

Мир науки. Социология, филология, культурология <https://sfk-mn.ru>
World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies

2021, №4, Том 12 / 2021, No 4, Vol 12 <https://sfk-mn.ru/issue-4-2021.html>

URL статьи: <https://sfk-mn.ru/PDF/42KLSK421.pdf>

DOI: 10.15862/42KLSK421 (<https://doi.org/10.15862/42KLSK421>)

Ссылка для цитирования этой статьи:

Лескова, И. В. Видеоигровая индустрия как объект и способ развития современной культуры / И. В. Лескова, М. В. Пирушкин // Мир науки. Социология, филология, культурология. — 2021. — Т. 12. — № 4. — URL: <https://sfk-mn.ru/PDF/42KLSK421.pdf> DOI: 10.15862/42KLSK421

For citation:

Leskova I.V., Pirushkin M.V. The video game industry as an object and method for the development of modern culture. *World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies*, 4(12): 42KLSK421. Available at: <https://sfk-mn.ru/PDF/42KLSK421.pdf>. (In Russ., abstract in Eng.). DOI: 10.15862/42KLSK421

Лескова Ирина Валерьевна

ФГБОУ ВО «Российский государственный социальный университет», Москва, Россия

Профессор факультета «Социологии»

Доктор социологических наук

E-mail: LeskovaIV@rgsu.net

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6083-6692>

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=510760

Researcher ID: <https://www.researcherid.com/rid/AAC-8948-2020>

SCOPUS: <https://www.scopus.com/authid/detail.url?authorId=56610215200>

Пирушкин Макар Владимирович

ФГБОУ ВО «Российский государственный социальный университет», Москва, Россия

Студент 2 курса по направлению подготовки «Всеобщая история»

E-mail: piters.80@mail.ru

Видеоигровая индустрия как объект и способ развития современной культуры

Аннотация. В данной работе раскрывается специфика и роль видеоигр и видеоигровой индустрии как инструмента для развития современной культуры, применяются историко-культурологический, компаративный, аналитический и феноменологический методы. Исследуются особенные черты формирования видеоигровой индустрии с анализом социальных, культурных и исторических условий, на него повлиявших. Видеоигры, став культурным пластом человечества, развиваются в крайне разносторонних (литературных, музыкальных, кинематографических, философских, психологических и технологических) сферах, но отличительной чертой современных продуктов видеоигровой индустрии является тесная связь с быстроразвивающимися социальными идеями. Международные сообщества достаточно долгое время совершают отбор видеоигр, представляющих наибольшую ценность для будущих поколений. Само же развитие научных и общественных течений находит своё отражение в этой культурной сфере, где они встречаются в различных жанровых принадлежностях, к примеру, в симуляторах, направленных на развитие профессиональных навыков. В качестве примера авторы анализируют развитие видеоигровой индустрии, а также её отдельного, но неразрывно-связанного направления, известного как киберспорт на территории стран СНГ, в частности в России. Наряду с развитием этого культурного течения прогрессируют и технологии, которые ставят себе целью отразить наибольший спектр различных мыслей и умозаключений в наилучшем качестве для игрока. Автор предполагает, что дальнейшее развитие компьютерных технологий сможет вызывать чувство более глубокого

погружения в атмосферу видеоигры, с синхронизацией эмоциональных переживаний и мыслительных процессов. В некоторой степени первые шаги в этой области уже совершаются, но они находятся на ранней ступени своего прогресса и могут предоставить доступ только к более глубокому интеграционному процессу в виртуальную реальность посредством зрительного и контрольно-манипулятивного действий. Помимо всего вышеперечисленного, в статье затрагиваются исторические и общественные проблемы во взаимодействии социума и видеоигр, а также видеоигра рассматривается как наилучшее средство, представленное видеоигровой индустрией в борьбе со стрессом в период пандемии.

