

УДК 327; 32.019.5

DOI: 10.18384/2310-676X-2019-4-269-273

## **МЕЖДУНАРОДНЫЕ ОТНОШЕНИЯ В СЕТЕВЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ: РИСКИ И ВОЗМОЖНОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ПОЛИТИКИ ПАМЯТИ**

***Федорченко С. Н., Тедиков Д. О., Теслюк К. В., Маркарян Р. А.***

*Московский государственный областной университет*

*141014, Московская область, г. Мытищи, ул. Веры Волошиной, д. 24,*

*Российская Федерация*

## **INTERNATIONAL RELATIONS IN NETWORK COMPUTER GAMES: RISKS AND OPPORTUNITIES FOR IMPLEMENTATION OF MEMORY POLICIES**

***S. Fedorchenko, D. Tedikov, K. Teslyuk, R. Markaryan***

*Moscow Region State University*

*24 Very Voloshinoy ul., Mytishchi 141014, Moscow Region, Russian Federation*

Политика памяти означает набор средств и приемов, применяемых политическими акторами для утверждения в массовом сознании выгодной им интерпретации исторических событий. Именно политика памяти обеспечивает прочную легитимность власти, формирует устойчивое институциональное доверие, историческое сознание граждан страны. К широкому спектру коммуникационных приемов реализации политики памяти можно отнести систему образования, традиционные массмедиа (радио, пресса, телевидение), а также новые медиа, среди которых, кроме социальных сетей, блогов, видеохостингов, мессенджеров и форумов, можно назвать и компьютерные игры. И, так как многие из компьютерных игр становятся многопользовательскими, то их можно определить в качестве сетевых. Сетевые принципы чата и многопользовательского режима и придают компьютерным играм коммуникационный характер. В настоящее время среди компьютерных игр развивается целое направление симуляторов международных отношений, где политические манипуляции через муссирование стереотипов, паттернов убеждают геймера в правильности, объективности тех или иных способов разрешения политических проблем и конфликтов.

Существует несколько подходов к проблеме степени влияния компьютерных игр на массовое сознание. Согласно скептическому подходу, опасения о манипулятивной роли компьютерных игр явно преувеличены [2]. Но есть и другой подход к проблеме, более реалистичный [3; 4]. К примеру, М. Шулке из Йоркского университета утверждает, что компьютерные игры являются теми самыми «идеологическими картами», которые коллективно производятся и коллективно потребляются, превращая идеологические абстракции в более конкретные переживания, принимающимися геймерами.

Но что же может изучать политолог в компьютерных играх, чтобы диагностировать факты влияния интересантов на массовое сознание и аудиторию геймеров? Во-первых, это фундаментальные архетипы (Героя, Осажденного Города (Трои), Карнавала, Тени, Зверя, Правителя, Трикстера и др.), использующиеся для эмоциональных триггеров, привлекающих внимание. Архетипы, механизмом воспроизводства которых интересовались К. Юнг и М. Элиаде, стали важным структурным компонентом компьютерных игр. Их можно использовать как для реализации политики памяти и постепенного формирования поколения патристически ориентированных граждан, так и для совершенно противоположных целей. Во-вторых, это мягкие и жесткие технологии изменения интерпретации чего-либо – политические стереотипы, мифы и фейки.

Одной из первых компьютерных игр, куда проникли паттерны и стереотипы агрессивного поведения, стала *Balance of Power* – стратегическая кампания, созданная Крисом Кроуфордом

в 1985 г. на базе *Apple Macintosh*. Хотя дипломатическое разрешение конфликтов поощряется в игре, но в ней все равно применяется политическая технология конструирования и воспроизводства «образа врага» из СССР.

Примечателен кейс игры *Antiwargame* 2001 г. По сценарию, некая враждебная зарубежная страна изображена как нация-агрессор, усеянная нефтяными вышками (создание «образа врага» из стран и народов Ближнего Востока) [3]. То, что предложенная игрой милитаристская модель внутренней политики и международных отношений является наиболее логичной и безальтернативной для любой страны, – откровенная предвзятость. В одной из миссий *Antiwargame* изображается анонимный ближневосточный город, где игрок сталкивается с проблемой террористов и присутствия мирного населения (типичный «образ врага» из ближневосточных народов). Щелчок мышью запускает ракету, которая уничтожает здания и убивает, в том числе, мирных жителей, находящихся в радиусе взрыва (классический стереотип о необходимости агрессии в политике и международной сфере). После такой акции мирные граждане оплакивают своих родственников и сами становятся террористами. Ясно, что массовый переход мирных граждан в ряды террористов – явный фейк.

По мнению ученого из индийского Джиндальского университета Н. де Замароши, который провел контент-анализ различных симуляторов международных отношений (версии *Empires: Dawn of the Modern World*, *Europa Universalis*, *Civilization*, *Age of Empires*, *Medieval: Total War*), такого рода игры не так нейтральны в политическом

смысле, как может показаться на первый взгляд. Замароши уверен, что в данной игровой линейке присутствует милитаристский стереотип, буквально приучающий геймеров к мысли, что все международные дела следует решать не переговорами, а силовым путем [4]. Через этот стереотип до геймеров доносится идея, что война – это выгодное предприятие, которое приносит только прибыль. На самом деле война – довольно затратное мероприятие, поэтому государства стремятся решать свои проблемы иными путями.

