

УДК 32.019.51

DOI: 10.18384/2310-676X-2020-1-54-63

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК РЕСУРС РЕАЛИЗАЦИИ ПОЛИТИКИ ПАМЯТИ: ПРАКТИЧЕСКИЙ ОПЫТ И СКРЫТЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ (НА МАТЕРИАЛАХ ПОЗИЦИОНИРОВАНИЯ СОБЫТИЙ ВЕЛИКОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНЫ)

Белов С. И.^{1,2}, Кретова А. А.³

¹ *Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова
119991, г. Москва, ул. Ленинские Горы, д. 1, Российская Федерация*

² *Институт философии РАН
109240, г. Москва, Гончарная улица, д. 12, стр. 1, Российская Федерация*

³ *Музей Победы
121170, г. Москва, ул. Братьев Фонченко, д. 10, Российская Федерация*

Аннотация.

Цель статьи в определении роли компьютерных игр как ресурса реализации политики памяти, а также обозначении перспективы развития данного ресурса в обозримом будущем.

Процедура и методы исследования. Эмпирическая база выстроена за счет сбора и систематизации контента видеоигр серии *Call of Duty*, *Company of Heroes 2* и *Commandos 3: Destination Berlin*. В качестве кейса исследования взято позиционирование событий Великой Отечественной войны в рамках игровой реальности. Методологический фундамент исследования выстраивается на основе комбинации элементов дескриптивного анализа, теории оперантного обусловливания Скиннера, концепций социальной идентичности Тэджфела-Тернера и исторической памяти Никифорова-Белова.

Результаты проведенного исследования заключены в выводе о том, что видеоигры являются эффективным инструментом закрепления в сознании целевой аудитории системы стереотипных представлений о событиях прошлого посредством отображения символического нарратива и психоэмоционального сопряжения пользователя с управляемым им персонажем. При этом значительная часть существующих зарубежных видеоигр построена на позиционировании событий Великой Отечественной войны в негативном ключе. Перспективы развития видеоигр, построенных на историческом и псевдоисторическом дискурсах, связаны с расширением их жанрового разнообразия и внедрением новых элементов «дополненной реальности».

Теоретическая/практическая значимость обусловлена апробацией существующих концепций воздействия видеоигр на сознание геймеров с учетом актуального эмпирического опыта, с определением пути использования компьютерных игр в качестве инструмента мемориальной политики, дается оценка их эффективности с точки зрения репрезентации образов прошлого в настоящее время.

Ключевые слова: политика памяти, символическая политика, компьютерная игра, видеоигра, Великая Отечественная война

COMPUTER GAMES AS A RESOURCE OF THE POLITICS OF MEMORY: PRACTICAL EXPERIENCE AND HIDDEN OPPORTUNITIES (BASED ON GAMES REPRESENTING WORLD WAR II EVENTS)

S. Belov^{1,2}, A. Kretova³

¹ *Moscow State University*

1 Leninskie Gory, Moscow 119991, Russian Federation

² *Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences*

109240, Goncharnaya Street, 12, building 1, Moscow, Russian Federation

³ *Victory Museum*

10 Bratiev Fonchenko ul., Moscow 121170, Russian Federation

Abstract.

Aim. To determine the role of computer games as a resource of the politics of memory, as well as to analyse prospects for the development of this resource.

Procedure and research methods. The empirical analysis was based on such video games as the Call of Duty, Company of Heroes 2 and Commandos 3: Destination Berlin. A particular focus was on the representation of World War II events in these games. The research methodology was based on a combination of descriptive analysis, Skinner's theory of operant conditioning, Tajfel-Turner's social identity theory and Nikiforov-Belov's concept of historical memory.

Results. It is concluded that video games are an effective tool for reinforcing stereotypical representations of past events in the consciousness of the target audience through establishing symbolic and psycho-emotional connections between the user and the game character. At the same time, a significant part of existing foreign video games display World War II events in a negative way. Prospects for the development of video games based on historical and pseudo-historical discourses are related to expansion of their genre diversity and introduction of augmented reality elements.

