



DOI: 10.22363/2313-1438-2025-27-2-243-260
EDN: KUVQAY

Научная статья / Research article

Let's Play Politics: многопользовательские компьютерные игры как коммуникативная политическая технология

Д.Н. Шлыкова  , И.А. Туркин 

Российский университет дружбы народов, Москва, Российская Федерация
 shlykova-dn@rudn.ru

Аннотация. Сегодня компьютерные игры перестают быть исключительно средством досуга или эскапизма, а игровое пространство все чаще политизируется. Обозначенный процесс связан с тенденциями роста числа и расширения демографии пользователей, формированием альтернативных пространств социальной коммуникации, в том числе поверх национальных границ, а также появлением и выработкой у пользователей новых поведенческих паттернов и передач ценностей через игровой процесс. Выделяются две особенности современного политического участия граждан: все более востребованное взаимодействие с «новыми медиа» для отправки запроса политической системе через двухуровневую модель коммуникации, а также увеличение количества «театральных практик» в политике. В работе делается вывод, что компьютерные игры, как уже неотъемлемая часть метавселенной, позволяют множить пространства реального и виртуального, тем самым становясь эффективным и востребованным инструментом политики. Метавселенные потенциально усиливают конфликтность в обществе благодаря сокращению физической дистанции и последующей прямой коммуникации представителей различных социальных групп, игровой элемент и условность «нереального» мира формирует иную этику коммуникации без ограничений реального мира, а также создаются условия для реализации нетипичных в традиционном пространстве форм поведения. Это актуализирует гипотезу, что со временем игровые площадки начнут активнее модерировать деятельность пользователей в компьютерных играх. Структурно политическое участие в компьютерных играх не отличается от обычного, его целью точно так же является завоевание и удержание власти в оффлайн-государстве.

Ключевые слова: Game Studies, компьютерные игры, политическая активность, политический протест, метавселенная

Заявление о конфликте интересов. Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

© Шлыкова Д.Н., Туркин И.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: Шлыкова Д.Н., Туркин И.А., Let's Play Politics: многопользовательские компьютерные игры как коммуникативная политическая технология // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2025. Т. 27. № 2. С. 243–260. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-243-260>

Let's Play Politics: Multiplayer Computer Games as a Communicative Political Technology

Daria N. Shlykova  , Ilya A. Turkin 

RUDN University, Moscow, Russian Federation

 shlykova-dn@rudn.ru

Abstract. Computer games have evolved beyond mere entertainment or escapism, becoming increasingly politicized within contemporary society. This transformation reflects several key trends: the growing number and diversification of gamers worldwide, the creation of alternative platforms for cross-border social interactions, and the emergence of novel behavior patterns influenced by in-game experiences. Modern forms of civic engagement exhibit two distinct characteristics: heightened reliance on interactive “new media” channels for communicating demands to political systems via a dual-layered communication framework, alongside a proliferation of performative elements—so-called “theatrical practices”—in political discourse. As integrated components of the metaverse, video games now facilitate the intertwining of real-world and digital environments, rendering them influential tools for policymaking. However, this convergence may exacerbate societal tensions due to reduced geographical separation and diminished opportunities for face-to-face dialogue among diverse social strata. Additionally, the inherent nature of gaming—its playful and simulated aspects—alters ethical norms governing communication, freeing participants from constraints imposed by reality while enabling unusual conduct unseen in conventional settings. Consequently, it becomes imperative to explore whether increased regulation of player activities within these virtual domains might emerge over time. Ultimately, though structured similarly to conventional modes of political involvement, the primary objective remains securing control and maintaining authority in both online and offline contexts.

Keywords: Game Studios, computer games, political activism, political protest, metaverse

Conflicts of interest. The authors declare no conflicts of interest.

For citation: Shlykova, D.N., & Turkin, I.A. (2025). Let's play politics: Multiplayer computer games as a communicative political technology. *RUDN Journal of Political Science*, 27(2), 243–260. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-2-243-260>

Введение

Сегодня мы можем однозначно сказать, что массовая культура выступает одним из ключевых механизмов конструирования социальной реальности, формируя не только эстетические предпочтения общества, но и его политические взгляды, ценности и поведенческие паттерны. При этом необходимо отметить, что если традиционные формы массовой культуры, такие как новые медиа,

кинематограф или музыка уже давно находятся под прицелом ученых [Рябов и др. 2023, Хоркхаймер 2024, Барт 2003, Делёз 2004], то компьютерные игры как новый и динамично развивающийся феномен до сих пор остаются недостаточно изученными в контексте их влияния на политическую активность граждан.

Очевидно, что видеоигры или компьютерные игры становятся все более популярным видом досуга во всем мире. Развитие цифровых технологий и потребность в эскапизме [Bowditch, Naweed, Signal, Chapman 2024] во многом обуславливают это явление. Различные форматы, жанры, возможность игры на различных носителях, в том числе мобильных, составляют структуру одной из крупнейших развлекательных индустрий современности. На наш взгляд, внимание исследователей к данной проблематике обусловлено такими факторами, как рост числа и расширение демографии пользователей; формирование альтернативных пространств социальной коммуникации, в том числе поверх национальных границ; появление и выработка у пользователей новых поведенческих паттернов и передач ценностей через игровой процесс.

Усиление роли Интернета открыло новую страницу в политике. Если изначально предполагалось, что информационно-коммуникационные технологии дадут новую жизнь классическим формам реализации демократии, как то митинги, повышенное вовлечение граждан в политику, усиление запроса на партиципаторную демократию и т. д. [Рейнбрук 2018], то сегодня очевиден и противоположный тренд. Альтернативный «пессимистичный» подход со скепсисом относится к роли информационно-коммуникационной революции. Представители данного подхода отмечают тенденции «постдемократии», когда, несмотря на формальное доминирование демократических институтов, сама демократия постепенно выхолащивается [Крауч 2010]; происходит сужение пространства свободы с появлением «технофеодализма», когда гигантские технологические корпорации занимают роль современных феодалов, а пользователи становятся их вассалами [Варуфакис 2025]; отмечается роль «надзорного капитализма», когда корпорации присваивают данные пользователей, тем самым начиная контролировать поведение граждан в обществе [Зубофф 2022].

