

УДК 001**Реконструкция основных социально-поведенческих паттернов в виртуальной реальности видеоигровых миров****Тарасов Алексей Николаевич**

Доктор философских наук,
профессор кафедры философии, политологии и теологии,
Липецкий государственный педагогический университет
им. П.П. Семенова-Тян-Шанского,
398020, Российская Федерация, Липецк, ул. Ленина, 42;
e-mail: alexei1997@yandex.ru

Богомолов Илья Олегович

Студент,
Липецкий государственный педагогический университет
им. П.П. Семенова-Тян-Шанского
398020, Российская Федерация, Липецк, ул. Ленина, 42;
e-mail: alexei1997@yandex.ru

Гришина Софья Николаевна

Студент,
Липецкий государственный педагогический университет
им. П.П. Семенова-Тян-Шанского
398020, Российская Федерация, Липецк, ул. Ленина, 42;
e-mail: alexei1997@yandex.ru

Емельянов Павел Игоревич

Студент,
Липецкий государственный педагогический университет
им. П.П. Семенова-Тян-Шанского
398020, Российская Федерация, Липецк, ул. Ленина, 42;
e-mail: alexei1997@yandex.ru

Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда № 23-28-00088,
<https://rscf.ru/project/23-28-00088/>.

Аннотация

В статье представлены результаты анализа современных видеоигр на предмет выявления основных социально-поведенческих паттернов в них. В работе отмечается, что видеоигры не только ретранслируют соответствующие социально-поведенческие паттерны, но и выступают средством утверждения поведенческих стереотипов.

Проведённый анализ показал, что основные социально-поведенческие паттерны, представленные в современных видеоиграх, могут быть сведены к двум основным позициям – социально-политические и социально-экономические. Первая позиция широко представлена в играх-шутерах и предполагает чёткое разделение на «своих» и «чужих». В статье отмечается, что подобное деление наиболее удачно вписывается в принцип агональности, на основе которого выстраиваются весь игровой контент. Вторая позиция социально-экономического свойства. Она ретранслирует такой социально-поведенческий паттерн, как обогащение. Эта совокупность видеоигр, каковые целью имеют приращение территории, обретение экономической мощи, экономическое доминирование над другими. Делается вывод, что именно социально-политические и социально-экономические паттерны поведения являются сегодня наиболее широко представленными в видеоигровом пространстве.

Для цитирования в научных исследованиях

Тарасов А.Н., Богомолов И.О., Гришина С.Н., Емельянов П.И. Реконструкция основных социально-поведенческих паттернов в виртуальной реальности видеоигровых миров // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2024. Том 13. № 5А. С. 103-108.

Ключевые слова

Видеоигры, социально-поведенческие паттерны, виртуальная реальность, видеоигровая реальность, цифровизация, дигитализация, современная культура.

Введение

Одним из характерных элементов современного социокультурного пространства стали видеоигры. Разумеется, появились они достаточно давно и за это время заметно эволюционировали. Можно без преувеличения сказать, что развитие цифровой индустрии заметно улучшает современные видеоигры, делая их всё более реалистичными, на что обращают внимание многие исследователи [Акельев, 2024, с. 18; Беляев, 2023, с. 19; Беляева, 2023; Быханова, 2024, 66; Кузнецов, 2024, 3011; Лаур, 2023, с. 117]. В свою очередь, реалистичность, т.е. удачное сочетание аудио- и видеоряда позволяет воздействовать на сознание геймеров.

Современные видеоигры уже достаточно давно стали средством продвижения определённых целей. Эти цели могут носить разнообразный характер от социальных до геополитических. Несмотря на то, что преимущественной аудиторией видеоигрового контента выступает молодёжь, современные видеоигры вовлекают в своё пространство и представителей более старшего поколения.

Проведённый нами анализ видеоигр, представленных в отечественной индустрии развлечений, позволил выявить основные социально-поведенческие паттерны, каковые ими ретранслируются в современный социум. Данное направление исследований представляется весьма актуальным, поскольку сегодня много говорится о разработке и активном внедрении отечественного цифрового контента подобной направленности. Видеоигры, в этой связи, помимо гедонистической функции смогут реализовать и мощную воспитательную, поскольку их потенциал в этом огромен.

Основная часть

Проведённый анализ социально-поведенческих паттернов, который чаще иных представлен в современных видеоиграх, показывает, что они, в первую очередь, зависят от направленности игры. В этой связи заметим, что чаще всего посыл видеоигр связан с идеей «все враги». Данный социально-поведенческий паттерн представлен во всех играх шутерах. К тому же, шутеры – самый распространённый тип видеоигр, указание на что мы находим в различных исследованиях [Беляев, 2023, 7; Пожаров, 2024, 8; Твердышева, 2024, 109; Шемонаев, 2024, 590]. Во многом это объясняется тем, что шутеры в наибольшей степени отвечают одному из принципов игры – агональности.