Ключевые слова: культура; культурный контекст; видеоигры; видеоигровая индустрия; киберспорт; история киберспорта; видеоигры и пандемия

За последние 50 лет существования видеоигровая индустрия преодолела огромный и достаточно тернистый путь. От самого зарождения, когда её считали не более чем развлечением для детей и подростков, до наших дней, где в это направление вкладывают миллионы долларов, а ожидание нового продукта стало сравнимым с ожиданием фильма или финала чемпионата по спорту, видеоигры «вгрызлись» в культурный пласт человечества.

На формирование видеоигр как культурного феномена было затрачено немало усилий и времени. Если в зачатке этого процесса видеоигры разрабатывались как инструмент по получению прибыли, то сейчас вектор изменён на создание и формирование культуры в человеке путём объективизации различных вопросов и проблем психологии, философии, социологии, истории и многих других наук.

Помимо этого, видеоигры достаточно часто позволяют себе прибегнуть к различным приёмам искусства (литературы, живописи, кинематографа, музыки и пр.) с целью создания и формирования определённого настроения человека для более глубокого погружения в изучение и понимание важнейших вопросов современного социума, а также интригующих и довольно «щепетильных» тем для обсуждения в обществе, таким образом позволяя человеку самостоятельно сформировать для себя выводы по анализируемому вопросу в видеоигре. Также немаловажной частью данного процесса является выбор жанра в видеоигре, через который донести ряд определённых мыслей становится проще и легче [1].

Но в этом вопросе есть и ряд трудностей, так как помимо выбора жанра существует проблема стилистического жанра и их поджанров, в которых обсуждение ряда вопросов становится затруднительным, а порой и просто невозможным занятием. К примеру, в недавно вышедшей игре *Cyberpunk 2077* обсуждается ряд крайне важных общественных социологических, психологических и философских проблем, таких как неравенство в обществе; вопрос самоидентификации; является ли человек «человеком»; в чём смысл жизни и т. д., присущих такому литературному и кинематографическому жанру, как киберпанк [2]. Но киберпанк не может дать ответы на вопросы о войне, о том, как человеку остаться человеком, о самопознании и самоопределении, т. к. если он начнёт касаться данных вопросов, то перестанет быть собой и становится поджанром, т. е. «стилистической ширмой», на основе которой будет задействован иной жанр.

Следовательно, путём совмещения поджанровых составляющих видеоигры могут преподнести достаточно необычный, но при этом крайне важный для современного общества результат. Но почему он так важен? Из истории видеоигровой индустрии мы можем почерпнуть достаточно огромное количество примеров, где простое пиксельное изображение переворачивало человеческое сознание и понимание бытия. Это действие стоит именовать как «малая культурная революция», т. к. несмотря на все проходимые в этой культурной сфере

метаморфозы, они не отражаются в крупных общественных системах и имеют ярко выраженный локальный характер [3].

