



DOI: 10.22363/2313-1438-2025-27-2-214-226

EDN: LERQCC

Научная статья / Research article

Российские компьютерные игры и государственная культурная политика: цифровизация и традиционные ценности

Д.А. Будко 

Санкт-Петербургский государственный университет, г. Санкт-Петербург, Российская
Федерация

✉ dianabudko@mail.ru

Аннотация. В современном мире взаимодействие государства и гражданина происходит в условиях новой цифровой реальности, часто в контексте геймификации. Актуальность проблемы связана с тем, что в процессе цифровизации происходит трансформация всех сфер государственной политики. Проводимая в Российской Федерации политика по сохранению духовно-нравственных ценностей в том числе в области современных культурных инициатив становится плацдармом для возникновения новых проектов в различных области компьютерных игр. При этом можно предположить, что в этом контексте не только присутствуют, но и присутствовали разработки, связанные с традиционными мотивами и ценностями, характерными для российской культуры. Цель исследования — рассмотрение основных ценностных нарративов в современной российской игровой индустрии. В качестве объекта исследования выступают игры, созданные в России. Предмет — такие проекты, как «Atomic Heart», «Чёрная книга», «Смута», «Русы против ящеров» и будущий выпуск «Гардарики». Методом исследования является критический дискурс-анализ. Основной акцент сделан на изучении мотивов, связанных с фольклорной традицией и ценностных нарративов.

Ключевые слова: геймификация, культурная политика, цифровое государство, цифровой гражданин, традиционные ценности, фольклор, цифровизация, политическая культура

Благодарности. Исследование выполнено за счет средств гранта РФФИ № 22-78-10049 «Государство и гражданин в условиях новой цифровой реальности».

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

Для цитирования: Будко Д.А. Российские компьютерные игры и государственная культурная политика: цифровизация и традиционные ценности // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2025. Т. 27. № 2. С. 214–226. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-214-226>

© Будко Д.А., 2025



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

Russian Computer Games and State Cultural Policy: Digitalization and Traditional Values

Diana A. Budko 

St Petersburg University, *St Petersburg, Russian Federation*

✉ dianabudko@mail.ru

Abstract. In modern circumstances the interaction between the state and the citizen goes on within the new digital reality, and often contextualised through gamification. The relevance of the research stems from the ongoing transformation of all spheres of state policy under digitalization. Cultural policy is becoming one of the spheres that, on the one hand, acts as a conduit for certain state-promoted values, and on the other, remains deeply intertwined with customs, traditions, and public consciousness. The policy pursued in the Russian Federation to preserve spiritual and moral values, including within modern cultural initiatives, is becoming a springboard for the emergence of new projects, notably in the realm of computer games. It can be hypothesised then that, in this context, there not only are but also were the developments incorporating traditional motifs and values intrinsic to Russia culture. The aim of this article is to examine the key political and value-based narratives in the contemporary Russian gaming industry. The object of research comprises games developed in Russia. The subject includes such developments as “Chernaya Kniga” (The Black Book), “Smuta”, “Lizzards must die” (Rus vs. Lizzards), and upcoming releases of “Gardariki”. The research method employed is critical discourse analysis. The main emphasis is placed on exploring motifs tied to folklore traditions and the value narratives.

Keywords: gamification, cultural policy, digital state, digital citizen, traditional values, folklore, digitalization, political culture

Acknowledgements. The research was carried out at the expense of a grant from the Russian Science Foundation (project No. 22-78-10049 «The State and the citizen in the new digital reality»).

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

For citation: Budko, D.A. (2025). Russian computer games and state cultural policy: Digitalization and traditional values. *RUDN Journal of Political Science*, 27(2), 214–226. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-214-226>

Введение

В государственной политике Российской Федерации на протяжении уже продолжительного времени существует тренд на цифровизацию во всех сферах жизни граждан. Между тем, несмотря на юридическую неопределенность концепта цифрового государства, на практике оно увязывается с концепциями цифровой экономики, цифрового развития и цифрового правительства. В проекте 2020 г., разработанного Министерством связи под названием «Системный проект электронного правительства Российской Федерации» обозначено, что «под электронным правительством понимается система организации деятельности федеральных и региональных государственных органов власти, органов местного самоуправления,

а также организаций, участвующих в реализации полномочий государственных (муниципальных) органов, обеспечивающая на основе применения информационно-коммуникационных технологий качественно новый уровень взаимодействия при реализации функций (оказании услуг). <...> Основными ценностями электронного правительства для пользователей являются: — комфортная информационная среда жизнедеятельности граждан и организаций; — полноценное удовлетворение индивидуальных потребностей каждого пользователя; — взаимодействие без границ»¹. Подобное определение перекликается с практикой 2025 г., когда вопросы, касающиеся цифровизации, также связаны с улучшением качества жизни, но речь уже идет не только о сфере получения государственных услуг, но и сферах волонтерской деятельности, культурной политики. В этом контексте взаимодействия между государством и гражданином в цифровом пространстве становятся все более разнообразными и могут, на наш взгляд, рассматриваться уже в контекстах включения в практики повседневной жизни, образования и социализации.

