

DOI: 10.12731/2576-9782-2022-4-100-113

УДК 304.2

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА-СИМУЛЯТОР В МОЛОДЁЖНОЙ КУЛЬТУРЕ

*Е.М. Кудряшова, Е.М. Любимцева,
В.М. Ющенко, С.Г. Барина*

Цель. *Определить место, значение, перспективы компьютерной игры симулятора «The Sims» в культурном пространстве молодёжи, дополненном новой цифровой средой, и установить причины 20-летнего её успеха.*

Метод или методология проведения работы. *Основными теоретико-методологическими подходами к рассмотрению компьютерной игры выступают системный и комплексный. Специфика исследования выявила необходимость применения причинно-следственного анализа изучаемых явлений.*

Результаты. *Социокультурный аспект вовлечённости молодёжи в компьютерную игру «The Sims» первичен. Эстетический аспект (графика, технические характеристики, которые на протяжении 20 лет становились и лучше, и хуже) вторичен. Именно опыт переживания «жизненных ситуаций», построения своего мира, отношений, себя привлекает молодых игроков. Геймеры видят в игре уникальную философию и ценности, которые они разделяют с создателями игры, что выступает предпосылкой возникновения цифровой культурной общности на основе конкретной игры. Учитывая широкий круг игроков и интерес к компьютерным играм, принципиально их изучение именно в культурном контексте, поскольку психологические и иные характеристики уходят на второй план (в компьютерные игры играют самые разные люди, что не связано с какими-то личными особенностями, например, замкнутостью, неуверенностью в себе).*

Область применения результатов. *Результаты исследования могут быть применены в философии, культурологии, педагогике.*

Ключевые слова: *The Sims*; компьютерная игра; видеоигра; симулятор; игровой процесс; виртуальная реальность; влияние

COMPUTER SIMULATOR GAME IN YOUTH CULTURE

*E.M. Kudryashova, E.M. Lyubimtseva,
V.M. Yushchenko, S.G. Barinova*

Purpose. *The purpose of the study is to determine the place, meaning, perspectives of the computer game simulator “The Sims” in the cultural space of youth, supplemented by a new digital environment, and to establish the reasons for its 20-year success.*

Methodology. *The main theoretical and methodological approaches to the review of a computer game are systemic and complex. The specifics of the study revealed the need for a cause-and-effect analysis of the studied phenomenon.*

Results. *The sociocultural aspect of young people involvement in the computer game “The Sims” is primary. The esthetic aspect (graphics, technical characteristics, which have been getting better and worse over for 20 years) is secondary. Namely the experience of attempt “life situations”, building own world, relationships, yourself attracts young players. Gamers see the game as a unique philosophy and values, that they share with the creators of the game, which is a prerequisite for the emergence of a digital cultural community based on a particular game. Given the wide range of players and interest in computer games, it is important to study them in a cultural context, since psychological and other characteristics go by the wayside (a variety of people play computer games, which is not associated with any personal characteristics, for example, introversion, self-doubt).*

Practical implications. *The results of the study can be applied in philosophy, cultural studies and pedagogy.*

Keywords: *The Sims*; computer game; video game; simulator; game-play; virtual reality; impact

Введение

Стабильный интерес к игре с позиций педагогики, психологии, культурологии, философии закономерен: игра рассматривается в контексте социализации, воспитания, обучения, досуга, коррекции нарушений психофизического развития, группового единства, культуuroобразующего фактора и т. д. С развитием цифровой среды игровое поле в значительной степени переместилось в виртуальный мир компьютеров, технических устройств, гаджетов.

В последние годы чаще привыкли говорить о негативных последствиях цифровой среды и компьютерных игр. Речь обычно идёт о мрачных играх, сюжеты которых предполагают совершения убийств, подлостей и т. п. Если говорить о компьютерных играх в целом, то, лишь отрицая и отвергая новые форматы коммуникации, социализации, игры, мы рискуем увеличить разрыв поколений, культур. Анализируя же явления и феномены совместно с молодёжью, подростками, детьми, мы можем получить ответы на важные вопросы, научиться понимать друг друга, грамотно проектировать будущее, глубже изучать и решать проблемы культурного, философского, педагогического значения новой цифровой реальности.