Если попытаться объяснить простым языком, что такое видеоигры, то их можно характеризовать как визуальный способ донесения информации, совмещающий в себе ряд, сочетающий непосредственное участие игрока с возможностью предоставления ему права выбора в тех или иных ситуациях (что является одной из основ видеоигровой индустрии), нововведений, присущих исключительно видеоиграм. Разумеется, существуют и так называемые «исключения», как «онлайн» (многопользовательские) игры, чья цель заключается в предоставлении товара и услуг определённого и наиболее широкому кругу лиц, объединённых общими желаниями и стремлениями, спортивные симуляторы, направленные на развитие понятийного аппарата игрока и улучшение его логического мышления в дистанционном формате путём «столкновения» игроков друг с другом. В XXI веке наиболее развито совмещение этих двух видов видеоигр с целью увеличения выручки с проекта и возможного выхода своего продукта в качестве одной из многочисленных киберспортивных дисциплин. Но помимо онлайн игр существуют и исключения из правил в формате игр-услуг, чья цель заключается в удовлетворении определённых узконаправленных потребностей. Достаточно простым, но наиболее популярным примером можно считать игры серии DOOM, где через насильственную форму (путём крайне подробно описанного уничтожения демонов) утоляются негативные и деструктивные эмоции человека путём их «выплеска». Чаще всего общество порицает подобные игры, т. к. оно считает, что подростковая жестокость следует из данных видеоигр, но это далеко не так. В 2019 году специалисты Оксфордского университета Эндрю Пшибыльский и Нетта Вайнштейн проводили исследование, посвящённое влиянию жестоких видеоигр на поведение подростков, где было выявлено, что связь между виртуальным и реальным насилием отсутствует, но почему так сложилось, что негатив, проявляющийся в поведении молодёжи, приписывают именно видеоигровой индустрии? Возможно, это связано с поверхностным отношением к этому, достаточно новому, культурному течению, т. к. оно требует первичных знаний и навыков обращения для усвоения предоставляемого контента, а старшему поколению подобное даётся с трудом, из чего можно сделать вывод, что легче «свалить» проблему на новое направление, чем искать и решать её в обществе, т. к. во многом проблемы подростковой жестокости вытекают из семейных отношений, но это уже другая тема исследования, не относящаяся к данному [4]. Разумеется, видеоигры имеют свойство провоцировать раздражение и сопряжённые с этим чувством реакции вследствие проигранной партии или брошенного определённого «вызова» игроку, который последнему даётся с трудом, но это не прямое их действие, а в большей степени ошибки трудноусвояемого дизайна или ошибок самого игрока.

Помимо всего вышеперечисленного, как и было ранее описано, онлайн игры, такие как Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends и другие имеют более широкую направленность в киберспортивную среду [5]. Достаточно долгое время видеоигры не признавались как «спортивно-легитимные» и общество сохраняло о них мнение как о развлечении. Само же формирование киберспорта как одного из видов спортивной деятельности началось со второй половины семидесятых годов XX века, и выглядели подобные состязания иначе: они устраивались по большей части в залах или клубах с игровыми автоматами со встроенными играми, которые ретранслировались на кинескопный экран и проводились среди всех желающих. Тогда наградами за призовые места были различного рода поощрения в клубе, видеоигра или, в редких случаях, видеоигровая консоль, например Nintendo Entertainment System (её американский аналог 1985 г. выпуска) [6]. Само направление киберспорта получило своё развитие на территории Соединённых Штатов Америки приблизительно (так как точно определить не представляется возможным) в период со второй половины восьмидесятых годов XX в. до начала нулевых XXI в. Вначале компании-

производители видеоигр (на тот момент компания Nintendo имела наибольшее влияние в этой сфере производства товаров и услуг) проводили в основном «шоу-соревнования», на которых по большей части подростки показывали свои умения и навыки всему миру [7]. Тогда это воспринималось не более, чем развлечение, но сами компании-производители, а также непосредственные участники подобных соревнований и создатели видеоигр понимали, на пороге какой потрясающей эпохи они стоят. С развитием видеоигровой индустрии развивался и киберспорт, и к концу девяностых годов XX в. он приобрёл уже ставшие привычными очертания и формы [8]. К тому моменту начали основываться команды, киберспортивные клубы, устанавливаться правила и нормы проведения турниров, создавались особые вариации игр в соответствии с этими правилами и устанавливались критерии, по которым видеоигра могла войти в реестр киберспортивных дисциплин, а награды за призовые места из разного вида поощрений перешли в экономически-материальный эквивалент (проще говоря, за призовые места стали выплачивать деньги).

