конечно, понимаю, что совесть – это такое условное понятие. Потому что их тут не существует. Но вот всё равно» (информант 19, ж 22). Хотелось бы здесь сделать вывод, что социальные нормы настолько глубоко в нас укоренены, что воспроизводятся даже в пространстве, которое должно быть свободно от них, но всё оказывается чуть сложнее.

Например, почти все респонденты (за исключением пары человек), говорившие о моральности своего поведения, имели в виду лишь первое прохождение. При повторной игре того же сюжета игроки начинают выбирать альтернативные варианты, чтобы посмотреть, какие ещё есть возможные пути развития истории и предложенные разработчиком опции: «когда я прохожу в первый раз, я стараюсь принимать именно решения, наиболее близкие как раз к моему моральному компасу. Но когда я уже потом перепрохожу игру, я стараюсь получить наиболее полный именно игровой опыт и для этого, как я уже говорила, немножко все средства хороши» (информант 9, ж 28). Такое поведение прослеживается у большинства игроков (респондент 20 даже сказал, что это общее геймерское правило). Объясняется оно, помимо интереса и желания изучить игру максимально полно, и тем, что после первого раза игрок как бы расслабляется и позволяет делать себе больше, в отсутствии риска испортить что-то, поступить неправильно относительно выстраиваемого образа или игровой задумки.

Как выяснилось в ходе исследования, в видеоиграх также присутствуют серьёзные проблемы в отыгрывании «злого» или «плохого» персонажа. Первая из них состоит в том, что «зло» хуже вознаграждается. Это проявляется как в буквальной величине награды, так и в количестве игрового контента: «можно убить или как-то же изменить судьбу игрового персонажа, который может в дальнейшем выдавать какие-либо квесты сюжетные, либо предметы, либо вплоть до полных игровых цепочек и концовок игры» (информант 6, м 26). В этом примере видно, что игроки теряют часть сюжета, развилки и наполнения игры, если делают «злые выборы». В итоге оказывается, что социально приемлемый вариант на самом деле и самый проработанный, как бы основной и наиболее приятный с точки зрения прохождения игры.

Вторая проблема заключается в том, что сторона зла в играх часто слишком банальна или глупа, поэтому игроки не хотят себя с ней ассоциировать, о чём говорили и респонденты. Обычно имеется две стороны: положительная и отрицательная, борющаяся за всеобщее благополучие и преследующая коварные страшные цели. Игр

с серой моралью, где нет такой жёсткой дихотомии, достаточно мало, и часто игроков расстраивает, что приходится делать такой простой и клишированный выбор.

Как проявляются в мире игры действия, противозаконные и социально неприемлемые в реальном мире? В игре они, казалось бы, не наказываются и делать их возможно, а часто даже полезно: «По поводу краж – я бы не стала красть в реальной жизни у бедных людей в хижинах (смеётся), но почему-то игра, ну, она способствует этому, потому что ты получаешь ценные предметы... Ты прокачиваешься быстрее... может быть, из-за того, что игра здесь не накладывает никаких штрафов за воровство» (информант 2, ж 22). Однако разработчики всегда имеют свою идею, которую могут реализовать для усложнения прохождения игроку: «От того, что ты ворует какие-то предметы, у тебя портится карма. И это потом негативно влияет на отношение к тебе NPC (Non-playable character – неиграбельный персонаж), на какие-то диалоги и в целом на разные квесты» (информант 18, ж 22). Игроку снова ограничивают свободу действий, и здесь она уже более приближена к реальности, где у человека есть какой-то авторитет и известность в обществе, в негативном или позитивном смысле. Часто игроков раздражает такая система, потому что она ограничивает, не даёт сыграть так, как, возможно, по-настоящему хотелось бы, но респонденты сами могут объяснить, для чего это делается.

Отдельного разговора заслуживает насилие в играх. Варианты, когда игроку приходится это делать из необходимости, потому что игра строится на этом, мы не будем рассматривать подробно. Скажем лишь о том, что в среднем у респондентов это не вызывает особых эмоций, они сконцентрированы на битве, воспринимают насилие значительно проще, чем в реальности, в силу нереалистичности происходящего, возможности переиграть момент и многих других особенностей: «В играх даже анимации убийства являются наиболее дружелюбными, как бы странно это ни звучало ... Ты понимаешь, что он умирает, но не по-настоящему ... В жизни насилие выглядит совершенно по-другому. Это несравнимые вещи» (информант 14, м 23).

Но всё же у некоторых респондентов есть иное отношение к насилию, например, в отношении животных, хорошо знакомых персонажей, или безобидных людей – их они бы не стали атаковать. Таким образом, иногда игра освобождает в сфере насилия, обозначая, что противники – плохие люди и «заслуживают» того, что с ними происходит. Такие примеры описывали многие респонденты: *Metal Gear*, где противники – террористы, *Hades*, где игрок сражается с уже неживыми монстрами, *Skryim*, где иногда присутствует борьба с бандитами, и т.д. И это, можно сказать, классический подход к насилию в видеоиграх.

