

Научная статья  
УДК 141.319.8  
DOI: 10.18101/1994-0866-2026-1-29-38

## **Роль видеоигр в изменении идентичности человека**

© **Артамонов Александр Олегович**

главный специалист-эксперт,  
Ярославский межрегиональный УФАС России  
Россия, 150000, г. Ярославль, ул. Свободы, 46  
artamonov.ao.phil@gmail.com

**Аннотация.** Статья посвящена влиянию видеоигр на человека. Возрастающее значение видеоигр в современной культуре свидетельствует об актуальности исследований, посвященных изменениям в восприятии человеком себя и окружающей действительности. Концепция идентичности дает возможность предметно рассмотреть данную проблему и позволяет отразить субъективное отношение человека к тем или иным событиям в процессе интерпретации. Связь идентичности и процесса интерпретации раскрывается в концепции нарративной идентичности П. Рикёра. Художественное произведение предоставляет человеку культурные ресурсы для формирования персонального смысла в процессе интерпретации себя. Видеоигры выступают новым источником смыслов, составляющих современную культуру, и демонстрируют игроку социокультурные ситуации, способные повлиять на идентичность. Сила такого воздействия зависит от сложности видеоигры как элемента культуры, которая формируется за счет сюжета, игрового процесса, дизайна окружения, звукового сопровождения и их гармоничного взаимодействия. При этом в основе изменения самовосприятия человека лежит процесс идентификации. Он способствует трансформации игровых событий в значимые воспоминания, заключающие в себе опыт проживания социокультурных ситуаций. Это свидетельствует о роли видеоигр как источника культурных ресурсов, используемых в постоянном процессе интерпретации идентичности.

**Ключевые слова:** видеоигры, исследование видеоигр, идентичность, нарративная идентичность, интерпретация идентичности, идентификация, персонаж видеоигры, игровой процесс, игрок, самовосприятие.

### **Для цитирования**

Артамонов А. О. Роль видеоигр в изменении идентичности человека // Вестник Бурятского государственного университета. Философия. 2026. Вып. 1. С. 29–38.

В настоящее время видеоигры активно захватывают досуг населения, не ограничиваясь отдельными возрастными группами, расширяется сфера их применения в образовании, профессиональной деятельности. Вопрос влияния данного вида развлечений на человека уже многие десятилетия является предметом самых разных научных исследований и нисколько не теряет своей актуальности. Более того, видеоигры стремительно усложняются, в их производстве могут участвовать сотни человек: не только программисты, но и геймдизайнеры, сценаристы, художники и графические дизайнеры, аниматоры, композиторы. Активное внедрение

искусственного интеллекта (ИИ) вносит свои коррективы в процесс разработки, позволяя даже небольшим командам претендовать на создание амбициозных проектов. Это говорит о том, что в настоящее время требуется применение все новых и новых подходов, позволяющих не только выявлять отдельные позитивные и негативные эффекты воздействия видеоигр на человека, но и устанавливать устойчивые изменения восприятия им как окружающего мира, так и самого себя.

Подойти к данной проблеме предметно позволяет концепция идентичности, которая, по мнению Э. Эриксона, основывается «на ощущении тождества самому себе и непрерывности своего существования во времени и пространстве и на осознании того факта, что твои тождество и непрерывность признаются окружающими» [6, с. 58–59]. В настоящее время термин является междисциплинарным, применяется в психологии, социологии, культурологии, философии, политологии, где рассматривается в том или ином аспекте, обусловленном спецификой отрасли знания.