Подводя итоги небольшого очерка, важно заметить, что игнорирование государством реализации политики памяти через канал компьютерных игр в условиях цифровизации приводит к тому, что данным ресурсом начинают пользоваться иные коммерческие и политические акторы, в том числе различные радикальные организации, вплоть до террористических группировок, заинтересованных в вербовке молодежи. С другой стороны, недостаточное внимание к формированию исторической памяти в среде различных целевых аудиторий геймеров приводит к погружению их в океан стереотипов, мифов и откровенных фейков (к примеру, жителей Северной Кореи

в играх изображают смешными, жестокими и трусливыми одновременно). Такого рода приемы формируют искаженное историческое сознание и угрожают легитимности власти, сплоченности страны.

Однако, кроме рисков, в тех же симуляторах международных отношений заложен серьезный потенциал для реализации политики памяти. Именно в «игровом поле» лучше запоминается, а самое главное, хорошо принимается геймерами определенный набор ценностей (к примеру, в России важна апелляция к традиции справедливости [1]). Государство, которое заботится о сохранении суверенитета, целостности страны и национальной безопасности, должно использовать и этот канал коммуникационного воздействия на массовое сознание. Патриотическое чувство надо воспитывать не просто через элементы игры, а именно через подобные симуляторы с отсылкой к историческим событиям. И здесь важной задачей становится разработка параметров объективной интерпретации исторических и политических событий, подкрепленная запоминающимися архетипами.

*Статья поступила в редакцию 10.06.2019*

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Абрамов А. В. К вопросу о духовных регуляторах политической жизни современного российского общества // Журнал политических исследований. 2017. Т. 1. № 3. С. 136–148.
2. Гришин О. Е., Иглин Д. А. Компьютерные игры как элемент массовой политической культуры и коммуникации // PolitBook. 2015. № 1. С. 127–145.
3. Bogost J. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. Cambridge, Mass.: The MIT Press. 2007. 464 p.
4. Zamaróczy N. de. Are We What We Play? Global Politics in Historical Strategy Computer Games // International Studies Perspectives. 2017. Vol. 18. Issue 2. P. 155–174. <https://doi.org/10.1093/isp/ekv010>

### REFERENCES

1. Abramov A. [On the issue of spiritual regulators of the political life of modern Russian society]. In: *Zhurnal politicheskikh issledovaniy* [Journal of Politic Research], 2017, vol. 1, no. 3, pp. 136–148.
2. Grishin O., Iglin D. [Computer games as an element of mass political culture and communication]. In: *PolitBook* [PolitBook], 2015, no. 1, pp. 127–145.
3. Bogost J. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge (Mass.), MIT Press, 2007. 464 p.
4. Zamaróczy N. de. Are We What We Play? Global Politics in Historical Strategy Computer Games. In: *International Studies Perspectives*, 2017, vol. 18, no. 2, pp. 155–174. <https://doi.org/10.1093/isp/ekv010>.

---

### БЛАГОДАРНОСТИ

Работа выполнена при поддержке Московского государственного областного университета по внутриуниверситетскому гранту «Сетевые компьютерные игры как механизм реализации политики памяти: технологии и модели» 2019 г.

### ACKNOWLEDGMENTS

This work was supported by the Moscow Region State University under the university grant “Network computer games as a mechanism for implementing the memory policy: technologies and models” 2019.

---

### ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

*Федорченко Сергей Николаевич* – кандидат политических наук, доцент кафедры политологии и права, заместитель декана факультета истории, политологии и права по научной работе Московского государственного областного университета, доцент, главный редактор «Журнала политических исследований»;  
e-mail: sn.fedorchenko@mgou.ru

*Тедиков Дмитрий Олегович* – студент факультета истории, политологии и права Московского государственного областного университета направления «Политология»;  
e-mail: dimatedikov@yandex.ru

*Теслюк Константин Владимирович* – студент факультета истории, политологии и права Московского государственного областного университета направления «Политология»;  
e-mail: teslyuk-2012@mail.ru

*Маркарян Роберт Артёмович* – студент факультета истории, политологии и права Московского государственного областного университета направления «Политология»;  
e-mail: coolcoolguy972@gmail.com

### INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

*Sergey N. Fedorchenko* – PhD (Politics), Associate Professor, Department of Political Science and Law; Deputy Dean for Scientific Work, Faculty of History, Political Science and Law, Moscow Region State University; Editor-in-Chief, Journal of Political Research;  
e-mail: sn.fedorchenko@mgou.ru

*Dmitry O. Tedikov* – student, Faculty of History, Political Science and Law, Moscow Region State University;

e-mail: dimatedikov@yandex.ru

*Konstantin V. Teslyuk* – student, Faculty of History, Political Science and Law, Moscow Region State University;

e-mail: teslyuk-2012@mail.ru

*Robert A. Markaryan* – student, Faculty of History, Political Science and Law, Moscow Region State University;

e-mail: coolcoolguy972@gmail.com

---

#### ПРАВИЛЬНАЯ ССЫЛКА НА СТАТЬЮ

Международные отношения в сетевых компьютерных играх: риски и возможности реализации политики памяти / С. Н. Федорченко, Д. О. Тедиков, К. В. Теслюк, Р. А. Маркарян // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: История и политические науки. 2019. № 4. С. 269–273.

DOI: 10.18384/2310-676X-2019-4-269-273

#### FOR CITATION

Fedorchenko S., Tedikov D., Teslyuk K., Markaryan R. International relations in network computer games: risks and opportunities of implementing memory policies. In: *Bulletin of the Moscow Region State University. Series: History and Political Sciences*, 2019, no. 4, pp. 269–273.

DOI: 10.18384/2310-676X-2019-4-269-273