С точки зрения государственной культурной политики переход к цифровому пространству происходит с помощью развития различного рода проектов, направленных на возможность самого широкого круга граждан оказаться вовлеченными в разнообразные проекты, как онлайн, так и офлайн. В качестве подобного примера могут, в частности, выступать различные программы, осуществляемые на региональном уровне.

Например, в Санкт-Петербурге существует стратегия «Цифровой трансформации Санкт-Петербурга», в рамках которой осуществляются различные проекты, связанные с цифровизацией культуры: создание и поддержание единой платформы культурных событий региона, единого библиотечного обслуживания². Также в период с 1 января 2019 г. по 31 декабря 2024 г. осуществлялся региональный проект «Цифровизация услуг и формирование информационного пространства в сфере культуры (Цифровая культура)», целью которого было сделать культурные мероприятия более доступными для массового зрителя (в результате появились два виртуальных концертных зала на базе «Петербург-концерта» и Государственной академической капеллы Санкт-Петербурга)³.

Продолжая изучать пример Санкт-Петербурга, следует отметить, что цифровизация в культурной сфере затрагивает и такие учреждения, как

¹ «Системный проект электронного правительства Российской Федерации» // Министерство цифрового развития, связи и массовых коммуникаций Российской Федерации. URL: https://digital.gov.ru/uploaded/files/sistemnyii-proekt-elektronnogo-pravitelstva-rf.pdf?utm_referrer=https%3a%2f%2fyandex.ru%2f (дата обращения: 10.01.2025).

² Цифровая трансформация: тренды, инициативы, проекты // Цифровая трансформация Санкт-Петербурга. URL: <https://dt.petersburg.ru/492-2/тренды-инициативы-проекты-культура/> (дата обращения: 10.01.2025).

³ Проекты Санкт-Петербурга // Администрация Санкт-Петербурга. URL: <https://www.gov.spb.ru/projects/43/> (дата обращения: 10.01.2025).

музеи. С апреля 2023 г. в Государственном музее истории Санкт-Петербурга реализуется VR-проект «Побег из Петропавловской крепости», являющийся, с одной стороны, квестом, а с другой — возможностью в игровой форме лучше узнать историю данного исторического объекта⁴.

Между тем можно предположить, что данные примеры являют собой не столь сиюминутный характер, сколько новые формы проявления культуры. С одной стороны, это отражается и в возможности сохранения и трансляции памяти (как писал Ю.М. Лотман, «пространство культуры может быть определено как пространство некоторой общей памяти, т. е. пространство, в пределах которого некоторые общие тексты могут сохраняться и быть актуализированы...» [Лотман 1992: 200]), а с другой, — вполне поддаются герменевтической трактовке, раскрытой в работах П. Рикёра [Рикёр 1995] и Х.-Г. Гадамера [Gadamer 1975].

Й. Хёйзинга в культовой работе 1938 г. «Homo ludens. Человек играющий» неразрывно связывал человеческую деятельность с процессом игры, при этом овладение новыми навыками и ценностями становятся одним из ее смыслов. В финале ученый подчеркивает: «Игра сама по себе, говорили мы в самом начале, лежит вне сферы нравственных норм. Сама по себе она не может быть ни дурной, ни хорошей. Если, однако, человеку предстоит решить, предписано ли ему действие, к которому влечет его воля, как нечто серьезное — или разрешено как игра, тогда его нравственное чувство, его совесть немедленно предоставят ему должный критерий. Как только в решении действовать заговорят чувства истины и справедливости, жалости и прощения, вопрос лишается смысла. Капли сострадания довольно, чтобы возвысить наши поступки над различиями мыслящего ума» [Хейзинга 2011: 294].

Как бы ни было парадоксально, игровой процесс становится во многом неотъемлемой частью культуры в самом широком смысле и не может обойти даже феномен цифровизации, о котором Й. Хёйзинга не мог и предполагать. При этом многие объекты цифровой реальности, в особенности, когда затрагивается область видеоигр, представляются в виде неких симулякров⁵ реальной (или желаемой) жизни.