Но некоторые проекты идут наперекор такому правилу, либо давая разные награды, например, за прохождение с минимумом убийств, в сравнении с обычным, либо вовсе склоняя поступать гуманно. У респондента 7 оригинальная часть игры *Undertale* является именно таким примером. В ней есть два основных пути прохождения, помимо нейтрального: «пацифист» и «геноцид», которые отражают стиль игры персонажа. И вот что происходит: «Она тебя в какой-то мере, я бы сказал, пугала своими последствиями. То там скример (внезапно появляющийся страшный кадр) в конце экрана и твоё сохранение стирается, потому что уй ты какой, ты пробудил мировое зло... И я вот чисто

из-за страха не стал проходить геноцид» (информант 7, м 19). То есть игра даже не мягко намекает на предпочтительность того или иного пути, но, по сути, оставляет дорогу с насилием только тем, кто устойчив морально и готов специально стараться ради такого прохождения игры. Современные игры всё чаще ставят вопрос о необходимости существенного насилия: «другая видеоигра ... Metal Gear Rising. В какой-то момент герой задается вопросом, действительно ли не зря он убил всех этих людей, он же мог их пощадить» (информант 1, м 22). Эти вопросы, заданные игрой, заставляют и самого человека задуматься о совершаемом во время игрового процесса.

Стоит отметить, что практически все респонденты резко негативно относятся к физическому насилию в реальной жизни, но при этом в играх, в условиях альтернативной реальности воспринимают его совершенно иначе: «В обычной жизни крайне негативно, вообще неприемлемо. А в игре у меня, я не знаю, я отношусь к нему просто как к данности, что ли» (информант 3, м 23). Опрошенные игроки сошлись во мнении, что насилие в реальном мире – это крайняя мера, к которой практически никто из них не прибегал. Но многие были готовы порассуждать на тему того, почему в видеоиграх это воспринимается иначе. Во-первых, как видно в цитате выше, чаще всего это просто то, как устроены видеоигры, убийства и насилие – это необходимость и основная игровая механика, в ней никто не погибает на самом деле и окончательно, не чувствует боли и так далее.

Во-вторых, часто этот процесс становится способом выхода агрессии и напряжения, что было выявлено во многих исследованиях, например, у Л. Катнер и К. Олсен (Kutner, Olson 2011): «помогает выпускать пар. Когда в жизни уже, так, происходят какие-то события, нервозность появляется... А как раз-таки физическое насилие в играх вполне позволяет их выпустить» (**информант 6, м 26**). Более радикальный довод привёл другой информант: «Вы же видели то, что, по сути, все, чем человечество занимается, — это воюют друг с другом. И чтобы они не воевали в реале, они делают стрелялки» (информант 4, м 20). Здесь можно вспомнить работу Элсона и Фергюсона, констатировавших факт, что каждое новое поколение становится всё менее агрессивным, хотя популярность видеоигр растёт и, видимо, влияют на насильственное поведение всё-таки преимущественно другие факторы (Elson, Ferguson 2013).

Было замечено, что часто при выборе атаковать противника или решить проблему мирным путём, игроки выбирали второй вариант. Таким образом, из ответов и действий респондентов можно вывести, что сейчас в видеоиграх есть тенденция к уменьшению необходимого насилия, или, по крайней мере, предоставление о возможности играть по-другому. Но нужно учитывать, что вопросы о физическом насилии достаточно чувствительны и ответы на них с большой вероятностью будут социально одобряемыми. В нашем опросе идея была в том, что именно при сравнении насилия в играх и повседневности люди смогут ответить чуть более открыто и развёрнуто.

Часть опрошенных геймеров высказала недовольство тем, что люди, не знакомые с видеоиграми, зачастую считают, что насильственное поведение может переноситься из игр в реальность. Например, один из респондентов оставил после интервью следующий комментарий: «если есть возможность в каких-то трагедиях, так скажем ... обвинить

какое-то хобби или занятие человека, то люди постараются именно это приравнять, демонизируя это занятие в целом. Это не очень хорошая точка зрения» (информант 17, м 21). Таким образом, эта сторона игры респондентами не считается взаимопроникаемой ни в каком случае – все высказались по поводу этого довольно чётко. Как показывают исследования и подтверждают слова респондентов, причины для девиантного поведения чаще кроются в других факторах, включающих в себя психологические и социальные.