С середины 80-х гг. начинается массовое вхождение компьютерных игр в культурный дискурс. В итоге сегодня компьютерная игра претендует на статус самостоятельной сферы реализации человеком собственной субъектности, которая нацелена на выстраивание многоуровневой бытийной симуляции в дискурсе виртуальной компьютерной реальности [2, С. 70].

Поставив перед собой цель установить причины 20-летнего успеха игры-симулятора «The Sims» у молодёжи, мы хотели бы тем самым определить место, значение, перспективы компьютерной игры в культурном пространстве молодёжи, дополненном сегодня новой цифровой средой.

Материалы и методы

Основными теоретико-методологическими подходами выступают системный и комплексный. Специфика исследования выявила

необходимость применения причинно-следственного анализа изучаемых явлений.

Результаты и обсуждение

Компьютерная игра представляет собой разновидность игр, в которых компьютер исполняет роль ведущего или партнёра по игре, а возникающие по ходу игры игровые ситуации воспроизводятся на экране дисплея или телевизора [1, С. 109-110]. Как известно, наибольшую часть приверженцев этого досуга составляют подростки и молодые люди. Компьютерные игры в современной реальности обрели статус социокультурного феномена, поскольку представляют собой уникальный способ вхождения в единое пространство коммуникативной виртуальной среды. Это «вирт-пространство» уже давно стало имманентным для современного человека [5, С. 50].

Обычно программы, реализующие игровые процессы, делятся на несколько видов: квесты, экшн, ролевые игры, стратегии, логические, азартные и симуляторы. Нами был рассмотрен последний тип цифрового игрового времяпрепровождения на примере игры «The Sims» – однопользовательской видеоигры в жанре симулятора жизни, разработанной командой разработчиков Maxis под руководством геймдизайнера Уилла Райта и изданной компанией Electronic Arts.

Симуляторы представляют собой программные и аппаратные средства, создающие впечатление действительности, отображая часть реальных явлений и свойств в виртуальной среде. Благодаря виртуальным мирам эволюционируют и распространяются инновационные виды социокультурного досуга, такие как косплей – костюмированная игра, киберспорт – состязание в виртуальном мире, фанфикшн – любительское сочинение, где любимым героям можно предложить личные версии развития судьбы, летсплей – жанр видео, где игрок снимает себя за игровым процессом с комментариями [7, С. 21]. Большая заинтересованность играми в жанре симулятор любителями видеоигр уже долгое время является одной из причин коммерческого успеха данного жанра видеоигр, а учитывая широкий успех «The Sims», можно отметить, что эта франшиза яв-

ляется настоящим бестселлером и классикой симулятора жизни в видеоиграх. Авторы игры даже создали для неё специальный язык (симлиш), на который популярные эстрадные исполнители перезаписывают свои хиты.

Сегодня виртуальная компьютерная игра становится образцом, эталоном современного культурного текста, в котором зарождается и распространяется определенная идеология и нарративы, так как любая игра содержит не только сюжетную линию, но и характеризуется определенным построением игрового процесса (геймплей). Игровая среда через виртуальный нарратив, разрешая или запрещая что-либо, формирует и возможность повторения проигрываемых действий в реальной практике. Так формируется мировоззрение современника, привыкающего все реальные практики прорабатывать в виртуальной игре, где игра становится фактором пропаганды, средством формирования его потребностей и желаний [7, С. 21].

После изучения интернет-форумов мы обнаружили, что целевая аудитория (группа людей, объединённых общими признаками, или объединённых ради какой-либо цели, задачи) игры «The Sims» весьма разнообразна: мужчины и женщины, молодые и взрослые люди, каждый из которых ищет в виртуальном мире что-то своё. Возможно, это объясняется реалистичностью и максимальной приближённостью игры к повседневной жизни обывателя. Создатели «The Sims» конструировали многообразие игровых режимов и вариативность действий, которые могут совершать игроки: создавать персонажа в мельчайших деталях, готовить блюда, строить жильё и разрабатывать уникальные дизайны интерьера, создавать семью, заводить домашних животных, заниматься садоводством, развивать навык писательства или любой другой, проживать опыт студенчества, общаться с друзьями и устраивать мероприятия, в некоторых версиях продукта можно испробовать себя в амплу сверхъестественных существ. Суммарно на всех платформах в «The Sims 4» (последняя часть видеоигры) среди активных геймеров числятся более тридцати миллионов человек за шесть лет. Можно сделать вывод, что «The Sims» воспринимается как игра универсальная, не

направленная на удовлетворение запросов лишь одной социальной группы, что является одной из причин её широкого распространения.