Таким образом, **цель исследования** — рассмотрение основных ценностных нарративов в современной российских игровой индустрии. Объект изучения — игры, созданные в России. Предмет — такие разработки, как «Чёрная книга», «Смута», «Русы против ящеров» и будущий выпуск «Гардарики». В качестве методологии исследования выступает постструктурализм, метода — критический дискурс-анализ.

⁴ Музей истории Санкт-Петербурга запустил новый VR-проект «Побег из Петропавловской крепости» // Государственный музей истории Санкт-Петербурга. URL: <https://www.spbmuseum.ru/themuseum/news/54710/> (дата обращения: 10.01.2025).

⁵ Подробнее о теории симулякров в работах Ж. Делеза [Делез 1993], Ж. Батая [Батай 1997], Ж. Бодрийяра [Бодрийяр 2015].

Цифровизация, геймификация, ценности и политика

Видеоигры непосредственно завязаны на развитии новых технологий, в первую очередь, в цифровой сфере (даже если вспомнить их прародителей — игры на небольших батарейных консолях и игровых автоматах). Развитие новых технических возможностей позволяет полностью включаться в процесс, не только создавая персонажа, отражающего личностные характеристики игрока, но и становясь некой частью происходящего. Музыкальное сопровождение, эффект присутствия, возможности взаимодействия между игроками позволяют говорить о достаточно сильном воздействии на играющего индивида, включая изменения его ценностных установок [Мальцева, Федотов, Каминский 2023]. Таким образом, геймификация становится технологией, позволяющей выйти за рамки обычного и обладающей высокой степенью инклюзивности [Мальцева, Сафонова, Тузова 2023: 144]. Широкие возможности переводят игровой процесс в моделирование ситуаций, следование правилам и получению результата и т.д. [Wolf 2008: 3].

В Указе Президента Российской Федерации от 09.11.2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» обозначена важность сохранения исторической памяти, исторической правды и культурного пространства России⁶. Согласно Указу Президента Российской Федерации от 08.05.2024 г. № 314 «Об утверждении Основ государственной политики Российской Федерации в области исторического просвещения» одной из важнейших задач, которая касается распространения достоверной исторической информации, является «создание 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»⁷.

Этому в 2023 г. предшествовал ряд обстоятельств, также связанных с поддержкой и регулированием отрасли игровой индустрии в современной России.

Во время заседания наблюдательного совета АНО «Россия — страна возможностей» в июле 2023 г. Президент РФ В.В. Путин подчеркнул важность игр в деле просвещения и патриотического воспитания граждан, а также необходимость импортозамещения: поддержки государством отечественных разработчиков⁸. 19 августа 2023 г. были названы победители Всероссийского

⁶ Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» // Президент России : официальный сайт. URL: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/48502> (дата обращения: 10.01.2025).

⁷ Указ Президента Российской Федерации от 08.05.2024 г. № 314 «Об утверждении Основ государственной политики Российской Федерации в области исторического просвещения» // Президент России : официальный сайт. URL: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/50534> (дата обращения: 10.01.2025).

⁸ Путин заявил, что видеоигры должны помогать человеку найти себя. 19.07.2023, 17:54 (обновлено: 19.07.2023, 18:30) // РИА Новости. URL: <https://ria.ru/20230719/videoigry-1885136236.html> (дата обращения: 10.01.2025).

конкурса по разработке патриотических игр от Знание.Игра⁹. Позднее в декабре 2023 г. также в рамках дискуссии был поднят вопрос о необходимости создания патриотического контента¹⁰. Можно отметить и такие мероприятия, как дискуссия 2023 г. в рамках сессии Института развития Интернета (ИРИ) на ПМЭФ о необходимости создания мер поддержки и акселераторов для разработчиков игр¹¹ и прошедшая в Москве с 28 ноября по 1 декабря 2023 г. выставка интерактивных развлечений «РЭД Экспо», посвященная разработкам в сфере игровой индустрии, создаваемых при поддержке ИРИ¹².

Таким образом, область видеоигр в России переходит из сферы сугубо развлекательной в просветительскую (например, созданный при поддержке ИРИ проект «Берлога» (игровая платформа, на базе которой выпускается серия мобильных стратегических видеоигр, посвященных направлениям развития технологического суверенитета России) изначально ориентирован на школьников разных возрастов¹³).