Помимо Соединённых Штатов Америки, киберспорт получил своё распространение и развитие как на территории Азии, так и в странах Европы и, в частности, СНГ. Российский киберспорт — явление достаточно молодое, получившее свою популярность с началом импорта огромного числа товаров и услуг в девяностых годах XX века. Он начинал формироваться со второй половины девяностых годов XX в., окончательно «созрев» примерно к 2005 году. Для молодого поколения, как и для России в целом, видеоигры были явлением новым и неизученным [9]. С ним активно знакомилась подростки, т. к. сами по себе видеоигры требуют исключительно интуитивного управления, которое легко дается именно молодому поколению. У более старшей возрастной группы «знакомство» с этим культурным феноменом проходило крайне натянуто. Вначале видеоигры и видеоигровая индустрия, в частности в России, воспринимались как глупость и временное развлечение для детей, не имеющая какой бы то ни было ценности. Изначально видеоигры в России развивались через консольный аналог западных продуктов восьмидесятых годов XX в. и значительно отставали от них. Импорт западных аналоговых игровых систем и видеоигр в Россию был крайне затруднён и нестабилен, из-за чего приобретение лицензионного продукта было экономически не выгодно в то время. Вследствие этих проблем и трудностей на территории России и других стран СНГ активно развивался пиратский (не лицензионный) рынок видеоигр, видеоигровых консолей и компьютерных систем. Во многом для России нелегальная продукция стала локально-развитым культурным наследием, т. к. ряд групп, занимавшихся подобной деятельностью, впоследствии стали лицензированными компаниями, существующими и по сей день. Из всех них наиболее известной является «Фаргус Мультимедия», производившая локализацию продуктов западной видеоигровой индустрии (восточное течение, также именуемое азиатским, не получило должного распространения в силу культурных различий, но стоит отметить, производство упаковок и дисковых коробок для видеоигр Российской локализации было активно развито на территории Китая) и ставшая культовой в локальной среде любителей видеоигр. В «Фаргус Мультимедия» работали многие, ставшие уже профессионалами, актёры и актрисы озвучки. Среди них всеми известный Пётр Александрович Иващенко-Гланц, известный по многим любительским и профессиональным озвучкам (к примеру, Дэдпула из одноимённого фильма «Дэдпул», 2016 г.), не менее популярный Всеволод Борисович Кузнецов (наиболее известный в видеоигровой индустрии как голос Ведьмака Геральта из Ривии из серии игр The Witcher, разработанной компанией CD Project RED, основанной на одноимённой серии книг за авторством Анджея Сапковского «Ведьмак») и многих других [10]. Стоит отметить, что большая часть продукции «Фаргус Мультимедия» не отличалась высоким качеством, т. к. главной их целью было количество. Такая политика возникла из-за огромного количества видеоигр, поставлявшихся в Россию и нуждавшихся в локализации на русский язык. Сам же перевод выполнялся на собранных на «скорую руку» студиях, располагавшихся в квартирах, т. к. студийная локализация на тот момент была непомерно дорога. Если говорить о