Theoretical / practical relevance. The influence of video games on gamers' consciousness was empirically investigated in the context of existing theoretical concepts. The ways of using computer games as a politics-of-memory tool were determined. The effectiveness of computer games in terms of presenting images of the past was assessed.

Keywords: politics of memory, symbolic politics, computer games, video games, World War II

Введение

В связи с расширением масштабов и интенсивности информационных войн, последовавшим за началом кризиса на Украине и приходом Д. Трампа на пост президента США, тема мемориальных конфликтов привлекает все больше внимания со стороны экспертного сообщества. «Войны памяти» все чаще развязываются в рамках процесса формирования образа врага, демонтажа старых и конструирования новых идентичностей.

Одновременно в последние годы в большинстве развитых стран резко выросло число внутренних мемориальных конфликтов. Так, в России развернулась

ожесточенная общественная дискуссия вокруг почитания памяти исторических деятелей, так или иначе сотрудничавших с нацистской Германией. Затяжной экономический кризис способствовал всплеску левых настроений, что, наряду с впечатлениями от событий на Украине, спровоцировало сопротивление мемориальной десовветизации уже внутри Российской Федерации. В США развернулись масштабные кампании в пользу уничтожения мемориального наследия колонизаторов и южан-конфедератов.

Рост интереса к теме закономерно обусловил и обновление ее проблематики. Анализ накопленного эмпирического

материала показывает, что система воспроизводства мемориального наследия претерпела за последние десятилетия существенные изменения. В частности, расширился круг каналов, посредством которых мнемонические акторы транслируют соответствующий нарратив.

Ярким примером в данном случае являются компьютерные игры, построенные на эксплуатации исторического дискурса. Символический характер контента, наличие эмоциональной составляющей и развлекательной ориентации, возможность воздействия одновременно на несколько каналов восприятия информации, использование системы подкрепления, основанной на модели оперантного обусловливания Б. Ф. Скиннера – все это обусловило рост значимости игр как ресурса конструирования системы представлений о прошлом. Одновременно свою роль сыграл эффект масштаба. Развитие интернет-коммерции, как и сетевое пиратство, способствовали росту численности сообщества геймеров в геометрической прогрессии.

Только за период 2003–2016 гг. количество реализованных копий игр серии *Call of Duty* достигло уровня 250 млн. В то же время активность пиратов обеспечила, как минимум, сопоставимые масштабы распространения нелегальных копий игры [6, с. 28]. На одном только российском торрент-ресурсе, согласно данным за 2017 г., пользователи скачали пиратские копии игр серии *Call of Duty* свыше 200 тыс. раз¹.

В то же время необходимо признать, что для значительной части компьютерных игр исторического жанра характерно наличие фальсификации фактов (не обусловленных художественной или технической необходимостью) и полити-

зации событий прошлого. В частности, разработчики игры *Call of Duty 14: WWII* исключили из нее миссии, в рамках которых пользователь играл бы на стороне Красной армии.

Внимание к теме также стимулирует наличие пробелов в степени ее изученности. Обозначенная тема на данный момент исследуется преимущественно косвенным образом, в рамках изучения смежных сюжетов. За редким исключением, она так и не приобрела статуса самостоятельного предмета исследования [1; 4-10; 12; 13; 14-19].

Целью данной работы является оценка текущего состояния и перспектив развития компьютерных игр в качестве ресурса выстраивания политики памяти.

Методологическая база исследования выстроена за счет сочетания элементов дескриптивного анализа, кейс-стади, концепции оперантного обусловливания Б. Ф. Скиннера [6, с. 111], концепций социальной идентичности Тэджфела-Тернера [20] и исторической памяти Никифорова -Белова [2; 3; 11]. Помимо того, в рамках исследования были проведены 12 экспертных интервью. Пул экспертов формировался посредством поиска авторов наиболее цитируемых публикаций, связанных с обозначенной тематикой, на портале *eLIBRARY*, и метода «снежного кома».

Кейсом исследования стало позиционирование истории Великой Отечественной войны в следующих компьютерных играх: *Call of Duty 1*, *Call of Duty 14: WWII*, *Company of Heroes 2* и *Commandos 3: Destination Berlin*.