Обозначенные тенденции неизбежно влияют на политику, когда публичная сфера трансформируется, а классические политические методы борьбы за власть перестают работать. Поэтому даже если такие формы политического действия, как «революция», не ушли в прошлое [Капустин 2019], то сегодня они должны опираться на другие методы борьбы. В этой связи интернет-пространство становится новой ареной противостояния, где различные акторы через мемы, короткие видео ролики (рилсы) или компьютерные игры борются за гегемонию как форму культурного доминирования.

Методология исследования

Сегодня сформировано отдельное междисциплинарное направление исследований — Game Studies [Белов 2024, Ветушинский 2015]. Социологическое измерение компьютерных игр включает сочетание микроцелевой таргетированной

пропаганды, фоновый мотиватор в виде эмоционального триггера и внутреннее манипулятивное ядро, ориентированное на изменение ценностей, интерпретации исторических, политических событий у геймеров [Федорченко 2018]. Следовательно, гейминг содержит неотъемлемую и политическую составляющую, то есть способность разграничивать «друзей» и «врагов».

Поэтому в данной работе мы будем исследовать многопользовательские компьютерные игры как коммуникативную технологию политической активности через методологию символической политики, то есть интерпретацию социальной реальности и борьбу за доминирование в публичном пространстве [Малинова 2015]. Политическое участие в современной политике происходит в контексте массовой демократии, то есть определенного мыслительного процесса принятия решений, который основывается в первую очередь на эмоциях, чувствах и переживаниях граждан. Именно поэтому возрастает роль символов, которые способны вызывать сильную эмоциональную реакцию, способны быть включенными в создание границ между «своими» и «чужими», а также они пластичны и многозначны [Рябов и др. 2023].

Наше обращение именно к данному методу обусловлено тем, что компьютерные игры влияют на политику на семиотическом уровне. Сегодня уже не обязательно для достижения политических целей по призыву вождя революции брать почту, телеграф, телефон, мосты и вокзалы. Постмодерн предполагает, что культура является главным ресурсом политики. Без достижения культурной гегемонии власть начинает опираться не на добровольное доминирование, а на авторитарное подчинение, что неизбежно приводит к неустойчивости самой политической конструкции.

Игра структурно позволяет «одомашнивать» в том числе политические идеи и практики [Рябов 2024]. На политическом уровне игра относится к форме популярной геополитики, ориентированной на производство идентичностей, обращена к массовой аудитории и направлена на изучение конструирования национальных идентичностей и национальных пространств в условиях новой воображаемой реальности [Балакина, Морозова, Радина 2024]. Когда геймер играет в игру, то он потребляет определенный тип контента, который не является нейтральным. Этим пользуются в том числе и сами разработчики игр, когда вшивают в сюжет или структуру продукта определенный месседж, который может как приниматься, так и отторгаться потребителем контента. Это повышает роль символического потребления, что может в своей максиме приводить к политизации ценностей, продвигаемых игрой.

Символическая политика является сложным феноменом, который может реализовываться по-разному. Это может быть прямое манипулирование элит массами [Поцелуев 1999]. Такая модель является эффективной, когда у актора (чаще всего государства) существует полная монополия над дискурсом. Примеры мы можем наблюдать в выстраивании исторической политики, когда государство полностью контролирует образование в школе. Вместе с тем компьютерные игры основываются на совершенно отличной модели коммуникации. Технологические гиганты здесь конкурируют как между собой, так

и с государством. Это создает определенный разрыв, когда в том числе у меньших акторов появляется горизонт для политического высказывания.

В контексте компьютерных игр как пространства политического участия мы отметим, что такая модель политической коммуникации направлена на работу с новыми медиа. Как отметил П. Лазарсфельд, «социальная роль средств массовой коммуникации, которая приписывается им только благодаря факту существования, оказывается зачастую преувеличенной», а значение приобретает уже «группа экспертов» или «лидеров мнений», на которых обращают внимание медиа, а это свидетельствует о важности и экспертности объекта, при этом сами личности не обязательно обладают компетентностью [Лазарсфельд 2004: 138]. Старые средства коммуникации очень жестко модерировали контент, который может проникнуть в массовый дискурс. Но с развитием Интернета голос приобрели в том числе и отдельные акторы, которые получили возможность артикулировать свою позицию с помощью социальных сетей. Поэтому сегодня появилась новая модель успешной коммуникации, когда информация становится популярной не благодаря доступу к классическим СМИ, но благодаря желанию пользователей распространять месседж через социальные сети. Сетевое пространство, безусловно, имеет огромный потенциал для эффективной и массовой пропаганды каких-либо взглядов, потому что для коммуникации, например, блогера-подписчика часто характерны парасоциальные отношения, то есть такие отношения, при которых пользователь современных медиа начинает формировать близкие отношения с медийной личностью. Такие отношения описываются как иллюзорные, так как медийная личность может даже не знать о существовании второго лица. То же касается и взаимодействия геймеров в игре, так как у них формируется ложное представление об общности благодаря созданию альтернативного коммуникативного пространства, что вызывает повышенное эмоциональное вовлечение.

Поэтому в качестве первой особенности современного политического участия мы отметим взаимодействие уже не только с традиционными СМИ, но в том числе с теми, кто способен формулировать месседж в интернет-пространстве. Сегодня вообще меняется само понимание политического и его границ. Это накладывается на то, что поколение миллениалов все меньше доверяет партиям и зачастую стремится реализовать себя в обход классическим либеральным институтам, что неизбежно приводит к возрастанию роли сетевой и горизонтальной мобилизации [Радаев 2019, 26]. Поэтому сейчас мы наблюдаем повышенный запрос на новую гражданскую и политическую активность.

