

**Трансляция культурной памяти и культурной травмы через игровой нарратив:  
исследование видеоигры Detention**

Демидова Карина Александровна  
Сибирский федеральный университет  
karinka.demidova@yandex.ru

**Аннотация**

Данная статья посвящена исследованию возможностей формирования и трансляции культурной памяти через игровой нарратив на примере компьютерной игры *Detention*. Актуальность исследования определяется возрастающей популярностью видеоигр как инструмента художественного осмысления и сохранения травматического опыта. В рамках исследования рассматриваются теоретические основы культурной памяти, механизмы её конструирования и роль видеоигр в восприятии и переработке исторических событий. На примере видеоигры *Detention*, детально проанализированы особенности её сюжета, визуального ряда и символики, позволяющие глубоко погрузиться в атмосферу Тайваня времён «Белого террора». Работа доказывает, что видеоигры могут выступать действенным инструментом передачи культурного наследия, способствовать осмыслению и рефлексии над болезненными эпизодами истории.

**Ключевые слова**

Культурная память, культурная травма, видеоигры

Ссылка для цитирования: Демидова К.А. Трансляция культурной памяти и культурной травмы через игровой нарратив: исследование видеоигры Detention // Азия, Америка и Африка: история и современность. – 2025. – Т. 4. – № 3. – С. 0-00. – EDN: BNYPKM



**Broadcasting Cultural Memory and Cultural Trauma through Game Narrative: A Study of  
the Video Game Detention**

Demidova Karina Aleksandrovna  
Siberian Federal University  
karinka.demidova@yandex.ru

### **Abstract**

The article is devoted to the study of the possibilities of forming and transmitting cultural memory through a game narrative using the example of the computer game Detention. The relevance of the study is determined by the growing popularity of video games as a tool for artistic comprehension and preservation of traumatic experience. The study examines the theoretical foundations of cultural memory, the mechanisms of its construction and the role of video games in the perception and processing of historical events. Using the example of the video game Detention, the features of its plot, visual series and symbolism are analyzed in detail, allowing one to deeply immerse oneself in the atmosphere of Taiwan during the "White Terror". The work proves that video games can be an effective tool for transmitting cultural heritage, promoting understanding and reflection on painful episodes of history.

### **Keywords**

Cultural memory, cultural trauma, video games

Ссылка для цитирования: Demidova K.A. Broadcasting cultural memory and cultural grass through game narrative: a study of the video game Detention // Asia, America and Africa: history and modernity. – 2025. – Vol. 4. – No. 3. – P. 0-00. – EDN: BNYPKM



Видеоигровая индустрия давно перестала быть исключительно развлечением, превратившись в полноценную площадку для выражения социальных, политических и культурных смыслов (Дегтяренко и Ермаков, 2024; Дегтяренко и Ермаков, 2024; Методы изучения культуры..., Копцева М., 2025; Социология искусственного интеллекта, 2024; Шпак и Кирко, 2024). И если в зарубежной гуманитаристики и междисциплинарных областях исследования видеоигр являются признанной академической дисциплиной, то в России именно сейчас происходит активное становление их изучения, в том числе, в культурологическом и искусствоведческом аспектах, связанных с медикультурой и медиаискусством (Ермаков, 2023, 2024, 2025a, 2025b, 2025c). Одной из важнейших функций видеоигр стало сохранение и передача коллективной памяти народов, фиксация значимых исторических событий и национального опыта (Avdeeva, 2018; Дегтяренко, 2024, 2025; Копцева и др., 2022; Копцева и Пименова, 2020a, 2020b; Пименова, 2016, 2025a, 2025b; Пименова и др., 2023; Сертакова, 2024, 2025a, 2025b;

Сертакова и Лещинская, 2025). Сегодня всё больше исследователей обращают внимание на то, какую роль игровые проекты играют в формировании исторического самосознания молодых поколений (Андрюшина, 2025; Гомонов и Сорокина, 2025; Гомонов и Ермаков, 2025; Посохов, 2025; Ермаков, 2025d). Одним из ярких примеров такого явления стала компьютерная игра *Detention*, разработанная студией Red Candle Games. Игра создана на основе реальных исторических событий, произошедших на Тайване в середине XX в., и предлагает участникам пройти сложный путь, полный ужаса и боли, через призму страшных страниц периода Белый террор (1947–1987 гг.).

Актуальность настоящего исследования обусловлена несколькими факторами. Популярность видеоигр в современном мире объясняет возросший интерес к изучению этой новой сферы искусства, а высокий уровень заинтересованности в этом молодёжи создаёт благотворную почву для трансляции культурных ценностей и изучения исторических событий. Более того, именно интерактивность видеоигр, их глубокий уровень погружения в сюжет и атмосферу происходящего предоставляют возможность личного погружения в изучение культурной памяти. В конце концов, серьёзные проекты, которые вполне можно назвать художественными произведениями, как раз и направлены на осмысление национальных травм, трагедий в истории разных государств, культурных проблем. Национальные травмы, вызванные политическими репрессиями и жестокими режимами, требуют деликатного и честного освещения, чтобы предотвратить искажённое восприятие событий.

Прежде чем говорить о трансляции культурной памяти через видеоигровые нарративы, необходимо разобраться с теоретической стороной вопроса и рассмотреть связанные с темой исследования. Понятие «культурная память» возникло в XX в. и было разработано такими учеными, как Я. Ассман (Assman, 2004), М. Хальбвакс (Halbwachs, 2007), П. Нора (Nora, 1999). Связано оно с развитием исторического сознания, пониманием различия между прошлым, настоящим и будущим, формированием «культуры воспоминаний». Более детальному рассмотрению подвергается структура культурной памяти в книге Алейды Ассман «Длинная тень прошлого: Мемориальная культура и историческая политика» (Assman, 2014). Это одно из первых крупных исследований, предлагающее подробный анализ вопроса, учитывая структуру, природу и особенности конструирования памяти.

Новую перспективу представляет изучение травмы в культурной памяти. Научные работы П. Штомпки (Sztompka, 2001), Аникина Д. А. (Anikin, 2017), Молчановой О. (Molchanova, 2012) раскрывают связь индивидуальной и общественной травмы с памятью, подчеркивая её важную роль в формировании коллективной идентичности. Отмечаются и изменения, вызванные цифровыми технологиями. Исследования Музыченко М. Я.

(Muzychenko, 2018), Вертия Ю. М. (Vertiy, 2024), Саймонса Г. Д. (Simons, 2019) показывает, как технологические новшества меняют способы хранения и распространения памяти.

Наиболее современным направлением является изучение влияния медиаконтента и компьютерных игр на воспроизведение памяти. Как отмечают ученые Каминская Т. Л. (Kaminskaya, 2018), Беляева У. П. (Belyaeva, 2021), Комарова Н. И. (Komarova, 2020), Беляев Д. А. (Belyaev, 2022), видеоигры становятся новым инструментом политико-культурной репрезентации истории и воспитания патриотизма среди молодёжи.

Процесс изучения культурной памяти отчасти вызван концепцией «коллективной памяти», предложенной Морисом Хальбваксом. Морис Хальбвакс рассматривал память как социальный феномен, подчеркивая роль общества в формировании индивидуальных воспоминаний (Halbwachs, 2007). Я. Ассман же первый ввёл понятие «культурная память». Культурная же память – это память в её долгосрочной перспективе, представляет всё в качестве символических фигур, представляющих собой мифы, ритуалы (Assman, 2004). Алейда Ассман развивает мысль о том, что память человека не замыкается исключительно на личном опыте. Наше восприятие прошлого и память формируются через сложную систему социальных взаимодействий и коммуникаций. Мы участвуем в разных «Мы»-группах (семейных, социальных, религиозных, национальных), и именно это взаимодействие создаёт своеобразную мозаику памяти (Assman, 2014).