При этом следует помнить, что современный мир видеоигр включает в себя не только браузерные онлайн-игры, но и приложения для смартфонов, классические дисковые варианты и приставки типа Play Station, возможность проходить игру одному и в команде, а также стримы, когда индивид не сам играет в игру, а наблюдает игру блогера посредством трансляции в сети Интернет (отметим, что здесь играет роль как личностный фактор самого блогера-стримера, так и возможное обсуждение данного процесса между зрителями / зрителями — блогером в комментариях или устных ответах на них). Зачастую популярные вселенные видеоигр обрастают не только фан-базой (сообществом почитателей), но и мерчем (сувенирной продукцией с изображениями персонажей, сцен, цитатами), что делает их проникновение в офлайн-среду и воздействие на игрока более активным.

Важно, что на сегодняшний день не всегда еще возможно сделать вывод о непосредственном влиянии на социализацию новых медиа, а также современных компьютерных игр и всего, что с ними связано [Асеева,

⁹ Названы победители всероссийского конкурса по разработке патриотических игр от Знание.Игра 19 августа 2023 // Всероссийское общество Знание. URL: <https://znanierrussia.ru/news/nazvany-pobediteli-vserossijskogo-konkursa-po-razrabotke-patrioticheskikh-igr-ot-znanieigra> (дата обращения: 10.01.2025).

¹⁰ Путин: РФ должна иметь свои компьютерные игры с уважительным отношением к ее истории. 18 декабря 2023, 18:04, обновлено 18 декабря 2023, 20:15 // ТАСС. URL: <https://tass.ru/obschestvo/19570401> (дата обращения: 10.01.2025).

¹¹ На сессии ИРИ на ПМЭФ анонсировали начало разработки акселератора для разработчиков игр. 15 июня 2023 г. // Институт развития Интернета (ИРИ). URL: <https://iri.pf/news/na-sessii-iri-na-pmef-anonsirovali-nachalo-razrabotki-akseleratora-dlya-razrabotchikov-igr/> (дата обращения: 10.01.2025).

¹² Проекты ИРИ на «РЭД Экспо»: презентации новых игр, розыгрыши призов, квесты и деловые сессии. 27 ноября 2024 г. // Институт развития Интернета (ИРИ). URL: <https://iri.pf/news/proekty-iri-na-red-ekspo-prezentatsii-novykh-igr-rozygryshi-prizov-kvesty-i-delovye-sessii/> (дата обращения: 10.01.2025).

¹³ Сайт проекта «Берлога». URL: <https://platform.kruzhok.org/> (дата обращения: 10.01.2025).

Асеев 2024], даже с точки зрения временного фактора. Однако сложно отрицать и наличие такого воздействия на игрока / зрителя¹⁴ [Белов 2024а: 260], так же как и то, что в современном мире происходит «изменение когнитивных процессов, особенно у молодого поколения. Прежде всего эти изменения связывают с феноменом так называемого клипового мышления, предполагающего значительную „экономия“ на рефлексии и рациональном анализе ситуаций за счет стремления к лапидарности получаемой информации и визуализации контента» [Курочкин, Емельянов 2024: 332]. При этом разработка полноценного игрового продукта от концепта до релиза, помимо дальнейшего исправления багов (ошибок и недостатков), выпуск расширений, новых версий, может происходить в течение нескольких лет, что подчеркивает важность дополнительного государственного субсидирования разработчиков этой отрасли.

С одной стороны, число пользователей видеоигр, согласно данным исследования ВЦИОМ¹⁵, составляет 22 % от опрошенных россиян, при этом 57 % никогда этого не делали. Однако 59 % активных игроков составляет когорта молодежи 18–23 лет, для которой проблема поиска себя и своих ценностей становится первостепенной (можно предположить, что с учетом того, что опрос проводился среди совершеннолетних граждан, включение в опрос подростков-геймеров могло бы оказать существенное влияние на результат). Несмотря на распространённый стереотип о низкой популярности видеоигр российского производства, большинство опрошенных положительно оценивают качество и контент предлагаемых проектов (из общего числа опрошенных, среди игравших в течение последних двух-трех лет в российские видеоигры 46 % игроков отечественные игры однозначно понравились, 45 % — скорее понравились)¹⁶. При этом важным моментом является то, что, согласно ряду исследований, молодое поколение россиян, представители которого являются наиболее активными игроками, несмотря на ряд противоречий в нравственных и политических установках, в большинстве своем придерживается традиционных ценностей (см., например: [Селезнева 2024: 284].

Российская игровая индустрия развивается с 1990-х гг. Наблюдается активный выпуск и разработка игр различной направленности и тематик. Отдельно следует отметить такие хиты, как онлайн-игра «Мир Танков» (с 2022 г. получившая логлайн «Наша игра»), провакционный «Петька и Василий Иванович», фэнтезийные, получившие популярность в зарубежных странах «Шторм»

¹⁴ Необходимо подчеркнуть, что исследования массовой культуры имеют давнюю историю, подтверждением чему служат работы философов XX века. См., например: [Ясперс, 2013; Хоркхаймер, Адорно, 2016; Фромм, 2024; Эко, 2019].

