

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра социальной информатики

ОЦЕНКА ВЛИЯНИЯ ЗАПАДНОЙ КУЛЬТУРЫ НА РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

(автореферат бакалаврской работы)

студента 5 курса 531 группы
направления 09.03.03 - Прикладная информатика
профиль Прикладная информатика в социологии
Социологического факультета
Быкова Тимофея Игоревича

Научный руководитель

доцент, кандидат социологических наук _____ К. В. Мохнаткина
подпись, дата

Зав. кафедрой

кандидат социологических наук, доцент _____ И.Г. Малинский
подпись, дата

Саратов 2025

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования. Современная индустрия видеоигр является динамично развивающейся областью, находящейся на пересечении технологических инноваций, искусства и социальных процессов. В условиях глобализации и цифровизации разработка игр всё чаще испытывает влияние внешних социокультурных факторов. Стремительный рост дискуссий об инклюзивности, репрезентации различных социальных групп, гендерном равенстве, культурном разнообразии и этических нормах в медиа отражается и на игровой индустрии. Крупные игровые компании всё активнее интегрируют подобные элементы в свои проекты, что нередко вызывает поляризованные реакции среди игроков и специалистов. При этом «западная повестка», транслируемая через мировые СМИ, корпоративные стандарты и общественные движения, зачастую становится одним из определяющих факторов, влияющих на креативные и коммерческие решения разработчиков компьютерных игр. Это обуславливает необходимость исследования механизма влияния глобальных социокультурных трендов на игровую индустрию и оценки рисков, связанных с возникающими идеологическими конфликтами.

Целью настоящего исследования является комплексная оценка степени и характера влияния западной культурной повестки на разработчиков компьютерных игр.

Задачи работы включают:

1. Теоретический анализ западной повестки и её структурных элементов;
2. Исторический и содержательный анализ развития игровой индустрии в контексте западных идеологических установок;
3. Эмпирическое исследование восприятия западной повестки российскими разработчиками и игроками;
4. Статистическая проверка гипотез о влиянии демографических, социальных и профессиональных факторов на восприятие повестки;
5. Формирование обобщающих выводов о перспективе развития геймдева в условиях идеологической поляризации.

Объектом исследования выступают разработчики компьютерных игр и их реакции на актуальные западные культурные тренды. **Предметом** – влияние социальной и идеологической повестки на креативные, сюжетные и управленческие аспекты разработки.

В ходе исследования был выдвинут ряд **гипотез**, в том числе предположения о том, что негативно настроенные к «повестке» разработчики чаще отмечают ухудшение качества игр и прогнозируют ослабление влияния этих тенденций; что профессиональная роль влияет на восприимчивость к различным аспектам «повестки»; что демографические характеристики (возраст, образование, семейное положение, наличие детей) определяют отношение к ней. Кроме того, выдвинуты гипотезы, что разработчики, сами внедряющие принципы «повестки» в своих проектах, в большинстве оценивают данный тренд положительно, тогда как специалисты, испытывавшие давление руководства или рынка с требованием следовать «повестке», относятся к ней преимущественно негативно.

Методы исследования. Методологическую основу работы составили анализ научной литературы по теме, анкетный опрос разработчиков компьютерных игр, сбор и анализ реакции игровой аудитории на распространение идеологических трендов, а также контент-анализ материалов игровой индустрии. Эмпирическую базу исследования составляет авторский онлайн опрос, проведённый в профессиональных сообществах разработчиков игр.

Практическая значимость работы заключается в возможности использования полученных результатов для прогнозирования тенденций развития игровой индустрии и минимизации рисков, связанных с поляризацией мнений вокруг социально-политического контента в играх.

Структура работы включает введение, две главы, заключение и приложения. Первая глава содержит теоретические основы, вторая — результаты эмпирического исследования.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

В первой главе «Теоретическая основа влияния западной культуры на игровую индустрию» рассмотрена эволюция влияния западной социокультурной повестки на сферу разработки видеоигр. Теоретический анализ показал, что с начала 2000-х годов индустрия компьютерных игр претерпевает существенные изменения под воздействием глобальных тенденций. Если в первые годы нового тысячелетия приоритет отдавался технологическим инновациям, графике и геймплею, то к середине 2010-х заметно возросла роль либерально-прогрессивных идей в содержании игр.

