

Видеоигры в современной популярной культуре: механизмы передачи ценностей в контексте образовательного процесса

Научный руководитель – Шевченко Олег Константинович

Литвиненко Дмитрий Дмитриевич

Выпускник (бакалавр)

Крымский федеральный университет имени В. И. Вернадского, Симферополь, Россия

E-mail: lightningstrange@gmail.com

Современная популярная культура формирует представления о социальных, исторических и политических процессах через различные медиальные формы. Одним из наиболее динамично развивающихся медиумов в этом контексте выступают видеоигры. В отличие от традиционных форм массовой культуры, видеоигры обладают интерактивной природой, благодаря которой пользователь не только воспринимает культурные смыслы, но и участвует в их воспроизводстве через игровой опыт. Это делает видеоигры важным инструментом формирования ценностных представлений и интерпретаций социальной реальности [3].

Актуальность исследования определяется возрастающей ролью игровой индустрии в системе массовой культуры и её потенциалом в передаче культурных и идеологических установок. Исследователи отмечают, что видеоигры способны формировать специфические модели восприятия реальности через сочетание нарратива, визуальных образов и игровых механик, воздействующих на пользователя одновременно на уровне повествования и опыта взаимодействия [4]. В результате игрок оказывается включён в систему интерпретаций, где культурные смыслы не только транслируются, но и переживаются в процессе игрового действия.

Интерактивная природа игрового опыта делает видеоигры эффективным инструментом усвоения культурных и социальных практик. Отмечается, что участие в игровых механиках способствует формированию навыков интерпретации информации, принятию решений и усвоению моделей поведения через практическое взаимодействие с игровыми системами [2]. Благодаря этому видеоигры могут выполнять не только развлекательную, но и образовательную и культурно-трансляционную функцию.

Теоретической рамкой исследования выступает представление о символическом порядке как системе культурных кодов, через которые человек воспринимает и интерпретирует социальную реальность. В психоаналитической философской традиции, прежде всего в работах Жака Лакана, символический порядок рассматривается как структура значений и норм, формирующая способы осмысления мира и социального взаимодействия. В этой перспективе медиальные формы массовой культуры могут рассматриваться как механизмы воспроизводства подобных символических структур. Видеоигры, обладая интерактивной природой, не только транслируют культурные модели, но и позволяют пользователю воспроизводить их в процессе игрового действия. Тем самым игровой опыт становится пространством усвоения символических кодов культуры, формирующих представления о социальных ролях, ценностях и допустимых моделях поведения [5].

В рамках исследования предлагается рассматривать видеоигры как культурный феномен, включающий несколько основных видов репрезентации. Первый вид связан с исторической реконструкцией и популяризацией исторического знания. Второй связан с репрезентацией военных и политических конфликтов в современной массовой культуре. Третий связан с передачей культурных традиций, региональной идентичности и элементов национального фольклора. Несмотря на различие тематик, данные формы обладают общими

структурными механизмами: нарративной организацией игрового мира, символической репрезентацией культурных кодов, визуализацией исторических и политических образов и интерактивным вовлечением пользователя в процесс их воспроизводства [3].

Характерным примером исторической репрезентации выступает серия игр *Assassin's Creed*, в которой игровые механики используются для популяризации исторических эпох и культурных контекстов различных стран. Политическая репрезентация может быть рассмотрена на примере серии *Call of Duty*, где современные военные конфликты интерпретируются через определённые нарративные модели и визуальные образы, формирующие у аудитории специфическое восприятие международных отношений и военных событий [1]. В свою очередь, примером культурной репрезентации является игра *Black Book*, в которой используются элементы пермского фольклора, региональной мифологии и культурных традиций, что способствует популяризации локального культурного наследия.

Дополнительно следует отметить, что интерактивность видеоигр усиливает их влияние на формирование культурного опыта. В отличие от традиционных медиа, где зритель остаётся наблюдателем, в игровом пространстве пользователь принимает решения и действует внутри заданной системы правил. Сочетание нарратива, игровых механик и пользовательского опыта делает видеоигры эффективным медиумом передачи ценностей и культурных моделей поведения [6].

Таким образом, видеоигры выступают значимым инструментом современной популярной культуры, способным передавать ценности, культурные смыслы и модели интерпретации социальной реальности. Их интерактивная природа позволяет не только транслировать символические структуры массовой культуры, но и вовлекать пользователя в процесс их воспроизводства через игровой опыт, что делает видеоигры важным объектом философского анализа в рамках исследований современной популярной культуры.

Источники и литература

- 1) Тарасов К. А. Экранно-игровая специфика массовой видеоигровой репрезентации феноменов войны и терроризма // Медиаскоп. 2021. № 3.
- 2) Богачева Н. В. Геймификация как эффективный способ приобретения новых знаний и навыков // Психологическая наука и образование. 2019. Т. 24. № 2. С. 5–14.
- 3) Bogost I. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press, 2007.
- 4) Gee J. P. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2007.
- 5) Murray J. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press, 2017.
- 6) Sicart M. *The Ethics of Computer Games*. Cambridge: MIT Press, 2009.