¹⁵ Гейминг по-русски. 04 июля 2024 г. // Всероссийский центр изучения общественного мнения (ВЦИОМ). URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/geiming-po-russki> (дата обращения: 10.01.2025).

¹⁶ Гейминг по-русски. 04 июля 2024 г. // Всероссийский центр изучения общественного мнения (ВЦИОМ). URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/geiming-po-russki> (дата обращения: 10.01.2025).

и «Шторм: Солдаты неба» (руководство к последним двум написал известный блогер, публицист и переводчик Д.Ю. Пучков (Goblin)).

Одним из наиболее известных продуктов последних лет стала игра «Atomic Heart» («Атомное сердце»), которую, впрочем, нельзя отнести сугубо к российской разработке (после 2022 г. ее разработчик, компания Mundfish, заявляет о себе как о кипрской компании с международным штатом сотрудников). Следует отметить, что, несмотря на отсылки к советской и российской популярной культуре и эстетике Москвы 1950-х годов, общий нарратив носит скорее негативный характер. Как замечает С.И. Белов, «создатели игры фактически (возможно, неосознанно) воспроизводят элементы антисоветского пропагандистского нарратива, выработанного еще как минимум в период холодной войны... в рамках игры десакрализируются и отдельные персонализированные „фигуры памяти“ советской эпохи, например, академик И.П. Павлов послужил прототипом для создания одного из ученых, руководивших экспериментами над людьми, И.А. Павлова» [Белов 2024а: 184]. При этом в условиях пересмотра истории и итогов Второй мировой войны западными странами весьма недвусмысленно звучит трактовка биологического оружия «Коричневая чума» и его применения, заложенная в лоре (сценарии) игры (оно оказывается разработкой персонажа Д.С. Сеченова). Подобные аллюзии характерны для разработчиков, ориентирующихся на западного пользователя, но с точки зрения интерпретации, даже в рамках жанра «альтернативная история», являют собой яркий пример того, как вольно или невольно можно провести подмену понятий. С учетом популярности данной игры среди российских геймеров важно создание продукта, который, напротив, позволит игроку ближе познакомиться с реальной историей.

Можно предположить, что игровая индустрия в современной России одновременно находится в областях культурной политики, процессе цифровизации и ценностном измерении.

Одной из наиболее ярких попыток обращения к наследию отечественной культуры является создание игр на основе российского фольклора (порой, правда, с акцентом на неоязыческую традицию). Сказочная тематика как присутствовала в аркадных и квестовых играх, разработанных в 1990-х годах (например, «Царевна: Древнерусские приключения» (1994 г.)), так и продолжилась в 2000-е гг. («Князь: Легенды лесной страны» (1999 г.), «Златогорье» (2003), «Три богатыря» (2008)).

Начиная с 2022 г. можно наблюдать усиление интереса к фольклорным мотивам, характерным для народного творчества народов России и истории страны (причем эта тенденция отразилась как в массовой культуре, так и в моде, ресторанном бизнесе и т.д.). Запрос созвучен курсу политики государства на сохранение культурного наследия. Весьма показательным, что игровая индустрия в этом аспекте дает возможность наиболее подробно познакомиться с народной культурой и вызвать интерес к дальнейшему изучению данной темы.

Наиболее яркими примерами продуктов российской игровой индустрии последних лет в данном направлении являются инди-игра RPG «Черная книга»,

масштабный проект «Смута», активная разработка проекта «Гардарики» и пародийный слэшер «Русы против Ящеров».

«Черная книга» была создана пермской студией инди-игр Morteshka и издана в 2021 г. HypeTrain Digital. Это была не первая игра, основанная на фольклоре народов России: в 2017 г. состоялся релиз «Человеколося», игры в основу которой легли элементы фольклора народов коми и финно-угорских. В данный момент идет работа над игрой «Лихо Одноглазое». Весь сюжет игры выстраивается на классическом противостоянии добра и зла. Действие происходит в XIX в. в деревне Чердынь Пермской губернии. Важным моментом игры становится даже не ее сюжетная составляющая, а антураж и возможность познакомиться с народной культурой и традициями¹⁷. В этом плане игра несет большой образовательный мотив, связанный не только с бережным обращением к истории и фольклору, но и стремлением заинтересовать игрока, побудить узнать больше о данном регионе. В пространстве игры можно не только оказаться в аутентичном пространстве и взаимодействовать с персонажами из народных сказаний, но и услышать народные мелодии и речь игроков, стилизованную под региональный диалект. Присутствует своеобразный «глоссарий», благодаря которому можно узнать значения старинных местных слов и обычаев. Такая полифоничность позволяет сделать знакомство с культурой Пермского края более подробным и создать ощущение сопричастности, а также становится вариантом интересных коллабораций между бизнесом (в данном случае студия видеоигр) и государственными бюджетными организациями (музеями, библиотеками, архивами, учебными заведениями).