Исследуя культурную память, научное сообщество получает инструмент для глубокого понимания принципов национальной сплочённости, идентификации и адаптации общества к переменам, одновременно сохраняя уникальность каждой культуры и её вклад в мировую цивилизацию. Культурная память – это сложное и обширное понятие, которое складывается из многих аспектов и конструируется с помощью определённых механизмов. Рассматривая культурную память в таком широком значении и принимая во внимание её глубинное влияние и на современное общество в том числе, нельзя обойти механизмы её конструирования.

По теории А. Ассман культурная память формируется с помощью трёх основных механизмов. Во-первых, это символы, проявляющиеся в виде архитектурных сооружений, памятников, передающие культурные смыслы и идеи, а также являющиеся источником интерпретации прошлого. Таким образом, символы становятся важными элементами, что обеспечивают непрерывную передачу культурных значений и особенностей. Во-вторых, важным механизмом становится поддержка, реализуемая через деятельность библиотек, музеев, архивов, университетов и других специализированных учреждений – эти организации занимаются сбором, хранением и обработкой культурного наследия, обеспечивая его доступность и сохранение для будущих поколений. И, в-третьих, значимым механизмом конструирования культурной памяти

становится передача знаний и опыта посредством образования. Например, занятия в школах и вузах, изучение лекций, семинаров, чтение классической литературы и научных источников, а также просмотр фильмов являются мощными средствами передачи необходимых знаний, конструирующих культурную память, таким образом формируя базу для организации и поддержания культурной идентичности, изучения символом, знаков, традиций (Assman, 2014).

По мнению П. Нора, важную роль в конструировании культурной памяти играют «места памяти», такие как музеи, кладбища, архивы, празднества, архитектурные сооружения и другие объекты, что хранят в себе отпечаток прошлого и поддерживают культурную идентичность (Nora, 1999).

Одним из ключевых исследователей явления культурной травмы является П. Штомпка. Исторически сложилось так, что раньше любые социальные изменения воспринимались исключительно положительно, способствуя общему прогрессу. Однако в течение XX века взгляды претерпели существенные изменения: накопленный опыт продемонстрировал, что далеко не каждое преобразование приносит благо обществу, зачастую сопровождаясь болью, страданиями и кризисами (Sztompka, 2001). А. Ассман отдельно останавливается на понятии травмы как особом опыте, который оказывает серьёзное влияние на развитие культурной памяти. Развитие темы травмы у А. Ассман происходит на нескольких уровнях и связано с изменением акцентов в изучении памяти, смещением фокуса от героико-триумфального восприятия прошлого к признанию негативного опыта, страданий и боли (Assman, 2014).

Современная среда масс-медиа и Интернета открывает новые каналы распространения культурного наследия. Передача культурной памяти от старшего поколения к младшему требует новых подходов и методик. Современные технологии и глобализация создают новые возможности и вызовы для сохранения и передачи культурной памяти. В условиях повышенной значимости цифровых технологий, рассматривая новые направления в изучении культурной памяти, важно отметить появление новых способов осмысления культурной памяти, например, посредством видеоигр.

Видеоигра Detention — это психологический хоррор от тайваньской студии Red Candle Games, выпущенный в 2017 г. Действие игры разворачивается в альтернативной версии Тайваня периода белого террора (1949–1987 гг.), когда страна находилась под строгим военным режимом.

Игрок управляет школьницей по имени Рэй, исследуя заброшенную школу, наполненную мистическими существами и загадочными символами. Игра сочетает элементы ужасов, головоломок и повествования, поднимая темы государственного контроля, страха перед репрессиями и культурного наследия. Главная особенность игры — её атмосфера, вдохновленная традиционной китайской культурой и фольклором, создающая уникальный мрачный мир,

полный символов и метафор. Детективная история переплетается с вопросами морали, свободы мысли и выживания в условиях «белого террора».

Основой игры становится трагический исторический контекст игры, национальная травма Тайваня, период страшных репрессий. Поэтому перед тем, как начать анализ самой видеоигры и исследование того, как исторические факты и национальная трагедия представлена в сюжете, необходимо внести ясность и детали в рассмотрении самого этого периода Тайваня.

Репрессии, получившие название «белый террор», начались после переезда правительства Гоминьдана на Тайвань в 1949 г. вследствие поражения в гражданской войне с коммунистами на материке. На Тайване понятие приобрело смысл, отражающий методы жёсткого контроля и подавления любой формы критики или неподчинения официальному курсу Гоминьдана. Политический режим Чан Кайши характеризовался жесткими мерами по борьбе с политическими противниками и потенциальными угрозами национальной безопасности (Kuzminova, 2009).

Строгий государственный контроль вводил систему поощрений для информаторов и сотрудников спецслужб, выявлявших подозрительных лиц, что на официальном уровне разрешало проведение тайного наблюдения и взаимного доноительства среди граждан. Особенностью являлось наличие обстоятельства, гарантирующего денежное вознаграждение. Подобная практика способствовала возникновению множества необоснованных обвинений и судебных разбирательств, что впоследствии было признано одной из наиболее негативных сторон режима «Белого террора».

Видеоигра Detention является ярким примером того, как историческое прошлое влияет на современные нарративы и визуальные образы, используемые в игровой индустрии Тайваня. Во времена правления партии Гоминьдан, особенно в период Белого Террора, население острова столкнулось с массовыми репрессиями, включая аресты, пытки и казни тех, кто выступал против власти. Эти трагические события оставили глубокий след в коллективной памяти тайваньского общества, вызывая чувство страха перед политическим контролем и государственной властью. В игре Detention этот исторический контекст становится центральным элементом сюжета, подчеркивая трагичность ситуации и необходимость помнить о прошлом.

Пересечение сюжета игры и исторических событий напрямую связано с фигурой главной героини, девушки по имени Фанг Рэй Син, пробуждающейся в тёмной, пустой школе, окружённой тревожащей атмосферой. Изначально неясно, почему она находится здесь и что произошло ранее. Постепенно, собирая подсказки и разгадывая загадки, Фанг вспоминает своё прошлое, которое неразрывно связано с тяжёлым периодом истории Тайваня.

Именно воспоминания о прошлых событиях позволяют раскрыть подлинную суть происходящего. Фанг вспомнила, как случайно узнала о существовании секретного кружка,

организованного двумя учителями, одним из которых был её возлюбленный, школьный психолог Чжан Мин Хуэй. Цель кружка состояла в распространении литературы, считавшейся антиправительственной и, следовательно, незаконной. После того, как школьному психологу пришлось отстраниться от общения с Рэй, ослепленная чувствами, она сделала роковую ошибку — передала инструктору Баю, что отвечал за патриотическое воспитание учеников, список запрещённой литературы и причастных к ней участников, тем самым выдав информацию о деятельности кружка.

Этот акт предательства имел катастрофические последствия: члены кружка были схвачены, допрошены и впоследствии казнены, в том числе и психолог Чжан Мин Хуэй. Единственным выжившим оказался ученик по имени Вэй Чжун Тин, получивший длительный тюремный срок. Сам же факт существования тайного кружка и локального распространения запретных материалов ярко демонстрирует социальные условия той эпохи, когда любая попытка выразить собственное мнение или поддержать альтернативные взгляды расценивалась как угроза государству и подлежала жёстким наказаниям (рис. 1).



Рис. 1. Демонстрация ареста членов кружка

Истории персонажей отражают реальные судьбы тысяч людей, пострадавших от массовых репрессий. «Белый террор» привёл к массовому разрушению семей, карьер, судеб, а сама атмосфера недоверия и страха повлияла на целое поколение. Сюжет раскрывает ужасающие реалии тайваньского общества той поры: произвольные аресты, пытки, казни без суда и следствия. Трагедия героев игры отражает боль реальных людей, чья жизнь была разрушена идеологией и страхом перед властью. Через призму личных историй персонажей Detention

позволяет игрокам почувствовать эмоциональную глубину трагедии и задуматься над вопросами морали, справедливости и человеческой природы.

