



DOI: 10.22363/2313-1438-2025-27-2-201-213

EDN: LVAOMM

Научная статья / Research article

Повестка для геймеров: пропаганда и инклюзия в компьютерных играх

Т.А. Асеева 

Алтайский государственный университет, Барнаул, Российская Федерация

✉ Tatulyasolar@mail.ru

Аннотация. Вопрос пропаганды идей и смыслов в компьютерных играх находится в центре внимания исследователей. Однако интеграция социальных повесток в игровой процесс приобретает более масштабный характер, что требует внимательного анализа. Изучение данного явления, определение его причин и возможных последствий представляет интерес для политологического анализа, так как позволяет оценить перспективы использования игровых платформ для формирования повестки для игровой среды, трансляции и инкорпорации определенных идей и взглядов в более мягких формах в отличие от пропаганды. Для понимания сути компьютерных игр и их значения в жизни общества использовался коммуникативный подход Г.М. Маклюэна. Теория повестки дня, предложенная М. Маккомбсом и Д. Шоу, дала возможность выявить причины появления в компьютерных играх «повестки» и проанализировать коммуникационные каналы, посредством которых для игрового сообщества актуализируются вопросы репрезентации меньшинств и их ценностей. Обнаружено, что использование компьютерных игр в целях открытой пропаганды конкретных идей, установок или действий для массовой аудитории, неэффективно, так как при отсутствии заинтересованности аудитории такое воздействие встречает сопротивление, которое проявляется в отказе от игровой продукции. Для того чтобы транслировать конкретные идеи, необходимо либо опираться на уже существующие паттерны, сформированные не только под воздействием игрового опыта, либо делать это на таком высоком идейно-технологическом уровне, чтобы игровое комьюнити не отторгло данный продукт. При этом степень влияния на сознание игрока будет значительно ниже. В отличие от узконаправленных игр пропагандистского характера игры с «повесткой» смогли потрясти гейм-сообщество и актуализировать заданную проблематику. Вызванная установками отдельных западных стран, DEI-повестка мало кого оставила равнодушным в мировом игровом сообществе. В сети не утихают дискуссии по данному вопросу, что отражает ценностный конфликт.

Ключевые слова: компьютерные игры, гейм-индустрия, пропаганда в компьютерных играх, повестка, гейм-сообщество

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

© Асеева Т.А., 2025



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

Для цитирования: Асеева Т.А. Повестка для геймеров: пропаганда и инклюзия в компьютерных играх // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2025. Т. 27. № 2. С. 201–213. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-201-213>

The Agenda for Gamers: Propaganda and Inclusion in Computer Games

Tatyana A. Aseeva 

Altai State University, Barnaul, Russian Federation

✉ Tatulyasolar@mail.ru

Abstract. The issue of propaganda of ideas and meanings in computer games is in the focus of researchers' attention. However, the integration of social agendas and minority values into the gameplay is becoming more ambitious, which requires careful analysis. Studying this phenomenon, determining its causes and possible consequences is of interest for political science analysis, as it allows us to assess the prospects for using gaming platforms to form an agenda for the gaming environment, broadcast and incorporate certain ideas and views in milder forms, as opposed to propaganda. The communicative approach of H.M. McLuhan was used to understand the essence of computer games and their significance in the life of society. The agenda theory proposed by M. McCombs and D. Shaw made it possible to identify the reasons for the appearance of “agendas” in computer games and analyze the communication channels through which issues of representation of minorities and their values are actualized for the gaming community. It has been found that the use of computer games for the purpose of openly promoting specific ideas, attitudes or actions to a mass audience is ineffective, because in the absence of audience interest, such an impact meets resistance, which manifests itself in the rejection of gaming products. To broadcast specific ideas, it is necessary either to rely on existing patterns formed not only under the influence of gaming experience, or to do so at such a high ideological and technological level that the gaming community would not reject this product. At the same time, the degree of influence on the player's consciousness will be significantly lower. Unlike narrowly focused propaganda games, caused by the attitudes of individual Western countries, the DEI agenda has left few people indifferent in the global gaming community. There are ongoing discussions on this issue online, reflecting a conflict of values.

Keywords: computer games, gaming industry, propaganda in computer games, agenda, game community

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

For citation: Aseeva, T.A. (2025). The agenda for gamers: Propaganda and inclusion in computer games. *RUDN Journal of Political Science*, 27(2), 201–213. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-201-213>

Введение

Компьютерные игры как объект научного исследования в российской общественно-политической науке появились относительно недавно. Одним из наиболее острых оказался вопрос использования компьютерных игр для

манипуляции сознанием геймеров и пропаганды антироссийских настроений. Исследовательский фокус направлен на особые технологические возможности компьютерных игр в процессе трансляции новых смыслов, в результате чего высказываются мнения о том, что «компьютерные игры превращаются в экспериментальный полигон, где внедряются технологии «ложной аналогии», политического кодирования, перекодирования, формирования «образа врага», пропаганды социальных и политических паттернов, стереотипов, мифологизации, умолчания, трансляции политического месседжа, дискредитирующего политические, исторические события и личности» [Федорченко 2018].