Также мы выделим увеличение количества «театральных практик в политике». Через эти практики происходит взаимодействие с частью населения. Под населением М. Фуко понимал некоторый субъект-объект: «...население — это субъект со своими потребностями и устремлениями, но это также и объект, выполняющий для управления функцию инструмента» [Фуко 2011, 158]. В интернет-мессенджерах коммуникация между «населением» и «политиками» происходит через лидеров мнений. Для этого случая характерна некоторая интерпретация театральной постановки. Судьями становятся люди, имеющие

весомый авторитет среди публики, которая наблюдает за действием. Целью такой постановки становится попытка достижения гегемонии в информационном поле интернет-пространства, включающем новых «лидеров мнений» (чаще всего блогеров), которые интерпретируют смысл постановки своим подписчикам.

Таким образом, благодаря росту влияния Интернета сегодня меняется публичное пространство. В этом контексте кратно повышается роль символов, а особенностью политического участия становится взаимодействие не только с классическими СМИ, но и новыми медиа. Усиливается значение «театральных практик в политике», когда важны не физические последствия политического участия, но изменения границ восприятия социальной реальности. Благодаря трансформации публичного дискурса повышается роль новых инструментов борьбы за значение дискурса. В данной работе мы продемонстрируем, что компьютерные игры становятся важным инструментом реализации политического участия граждан, тем самым выступая в качестве эффективного инструмента политики.

Метаполитические игры: от развлечения к влиянию

Цифровая и технологическая революция не просто изменила наш способ взаимодействия с техникой, но полностью изменила наше понимание реальности. Логическим продолжением данной тенденции изменения сознания человека выступила политика реализации на практики метавселенной, то есть определенного концепта, описывающего интегрированное виртуальное пространство, которое объединяет различные платформы, сервисы и устройства в единую экосистему. Такая экосистема является совокупностью взаимосвязанных виртуальных миров, где пользователи могут проживать цифровую жизнь параллельно с жизнью в реальном мире [Казаринова 2025]. Во многих отношениях «метареальность» уже стала реальной — внедрение коммуникации посредством цифровых технологий позволяет нам совершать множество действий в цифровом пространстве. Мощный толчок для развития онлайн-торговли, онлайн-образования дала пандемия коронавирусной инфекции и глобальные системы карантинов [Ангел 2023].

Многопользовательские видеоигры, которые формируют виртуальные «метавселенные», объединяют не только игроков из разных (потенциально конфликтных социальных групп), но и формируют необходимость взаимодействия в контексте противостояния или конкуренции в условиях более широкого спектра агрессивных форматов коммуникации и поведения. Это открывает пространство для размышлений относительно потенциально более высокой степени конфликтности метавселенных, ключевыми факторами которой являются сокращение физической дистанции и последующая прямая коммуникация представителей различных социальных групп; игровой элемент и условность «нереального» мира формирует иную этику коммуникации без ограничений реального мира; создаются условия для реализации нетрадиционных в традиционном пространстве форм поведения, обусловленные факторами выше.

Увеличение аудитории видеоигр связано не только с расширением формата видеоигр, но и взрослением поколения. Молодежь, для которой данный вид досуга с юности являлся значимым, сегодня становится старше. Вместе с тем новые поколения также имеют доступ и возможность играть в компьютерные игры. Для представления роста числа пользователей мы можем обратиться к данным платформы для анализа тенденций, специализирующейся на выявлении зарождающихся трендов в различных отраслях — Exploding Topics¹ (рис. 1). Мы видим, что с 2015 по 2024 г., количество геймеров только растет и достигает более трети населения планеты.

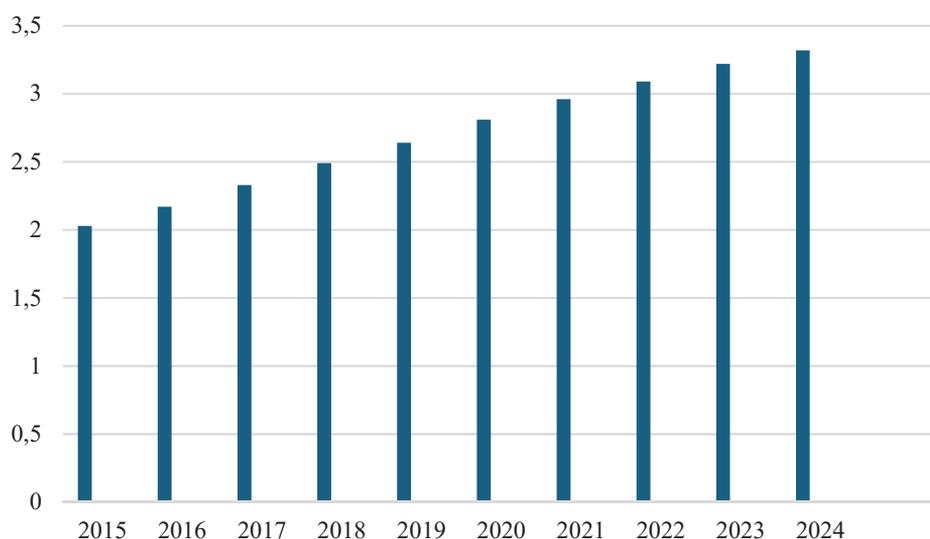


Рис. 1. Количество геймеров в мире (2015–2024), млрд чел.

Источник: How Many Gamers Are There? // Exploding Topics. URL: <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers> (accessed: 22.03.2025).