Один из ключевых способов передать дух «белого террора» — это постоянная атмосфера страха и тревоги, сопровождающая игроков на протяжении всей игры. Комендантский час, присутствующий в сюжете, создаёт ощущение ограничения свободы передвижения и навязанного чувства уязвимости. Присутствующие на каждом углу школы знаки и объявления напоминают о правилах поведения и подчеркивают строгий контроль со стороны властей (рис. 2).



Рис. 2 Плакаты с объявлениями и запретами в школе

В игре присутствует вот такое объявление: «в свете нашей войны с материковым Китаем, инструктор Бай просит сообщать обо всех учениках, симпатизирующих коммунистам или подающих признаки измены. Для информаторов предусмотрены щедрые награды» (рис. 3). Эта деталь прекрасно дополняет воссозданный в игре исторический контекст, ярко иллюстрируя официальный подход власти к стимулированию доноительства, подкреплённый законами и наградами. Принцип поощрения осведомителей в те времена стал основой построения атмосферы повсеместного недоверия и взаимной подозрительности среди населения. Заявление, представленное в игре, ярко показывает, как простой школьный работник становится инструментом репрессивной машины, превозносящей доноительство как добродетель и подвиг, обещая вознаграждения за содействие властям в поиске «внутренних врагов». Объявление не только фиксирует реальность того времени, но и служит мощным напоминанием о

разрушительных последствиях репрессивного режима и о страшных испытаниях, выпавших на долю целого поколения.

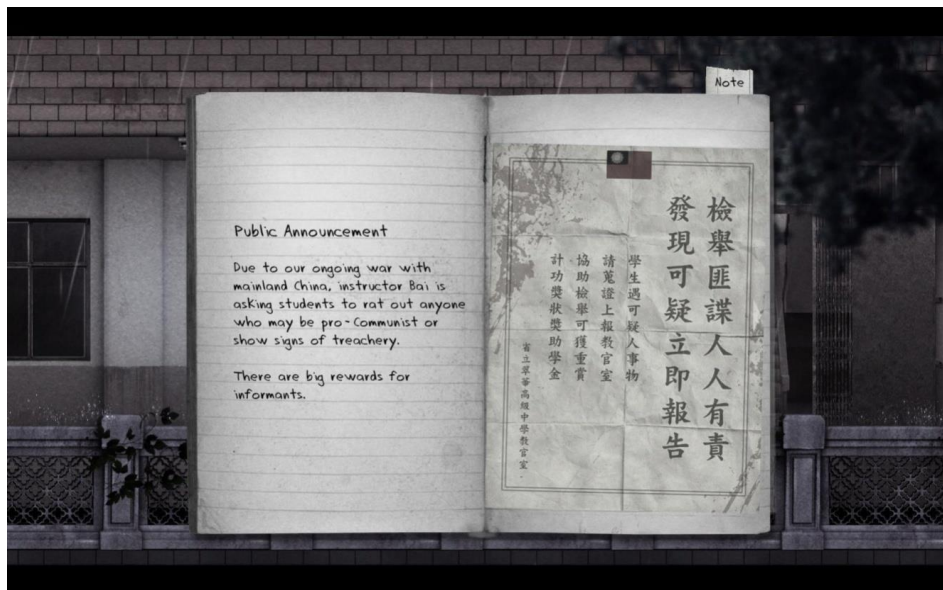


Рис. 3. Объявление инструктора Бая

Лозунги «Патриотизм требует от нас настоящих жертв» и «Доверь свою смерть другим» так же символизируют идеологию, лежащую в основе репрессивного режима, а также отражают психологическое давление, которому подвергались граждане того времени. Первый лозунг, «Патриотизм требует от нас настоящих жертв», подчёркивает главную установку режима: благо государства важнее индивидуальных потребностей и желаний гражданина. Здесь идея патриотизма становится оправданием для подавления личности, её желаний и стремлений. Второй лозунг, «Доверь свою смерть другим», акцентирует внимание на принятии чужой воли и отказе от индивидуальной ответственности. Он призывает отдать контроль над собственной жизнью чужим людям, доверяя им принятие жизненно важных решений. Подобный подход снимает ответственность с личности, делая человека пассивным участником событий, зависящим от решений других. Такие лозунги программируют сознание на подчинение, страх и зависимость, создавая искусственную уверенность в правильности действий власти.

Наиболее выразительными и яркими художественными образами выступают жестокие и мрачные моменты игры, иллюстрирующие череду смертей от режима, демонстрацию казней и арестов.

Сцена, когда героиня Рэй, став доносчицей, идёт на награждение за содействие власти, проходит мимо реки, покрытой трупами, представляет собой мощную метафору, идеально вписывающуюся в контекст «белого террора» (рис. 4). Эта сцена не только нагнетает ужас и тревогу, но и символизирует глубочайшее моральное падение и разрушение души человека,

идущего путём предательства и сотрудничества с репрессивным режимом. Картина реки, покрытой мертвыми телами, ясно отражает кровавую реальность режима. В истории Тайваня 1950–1980-х годов репрессивные акции власти приводили к многочисленным арестам и казням людей, обвиняемых в нарушении законов или подозрениях в работе против власти. Доносы в условиях репрессивного режима влекут за собой тяжёлую цену — потеря моральной целостности и утрата связей с собственным «я». Решение сотрудничать с властью, забыв о сострадании и человечности, оставляет след в душе героини, разрывая её изнутри. Эта сцена становится визуальным эквивалентом этих событий, наполняя пространство сцены ощущением ужаса и трагедии. Она показывает не только ответственность героини за свой поступок, но и демонстрирует режим в целом.

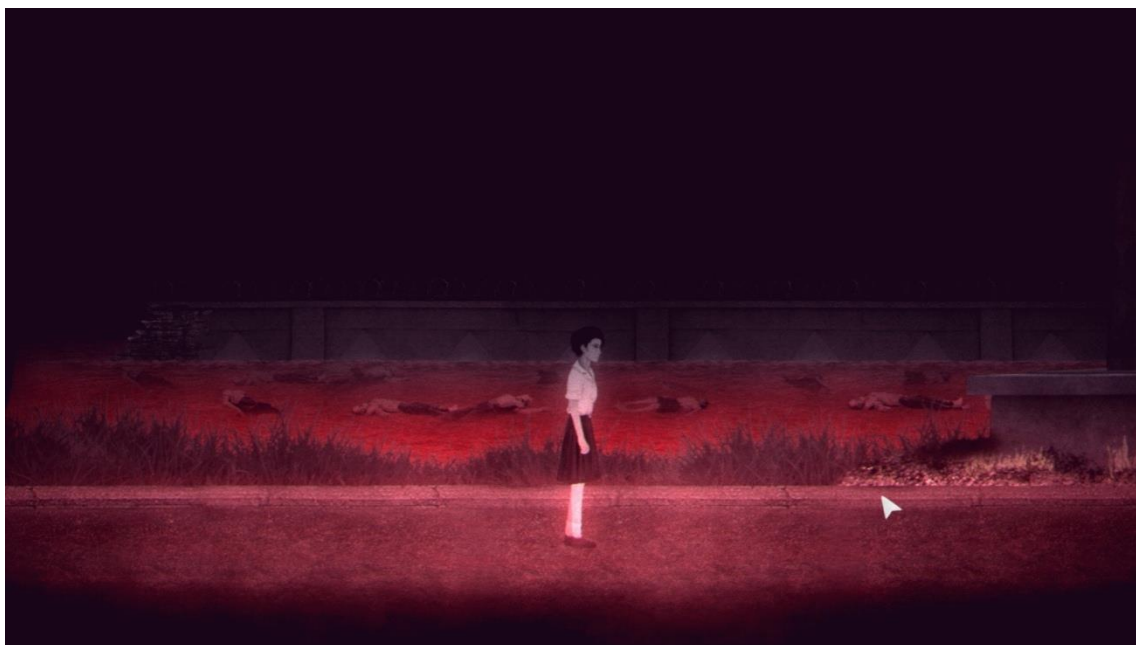


Рис. 4. Река крови как аллюзия на кровавый исторический период

В игре так же присутствует локация, которая реконструирует атмосферу тюремного заключения, а за решётками в это время находятся люди, чьи головы скрыты мешками (рис. 5). В период «белого террора» на Тайване многие люди подвергались несправедливым арестам, пыткам и смертельным приговорам по обвинению в симпатиях к коммунистам или иным видам оппозиции. Люди с мешками на головах в игре символизируют тех, кто оказался приговорён к смерти, потерянных и забытых, лишённых имени и лица. Исследуя этот аспект в символическом плане, можно посудить, что мешок скрывает лицо, подчёркивая обезличивание и дегуманизацию, что характерно для репрессивных режимов. Человек, потерявший лицо, теряет и свою индивидуальность, становится объектом политического произвола.