Ряд авторов большое внимание уделяют содержательной части компьютерных игр, обнаруживая тенденции умышленного формирования негативного образа русского/советского солдата, русского народа, отмечая, что для американских геймеров хуже русских врагов могут быть только мутанты [Коротышев, Рыхтик 2019; Рогов 2023]. Вместе с тем, рассматривая содержание игрового контента, важно объективно оценивать угрозу их влияния на сознание игроков. Так, М. Базлуцкая и А. Сытник высказывают опасения относительно ряда компьютерных игр дискредитирующих образ нашей страны [Базлуцкая, Сытник 2024]. Однако следует отметить, что проанализированные ими игры не рассчитаны на российскую аудиторию, а среди иностранных игроков не имеют популярности. Так, например, игра «Bad News» (2018 г.) ориентирована на страны Восточной Европы, и вполне логично, что в качестве негативного примера будет использоваться Россия, так как это соответствует стереотипу, распространенному на данной территории.

Использование в качестве антагонистических образов представителей советского/российского общества является стандартным приемом в западной игровой индустрии. Однако чаще всего это не результат намеренного формирования негативного отношения к представителям нашего общества, а желание использовать яркие стереотипы, сложившиеся в результате противостояния наших государств во время холодной войны и актуализировавшиеся в настоящее время.

У исследователей вызывает беспокойство не только использование представителей нашей культуры в негативном контексте, но и искажение исторических фактов в сюжетах компьютерных игр, зачастую дискредитирующих наше государство [Беляев, Беляева, Лукашина, Тезина 2020; Игнатова 2024]. Порой в поисках решения данной проблемы некоторые авторы не совсем верно интерпретируют результаты зарубежных исследований. Так, канадские ученые в ходе анализа изменений активности различных сегментов головного мозга (с использованием МРТ) у группы участников в возрасте старше 55 лет доказывают, что видеоигры могут быть полезными или вредными для гиппокампальной системы в зависимости от стратегии навигации, которую использует человек. Сам жанр игры не носит в данном случае ключевого значения [West et al. 2017; West et al. 2017]. Интерпретируя данные результаты, С.Н. Федорченко утверждает, что «еще одной функцией гиппокампа ученые определяют запоминание и так называемое кодирование окружающего пространства, в том числе политического» [Федорченко 2018: 174], а ряд авторов заявляют, что «ряд подобных игр

приводит к атрофии центра долгосрочной памяти и уменьшению количества серого вещества в гиппокампе человеческого мозга. Гиппокамп отвечает за фильтрацию потоков информации, он участвует в кодировании исторических, политических фактов» [Федорченко, Тедиков, Теслюк, Маркарян 2019: 72].

Отмечая возможности видеоигр в трансляции определенного знания, в том числе исторического, исследователи задаются вопросом о том, чем является для современной медиакультуры история и должны ли компьютерные игры полностью ее реконструировать. История достаточно часто используется лишь как повод для создания развлекательного контента, не имея возможности ее полной реконструкции [Игнатова 2024: 128].

Также важно учитывать, что значительный сегмент игр использует яркие исторические сюжеты, зачастую интерпретируя и искажая детали, не претендуя на просветительскую роль. Это происходит по причине того, что игры, прежде всего, являются частью бизнес-среды, ориентированы на извлечение прибыли и применяют наиболее эффективные технологии для привлечения потребителя — конфликтные сюжеты, провокационные образы и т.д.

Вопрос использования видеоигр для пропаганды и влияния на сознание игроков исследуется и на международном уровне. В западной науке, так же как и в российской, существует моральная паника по поводу недобропорядочного использования видеоигр. Однако авторы предлагают создавать позитивные альтернативы [Ottosen 2010]. Рост насилия в компьютерных играх является ответом на потребительский спрос. В соответствии с законами медиа — чем апокалиптичнее сюжет, чем больший спектр эмоций он вызывает, тем больше у него шансов попасть в топ рынка продаж.

Исследователи многих стран обеспокоены распространением милитаристских игр и игр, пропагандирующих насилие. Вместе с тем фактов, подтверждающих однозначную корреляцию между увлеченностью жестокими играми и ростом преступности, в настоящее время не выявлено. Скорее, наоборот, predisposition к агрессии определяет выбор жанра игры, например шутеров [Robinson, Whittaker 2021; Сафин, Баженов 2022]. Более того, при изучении игровых эффектов, как правило, происходит простая классификация игр по жанрам, однако степень представленности компонентов и их выраженности у разных игр отличается, что приводит в итоге к противоречивым научным результатам [Кыштымова, Тимофеев 2019].

