



## ПОЛИТИЧЕСКОЕ ИГРОВЕДЕНИЕ POLITICAL GAME STUDIES

DOI: 10.22363/2313-1438-2025-27-2-171-191  
EDN: MGCSMK

Научная статья / Research article

### Государственная политика в сфере видеоигр: подходы и перспективы

С.Н. Федорченко 

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Москва, Российская  
Федерация

✉ [s.n.fedorchenko@mail.ru](mailto:s.n.fedorchenko@mail.ru)

**Аннотация.** Цель исследования — выявление наиболее важных подходов и перспектив государственной политики в сфере видеоигр. В качестве методологической оптики автор обращается к принципам критического дискурс-анализа академических работ, сравнительного анализа кейс-стади и приема сценариотехник. Среди наиболее значимых направлений государственной видеоигровой политики автором выделены либеральный, консервативный и гибридный подходы. Кроме того, акцентируется отличие активной видеоигровой политики от ее реактивного варианта. Выявленные подходы, проблемы, перспективы и аспекты актуализируются с точки зрения значимости для задач государственной политики современной России. Также предпринята попытка концептуализации ойкуменной модели государственного суверенитета. Обоснована важность сотрудничества государства, представителей разработчиков и сообщества игроков в регулировании индустрии и рынка видеоигр. Перспективы и риски такого взаимодействия обозначены через авторское осмысление феномена политической индустрии. Для понимания перспектив трансформации российской государственной видеоигровой политики определены базовые сценарии ее развития.

**Ключевые слова:** государственная видеоигровая политика, видеоигры, компьютерные игры, регулирование, рынок видеоигр, суверенитет, политическая индустрия

**Заявление о конфликте интересов.** Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

**Для цитирования:** Федорченко С.Н. Государственная политика в сфере видеоигр: подходы и перспективы // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2025. Т. 27. № 2. С. 171–191. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-171-191>

© Федорченко С.Н., 2025



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode>

## State Policy in the Field of Video Games: Approaches and Prospects

Sergey N. Fedorchenko 

Lomonosov Moscow State University, *Moscow, Russian Federation*

✉ s.n.fedorchenko@mail.ru

**Abstract.** The objective of the article is to identify the most pertinent approaches and prospects for state policy in the field of video games. The author’s methodological perspective includes the principles of critical discourse analysis of academic works, comparative study of case studies, and scenario techniques. The author discusses the liberal, conservative, and hybrid approaches to state video game policy. The author also underlines the difference between active and reactive video game policies. The identified approaches, issues, prospects, and aspects are updated in terms of their relevance to present Russian state policy tasks. The study also aims to define the ecumenical paradigm of state sovereignty. The importance of collaboration between the state, developer representatives, and the player community in regulating the industry and the video game market is emphasized. The author’s grasp of the political industrial phenomenon helps to describe the opportunities and risks of such contact. To better comprehend the prospects for the transition of Russian state video game policy, basic development scenarios are described.

**Keywords:** state video game policy, video games, computer games, regulation, video game market, sovereignty, political industry

**Conflicts of interest.** The author declares no conflicts of interest.

**For citation:** Fedorchenko, S.N. (2025). State policy in the field of video games: Approaches and prospects. *RUDN Journal of Political Science*, 27(2), 171–191. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-171-191>

Ведь вот называют это плутовством и разными подобными именами,  
а ведь это тонкость ума, развитие.  
*Гоголь Н.В. Игроки*

### Введение

Игровой универсум пересекается со многими сферами современной социальной жизни человека. Феномен *homo ludens*, описанный Й. Хейзингой в одноименной книге, в настоящее время связан не только с игровой индустрией, сообществами игроков, но и имеет прямое отношение к формированию новых цифровых сфер, целых виртуальных вселенных, в которых за нарративы, ценности, культурные и политические коды, смыслы, саму интерпретацию прошлого соперничают крупные технологические корпорации, государства, политические и социальные группы, а также экстремистские организации. Не случайно Хейзинга отмечал, что «наиболее заметные первоначальные проявления общественной деятельности человека все уже пронизаны игрою» [Хейзинга 2021: 15]. Но как только символы конкретной страны, образы определенных обществ

и государств, власти, элит, партий, идеологий, политических лидеров, этнических и религиозных групп населения появляются в видеоиграх, то последние так или иначе сближаются с областью государственной политики. И это является вызовом для политической власти, так как видеоигры способны на деле предлагать те варианты политического устройства общества, которые могут серьезно отличаться от уже существующих в конкретной стране. Научные работы показывают политическую ориентированность части видеоигр на демократические (39 %) либо авторитарные (39 %) системы с относительно небольшой возможностью выбора между этими двумя вариантами (22 %). По мнению исследователей, такая ситуация означает, что видеоигры имеют определенные потенциалы по влиянию на политические убеждения игроков [Gutwenger L. et al. 2024].

Актуальность этой проблемы особенно очевидна на фоне подписанного российским президентом указа о государственной политике в области исторического просвещения в 2024 г., в статье 13, пункте «ж» которого обозначена необходимость появления «...механизмов государственного и общественного контроля в отношении существующего рынка компьютерных игр для исключения неконтролируемого распространения цифровых продуктов, создающих искаженное представление о событиях отечественной и мировой истории, а также о месте и роли России в мире»<sup>1</sup>. Предпринимаемые российским государством меры закономерны, так как видеоигры — это одновременно и коммерческая область, и инструмент по влиянию на общественное мнение [Белов 2021].

Политическая власть в любом случае будет реагировать на попытки иных акторов, интересантов использовать видеоигры в качестве цифрового механизма корректировки, трансформации или конструирования идентичностей, ценностных предпочтений, мировоззрения среди определенных категорий населения в виде тех или иных форм, практик государственной политики. Особенно, если эти изменения могут затронуть ценности, на которых сложился общественный порядок и действующий политический режим страны. Факты того, что контент современных видеоигр затрагивает темы политической власти, правящей элиты и имеет явно оценочный характер, приводятся в исследованиях [Volodenkov et al. 2024]. Другое дело, что политическая власть может реагировать на эти факты по-разному, в диапазоне — от чисто экономических или правовых инструментов, организации и усиления через медиа общественного осуждения до прямой цензуры. Поэтому государственную политику не всегда просто выявить в виде неких концентрированных проявлений.

Для стилистической выверенности и краткости в данной статье государственная политика в сфере видеоигр будет обозначаться как государственная видеоигровая политика. Условно ее можно разделить на два подхода — реактивный и активный по принципу нацеленности политической власти на тактику либо стратегию (на текущие тактические задачи настоящего или более

---

<sup>1</sup> Указ Президента Российской Федерации от 8 мая 2024 г. «Об утверждении Основ государственной политики Российской Федерации в области исторического просвещения». URL: <http://publication.pravo.gov.ru/document/0001202405080001?index=1> (дата обращения: 07.01.2025).