Общение и взаимодействие с персонажами игры

В повседневной жизни многие действия человек совершает, ориентируясь на других людей, на их слова, действия, отношения, – то, что Шюц обозначил как интерсубъективность, постоянное осознание общественной нормы и её поддержание обществом, каждым отдельным человеком. Эта социальная норма очень часто воссоздаётся разработчиками и гейм-дизайнерами в виде персонажей игры, с которыми игрок может общаться, выстраивать романтические отношения, объединяться в команду, сражаться и так далее. Например, так один из респондентов объясняет некоторые свои поступки: «Здесь я руководствовался тем, что мне очень близка моя команда, которая является не игровыми персонажами. Я знаю, что это не настоящие люди, но это довольно хорошо прописанные персонажи со своей историей. И часто я больше рассуждаю таким образом: если какие-то мои поступки одобряет моя команда, то я так и буду поступать» (информант 14, м 23). И это не единичный случай: многие игроки чувствуют привязанность к своим компаньонам или не хотят расстраивать их, ощущают эмпатию. Можно сделать вывод, что идея ориентации на общество и людей воплощается и в играх, хоть и в виртуальном и не таком жёстком варианте. Для некоторых игроков при возможности взаимодействовать с другими персонажами пропадает ощущение одиночества и проходить игру становится приятнее. Можно предположить, что для человека комфортнее находиться там, где есть другие люди, на мнение и поддержку которых можно положиться, даже если он осознаёт, что эти люди – не настоящие.

Во многом общение с неигровыми персонажами даёт представление о мире этой видеоигры, то есть эти виртуальные люди становятся его наполнением, наряду с локациями, историей: «Общение с персонажами позволяет гораздо глубже погрузиться в игровой мир, он становится куда более живым... в него начинаешь верить» (информант 9, ж 28). Конечно, никто не забывает и о чисто функциональном назначении некоторых персонажей, как продолжает та же респондентка: «С игромеханической точки зрения это, конечно, позволяет как-то продвигаться дальше по сюжету, персонажи ... дают задания, награждают за задания».

Границы миров

Чаще всего у игроков даже не возникает идеи, что миры видеоигр и повседневности могут пересечься и видеоигра как-то значимо повлияет на обычную жизнь. Преимущественно люди чувствуют чёткую границу и не ощущают какого-то смешения. Если со стороны повседневности игроки ещё ощущают определённое давление устоявшихся норм и правил, как было перечислено в примерах выше, то примеров обратного мало.

Несколько интересных случаев перехода границ всё-таки было озвучено: «когда я первый раз поиграла в Sims ... Я там создала персонажа себя, очень похожего на себя, тоже как бы ленивая, там любит покушать, любит играть в видеоигры ... В общем, меня жутко она взбесила, что она ленивая, что она много кушает, что она постоянно играет, а мне хотелось, чтобы она была... такой, достигатор, всего добивалась. Я посмотрела, как будто на себя со стороны и такая, ага, меня это не устраивает. И я в реальной жизни начала смотреть на себя со стороны. То есть вижу, что я слишком долго уже за компом сижу, и со стороны это выглядит, как будто я просто сижу за компом, так, надо пойти там приготовить еду» (информант 10, ж 23). Здесь игра подтолкнула респондентку к рефлексии по поводу своего поведения, ритма жизни и привычек, она как бы посмотрела на себя со стороны, что в повседневной жизни бывает сделать достаточно трудно. Впечатлившись таким игровым опытом, она переносит его осмысление в свою рутину и видоизменяет её. Другой приведенный ею пример касался способа выстраивания дел: разбиения больших дел на мелкие, по примеру больших игровых квестов. Это довольно распространённая техника тайм-менеджмента, но для респондентки разбиение большой задачи на много маленьких, при выполнении которых будет получать удовольствие, стало элементом геймификации реальности. Геймификация выбирает те особенности видеоигр, которые делают их наиболее привлекательными, и внедряет их в какие-то более рутинные и неинтересные процессы (Ветушинский 2015). Данный пример ярко демонстрирует принцип работы этого явления – делать что-то, представляя, будто находишься в игре, становится действенным способом включаться в работу с большим интересом.

Другой случай демонстрирует своеобразный перенос разговорной системы из видеоигр в повседневную жизнь: «Я очень часто воспринимаю свои какие-то реплики как какую-то диалоговую систему, и мне очень удобно так мыслить» (информант 18, ж 22). Этот случай не демонстрирует каких-то явных преимуществ, в отличие от прошлого, но показывает ещё один способ, с которым иногда могут переноситься схемы мышления и восприятия из игр в повседневность. Также один респондент заметил, что модели поведения вряд ли можно перенести из игры в реальность, но вот вдохновиться какими-то элементами, заинтересоваться определённой тематикой вполне возможно.

Респонденты довольно чётко высказывались о том, насколько мир видеоигр отличается от реальности. Один из них отметил, что сейчас набирают популярность видеоигры в жанрах симуляции, причём симуляции часто обыденных вещей: «Тот факт, что стремление быть как можно ближе к реальному миру является новизной, уже сам по себе подтверждает, что игры далеко от реального мира» (информант 1, м 22).