Проблема исследования идентичности заключается в сложной природе этого феномена, который объединяет в стремлении к его осмыслению различные дисциплины и находится как бы на стыке рационального и иррационального, общего и индивидуального. С одной стороны, мы имеем некоторое систематизированное знание в контексте внутренних психических или внешних социальных (символических) процессов. С другой стороны, изучение идентичности — это не только унифицированный взгляд со стороны, но и сфера самопознания, самопонимания. Так, идентичность может быть представлена в сознании в виде последовательности событий, впечатлений и ощущений, то есть как рассказ человека о себе. Такая история помещена в определенный контекст и позволяет установить отношение субъекта к определенным воспоминаниям. Указанное отношение зависит от тех или иных переживаний, лежащих в основе обозначенных воспоминаний.

Иными словами, речь идет об интерпретации человеком самого себя. Связь идентичности, не познаваемой по своей сути, и процесса интерпретации раскрывается в концепции нарративной идентичности П. Рикёра. Философ обнаруживает в художественном произведении и идентичности общую черту. Речь идет о единстве, сохраняемом несмотря на внутреннее противоречие. Произведение предстает «соединением в единстве постоянства и изменения», где чистая случайность, не связанная с необходимостью или вероятностью, включается в общий ход рассказываемой истории, который, напротив, характеризуется заданным автором упорядоченным движением от начала к финалу [4].

В процессе чтения перед человеком предстает текст, который в своей целостности выражает тот или иной смысл, который нельзя обнаружить, анализируя отдельные фразы, его составляющие, а внутренняя конфигурация текста способствует интеллигентности, то есть приросту смысла, производимому читателем из синтеза своей жизненной истории с историей произведения [5]. Иными словами, речь идет о выходе за границы произведения, приобщении его символических ресурсов к собственному духовному производству. Текст и история произведения соотносятся читателем с собственным мировоззрением, ценностями, убеждениями, опытом.

Обнаружение в произведении в процессе интерпретации себя персонального смысла позволяет говорить о том, что именно культура, в данном случае выраженная в виде данного произведения, способствует изменению идентичности.

Так как культура является хранителем ценностей, обращение к ней позволяет найти то, что близко отдельной личности. Через образы и сюжет видеоигра транслирует смыслы, составляющие современную культуру, а сама оценивается на предмет художественной, эстетической ценности.

Не только идентичность, но и сами игры являются сложным феноменом. Тем не менее видеоигра является законченной структурой, что упрощает ее анализ. В процессе разделения видеоигры на отдельные элементы нельзя не заметить, что двумя столпами ее сущности и источниками притяжения являются игровой процесс (геймплей) и пространство, в котором этот процесс реализуется, включая нарративную динамику (изменения в пространстве в связи с движением сюжета).

Гармоничное сочетание игрового процесса и пространства позволяет игроку лучше понимать роль другого (персонажа), а также социокультурные ситуации, в которые помещается последний. Здесь стоит говорить о более эффективном усвоении культуры, ресурсы которой используются в формировании идентичности.

Игровой процесс в нашем понимании в большей степени характеризуется дискретностью, так как его практически всегда можно разбить на отдельные повторяемые циклы. Наиболее наглядно это проявляется в сессионных онлайн-играх, в которых геймплей разделен на повторяемые сессии (матчи). В одиночных играх цикличность чаще всего выражается в чередовании активного игрового процесса с более спокойными стадиями, сводящимися к общению с другими персонажами, решению головоломок или подготовке к следующему динамичному циклу.

В целом повторяемость, обнаруживаемая в геймплее, связана с ограниченным количеством механик, насколько бы разнообразными они ни были. Например, в рамках отдельного сражения всегда есть наиболее подходящий или даже единственный предусмотренный геймдизайнером способ одолеть противника. К каждому игровому врагу, как к замку, фактически подбирается ключ. Когда врагов несколько или одновременно присутствуют дополнительные задачи, образуется целая комбинация и так далее.

С цикличностью также связано использование сопутствующих механик, необходимых для прохождения (игры внутри игр, например, карточные игры в *Fallout: New Vegas* или кости в первых двух частях серии игр *The Witcher*), сбор разного рода коллекционных предметов, которые спрятаны на локациях, и даже целый жанр «метроидвания», предполагающий возврат игрока, имеющего новые способности, на уже пройденные уровни (*Hollow Knight*).