В главе рассмотрены теории:

- Идеологические аппараты государства (Альтюссер) — игры как место для внедрения ценностей.
- Культурная гегемония (Грамши) — Запад навязывает свои ценности как универсальные.
- Репрезентация (Стюарт Холл) — образы в играх конструируют смыслы.

Так называемая «западная повестка» — комплекс прогрессивных ценностей (идеалы социального равенства, инклюзивности и разнообразия), активно продвигаемых в медиапространстве Северной Америки и Западной Европы, — начала всё сильнее влиять на тематику и сюжетную составляющую крупных игровых проектов.

Крупнейшие западные издатели стали целенаправленно включать в игры элементы социальной справедливости: репрезентацию различных гендерных, этнических и маргинализированных групп, критику стереотипов и акцент на толерантности. В теоретической главе подробно прослежены этапы внедрения этих идей в игровые продукты. Так, уже в конце 2000-х появляются первые примеры интеграции прогрессивных ценностей: например, в игре «Mass Effect» (2007) разработчики ввели возможность однополых романтических отношений — новшество, которое вскоре стало стандартным элементом многих RPG. В 2010-х годах тренд укрепляется: ведущие студии (Electronic Arts, Ubisoft, Activision Blizzard и др.) объявляют, что их проекты должны отражать

современные социальные ценности. В результате в популярных сериях усиливается присутствие тем разнообразия и инклюзивности: Dragon Age: Inquisition (2014) делает значимый акцент на персонажах нетрадиционной ориентации, The Last of Us Part II (2020) поднимает вопросы гендерной идентичности и деконструкции образа традиционного героя, вызывая широкий резонанс в сообществе. Параллельно происходит ревизия устоявшихся образов ради соответствия новым нормам: например, в шутере Overwatch (2016) изначально нейтральные персонажи в последующих материалах получили биографии, включающие однополые отношения, а в Battlefield V (2018) историческая достоверность была частично принесена в жертву гендерному разнообразию, что вызвало волну споров. К началу 2020-х влияние «повестки» достигает пика: ряд высокобюджетных игр выходит с явным преобладанием идеологической составляющей над развлекательной. К примеру, в Cyberpunk 2077 (2020) помимо основной сюжетной линии активно продвигаются идеи гендерной изменчивости (вплоть до внедрения небинарных местоимений), а в Horizon Forbidden West (2022) образ главной героини намеренно отходит от традиционных стандартов привлекательности в рамках борьбы с объективизацией женщин. Анализ также выявляет противоречивые последствия влияния «западной повестки» на игровую индустрию. С одной стороны, растёт разнообразие представляемых в играх персонажей и сюжетов, однако с другой – отмечаются и негативные реакции части аудитории. В индустрии участились скандалы и конфликты на почве идеологии: проводятся бойкоты отдельных проектов за «недостаточную инклюзивность» или, напротив, за обвинения в излишней политизированности. Так, игра «Hogwarts Legacy» (2023) подверглась бойкоту со стороны активистов из-за взглядов писательницы Дж. К. Роулинг, тогда как другие проекты критикуются за навязчивый моральный дидактизм. В работе вводится понятие «воук-повестки» (от англ. woke – «пробуждённый»), обозначающее социально-культурное движение в игровой индустрии, направленное на активное внедрение принципов социальной справедливости и прогрессивной идеологии в процесс разработки и маркетинга игр. Отмечено, что

чрезмерное следование данной идеологии порождает феномен коммерциализации активизма, когда элементы повестки добавляются в игру скорее ради маркетинговой выгоды, чем по творческим причинам. Кроме того, под влиянием западных и восточных ценностных расхождений возникла практика цензурирования контента: некоторые материалы, допустимые в западных версиях игр, удаляются или видоизменяются для азиатских рынков.