стратегические изменения в будущем). К реактивной государственной видеороигровой политике относится комплекс мер в сфере разработки и принятия нормативно-правовых актов, законов, регулирующих деятельность индустрии видеороигр, продажу видеороигровой продукции, а также предусматривающих определенные запреты в отношении экстремистской пропаганды, радикальной символики и изображения оскорбительных, жестоких сцен. Как следует из названия, реактивная политика предполагает текущие действия государства в ответ на факты деструктивного, радикального контента видеороигр либо возникновения из-за него антиобщественных эффектов, процессов в настоящем. Активная государственная видеороигровая политика, напротив, подразумевает существование у политической власти стратегии в области политики памяти, ориентированной, прежде всего, на будущее — формирование гражданственности, уважения к истории страны, ее культуре, символам, традиционным ценностям, историческим событиям и деятелям посредством видеороигр.

Вместе с тем следует признать, что идеальные типы государственной видеороигровой политики в чистом виде не могут существовать. Скорее, политическая власть будет конструировать различного типа сочетания, ансамбли из мер активной и реактивной политик. Такие сочетания появляются в условиях непрерывного изменения экономических условий, политической конъюнктуры, социальной структуры в стране, появления новых внешних и внутренних вызовов и рисков для государства. Другими словами, это означает, что если раньше, в одних условиях, политическая власть использовала в основном меры реактивной государственной видеороигровой политики, то позже, при совершенно иных обстоятельствах, она может перейти к более активной форме регулирования индустрии видеороигр. Это также касается гибридизации жестких и мягких мер такого рода государственной политики. Следовательно, таких тактических и стратегических штрихов к портрету понимания государственной видеороигровой политики будет недостаточно.

Исследователь из Индианского университета Ж. Майланд в своей недавно вышедшей монографии описывает три типа подходов к видеороиграм в разных странах [Mailland 2024: 210]: в одних регулируют контент видеороигр через ограниченные правовые механизмы или отраслевые практики (посредством самой индустрии) без активной роли государства, в других, наоборот, встречается активное вмешательство государства, в третьих, применяются гибридные системы. Если первый подход при реализации государственной видеороигровой политики можно условно назвать либеральным, второй — консервативным, третий — гибридным. Очевидно, что основным принципом этой классификации станет уровень вмешательства государства в сферу видеороигр. Либеральный подход отличается тем, что в данном случае основную роль в предложении рейтингов играют корпоративные разработчики и негосударственные организации. Считается, что разработчики лучше знают особенности своей продукции, а негосударственные рейтинговые системы способны самостоятельно определять возрастную цензуру для покупателей. Более того, представители игровой индустрии могут сопротивляться попыткам управления отраслью со стороны политических институтов

(партий, парламента, государства). Либеральный подход часто прикрывается юридической, нормативной маской для снятия ответственности с государства за факты воздействия корпораций на сознание граждан через цифровые медиа-каналы, но это вовсе не отменяет практик обращения к активной форме государственной видеоигровой политики.

Консервативный же подход подразумевает, что государство является ключевым регулятором в сфере видеоигр, разрабатывает и предлагает соответствующие нормативные инструменты для экспертизы, контроля имеющегося там контента с целью защиты общественного порядка, здоровья или традиционных духовно-нравственных ценностей граждан. Стратегия консервативного подхода предполагает, что государство берет на себя большую долю ответственности за регуляцию рынка видеоигр, поэтому при различного плана проблемах все претензии будут адресованы именно к нему. Вместе с тем в отсутствии мониторинга со стороны гражданского общества, реально действующих сообществ игроков и ассоциаций представителей видеоигровой индустрии при консервативном подходе не исключен процесс постепенного наращивания различного типа ограничений, запретов в данной отрасли. В то же время сочетание компонентов либеральных и консервативных систем формирует гибридный подход. Вариации гибридной политики также могут проявляться при процессе перехода от либерального подхода к консервативному, и наоборот. При политическом анализе государственной видеоигровой политики желательно учитывать обе системы координат (активная — реактивная; либеральная — гибридная — консервативная), но это не всегда просто. Конечно, такое деление имеет приблизительный характер, но в любом случае получается, что основную роль в регулировании индустрии видеоигр сохраняет либо государство, либо корпоративные акторы. Граждане, геймеры, безусловно, имеют определенные рычаги воздействия на эту область — от петиций до прямого бойкота, но пока значительно меньше подключены к разработке регуляторных механизмов. Целью данной работы будет выявление особенностей подходов и перспектив государственной видеоигровой политики.

### Методология

За методологическую основу в данной работе взяты принципы нескольких научных оптик. Во-первых, учет критического дискурс-анализа академической литературы позволяет сопоставить результаты разных специализированных исследований, проектов, диаметрально противоположных точек зрения для фиксации ключевых подходов к государственной видеоигровой политике. Во-вторых, сравнительный анализ кейс-стади фактов, попыток, вариантов такого вида государственной политики дает возможность проанализировать причины, специфику и качественный уровень ее намечающихся подходов. Наконец, в-третьих, с целью выявления базовых траекторий развития таких подходов к государственной видеоигровой политике применены параметры триптих-сценариотехники, сфокусированные на описании оптимистичного,

пессимистичного и реалистичного сценариев. Методология своим названием отталкивается от такой формы произведения искусства, как триптих живописцев (например, «Сад земных наслаждений» Иеронима Босха, «Воздвижение Креста» Питера Пауля Рубенса или «Фауст» М.А. Врубеля), и условия разделения сценарных горизонтов на три основных кластера. Следует пояснить, что прием укрупненных сценариев во многом условен (конечно, их может быть намного больше) и выбран для более четкого сопоставления с интересами трех наиболее важных акторов, связанных с реалиями государственной видеоигровой политики, — граждан (игроков-потребителей), государства (политического и правового регулятора) и корпораций (разработчиков). Упор на государство при сценарировании будет сделан по причине того, что оно остается базовым актором, определяющим вектор государственной видеоигровой политики.

В качестве теоретической рамки работа отталкивается от модели культурной индустрии М. Хоркхаймера и Т. Адорно, согласно ключевому тезису которой «Стремление культурной индустрии к единообразию, не останавливающееся ни перед чем, является провозвестником грядущего единообразия в политической сфере» [Хоркхаймер, Адорно 2024: 18]. По аналитической схеме Хоркхаймера и Адорно, культурная индустрия не просто связана с капиталистическими корпоративными акторами, а способна воспроизводить определенный образ человека, шаблоны поведения, формировать социальную иерархию и суррогатную замену смысла, претендовать на идеологическую функцию, сокращать расстояние между обыденной реальностью и вымыслом, осуществляя власть над потребителем посредством развлечений, технически обусловленной распространенности стереотипов. Российский политолог Г.К. Ашин, выделявший индустрию развлечений, писал, что имеет смысл не разделять культуру на элитную и массовую, а изучать особую псевдокультуру, участвующую в управлении массовым сознанием [Ашин 1971: 171]. Если видеоигры считать результатом одного из типов культурной индустрии, то к последней логично отнести корпорации-разработчиков, ориентированных на потребителей-игроков и существующие в нормативном пространстве государства как регуляторов такой формы деятельности. Модель культурной индустрии превосходно дополняет концепт стереотипов У. Липпмана, писавшего о культурных кодах, — своде правил и моральных норм, создатели которых влияют на тип поведения людей. В основе же культурных кодов могут лежать воспроизводимые стереотипы — устоявшиеся представления, участвующие в механизме интерпретации происходящих событий [Липпман 2023: 113, 137–142].