Figure 1. The number of gamers in the world (2015–2024), billion people

Source: How Many Games Are There? Exploding Topics. Retrieved March 22, 2025, from <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers>

При этом каждое новое поколение все более активно начинает играть в компьютерные игры. Например, согласно исследованию ВЦИОМ от 4 июля 2024 г., если среди старших миллениалов (1982–1991 гг. рождения) только 24 % респондентов ответили, что играют в компьютерные игры, то среди младших миллениалов (1992–2000 гг. рождения) и «поколения цифры» (2001 г. р. и позднее) уже отвечают, что играют 41 и 59 % респондентов². Данная тенденция не может быть просто объяснена тем, что молодые люди играют, но в позднем возрасте

¹ How Many Gamers Are There? // Exploding Topics. URL: <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers>. (accessed: 22.04.2025).

² Гейминг по-русски // ВЦИОМ. URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/geiming-po-russki> (дата обращения: 19.03.2025).

перестанут. Информационная революция создала межпоколенческий цифровой разрыв [Варламова 2022]. Это связано с тем, что, например, реформенное поколение (1968–1981 г. р.) было вынуждено адаптироваться к новым технологиям, а для «поколения цифры» Интернет является объективной данностью.

Таким образом, компьютерные игры становятся все более универсальным видом досуга. Увеличение количества пользователей связано в том числе с распространением игровых гаджетов, расширением жанров и форматов, а также со сменой маркетинговых стратегий и увеличением традиционной целевой аудитории. В компьютерные игры теперь играет не только молодежь, а значит, внутриигровое пространство становится все более важной частью общественной жизни. Более того, компьютерные игры, выступая в качестве составной части формирующей метавселенной, обладают огромным потенциалом влияния на общественное сознание. Это создает основу для использования их в качестве мощного политического инструмента, позволяющего напрямую взаимодействовать с миллионами пользователей.

Политическая активность в многопользовательских видеоиграх

Среди ярких заголовков о политической сфере в СМИ встречаются истории о проведении митингов как в рамках электоральной компании, так и гражданской активности внутри пространства видеоигры. В контексте нашего внимания к потенциалу социально-политической динамики в активно формирующихся цифровых «метавселенных» видеоигр рассмотрение этих сюжетов представляет особый интерес.

Многопользовательские онлайн-игры открывают пространство для политического взаимодействия и высказывания в ходе игрового процесса. Они в значительно меньшей степени ограничены сюжетом и открыты к внедрению пользовательского контента, а значит, и политических символов из реального мира. Среди них — игры «Second Life», «World of Warcraft», «GTA Online», «Animal Crossing: New Horizons», «The Sims 4» и др. Например, игру «Minecraft» особенно отличает широта сценариев и возможность воссоздания на отдельном сервере с помощью кубических элементов любого материального объекта, в том числе политического и символического, например монумента. Также игра позволяет пригласить на сервер большое количество участников для совместного взаимодействия с этими объектами.

Существуют определенные сложности в изучении проявлений политической активности в многопользовательских онлайн-играх. Это прежде всего сложность верификации события, если оно было инициировано активистами, а не самими разработчиками или политическими силами, пришедшими в игру. В последнем случае мы можем проанализировать ряд цифровых следов — упоминания в СМИ, на профильных сайтах и в социальных сетях, а также записи геймплея на видеохостингах, однако достоверность данных источников часто представляется сомнительной. Так, в СМИ осветили деятельность группы подростков в игре «Minecraft», воссоздающих карту специальной военной операции и моделирующих военные действия

внутри игры³. Из свободных источников мы узнаем и о других цифровых двойниках социально-политических событий в игре «Minecraft»⁴ — акции «Бессмертный полк»⁵ (рис. 2), парад Победы на Красной площади⁶ (рис. 3).



Рис. 2. Акция «Бессмертный полк» в «Minecraft», 2023

Источник: URL: https://vk.com/wall-69518720_1136856 (дата обращения: 18.02.2025).

Figure 2. The “Immortal Regiment” campaign in Minecraft, 2023

Source: Retrieved February 18, 2025, from https://vk.com/wall-69518720_1136856

Отражая культурные символы, привлекая все больше пользователей и создавая новые механики и способы коммуникации, видеоигры становятся пространством для политической мобилизации. Среди известных нам событий, происходящих в том числе внутри многопользовательских видеоигр, мы можем отметить как политическую мобилизацию «сверху» в рамках работы политических партий с электоратом, так и «снизу», когда протестные события на улице захватывают и игровое пространство. Мы рассмотрим случаи политической активности в онлайн-играх, которые в наибольшей степени связаны с игровым процессом и механикой игры, опустив, например, выступления политиков и активистов в рамках онлайн-трансляций игр.

³ Российские школьники воссоздали реальную карту СВО в Minecraft // Известия. 06.08.2023. URL: <https://iz.ru/1555215/2023-08-06/rossiiskie-shkolniki-vossozdali-realnuui-kartu-svo-v-minecraft> (дата обращения: 22.04.2025).

⁴ В рамках игрового проекта «Строим Россию в Minecraft в масштабе 1:1» // Pikabu. URL: https://pikabu.ru/story/stroim_rossiyu_v_minecraft_v_mashtabe_11_7965947 (дата обращения: 20.03.2025).

⁵ В Minecraft провели акцию «Бессмертный полк» // VK. URL: https://vk.com/wall-69518720_1136856 (дата обращения: 20.03.2025).

⁶ Парад Победы на Красной Площади в Minecraft // Pikabu. URL: https://pikabu.ru/story/parad_pobedyi_na_krasnoy_ploshchadi_v_minecraft_8195320 (дата обращения: 20.03.2025).



Рис. 3. Парад Победы на Красной Площади в Minecraft, 2022

Источник: URL: https://pikabu.ru/story/parad_pobedyi_na_krasnoy_ploshchadi_v_minecraft_8195320 (accessed: 18.02.2025).