Наиболее наглядно цикличность просматривается в классических видеоиграх. Так, для типичного приключенческого экшена характерна следующая схема: одна локация соответствует одному уровню, к нему привязан ограниченный набор механик (например, необходимость растапливать лед на локации с зимним биомом) и обычных противников, а завершение уровня предполагает схватку

с особым противником — боссом, победа над которым достигается особым, ранее не встречающимся и, как правило, впоследствии не повторяющимся способом.

Игрок погружен в механику, он захвачен действием, формирует паттерны. Ему нужно придумать план действия против новых противников, рассчитать количество ресурсов, продумать схему развития персонажа. По сути, речь идет об усвоении законов видеоигры, способствующих улучшению и углублению игрового опыта, однако за пределами виртуального мира нет возможности применить данные правила. Полученные навыки остаются востребованными только внутри игры. Так, мастерство в одной онлайн-игре абсолютно не гарантирует достижение тех же высот в другой, хотя у играющего человека и складывается определенная база, позволяющая интуитивно ориентироваться в различных продуктах.

Таким образом, видеоигры, в которых в целом сделан упор на механику, помогают игроку развивать определенные качества: способность концентрировать внимание, скорость реакции, логическое мышление, пространственную ориентацию [2].

Что касается игрового мира, то он в представлении как разработчиков, так и игроков существует как нечто единое. Трудно выделить какой-нибудь отдельный элемент из общего восприятия локации. Также трудно оценивать сюжет, действия неигровых персонажей (NPC) вне хода истории и общего прохождения.

И сюжет, и мир схватывается целостно в силу их символического значения. В совокупности они не только дают опыт, аналогичный кино, но и делают его намного глубже ввиду активной роли игрока, действия которого приводят к определенным последствиям в виртуальном пространстве. Это дает возможности для рефлексии на более высоком уровне. Человек не просто погружен в художественно-эстетический континуум как сторонний наблюдатель, он приводит игру в движение, при этом не только санкционируя те действия, которые предусмотрены сюжетом. В нелинейных видеоиграх игрок вправе выбирать дальнейший ход истории, вершить судьбы персонажей, определять игровую идентичность персонажа.

Все это позволяет примерить на себе различные образы, поступить так, как кажется правильным, или, наоборот, пойти непривычным путем и посмотреть на результат. Все это дает огромный ценностный материал для саморефлексии.

Такой культурный опыт, получаемый в процессе игры, не ограничен рамками последней. Рассказываемые авторами видеоигр истории существуют по известным правилам: устанавливают цели, имеют сценарную структуру, содержат конфликт, передают эмоции. В их основе все то же, что было сто, двести, пятьсот лет назад. Характеры персонажей, обстоятельства здесь также выражают художественную идею.

В видеоиграх находят свое место и все известные культурные архетипы. Многие авторы в принципе сходятся во мнении, что виртуальный игровой мир является мифологическим [2].

Сложность видеоигры как элемента культуры зависит от сюжета, игрового процесса, дизайна окружения, звукового сопровождения и их гармоничного взаимодействия. Чем большей сложностью обладает игра, тем более глубоким уровнем

погружения она характеризуется и тем выше шанс подтолкнуть играющего к самопознанию, выявить общие точки между игрой и внутренним миром человека.

Связующим звеном в этом процессе является роль, отведенная игроку. Благодаря интерактивности видеоигра воспроизводит социокультурные ситуации так, что позволяет игроку лучше понять такую ситуацию и самого себя в процессе ее проживания.

С человеком, примеряющим различные роли и ощущающим себя соавтором, установить связь легче, чем с пассивным наблюдателем. В связи с этим рассмотрим ряд концепций, посвященных восприятию человеком персонажа того или иного произведения.