Однако индустрия видеоигр — не просто одна из отраслей развлечения, а сфера генерации смыслов, символов, предпочтений, в том числе и политического содержания. Оттолкнувшись от модели Хоркхаймера и Адорно, можно предложить гипотезу, согласно которой культурная индустрия видеоигр способна трансформироваться в политическую индустрию, если в ее деятельность начинают более активно вмешиваться политические акторы. Вполне возможно, что, так же как культурные коды формируются в условиях культурной индустрии, политические коды [Федорченко 2017] могут создаваться политической индустрией,

конструируемой политическими акторами на основе уже развитой культурной индустрии видеоигр. Г. Энценсбергер, критикуя модель Хоркхаймера и Адорно, предлагал назвать производство мнений, предрассудков, суждений, сознания в ходе общественного взаимодействия людей и в условиях современных технологий, медиа и формата игры индустрией сознания. Энценсбергер уловил ключевой признак этого феномена, — индустрия сознания становится механизмом стабилизации определенных властных отношений [Энценсбергер 2016: 9, 19, 55], что опять приближает нас к концепту политической индустрии. Естественно, что идеи Хоркхаймера, Адорно, Липпмана, Ашина и Энценсбергера можно брать для современного политического анализа только с учетом произошедших со времени публикации их работ технологических трансформаций — появления крупных технологических корпораций, развитой видеоигровой индустрии и систем искусственного интеллекта.

Политическая индустрия может усилить или ослабить циркулирующие в видеоиграх стереотипы. Между тем в данной работе в качестве важнейшего политического актора станет рассматриваться именно государство, создающее политическую индустрию, а также определяющее вектор государственной видеоигровой политики — реактивный или активный, либеральный, консервативный либо гибридный. Политическая индустрия складывается из нарастающего медиакратического сближения органов государственной власти и крупных корпораций по поводу реализации и поддержки определенного типа государственной политики, политической повестки. Говоря более конкретно, политическая индустрия — это отлаженная система регулярных государственных заказов технологическим и видеоигровым корпорациям для формирования необходимых государству политических нарративов посредством видеоигр, кинопродукции, цифровых коммуникаций, мультипликации, комиксов и т.п. Приблизительная структура политической индустрии может состоять из корпоративных разработчиков, продавцов-посредников, консультативных советов, разрабатывающих возрастные рейтинговые системы, чья деятельность регулируется государством. Сообщать синергичный эффект для такой политической индустрии способны экспертное сообщество, представители общественных организаций, а также игрового сообщества, киберспортивных команд. Без общественного и экспертного компонентов политическая индустрия просто становится очередной формой государственной цензуры. Все эти компоненты политической индустрии следят за тем, чтобы посредством видеоигр не происходило разрушения и замены ценностей страны на иные ценности.

Исследователи отмечают, что регулирование контента, доступа к видеоиграм необязательно приводит к ухудшению видеоигр или их производства [Mailland 2024: 224]. Здесь необходимо сразу оговориться, что желать перевести культурную индустрию на уровень политической индустрии может не только государство. В данном процессе могут быть заинтересованы радикальные политические силы, партии, террористические и экстремистские организации, враждебные государства, стремящиеся к государственному перевороту и тотальным преобразованиям общественного порядка в отдельно взятой стране.

В настоящее время, когда трансляцию ценностей, готовых политических моделей мира, политических нарративов уже невозможно представить без цифровых технологий, видеоигровая индустрия способна стать и областью информационных войн [Расторгуев 2014]. Примечательно, что из-за роста таких угроз и вызовов государство как раз и может перейти к более активной государственной видеоигровой политике, расценивая реактивную модель как анахроничную и рискованную. Если создание системы политической индустрии инициирует не государство, то, скорее, этим процессом будут заниматься его конкуренты или даже враждебные силы.

### **Анализ кейсов государственной видеоигровой политики**

Одна из первых попыток регулирования видеоигровой индустрии возникла после дискуссии, разгоревшейся вокруг жестоких сцен добивания врага (*fatalities*) в видеоигре *Mortal Kombat* и вызвавшей расследование американского Сената (1993 г.). Заинтересованность государства и общественности США этой проблемой привела к тому, что сама американская индустрия видеоигр инициировала создание отдельной негосударственной комиссии по рейтингам (ESRB — *Entertainment Software Ratings Board*) для регулирования системой возрастных рейтингов [Robinson 2012]. Но никаких юридических требований, обязывающих присваивать рейтинги играм в США, до сих пор нет [Mailland 2024: 211].

Еще одна попытка регулирования появилась после убийств, спланированных и организованных учениками в средних школах Соединенных Штатов в конце 1990-х гг. Несмотря на наличие разных причин стрельбы в американских школах, авторы отмечали сходство в том, что среди инициаторов этих происшествий были потребители жестоких видеоигр (*violent video games*). К примеру, учинившие массовое убийство в средней школе «Колумбайн» 20 апреля 1999 г. являлись поклонниками игры *Doom* и считали, что находятся в состоянии войны с обществом. Один из убийц даже адаптировал эту игру к сценарию, схожему с окружающей его реальностью. На этом фоне среди американского политического истеблишмента и общественности возникли инициативы по ограничению доступа к видеоиграм [Robertson 2008]. Однако подход американского государства к этому вопросу в основном остался либеральным — окружной суд США по Южному округу Индианы в решении по делу Американской ассоциации развлечений против Кендрика постановил, что видеоигры попадают под защиту Первой конституционной поправки, сравнив их с такими произведениями, как «Одиссея», «Божественная комедия» и «Война и мир». В 2011 г. Верховный суд США также постановил, что ограничения, принятые в Калифорнии по аренде и продаже жестоких видеоигр для несовершеннолетних, противоречат конституционным нормам. Хотя исследование Антидиффамационной лиги от 2002 г. признавало, что распространение таких «игр власти белых» (*white power games*), как *Camp Rat Hunt*, *Shoot the Blacks and Concentration* и *Ethnic Cleansing*, является элементом

стратегии экстремистских групп по вербовке новых членов из среды молодежи [Mailland 2024: 213].

Господство либерального подхода в американской видеоигровой государственной политике вовсе не противоречит развитию ее активной формы. Имеются факты, что политическая власть США, как и правительства Канады, Ирландии, Японии и Южной Кореи, крайне заинтересована в государственном вмешательстве в видеоигровую индустрию. А. Аль-Раби из Университета Саймона Фрейзера отмечает, что Министерство обороны США может считаться важнейшим интересантом активного проникновения государства в сферу видеоигр с 1960 г. Военные даже создали в 2018 г. свою киберспортивную команду (U.S. Army Esports). Довольно реалистичный тактический шутер America's Army был специально разработан армией и финансируется правительством США, фактически используя для вербовки новобранцев. После создания группой отставных американских военных компании Kuma Reality Games в 2004 г. разработка видеоигры Kuma War получала поддержку Министерства обороны США. Американские военные используют видеоигры для проведения учебных упражнений, альтернативной оценки систем вооружения и симуляций, тогда как американское правительство намерено использовать данный канал с целью продвижения своих идеологических и политических нарративов [Al-Rawi 2024]. Недаром Хоркхаймер и Адорно писали, что сквозь «...фильтры культурной индустрии проходит весь мир» [Хоркхаймер, Адорно 2024: 23]. Такие наблюдения свидетельствуют, что, несмотря на всю либеральную природу американской государственной видеоигровой политики, в ней все же присутствуют элементы перевода культурной индустрии видеоигр в сторону конструирования на ее основе специфической политической индустрии с государственно-ориентированными и патриотическими нарративами.