Figure 3. Victory Day Parade on Red Square in Minecraft, 2022

Source: Retrieved February 18, 2025, from https://pikabu.ru/story/parad_pobedyi_na_krasnoy_ploshchadi_v_minecraft_8195320

Партийная гонка в онлайн-играх: случаи Байден-Харрис и ЛДПР

События реальности находят свое отражение в виртуальном мире, таким образом, происходит смешение реальностей, и мы говорим о «метавселенной». Внедрение символов из реального мира в игровую относится к важным элементам в политизации проблемы. Существенной частью избирательных кампаний в США является распространение мерчандайзинга с символикой поддерживаемого кандидата. Электоральная технология размещения табличек в поддержку кандидата на придомовой территории в американских пригородах была реализована в избирательной кампании Байден-Харрис в 2024 г., в игре «Animal Crossing: New Horizons» (рис. 4). Эта многопользовательская игра позволяет игрокам обустроить свой «остров» (виртуальную территорию) с помощью различных элементов декора, а также путешествовать по «островам» других пользователей. Демократическая партия предложила избирателям дополнительный контент, доступный по QR-коду, а именно придомовые таблички кандидата партии⁷. В этой же игре ранее пользователями активно размещались специальные объекты, связанные с протестами BLM.

⁷ Biden campaign launches official Animal Crossing: New Horizons yard signs // The Verge. URL: <https://www.theverge.com/2020/9/1/21409727/biden-harris-animal-crossing-campaign-new-horizons-yard-signs-election> (accessed: 22.04.2025).



Рис. 4. Придомовые таблички избирательной кампании Джо Байдена, 2024 г.

Источник: URL: <https://www.theverge.com/2020/9/1/21409727/biden-harris-animal-crossing-campaign-new-horizons-yard-signs-election> (дата обращения: 16.02.2025).

Figure 4. House plaques of Joe Biden's election campaign, 2024.

Source: Retrieved February 16, 2025, from <https://www.theverge.com/2020/9/1/21409727/biden-harris-animal-crossing-campaign-new-horizons-yard-signs-election>

Попытки взаимодействия с избирателями в виртуальной среде известны и отечественной политике. ЛДПР провела ряд акций в «Minecraft», приуроченных к государственным праздникам — Дню России⁸ и Празднику Весны и Труда⁹. Игровой процесс на сервере напоминал обычные праздничные акции партии — воссоздавалась символика и большой бюст лидера партии В.В. Жириновского. Особых правил геймплея (что обычно реализуется на тематических серверах) не было введено, однако играли песни российских исполнителей и долгое время был открыт чат для общения. Итоги акций различаются. Первомайская акция, по словам представителей партии, привлекла на сервер 12 тысяч пользователей, в то время как акция, посвященная Дню России, собрала уже значительно меньшее количество участников, что связывается с дополнительными проверками при входе, обусловленными защитой от возможных DDoS-атак.

На данный момент перенос партийных мероприятий в пространство онлайн-игр все еще является эпизодическим, и большую роль играет информация о событиях на других площадках. Тем не менее онлайн-игры стали открытыми для расширения электоральных технологий и экспансии политической конкуренции в ранее неполитическое пространство.

⁸ Игры в политику: как Minecraft и другие хиты становятся политическими трибунами // Афиша Daily. URL: <https://daily.afisha.ru/infoporn/25748-igry-v-politiku-kak-minecraft-i-drugie-hity-stanovyatsya-politicheskimi-tribunami/> (дата обращения: 22.04.2025).

⁹ В Minecraft рухнул сервер после митинга у памятника Жириновскому // Lenta.RU. URL: <https://lenta.ru/news/2023/05/01/minecraft/> (дата обращения: 22.04.2025).

Политические протесты в онлайн-играх: Гонконгский кейс

В 2011 г. события Арабской весны показали возможности социальных сетей для координации протеста [Косоруков 2017]. Однако после череды «цветных революций» система модерации больших социальных сетей стала ужесточаться. Это проявляется в усиленном внимании государства к контролю за низовой политической активностью. Технологические гиганты сегодня стараются уделять все больше внимания запросам государства. В этих условиях внутриигровое онлайн-пространство выступило в качестве нерегулируемого, создающего возможность для несистемного политического протеста.

Игра «Pokémon Go», использующая технологию дополнительной реальности, открыла возможность для расширения типов политической коммуникации, а также актуализировала вопросы о необходимости государственного регулирования компьютерных игр. Наибольшее внимание было приковано к вопросам общественной и информационной безопасности, потенциала шпионажа¹⁰, даже влияния на выборы в зарубежных странах¹¹. Механика дополнительной реальности в этой игре открывает возможности для координации протестующих в физическом пространстве через установку постов для поимки покемонов на реальных улицах. Игровая механика становится средством коммуникации в физическом мире и используется для координации протестующих на улицах, в том числе в обход ранее известным для полиции способам организации толпы.

Следует отметить, что игровые студии декларируют преимущественно аполитичное развитие индустрии видеоигр. Но, как ранее это случилось с социальными сетями, активное использование площадок и пространства для политической активности и мобилизации «снизу» было встречено индустрией изменением правил распространения политического контента. Ограничения, наложенные на политические высказывания и действия игроков компаниями Blizzard и Riot, были встречены обратной консолидацией в Интернете¹² и реальном мире¹³. Игроки, несогласные с наказанием компанией киберспортсмена, публично поддержавшего протесты в Гонконге, создавали сайты и пикетировали ежегодное мероприятие с презентацией игр и обновлением студии.