Тем не менее, опрошенные приводили много примеров того, чем видеоигры отличаются от реальности и почему не происходит смешения. Многие чувствуют, как у них слегка меняется мышление и в целом есть ощущение возврата в реальный мир, который отдельно осмысливается. Стоит помнить, что видеоигры различаются между собой: некоторые из них наиболее приближены к реальности, рассказывают личные истории или такие, которые близки каждому; некоторые же действуют в поле абсолютной выдумки и фантастики, что никак нельзя соотносить с повседневностью.

Обсуждение

Нами были проанализированы особенности базовых характеристик когнитивного стиля мира видеоигр, которые позволили погрузиться в игровой опыт игрока, и понять, как социальные нормы повседневности переносятся и воссоздаются в мире видеоигр. Были охарактеризованы отличительные черты когнитивного стиля видеоигр, которые влияют на восприятие и погружение в игру. Среди них: особенности временные (субъективное течёт быстрее объективного, часто отсутствие или «замороженность» времени в игре), отдельно отмечена функция сохранения как механика, позволяющая снять ответственность со своих действий и больше расслабиться при игре и её изучении, пространственные особенности (вид игровой карты, быстрые перемещения и др.). Также большое значение имеет игровой персонаж геймера. Были выявлены разные тактики создания игрового персонажа, ориентированные как на отображение личных характеристик человека, так и на противоположные, чтобы почувствовать себя тем, кем невозможно в реальности (особенно часто это замечено с полом, внешностью, предысторией), и некоторые другие мотивации, например, развлекательные.

Возможность управлять историей, влиять на сюжет, делать значимые выборы все игроки отмечали, как ту особенность видеоигр, которая ставит их выше других медиа, и позволяет особенно глубоко погрузиться в игровой процесс. Игроки чаще всего следуют социальным нормам повседневности при выборе сюжетных ходов, диалогах, но это правило соблюдается только при первом прохождении игры. При повторных игроки смотрят на игру с других сторон и ценят эту возможность. Сразу же отыгрывать неприятного или злого персонажа многим нелегко – описано, почему играть за «хороших» персонажей легче и почему это общая игровая проблема, которую отмечают многие геймеры. Было замечено, что многие социальные регуляторы поведения добавляются и в видеоигры: вводятся персонажи-компаньоны, иногда системы «кармы» и «репутации», при которых от соотношения положительных и отрицательных действий игрока зависит отношения к нему неигровых персонажей, простота прохождения, иногда даже моральное состояние самого героя. Такие системы игроки оценивают как ограничивающие свободу в виртуальном мире.

Тем не менее, в играх присутствует большое количество социально неодобряемых действий - от воровства до физического насилия, и часто в игре они не имеют сколько-то серьёзных последствий и позволяют легче проходить игру, поэтому игроки их совершают. Большее разнообразие имеет отношение к физическому насилию в играх, когда оно не необходимо: обычно игроки предпочитают не прибегать к нему без надобности, особенно негативно они относятся к убийствам животных, беззащитных персонажей или тех, про кого они много знают из сюжета и к кому привязаны. Часто игры сами подсказывают, что идти путём насилия – не лучший вариант, и связано это со следующими выводами.

Дополнительные данные преимущественно касались того, что большое влияние на игрока оказывает не только его набор устоявшихся принципов и моделей поведения, но и сконструированное игровое пространство: то, какое мнение имеют авторы и выражают

его в играх, какие стимулы используют для какого поведения, где предоставляют больше свободы, а где меньше, какое поведение косвенно поощряется, а какое наказывается. Также имеет значение и роль заданного игрового персонажа.

Заключение

В ходе исследования были выполнены все поставленные задачи и получены дополнительные данные. Наша основная гипотеза частично подтвердилась, частично была опровергнута: люди действительно играют в видеоигры преимущественно с мотивами погружения в альтернативную вселенную, явно чувствуют и могут описать различия между мирами, и чаще всего считают, что правила видеоигр не могут перенестись в повседневность – миры герметичны. Но при этом игроки в ситуации выбора и при некоторой свободе обычно совершают социально одобряемые поступки, тем самым перенося повседневную норму и в игровое пространство. Оказалось, что повседневные правила поведения и социальные нормы играют большую роль, так как игроки в любом случае ориентируются на них, даже когда это не обязательно. Видеоигры оказались не таким свободным пространством фантазий, как предполагалось на этапе планирования работы, но позволили изучить игровое поведение и некоторые его аспекты, которые интересно соотнесли с повседневностью.

Благодарности

Авторы выражают благодарности редакции и рецензентам в научном сопровождении нашей статьи.

Конфликт интересов.

Авторы этой работы заявляют, что у них нет конфликта интересов.