Интересно обратиться к британскому кейсу. Во многом попытки Соединенного Королевства приступить к регулированию сферы видеоигр можно считать вполне либеральными, схожими с аналогичными действиями американского правительства и опирающимися на принцип предосторожности (precautionary principle). При этом британская государственная видеоигровая политика в своей эволюции прошла три этапа [Robinson 2012]. На первом ее этапе «избирательного неведения» (selective ignorance) с 1985 по 1993 г. индустрия видеоигр за редким исключением практически не регулировалась Законом о видеозаписях (1984 г.). Со второго этапа «отраслевого регулирования» (industry-led regulation), охватывающего отрезок с 1994 по 2007 г., стала формироваться двойная система классификации видеоигр. Она включала государственный регулятор в виде BBFC (Британского совета по классификации фильмов) и появившуюся в 1994 г. корпоративную ассоциацию ELSPA (Entertainment and Leisure Software Publishers Associations), предлагающую рейтинг<sup>2</sup> для большинства видеоигр,

---

<sup>2</sup> Рейтинговые системы подразумевают присваивание продукции, в том числе и видеоиграм, конкретного рейтинга, соотносимого с рекомендуемым при продаже возрастом покупателя.

особенности которых не попадали под правила, установленные BBFC. Третий этап «установленной законом универсальной системы» (the statutory universal system) начался с 2007 г., когда британское правительство решило пересмотреть рейтинги видеоигр. Кроме того, правительство присоединилось к общеевропейской рейтинговой системе PEGI (Pan European Game Information).

По мнению Н. Робинсона, британский либеральный подход ориентирован не на производителя, а на потребителя, закладывая условия, как ни парадоксально, для роста жестоких видеоигр. Робинсон уверен, что такое решение является политически целесообразным для британского правительства, неготового преследовать родителей за их безответственность при покупке жестоких игр для своих детей [Robinson 2012]. Американская ESRB и европейская PEGI применяются на добровольной основе, но розничные продавцы стараются придерживаться их маркировок с рекомендациями по возрасту, что в свою очередь, заставляет корпоративных разработчиков также учитывать негосударственные системы рейтингов [Kiralý, Griffiths et al. 2018]. Безусловно, либеральный подход оставляет большую свободу действий для корпоративных разработчиков, но при условии, что они не нарушают действующего законодательства, правовых норм, устанавливаемых государством как политическим регулятором. Что же касается третьей стороны, граждан (игроков или их родителей), то им остается более второстепенная роль в сфере регулирования рынка видеоигр. Системы рейтингов видеоигр, внедряющиеся в рамках либерального подхода к государственной видеоигровой политике, воспроизводят описанный формат взаимоотношений государства, корпораций и граждан. Об этой проблеме есть меткий и во многом пророческий комментарий Хоркхаймера и Адорно: «Потребителю не остается никаких иных способов классификации, кроме тех, что были бы уже предвосхищены схематизмом самого производства» [Хоркхаймер, Адорно 2024: 21]. Несмотря на суть либеральной политики, граждане не могут влиять на механизмы разработки рейтингов видеоигр, становящихся властными инструментами в руках представителей корпоративных регуляторов.

Кейс Германии разительно отличается от американского и британского. Еще с 1994 г. в этой стране была введена система *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* (USK, саморегулирование развлекательного программного обеспечения). Рейтинговая система финансируется корпоративной отраслью, но сами рейтинги устанавливаются представителями немецкого правительства и независимыми экспертами, а их принципы министерствами федеральных земель и законом. Согласно этим принципам, жестокие видеоигры не могут продаваться лицам, которым меньше восемнадцати лет. За нарушение полагается штраф порядка 50 тыс. евро [Mailland 2024: 218]. Немецкое правительство после стрельбы в школе Эмсеттена (2006 г.) предприняло законодательные меры, предполагающие больший контроль правительства над рейтинговой сферой, специальный индекс медиа, в который могут попадать некоторые видеоигры на основании содержащегося там контента насильственного, сексуально-этического и расово-ненавистнического характера. Под запрет могут попасть игры, пропагандирующие насилие, войны, подстрекательные к преступной деятельности.

В отличие от американской и французской правовых систем немецкая может предусматривать запреты, накладываемые на видеоигры, основываясь на ст. 5 конституции (допускающей ограничения свободы массовой информации, обусловленные охраной молодежи) [Robertson 2008]. Причем Германия пыталась распространить свою нормативную систему и практику на все страны Евросоюза. Цензура в немецких релизах игр из серии Wolfenstein (например, Wolfenstein II: The New Colossos) включала удаление усов у Гитлера, переименование Mein Führer в Mein Kanzler и замену «нацистов» на «режим» или «волков» [Piggott 2019]. На связь власти с определенной продвигаемой стилистикой в культурном контенте давно обратили внимание еще Хоркхаймер и Адорно, обнаружившие, что «понятие истинного стиля в культурной индустрии обнаруживает себя в качестве эстетического эквивалента понятия власти» [Хоркхаймер, Адорно 2024: 30]. Усиление таких тенденций будет означать, выражаясь терминологией Л. Альтюссера, проявление идеологического аппарата, встроенного в структуру политической индустрии.

Скорее, действующая политическая власть в Германии опасается возрождения нацистских идей, нарративов через популярные видеоигры, часто являющихся медиаканалом для распространения стереотипов относительно образа врага и предпочтительных форм властных, социальных и политических отношений. Ведь создатели культурных кодов избирают типичные ситуации, провоцируя определенный тип поведения [Липпман 2023: 137], тогда как политические акторы (от радикальных групп до государств, в том числе зарубежных) способны закладывать посредством индустрии видеоигр определенные политические коды, имеющие в отношении конкретных идеологий, партий, исторических фактов оценочные интерпретации. Но немецкую государственную видеоигровую политику нельзя назвать последовательной. Так, если сначала из-за прославления расизма, насилия, изображения нацистской символики немецкие цензоры запрещали такие игры, как Atari Battlezone, Wolfenstein 3D, Manhunt, Mortal Kombat, Rockstar Games, то в 2018 г. Wolfenstein 3D был все же одобрен советом по рейтингу USK после решения генерального прокурора Штутгарта [Mailland 2024: 220, 225]. Таким образом, немецкий кейс будет корректнее соотнести с гибридным подходом к государственной видеоигровой политике. В отличие от США политика Германии в отношении видеоигр является более реактивной и пока даже не претендует на создание полноценной политической индустрии. Есть лишь законодательные компоненты, предпосылки для создания такой политической индустрии в будущем при определенных обстоятельствах (к примеру, из-за прихода к власти политических сил, заинтересованных в резком изменении политического курса государства на фоне миграционных процессов и демографической ситуации в стране).