Эмпирический опыт

Как показал анализ собранного игрового контента, в структуру его нарратива имплантирован ряд сюжетов, призванных сформировать у геймера цепь ассоциаций между событиями Великой Отечественной войны и рядом негативных символов. Ярким примером в данном случае может служить отображение событий Сталинградской битвы, которое

¹ См.: Продажи игр серии *Call of Duty* преодолели отметку в 250 миллионов копий [Электронный ресурс]. – URL: <http://gamebomb.ru/gbnews/14940> (дата обращения: 23.11.2019); Скачать *Call of Duty* через торрент [Электронный ресурс]. – URL: <http://torrentiko.net/1025-call-of-duty-1-pc-2003.html> (дата обращения: 23.11.2019).

напрямую направлено на десакрализацию соответствующего комплекса позитивных исторических символов.

Фактически речь идет о конструировании отрицательного образа советской стороны. В упомянутых играх тиражируется система негативных стереотипов, ранее сформировавшихся в массовой культуре Запада. В первую очередь речь идет о нарративе кинематографа и художественной литературы (примером в данном случае может служить кинофильм «Враг у ворот»).

В *Call of Duty 1* миссия геймера в Сталинграде начинается с извещения о том, что оружие его персонаж может получить, лишь забрав с тела погибшего товарища в ходе сражения. Также в начале миссии игрок наблюдает сцену расстрела заградотрядом отступающих бойцов Красной армии. При этом для прохождения миссии игрок должен в обязательном порядке участвовать в убийстве политрука, воплощающего собой «хрестоматийный» образ «бесчеловечного комиссара».

В *Commandos 3: Destination Berlin* битва за Сталинград позиционируется в качестве сражения с достаточно низкой интенсивностью, а основными противниками немецких войск представлены солдаты войск Соединенных Штатов. Вся игру можно разделить на три смысловые части (три независимые кампании): 1) Сталинград, 2) Центральная Европа, 3) Нормандия. В первой части игроку необходимо убить вражеского снайпера, защитить генерала О'Доннела, нейтрализовать предателя. Во второй части – проникнуть на станцию, а затем и в поезд, остановить минирование путей, захватить город, устроить засаду на конвой. В третьей части необходимо ослабить подкрепления нацистов, уничтожить корабли, штурмовать берег. Каждая часть отражает уровень значимости того или иного театра военных действий в глазах разработчиков игры, а значит и игрового сообщества. В Сталинграде нужно разбираться с предателями и за-

щищать иностранных советников, зато в Центральной Европе и Нормандии уже можно захватывать города и уничтожать флот противника.

В *Company of Heroes 2* игрок получает рекомендацию использовать новобранцев в качестве «расходного материала», поскольку это якобы было закреплено в военной доктрине Вооруженных Сил СССР. В рамках миссии, сюжетно связанной с битвой за Москву, геймер получает задание сжечь несколько жилых домов, из них как минимум один – с находящимися в нем мирными жителями. В ходе данной миссии также присутствует следующий эпизод: один из героев (без очевидной необходимости столь радикальных мер) взрывает мост вместе с находящимися на нем бойцами, чтобы помешать переправе появившихся много позже сил вермахта.

Во время прохождения другой миссии красноармейцы, спасшие своего командира из-под завала, отправляются на расстрел, так как их действия не были подкреплены соответствующим приказом. Итоги войны авторы, выступая от лица главного героя, расценивают как смену нацистской тирании советским деспотизмом, что предполагает приравнивание Советского Союза к нацистской Германии.

Большая часть интервьюированных экспертов придерживаются позиции, что описанная выше описательная модель не обязательно указывает на наличие прямого умысла фальсифицировать факты. Зачастую позиционирование такого рода является следствием воспроизводства стереотипов, включенных в структуру западной мемориальной политики, как минимум, в период «холодной войны» и реанимированных после начала информационной войны в 2013 – 2014 гг.