производстве видеоигр в России, то оно имело огромный шанс вхождения в международную видеоигровую индустрию, но ряд трудностей, в основном связанных с экономическими процессами 2005–2007 гг., не позволили этому молодому направлению выйти за территорию стран СНГ. Более успешно с этой проблемой справилась видеоигровая индустрия Украины, куда стекалась часть производителей и создателей видеоигр из России. Стоит отметить, что видеоигровая индустрия Украины заставила обратить внимание мирового видеоигрового сообщества на Восточноевропейское развитие культурного феномена видеоигр, благодаря таким сериям игр, как S.T.A.L.K.E.R. (серия игр, основанная на произведении Аркадия Натановича и Бориса Натановича Стругацких «Пикник на обочине», 1972 г., а также на событиях Чернобыльской техногенной катастрофы 1986 г.), «Корсары» (серия игр, известная на западе под названием Age of Pirates или Sea Dogs), «Казачки» (очень известная и достаточно популярная серия стратегических игр (на западе известна по названию Cossacks), «METRO» (серия видеоигр, основанных на цикле романов, за авторством отечественного писателя Дмитрия Глуховского «Метро 2033») и др., которые в силу культурно-социальных и исторических особенностей развития имеют крайне специфический ряд отличий от западных и восточных видеоигр, поэтому почти каждая игра СНГ сектора является достаточно крупным культурным феноменом в видеоигровой индустрии. Начало же развития киберспорта произошло после начала импорта таких игр, как DOOM, Quake и Counter-Strike и в особенности — последней. Случилось это в основном благодаря ещё только набиравшим популярность компьютерным клубам. Именно компьютерные клубы можно причислить к одним из основных факторов, повлиявших на развитие видеоигровой индустрии в России. Заведения такого типа стали популяризаторами многопользовательских игр на территории СНГ. Компьютерные клубы предлагали своим клиентам, в основном молодёжной составляющей, услуги по предоставлению доступа к компьютеру с готовой рабочей конфигурацией и сетевому интернету с почасовой оплатой. Развиваться это явление начало после нулевых годов XXI в., примерно с 2003 г. Тогда компьютерные клубы ещё не занимали целые помещения, а располагались в квартирах, в которые не вполне законным образом протягивался кабельный интернет. Ряд предпринимателей, понимавших прибыльность этого зарождающегося сектора экономического развития (компьютеры были ещё большой редкостью) стали приобретать, а чаще арендовать помещения для создания данных клубов. В течение нескольких лет как минимум по одному компьютерному клубу в год открывалось в большинстве крупных городов России и других городах стран СНГ. Некоторые из них объединялись в сеть на добровольно-взаимовыгодных условиях, а мелкие поглощались более крупными конкурентами. Именно в залах компьютерных клубов молодёжь познавала и изучала многопользовательские игры. Наиболее популярной из многих других стала как раз Counter-Strike, многопользовательская командная компьютерная игра в жанре FPS (First Person Shooter с англ. — «Стрельба от Первого Лица»), повествующая о противостоянии служб специального назначения и террористических группировок. Одной команде (спецназа) доставалась задача по обезвреживанию бомбы, которую закладывает команда оппонентов (террористов) или оптимальная задача для обоих коллективов по полному обезвреживанию команды противника. Также существовал сценарий по спасению заложников, но он не приобрёл популярности из-за ряда ограничений, замедляющих темп игры, что делало её менее динамичной. В отличие от другой игры, Quake, обладающей большей динамичностью, Counter-Strike были присущи стратегические элементы, отчего игра заставляет думать и продумывать свои дальнейшие действия заранее. Благодаря этим отличительным чертам, Counter-Strike как игра завоевала наибольшее внимание у молодого поколения и на территории России. К моменту развития компьютерных клубов в СНГ на западе уже проходили турниры по этой дисциплине, поэтому многие заведения, предоставлявшие различные услуги, относящиеся к компьютерным играм, сами становились инициаторами по проведению первых соревнований между лучшими своими посетителями. Постепенно начали формироваться первые клубы, под эгидой которых молодым людям

предоставлялась возможность участвовать в подобных соревнованиях. Для прохождения в международные турниры начинающим спортсменам предстояло прежде пройти региональные этапы, в которых также чувствовали лучшие из лучших. Поначалу старшее поколение продолжало считать эти действия глупостью и относились ко всему этому движению несерьёзно, но только до первых полученных призовых. Именно тогда отношение к видеоигровой индустрии и киберспорту начало меняться, и это означало начало культурной революции в мировом сообществе [11]. С появлением такой игры, как Warcraft III: The Frozen Throne, а точнее её модификации Defense of the Ancients, являющейся многопользовательской командной игрой с присущей стратегическим видеоиграм видом сверху, явление киберспорта начало стремительно преобразовываться, и достаточно молодое течение отечественного киберспорта, СНГ команды, подхватывающие все нововведения налету, но фактически отстававшие в этом направлении от Запада и Востока (т. к. Китай с начала XXI в. также активно развивал и продолжает развивать этот спортивный вектор, свой киберспортивный потенциал), становятся лидерами в мировом киберспорте, а успех Украинского киберспортивного коллектива Natus Vincere, более известных как Na'Vi, в августе 2011 на первом турнире цикла The International, по игре Dota 2 (дальнейшее развитие модификации Defense of the Ancients, переросшее в отдельную игру) навсегда изменил мир видеоигровой индустрии, киберспорта и спорта, т. к. именно на этом турнире впервые в истории компьютерного спорта было разыграно больше полутора миллиона долларов США. Десять лет спустя, 17 октября 2021 г. Российский коллектив Team Spirit на том же турнире займёт первое место, получив больше восемнадцати миллионов долларов США, что навсегда изменит отечественный, а также мировой киберспорт.