Вклад авторов

Общий замысел работы, разработка инструментария эмпирического исследования, его проведение и написание предварительных вариантов текста осуществлены **А.Р. Ветчинниковой**. Разработка методологии, анализ результатов и написание итоговой версии текста осуществлены авторами совместно.

Список литературы.

1. Богост Я. Бардак в видеоиграх // Философско-литературный журнал «Логос». 2015. Т. 25. № 1 (103). С. 79-99.
2. Вахштайн В.С. Компьютерные игры: взгляд социолога. https://dzen.ru/a/WYdntU_9E3kUWASd 2023. (дата обращения: 16.12.2023).
3. Ветушинский А. С. Игродром: что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре / М: Бомбора, 2021. 272 с. (Российский компьютерный бестселлер)
4. Ветушинский А. С. Игровые платформы воображают за нас: конец воображения в видеоиграх // Новое литературное обозрение. 2019. № 4 (158). С. 186-199.

5. Ветушинский А. С. To Play Game Studies Press the start Button // Философско-литературный журнал «Логос». 2015. Т 25. № 1 (103). С. 41-60.
6. Видеоигра // Большая Российская Энциклопедия. 2023. URL: <https://bigenc.ru/c/videoigra-915272> (дата обращения: 21.04.2024).
7. Видеоигры – и кто в них играет? // ВЦИОМ. 2019. URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/videoigry-i-kto-v-nikh-igraet> (дата обращения: 11.03.2024).
8. Гейминг в России – 2022. Социальные и экономические эффекты // URL: <https://nafi.ru/projects/it-i-telekom/geyming-v-rossii-2022-sotsialnye-i-ekonomicheskie-effekty/> (дата обращения: 15.12.2023).
9. Елютина М. Э., Неруш А. А. Гендерные аспекты игровых практик у молодежного сегмента российской аудитории компьютерных игр // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Социология. Политология. 2023. Т. 23. № 1. С. 4-13.
10. Ильин С. Е. Между актор-сетями и виртуальными мирами: опция сохранения в видеоиграх с точки зрения социальной топологии // Идеи и идеалы. 2019. Т. 11. № 1-2. С. 419-436.
11. Крыльников Н. Game studies: людологи против нарратологов // Fomlabs. 2017. URL: <https://fomlabs.ru/material/Game-studies-Ljudologi-protiv-narratologov> (дата обращения: 16.12.2023).
12. Компьютерная ролевая игра // Большая Российская Энциклопедия. 2022. URL: <https://bigenc.ru/c/komp-iuternaia-rolevaia-igra-5d8e86> (дата обращения: 21.04.2024).
13. Кудряшов И. От геймплея к жанру и обратно: как исследуют жанры видеоигр // StopGame. 2021. URL: https://stopgame.ru/show/118017/ot_geympleya_k_zhanru_i_obratno_kak_issleduyut_zhanry_videoigr (дата обращения: 21.04.2024).
14. Модификации в Steam. URL: <https://store.steampowered.com/about/communitymods/?l=russian> (дата обращения: 23.04.2024).
15. Павлушкин Д. Почему настолки по видеоиграм не работают? // Игромания. 2021. URL: https://www.igromania.ru/article/31622/Pochemu_nastolki_po_videoigram_ne_rabotayut.html (дата обращения: 22.05.2024).
16. Проблемы злого прохождения в видеоиграх: когда хочется быть злодеем, но не получается // DTF. 2024. URL: <https://dtf.ru/games/2625304-problemy-zlogo-prohozhdeniya-v-videoigrah-kogda-hochetsya-byt-zlodeem-no-ne-poluchaetsya> (дата обращения: 26.04.2024).
17. Рейнюк А. С., Широков А. А. Этнометодология видеоигр: феноменальное поле в игровой практике // Социологическое обозрение. 2017. Т. 16. № 3. С. 233-279.
18. Савинская О. Б., Шоташвили В.А. Влияние увлеченности онлайн-играми на интенсивность коммуникаций и социальные навыки игроков // Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены. 2013. № 5 (117). С. 123-135.
19. Царева А.В. Особенности конструирования опыта участников компьютерных игр в социологической перспективе // Дискуссия. 2016. № 8 (71). С. 97-102.
20. Шюц А.О множественности реальностей // Социологическое обозрение. 2003. Т.3. № 2. С. 3-34.
21. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / сост., предисл. и пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова; коммент., указатель Д. Э. Харитоновича. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
22. Экшен ролевые игры // Большая Российская Энциклопедия. 2022. URL: <https://bigenc.ru/c/ekshen-rolevye-igry-43d0e1> (дата обращения: 10.03.2024).