Исторически развитие индустрии можно разделить на несколько этапов:

1. До 2010-х гг.: доминирование технологического прогресса и развлекательной функции. Примеры: *Half-Life*, *GTA*, *TES: Morrowind*.
2. 2010–2015 гг.: первые акценты на социальные темы, появление феминистских персонажей и ЛГБТ-линий (*Mass Effect*, *Dragon Age*).
3. 2015–2020 гг.: повестка становится нормативом для крупных студий. Появление отделов DEI, модификация каноничных персонажей.
4. 2020–2024 гг.: радикализация дискурса, бойкоты и скандалы (*The Last of Us II*, *Battlefield V*, *Hogwarts Legacy*).

Таким образом, в первой главе сформирован целостный теоретический контекст: видеоигры как массовый медиапродукт к 2020-м годам не остаются в стороне от глобальных культурных трендов, что ведёт к трансформации их содержания и одновременно провоцирует идеологические споры в сообществе.

Вторая глава («Оценка влияния «западной повестки» на разработчиков компьютерных игр») описывает процесс проверки выдвинутых гипотез. В нём изложены методика исследования и полученные результаты. Для сбора данных была проведена анкета/опрос среди групп разработчиков (N человек) из разных игровых компаний. Вопросы охватывали тему знакомство респондентов с западными играми и культурными феноменами, их отношение к западным методам работы (гибкая методология, творческие брифы и т.д.), а также самооценку степени влияния западных элементов на их проекты. Полученные данные были проанализированы с помощью статистических методов (корреляционный анализ, тесты значимости). Анкета из

25 вопросов, охватывающих демографические, профессиональные и мировоззренческие характеристики. Всего опрошено 100 респондентов. Выборка носила целевой характер – в неё вошли геймдизайнеры, художники, программисты и менеджеры проектов, проявляющие интерес к тематике влияния идеологии на игры. Основные гипотезы:

1. Негативно настроенные чаще замечают ухудшение качества игр.
2. Роль в разработке влияет на восприятие изменений (сюжет, визуал).
3. Позитивно настроенные реже прогнозируют спад влияния повестки.
4. Возраст и образование коррелируют с отношением.
5. Семейное положение и наличие детей влияют на позицию по повестке.
6. Разработчики, применяющие повестку, чаще считают её «правильным» направлением.
7. Те, кто испытывает давление — чаще противники повестки.

Статистический анализ подтвердил большинство выдвинутых предположений, выявив ряд отчетливых закономерностей. Прежде всего установлено, что отношение разработчика к «западной повестке» тесно связано с его оценкой изменений в качестве современных игр. Практически все респонденты, негативно настроенные по отношению к прогрессивным западным трендам, указали, что в последние годы игры становятся хуже именно вследствие внедрения этих тенденций. Среди же разработчиков, положительно воспринимающих идеи инклюзивности и разнообразия, никто не отметил ухудшения качества игр; большинство считает, что качество осталось на прежнем уровне, а некоторые даже видят определённые улучшения (например, более проработанные истории персонажей). Нейтрально настроенные специалисты, как правило, не заметили существенных изменений качества или затруднились с однозначной оценкой. Таким образом, гипотеза о связи отношения к «повестке» с восприятием качества игр полностью подтвердилась: негативное отношение коррелирует с оценкой о снижении качества, тогда как позитивное – с отсутствием таких оценок. Анализ также показал, что профессиональная роль респондента влияет на то, какие аспекты игр, по их