Разумеется, киберспорт является одним из методов в изучении объекта и способа развития современной мировой культуры, но наибольшее влияние в изучении данного направления оказывают однопользовательские проекты как от «классиков» видеоигровой индустрии, так и от независимых разработчиков, и в особенности от последних, т. к. именно независимые продукты включают в себя неординарные и порой тяжёлые для освоения методы и способы повествования с целью выражения собственных мыслей и эмоций. По мнению авторов, такие проекты должны быть более освещаемы в современной культуре.

Акцентируем, многие независимые разработчики смогли реализовать свой потенциал в период коронавирусной пандемии. Наряду с гигантскими мультимиллионными компаниями с их «эпическими сюжетами», высказывание достаточно локальных идей, мыслей и умозаключений нашло поклонников среди достаточно большого числа людей. Такие процессы невероятно важны из-за своей возможности оказывать морально-психическую и психологическую помощь нуждающимся людям. Помимо этого, видеоигры способствуют преодолению социофобии и нахождению нового круга общения, что способствует эффективной интеграции в общество, особенно если человек находится в маргинальной среде и сам стремится из неё выйти. Также одной из проблем, которая привнесла с собой коронавирусная пандемия являются стресс и депрессия. Наряду с фильмами или сериалами, видеоигры наилучшим образом способствуют преодолению этих недугов, т. к. для продолжения повествования игра требует от игрока принятия тех или иных решений или ставит сюжет таким образом, чтобы играющий не смог его предсказать заранее, не произведя ряда логических умозаключений. В качестве примера подобных игр стоит выделить вышедший в 2019 году психологический детектив с элементами ролевого отыгрыша Disco Elysium, от эстонской независимой студии ZA/UM. Данная игра повествует об обычном для детектива деле с присущими литературным и кинематографическим направлениям элементами нуара и неонуара, в котором протагонист полностью теряет память, личность и архетип. Игра предоставляет участнику полную свободу действий в создании своего образа хранителя правопорядка. Данное произведение является отличным примером по поддержке саспенса и нагнетанию атмосферы неоднозначности. Помимо всего прочего, любое действие каждого

нового прохождения будет отличаться от предыдущего, т. к. в игре существует огромное количество механик, зависящих от тех или иных черт характера, которые игрок имеет право вольно улучшать независимо от обстоятельств. Таким образом, история будет отличаться от прежней. Такие игры, как *Disco Elysium* ставят достаточно важные извечные общественные вопросы на новый уровень обсуждения, а также рассуждают о личных трудностях, переживаниях и проблемах, справляясь не хуже профессиональных психоаналитиков. В период пандемии у человечества появилась возможность лучше разобраться в себе, познать себя и своё окружение, разобраться раз и навсегда с тягостными вопросами личного характера, а видеоигры в данном случае оказались наилучшим вспомогательным инструментом.

Таким образом, видеоигры являются объектом объединения многих культурных веяний, тенденций и направлений. С их помощью своё дальнейшее развитие получает кинематограф, а в качестве поджанрового развития — электронная музыка. Литература также находит своё воплощение в сфере видеоигровой индустрии, с помощью которой становится более доступной, в особенности для молодёжи, и трудно не заметить интеграционные процессы видеоигр в мировую культуру, и то, что многие произведения видеоигр уже стали классикой.