Рис. 5. Человек в камере как аллюзия на аресты

Бумажный самолётик в *Detention* становится часто появляющимся символом и занимает особое место. Этот небольшой предмет становится метафорой, которая углубляет понимание ужаса и отчаяния, характерных для того времени. В контексте «белого террора» бумажный самолётик представляет собой символ свободы и полёта. В условиях репрессивного режима, когда любая инициатива или свобода выражения подавляется, самолётики становятся метафорой бегства от реальности, воплощением мечтаний о лучшей жизни.

Видеоигра *Detention* мастерски воспроизводит атмосферу и трагические события периода «Белого террора» на Тайване, погружая игрока в мир страха, репрессий и личной драмы. Используя элементы исторической правды, игра не только развлекает, но и заставляет задуматься о сложных вопросах прошлого и настоящего. Атмосфера и сюжет делают *Detention* уникальным опытом, позволяющим современным игрокам прочувствовать всю тяжесть пережитых страданий целого народа, нескольких поколений, и тем самым транслируя эту трагедию и не давая забыть о ней (рис. 6).



Рис. 6. Человек, приговорённый к казни

Визуально и сюжетно игра богата символами, заимствованными из тайваньской культуры. Однако этот символизм тесно переплетается с элементами «белого террора»: древние легенды соседствуют с изображением правил и предупреждений, что добавляет сложности и глубины повествованию.

Первыми противниками в игре являются так называемые Неприкаянные, которые издавать звуки, похожие одновременно на смех, плач и треск, и столкновение с ними опасно (рис. 7).

Неприкаянные из игры приходят прямо из культурных особенностей Тайваня, отсылая к так называемым голодным признакам (гуй). Голодные призраки (гуй) — это духи умерших людей, которые, по поверьям, покинули своё привычное существование и превратились в блуждающих и страдающих существ. Обычно они воспринимаются как потерянные души, которые не достигли покоя после смерти и испытывают вечный голод. Одной из причин появления таких призраков является насильственная смерть: если человек умер неожиданно, трагически или в молодом возрасте, его душа может оказаться обречённой на блуждание в качестве голодного призрака (Groza, 2010).



Рис. 7. Описание Неприкаянного

Использование голодных призраков (гуй) в качестве игровых противников в контексте сюжета игры приобретает многослойный символический смысл, переплетённый с ключевыми мотивами и подтекстами произведения. Голодные призраки в тайваньской мифологии известны как беспокойные души, не нашедшие покоя после смерти, которые испытывают постоянный голод и нуждаются в подношениях от живых. В контексте сюжета игры голодные призраки олицетворяют не только абстрактный кошмар, но и реальные исторические травмы и последствия репрессий. Их присутствие символизирует потерянные души, пострадавшие и исчезнувшие в результате государственного террора. Встреча с голодными призраками усиливает ощущение одиночества, изоляции и бессилия перед системой, стремящейся стереть личность и её индивидуальные желания.

Использование фигуры голодных призраков дополнительно обогащает игру отсылками к китайской культуре и мифологии. Например, в китайской традиции существует ритуал подачи пищи голодным духам в седьмой месяц лунного календаря, известный как «Праздник голодных духов». В игре же есть механика, позволяющая отвлечь Неприкаянного, выполнив ритуал подношения еды (рис. 8). Этот приём подчёркивает уникальную идентификацию игры с тайваньской культурой и позволяет авторам углубить повествование, транслируя не только исторические события, но и культурные особенности за пределами региона.

Традиционный тайваньский перчаточный театр в Detention служит мощным инструментом раскрытия атмосферы и событий «белого террора». Используя древнюю форму театрального

искусства, разработчики создают визуальную и эмоциональную метафору, позволяющую игрокам глубже понять трагические страницы истории Тайваня.



Рис. 8. Обряд подношения Неприкаянному

Кукольный театр является традиционным жанром народного искусства, популярным в азиатских странах, включая Тайвань. Театр сочетает кукольные постановки с музыкальной и звуковой драматургией, а представления проводились повсеместно, привлекая большое количество зрителей благодаря своему разнообразию и доступности. Народные истории, мифология и исторические сюжеты наполняют репертуар театральных представлений, делая их близкими и понятными широкой аудитории (Kobzev, 2010).

Именно перчаточный театр имеет большое значение в культуре Тайваня. Кроме развлекательной функции, кукольный театр играет важную роль в религиозной жизни тайваньцев. Многие представления посвящаются религиозным церемониям и обрядам очищения, что придает им особую значимую силу. Такое восприятие кукол как объектов священности подчеркивает глубокое уважение к ним и почитание в тайваньской культуре (Shapiro, 2012).

И именно в таком виде в игре предстаёт аллегорическая демонстрация казни, когда главная героиня, собрав все куклы, выстраивает их на сцене. При этом совершенно чётко видно, что кукла военного полицейского стреляет в куклу с мешком на голове (Рисунок 9). Театральное представление смерти таким образом подчёркивает трагическую реальность, демонстрируя, как легко может оборваться жизнь человека в условиях репрессивного режима. Использование традиционного искусства помогает локализовать историю, подчеркивая связь

между событием и культурой конкретного региона. Это повышает чувствительность к проблемам конкретной местности и её жителям, что делает рассказ о «белом терроре» более близким и понятным.



Рис. 9. Театральная постановка как демонстрация казни

В середине XVII в. китайские переселенцы привезли на Тайвань традицию сжигать ритуальные деньги (так называемые *joss paper*), которые традиционно преподносятся богам и духам в знак почтения и благодарности. Происхождение данной традиции берёт своё начало в материковом Китае, где подобная практика возникла гораздо раньше (Stepanova, 2023).

Сжигание ритуальных денег символизирует акт духовного освобождения и примирения, позволяя человеку смягчить чувство вины и раскаяния, заменить его ощущением прощения и облегчения. Изначально для общения с духами использовалось подношение драгоценных камней вроде нефрита, металлических монет и тканей, таких как шёлк. Лишь в эпоху Шести династий (220–589 гг.) ритуальные деньги заняли устойчивое место в церемониях. Сегодня существует две разновидности ритуальных денег: «золотые» и «серебряные». Цвет денежных знаков может варьироваться, но смысл остаётся неизменным — процедура сжигания выражает глубочайшее уважение и почтение как к богам, так и к покойным предкам.

Этот же ритуал встречается и по сюжету *Detention*, где главной героине, чтобы пройти дальше, необходимо сжечь эти же ритуальные деньги, при этом она вспоминает, что и её мать совершала такой ритуал за здоровье и благополучие (Рисунок 10). В контексте же происходящих событий этот сегмент мог быть добавлен, чтобы подчеркнуть испытываемую

Рэй вину за предательство и сотрудничество с властью, тем самым показывая её раскаяние, а между тем и как акт уважения к погибшим в ходе репрессий.