Протестные события в Гонконге в 2019–2020 гг. [Семенов, Цветов 2022] ярко иллюстрируют потенциал политической мобилизации «метавселенной». Причиной выступлений стала попытка властей ввести закон об экстрадиции

¹⁰ Покемон — находка для шпиона? // Комсомольская правда : сайт. URL: <https://www.kp.ru/daily/26556/3573443/> (дата обращения: 22.04.2025).

¹¹ CNN заявил о «вмешательстве» России в дела США при помощи Pokémon GO // РИА НОВОСТИ : сайт. URL: <https://ria.ru/20171013/1506742616.html> (accessed: 22.04.2025).

¹² Gamers for freedom // Gamers for freedom. URL: <https://www.gamersforfreedom.com/> (accessed: 22.04.2025).

¹³ 'I care about Blizzard but the Hong Kong situation is dire': the gaming convention rocked by protest // Guardian. URL: <https://www.theguardian.com/games/2019/nov/08/blizzard-blizzcon-protest-hong-kong-world-of-warcraft> (accessed: 22.04.2025).

на территорию Китая, управляемую Пекином. Автономность Гонконга в рамках формулы «одна страна — две системы» является значимым аспектом политической жизни специального административного района Китая. Поводом для протестной активности становятся различные реформы властей, направленные на сближение с Пекином. Однако именно события обозначенного периода интересны нам с позиции рассмотрения политической активности в видеоиграх.

Вместе с массовыми выступлениями на реальных гонконгских улицах активисты заполнили символами и лозунгами протеста не только социальные сети, но пространство в компьютерных играх. В «Animal Crossing: New Horizons» пользователями добавлялся контент, отражающий символы протеста, а именно — отличительные футболки участников и элементы для декора острова. Так, в событиях гонконгских протестов были задействованы такие игровые пространства, как «World of Warcraft» и «GTA Online»¹⁴, которые позволили воспроизвести протестные митинги и марши внутри многопользовательского игрового процесса с использованием узнаваемой символики. Лозунги и символы с улиц не только переключались в хэштеги социальных сетей (рис. 5), но и воплотились в цифровом взаимодействии, повторяя сюжеты реальности (рис. 6).



Рис. 5. Скриншот протеста в Гонконге по игре Animal Crossing: New Horizon, 2020 г.

Источник: URL: <https://www.theguardian.com/games/2020/aug/07/black-lives-matter-meets-animal-crossing-how-protesters-take-their-activism-into-video-games> (accessed: 17.02.2025).

Figure 5. Screenshot of the protest in Hong Kong on the game Animal Crossing: New Horizon, 2020

Source: Retrieved February 22, 2025, from <https://www.theguardian.com/games/2020/aug/07/black-lives-matter-meets-animal-crossing-how-protesters-take-their-activism-into-video-games>

¹⁴ Grand Theft Auto V becomes latest battleground of Hong Kong protests // CNN Business. URL: <https://edition.cnn.com/2019/12/27/tech/grand-theft-auto-hong-kong-intl-hnk/index.html> (accessed: 22.04.2025).



а



б

Рис. 6. Скриншот видео игрового процесса в GTA Online (а) и фото участника гонконгских протестов (б), 2019
Источник: Hong Kong protests are being played out online in Grand Theft Auto V as pro-democracy supporters and Chinese nationalists wage ideological battles in the virtual world // Mail Online. URL: <https://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-7824019/Grand-Theft-Protest-Hong-Kongers-Chinese-gamers-battle-online.html> (accessed: 22.02.2025).

Figure 6. Screenshot of the video gameplay in GTA Online (left) and a photo of a participant in the Hong Kong protests (right), 2019

Source: Hong Kong protests are being played out online in Grand Theft Auto V as pro-democracy supporters and Chinese nationalists wage ideological battles in the virtual world // Mail Online. Retrieved February 22, 2025, from <https://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-7824019/Grand-Theft-Protest-Hong-Kongers-Chinese-gamers-battle-online.html>

Таким образом, многопользовательские онлайн-игры, как и социальные сети, играют значимую роль в протестной активности, позволяя распространять протест как в виртуальном, так и реальном пространстве. Использование возможностей метавселенной позволяет посылать запрос политической системе через новые инструменты политического участия. При этом необходимо отметить, что каждое новое поколение все чаще будет прибегать к таким методам борьбы, так как для них именно они станут более привычными и комфортными.

Заключение

Сегодня компьютерные игры являются важным инструментом реализации политического участия граждан, тем самым выступая в качестве эффективного инструмента политики. Если изначально компьютерные игры представляли в первую очередь в качестве досуговой практики, то сегодня очевидно, что они позволяют создавать новое пространство политического действия. Игра как форма массовой культуры создает возможность через геймплей или нарратив транслировать определенные идеологические установки, менять границы восприятия социального.

При этом необходимо отметить, что структурно политическое участие в компьютерных играх не отличается от обычного. Его целью точно так же является завоевание и удержание власти в государстве. Важной особенностью политического участия в компьютерных играх является двухуровневая модель коммуникации. Например, отдельные протесты в онлайн-играх не способны повлиять на политическую реальность в государстве и в редких случаях — на политику модерации самих игровых студий. Но политизация «театральных практик» и изменение с помощью них границ социальной реальности — это те механизмы, которые способны эффективно перераспределять символический ресурс, а как следствие, и власть в политике. Точно так же современные протесты не направлены на захват парламента, но на создание определенной «картинки», которая приобретает массовость благодаря ее умножению через социальные сети.

Это актуализирует гипотезу, что со временем игровые площадки начнут более активно модерировать деятельность пользователей в компьютерных играх. Если изначально технологические гиганты могли игнорировать запросы национального государства благодаря тем преимуществам, которые создавала глобализация, то сегодня зонтик «глобального» постепенно сокращается.