Несмотря на это, даже исследователи, которые ставят под сомнение разрушительный потенциал компьютерных игр, не отрицают, что при наличии ряда факторов, в первую очередь связанных с психическим состоянием игрока, компьютерные игры могут способствовать развитию девиаций. В этом разрезе актуализируется проблема использования видеоигр экстремистами и террористами как источников пропаганды, которые укрепляют взгляды тех, кто уже сочувствует и/или настроен на сообщения группы и становится каналом рекрутирования в радикализированные организации [Robinson, Whittaker 2021; Lakomy 2019]. Вместе с тем не только радикальные группировки могут использовать компьютерные игры. Государства также используют игровое пространство

для продвижения военно-политических целей и политической пропаганды [Тарасов, Беляев 2021; Беляев, Кутоманов, Резник 2021]. Гейм-индустрия знает достаточно примеров, когда создавались игры-симуляторы специально для военного сектора («Буря в пустыне», «Битва при 73 Истинге», «Doom» и т.д.).

При анализе пропагандистского потенциала пространства компьютерных игр следует понимать, что такое воздействие возможно, однако оно имеет перспективы, как удачно отметил С.Н. Федорченко, лишь микроцелевого таргетирования [Федорченко 2018].

Таким образом, на основании исследования результатов междисциплинарных исследований можно утверждать, что использование компьютерных игр для пропаганды определенных идей и смыслов возможно только в локальных случаях и для «подготовленной» аудитории. Более того, довольно сложно представить ситуацию, при которой производители компьютерных игр, ориентированные на массового потребителя, жертвуют развлекательным контентом, приносящим прибыль, ради трансляции идей и образов, определенных извне (государством, заинтересованными группами и т.д.).

При достаточно внимательном отношении ученых к проблеме пропаганды в компьютерных играх есть вопрос, который на настоящий момент остается без исследования, — это интеграция социальных повесток в сюжеты видеоигр. В последнее десятилетие эта проблема уже затронула основную массу компьютерных игр. Под воздействие попали даже такие топовые видеоигры, как «Life is Strange: True Colors» (2021 г.), «God of War Ragnarok» (2022 г.), «Alan Wake 2» (2023 г.), «Marvel's Spider-Man 2» (2023 г.), «Dragon Age: The Veilguard» (2024 г.) и др. Следует отметить, что указанные игры представляют собой части франшиз с более чем десятилетними историями и именно в указанных частях появляются «повесточные» темы, на которые активно реагирует игровое сообщество. «Повесточка», как саркастично называют ее геймеры, а в менее сленговом и более точном определении называется «DEI — diversity, equity, and inclusion» (разнообразие, равенство и инклюзивность) представляет собой требование гендерной и расовой инклюзии и репрезентации, инициируемое борцами за социальную справедливость (social justice warriors — SJW).

В настоящее время под «повесткой» в игровом сообществе принято понимать требования социальной справедливости в отношении меньшинств, репрезентации их представителей не только в культурных проектах, но и активизации их включения в социально-экономические процессы.

Внедрение в компьютерные игры элементов, символизирующих специфические западные ценности, вызывает довольно неоднозначные реакции со стороны пользователей и критиков, подчас выступая триггером для гейм-сообществ. Изучение данного явления, определение его причин и возможных последствий представляет интерес для политологического анализа, так как позволяет оценить перспективы использования игровых платформ для формирования повестки для игровой среды, трансляции и инкорпорации определенных идей и взглядов в более мягких формах в отличие от пропаганды.

Методология исследования

Для понимания сути компьютерных игр и их значения в жизни общества представляется целесообразным воспользоваться коммуникативным подходом Г.М. Маклюэна. Он отмечал, что игры представляют собой особые средства коммуникации, обеспечивающие участие множества людей в значимом паттерне жизни. Также игры — это вымышленные контролируемые ситуации или расширения группового сознания, дающие передышку от обычных паттернов. При этом более важное значение в игре имеет паттерн, нежели состав игроков или исход игры. «Социальные практики одного поколения кодифицируются в „игру“ следующего. В конце концов игра передается как шутка, как скелет, очищенный от своей плоти» [Маклюэн 2003: 121].

Коммуникативный подход способствует пониманию, что с помощью методов пропаганды, чаще использующейся в шутерах, возможно оказывать влияние лишь на незначительные группы «горячей» аудитории. Такое воздействие локально и имеет такой же потенциал, как и другие способы современной коммуникации.

Теория повестки дня, предложенная М. Маккомбсом и Д. Шоу [McCombs, Shaw 1972], позволила выявить причины появления в компьютерных играх «повестки» и проанализировать коммуникационные каналы, посредством которых для игрового сообщества актуализируются вопросы репрезентации меньшинств и их ценностей. Данный методологический подход позволил установить, что не только «привратники» способны определять повестку. Особенности интерактивной коммуникации, сложившейся и составляющей основу современной гейм-индустрии, обеспечивают обратные коммуникационные каналы для реакций и требований аудитории. Рыночные же отношения заставляют производителей реагировать на требования потребителя. В противном случае проект несет финансовые потери.