Попытка создания политической индустрии видеоигр на базе существующего видеоигрового рынка вполне отслеживается в кейсе Республики Корея. Сначала южнокорейские власти пошли по консервативному пути, близкому к китайскому варианту. Государственная видеоигровая политика этой страны на 2018 г. включала следующие компоненты: систему отключения (shutdown

system — блокировки властью доступа несовершеннолетним к играм в определенное время, схожие с мерами правительства в Китае, Вьетнаме и Таиланде; политику выборочного отключения (*selective shutdown policy* — блокировки властью игр по запросу опекунов игроков или по запросу самих несовершеннолетних); систему усталости (*fatigue system* — установленный властью контроль со стороны корпораций времени игрока, проведенного за игрой, схожий с мерами в КНР) [Kiraly, Griffiths et al. 2018].

Тем не менее правительство постепенно ослабляло регулирующие меры, намереваясь превратить страну в центр по разработке цифровых технологий [Mailland 2024: 224]. В 2022 г. южнокорейское правительство отменило свой запрет несовершеннолетним до 16 лет играть в видеоигры по ночам. Ограничения признали неэффективными, так как появился рост видов игр, не подпадающих под действие закона. Как и в США, Соединенном Королевстве, Германии и других странах, в Южной Корее практикуются негосударственные меры регулирования сферы видеоигр. К ним, например, относится механизм родительского контроля (*parental controls*), означающий, что с помощью игровой корпорации родители могут устанавливать для несовершеннолетних фильтры контента, мониторинг (отслеживание использования устройства или активности игрока); ограничения по времени игры; ограничение игрового времени, проведенного в интернет-кафе, напоминающее аналогичные меры в Таиланде). То есть южнокорейская государственная видеоигровая политика использует гибридный подход, не делая ставку лишь на государственное регулирование. Препятствует складыванию целостной политической индустрии видеоигр и несбалансированность действий министерств самого южнокорейского государства. Так, если Министерство здравоохранения и социального обеспечения изначально выступало за строгое контролирование «комнат электронных развлечений», опасаясь игровой зависимости [Mailland 2024: 224], то министерство культуры, спорта и туризма расценивало политику отключения несовершеннолетних от видеоигр как нарушение конституции страны. Среди сторонников ограничительных мер находится министерство науки, министерство здравоохранения, а среди противников — Корейская комиссия по коммуникациям [Kiraly, Griffiths et al. 2018]. О схожих противоречиях, способных возникать в индустрии сознания [Энценсбергер 2026: 21], как раз предупреждал Энценсбергер.

Современный Китай придерживается более консервативного подхода в реализации государственной видеоигровой политики. Из-за опасений по поводу игровой зависимости китайское Национальное управление по делам печати и публикаций в 2019 г. ввело ограничения для несовершеннолетних игроков, предусматривающие три часа игры по праздничным и выходным дням, девяносто минут игры по будням и запрет на игру с 22:00 по 8:00. В 2021 г. китайское правительство, ссылаясь на обеспокоенность родителей, решило сократить разрешенное время до одного часа в воскресенье, субботу, пятницу и по праздникам с 20:00 по 21:00, увеличив интенсивность и частоту государственных проверок соблюдения вводимых ограничений. Некоторые критически настроенные

авторы даже сравнивают китайские меры с суровыми законами афинского политика Драконта, называя их драконовскими, неэффективными и предлагая их пересмотреть, как это в свое время сделал другой древнегреческий политический деятель Солон [Colder Carras, Stavropoulos et al. 2021].

С этой позицией категорически не согласен Л. Сяо, который, наоборот, считает эти меры эффективными, так как они снижают трату времени на видеоигры и защищают потребителей от чрезмерных расходов, ссылаясь на отчет корпорации Tencent. Сяо полагает, что определение китайской политики как драконовской — оценочное суждение, так как такое видение не учитывает экспериментальную природу вводимых ограничений, отличие китайских ценностей от западных: то, что молодым поколением и учеными Запада может относиться к драконовским мерам, молодежью или их родителями в Китае может расцениваться как упреждающее решение [Xiao 2022]. При этом Сяо напоминает, что ограничения в отношении лутбоксов (игр, практикующих монетизацию), действующие в Бельгии, Нидерландах и Соединенном Королевстве, не называются драконовскими. Правда, другое исследование показало, что ужесточение китайской государственной видеоигровой политики, хотя и ограничило заядлых геймеров, спровоцировало больший просмотр видеороликов и различные виды обхода такой политики — от аренды игровых аккаунтов (что было незаконно) до использования члена семьи во время аутентификации (практиковалось чаще, хотя корпорации вводили технологию распознавания лица) [Zhou, Liao et al. 2024].

Имеется мнение, что китайская государственная видеоигровая политика, во-первых, изначально предполагала меры государственной поддержки индустрии видеоигр, выросшей с внутреннего рынка до экспорта на внешние рынки других стран. В стране введены процедуры одобрения импортных видеоигр. Во-вторых, китайская политика учла опыт южнокорейской индустрии, популярные видеоигры которой стали примером для разработчиков китайских видеоигр. Примечательно, что корейские видеоигры смогли проникнуть на китайский рынок по причине своей культурной, ценностной близости, тогда как западные сопоставимого успеха не добились. Вместе с тем иногда особенности такой политики Китая объясняются курсом его руководства на некий неотехнонационализм (neo-techno-nationalism) [Jiang, Fung 2017]. Другие авторы называют попытки усиления государственной политики в какой-либо цифровой сфере схожей категорией кибернационализма (cybernationalism) [Vecerra, Waisbord 2021], причисляя к сторонникам такого курса Россию, Иран и Китай. И все же понятия неотехнонационализма и кибернационализма представляются двусмысленными и некорректными. Для такой государственно-ориентированной политики больше подходит терминология цифровой суверенизации. Китайское регулирование сферы видеоигр предполагает пресечение антипатриотических действий, учет политики памяти, запреты контента, искажающего китайскую культуру, историю, вклад в нее национальных героев. Следует отметить, что защита китайской культуры означает меры мониторинга в отношении традиционных, социалистических и революционных ценностей [Бесчастнов, Егоров 2023].

Не исключено, что различные направления и формы государственной видеоигровой политики фиксируются политологами в современных странах не только из-за внутренних проблем нелегального рынка, роста зависимости от игр, агрессии, но и в ответ на внешние вызовы цифровой колонизации и цифрового колониализма. К цифровой колонизации можно отнести некие меры крупных зарубежных игровых и технологических корпораций по созданию современных видов неокOLONиальной зависимости в суверенных государствах через распространение видеоигр, программного обеспечения, цифровых технологий и другой продукции. Когда рост таких неокOLONиальных практик достигает своего апогея в плане стимулирования цифровой десуверенизации, формируются условия для установления порядка цифрового колониализма — целой системы непрямой зависимости суверенных государств от других государств посредством крупных зарубежных видеоигровых и технологических корпораций. Как считает М. Квет, сотрудник Йельского университета и Университета Йоханнесбурга [Kwet 2019], такую систему цифрового колониализма, технологической экспансии используют США для создания своего политического доминирования в независимых государствах. Тем более что «...следуя заповедям эффективности, задействованная техника оборачивается психотехникой, методом обращения с людьми» [Хоркхаймер, Адорно 2024: 88]. Иными словами, если в современных условиях кризиса международных институтов, экономической и геополитической конкуренции такая страна с огромной аудиторией потребителей видеоигровой продукции, как КНР, не создаст на базе культурной индустрии видеоигр собственную развитую политическую индустрию с патриотическими и государственно-ориентированными нарративами, то это будут делать США через корпорации, которые, к примеру, являются их резидентами. По этому поводу Липпман обращал внимание на следующую особенность: «...американизация, по крайней мере внешне, — это замена европейских стереотипов американскими... Это изменяет мышление, а впоследствии, если семена дают всходы, изменяет и общее восприятие» [Липпман 2023: 100–101].