Игра, изначально возникнув, предполагала противостояние нескольких, как правило, двух сторон. В шутерах данный принцип реализован наиболее полно, поскольку есть «свои» и «чужие» и подобное разделение в условиях видеоигровой реальности воспринимается как естественное.

Особую группу игр, ретранслирующих данный поведенческий паттерн, образуют те, в которых противостояние разыгрывается на основе исторических фактов и событий, например, периода Второй мировой войны или «холодной войны». Это широко распространённые сюжеты. Учитывая, что большинство видеоигр этой тематической группы разработаны за пределами Российской Федерации, то в них воюющий за Советский Союз предстаёт в заведомо негативном свете. Такой герой, как правило, значительно ограничен в использовании ресурсов и оружия, ему достаточно часто приходится находиться в ситуации морального выбора. Представленные характеристики позволяют понять, что в подобного рода играх «советская сторона» представлена как имеющая мало шансов на победу в противостоянии.

В результате, в подобных играх у геймеров формируется устойчивое негативное отношение к СССР. Учитывая, что анализируемый в данном случае паттерн связан с образом врага, то последним в них выступает именно Советский Союз. В дальнейшем, уже в обычной жизни этот паттерн ретранслируется в реальные поступки и оценочные суждения людей. В том числе и утверждением этого социально-поведенческого паттерна можно объяснить негативное отношение, наблюдаемое сегодня к советской истории нашей страны в других государствах.

Этот пример наиболее отчётливо показывает, как видеоигры способны влиять на формирование сознания и закреплять в нём определённые поведенческие стереотипы.

Другой, достаточно часто встречаемый социально-поведенческий паттерн, выявлен в играх экономического характера. Все подобные игры, как правило, конченной целью провозглашают обогащение участника. Этот тип видеоигр предполагает освоение новых территорий, развитие в исторической перспективе к более прогрессивной цивилизации. В самом общем смысле подобный тип видеоигрового контента ориентирован на получение экономических благ в виде виртуального богатства, новых территорий, более высокого уровня экономического развития в сравнении с тем, который был прежде. Этот тип социально-поведенческого паттерна встречается реже, в сравнении с отмеченным выше.

Заключение

Многообразие видеоигрового контента формирует различные социально-поведенческие паттерны. Однако к числу основных – наиболее часто встречающихся – относятся те, которые связаны с образом врага и обогащения. Их популярность объясняется наиболее удачной вписанностью в формат видеоигрового контента.

Библиография

1. Акельев И.Д. Распространённые подходы к формированию музыкального сопровождения компьютерных игр // Цифровое будущее: социальные и экономические проблемы, вызовы и возможности: Сборник статей Круглого стола. М., 2024. С. 17-25.
2. Беляев Д.А. Будущее Человека в перспективе техноантропологических конвергенций. М., 2023. 217 с.
3. Беляев Д.А. Нейро-дескрипция видеоигровой медиариторики: предварительный абрис исследования // Традиции и инновации в пространстве современной культуры: Материалы V Всероссийской научно-практической конференции. Липецк, 2023. С. 6-12.
4. Беляева У.П. Исторические видеоигры: коммеморативные практики и образовательный потенциал // Ломоносов-2023: Материалы Международного молодежного научного форума. М., 2023.
5. Быханова М.А. Образ Бабы-Яги в западных видеоиграх: от старушки ведьмы до безумной ученой // Артикульт. 2024. № 1 (53). С. 64-80.
6. Кузнецов А.А. Преимущества и недостатки видеоигр в образовании: краткий обзор // Научный аспект. 2024. Т. 24. № 1. С. 3010-3015.
7. Лаур А.Д. Анализ особенностей развития отечественной видеоигровой индустрии // Экономика, управление и финансы: конкурентное развитие и инновационные подходы: Сборник статей V Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Ульяновск, 2023. С. 116-122.
8. Пожаров А.И. Неогностицистский миф в киберпространстве // Культура и искусство. 2024. № 3. С. 1-16.
9. Твердышева А.Д. Сравнительный анализ предпосылок правовой охраны внешнего облика и сценического образа человека // Копирайт (вестник Академии интеллектуальной собственности). 2024. № 1. С. 107-115.
10. Шемонаев Я.Н. Влияние видеоигр на подростков // Управление в 21 веке: проблемы и перспективы: Материалы IV Международной научно-практической конференции, посвящённой 20-летию кафедры государственного и муниципального управления Кубанского государственного аграрного университета имени И.Т. Трубилина. Краснодар, 2024. С. 589-593.