Содержательная линия и индивидуальные особенности компьютерных игр способны создавать особое игровое пространство, характеризующееся рядом специфических особенностей: иллюзорная, псевдореалистическая, мифологизированная картина мира или, иными словами, новые сконструированные миры (образ мира, созданный в человеческом воображении); выдуманные персонажи (чудовища и герои); королевства и континенты, эпохи и целые галактики и т. д. ... Следовательно, виртуальный мир, представленный в игровом пространстве, а в равной степени и вирт, становится альтердействительностью, выступает в основе самого мира, в котором человек может быть счастлив [5, С. 51].

Практическим подходом к исследованию вопроса о популярности игры стал метод анкетирования. Мы опросили более сотни студентов Института филологии и языковой коммуникации Сибирского федерального университета. Согласно полученным данным, на вопрос о целях, преследуемых игроками компьютерной игры «The Sims», абсолютное большинство выбрали отдых и развлечение, что довольно предсказуемо, ведь многие люди играют в видеоигры именно для того, чтобы расслабиться, занять свободное время, отвлечься от дел в реальной жизни. Около четверти определили своей целью создание идеального мира при помощи игры, то есть люди действительно стремятся убежать от проблем в виртуальную реальность и реализовать в ней свои жизненные приоритеты и идеалы. В то же время стремление игроков создать идеальную жизнь по ту сторону экрана отражает желание осуществить подобное и в реальности. «The Sims» даёт своей аудитории возможность стать творцом судьбы, ощутить власть над жизнью людей виртуальных. Одновременно с этим игра раскрывает потаённые влечения, страхи и опасения своих пользователей, предоставляя человеку возможность распорядиться безграничной свободой внутри компьютерной симуляции. Один предпочтёт пуститься во все тяжкие, используя различные чит-коды и модификации, другой же будет строить тихую и спокойную семейную жизнь.

Виртуальная культура наполняет игровые формы новым функционалом: инновационным, виртуально-обучающим, креативным, матричным, консолидирующим – и в то же время создаёт электронную симуляцию объектов, одномерность и клиповость мышления, нивелирующие воспитательно-креативную наполняемость культуры, подчеркивающие её релаксационно-потребительский статус в новых коммуникативных формах [7, С. 22].

На потребительском рынке «The Sims» выделяется широким спектром «творческих инструментов». Игра предоставляет неограниченные возможности в выборе персональных параметров героя, начиная с радикальной смены имиджа и заканчивая созданием потомства. Игроки могут не только «выращивать» своих симов, но и строить им дома, заводить семью, планировать отпуск и продвигать персонажа по карьерной лестнице [8, С. 86]. «The Sims», с одной стороны, напоминает кукольный домик, но в отличие от реально-го, игрок не совсем придумывает историю своей «куколки», а выбирает один из запрограммированных алгоритмов. Насколько это творчество в полном смысле слова? Искусственный интеллект может помочь решить эстетическую задачу, задачу погружения, но только в комплексе с другими аспектами геймдизайна. Более того, порой способности искусственного интеллекта приходится тормозить, ограничивать, чтобы сохранить интерес игрока, чтобы победа над компьютерным противником не была невозможна, ведь машина считает в разы быстрее и лучше человека. Кроме того, никто не может гарантировать, что неигровой персонаж, способный блестяще отвечать на вопросы, задавать их, эмоционально реагировать на происходящее, не наскучит игроку. Не разрушит ли слишком правдоподобный искусственный интеллект магический круг игры? Нужен ли будет кому-то слишком сложный неигровой персонаж? [4, С. 61]

Опросив студентов, мы убедились, что им представляются привлекательными возможности игры по реализации собственного потенциала и творческих идей, создания желаемых жизненных сценариев, домашних интерьеров и модных образов персонажей. Добавим, что все студенты, которые, как выяснилось, любят играть в «The Sims»,

являются успевающими в учёбе, не нарушают дисциплину и получают положительные оценки. То есть это благополучная часть аудитории компьютерной игры с позитивными жизненными установками.