Рис. 10. Сжигание ритуальных денег

Интересно, что механика сохранения игры реализуется через молитву у алтаря. Алтарь, используемый для сохранения игры, имитирует реальные алтари, используемые в традиционной тайваньской культуре для почитания предков и поклонения божествам (рис. 11).



Рис. 11. Алтарь

Обычно возле таких алтарей оставляют подарки, поджигают благовония и свечи (которые так же часто появляются в игре) и совершают ритуалы для защиты и благополучия (Stepanova, 2023). Игра переносит этот элемент в игровой процесс, делая аллюзию на веру в защитную силу алтарей и напоминая игрокам о важности традиции и духовности в тайваньской культуре. В игре персонаж переживает тяжёлые испытания, пытаясь выбраться и спасти себя. Алтарь олицетворяет надежду на избавление и облегчение мучений, намекая на религиозные и философские мотивы, связанные с поиском спасения и просветления. Игрок интуитивно ассоциирует алтарь с убежищем и символом спасения, что усиливает драматичность сюжета. Более того, это так же может отсылать к проведению заупокойных служб, что как бы вновь напоминает о многих погибших во время строгого политического режима.

Чэн Хуан («Бог Покровитель Городов») занимает важное место в традиционной китайской культуре, выступая как защитник населенных пунктов. Согласно верованиям, он несет ответственность за судьбы умерших, проведение предварительных расследований их земных деяний и передачу судеб на последующие инстанции Подземного Суда. Один из ключевых элементов культа Чэн Хуана заключается в его судебной деятельности. Когда человек умирает, его душа направляется к Чэн Хуану, который проверяет её благие и грешные поступки, определяет дальнейшую судьбу и передает на следующий этап суда. Такое положение Чэн Хуана закреплено официально: начиная с эпохи Мин, поклонение ему становится частью обязательных церемоний местных чиновников, обязанных поддерживать соответствующий уровень уважения и жертвоприношений (Zavidovskaya, 2022).

Именно его статую встречает героиня Рэй и пользуется возможностью узнать о своём будущем, но всегда получает лишь неутешительные ответы. Единственный раз Чэн Хуан даёт положительный, божественный ответ на вопрос главной героини «Неужели я во всем виновата?», подтверждая её ответственность за происходящие ужасы. Таким образом, на культурном уровне сюжет игры даёт знать о поступке школьницы, и уже Чэн Хуан узнал о грехах героини, справедливо посудив её душу (рис. 12).

Игра виртуозно объединяет эстетику тайваньской культуры с суровой реальностью «белого террора», создавая уникальный синтез символизма и эмоционального воздействия. Взаимодействие с ритуалами, божествами и традиционными алтарями подчеркивает культурные и духовные аспекты, раскрывая глубину эмоций и психологии персонажей. Путь главной героини сложен и переполнен болью, виной, грузом ответственности, что позволяет сопоставлять её потерю с потерями целого поколения, а история личной вины превращается в историю трагедии всего народа.

Использование неприкаянных духов как символических образов погибших в результате жестоких репрессий, традиция сжигания ритуальных денег, что перекликается с почитанием памяти умерших, все эти культурные особенности, перекликающиеся с реальными событиями, добавляют игре реалистичное погружение в культурное богатство Тайваня. Художественные приёмы, добавление в повествование театрализации и аллегорий, включают игрока в особое пространство проживания травмы, дают возможность непосвящённым в историю азиатской земли прочувствовать на себе пережитые жителями ужасы.

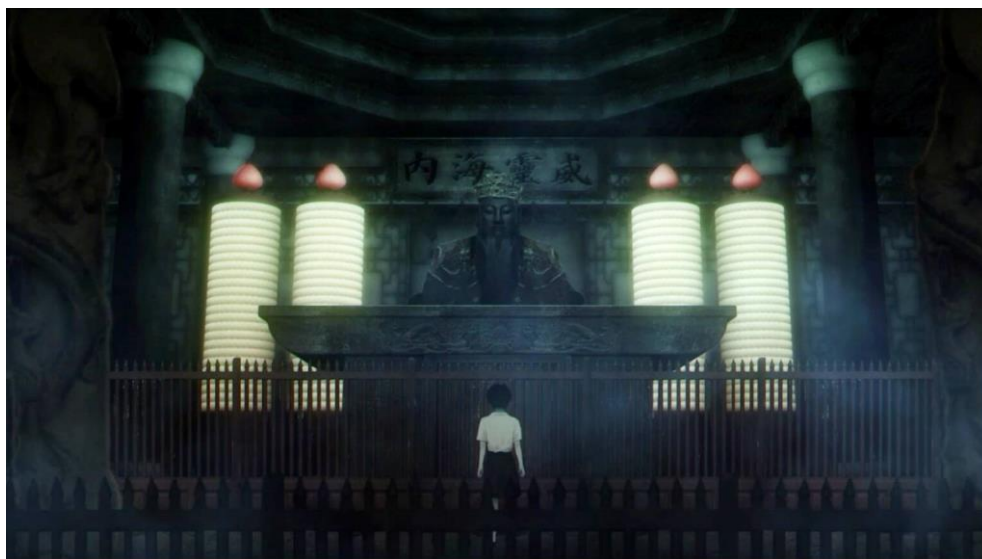


Рис. 12. Статуя Чэн Хуана

Проработка антуража, атмосферы, исторического контекста показывает, какой тонкий подход был применён к созданию этой игры, как филигранно отображены аспекты, касающиеся истории Тайваня, культуры и веры, создавая уникальное произведение, способное вызвать сочувствие и эмпатию к жертвам террора. Detention нельзя назвать обыкновенной игрой, созданной для развлечения. Это мощное высказывание, качественный инструмент передачи культурной памяти, предлагающий современное осмысление сложного и болезненного прошлого.

Разнообразие тайваньских традиций, мифов и верований органично интегрировано в игру, что придаёт ей дополнительный слой символизма. Голодные призраки, алтари, свечи и благовония — все эти элементы гармонично сочетаются с историческим контекстом, помогая представить национальное горе и культурную травму в живой и узнаваемой манере. Древние традиции (например, кукольный театр и ритуал сожжения денег) подчеркивают тесную связь прошлого и настоящего, усиливая эффект эмоционального отклика.

Сюжет игры фокусируется на проблемах морального выбора и личной ответственности. Главная героиня, школьница Рэй, испытывает глубокий внутренний конфликт, осознавая, что её решение (стать доносчиком) привело к гибели близких и друзей. Страх, вина и горечь сопровождают её на всём протяжении игры, становясь метафорой массового террора и потерь целой нации.

Видеоигры, такие как *Detention*, играют важную роль в формировании культурной памяти. Осмысление национальной травмы через видеоигры поддерживает концепцию культурной травмы, позволяя особым образом проживать её. Особенно это касается таких событий, как «Белый террор» на Тайване, трагический период второй половины XX в., связанный с репрессиями и преследованиями гражданских активистов. Подобные проекты позволяют показать важные элементы культурной памяти конкретного народа, актуализировать изучение истории и культуры для молодых поколений, людей других наций, которые могли быть и не осведомлены о происходящих процессах в других регионах или при ином раскладе и вовсе равнодушны к сухому описанию исторических событий. Именно через полное погружение в сюжет и эмоциональное вовлечение игроки проникаются историей уже не столько игры, сколько историей целой нации, знакомясь попутно со спецификой её культуры.

### **Выводы**

Исследование показало, что культурная память является фундаментальным элементом развития общества, обеспечивающим передачу знаний, смыслов и ценностей. Она представляет собой сложный процесс, включающий механизмы конструирования, поддерживаемые символами, государственными структурами и общественными инициативами. Образование играет ключевую роль в передаче культурных идей и смыслов новым поколениям.