ЛИТЕРАТУРА

1. Донован Т. Играй! История видеоигр. — М.: Белое Яблоко, 2014. — 648 с.
2. Бурлаков И. Homo Gamer. Психология компьютерных игр. — М.: Класс, 1999. — 33 с.
3. Макгонигал Дж. Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир / Пер. с англ. Н. Яцок; Под ред. В. Шульпина. — М.: МИФ, 2018. — 384 с.
4. Баева Л.В. Аксиологический портрет поклонников видеоигр // Информационное общество. 2014. № 2. С. 27–34.
5. Паркин С. Самые знаменитые компьютерные игры / Пер. с англ. М.А. Райтмана; Под ред. В. Обручева. — М.: Эксмо, 2015. — 256 с.
6. Ветушинский А.С. Игродром. Что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре. — М.: Эксмо, 2021. — 272 с.
7. Шефф Д. Game Over. Как Nintendo завоевала мир / Пер. с англ. И. Воронина; Под ред. В. Новикова, С. Самсонова, С.Н. Липовицкой. — М.: Белое Яблоко, 2017. — 384 с.
8. Шрейер Дж. Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии видеоигр / Пер. с англ. А. Голубевой; Под ред. Е. Истоминой. — М.: Эксмо, 2018. — 368 с.
9. Липков А.И. Ящик Пандоры. Феномен компьютерных игр в мире и в России. — М.: ЛКИ, 2008. — 190 с.
10. Федоров, А.В. Краткая история компьютерных игр в России // Медиаобразование. — М.: Ассоциация кинообразования и медиапедагогики России, 2013. — № 4. — С. 137–148.
11. Ли Р. Киберспорт / Пер. с англ. А.В. Соловьева; Под ред. В. Ильина. — М.: Эксмо, 2018. — 352 с.

Leskova Irina Valer'evna

Russian State Social University, Moscow, Russia

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6083-6692>

RSCI: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=510760

Researcher ID: <https://www.researcherid.com/rid/AAC-8948-2020>

SCOPUS: <https://www.scopus.com/authid/detail.url?authorId=56610215200>

Pirushkin Makar Vladimirovich

Russian State Social University, Moscow, Russia

E-mail: piters.80@mail.ru

The video game industry as an object and method for the development of modern culture

Abstract. This paper reveals the specifics and role of video games and the video game industry as a tool for the development of modern culture, using historical, cultural, comparative, analytical and phenomenological methods. The special features of the formation of the video game industry are investigated with an analysis of the social, cultural and historical conditions that influenced it. Video games, having become a cultural layer of mankind, develop in extremely versatile (literary, musical, cinematographic, philosophical, psychological and technological) spheres, but a distinctive feature of modern products of the video game industry is a close connection with rapidly developing social ideas. International communities have been making a selection of video games of the greatest value for future generations for quite a long time. The very development of scientific and social movements is reflected in this cultural sphere, where they meet themselves in various genres, for example, in simulators aimed at developing professional skills. As an example, the authors analyze the development of the video game industry, as well as its separate, but inextricably linked direction, known as cybersport in the territory of the CIS countries, in particular in Russia. Along with the development of this cultural current, technologies are also progressing, which aim to reflect the widest range of different thoughts and conclusions in the best quality for the player. The author suggests that the further development of computer technology will be able to cause a feeling of deeper immersion in the atmosphere of a video game, with the synchronization of emotional experiences and thought processes. To some extent, the first steps in this area are already being taken, but they are at an early stage of their progress and can only provide access to a deeper integration process into virtual reality through visual and control-manipulative actions. In addition to all of the above, the article touches upon historical and social problems in the interaction between society and video games, and the video game is considered as the best tool presented by the video game industry in dealing with stress during a pandemic.

Keywords: culture; cultural context; video games; video game industry; eSports; history of eSports; video games and the pandemic