23. Game Studies // Большая Российская Энциклопедия, 2022. URL: <https://bigenc.ru/c/game-studies-651477> (дата обращения: 21.04.2024).
24. Anderson C. A. Statement of Dr. Craig A. Anderson, professor, Iowa State University, department of psychology, Ames, Iowa // The impact of interactive violence on children. Hearing before the Committee on Commerce, Science, and Transportation United States Senate one hundred sixth congress second session. U. S. Government Printing Office, 2003. 77 p.
25. Anderson C. A., Warburton W. A. The impact of violent video games: An overview // Growing Up Fast and Furious: Reviewing the Impacts of Violent and Sexualised Media on Children. Annandale, NSW, Australia: The Federation Press. 2012. P. 56-84.
26. Alexander J. Criticism about female characters led to playable Emily in Dishonored 2 // Polygon. 2017. URL: <https://www.polygon.com/2017/6/14/15801096/dishonored-2-emily-criticism> (дата обращения: 21.04.2024).
27. Elson M., Ferguson C. J. Twenty-Five Years of Research on Violence in Digital Games and Aggression // European Psychologist. 2013. № 19 (1). P. 1-14.
28. Kutner L., Olson C. Grand theft childhood: The surprising truth about violent video games and what parents can do / Simon & Schuster, 2011. 272 p.
29. PwC Global Entertainment & Media Outlook 2021–2025, 2022. URL: <https://www.pwc.com/gx/en/entertainment-media/outlook-2021/perspectives-2021-2025.pdf> (дата обращения: 6.02.2024).
30. Reeves S., Greiffenhagen C., Eric L. Video Gaming as Practical Accomplishment: Ethnomethodology, Conversation Analysis, and Play // Topics in Cognitive Science. 2016. № 9 (2). P. 1-35.
31. Salen K. Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals / Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004. 694 p.

А. Ветчинникова^а, С. Моисеев^а

^аНовосибирск мемлекеттік университеті, Новосибирск қаласы, Ресей

Бейнеойындар мен күнделікті өмір: феноменологиялық талдау

Андатпа. Зерттеуде бейнеойындар пайдаланушыларының тәжірибесі қарастырылады (мысалы ретінде компьютерлік, бір ойыншыға арналған CRPG және Action-RPG жанрындағы ойындар алынады), бұл арқылы адамдардың бейнеойындар мен күнделікті өмір арасындағы ауысуды қалай жүзеге асыратыны, құрылымдалған әлеуметтік нормаларды мұндай шектеулер жоқ кеңістікке қалай алып өтетіні және кері ықпалдың орын алатыны анықталады.

Теориялық бөлімде game studies атты пәнаралық бағыттағы бейнеойындарды зерттеу тарихына шолу ұсынылады. Зерттеуде пайдаланушы тәжірибесіне және бейнеойындардың күнделікті өмір ережелерінен айырмашылықтарына назар аударған негізгі ғалымдардың еңбектері талданады. Теориялық негіз ретінде Альфред Шюцтің феноменологиялық тәсілі алынған, атап айтқанда, әрқайсысы өздеріне тән когнитивтік стилімен ерекшеленетін түрлі өмірлердің болу идеясы негізге алынады.

Зерттеу әдістері негізделген көрсеткіштер мен индикаторлар жүйесіне, құрылымдалған бақылауға және фокус-топтық сұхбатқа сүйенеді. Сондай-ақ зерттелетін эмпирикалық нысан, іріктеме мен ақпараттық база сипатталады. Зерттеу Ресей қалаларында тұратын, жасы 18 бен

34 аралығындағы, CRPG және/немесе Action-RPG жанрындағы ойындарды аптасына кемінде бір реттен кем емес жиілікпен бір жылдан артық ойнайтын пайдаланушылар арасында жүргізілді.

Алынған нәтижелер сипаттамасында бақылау негізінде алынған сұхбаттар талданып, индикаторлар мен көрсеткіштер жүйесінде қамтылған келесі аспектілер бойынша ұсынылады: бейнеойын әлеміне ену себептері, уақыт пен кеңістік перспективасы, ойыншың рөлі, ойындағы мінез-құлықтың интерсубъективтілігі және оның түрлі көріністері, сондай-ақ зерттеліп отырған екі дүниенің (ойын және шынайы өмір) арасындағы шекараның айырмашылықтары мен олардың қабылдауы мен ерекшеліктері.

Түйін сөздер: бейнеойындар; А. Шюц феноменологиясы; когнитивтік стильдер; әлеуметтік норма; нормаларды көшіру; ойынтану; бейнеойындар мен күнделікті өмір арақатынасы; виртуалды кеңістік; RPG-ойындар; ресейлік геймерлер.

A. Vetchinnikova^a, S. Moiseev^a

^aNovosibirsk State University, Novosibirsk, Russia

Video Games and Everyday Life: Phenomenological Analysis

Abstract. The study examines the user experience of video games (using the example of computer-based, single-player CRPG and Action-RPG games) to identify how people transition between the worlds of video games and everyday life, transfer socially structured norms into spaces without such restrictions, and whether there is a reverse influence.