Кейс государственной видеоигровой политики Вьетнама в некоторых отношениях имеет сходство с действиями китайского правительства. В стране с 2013 г. действовал специальный декрет № 72/2013/ND-CP, согласно которому государство классифицировало видеоигры на несколько категорий по характеру взаимодействия между игроками, игрой и системой серверов корпорации<sup>3</sup>. Классификация игроков по возрасту связывалась со сценарием и содержанием видеоигры. В этом документе (ст. 32) прописаны конкретные запреты на подстрекательство к насилию, изображение терроризма, использование в играх безнравственного, провокационного контента, который противоречит культурным и моральным традициям, искажая и разрушая их. Игроки же на основании требования Министерства информации и коммуникаций должны были регистрировать личную информацию.

<sup>3</sup> 72/2013/ND-CP. Nghị định. Quản lý, cung cấp, sử dụng dịch vụ Internet và thông tin trên mạng. URL: <https://thuvienphapluat.vn/van-ban/Cong-nghe-thong-tin/Nghi-dinh-72-2013-ND-CP-quan-ly-cung-cap-su-dung-dich-vu-Internet-va-thong-tin-tren-mang-201110.aspx> (accessed: 07.01.2025).

И так как видеоигры часто являются многопользовательскими, для чего необходим доступ к Интернету, то они попадали под запреты, оговоренные в ст. 5 данного правительственного документа (запрет пользоваться Интернетом, онлайн-информацией для противодействия государству, пропаганды социальных пороков, причинения вреда общественному порядку, национальной безопасности, разжигания ненависти по национальному признаку и др.).

С 25 декабря 2024 г. во Вьетнаме стал действовать новый декрет 147/2024/ND-CP, который закрепил дополнительные регуляторные функции государства в сфере видеоигр<sup>4</sup>. Документ разрешает предприятиям и игрокам использовать бонусные баллы и виртуальные юниты только для обмена на виртуальные предметы в соответствии с заявленным смыслом и разрешенным классом игры, но не с целью конвертации в наличные или другие реальные деньги. Корпорации ответственны за предоставляемые видеоигровые услуги и утвержденный контент, а регистрация учетной записи игроков, которым меньше 16 лет, должна осуществляться только родителем либо опекуном, ответственным за игровой контент и время, отводимое на игру. Помимо этого, игровые корпорации, предприятия, оказывающие видеоуслуги, теперь обязаны предоставлять государству по запросу данные об игроках. Выявленные изменения во вьетнамской государственной политике, апелляция к защите традиционных ценностей свидетельствуют о ее вполне консервативной ориентации, но также и реактивной, по своей сути.

После разбора кейсов государственной видеоигровой политики перейдем к определению ее основных сценариев развития.

### **Сценарии развития государственной видеоигровой политики**

С целью более четкой проработки сценариев развития государственной видеоигровой политики логично рассмотреть их оптимистичный, пессимистичный и реалистичный варианты не в широком, абстрактном формате, а с привязкой к проблемам общества и государства России. Также три базовых сценария лучше развернуть, принимая во внимание интересы игроков и корпораций-разработчиков, а не только государства. Такой ракурс, несомненно, не отменяет первостепенную роль государства в видеоигровой политике и создании политической индустрии, основанной на патриотических нарративах.

Рассуждая об оптимистичном сценарии для российского государства как основного актора государственной видеоигровой политики, требуется учитывать совпадение ряда необходимых для него условий. При таком сценарии государство не имеет серьезных препятствий для реализации реактивной формы политики и усиливает свои полномочия в плане регулирования индустрии и рынка видеоигр. Государством разрабатывается относительно качественное законодательство, касающееся взаимоотношений игроков, продавцов-посредников

---

<sup>4</sup> Nghị định № 147/2024/NĐ-CP: Quản lý chặt chẽ dịch vụ trò chơi điện tử trên mạng và thông tin trên internet URL: <https://mic.gov.vn/nghi-dinh-147-2024-nd-cp-quan-ly-chat-che-dich-vu-tro-choi-dien-tu-tren-mang-va-thong-tin-tren-internet-197241227124622733.htm> (accessed: 07.01.2025).

и корпораций-разработчиков. Обязательные ограничения относятся к видеогровому контенту, имеющему антиправительственное содержание и служащему целям разжигания розни по различным признакам. Но при оптимистичном сценарии государство делает ставку не на реактивное, а активное направление развития видеогровой политики. В этом случае формируется консультативный совет, включающий независимых экспертов, представителей государства, общественных организаций, игроков-потребителей, корпораций-разработчиков, продавцов, который обладает реальными функциями при разработке рейтинговых возрастных систем, ограничений для несовершеннолетних игроков.

С одной стороны, активное направление политики включает регулярный мониторинг мифов, стереотипов, искажения прошлого, прямых фальсификаций в исторических и других видеоиграх. С другой стороны, активная видеогровая политика дополняется государственным финансированием (от постоянных федеральных программ, проектов до периодических грантов для разработчиков), ориентированным на знакомство граждан с исторической преемственностью российской государственности, формирование непротиворечивой идентичности россиян, гражданственности, патриотического отношения к своей истории посредством индустрии и рынка видеоигр (к примеру, дискурс о создании патриотических видеоигр российское правительство инициировало в 2021 г. [Мелентьев 2022]). Для игроков, представителей игровых сообществ, государство предоставляет технологически совершенные площадки, условия по развитию национального киберспорта.

Оптимистичный сценарий станет возможным для государства, игроков, корпораций, продавцов в равной степени только в случае, если в развитии государственной видеогровой политики будет заложен ойкуменный подход к государственному суверенитету. Ойкуменный (или сферный) подход отталкивается от понятия цифровой ойкумены — системы из технологических корпораций, цифровых медиа, осуществляющих слаженную медийную активность не только внутри страны, но и за ее пределами для позиционирования, защиты интересов, ценностно-цивилизационной, политической и экономической повестки поддерживающего их государства [Федорченко 2023]. Согласно такому подходу, государственный суверенитет является более сложной системой, не ограничивающейся на внутривнутриполитических и внутривнутриэкономических проблемах. В условиях существования транснациональных технологических корпораций и выстраивания многополярности, макрорегионов разных государств все большее значение приобретает не отделение государства от других государств, а стратегия формирования вокруг страны «дружественного ожерелья» из соседних государств. В отличие от западной колониальной модели такой макрорегион подразумевает ответственного арбитра в виде государства, инициирующего равноценные, взаимовыгодные политические, экономические и культурные взаимоотношения с окружающими странами, создание международных организаций. Любой макрорегион в своем периоде становления отталкивается от общей истории, языка, переходя к этапу выстраивания более плотных экономических связей, технологических стандартов, непротиворечивого понимания общей истории и ввода унифицированных правовых систем, совместных систем коллективной безопасности,

в том числе кибербезопасности. Таким образом, цифровая ойкумена — это «цветение государственных суверенитетов» независимых стран в общем макрорегионе, образуемом ценностными, экономическими и технологическими связями.