Одним из наиболее интересных феноменов современности стали видеоигры, способные транслировать богатую палитру культурных особенностей и стимулировать интерес молодежи к изучению своего исторического прошлого. Особое значение имеет возможность проживания и осмысления культурных травм — болезненных эпизодов национального прошлого, оставляющих глубокие следы в общественном сознании. Примером успешного решения этой задачи служит игра *Detention*, посвящённая событиям периода белого террора на Тайване.

Именно вовлечённость, обеспечиваемая уникальной графикой, звуковым наполнением и интересными игровыми механиками, делает видеоигры мощным инструментом репрезентации культурной памяти. Занимательный игровой процесс, совмещённый с грамотно выстроенной драматургией, основанной на особенностях определённого региона, создаёт действительно

особенный способ знакомства с новой культурой. Игроку даётся возможность фактически проживать события, находясь в центре действия, что значительно усиливает его впечатление и эмоциональную связь с показанным на экране, а этого, к сожалению, традиционные средства передачи историко-культурного материала добиться не могут.

Видеоигры являются эффективным каналом передачи культурной памяти, обладающим значительным потенциалом для образования и повышения общественной осознанности. Конструирование культурной памяти в видеоиграх осуществляется через использование исторических событий, в том числе связанных с культурными травмами, внедряя их в сюжет, символических культурных особенностей вроде специфических ритуалов, мифологии, религии. Особенно в условиях цифровой эпохи изучение этой сферы становится актуально и востребовано что подкрепляется интересом к получению информации через специфические интерактивные способы. Использование видеоигр позволяет сохранять и развивать культурное наследие, передавать культурную память новым поколениям.

#### Список литературы

1. Avdeeva, Yu. N. Cultural Memory of Migrants of the Krasnoyarsk Territory (Krai) and Ethnic Self-Identification Processes // Journal of Siberian Federal University. Humanities and Social Sciences. – 2018. – Vol. 11, No. 6. – P. 858-873. – DOI 10.17516/1997-1370-0277. – EDN XRFYEH.
2. Андрюшина, Я. Д. Проекты применения цифровых технологий в образовательной практике российских и зарубежных художественных институтов // Цифровизация. – 2025. – Т. 6, № 2. – С. 51-62. – EDN CNIJTL.
3. Аникин, Д. А. Проблематика фронта в исследованиях культурной памяти // Журнал фронтальных исследований. – 2020. – Т. 5, № 2(18). – С. 12-25.
4. Аникин, Д. А. Травмы культурной памяти: концептуальный анализ и методологические основания исследования / Д. А. Аникин, О. В. Головашина // Вестник Томского государственного университета. – 2017. – № 425. – С. 78-84.
5. Ассман Я. Культурная память: Письмо, память о прошлом и политическая идентичность в высоких культурах древности М.: Языки славянской культуры, 2004. – 368 с.
6. Ассман, А. Длинная тень прошлого: Мемориальная культура и историческая политика. М.: Новое литературное обозрение, 2014. — 328 с.
7. Бегунова, Е. А. К определению понятия культурной памяти в зарубежной гуманитаристике // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. – 2017. – № 39. – С. 53-60.

8. Бегунова, Е. А. Некоторые аспекты сравнительного анализа понятий "культурная память" и "историческая память" в зарубежной и отечественной гуманитаристике // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. – 2019. – № 48. – С. 50-55.
9. Беляев, Д. А. Исторические видеоигры в контексте публичной истории: стратегии реконструкции, деконструкции и политизации истории / Д. А. Беляев, У. П. Беляева // Galactica Media: журнал медиаисследований. – 2022. – Т. 4, № 1. – С. 51-70.
10. Беляева У. П. Видеоигры как технокультурный феномен: история становления и социокультурная значимость // Научный результат. Социальные и гуманитарные исследования. 2021.– С. 91-104.
11. Благородова, Е. А. Культурная память: политика идентичности и формирование идентичности жертвы // Культура и цивилизация. – 2020. – Т. 10, № 5-1. – С. 125-132.
12. Васильев, А. Г. Историография как форма культурной памяти и практика детравматизации национальной идентичности (теоретические основания анализа) // Вопросы культурологии. – 2010. – № 7. – С. 20-25.
13. Вертий, Ю. М. Проблема субъекта и сохранения культурной памяти в постиндустриальном обществе // Культура и образование. – 2024. – № 1(52). – С. 19-30.
14. Вертий, Ю. М. Становление понятия «культурная память» в трудах Мориса Хальбвакса и Яна Ассмана: от коллективной к культурной памяти // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2024. – № 2(118). – С. 63-70.
15. Волянский, Н. П. К вопросу о механизмах функционирования культурной памяти // Культура и цивилизация (Донецк). – 2020. – № 2(12). – С. 98-103.
16. Галанина, Е. В. Видеоигры в контексте постнеклассической культуры // Векторы благополучия: экономика и социум. – 2020. – № 1(36). – С. 22-35.
17. Галкин Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования // Гуманитарная информатика. 2007.– С. 54-72.
18. Гнидин, П. Д. Теоретические исследования культурной памяти в современной гуманитаристике // Caspium Securitatis: журнал каспийской безопасности. – 2024. – Т. 4, № 3. – С. 51-72.
19. Головашина, О. В. Динамика культурной памяти как предмет исследования: подходы и решения / О. В. Головашина, А. А. Линченко, Д. А. Аникин // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2018. – Т. 23, № 174. – С. 191-202.
20. Голубинов, Я. А. Культурная память: динамика и диагностика // Аспирантский вестник Поволжья. – 2015. – № 7-8. – С. 26-29.

21. Гомонов, И. С. Возможности искусственного интеллекта в контексте высшего образования / И. С. Гомонов, А. Е. Сорокина // Социология искусственного интеллекта. – 2025. – Т. 6, № 2. – С. 73–81. – EDN VDCIRP.
22. Гомонов, И. С. Трансмедиальность игры: некоторые особенности адаптации настольных игр в цифровую форму / И. С. Гомонов, Т. К. Ермаков // Цифровизация. – 2025. – Т. 6, № 3. – С. 58-66. – EDN AGPFHE.
23. Гончарова, А. В. Историко-культурная память как условие сохранения национальной идентичности // Научный результат. Социальные и гуманитарные исследования. – 2022. – Т. 8, № 1. – С. 134-141.
24. Горелова, И. Н. Культурная память и формирование национальных идей // Позиция. Философские проблемы науки и техники. – 2021. – № 15. – С. 139-150.
25. Горелова, И. Н. Культурная память как фактор интеграции и дифференциации // Позиция. Философские проблемы науки и техники. – 2019. – № 13. – С. 142-151.
26. Гроза М.А. Вариативность интерпретации базовых элементов структуры ритуалов китайских популярных верований (на примере современного Тайваня) // Научно-теоретический журнал «Религиоведение». 2010. – С. 50-56.
27. Дегтяренко, К. А. Авангард и техника: художественное конструирование возможного будущего / К. А. Дегтяренко, Т. К. Ермаков // Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2024. – Т. 17, № 8. – С. 1454–1464. – EDN BYNIVD.
28. Дегтяренко, К. А. Дайджест новостей в области искусственного интеллекта / К. А. Дегтяренко, Ю. Н. Менжуренко // Социология искусственного интеллекта. – 2024. – Т. 5, № 2. – С. 73–85. – EDN CMLWAQ.
29. Дегтяренко, К. А. Особенности определения понятия цифровая память (digital memory) в контексте современных зарубежных исследований // Социология искусственного интеллекта: регионы и группы: Вторая Всероссийская конференция с международным участием, Красноярск, 03–05 декабря 2024 года. – Красноярск: Красноярская региональная общественная организация "Содружество просветителей Красноярья", 2025. – С. 26-33. – EDN MWSMAB.
30. Дегтяренко, К. А. Современные исследования digital memory // Цифровизация. – 2024. – Т. 5, № 4. – С. 20–26. – EDN GKHKMY.
31. Долинга А. В. Роль видеоигр в современной культуре / А. В. Долинга А. В., Е. Г. Царькова // Развитие личности средствами искусства. 2025. №1.– С. 296-302.
32. Емельянов, В. В. Исторический прогресс и культурная память (о парадоксах идеи прогресса) // Вопросы философии. – 2011. – № 8. – С. 46-57.