Также необходимо отметить проблему организации и модерирования политической активности граждан в онлайн-пространстве. Отдельные пользователи выступают в качестве «носителей» политического действия в сети, но вопрос о лидерах любой организованной группы остается открытым. Более того, интернет позволяет оставлять анонимными изначальных инициаторов политического действия. Без формирования отдельных «лидеров мнений», которые будут способны эффективно артикулировать позицию пользователей или управлять общественным мнением, любая политическая активность будет малоэффективной, нестабильной и краткосрочной.

Сегодня онлайн-игры выходят за границы Интернета, тем самым происходит умножение пространств реального мира и виртуальной реальности. Реализовывается смешение реальностей, политическое действие, начинаясь в физическом мире, усиливается в виртуальном и находит новые способы воплощения в реальности. Таким образом, мы говорим о формирующихся цифровых экосистемах — метавселенных — как о расширении пространства политической мобилизации и влияния.

Поступила в редакцию / Received: 21.03.2025

Доработана после рецензирования / Revised: 29.03.2025

Принята к публикации / Accepted: 01.04.2025

Библиографический список

- «Враг номер один» в символической политике кинематографий СССР и США периода холодной войны / под ред. О.В. Рябова. Москва : Аспект Пресс, 2023. 400 с.
- Ангел О.Ю. Метавселенная как новый медиафеномен социума: перспективы создания и социальные последствия // Государственное и муниципальное управление. Ученые записки. 2023. № 3. С. 221–226. <https://doi.org/10.22394/2079-1690-2023-1-3-221-226> EDN: LHYKCG

- Балакина Ю.В., Морозова Н.Н., Радина Н.К.* Медиа, культура и популярная геополитика: как создаются воображаемые пространства и идентичности // *Полис. Политические исследования*. 2024. № 6. С. 40–53. <https://doi.org/10.17976/jpps/2024.06.04>. EDN: MPRZLG
- Барт Р.* Система моды. Статьи по семиотике культуры. Москва : Издательство им. Сабашниковых, 2003. 512 с
- Белов С.И.* Образ СССР в игре Atomic Heart («Атомное сердце») // *Политическая наука*. 2024. № 4. С. 168–189. <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.07> EDN: BFLMDN
- Варламова Ю.А.* Межпоколенческий цифровой разрыв в России // *Мир России*. 2022. Т. 31, № 2. С. 51–74. <https://doi.org/10.17323/1811-038X-2022-31-2-51-74> EDN: LMITQU
- Варуфакис Я.* Технофеодализм, что убило капитализм. Москва : Ад Маргинем Пресс, 2025. 304 с.
- Ветушинский А.* To Play Game Studies Press the start Button // *Логос*. 2015. № 1 (103). С. 41–60.
- Делёз Ж.* Кино. Москва : Ад Маргинем, 2004. 624 с.
- Зубофф Ш.* Эпоха надзорного капитализма: битва за человеческое будущее на новых рубежах власти. Москва : Издательство Института Гайдара, 2022. 781 с.
- Казаринова Д.Б.* Альтернатива для государственности Тувалу: отправиться на дно или в метавселенную? // *Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология*. 2025. Т. 27. № 1. С. 102–115. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-1-102-115>
- Капустин Б.* Рассуждения о «конце революции». Москва : Изд-во Института Гайдара, 2019. 144 с.
- Косоруков А.А.* Новые медиа как инструмент публичной политики и социально-политической трансформации публичного пространства (на примере Арабской весны) // *Социодинамика*. 2017. № 7. С. 64–84. EDN ZCSJFP.
- Крауч К.* Постдемократия. Москва : Изд. дом Гос. ун-та Высшей школы экономики, 2010. 192 с.
- Лазарфельд П., Мертон Р.* Массовая коммуникация, массовые вкусы и организованное социальное действие // *Назаров М.М. Массовая коммуникация в современном мире*. Москва : АВАНТИ ПЛЮС, 2004. С. 131–233.
- Малинова О.Ю.* Актуальное прошлое: Символическая политика властвующей элиты и дилеммы российской идентичности. Москва : Политическая энциклопедия, 2015. 207 с. EDN: UIAXZD
- Поцелуев С.П.* Символическая политика как инсценирование и эстетизация // *Полис. Политические исследования*. 1999. № 5. С. 62–76. EDN: ESCRKL
- Радаев В.* Миллениалы : как меняется российское общество. Москва : Изд. дом Высшей школы экономики, 2019. 224 с.
- Рейнбрук Д.В.* Против выборов. Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018. 200 с.
- Рябов Д.О., Колпакова М.М.* «Одомашнивание» геополитики современных российских детских настольных военных играх // *Южно-российский журнал социальных наук*. 2024. Т. 25. № 4. С. 80–91. <https://doi.org/10.31429/26190567-25-4-80-91> EDN: VRCCLI
- Рябов О.В.* Кинообразы врага в символической политике: методология исследования // «Враг номер один» в символической политике кинематографий СССР и США периода холодной войны / под ред. О.В. Рябова. Москва : Издательство «Аспект Пресс», 2023. С. 11–33. EDN: JXIUGK
- Семенов В.В., Цветов П.Ю.* Протесты в Гонконге. Причины и возможные последствия // *Обозреватель*. 2022. № 2 (385). С. 72–87. https://doi.org/10.48137/2074-2975_2022_02_72. EDN JBMDWO.
- Федорченко С.Н.* Computer Game Studies: новые горизонты для политической науки и практики // *Вестник Омского университета. Серия «Исторические науки»*. 2018. № 4. С. 172–182. <https://doi.org/10.25513/2312-1300.2018.4.172-182> EDN: YVMZHV

- Фуко М. Безопасность, территория, население : курс лекций, прочитанный в Колледж де Франс 1997–1978 учебном году. Санкт-Петербург : Наука, 2011. EDN: QXBZNV
- Хоркхаймер М. Культурная индустрия. Просвещение как способ обмана масс. Москва : Ад. Маргинем Пресс, 2024.
- Bowditch L., Naweed A., Signal T., Chapman J. More than just a game: Understanding how internet games are used in times of stress // *Entertainment Computing*. 2024. No. 49. P. 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2023.100617> EDN: TTQFGS