Результаты исследования

Игровая индустрия — это быстроразвивающаяся часть экономической и культурной среды. Так, по данным аналитического издания GamesIndustry, по итогам 2019 г. выручка мировой игровой экономики составила 148 млрд долл. США; в 2020 г. — 174,9 млрд долл.; в 2021 г. — 180 млрд долл.; 2022 г. — 184,4 млрд долл.; в 2023 г. — 184 млрд долл.; в 2024 г. — 184,3 млрд долл.¹ Однако игровая индустрия не только находится под воздействием экономических законов спроса и предложения, но и, как любая значимая для общества сфера, попадает под воздействие внутригосударственных и международных процессов.

Компьютерные игры, как новые медиа, являются частью массовой культуры и сочетают в себе возможности и элементы разных средств коммуникаций. В отличие от традиционных медиакоммуникаций иммерсивность виртуального пространства усиливает возможности влияния на сознание человека

¹ GamesIndustry.biz present. The Year In Numbers 2024. URL: www.gamesindustry.biz/gamesindustrybiz-presents-the-year-in-numbers-2024 (accessed: 18.01.2025).

и определяет новые эффекты данного воздействия. А интерактивное взаимодействие размывает границы между создателем и потребителем, превращая зачастую последнего в соавтора.

Знаковым событием для понимания потенциала компьютерных игр в вопросах влияния на сознание и мировоззрение играющих стало создание в 2007 г. компьютерной игры «BioShock», помещавшей игрока в ситуации сложного морального выбора и заставляющей задуматься об идеалах и границах свободы личности. Игра явилась, с одной стороны, как спин-офф романа Айн Ренд «Атлант расправил плечи» (1957 г.), с другой стороны, — как переосмысление и даже критика философии автора. Сюжет игры заключается в том, что даже самые идеальные и благие идеи о создании общества со свободными гражданами, учеными, мыслителями и художниками, освобожденными от гнета государства или религии и имеющими все возможности для самореализации, приводят к катастрофическим последствиям, причинами которых является отказ от общечеловеческой морали. За философскую сложность игра заслужила высокие оценки критиков и пользователей.

Компьютерная индустрия знает большое количество игр, заставляющих размышлять о ценностях, поступках и т.д. Так, например, “Undertale” (2015 г.) заставляет задуматься о готовности к плохим поступкам ради сиюминутной личной выгоды; “Spec Ops: The Line” (2012 г.) поднимает проблему предательства, “That Dragon, Cancer” (2016 г.) — о жизни семьи со смертельно больным; “Detroit: Become Human” (2018 г.) — о столкновении искусственного интеллекта с человечеством; “Death Stranding” (2019 г.) — о человеческом одиночестве; “Disco Elysium” (2019 г.) затрагивает проблемы политических идеологий, вопросы неравенства, роли полиции в обществе и др. Данный список — лишь небольшая часть, приведенная для иллюстрации того, что современные игры транслируют общечеловеческие ценности, хотя и могут использовать для этого постмодернистский юмор, зачастую непонятный представителям более старшего поколения.

Несмотря на то, что существует игровой контент, направленный исключительно на развлечение и использующий для этого искаженные формы реальности (альтернативная история или гипертрофированные образы), все же с помощью компьютерных игр можно фокусировать размышления геймеров вокруг определенных проблем или событий, то есть формировать повестку.

В связи с этим необходимо проанализировать, что лежит в основе появления «повестки» в современных видеоиграх — попытка манипулировать сознанием геймеров всего мира или сложившиеся культурно-политические факторы страны-производителя.

В первую очередь следует отметить, что причиной актуализации DEI-повестки стала деятельность демократической партии США, которая поддержку ЛГБТ-сообщества² сделала значимой частью своей платформы и активно ее продвигала, в том числе на законодательном уровне³.

² «Международное общественное движение ЛГБТ» признано решением Верховного Суда РФ от 30 ноября 2023 г. экстремистским и запрещенным в РФ.

³ Democratic Party. URL: democrats.org (accessed: 03.02.2025).

Это отразилось и на ESG (“Environmental, social, governance”) инвестировании. Имея достаточно долгую историю развития в США, оно привело к институциональным и законодательным изменениям принципов инвестирования. В результате этого приоритетным в оценке деятельности компании стал так называемый социальный вклад, то есть отношение к правам человека, качеству жизни и условиям труда, вопросам справедливости и распределения благ. Для определения благонадежных для инвестирования компаний и проектов разработан стандарт ведения бизнеса и определены индексы оценки вклада в защиту окружающей среды, соблюдения прав человека, благоприятных условий труда и т.д. Кроме того, ESG-фонды могут получать налоговое послабление в связи с тем, что способствуют решению важных для данного государства проблем и создают социальные лифты. Следовательно, данные фонды будут вкладывать средства в компании, имеющие высокие показатели в оцениваемых критериях.