Так, Кристоф Климт, Дороти Хефнер и Питер Вордерер рассматривают систему отношений между человеком и персонажем, анализируя различные теоретические концепции в сфере психологии и коммуникации [9]. Например, парасоциальные отношения, предложенные Дональдом Хортоном и Ричардом Воллом, описывают возникающую привязанность зрителей к персонажам телевидения и кино, так как последние представляют собой симуляцию реальных социальных взаимодействий и потому интуитивно воспринимаются как действующие в подлинной социальной обстановке [9].

Теории Дольфа Зилмана помимо прочего основываются на том, что медийные персонажи, их качества и поступки являются предметом оценки со стороны аудитории [9]. Маркером отношения здесь выступает эмоциональный отклик, который базируется на мировоззрении и ценностях зрителя. Если персонаж соответствует моральным принципам публики, то впоследствии она не только будет ему сопереживать, но и желать благополучной судьбы. Игра с такими симпатиями и ожиданиями является неотъемлемой частью работы сценариста.

Согласно модели PEFiC, разработанной Элли Конейн и Йоханом Хорном, отношение к вымышленному персонажу не сводится к простой дихотомии, а является результатом переплетения положительных и отрицательных оценок (хороший — плохой, красивый — уродливый, реалистичный — нереалистичный) при сравнении с самим наблюдателем (схожесть, релевантность, валентность), в результате чего по отношению к медийному герою одновременно определяется и уровень «включенности», и дистанция [10]. Иными словами, аудитория может любить персонажа за одни качества и поступки и не любить за другие. В такой модели зритель и персонаж изначально противопоставлены, а граница между ними неустраима [9].

Теория транспортиции М. Грина и Т. Брока описывает особое состояние погруженности человека в нарратив, которое имеет общие характеристики с потоком, вовлеченностью, присутствием, идентификацией [3]. Нахождение в таком состоянии способствует усилению психологического воздействия нарратива и может привести к изменению убеждений [3]. Эффективность данного процесса зависит от уровня транспортиции. Однако, несмотря на то, что человек отстраняется от реального мира и как бы становится частью повествования, он тем не менее не сливается с персонажем, атрибуты которого берутся за основу в процессе корректировки убеждений [9].

Приведенные теории наглядно показывают, что как бы человек ни был эмоционально привязан к персонажу, последний для него — отдельная сущность, объект, а сама структура описываемых отношений сводится к управлению дистанцией [9].

Вместе с тем некоторые авторы (К. Отли, Д. Коэн) применительно к данной ситуации вводят в оборот понятие идентификации, которая строится на ментальной симуляции внутреннего состояния героя истории [9]. В ее основе лежит творческое воображение. Читатель и зритель распознают внутреннее состояние персонажа посредством текста (такие приемы, как внутренний монолог, могут облегчить данный процесс) и аудиовизуальной информации.

Следовательно, симуляция состояния является ничем иным, как расшифровыванием знаков, что аналогичным образом ставит персонажа в положение объекта.

С другой стороны, концепции идентификации, предложенные К. Отли и Д. Коэном, лучше раскрываются на примере видеоигр. Исходной точкой является способность таких игр симулировать само бытие аватара, не важно, является он индивидуализированным (с характером, мотивацией, историей) или представляет собой деперсонифицированное выражение той или иной социальной роли (например, военного) [9].

При этом в отличие от литературы в структуре отношений «человек — игровой персонаж» творческое воображение теряет свою силу. В целом воображение несет в себе ряд рисков, на которые указывает П. Рикёр: «...использование воображаемых ситуаций по отношению к самости является небезопасной игрой, если предположить, что повествование значительным образом сказывается на рефигурации самости. Опасность порождают колебания между соперничающими способами идентифицирования, которым подвержена сила воображения. Более того, в поисках идентичности субъект не может не сбиться с пути. Именно сила воображения приводит субъекта к тому, что он сталкивается с угрозой утраты идентичности, отсутствия «я», явившихся причиной страданий Музиля и в то же время источником поиска смысла, чему было посвящено все его творчество» [4, с. 36].