33. Ермаков, Т. К. Аркадные видеоигры Японии в 1970-е годы: особенности топологии // Азия, Америка и Африка: история и современность. – 2024. – Т. 3, № 4. – С. 6–17. – DOI 10.31804/2782-540X-2024-4-4-6-17. – EDN DAXCTH.
34. Ермаков, Т. К. Базовые схемы взаимодействия и алгоритмы властных отношений в видеоиграх // Северные Архивы и Экспедиции. – 2023. – Т. 7, № 1. – С. 88–96. – EDN FKFXWJ.
35. Ермаков, Т. К. Игровой искусственный интеллект в кибернетических проектах СССР 1960-х гг. // Социология искусственного интеллекта. – 2025d. – Т. 6, № 3. – С. 63–72. – EDN OEWQGC.
36. Ермаков, Т.К. «Интеллектуальный объект»: агентивность видеоигрового искусственного интеллекта в контексте топологического анализа // Социология искусственного интеллекта: регионы и группы: Вторая Всероссийская конференция с международным участием, Красноярск, 03–05 декабря 2024 года. – Красноярск: Красноярская региональная общественная организация "Содружество просветителей Красноярья", 2025a. – С. 45–53. – EDN WNFYAL.
37. Ермаков, Т.К. Антропология игры и агентивность: эвристический потенциал исследований конца XIX века в современной теории // Сибирский антропологический журнал. – 2025b. – Т. 9, № 1. – С. 6–14. – EDN IKEWAX.
38. Ермаков, Т.К. Конструирование игрока в советских видеоиграх для персональных компьютеров: между объектом и алгоритмом // Северные Архивы и Экспедиции. – 2025c. – Т. 9, № 2. – С. 91–99. – EDN IWIFVU.
39. Завидовская Е. А. Аспекты народной религии Китая начала XX века по материалам «Китайского дневника» В. М. Алексеева из архива ГМИР (Санкт-Петербург) // Общество и государство в Китае. 2022. – С. 399-429.
40. Ильясова, Г. С. Культурная память как один из факторов сохранения и трансляции культурного наследия // Вестник Северо-Казахстанского государственного университета имени Манаша Козыбаева. – 2019. – № 2(43). – С. 110-117.
41. Ирисметов, Б. М. Культурная память как основа этнокультурной идентичности // Культура в евразийском пространстве: традиции и новации. – 2020. – № 1(4). – С. 20-24.
42. Каминская Т. Л. Геймификация культурной памяти: современные коммуникативные практики / Т. Л. Каминская, А. И. Чаусов // Ученые записки НовГУ. 2018. №3 (15). – С. 1-4.
43. Капустина, Ю. Е. Культурная память в контексте сохранения наследия (зарубежные научные тенденции) // Ярославский педагогический вестник. – 2023. – № 4(133). – С. 204-210.

44. Кобзев А. И. Театр кукол / А. И. Кобзев, В. В. Малявин // Вестник культурологии. 2013. – С. 399-429.
45. Кобылин, И. И. Переопределяя границы сообщества: культурная память, травма, биополитика / И. И. Кобылин, Ф. В. Николаи // История и историческая память. – 2014. – № 9. – С. 90-103.
46. Комарова, Н. И. Компьютерные игры как культурный феномен / Н. И. Комарова, Р. Ю. Тюкавкин // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2020. – № 5-1(44). – С. 10-13.
47. Копцева, М. С. Внедрение технологий ИИ как фактор культурных трансформаций // Сибирский антропологический журнал. – 2025. – Т. 9, № 2. – С. 56–63. – EDN KXFNHJ.
48. Копцева, Н. П. Культурная память и этническая идентификация / Н. П. Копцева, Ю. Н. Менжуренко, К. А. Дегтяренко. – Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2022. – 250 с. – EDN NTSGGY.
49. Копцева, Н. П. Культурные трансформации: возможности изучения / Н. П. Копцева, Н. Н. Пименова // Сибирский антропологический журнал. – 2020а. – Т. 4, № 3. – С. 36–44. – DOI 10.31804/2542-1816-2020-4-3-36-44. – EDN ENUIWR.
50. Копцева, Н. П. Своеобразие культурных сообществ сегодня: опыт изучения трансформаций в культурных пространствах и классификация Т. Х. Эриксона / Н. П. Копцева, Н. Н. Пименова // Северные Архивы и Экспедиции. – 2020b. – Т. 4, № 3. – С. 57–69. – DOI 10.31806/2542-1158-2020-4-3-57-69. – EDN QNOFTB.
51. Кособуцкая, Н. Ю. Концептуальное наполнение феномена "культурная память" / Н. Ю. Кособуцкая // Вестник культуры и искусств. – 2017. – № 3(51). – С. 99-104.
52. Кузьмин, Д.О. Видеоигры как инструмент проживания культурной травмы: кейс серьезных видеоигр о Югославских войнах 1991-2009 гг. / Д. О. Кузьмин // Судьбы национальных культур в условиях глобализации: между традицией и новой реальностью: Сборник материалов V Международной научной конференции. Под редакцией Р.А. Бадикова, Челябинск, 29–30 сентября 2022 года. – Челябинск: Челябинский государственный университет, 2022. – С. 30-34.
53. Кузьминова, А. С. «Белый террор» на Тайване (реконструкция событий 50-х гг. XX в.) // Проблемы Дальнего Востока. – 2009. – № 4. – С. 121-135.
54. Маркова, Т. Б. От культурной памяти к культуре памяти: новые аспекты изучения памяти // Вестник Российского философского общества. – 2023. – № 3-4(105-106). – С. 93-107.

55. Масленкова, Н. А. Компьютерная игра как механизм конструирования культурной памяти (на примере "World of Tanks") // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 7: Философия. Социология и социальные технологии. – 2014. – № 3(23). – С. 116-125.
56. Медведев, А. Д. Переход от социальной к культурной памяти о прошлом и его специфика в современных условиях // Студенческий электронный журнал СтРИЖ. – 2020. – № 6-2(35). – С. 58-60.
57. Методы изучения культуры / Н. П. Копцева, Ю. Н. Авдеева, К. А. Крупкина [и др.]; Сибирский федеральный университет, Гуманитарный институт. – Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2020. – 184 с. – EDN GEDBOV.
58. Михайлова, Н. В. Взаимосвязь массовой культуры и индустрии видеоигр: политико-философский аспект / Н. В. Михайлова, Д. А. Иглин, О. Е. Гришин // Этносоциум и межнациональная культура. – 2018. – № 8(122). – С. 32-40.
59. Молчанова, О. О "травме" в культурной памяти: фигура свидетеля // Вестник РГГУ. Серия: Философия. Социология. Искусствоведение. – 2012. – № 11(91). – С. 29-36.
60. Музыченко, М. Я. К проблеме бытия культурной памяти в условиях глобализации / М. Я. Музыченко, Е. В. Кораблева // Цивилизация - Общество - Человек. – 2018. – № 6-7. – С. 12-14.
61. Никулшина, М. Нарратив в видеоиграх // Графический дизайн: традиции и инновации: Материалы Международной научно-практической конференции. 2018. – С. 101-105.
62. Нора П. Проблематика мест памяти // Франция-память. СПб: Издательство Санкт-Петербургского университета, 1999. С. 17-50.
63. Олешко, В. Ф. Коммуникативно-культурная память как вектор развития сотрудничества университетов в эпоху глобализации // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Филология. Журналистика. – 2020. – № 2. – С. 123-127.
64. Первушина, О. В. Культурная память: проблемное поле исследования // Ученые записки (Алтайская государственная академия культуры и искусств). – 2019. – № 2(20). – С. 34-39.
65. Пименова, Н. Н. 2021 год как время переворота в сфере цифрового искусства и арт-рынка: феномены и причины подъема NFT-искусства // Социология искусственного интеллекта: регионы и группы: Вторая Всероссийская конференция с международным участием, Красноярск, 03–05 декабря 2024 года. – Красноярск: Красноярская региональная

общественная организация "Содружество просветителей Красноярья", 2025а. – С. 228–239. – EDN YRULNM.