Конечно, игра может иметь и негативные последствия для психики играющего в неё человека, например, для несформировавшейся личности подростка. Несмотря на то, что это компьютерная игра, игрок имеет ряд обязанностей, как и в реальной обыденной жизни. Например, в процессе игры пользователь может столкнуться со многими «жизненными трудностями» и нести за них (виртуальную) ответственность. Следовательно, человек получает некие представления об ответственности, результатом чего может стать появление определённой тревожности в связи с неустойчивым эмоциональным состоянием от появления огромного количества задач, страхом не выполнить жизненные цели, которые игрок выбрал для своего виртуального персонажа, или страхом смерти персонажа от неудовлетворенных потребностей [3]. К другим негативным последствиям можно отнести предпочтение мира виртуального миру реальному, эскапизм в крайней его форме.

Однако функционал игры-симулятора в целом может иметь и позитивное влияние на развитие личности, «тренируя» моделирование разных жизненных ситуаций, опыт их «переживания» или формируя определенные жизненные взгляды, идеалы, ценности и интересы. Наличие выраженного эффекта от контролируемых сеансов игры позволяет говорить о возможности тренировки когнитивных функций посредством компьютерных игр. Влияние игр на те или иные особенности познавательной сферы очень сильно зависит от типа предпочитаемых игр. Поэтому неправильно говорить о положительном или отрицательном влиянии на когнитивную сферу человека «компьютерных игр вообще». Можно сказать, что определённые типы игр могут способствовать развитию тех или иных когнитивных способностей и навыков [6, С. 17]. Компьютерные игры являются полноценной сферой жизни подростков, постепенно догоняющей по важности учёбу, спорт или хобби. В играх подростки отдыхают, общаются, приобретают социальные и когнитивные на-

выки. Игры становятся одним из «учебников жизни», частью культурной среды, формирующей личность [6, С. 22].

В результате исследования становится ясно, что феномен популярности «The Sims» имеет несколько обоснований. Прежде всего данная игра привлекательна для молодой аудитории возможностью сбежать от нежеланной реальности в виртуальную утопическую среду, чего так хочется многим подросткам и молодым людям. Также «The Sims» предоставляет игроку возможность отождествлять и идентифицировать себя с созданным персонажем, что подразумевает под собой эмоциональное воздействие на человека, всё больше притягивая его и вовлекая в процесс. В определённой степени игра помогает раскрыть креативный потенциал игрока и удовлетворить его творческие потребности. Игра предлагает обширные возможности воссоздания реальности в цифровом формате, что находит отклик среди людей юного и молодого возраста. Наконец, в данной игровой франшизе отсутствует понятие «право на ошибку», ведь, в зависимости от желания пользователя, сценариев может быть бесчисленное количество. Именно все перечисленные факторы и обеспечивают серии компьютерных игр «The Sims» успех, популярность и признание молодого поколения с момента её выпуска и до сих пор.

Изучая такие популярные компьютерные игры, исследователи «культурного диалога» от философии, культурологии, педагогики смогут глубже изучить культуру и ценности новых цифровых поколений, того, как именно молодое поколение самовыражается и развивается, какие способы и методы они используют для этого, какие культурные цели и задачи они преследуют, а также какую связь можно выстроить с ними, основываясь на их интересах и ценностях, отражённых в том числе в игре «The Sims», целевой аудитории данной видеоигры, которая, очевидно, преследует собственные культурные задачи и цели, разделяя ценности заявленной разработчиками философии игры. Открытых вопросов пока остаётся много. С одной стороны, любая игра – это мир фантазий. С другой стороны, автором цифровой фантазии выступает не один человек (ребёнок, подросток, молодой человек, родитель или педагог), игра выдаёт варианты, соз-

данные разработчиками, в соответствии с границами именно их творчества, ценностей, толерантности... Что же тогда первично, от чего отталкиваются создатели игры? Коммерческая составляющая? Новое мировоззрение? Так или иначе, мы не можем отвергать, но должны изучать и обсуждать это с нашими детьми и учениками.

Создатели «The Sims» стремились сделать игру не просто развлекательной, но и отражающей социальные и культурные тенденции: революция стиля и моды, традиции разных народов, проблемы потребления и потребительского образа жизни, вопросы гендерного равенства, расизма, эйджизма, обязанностей родителей, феминизма, бодипозитива, принятие людей вне зависимости от их самоидентификации и др. Таким образом, ценности, сама культура, культурный фон и культурный опыт, а также коммуникация внутри игры, её сюжет и истории, возможности и цели, воплощаемые и преследуемые разработчиками, отражают культурную коммуникацию и идентификацию современного человека.