Reconstruction of basic socio-behavioral patterns in the virtual reality of video game worlds

Aleksei N. Tarasov

Doctor of philosophical science,
Professor of the Department of Philosophy, Political Science and Theology,
Lipetsk State Pedagogical University named after P.P. Semenov-Tyan-Shan,
398020, 42, Lenin str., Lipetsk, Russian Federation;
e-mail: alexei1997@yandex.ru

И'ya O. Bogomolov

Student,
Lipetsk State Pedagogical University named after P.P. Semenov-Tyan-Shan,
398020, 42, Lenin str., Lipetsk, Russian Federation;
e-mail: alexei1997@yandex.ru

Sof'ya N. Grishina

Student,
Lipetsk State Pedagogical University named after P.P. Semenov-Tyan-Shan,
398020, 42, Lenin str., Lipetsk, Russian Federation;
e-mail: alexei1997@yandex.ru

Pavel I. Emel'yanov

Student,
Lipetsk State Pedagogical University named after P.P. Semenov-Tyan-Shan,
398020, 42, Lenin str., Lipetsk, Russian Federation;
e-mail: alexei1997@yandex.ru

Abstract

The article presents the results of an analysis of modern video games to identify the main socio-behavioral patterns in them. The work notes that video games not only relay relevant socio-behavioral patterns, but also act as a means of confirming behavioral stereotypes. The analysis showed that the main socio-behavioral patterns presented in modern video games can be reduced to two main positions - socio-political and socio-economic. The first position is widely represented in shooter games and presupposes a clear division into "us" and "them". The article notes that such a division fits most successfully into the principle of agonism, on the basis of which all game content is built. The second position is of a socio-economic nature. It relays such a socio-behavioral pattern as enrichment. This is a set of video games whose goal is to increase territory, gain economic power, and economic dominance over others. It is concluded that it is socio-political and socio-economic patterns of behavior that are most widely represented in the video game space today.

For citation

Tarasov A.N., Bogomolov I.O., Grishina S.N., Emel'yanov P.I. (2024) Rekonstruktsiya osnovnykh sotsial'no-povedencheskikh patternov v virtual'noi real'nosti videoigrovykh mirov [Reconstruction of basic socio-behavioral patterns in the virtual reality of video game worlds]. *Kontekst i refleksiya: filosofiya o mire i cheloveke* [Context and Reflection: Philosophy of the World and Human Being], 13 (5A), pp. 103-108.

Keywords

Video games, socio-behavioral patterns, virtual reality, video game reality, digitalization, digitalization, modern culture.

References

1. Akelev I.D. (2024) Common approaches to the formation of musical accompaniment for computer games *Digital future: social and economic problems, challenges and opportunities*: Collection of Round Table articles. Moscow. Pp. 17-25.
2. Belyaev D.A. (2023) The future of Man in the perspective of techno-anthropological convergences. Moscow. 217 p.
3. Belyaev D.A. (2023) Neuro-description of video game media rhetoric: a preliminary outline of the study *Traditions and innovations in the space of modern culture*: Materials of the V All-Russian Scientific and Practical Conference. Lipetsk. Pp. 6-12.
4. Belyaeva U.P. (2023) Historical video games: commemorative practices and educational potential *Lomonosov-2023: Materials of the International Youth Scientific Forum*. Moscow.
5. Bykhanova M.A. (2024) The image of Baba Yaga in Western video games: from an old witch to a mad scientist *Artikult*. No. 1 (53). Pp. 64-80.
6. Kuznetsov A.A. (2024) Advantages and disadvantages of video games in education: a brief overview *Scientific aspect*. T. 24. No. 1. P. 3010-3015.
7. Laur A.D. (2023) Analysis of the development features of the domestic video game industry *Economics, management and finance: competitive development and innovative approaches*: Collection of articles of the V All-Russian scientific and practical conference with international participation. Ulyanovsk. Pp. 116-122.
8. Pozharov A.I. (2024) Neognostic myth in cyberspace *Culture and Art*. No. 3. P. 1-16.
9. Tverdysheva A.D. (2024) Comparative analysis of the prerequisites for legal protection of a person's appearance and

stage image *Copyright (bulletin of the Academy of Intellectual Property)*. No. 1. P. 107-115.

10. Shemonaev Ya.N. (2024) The influence of video games on teenagers *Management in the 21st century: problems and prospects*: Materials of the IV International Scientific and Practical Conference dedicated to the 20th anniversary of the Department of State and Municipal Administration of the Kuban State Agrarian University named after I.T. Trubilina. Krasnodar. Pp. 589-593.