В погоне за финансированием компании трансформируют процессы внутри организации, стараясь увеличить число небинарных сотрудников, женщин, обеспечить равный карьерный рост с учетом пола, расы, этноса и т.д.⁴ Можно предположить, что повышение репрезентации инклюзивных персонажей в компьютерных играх связано с двумя факторами. Во-первых, — непосредственным стремлением демонстрации соответствия ESG-протоколу. Во-вторых, фактор присутствия сотрудников, относящихся к меньшинствам, не может не сказаться на идеях и решениях в играх и они будут отражать их предпочтения и жизненный опыт.

Исходя из складывающейся в политическом и экономическом контуре ситуации, возникла проблема соблюдения инклюзивности не только в деятельности компаний, но и содержании их проектов, в том числе в компьютерных играх.

Важно подчеркнуть, что такой вариант инклюзии актуален в первую очередь для США. Однако внедрение DEI-повестки в игры вызвало негативные реакции как за пределами государства, так и среди представителей американских гейм-сообществ.

Так, в настоящее время активно обсуждается деятельность консультативно-нарративной кампания Sweet Baby Inc⁵, которая принимает активное участие в создании сюжетов и игровых повествований, соответствующих требованиям инклюзивности. Конфликт между кампанией и игровым сообществом разгорелся, когда ее представители начали активно демонстрировать результаты своего вмешательства в создание игр, при этом нападая на тех, кто пытался противостоять внедрению «повестки».

Необходимо обратить внимание на мнение Марка Керна, одного из разработчиков популярной игры «Warcraft», который в настоящее время пытается противостоять требованиям репрезентации в видеоиграх. Так, им было отмечено, что по итогам 2024 г. увлечение «повесткой» привело к снижению интереса

⁴ Our ESG reports. URL: ourcommitments.activisionblizzard.com/esgreports. (accessed: 14.01.2025).

⁵ Sweet Baby Inc. URL: sweetbabyinc.com (accessed: 02.02.2025).

геймеров к «западным» играм и увеличению интереса к играм «восточным». К числу громких провалов эксперт отнес игры «Suicide Squad», «Star Wars Outlaws», «Dragon Age: The Veilguard и Concord», затраты которых превысили миллиард долларов⁶. «Игры с повесткой провалились, причем почти все значительно отстают, из-за чего множество сотрудников лишилось работы, закрылось множество студий и плюс к этому угроза распродажи Ubisoft из-за резкого падения стоимости компании. Игры, продвигающие повестку, не просто убыточны, они еще и вредят разработчикам. Если разработчики и дальше хотят делать игры, то нужно отказываться от этого направления, иначе игровую индустрию не спасти»⁷.

Однако не следует думать, что гейм-сообщество едино в оценке включения DEI-повестки в игры. Оно, так же как любое общество, состоит из отдельных личностей со своим набором идентичностей, ценностей, игрового и жизненного опыта. Более того, в дискуссиях по поводу оценок «повестки» в играх достаточно часто звучат высказывания, что не сама «повестка» раздражает, а ее неумелое, искусственное включение в сюжет игры либо позиционирование каких-либо игр как ценных только потому, что в них содержится гендерная инклюзия. Так, в 2024 г. была высоко оценена игроками и получила престижные награды в номинации «Игра года» на пяти ведущих церемониях в индустрии игра «Baldur's Gate 3» (2023 г.), которая не только корректно включила инклюзивных персонажей, но и интересна с точки зрения нарратива и игровых возможностей.

Несмотря на то, что таких примеров достаточно мало и «повесточные» игры все чаще приносят разочарование игрокам и убытки производителям, аналитики интернет-индустрии высказывают мнение, что в ближайшей перспективе не произойдет отказ от повестки в играх, так как само явление разнообразия как элемента политической повестки представляется эффективным инструментом цензуры информации⁸.

Несмотря на такое пессимистическое заявление, следует отметить, что для игрового комьюнити характерна активная позиция по отношению к содержанию и форме игрового продукта. Геймеры достаточно активно реагируют на злоупотребления в компьютерных играх, будь то «повестка» или «клюква» (сленговое выражение игроков, отражающее негативное отношение к примитивным стереотипизированным элементам, использующимся при описании русского характера, внешнего вида, образа жизни, культуры и т.д.).

Более того, как было верно отмечено А.П. Корытешевым и П.П. Рыхтиком, игровое сообщество уже представляет собой сформированную социальную структуру,

⁶ Антиповесточный блогер сравнил популярность игр с повесткой и без нее. URL: gameguru.ru/publication/antipovestochnyj-blogger-sravnil-populyarnost-igr-s-povestkoj-i-bez-nee-rezultat-ocheyden/ 10.12.2024 (дата обращения: 21.12.2024).