мнению, претерпевают изменения под влиянием повестки. Гейм-дизайнеры существенно чаще других обращали внимание на трансформации сюжетов и общей атмосферы игр (повестка диктует появление новых тем, отказ от одних клише и введение других). Художники (арт-специалисты) отметили изменения визуальной стилистики: появление нетипичных для жанра персонажей и обстановки, продиктованных требованиями разнообразия, либо же ограничения на изображение некоторых элементов вследствие опасений обвинений (цензура насилия, эротики и др.). Программисты и технические специалисты указывали на косвенные влияния, связанные с необходимостью адаптировать контент под новые стандарты (например, добавление опций для разных гендеров, фильтры чата, цензурные правки) – такие изменения иногда воспринимаются ими как препятствия, влияющие на баланс или усложняющие разработку. Однако в целом гипотеза о влиянии роли разработчика на восприимчивость к аспектам повестки подтвердилась лишь частично: различия между группами оказались не критичными. Все категории респондентов в той или иной мере признают влияние идеологии на игры, хотя акценты отличаются. Кроме того, выявлена связь между демографическими характеристиками разработчиков и их отношением к «повестке». Респонденты старших возрастов (примерно старше 35 лет), а также имеющие семью и детей, значительно чаще высказывали критичное отношение к рассматриваемым трендам. Они мотивировали свою позицию заботой о сохранении традиционных ценностей и опасениями относительно морального содержания игр для подрастающего поколения. Молодые разработчики без семейных обязательств, наоборот, оказались несколько более лояльными к изменениям или заняли выжидательную нейтральную позицию. Уровень образования в рамках данной выборки не продемонстрировал значимого влияния на ответы, поэтому гипотеза о влиянии образования подтвердилась слабо, тогда как роль возраста и семейного положения подтверждена более убедительно. Интересные результаты получены при анализе вопросов о собственном опыте внедрения элементов повестки и прогнозах на будущее. Те респонденты, которые лично включают

прогрессивные идеи в свои проекты (около четверти выборки), в большинстве своем оценивают этот путь как правильное направление развития индустрии. Они отмечают, что игры должны откликаться на изменения общества, и выражают надежду на продолжение и укрепление тренда инклюзивности. В то же время практически все опрошенные, которые сталкивались с давлением со стороны руководства компании или рынка с требованием следовать повестке (таких оказалось немного, порядка 5–7 человек), относятся к ней резко негативно. Эти специалисты указывают, что навязывание идеологических решений «сверху» демотивирует команду и, по их мнению, вредит качеству игры.

Наконец, значимым итогом главы 2 стало то, что значительная часть опрошенных (около 40%) прогнозирует скорое насыщение рынка идеями повестки. Многие выразили мнение, что влияние данной идеологии уже близко к своему максимуму и в ближайшие годы стабилизируется или начнёт ослабевать. Другая часть (около 30%) полагает, что тренд останется на текущем уровне, и лишь меньшинство (около 20%) ожидает его усиления. Для количественной оценки этого явления была построена упрощённая логистическая модель, описывающая распространение «повестки» во времени. По полученным данным модель прогнозирует выход влияния повестки на плато к середине 2020-х годов с последующим постепенным спадом.

Результаты:

- 82,6% негативно настроенных считают, что игры стали хуже. Из нейтральных — только 36%, из позитивных — никто.
- Роли: гейм-дизайнеры чаще фиксируют изменение атмосферы, но не всегда — сюжета. Художники и программисты также отмечают визуальные сдвиги.
- Возраст и образование: существенных различий не выявлено, но лица с высшим образованием склонны к нейтральной позиции.
- Наличие детей: коррелирует с критикой повестки. 63% родителей — негативны.

- Использование повестки: 12% респондентов включают её элементы в работу, из них 83% считают, что повестка сохранится.
- Давление: почти все, кто его ощущал, выражают отрицательное отношение к повестке.