Конфигурация ойкуменного подхода в сфере видеоигр предполагает сочетание следующих факторов: (1) комплексной и целенаправленной подготовки государством (в рамках образовательных программ, направлений магистратур) специалистов, способных в будущем стать государственно и патриотически ориентированными разработчиками видеоигр; (2) федерального проекта, задающего формат и критерии финансовой поддержки для разработчиков видеоигр; (3) стратегии продвижения российских видеоигр, российских видеоигровых корпораций на внутреннем и внешнем рынке; (4) не менее важной «задачи, ориентированной на будущее» — постепенного формирования макрорегиональной идентичности, означающей систему совместных образовательных программ, грантов, научных проектов, программ стажировок преподавателей, учителей и студентов, киберспортивных соревнований на базе договоренностей государств, корпораций, представителей обществственности, экспертного сообщества из постсоветских стран, ближнего зарубежья (от Белоруссии до Монголии), служащих миссии выработки общей непротиворечивой, недискриминационной модели общего исторического прошлого. И если американское государство при воспроизводстве западной модели макрорегиональной идентичности (от США до Австралии) использует стратегию защиты демократии, то российское государство может обратиться к стратегии защиты общей исторической правды и традиционных духовно-нравственных ценностей. Политическая индустрия видеоигр будет выстраиваться более органично и с учетом ценностей многих культур и народов. Данный вариант предполагает сохранение консервативного ядра государственной видеоигровой политики в условиях специальной военной операции и масштабных антироссийских санкций.

Пессимистичный сценарий может означать усиление односторонних запретительных мер государства в сфере видеоигр при одновременном отсутствии подключенности сообщества игроков, экспертов и ассоциаций видеоигровых корпораций к механизму регулирования. В отличие от оптимистичного и реалистичного сценариев пессимистичный — фокусируется на реактивном, а не активном направлении политики. С развитием такого варианта ультраконсервативного подхода есть угрозы перерождения государственной политики в жесткую и безапелляционную политическую индустрию в виде системы цензуры любых видеоигр. Выстраивание политической индустрии лишь за счет запретительных, цензурных процедур, мер и порядков не исключает сценария формирования серого рынка видеоигр, в рамках которого российские игроки станут использовать различные варианты обхода государственных запретов, обращения к VPN и скачивания пиратских версий игр. Особенно это опасно при снижении интереса государства к финансированию собственных национальных программ поддержки видеоигровой индустрии.

Другим вариантом пессимистичного сценария может стать резкий отход политической власти в сторону либерального подхода к видеоигровой политике. В условиях антироссийских санкций и специальной военной операции либерализация может привести не только к дальнейшей деградации национального

видеоигрового рынка, но и к последующему доминированию западных видеоигр и окончательному закреплению западных ценностей и западной политической модели образа прошлого, настоящего и будущего среди российских игроков. Либерализация государственной видеоигровой политики приведет к возрастанию роли зарубежных игровых корпораций на российском рынке и росту исторических фальсификаций, исторических мифов, политических манипуляций в видеоиграх. Пессимистичный сценарий на деле не просто подразумевает отрицание ойкуменного подхода к государственной видеоигровой политике, но и окончательное включение России в иную, например западную, цифровую ойкумену, навязывающую свои цифровые стандарты, цифровые технологии, правила подчиненного, экстенсивного развития национальных отраслей экономики — от IT-сектора до сферы видеоигр. Развитие страны по такому сценарию приведет к цифровой десуверенизации, господству западной политической индустрии видеоигр, включенную в систему западного цифрового колониализма.

Реалистичный сценарий отсылает к гибридному направлению развития государственной видеоигровой политики, когда политической властью сочетаются активные и реактивные меры, консервативные и либеральные подходы в отношении индустрии и рынка видеоигр. Между тем важно оговориться, что в условиях серьезных антироссийских санкций и специальной военной операции реализация государственной видеоигровой политики будет сохранять тенденцию к практикам консервативного подхода. Скорее, станет возрастать внимание государства к историческим видеоиграм, в которых приводятся интерпретации прошлого, поступков исторических и политических деятелей. Вариант реалистичного сценария покажет сосредоточенность государства на внутренних способах реализации видеоигровой политики. Это не означает, что шаги для поддержки российской видеоигровой индустрии на внешнем рынке совсем не будут обсуждаться на уровне политической власти. Но попытки развития макрорегиональной идентичности посредством механизма видеоигр будут предприниматься, к сожалению, в меньшей степени. Развитие цифровой ойкумены, макрорегиональной идентичности России и окружающих ее стран на основе объективного отношения к общей исторической памяти будет во многом зависеть от грамотной и сбалансированной системы взаимоотношения с отечественным видеоигровым сообществом и корпоративным сектором.

Реактивные меры будут включать запрет тех видеоигр, сюжеты которых созданы для детей, подростков, но агрессивны по своему смыслу, фальсифицируют российскую историю и демонизируют образ России, содержат деструктивный контент, провоцирующий рознь по этническому, религиозному, политическому, культурному и социальному признакам. На это указывают намерения российской политической власти ввести дополнительные обязательства для издателей и распространителей видеоигр, предложить механизм аутентификации (идентификации) игроков, систему маркировки видеоигр, связанную со спецификой их контента<sup>5</sup>, а также

---

<sup>5</sup> В Госдуме рассказали о проекте по маркировке видеоигр. URL: <https://ria.ru/20250110/videoigry-1993109283.html> (дата обращения: 11.01.2025).

законопроект «О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации», поданный в Госдуму РФ в декабре 2024 г. Не стоит полностью исключать и вариант усиления активного направления реализации государственной видеоигровой политики, который может касаться отдельных мер поддержки отечественной индустрии видеоигр. Причем такие меры поддержки могут учитывать защиту таких традиционных ценностей, как, например, ценности семьи или фактор реализации политики памяти.

### Заключение

Таким образом, сравнительный анализ кейсов государственной видеоигровой политики показал, что меры, действия и шаги, предпринимаемые в разных странах, разительно отличаются, но в основном сосредоточены вокруг регулирования отношений между тремя ключевыми игроками — государством (политическим регулятором), игроками (потребителями игр) и корпорациями (разработчиками игр). Либерального подхода к государственной видеоигровой политике придерживаются такие страны, как США и Соединенное Королевство. Здесь большую роль сохраняют корпоративные разработчики и система возрастных рейтингов. Вместе с тем пример американского государства подтверждает, что предпочтение либерального подхода совсем не означает отказа от поддержки активного направления в реализации видеоигровой политики. Ближе к гибриднему подходу реализации такого вида политики можно отнести Германию и Республику Корея. Гибридный вариант сочетает как меры саморегуляции рынка, так и вмешательство государства. Консервативный подход сочетает курс на борьбу с антиправительственным деструктивным контентом в видеоиграх и защиту традиционных ценностей в стране. Такой подход практикуют Китай и Вьетнам. Некоторые его элементы можно фиксировать и в современном нормотворчестве Российской Федерации.