The theoretical part provides an overview of the history of video game studies within the interdisciplinary field of game studies. It presents the works of key researchers who focused on user experience and the differences between video games and the rules of everyday life. The theoretical framework is based on Alfred Schütz's phenomenological approach, specifically the idea of the existence of different worlds with their own cognitive styles.

The methodology relies on a justified system of indicators and metrics, structured observation, and focused interviews, as well as a description of the empirical object, sample, and research data sources. The study was conducted among residents of Russian cities aged 18 to 34 who have been playing CRPG and/or Action-RPG games for more than a year, with an average frequency of at least once a week.

The description of the obtained results includes an analysis of collected interviews, conducted based on observations, covering aspects reflected in the system of indicators and metrics: motives for immersion in the video game world, temporal and spatial perspectives, the role of the player, intersubjectivity of in-game behavior in its various manifestations, as well as differences and perceptions of the boundary between the two studied worlds.

Keywords: video games; A. Schütz's phenomenology; cognitive styles; social norm; norm transfer; game studies; correlation between video games and everyday life; virtual space; RPG games; Russian gamers.

References

1. Bogost Ya. Bardak v videoigrah. [Filosofsko-literaturnyj zhurnal «Logos». The mess in video games. Philosophical and literary journal "Logos"]. 2015. Vol. 25. No. 1 (103). P. 79-99. (in Russian).

2. Vakhshajin V. S. Komp'yuternye igry: vzglyad sociologa [Computer games: a sociologist's view]. 2023. URL: <https://arzamas.academy/materials/947> (accessed: 16.12.2023).
3. Vetushinskij A. S. Igrodrom: chto nuzhno znat' o videoigrah i igrovoj kul'ture [Igrodrome: what you need to know about video games and game culture]. M: Bombora, 2021. 272 p.
4. Vetushinskij A. S. Igrovye platformy voobrazhayut za nas: konec voobrazheniya v videoigrah. Novoe literaturnoe obozrenie [Game platforms imagine for us: the end of imagination in video games. New Literary Review]. 2019. №4 (158). P. 186-199.
5. Vetushinskij A. S. To Play Game Studies Press the start Button To Play Game Studies Press the start Button. Philosophical and Literary Journal "Logos" [Filosofsko-literaturnyj zhurnal «Logos»]. 2015. Vol. 25. No. 1 (103). P. 41-60.
6. Videoigra. Bol'shaya Rossijskaya Enciklopediya [Video game. Big Russian Encyclopedia]. 2023. URL: <https://bigenc.ru/c/videoigra-915272> (accessed: 21.04.2024).
7. Videoigry – ikto v nih igraet? [Video games - and who plays them?] VCIOM. 2019. URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/videoigry-i-kto-v-nikh-igraet> (accessed: 11.03.2024).
8. Gejming v Rossii – 2022. Social'nye i ekonomicheskie efekty [Gamification in Russia - 2022. Social and economic effects] URL: <https://nafi.ru/projects/it-i-telekom/gejming-v-rossii-2022-sotsialnye-i-ekonomicheskie-effekty/> (accessed: 15.12.2023).
9. Elyutina M. E., Nerush A. A. Gendernye aspekty igrovyyh praktik u molodezhnogo segmenta rossijskoj auditorii komp'yuternyyh igr. Izvestiya Saratovskogo universiteta [Gender aspects of gaming practices in the youth segment of the Russian audience of computer games]. Izvestia Saratov University. New Series. Sociology. Political Science. 2023. Vol. 23. No. 1. P. 4-13.
10. Il'in S. E. Mezhdru aktor-setyami i virtual'nymi mirami: opciya sohraneniya v videoigrah s tochki zreniya social'noj topologii. Idei i idealy [Between actor-networks and virtual worlds: preservation option in video games from the point of view of social topology. Ideas and Ideals]. 2019. 11(1-2). P. 419-436.
11. Kryl'nikov N. Game studies: lyudologi protiv narratologov. Fomlabs [Game studies: ludologists vs. narratologists. Fomlabs]. 2017. URL: <https://fomlabs.ru/material/Game-studies-Ljudologi-protiv-narratologov> (accessed: 16.12.2023).
12. Komp'yuternaya rolevaya igra [Computer role-playing game] Big Russian Encyclopedia. 2022. URL: <https://bigenc.ru/c/komp-iuternaia-rolevaia-igra-5d8e86> (accessed: 21.04.2024).
13. Kudryashov I. Ot gejmpleya k zhanru i obratno: kak issleduyut zhanry videoigr. StopGame. [From gameplay to genre and back: how video game genres are investigated. StopGame]. 2021. URL: https://stopgame.ru/show/118017/ot_gejmpleya_k_zhanru_i_obratno_kak_issleduyut_zhanry_videoigr (accessed: 21.04.2024).
14. Modifikacii v Steam [Mods in Steam]. URL: <https://store.steampowered.com/about/communitymods/?l=russian> (accessed: 23.04.2024).
15. Pavlushkin D. Pochemu nastolki po videoigram ne rabotayut? Igromaniya [Why board games on video games do not work? Igromania]. 2021. URL: https://www.igromania.ru/article/31622/Pochemu_nastolki_po_videoigram_ne_rabotayut.html (accessed: 22.05.2024).
16. Problemy zlogo prohozhdeniya v videoigrah: kogda hochetsya byt' zlodeem, no ne poluchaetsya [Problems of evil passage in video games: when you want to be a villain, but you can't]. DTF. 2024. URL: <https://dtf.ru/games/2625304-problemy-zlogo-prohozhdeniya-v-videoigrah-kogda-hochetsya-byt-zlodeem-no-ne-poluchaetsya> (accessed: 26.04.2024).