References

- Angel, O.Yu. (2023). The metaverse as a new media phenomenon of society: Prospects for creation and social consequences. *State and Municipal Management. Scholar Notes*, (3), 221–226. (In Russian). <https://doi.org/10.22394/2079-1690-2023-1-3-221-226>
- Balakina, Yu.V., Morozova, N.N., & Radina, N.K. (2024). Media, culture, and popular geopolitics: How imagined spaces and identities are formed. *Polis. Political Studies*, (6), 40–53. (In Russian). <https://doi.org/10.17976/jpps/2024.06.04>
- Barthes, R. (2003). *System of fashion. Articles on cultural semiotics*. Moscow: Sabashnikovy Publ. House. (In Russian). [Barthes, R. (1967). *Système de la mode*. Paris: Éditions du Seuil].
- Belov, S.I. (2024). Image of the USSR in the game 'Atomic Heart'. *Political Science (RU)*, (4), 168–189. (In Russian). <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.07>
- Bowditch, L., Naweed, A., Signal, T., & Chapman, J. (2024). More Than Just a Game: Understanding How Internet Games Are Used in Times of Stress. *Entertainment Computing*, (49), 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2023.100617>
- Crouch, C. (2010). *Post-Democracy*. Moscow: HSE Publ.House. (In Russian). [Crouch, C. (2004). *Post-Democracy*. Polity Press]
- Deleuze, G. (2004). *Cinema*. Moscow: Ad Marginem. (In Russian). [Deleuze, G. (1983). *Cinéma 1: L'image-mouvement..Deleuze, G. (1985). Cinéma 2: L'image-temps.*].
- Fedorchenko, S.N. (2018). Computer Game Studies: New horizons for political science and practice. *Herald of Omsk University. Series «Historical studies»*, (4), 172–182. (In Russian). <https://doi.org/10.25513/2312-1375.2018.4.172-182>
- Foucault, M. (2011). *Security, territory, population. Lectures delivered at College de France 1977–1978*. St Petersburg: Nauka. (In Russian).
- Horkheimer, M. (2024). *Culture industry: Enlightenment as deception of masses*. Moscow: Ad Marginem Press. (In Russian).
- Kapustin, B. (2019). *Reflections on the end of revolution*. Moscow: Gaidar Institute Publ. House. (In Russian).
- Kazarinova, D.B. (2025). Alternative for Tuvalu's statehood: Sunk to the bottom or move to the metaverse? *RUDN Journal of Political Science*, 27(1), 102–115. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2025-27-1-102-115>
- Kosorukov, A.A. (2017). New media as a tool of public policy and socio-political transformation of public space (on the example of Arab Spring)]. *Sociodinamika*, (7), 64–84. (In Russian).
- Lazarsfeld, P., & Merton, R. (2004). *Relevant past: Symbolic politics of ruling elite and identity dilemmas in Russia*. Moscow: Politicheskaya entsiklopediya. (In Russian).
- Potsieluev, S.P. (1999). Symbolic politics as staging and aestheticization. *Polis. Political studies*, (5), 62–76. (In Russian).
- Radayev, V. (2019). *Millennials: How Russian society is changing*. Moscow: HSE Publ. House. (In Russian).
- Rainbrook, D.V. (2018). *Against elections*. Moscow: Ad Marginem Press. (In Russian).

- Ryabov, D.O., & Kolpakova, M.M. (2024). 'Domesticating' geopolitics in modern Russian children's war board games. *South-Russian Journal of Social Sciences*, 25(4), 80–91. (In Russian). <https://doi.org/10.31429/26190567-25-4-80-91>
- Ryabov, O.V. (Ed.) (2023). "Enemy Number One" in symbolic policies of Soviet and American cinemas during Cold War era. Moscow: Aspect Press. (In Russian).
- Semenov, V.V., & Tsvetov, P.Yu. (2022). Protests in Hong Kong: Reasons and possible consequences. *Observer*, (2), 72–87. (In Russian). https://doi.org/10.48137/2074-2975_2022_02_72
- Varlamova, Yu.A. (2022). Intergenerational digital divide in Russia. *Mir Rossii*, 31(2), 51–74. (In Russian). <https://doi.org/10.17323/1811-038X-2022-31-2-51-74>
- Varufakis, Ya. (2025). *Technofeudalism: What killed capitalism*. Moscow: Ad Marginem Press. (In Russian).
- Vetushinskii, A. (2015). To play game studies press the start button. *Logos*, (1), 41–60. (In Russian).
- Zuboff, Sh. (2022). *Age of surveillance capitalism: Fight for human future at new frontiers of power*. Moscow: Gaidar Institut Publishing House. (In Russian). [Zuboff, Sh. (2019). *Age of surveillance capitalism: Fight for human future at new frontiers of power*. New York: Public Affairs].

Сведения об авторах:

Шлыкova Дарья Николаевна — аспирант кафедры сравнительной политологии, Российский университет дружбы народов (e-mail: shlykova-dn@rudn.ru) (ORCID: 0000-0001-8502-8261)

Туркин Илья Андреевич — магистр кафедры сравнительной политологии, Российский университет дружбы народов (e-mail: ilya.turkin2001@gmail.com) (ORCID: 0009-0006-9485-1659)

About the authors:

Daria N. Shlykova — Postgraduate of the Department of Comparative Politics, RUDN University (e-mail: shlykova-dn@rudn.ru) (ORCID: 0000-0001-8502-8261)

Ilya A. Turkin — master student, Department of Comparative Politics, RUDN University (e-mail: ilya.turkin2001@gmail.com) (ORCID: 0009-0006-9485-1659)