⁷ Бывший разработчик Warcraft, Марк Керн выявил убыточность игр продвигающих повестку. URL: ixbt.com/live/games/byvshiy-razrabotchik-warcraft-mark-kern-vyyavil-ubytochnost-igr-prodvigayuschih-povestku.html 11.12.2024 (дата обращения: 09.01.2025).

⁸ Политика или банальная лень? «Повестка» в ролевых играх. URL: ixbt.com/live/games/politika-ili-banalnaya-len-povestka-v-rolevyh-igrah.html (дата обращения: 29.12.2024).

способную к самоподдержанию, управлению своими членами и трансляции определенных идей [Коротышев, Рыхтик 2019: 37]. Оно способно критически осмысливать предлагаемые игровые нарративы и транслировать свои реакции создателям игрового контента в виде дизлайков, петиций и отказа от приобретения игр.

Гейм-сообщества способны демонстрировать национальную и государственную идентичность в игровом процессе, как, например, это было на самом престижном международном турнире по Dota 2 в 2021 г., в котором российская киберспортивная команда Team Spirit одержала победу. Важность данных достижений была отмечена на самом высоком государственном уровне Президентом РФ В.В. Путиным⁹.

Заключение

Исходя из результатов анализа, становится ясно, что использование компьютерных игр в целях открытой пропаганды конкретных идей, установок или действий для массовой аудитории неэффективно, так как при отсутствии заинтересованности аудитории такое воздействие встречает сопротивление, которое проявляется в отказе от игровой продукции.

Для того чтобы транслировать конкретные идеи, необходимо либо опираться на уже существующие паттерны, сформированные не только под воздействием игрового опыта, либо делать это на таком высоком идейно-технологическом уровне, чтобы игровое комьюнити не отторгло данный продукт. Вполне логично предположить, что при этом степень влияния на сознание игрока будет значительно ниже.

В отличие от узконаправленных игр пропагандистского характера игры с «повесткой» смогли потрясти гейм-сообщество. Они, исходя из теории «повестки дня», смогли актуализировать заданную проблематику. Вызванная установками отдельных западных стран, DEI-повестка мало кого оставила равнодушным в мировом игровом сообществе. В сети не утихают дискуссии по данному вопросу, что отражает ценностный конфликт.

В целях повышения объективности результатов научных исследований ученым следует расширять методы анализа игрового пространства, то есть рассматривать не отдельные элементы игры, а главную идею, которую она несет, внимательно анализируя реакции геймеров и масштабы распространения конкретной игровой продукции. Также не стоит воспринимать гейм-сообщество исключительно как объект воздействия, неспособный к критическому восприятию информации.

Поступила в редакцию / Received: 27.11.2024

Доработана после рецензирования / Revised: 11.02.2025

Принята к публикации / Accepted: 01.03.2025

⁹ Участникам команды клуба Team Spirit — победителям The International-2021, чемпионата мира по Dota-2. 18 октября 2021 г. URL: <http://www.kremlin.ru/events/president/letters/66961> (дата обращения: 10.02.2025).