Разработка кампании *Cyberia Nova* видеоигра «Смута», напротив, является первым большим проектом, получившим поддержку ИРИ. В качестве основы был взят роман Михаила Загоскина «Юрий Милославский, или Русские в 1612 году». Сюжет развивается в период второго народного ополчения, сформированного Кузьмой Мининым и Дмитрием Пожарским, позволившим освободить Москву от польских интервентов. При этом в дополнении в VK Play была добавлена обучающая версия, интерактивное пособие «Смутное время», благодаря которой можно узнать об эпохе и совершить виртуальную экскурсию по Москве начала XVII в.¹⁸ Сама видеоигра вышла 4 апреля 2024 г. и получила смешанные отзывы от критиков и пользователей. 4 ноября 2024 г. вышло крупное обновление, сопровождавшееся презентацией во время московского фестиваля

¹⁷ Подчеркнем, что в данной статье мы не затрагиваем аспекты, связанные с традиционными религиями, а рассматриваем видеоигры именно в контексте соотнесения их с культурой и традициями народов России. Сказки, былички, традиции, а также фольклорные персонажи, в том числе относимые к силе «неведомой, нечистой и крестной», прямо соотносятся с этим положением о важности сохранения российской культуры и попыток, связанных с искажением истории — *Прим. Д.Б.*

¹⁸ Вышла обучающая версия игры «Смута». 30 марта 2024 г. // Институт развития Интернета (ИРИ). URL: <https://ири.пф/news/vyshla-obuchayushchaya-versiya-igry-smuta/> (дата обращения: 10.01.2025).

«1612»¹⁹. Отличительной особенностью «Смуты» является проработка ее исторической части и то, что ценностный нарратив построен вокруг традиционных российских ценностей. На протяжении всего действия игрок полностью погружен в атмосферу России XVII в., а постоянные исторические вкрапления переводят «Смуту» во многом в разряд образовательных игр.

В контексте статьи важно упомянуть еще два кейса.

Экшен-слэшер «Русы против ящеров» (разработчики theBratans) был выпущен в 2023 г. Agafonoff и Smola Game Studio (на 2025 г. анонсирован выпуск «Русы против ящеров 2»²⁰). Видеоигра интересна тем, что здесь нашли отражения мотивы, связанные с упомянутым выше неоязычеством, а также рядом конспирологических теорий, которые во многом уместно отнести к феномену интернет-фольклора (сама игра была вдохновлена соответствующими мемами). С точки зрения сюжета можно наблюдать их доведение до абсурда, а также смешение с современным сленгом и отсылками к поп-культуре. Пародийный характер самого действия между тем во многом сопрягается с весьма интересным стилистическим решением в плане архитектуры древнерусских городов, а также важным ценностным нарративом о защите своей родной земли.

Любопытен кейс разрабатываемой с 2020 г. ростовской инди-студией «Клокворк Драккар» (Clockwork Drakkar) RPG-игры «Гардарики» (“Gardariki”), основанной на славянской мифологии и истории Руси IX–X вв. Как мы писали выше, разработка видеоигры долгий процесс, в который, впрочем, можно заранее вовлечь потенциальную аудиторию. Дата релиза не обозначена, но в официальном сообществе присутствуют промо-ролики, публикуются концепты разработанных персонажей, картины локаций²¹. При этом на «Литрес» в 2024 г. была опубликована в общем доступе книга «Сказания Гардарики. Книга первая» авторства Евгения Бочкарёва, Вольхи Садовской, а ранее, в 2023 г., липецкой электронной группой Helvegen был выпущен официальный саундтрек к игре. Следует отметить, что в официальном сообществе будущая игра позиционируется как патриотическая, более того, подчеркивается участие в таких мероприятиях, как фестиваль «1612».

Заключение

Сюжеты отечественных игр часто во многом базировались на темах, близких к фольклорной традиции и одновременно популярной культуре россиян. Существование разработок, ценностные нарративы которых совпадают

¹⁹ Шаповалова А. В Москве пройдет фестиваль «1612». 11:32, 30 октября 2024, Россия // LENTA.RU. URL: <https://lenta.ru/news/2024/10/30/proydet/> (дата обращения: 10.01.2025).