17. Rejnyuk A.S., Shirokov A.A. Etnometodologiya videoigr: fenomenal'noe pole v igrovoj praktike. Sociologicheskoe obozrenie [Ethnomethodology of video games: phenomenal field in gaming practice. Sociological Review]. 2017. Vol. 16. No. 3. P. 233-279.
18. Anderson C. A. Statement of Dr. Craig A. Anderson, professor, Iowa State University, department of psychology, Ames, Iowa. The impact of interactive violence on children. Hearing before the Committee on Commerce, Science, and Transportation United States Senate one hundred sixth congress second session. U. S. Government Printing Office, 2003. 77 p.
19. Anderson C. A., Warburton W. A. The impact of violent video games: An overview. Growing Up Fast and Furious: Reviewing the Impacts of Violent and Sexualised Media on Children. Annandale, NSW, Australia: The Federation Press. 2012. pp. 56-84.
20. Alexander J. Criticism about female characters led to playable Emily in Dishonored 2. Polygon. 2017. URL: <https://www.polygon.com/2017/6/14/15801096/dishonored-2-emily-criticism> (accessed: 21.04.2024).
21. Elson M., Ferguson C. J. Twenty-Five Years of Research on Violence in Digital Games and Aggression. European Psychologist. 2013. No. 19 (1). P. 1-14.
22. Kutner L., Olson C. Grand theft childhood: The surprising truth about violent video games and what parents can do / Simon & Schuster, 2011. 272 p.
23. PwC Global Entertainment & Media Outlook 2021–2025, 2022. URL: <https://www.pwc.com/gx/en/entertainment-media/outlook-2021/perspectives-2021-2025.pdf> (accessed: 6.02.2024).
24. Reeves S., Greiffenhagen C., Eric L. Video Gaming as Practical Accomplishment: Ethnomethodology, Conversation Analysis, and Play. Topics in Cognitive Science. 2016. № 9 (2). pp. 1-35.
25. Salen K. Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004. 694 p.

Авторлар туралы мәлімет / Information about the authors/ / Информация об авторах:

Ветчинникова Анастасия – әлеуметтану бакалавры, Новосибирск мемлекеттік университеті, Пирогов көшесі, 2, 630090, Новосибирск, Ресей, <https://orcid.org/0009-0001-5253-1618>, anastasiavetchinnikovaa@gmail.com

Моисеев Сергей – әлеуметтік теория бойынша философия магистрі (MPhil), Новосибирск мемлекеттік университеті, нің экономика факультеті, нің жалпы әлеуметтану кафедрасының аға оқытушысы, Пирогов көшесі, 2, 630090, Новосибирск, Ресей, <https://orcid.org/0009-0001-2311-3521>, moisserg@hotmail.com

Vetchinnikova Anastasia – Bachelor of Sociology, Novosibirsk State University, 2 Pirogov Street, 630090, Novosibirsk, Russia, <https://orcid.org/0009-0001-5253-1618>, anastasiavetchinnikovaa@gmail.com

Moiseev Sergey – MPhil in Social Theory, Senior Lecturer at the Department of General Sociology, Faculty of Economics, Novosibirsk State University, 2 Pirogov Street, 630090, Novosibirsk, Russia, <https://orcid.org/0009-0001-2311-3521>, moisserg@hotmail.com

Ветчинникова Анастасия – бакалавр социологии, Новосибирский государственный университет, ул. Пирогова, 2, 630090, Новосибирск, Россия, <https://orcid.org/0009-0001-5253-1618>, anastasiavetchinnikovaa@gmail.com

Моисеев Сергей – MPhil in Social Theory, старший преподаватель кафедры общей социологии, экономического факультет, Новосибирский государственный университет, ул. Пирогова, 2, 630090, Новосибирск, Россия, <https://orcid.org/0009-0001-2311-3521>, moisserg@hotmail.com

Поступила в редакцию 11.01.2025; одобрена после рецензирования 20.03.2025; принята к публикации 30.03.2025.