Библиографический список

- Баздуцкая М.М., Сытник А.Н. Игровое пространство «информационного беспорядка» // Россия в глобальной политике. 2024. № 4. С. 122–136. <https://doi.org/10.31278/1810-6439-2024-22-4-122-136> EDN: PVNWUU
- Беляев Д.А., Беляева У.П., Лукашина В.Д., Тезина Е.А. Видеоигровые нарративы как пространство исторических реконструкций и мифов // Культура и цивилизация. 2020. Т. 10, № 2А. С. 99–105. <https://doi.org/10.34670/AR.2020.51.52.011> EDN: VWGDOB
- Беляев Д.А., Кутومانов С.А., Резник С.В. Стратегии пропаганды в видеоиграх: практики и актуальные темы // НОМОТНЕТИКА: Философия. Социология. Право. 2021. № 3. С. 443–450. <https://doi.org/10.52575/2712-746X-2021-46-3-443-450> EDN: SEWALF
- Игнатова И.Б. Медиатизация исторического контента в видеоиграх в контексте новых медиа // Известия ВГУ. Серия: филология. Журналистика. 2024. № 2. С. 126–129 EDN: UZABZA
- Коротышев А.П., Рыхтик П.П. Игровые онлайн-сообщества — ресурс формирования гражданской идентичности российской молодежи // Социум и власть. 2019. № 3 (77). С. 30–39. <https://doi.org/10.22394/1996-0522-2019-3-30-39> EDN: LVLXLG
- Кыштымова И.М., Тимофеев С.Б. Влияние видеоигр на геймеров: к проблеме определения трансформационного потенциала игровой активности // Baikal Research Journal. 2019. Т. 10, № 4. URL: <file:///C:/Users/1/Downloads/23389.pdf>. (дата обращения: 17.12.2024). [https://doi.org/10.17150/2411-6262.2019.10\(4\).3](https://doi.org/10.17150/2411-6262.2019.10(4).3). EDN: QJSLFG
- Маклюэн Г.М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / пер. с англ. В. Николаева; закл. ст. М. Вавилова. Москва : Жуковский: КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2003. 464 с.
- Рогов И.И. Гейминг в его социальном и политическом контексте последних лет // Гуманитарные науки. 2023. № 13 (3). С. 106–113. <https://doi.org/10.26794/2226-7867-2023-13-3-106-113> EDN: ZQSFIIP
- Сафин Ф.Ю., Баженов А.В. Деструктивное влияние игрового компьютерного контента на криминализацию несовершеннолетних // Всероссийский криминологический журнал. 2022. № 1. С. 39–46. [https://doi.org/10.17150/2500-4255.2022.16\(1\).39-46](https://doi.org/10.17150/2500-4255.2022.16(1).39-46) EDN: WQDAZY
- Тарасов А.Н., Беляев Д.А. Социально-политические риски массовой видеоигровой репрезентации феноменов войны и терроризма // Общество: политика, экономика, право. 2021. № 9 (98). С. 22–25. <https://doi.org/10.24158/rep.2021.9.3> EDN: BPUUSD
- Федорченко С.Н. Computer game studies: новые горизонты для политической науки и практики // Вестник Омского университета. Серия «Исторические науки». 2018. № 4 (20). С. 172–182. <https://doi.org/10.25513/2312-1300.2018.4.172-182> EDN: YVMZHV
- Федорченко С.Н., Тедиков Д.О., Теслюк К.В., Маркарян Р.А. Сетевые компьютерные игры в эпоху цифровизации: новые угрозы или потенциалы для реализации политики памяти? // Вестник Московского государственного областного университета (электронный журнал). 2019. № 3. URL: www.vestnik-mgou.ru (дата обращения: 15.01.2025). <https://doi.org/10.18384/2224-0209-2019-3-970> EDN: TAXBJE
- Lakomy M. Let's Play a Video Game: Jihadi Propaganda in the World of Electronic Entertainment // Studies in Conflict & Terrorism. 2019. Vol. 42, no. 4. P. 383–406. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2017.1385903>
- McCombs M.E., Shaw D.L. The agenda-setting function of mass media // Public opinion quarterly. 1972. Vol. 36, no. 2. P. 176–187. <https://doi.org/10.1086/267990>
- Ottosen R. Targeting the Audience: Video Games as War Propaganda in Entertainment and News // Bodhi An Interdisciplinary Journal. 2010. Vol. 2, no. 1. URL: https://www.researchgate.net/publication/250192228_Targeting_the_Audience_Video_Games_as_War_Propaganda_in_Entertainment_and_News <https://doi.org/10.3126/bodhi.v2i1.2862>

- Robinson N., Whittaker J. Playing for Hate? Extremism, Terrorism, and Videogames // *Studies in Conflict & Terrorism*. 2021. P. 1–36. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2020.1866740>
- West G.L., Konishi K., Diarra M., Benady-Chorney J., Drisdelle B.L., Dahmani L., Sodums D.J., Lepore F., Jolicoeur P., Bohbot V.D. Impact of video games on plasticity of the hippocampus // *Molecular Psychiatry*. 2017. Vol. 2, no. 1. P. 1–9. <https://doi.org/10.1038/mp.2017.155>
- West G.L., Zendel B.R., Konishi K., Benady Chorney J., Bohbot V.D., Peretz I., Belleville S. Playing Super Mario 64 increases hippocampal grey matter in older adults // *PLoS ONE*. 2017. Vol. 12, no. 12. Article no. e0187779 <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0187779>