²⁰ Анонсирована «Русы против ящеров 2». Обещаны кооператив, сюжетная кампания и оптимизация // iXBT.games. URL: <https://ixbt.games/news/2024/07/29/anonsirovanarusy-protiv-yashherov-2-obeshhany-kooperativ-syuzetnaya-kampaniya-i-optimizaciya.html> (дата обращения: 10.01.2025).

²¹ Официальное сообщество RPG-игры «Гардарики» (“Gardariki”) в социальной сети VKontakte. URL: <https://vk.com/rpggardariki> (дата обращения: 10.01.2025).

с традиционными ценностями, исторической достоверностью, самобытностью и темами, близкими отечественным пользователям, — это важный момент в процессе не только политической социализации, образования, но и формирования политической культуры. Знаковым является тот факт, что подобные игры на протяжении долгого времени создавались и частными студиями. Однако государственная поддержка проектов, связанных с видеоиграми и развлекательным контентом, позволяет вывести данное направление на более масштабный уровень и способствовать продвижению контента, имеющего просветительскую функцию как в культурном, так историческом плане. Изменение представлений об игровой индустрии не просто как о сфере развлечения, а важном направлении государственной культурной политики становится особенно знаковым с учетом процессов цифровизации и построения цифрового государства и его взаимодействия с гражданами.

Поступила в редакцию / Received: 16.01.2025

Доработана после рецензирования / Revised: 19.02.2025

Принята к публикации / Accepted: 01.03.2025

Библиографический список

- Асеева Т.А., Асеев С.Ю.* Недетские игры в песочнице: роль игрового контента в политической социализации школьников // *Политическая наука*. 2024. № 4. С. 146–167. <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.06> EDN: DMHUNR
- Батай Ж.* Внутренний опыт. СПб.: Аxioma : Мифрил, 1997. EDN: TUCGYN
- Белов С.И.* Манипулятивный потенциал массовой культуры как инструмента политического воздействия // *Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология*. 2024а. Т. 26. № 2. С. 254–262. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2024-26-2-254-262> EDN: NOCFNI
- Белов С.И.* Образ СССР в игре Atomic Heart («Атомное сердце») // *Политическая наука*. 2024б. № 4. С. 168–189. <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.07C.184>
- Бодрийяр Ж.* Симулякры и симуляция = Simulacres et simulation. Москва : Рипол-классик, 2015.
- Делез Ж.* Платон и симулякр // *Новое литературное обозрение*. 1993. № 5. С. 45–56.
- Курочкин А.В., Емельянов С.В.* Когнитивные войны в условиях цифровой трансформации общества и государства // *Политическая экспертиза: ПОЛИТЭКС*. 2024 Т. 20. № 2. С. 328–338. <https://doi.org/10.21638/spbu23.2024.213> EDN: BPKYWW
- Лотман Ю.М.* Память в культурологическом измерении // *Избранные статьи*. Том 1. Таллинн, 1992. С. 200–202.
- Мальцева Д.А., Федотов Д.А., Каминский С.И.* Видеоигры как инструмент формирования политического образа социального государства в сознании молодежи: кейс «Торисо 6» // *Конфликтология* 2023. Т. 18. № 4 : Социальная конфликтология. С. 7–22. <https://doi.org/10.31312/2310-6085-2023-18-4-7-22> EDN: AJSXPV
- Мальцева Д.А., Сафонова О.Д., Тузова П.Р.* Потенциальные риски и угрозы геймификации социально-политических коммуникаций молодежи поколения Z в условиях медиатизации // *Корпоративные стратегические коммуникации: тренды в профессиональной деятельности : материалы международной научно-практической конференции, посвященной 60-летию со дня рождения В.Р. Вашкевича*. Минск : Белорусский государственный университет, 2023. С. 141–145. EDN: FEAPPT

- Рикёр П. Герменевтика. Этика. Политика. Москва : АО «КАМИ», Изд. центр «Academia», 1995. EDN: SZRIAV
- Селезнева А.В. Политические ценности российской молодежи: традиционные смыслы в современных условиях // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. 2024. № 77. С. 275–289. <https://doi.org/10.17223/1998863X/77/23> EDN: MTCOVZ
- Фромм Э. Иметь или быть. Москва : АСТ, 2024.
- Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. Санкт-Петербург : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. EDN: QPUPXF
- Хоркхаймер М., Адорно Т. Культурная индустрия. Просвещение как способ обмана масс. Москва : Ad Marginem, 2016.
- Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию. Москва : Издательство АСТ: CORPUS, 2019.
- Ясперс К. Духовная ситуация времени. Москва : АСТ, 2013.
- Gadamer H.G. Wahrheit und Methode: Grundzüge einer philos. Hermeneutik. Tübingen : Mohr (Siebeck), 1975.
- Wolf M.J.P. What Is a Video Game? // Wolf M.J.P. (ed.) The video game explosion: a history from Pong to Playstation and beyond. Westport. Greenwood Pub Group, 2008.