Заключение

Данные из научных источников в целом согласуются с результатами нашего опроса студентов и позволяют нам сделать некоторые выводы:

1. Социокультурный аспект вовлечённости молодёжи в компьютерную игру «The Sims» первичен. Эстетический аспект (графика, технические характеристики, которые на протяжении 20 лет становились и лучше, и хуже) вторичен. Именно опыт переживания «жизненных ситуаций», построения своего мира, отношений, себя привлекает молодых игроков.

2. Геймеры видят в игре уникальную философию и ценности, которые они разделяют с создателями игры, что выступает предпосылкой возникновения цифровой культурной общности на основе конкретной игры.

3. Учитывая широкий круг игроков и интерес к компьютерным играм, принципиально их изучение именно в культурном контексте, поскольку психологические и иные характеристики уходят на второй план (в компьютерные игры играют самые разные люди, что не связано с какими-то личными особенностями, например, замкнутостью, неуверенностью в себе).

Список литературы

1. Азимов Э. Г., Щукин А. Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). М.: Издательство ИКАР, 2009. 448 с.
2. Беляев Д. А. Виртуальное net-бытие пост (сверх) человека // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 7. Философия. Социология и социальные технологии. 2012. № 3 (18). С. 68-73.
3. Корнилова В. С. Компьютерная игра «The Sims 3»: преимущества и недостатки для развития подростка // Мир педагогики и психологии: международный научно-практический журнал. 2022. № 01 (66). <https://scipress.ru/pedagogy/articles/kompyuternaya-igra-the-sims-3-preimushhestva-i-nedostatki-dlya-razvitiya-podrostka.html>
4. Латыпова А. Р. Игровой искусственный интеллект как медиум социального мира // Международный журнал исследований культуры. 2019. № 1 (34). С. 46-61.
5. Лопатинская Т. Д. Символический опыт смерти в структуре компьютерной игровой среды // Общество: философия, история, культура. 2018. № 4. С. 49-54.
6. Макалатия А. Г., Матвеева Л. В. Субъективные факторы притягательности компьютерных игр для детей и подростков // Национальный психологический журнал. 2017. № 1 (25). С. 15–24. <https://doi.org/10.11621/npj.2017.0102>
7. Новикова О. Н. Игровая деятельность человека в пространстве виртуальной реальности // Социум и власть. 2018. № 6 (74). С. 6-25.
8. Русакова О. Ф., Преображенская А. С. Дискурс компьютерной игры the Sims // Дискурс-Пи. 2010. Т. 9. № 1-2. С. 85-89.
9. Сычев А. А. Университетская идентичность в современном мире: ценностные ориентиры и вызовы // Ведомости прикладной этики. 2022. № 59. С. 47-59.
10. Фофанова К. В. Социальная политика в постглобальном мире. Hill m., irving z. (2020) exploring the world of social policy. Bristol: policy press. 252 p. Isbn: 9781447334996 // Журнал исследований социальной политики. 2022. Т. 20. № 1. С. 169-173. <https://doi.org/10.17323/727-0634-2022-20-1-169-173>