В свою очередь, видеоигры сужают пространство для воображения до минимума. Все уже находится перед глазами, что позволяет игроку сконцентрироваться на самом процессе. Погружение в видеоигру влечет кратковременное изменение самовосприятия, то есть концепции Я. В момент такой симуляции игрок приписывает себе качества игрового персонажа, последние секундно интегрированы в структуру представления о себе. Когда игровая сессия заканчивается или игрока отвлекают от процесса, Я быстро возвращается в исходное положение [9].

Так, ряд исследований подтверждает гипотезу о том, что человек, испытывающий личную связь с другими людьми, склонен приписывать себе их черты в процессе конструирования идентичности [9]. Идентификация с игровым персонажем может действовать по аналогичному принципу и обеспечивать бессознательное приобщение атрибутов аватара к структуре самовосприятия.

Данный процесс постоянно поддерживается различными стимулами, создаваемыми видеоигрой, на которые игрок дает мгновенный отклик, что способствует

стабильности кратковременного изменения восприятия. О полном слиянии с аватаром говорить не приходится, речь идет о сокращении с ним дистанции. Реалистичность персонажа коррелирует с количеством атрибутов, которые могут приобщены игроком [9]. Очевидно, что ассоциативные связи с героем человеческой расы намного сильнее, чем с фэнтезийным существом или инопланетянином, однако последние способны проявлять все те же качества: доброту, честность, целеустремленность. Именно такие атрибуты будут восприняты игроком.

Уровень вовлеченности в игровой процесс не является постоянным и варьируется в зависимости от происходящего на экране [7]. Например, связь с персонажем теряется в момент его смерти или следующей за ней загрузки уровня. Обратная ситуация наблюдается в наиболее важных для повествования эмоциональных сценах, после чего интенсивность идентификации снова снижается. Допустим, в начале новой локации до возникновения каких-либо интерактивных событий или в тот момент, когда территория полностью изучена и игрок не знает, что нужно сделать дальше, чтобы продвинуться в прохождении, он пытается как бы поставить себя на место геймдизайнера.

Иными словами, идентификация осуществляется наиболее интенсивно тогда, когда проявляется идентичность персонажа. Возможность ее дополнить, реализовав свободу, даруемую игрой, позволяет игроку влиять на изменение самовосприятия. Обычно этот аспект наиболее ярко представлен в видеоиграх жанра RPG. С помощью соответствующего редактора игрок выбирает расу, пол, внешний вид и происхождение своего героя, наделяет его особыми качествами и умениями. В процессе прохождения, взаимодействуя с другими персонажами и по-разному реагируя на игровые события, игрок создает определенный образ персонажа в глазах окружающих. Только от него зависит, будет ли персонаж образцовым положительным героем, противоречивым антигероем или безжалостным злодеем.

Игрок может создать для себя образ идеального Я, проявить свою подлинную идентичность, освобожденную от ограничений социальных ролей или, наоборот, выбрать непривычную поведенческую модель. В зависимости от видеоигры меняется спектр таких возможностей, но даже наличие полностью прописанного главного героя не исключает его превращения для игрока, например, в образец мужественности.

Очевидно и то, что если получаемый игровой опыт противоречит реальному опыту человека по причине морально неприемлемого поведения персонажа, в процессе идентификации возникнут проблемы. Игрок просто не захочет ассоциировать себя с аватаром и установит с ним большую дистанцию, при желании ориентируясь только на допустимые атрибуты [9].

Таким образом, идентификация является этапом погружения и лежит в основе изменения самовосприятия человека. Изложенный процесс фактически выступает точкой, в которой сходятся ресурсы видеоигры, в том числе нарратив, с потребностями игрока, которые помимо прочего исходят и из идентичности [8].