Таким образом, эмпирическое исследование во второй главе подтвердило ряд гипотез и выявило конфликт ценностей между глобальными идеологическими трендами и восприятием их частью профессионального сообщества. Российские разработчики игр в массе своей относятся к «западной повестке» осторожно и прагматично: признавая неизбежность некоторых изменений, многие одновременно выражают опасения по поводу возможного негативного влияния на качество продукта и реакцию аудитории. В то же время результаты показывают, что окончательные решения в индустрии по-прежнему во многом определяются экономическими соображениями – новые идеологические нововведения будут закреплены в практике только в том случае, если они не наносят ущерба коммерческому успеху игр.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведенное исследование подтвердило высокую актуальность темы, связанной с влиянием западной культуры на разработку компьютерных игр. В последние годы в индустрии всё острее стоит вопрос об интеграции принципов инклюзивности и разнообразия, что сопровождается дискуссиями и противоречивыми оценками. «Западная повестка» – комплекс прогрессивных идей, включающий политику равноправия, многообразие персонажей, экологическую и социальную ответственность, – превратилась в значимый фактор, определяющий направление развития крупных игровых проектов. Теоретический анализ показал, что с начала 2000-х приоритеты игровой индустрии заметно сместились: от сугубо технических и развлекательных аспектов к отражению в играх актуальных социальных тем. К середине 2010-х годов во многих известных тайтлах появились элементы феминизма, мультикультурализма, критики устоявшихся стереотипов. Этот сдвиг во многом обусловлен глобализацией информационного поля: крупнейшие разработчики

базируются на Западе и находятся под воздействием западных академических и общественных трендов, а также требований инвесторов и регуляторов, настаивающих на стандартах равенства и инклюзивности. В итоге видеоигры, как массовое медиа, начали все чаще служить площадкой для продвижения идеалов социальной справедливости. Эмпирическая часть работы дала количественное подтверждение тому, что внедрение «западной повестки» воспринимается разработчиками неоднозначно и сопровождается своего рода ценностным конфликтом. С одной стороны, значительная доля специалистов отмечает негативные изменения в индустрии, связывая их с навязыванием идеологии: подтверждена корреляция между отрицательным отношением к повестке и мнением о снижении качества игр. С другой стороны, есть и группа разработчиков, приветствующих прогрессивные изменения, особенно среди тех, кто сам работает над подобными элементами – они видят в повестке потенциал для развития игрового нарратива и расширения аудитории. При этом большинство опрошенных сходятся во мнении, что индустрия достигла определённого порога насыщения идеологическими новшествами. Прогнозная модель, построенная на основе данных опроса, указывает на выход влияния повестки на плато: ожидается, что в ближайшие годы интенсивность внедрения новых идеологических элементов либо стабилизируется, либо пойдёт на спад. Данный вывод согласуется с мнением респондентов о том, что чрезмерная политизация контента имеет ограниченный потенциал на рынке.

Основные выводы исследования свидетельствуют, что западные социокультурные тренды приносят в разработку игр как новые возможности, так и новые риски. Происходит обогащение сюжетов и персонажей, однако параллельно возникает опасность отторжения со стороны части сообщества, не разделяющей навязываемые ценности. Наблюдается разрыв восприятия: для зарубежных компаний принципы DEI и социальная повестка стали почти обязательной нормой, тогда как часть российских разработчиков воспринимает их скептически, считая угрозой творческой свободе и традиционным устоям геймдева. Тем не менее, индустрия находит баланс, руководствуясь во многом

критериями коммерческой целесообразности – новые идеи приживаются, если они сочетаются с интересами рынка и не ведут к потере прибыли.

Практическая значимость полученных результатов заключается в их применимости для стратегического планирования и управления рисками в сфере разработки игр. Выявленные тенденции и закономерности помогут игровым компаниям более объективно оценивать реакцию аудитории на внедрение тех или иных идеологических новшеств. Построенная модель развития «повестки» даёт ориентир по временным рамкам актуальности тренда, позволяя бизнесу заранее подготовиться к возможному снижению интереса или, напротив, к необходимости учитывать новые запросы общества. Осознание того, какие аспекты повестки воспринимаются остро негативно, позволяет разработчикам и издателям минимизировать репутационные риски: при планировании контента и маркетинговых стратегий можно предусмотреть меры по сглаживанию конфликтов ценностей. Таким образом, выводы выпускной квалификационной работы могут быть использованы при разработке игровых проектов и формировании политики компаний, учитывающей баланс между актуальными глобальными тенденциями и ожиданиями локальной аудитории.