References

1. Azimov E. G., Shchukin A. N. *Novyj slovar' metodicheskikh terminov i ponyatij (teoriya i praktika obucheniya yazykam)* [A new dictionary of methodological terms and concepts (theory and practice of teaching languages)]. Moscow : Izdatel'stvo IKAR, 2009, 448 p.
2. Belyaev D. A. Virtual'noe net-bytie post (sverh) cheloveka [Virtual net-being post (over) human]. *Vestnik Volgogradskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya 7. Filosofiya. Sociologiya i social'nye tekhnologii* [Bulletin of the Volgograd State University. Series 7. Philosophy. Sociology and social technologies], 2012, no. № 3 (18), pp. 68-73.
3. Kornilova V. S. Komp'yuternaya igra «The Sims 3»: preimushchestva i nedostatki dlya razvitiya podrostka [Computer game “The Sims 3”: advantages and disadvantages for the development of a teenager]. *Mir pedagogiki i psihologii: mezhdunarodnyj nauchno-prakticheskij zhurnal* [The world of pedagogy and psychology: international scientific and practical journal], 2022, no. 01 (66). <https://scipress.ru/pedagogy/articles/kompyuternaya-igra-the-sims-3-preimushhestva-i-nedostatki-dlya-razvitiya-podrostka.html>
4. Latypova A. R. Igrovoj iskusstvennyj intellekt kak medium social'nogo mira [Game artificial intelligence as a medium of the social world]. *Mezhdunarodnyj zhurnal issledovanij kul'tury* [International Journal of Cultural Studies], 2019, no. 1 (34), pp. 46-61.
5. Lopatinskaya T. D. Simvolicheskij opyt smerti v strukture komp'yuternoj igrovoj sredy [The symbolic experience of death in the structure of the computer game environment]. *Obshchestvo: filosofiya, istoriya, kul'tura* [Society: philosophy, history, culture], 2018, no. 4, pp. 49-54.
6. Makalatiya A. G., Matveeva L. V. Sub'ektivnye faktory prityagatel'nosti komp'yuternyh igr dlya detej i podrostkov [Subjective factors of attractiveness of computer games for children and adolescents]. *Nacional'nyj psihologicheskij zhurnal* [National psychological journal], 2017, no. 1 (25), pp. 15–24. <https://doi.org/10.11621/npj.2017.0102>
7. Novikova O. N. Igrovaya deyatel'nost' cheloveka v prostranstve virtual'noj real'nosti [Game activity of a person in the space of virtual reality]. *Socium i vlast'* [Society and power], 2018, no. 6 (74), pp. 6-25.

8. Rusakova O. F., Preobrazhenskaya A. S. Diskurs komp'yuternoj igry the Sims [The Sims computer game discourse]. *Diskurs-Pi* [Discourse-Pi], 2010, vol. 9, no. 1-2, pp. 85-89.
9. Sychev A. A. *Vedomosti prikladnoy etiki*, 2022, no. 59, pp. 47-59.
10. Fofanova, K. V. *Sotsial'naya politika v postglobal'nom mire*. Hill m., irving z. (2020) exploring the world of social policy. Bristol: policy press. 252 p. Isbn: 9781447334996. *Zhurnal issledovaniy sotsial'noy politiki*, 2022, vol. 20, no. 1, pp. 169-173. <https://doi.org/10.17323/727-0634-2022-20-1-169-173>

ДАнные ОБ АВТОРАХ

Кудряшова Елизавета Михайловна, студент Института филологии и языковой коммуникации
Сибирский федеральный университет
пр. Свободный, 79, г. Красноярск, 660041, Российская Федерация
EKudryashova-IY21@stud.sfu-kras.ru

Любимцева Екатерина Михайловна, студент Института филологии и языковой коммуникации
Сибирский федеральный университет
пр. Свободный, 79, г. Красноярск, 660041, Российская Федерация
lyubimtseva.k17@ya.ru

Ющенко Вера Михайловна, студент Института филологии и языковой коммуникации
Сибирский федеральный университет
пр. Свободный, 79, г. Красноярск, 660041, Российская Федерация
dwrkvera@gmail.com

Барина Софья Геннадьевна, доцент кафедры общей и социальной педагогики, кандидат философских наук
Сибирский федеральный университет
пр. Свободный, 79, г. Красноярск, 660041, Российская Федерация
barinova-sg@mail.ru

DATA ABOUT THE AUTHORS

Elizaveta M. Kudryashova, Student, School of Philology and Language Communication

Siberian Federal University

79, Svobodny Ave., Krasnoyarsk, 660041, Russian Federation

EKudryashova-IY21@stud.sfu-kras.ru

Ekaterina M. Lyubimtseva, Student, School of Philology and Language Communication

Siberian Federal University

79, Svobodny Ave., Krasnoyarsk, 660041, Russian Federation

lyubimtseva.k17@ya.ru

Vera M. Yushchenko, Student, School of Philology and Language Communication

Siberian Federal University

79, Svobodny Ave., Krasnoyarsk, 660041, Russian Federation

dwrkvera@gmail.com

Sof'ya G. Barinova, Associate Professor, Department of General and Social Pedagogy, Ph. D. in Philosophy

Siberian Federal University

79, Svobodny Ave., Krasnoyarsk, 660041, Russian Federation

barinova-sg@mail.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4388-901X>

Поступила 04.11.2022

После рецензирования 17.11.2022

Принята 20.11.2022

Received 04.11.2022

Revised 17.11.2022

Accepted 20.11.2022