Удовлетворение потребностей с помощью видеоигр влечет возникновение устойчивых элементов персональной идентичности. Так, идентификация

с персонажем, обладающим качествами идеального или возможного Я, помогает перенять необходимые черты и устранить ощущение несоответствия самому себе. Виртуальное пространство многопользовательских игр выступает безопасным местом для самовыражения, так как не ограничивает игрока его привычными социальными ролями. В одиночных видеоиграх игрок может остаться наедине с собой, перезагрузиться и найти в такой обстановке пространство для саморефлексии.

Отдельно следует отметить потребность в достижении результатов. В этом плане одиночные видеоигры предлагают управляемые трудности, преодоление которых не только приносит чувство удовлетворения, но и вселяет в человека решимость бороться с препятствиями уже в реальной жизни. В свою очередь, многопользовательские видеоигры не мыслятся без конкуренции между игроками. Здесь для того, чтобы стать лучшим, может потребоваться не меньше усилий, чем в реальном спорте. Стратегическое мышление, реакция, навыки работы в команде — без этих качеств трудно соперничать с большим количеством людей, также желающих проявить себя.

Испытания, с которыми приходится сталкиваться в видеоиграх, стимулируют к поиску новых способов их прохождения, проводить работу над собой, устраняя различные преграды — например, собственную невнимательность или нетерпеливость, то есть пересматривать структуру идентичности [8].

Исследования видеоигр в части их воздействия на человека ведутся на протяжении долгого времени и не дают однозначных результатов [2]. Ответ кроется в разнообразии человеческого опыта. К играм обращаются люди с отличающимся набором ожиданий и потребностей, убеждений и увлечений, многое зависит и от возраста, с которого началось знакомство с игровой индустрией. Каждый человек вступает в эти отношения со своей идентичностью. Множество переменных расширяет объем анализируемой информации и в конечном итоге усложняет получение научного знания.

В связи с этим субъективное ощущение, понимание собственной идентичности выходит на первый план. Взгляд со стороны не позволяет узреть огромную работу внутреннего мира человека, по большей части скрытую и от него самого.

На это обращает внимание З. Бауман: «Идентичность кажется фиксированной и твердой лишь при беглом осмотре извне. Какой бы твердостью она ни обладала, при рассмотрении изнутри с точки зрения собственного биографического опыта она кажется хрупкой, уязвимой и постоянно раздираемой внутренними силами, раскрывающими ее текучесть, и внешними течениями, угрожающими разорвать на куски и унести любую воспринятую форму» [1, с. 92].

Идентичность формируется и изменяется как человеком, так и его окружением. Многое воспринимается неосознанно, автоматически. Изменяющаяся структура, отсутствие четких границ — все это свидетельствует о принципиальной непознаваемости идентичности. Следовательно, на первый план выходит именно опыт идентичности [11]. Такой опыт заключен в памяти о переживаниях собственной уникальности, оформившихся в воспоминания. Обращаясь к ним, человек интерпретирует себя и, соответственно, свою идентичность.

Таким образом, можно прийти к выводу, что влияние видеоигр на идентичность человека складывается из кратковременных эффектов, связанных благодаря идентификации с персонажами, с изменением самовосприятия в ходе игрового процесса. Данные эффекты выступают основой для трансформации игровых событий в значимые воспоминания, заключающие в себе опыт проживания социокультурных ситуаций. Это позволяет говорить о роли видеоигр как источника культурных ресурсов, используемых в постоянном процессе интерпретации идентичности.