Кроме того, исследование кейсов видеоигровой политики позволяет сделать вывод, что полноценных политических индустрий, генерирующих только государственно, традиционно или патриотически ориентированные нарративы, пока не создано. Однако существуют отдельные компоненты такой политической индустрии, балансирующие между откровенной цензурой контента и активной поддержкой национального рынка видеоигр. Предложенные сценарии во многом условны, но они примерно показывают значение ойкуменного подхода к цифровому суверенитету. Рассуждения, предположения автора являются приглашением к дискуссии по вопросу возможных векторов, направлений, сценариев развития государственной видеоигровой политики в современной России.

Поступила в редакцию / Received: 16.01.2025

Доработана после рецензирования / Revised: 13.02.2025

Принята к публикации / Accepted: 01.03.2025

**Библиографический список**

- Ашин Г.К.* Доктрина массового общества. Москва : Политиздат, 1971.
- Белов С.И.* Перспективы использования видеоигр и индустрии их производства как инструмента политики памяти с точки зрения профильных органов государственной власти и НКО // Вопросы политологии. 2021. Т. 11, № 10 (74). С. 2747–2753. <https://doi.org/10.35775/PSI.2021.74.10.007>. EDN: DONIYS
- Бесчастнов Н.Н., Егоров К.Ю.* Политика КНР в сфере регулирования рынка компьютерных игр (социальный и культурный аспекты) // Теория и практика общественного развития. 2023. № 5 (181). С. 25–30. <https://doi.org/10.24158/tipor.2023.5.2>. EDN: UJTZML
- Липпман У.* Общественное мнение / пер. с англ. Е. Абаевой. Москва : АСТ, 2023.
- Мелентьев М.Ю.* Государственное воздействие на рынок видеоигр в России // Креативная экономика. 2022. Т. 16, № 8. С. 3211–3224. <https://doi.org/10.18334/ce.16.8.116134>. EDN: FBGHI
- Расторгуев С.П.* Планирование и моделирование информационной операции // Информационные войны. 2014. № 1 (29). С. 2–10. EDN: RUXFYP
- Федорченко С.Н.* Политическое кодирование: постановка проблемы и компаративистика коммуникационных технологий управления массовым сознанием // Журнал политических исследований. 2017. Т. 1, № 3. С. 44–78. EDN: ZWHAPZ
- Федорченко С.Н.* Государство-цивилизация в цифровой ойкумене // Журнал политических исследований. 2023. Т. 7, № 1. С. 3–26. <https://doi.org/10.12737/2587-6295-2023-7-1-3-26>. EDN: YDIBNI
- Хейзинга Й.* Homo ludens. Человек играющий / пер. с нидерл. Д.В. Селиверстова. Санкт-Петербург : Азбука, Азбука-Аттикус, 2021.
- Хоркхаймер М., Адорно Т.* Культурная индустрия. Просвещение как способ обмана масс / пер. с нем. 2-е изд. Москва : Ад Маргинем Пресс, 2024.
- Энценбергер Г.* Индустрия сознания. Элементы теории медиа. Москва : Ад Маргинем Пресс, 2016.
- Al-Rawi A.* The Development of Video Game Representations of the Middle East // Games and Culture. 2024. <https://doi.org/10.1177/15554120241255425>. EDN: DTQRND
- Becerra M., Waisbord S.R.* The curious absence of cybernationalism in Latin America: Lessons for the study of digital sovereignty and governance // Communication and the Public. 2021. Vol. 6. Iss. 1–4. P. 67–79. <https://doi.org/10.1177/20570473211046730>. EDN: JRSZPA
- Colder Carras M., Stavropoulos V. et al.* Draconian policy measures are unlikely to prevent disordered gaming // Journal of Behavioral Addictions. 2021. Vol. 10. Iss. 4. P. 849–853. <https://doi.org/10.1556/2006.2021.00075>. EDN: GICFWW
- Gutwenger L. et al.* Politics in Games — An Overview and Classification // 2024 IEEE Gaming, Entertainment, and Media Conference (GEM). Turin. 2024. P. 1–4. <https://doi.org/10.1109/GEM61861.2024.10585741>.
- Jiang Q.L., Fung A.Y.* Games With a continuum: globalization, regionalization, and the nation-state in the development of China’s online game industry // Games and Culture. 2017. Vol. 14. P. 801–824. <https://doi.org/10.1177/1555412017737636>.
- Kiraly O., Griffiths M.D. et al.* Policy responses to problematic video game use: A systematic review of current measures and future possibilities // Journal of behavioral addictions. 2018. Vol. 7. Iss. 3. P. 503–517. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.050>.
- Kwet M.* Digital colonialism: US empire and the new imperialism in the Global South // Race & Class. 2019. Vol. 60, no. 4. P. 3–26. <https://doi.org/10.1177/03063968188231>.
- Mailland J.* The Game That Never Ends: How Lawyers Shape the Videogame Industry. Cambridge, London: The MIT Press, 2024.
- Piggott J.A.J.* The Impact of Censorship on the ‘Historical’ Video-Game // Reinvention: an International Journal of Undergraduate. 2019. Vol. 12. Iss. 2. <https://doi.org/10.31273/reinvention.v12i2.360>.

- Robertson K.* An Analysis of the Video Game Regulation Harmonization Effort in the European Union and Its Trans-Atlantic Chilling Effect on Constitutionally Protected Expression // Boston College Intellectual Property & Technology Forum. 2008. P. 1–20.
- Robinson N.* Video games and violence: legislating on the politics of confusion // The Political Quarterly. 2012. Vol. 83. Iss. 2. P. 414–423. <https://doi.org/10.1111/j.1467-923X.2012.02271.x>.
- Volodenkov S.V., Fedorchenko S.N., Belov S.I., Karlyavina E.V.* The Russian political elite and power image constructing peculiarities in contemporary video games (on the Metro Exodus materials) // ПРАΞΗΜΑ. Проблемы визуальной семиотики (ПРАΞΗΜΑ. Journal of Visual Semiotics). 2024. Вып. 2 (40). С. 57–78. <https://doi.org/10.23951/2312-7899-2024-2-57-78>. EDN: JYOENH
- Xiao L.Y.* Reserve your judgment on «Draconian» Chinese video gaming restrictions on children // Journal of Behavioral Addictions. 2022. Vol. 11. Iss. 2. P. 249–255. <https://doi.org/10.1556/2006.2022.00022>. EDN: MXUTFI
- Zhou X., Liao M., Gorowska M., Chen X., Li Y.* Compliance and alternative behaviors of heavy gamers in adolescents to Chinese online gaming restriction policy // Journal of Behavioral Addictions. 2024. Vol. 13. Iss. 2. P. 687–692. <https://doi.org/10.1556/2006.2024.00021>. EDN: LCAQVY

#### **Сведения об авторе:**

*Федорченко Сергей Николаевич* — доктор политических наук, доцент кафедры истории и теории политики, факультет политологии, Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова (e-mail: [s.n.fedorchenko@mail.ru](mailto:s.n.fedorchenko@mail.ru)) (ORCID: 0000-0001-6563-044X)