References

- Aseeva, T.A., & Aseev S.Yu. (2024). Non-childish sandbox games: the role of game content in the political socialization of schoolchildren. *Political Science*. 2024. (4), 146–167. <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.06> EDN: DMHUHR
- Bataille, J. (1997). *Internal experience*. St. Petersburg: Axiom : Kirill. EDN: TUCGYN
- Belov, S.I. (2024) The manipulative potential of mass culture as a tool for the political influence. *RUDN Journal of Political Science*, 26(2), 254–262. (In Russian) <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2024-26-2-254-262> EDN: NOCFHI
- Belov, S.I. (2024a). Image of the USSR in the “Atomic Heart” game. *Political Science (RU)*, (4), 168–189. <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.07C.184> EDN: BFLMDN
- Baudrillard, J. (2015). *Simulacra and simulation = Simulacra and simulation*. Moscow: Ripoll-classic.
- Deleuze, J. (1993). Plato and the Simulacrum. *New Literary Review*, (5), 45–56. (In Russian).
- Eco, U. (2019). *Missing structure. Introduction to Religion*. Moscow: AST Publishing House: CORPUS. (In Russian).
- Fromm, E. (2024). *To have or to be*. Moscow: AST Publ. (In Russian).
- Gadamer, H.G. (1975). *Wahrheit und Methode: Grundzüge einer philos. Hermeneutik*. Tübingen: Mohr (Siebeck).
- Huizinga, J. (2011). *Homo Ludens. The man playing*. St. Petersburg: Ivan Limbach Publishing House. (In Russian). EDN: QPUPXF
- Horkheimer, M., & Adorno, T. (2016). *Cultural industry. Message as a way of communicating with a person*. Moscow: Ad Marginem. (In Russian).
- Jaspers, K. (2013). *The spiritual situation of time*. Moscow: AST. (In Russian).
- Kurochkin, A.V., & Emelyanov S.V. (2024). Cognitive wars in the conditions of digital transformation of society and the state. *Political Expertise: POLITEX*, 20(2), 328–338. (In Russian). <https://doi.org/10.21638/spbu23.2024.213> EDN: BPKYWW
- Lotman, Yu.M. (1992). Memory in the cultural dimension. *Selected articles* (vol. 1). Tallinn. (In Russian).
- Maltseva, D.A., Fedotov, D.A., & Kaminsky, S.I. (2023). Video games as a tool for forming a political image of a social state in the consciousness of youth: case of “Tropico 6”. *Konfliktologia*, 18(4): Social Conflictology, 7–22. (In Russian). EDN: AJSXPV

- Maltseva, D.A., Safonova, O.D., & Tuzova, P.R. (2023). Potential risks and threats of gamification of socio-political communications of generation Z in the context of mediatization. Corporate strategic communications: trends in professional activity. *Materials of the international scientific and practical conference dedicated to the 60th anniversary of the birth of V.R. Vashkevich. Minsk, 2023*. Publishing house: Belarusian State University. (In Russian). EDN: FEAPPT
- Riker, P. (1995). *Hermeneutics. Ethics. Politics*. Moscow: JSC “KAMI”, ed. Academia Publishing House. (In Russian). EDN: SZRIAV
- Selezneva, A.V. (2024). Political values of Russian youth: traditional meanings in modern conditions. *Tomsk State University Journal of Philosophy, Sociology and Political Science*, (77), 275–289. (In Russian). <https://doi.org/10.17223/1998863X/77/23> EDN: MTCOZV
- Wolf, M.J.P. (Ed.). (2008). What Is a Video Game? *The video game explosion: a history from Pong to Playstation and beyond*. Westport: Greenwood Pub Group.

Сведения об авторе:

Будко Диана Анатольевна — кандидат политических наук, старший научный сотрудник, доцент кафедры политических институтов и прикладных политических исследований, Санкт-Петербургский государственный университет (dianabudko@mail.ru) (ORCID: 0000-0002-4064-7031)

About the author:

Diana A. Budko — PhD in Political Science, Senior Researcher, Associate Professor of the Department of Political Institutes and Applied Political Studies, St Petersburg State University (dianabudko@mail.ru) (ORCID: 0000-0002-4064-7031)