#### *Литература*

1. Бауман З. Текущая современность. Санкт-Петербург : Питер, 2008. 240 с.
2. Видеоигры: введение в исследования / ответственный редактор Е. В. Галанина. Томск : Издательский дом Том. гос. ун-та, 2018. 396 с.
3. Кубрак Т. А., Старостина А. А. Нарративная транспортировка как фактор психологического воздействия кино // Культурно-историческая психология. 2023. Т. 19, № 4. С. 26–33. DOI: <https://doi.org/10.17759/chp.2023190403>.
4. Рикёр П. Герменевтика. Этика. Политика. Московские лекции и интервью. Москва : ЭКСМО, 1995. 190 с.
5. Тета Ж.-М., Маяцкий М. Нарративная идентичность как теория практической субъективности. К реконструкции концепции Поля Рикёра // Социологическое обозрение. 2012. № 2. С. 100–121. DOI: <https://doi.org/10.3917/etr.0894.0463>.
6. Эрикссон Э. Идентичность : юность и кризис. Москва : Флинта : МПСИ : Прогресс, 2006. 352 с.
7. Ecenbarger C. *The Impact of Video Games on Identity Construction*. 2014. Available at: [https://www.academia.edu/11915364/The\\_Impact\\_of\\_Video\\_Games\\_on\\_Identity\\_Construction](https://www.academia.edu/11915364/The_Impact_of_Video_Games_on_Identity_Construction) (accessed 25.05.2025).
8. Jingyang Ai, Cross B., Bignel C. *The Construction of Gamer Identity in Narratives about Video Game Playing and Formal Education Learning Experiences*. 2023. Available at: [https://www.researchgate.net/publication/375477925\\_The\\_construction\\_of\\_gamer\\_identity\\_in\\_narratives\\_about\\_video\\_game\\_playing\\_and\\_formal\\_education\\_learning\\_experiences](https://www.researchgate.net/publication/375477925_The_construction_of_gamer_identity_in_narratives_about_video_game_playing_and_formal_education_learning_experiences) (accessed 25.05.2025).
9. Klimmt C., Hefner D. and Vorderer P. A. *Communication Theory*. 2009, vol. 19, no. 4, pp. 351–373.
10. Konijn E, Hoorn J. Some like it bad: testing a model for perceiving and experiencing fictional characters. *Media Psychology*. 2005; 7: 107–144.
11. Muriel D, Crawford G. Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society. Routledge, 2018, 208 p. DOI: <https://doi.org/10.4324/9781315622743>

*Статья поступила в редакцию 08.02.2026; одобрена после рецензирования 22.02.2026; принята к публикации 10.03.2026.*

## The Role of Video Games in Changing Human Identity

*Aleksandr O. Artamonov*

Chief Expert,

Yaroslavl Interregional Office of the Federal Antimonopoly Service of Russia

46 Svobody St., Yaroslavl 150000, Russia  
artamonov.ao.phil@gmail.com

*Abstract.* The article studies the impact of video games on a person. The increasing importance of video games in modern culture demonstrates the need to understand how individuals perceive themselves and their surroundings. The concept of identity provides an opportunity to consider this issue in depth and allows for the reflection of a person's subjective attitude toward certain events through the process of interpretation. Pierre Ricoeur's concept of narrative identity reveals the connection between identity and the process of interpretation. A work of art provides a person with cultural resources to create personal meaning in the process of self-interpretation. Video games act as a new source of meanings that constitute modern culture and expose players to sociocultural situations that can influence identity. The strength of this impact depends on the complexity of video games as a cultural element, which is formed through the plot, gameplay, environment design, sound effects, and their harmonious interaction. The process of identification underlies changes in self-perception, it facilitates the transformation of game events into meaningful memories that embody the experience of living sociocultural situations. This demonstrates the role of video games as a source of cultural resources in the ongoing process of identity interpretation.

*Keywords:* video games, video game studies, identity, narrative identity, identity interpretation, identification, video game character, gameplay, gamer, self-perception.

*For citation*

Artamonov A. O. The role of video games in changing human identity. *Bulletin of Buryat State University. Philosophy.* 2026; 1: 29–38 (In Russ.).

*The article was submitted 08.02.2026; approved after reviewing 22.02.2026; accepted for publication 10.03.2026.*