References

- Bazlutskaya, M.M., & Sytnik, A.N. (2024). The game space of «information disorder». *Russia in global politics*. (4), 122–136. (In Russian). <https://doi.org/10.31278/1810-6439-2024-22-4-122-136> EDN: PVNWUU
- Belyaev, D.A., Belyaeva, U.P., Lukashina, V.D., & Tezina, E.A. (2020). Video game narratives as a space of historical reconstructions and myths. *Culture and Civilization*, 10(2A), 99–105. (In Russian). <https://doi.org/10.34670/AR.2020.51.52.011> EDN: VWGDOB
- Belyaev, D.A., Kutomanov, S.A., & Reznik, S.V. (2021). Propaganda strategies in video games: practices and actual topics. *NOMOTHETIKA: Philosophy. Sociology. Right*, 46(3), 443–450 (In Russian). <https://doi.org/10.52575/2712-746X-2021-46-3-443-450> EDN: SEWALF
- Fedorchenko, S.N. (2018). Computer game studies: New horizons for political science and practice. *Herald of Omsk University. Series «Historical Studies»*, 4(20), 172–182. (In Russian). <https://doi.org/10.25513/2312-1300.2018.4.172-182> EDN: YVMZHV
- Fedorchenko, S.N., Tedikov, D.O., Teslyuk, K.V., & Markaryan, R.A. (2019). Network computer games in the epoch of digitalization: New threats or potentials for implementing memory policies? *Bulletin of Moscow Region State University (e-journal)*, 3. from www.evestnik-mgou.ru. (In Russian). DOI: <https://doi.org/10.18384/2224-0209-2019-3-970> EDN: TAXBJE
- Ignatova, I.B. (2024). Mediatization of historical content in video games in the context of new media. *Proceedings of Voronezh State University Series: Philology. Journalism*, (2), 126–129. (In Russian). EDN: UZABZA
- Korotyshev, A.P., & Rykhtik, A.A. (2019). Online gaming communities as a resource for forming the civic identity of Russian youth. *Socium i vlast'*, (3), 30–39. (In Russian). <https://doi.org/10.22394/1996-0522-2019-3-30-39> EDN: LVLXLG
- Kyshtymova, I.M., & Timofeyev, S.B. (2019). The impact of video games on gamers: The problem of determining the transformational potential of gaming activity. *Baikal Research Journal*, 10(4). (In Russian). [https://doi.org/10.17150/2411-6262.2019.10\(4\).3](https://doi.org/10.17150/2411-6262.2019.10(4).3). EDN: QJSLFG
- Lakomy, M. (2019). Let's play a video game: Jihadi propaganda in the world of electronic entertainment. *Studies in Conflict & Terrorism*, 42(4), 383–406. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2017.1385903>
- McCombs, M.E., & Shaw, D.L. (1972). The agenda-setting function of mass media. *Public opinion quarterly*, 36(2), 176–187. <https://doi.org/10.1086/267990>
- McLuhan, G.M. (2003). *Understanding Media: External human Extensions*. Translated from English by V. Nikolaeva; Translated from English by M. Vavilova. Moscow: Zhukovsky: CANON-press-Ts, Kuchkovo Pole (In Russian).
- Ottosen, R. (2010). Targeting the audience: Video games as war propaganda in entertainment and news. *Bodhi An Interdisciplinary Journal*, 2(1). Vol. 2, no. 1. Retrieved 27 October, 2025, from https://www.researchgate.net/publication/250192228_Targeting_the_Audience_Video_Games_as_War_Propaganda_in_Entertainment_and_News <https://doi.org/10.3126/bodhi.v2i1.2862>

- Robinson, N., & Whittaker, J. (2021). Playing for hate? Extremism, terrorism, and videogames. *Studies in Conflict & Terrorism*, 1–36. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2020.1866740>
- Rogov, I.I. (2023). Gaming in its social and political context of recent years. *Humanities and Social Sciences. Bulletin of the Financial University*, 13(3), 106–113 (In Russian). <https://doi.org/10.26794/2226-7867-2023-13-3-106-113> EDN: ZQSFIP
- Safin, F.Yu., & Bazhenov, A.V. (2022). The destructive impact of computer game content on juvenile delinquency. *Russian Journal of Criminology*, (1), 39–46. (In Russian). [https://doi.org/10.17150/2500-4255.2022.16\(1\).39-46](https://doi.org/10.17150/2500-4255.2022.16(1).39-46). EDN: WQDAZY
- Tarasov, A.N., & Belyaev, D.A. (2021). Socio-political risks of mass representation of the war and terrorism phenomena in video games. *Society: Politics, Economics*, (9), 22–25. (In Russian). <https://doi.org/10.24158/pep.2021.9.3>. EDN: BPUUSD
- West, G.L., Konishi, K., Diarra, M., Benady-Chorney, J., Drisdelle, B.L., Dahmani, L., Sodums, D.J., Lepore, F., Jolicoeur, P., & Bohbot, V.D. (2017). Impact of video games on plasticity of the hippocampus. *Molecular Psychiatry*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.1038/mp.2017.155>
- West, G.L., Zendel, B.R., Konishi, K., Benady Chorney, J., Bohbot, V.D., Peretz, I., Belleville, S. (2017). Playing Super Mario 64 increases hippocampal grey matter in older adults. *PLoS ONE*, 12(12), e0187779 <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0187779>

Сведения об авторе:

Асеева Татьяна Анатольевна — кандидат политических наук, доцент кафедры философии и политологии, Алтайский государственный университет (e-mail: Tatulyasolar@mail.ru) (ORCID: 0000-0001-8654-3337)

About the author:

Tatyana A. Aseeva — PhD in Political Science, Associate Professor, Department of Philosophy and Political Science, Altai State University (e-mail: Tatulyasolar@mail.ru) (ORCID: 0000-0001-8654-3337)