66. Пименова, Н.Н. Механизмы социокультурных изменений коренных малочисленных народов Сибири и Севера: концепция культурной травмы П. Штомпки // Социодинамика. – 2016. – № 3. – С. 37–45. – DOI 10.7256/2409-7144.2016.3.18210. – EDN VOSPYH.

67. Пименова, Н.Н. Современные концепции памяти в культуре: коллективная и культурная память // Сибирский антропологический журнал. – 2025b. – Т. 9, № 2. – С. 71–76. – EDN OWOHVD.

68. Пименова, Н. Н. Цифровое искусствознание: возможная типология баз данных по искусству / Н. Н. Пименова, А. А. Шпак, К. А. Дегтяренко // Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2023. – Т. 16, № 12. – С. 2273–2284. – EDN AAYGXA.

69. Посохов, Д. В. Геймификация и Интерактивные технологии в обучении финансовой грамотности // Цифровизация. – 2025. – Т. 6, № 3. – С. 67–74. – EDN HAWXXG.

70. Рагозина, Т. Э. Проблема культурной памяти как способ рефлексии над социальной формой // Культура и цивилизация (Донецк). – 2017. – № 1(5). – С. 42-55.

71. Реш, О. В. Проблема сохранения культурной памяти и культурного наследия / О. В. Реш, Е. Л. Антонова, В. Г. Туркина// Наука. Искусство. Культура. – 2015. – № 3(7). – С. 29-34.

72. Рунаев, Т. А. Общая характеристика культурной памяти // APRIORI. Серия: Гуманитарные науки. – 2017. – № 5. – С. 11.

73. Сабанчеев, Р. Ю. Культурная память как нарративный феномен (герменевтические аспекты) // Вопросы философии. – 2019. – № 12. – С. 10-14.

74. Саймонс Г. Д. Цифровизация коммуникативно-культурной памяти и проблемы ее межпоколенческой трансляции: методика междисциплинарного исследования / Г. Д. Саймонс, М. Ю. Мухин, В. Ф. Олешко, А. С. Сумская // Коммуникативные исследования. – 2019. – Т. 6, № 4. – С. 920-939.

75. Самойлова Е. О. Компьютерные игры как виртуальный нарратив / Е. О. Самойлова, Ю. М. Шаев // Манускрипт. 2016. №2 (64). – С. 170-173.

76. Саприко, Е. А. Культурная память как социокультурный феномен / Е. А. Саприко, Е. В. Малек // Традиционные национально-культурные и духовные ценности как фундамент инновационного развития России. – 2017. – № 2(12). – С. 58-60.

77. Свинцовский, Э. Н. Опыт восприятия национальных культурных кодов в видеоиграх (на материале видеоигры Atomic Heart) // Флагман науки. – 2024. – № 5(16). – С. 147-149.
78. Сертакова, Е. А. Культурная политика по сохранению и воспроизводству культурной памяти в современном социокультурном пространстве Красноярского края // Северные Архивы и Экспедиции. – 2025а. – Т. 9, № 1. – С. 25–35. – EDN DQANHK.
79. Сертакова, Е. А. Локальная культурная память: репрезентации и интерпретации прошлого в визуальной культуре Красноярского региона. – Красноярск: Сибирский федеральный университет, Красноярская региональная общественная организация Содружество просветителей Красноярья, 2024. – 123 с. – EDN BZRRJT.
80. Сертакова, Е. А. Память и забвение как продукты цифровых технологий в кинематографе конца XX – начала XXI столетия / Е. А. Сертакова, Н. М. Лещинская // Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2025. – Т. 18, № 3. – С. 481–491. – EDN GFLVPO.
81. Сертакова, Е. А. Репрезентация культурной памяти в проектах VII Красноярской музейной биеннале "Чертеж Сибири" // Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2024. – Т. 17, № 4. – С. 766–777. – EDN OVXOMC.
82. Сертакова, Е. А. Специфика манифестации культурной памяти в современной художественной культуре // Сибирский антропологический журнал. – 2025b. – Т. 9, № 2. – С. 39-47. – EDN AFHPOR.
83. Созданин, А. В. Миф и нарративное пространство видеоигры // Модернизация культуры: знание как инструмент развития. 2019. – С. 74-79.
84. Солдатенко И. С. Репрезентация культурной памяти об «эпохе перемен» в России: 90-е гг. сквозь призму визуальных новелл «1997» и «Зайчик» («Tiny Bunny») // Ветер Перестройки. 2023. – С. 298-307.
85. Социология искусственного интеллекта: подходы, методы, проблемы / Н. П. Копцева, Ю. С. Замараева, К. А. Дегтяренко [и др.]. – Красноярск: Красноярская региональная общественная организация "Содружество просветителей Красноярья", 2024. – 344 с. – EDN GHNIWW.
86. Степанова Е.Н. Духовная традиция как часть повседневной жизни тайваньца / Е. Н. Степанова, Д. А. Смирнов // Исторические события в жизни Китая и современность. 2023. – С. 187-217.
87. Терехова, М. С. Культурная память и ее институализация в современном обществе // Вестник социологических наук. – 2024. – Т. 2, № 4. – С. 71-78.

88. Тульчинский, Г. Л. Соотношение исторической и культурной памяти: практики забвения // Социально-политические науки. – 2016. – № 4. – С. 10-13.
89. Федорченко, С. Н. Компьютерные игры как фактор политики памяти / С. Н. Федорченко // Исторические итоги Второй мировой войны в актуальной повестке современности: материалы Всероссийской онлайн-конференции с международным участием, Москва, 09 сентября 2020 года. – Москва: Московский государственный областной университет, 2020. – С. 143-158.
90. Хальбвакс М. Социальные рамки памяти. М.: Новое издательство, 2007. – 348.
91. Черный С. Ю. Конструирование прошлого в видеоиграх: игрок как потребитель и соавтор исторического нарратива (проект «Europa Universalis IV») // Шаги/Steps. 2017. №2. – С. 77-97.
92. Чиа-Ронг В. От Detention к Devotion: исторический ужас и игровая политика на Тайване // Британский журнал китайских исследований. 2022. – С. 47–62.
93. Шапиро Р. Г. Китайский ритуальный кукольный театр в Малайзии // Вестник РГГУ. Серия: Литературоведение. Языкознание. Культурология. 2012. – С. 260-267.
94. Шпак, А. А. Концепция «третьей культуры» Штефана Бруннхубера: влияние искусственного интеллекта на общество и познание в XXI веке / А. А. Шпак, В. И. Кирко // Социология искусственного интеллекта. – 2024. – Т. 5, № 1. – С. 21–33. – EDN OVDTML.
95. Шпак, А. А. Социальные трансформации: искусственный интеллект в эпоху метавселенных // Социология искусственного интеллекта. – 2025. – Т. 6, № 1. – С. 76-84. – EDN URUXKL.
96. Штомпка П. Социальное изменение как травма (статья первая) // Социс. 2001. № 1. – С. 6 – 16.
97. Шуб, М. Л. Социальная, коллективная и культурная память: новый подход к определению смысловых границ понятий // Обсерватория культуры. – 2017. – Т. 14, № 1. – С. 4-11.