Экспертные мнения:

«Создатели только транслируют стереотипы, существующие в сознании западных обывателей еще со времени противоборства между СССР и США. Нужно учитывать, что разработчики

ориентировались преимущественно на западную аудиторию, и потому “запаквали” в игру привычную для среднестатистического потребителя картину событий прошлого»;

«Американские, канадские и европейские видеоигры с историческим подтекстом, конечно, весьма и весьма конъюнктурны (этим грешит даже недавний “Вульфенштейн 2”). Но не нужно усматривать в их версии изложения событий войны какой-либо конспирологии (по крайней мере, в большинстве случаев). Люди просто воспроизводят привычную картину прошлого, впитанную через учебники, кино и телевизор. Даже Оливер Стоун искренне считает, что под Сталинградом немецкое наступление было просто остановлено (окружения и уничтожения 6-й армии будто и не было). Чего же вы хотите от простых “игроделов”?»

В рамках прохождения миссий пользователь получает подкрепление как в прямой (успешное завершение задания и дальнейшее продвижение по сюжетной линии игры), так и в косвенной формах (доступ к редким и уникальным игровым предметам, повышение звания, рекордные показатели и пр.). Последнее стимулирует геймера продолжать игру даже в случае, если ему необходимо совершать вызывающие отторжение действия (убийство мирных жителей и т. д.). Присущая оперантному обусловливанию генерализация стимулов в итоге приводит к формированию устойчивых ассоциативных связей, транслируемых на восприятие реально имевших место исторических событий. Как следствие, модели поведения, присущие игровым персонажам, рассматриваются уже как характерные для их реальных прототипов. Также формируются определенные модели реагирования на конкретную символику.

Участники экспертного опроса выразили консенсусную точку зрения относительно того, что упомянутые эффекты являются побочным следствием достижения разработчиками задачи формиро-

вания у целевой аудитории зависимости от игры. Последнее при этом требует использования манипулятивных психотехник, трансформирующих мировоззрение геймера.

Экспертные мнения:

«Игры изначально создаются таким образом, чтобы процесс обрел для игрока особое, личное значение. Это гарантирует, что потребление продукта станет частью его образа жизни, гарантируя производителю наличие ниши на рынке сбыта. Достижение этого позволяет практика оперантного обусловливания, вызывающая у геймера состояние зависимости. Она способствует переходу человека в определенное психологическое состояние, облегчающее подачу информации через внушение. Как итог, нарратив, включенный в игровой контент, начинает восприниматься как абсолютно достоверный источник информации»;

«Человек на пути становления фанатом игры (а это одна из главных задач ее создателей) специально проводится через череду стрессов, что ослабляет рациональную составляющую его сознания. Находясь в таком состоянии, он, как губка, легко, некритично впитывает большую часть поданной ему информации».

Однако потенциал переформатирования культурной памяти в данном формате нивелирует специфика идентичности жителей постсоветского пространства. Со времени распада Советского Союза прошел сравнительно короткий период времени. Большая часть игроков обладают опытом взаимодействия со старшими членами своей семьи – преимущественно носителями советской идентичности. Процесс социализации игроков чаще всего предполагает тесное знакомство с наследием советской массовой культуры. Благодаря этому советское символическое наследие продолжает играть большую роль в формировании идентичности жителей бывших советских республик. Роль факультативного фактора играет наличие эмпатии к ближайшим предкам

–участникам или очевидцам войны. За счет воздействия данных факторов СССР продолжает восприниматься значительной частью молодежи как «своя сторона». Последнее предполагает обязательное воздействие на массовое сознание механизма ингруппового фаворитизма. Как результат, автоматически запускается механизм селективного восприятия фактов, благодаря чему механизмы оперантного обусловливания начинают давать сбой.

Скрытый потенциал

Перспективы развития компьютерных игр как ресурса формирования политики памяти связаны как с расширением их жанрового разнообразия, так и с развитием технических средств и развитием технологий дополненной реальности.

В первом случае речь идет, с одной стороны, о выходе исторического дискурса компьютерных игр за пределы узкого круга традиционных жанров (шутер, симулятор, стратегия). Ресурсы ведущих кампаний сферы «игростроя» вполне позволяют создавать на основе исторических сюжетов, например, игры жанра *RPG* (это наглядно подтверждает пример *Kingdom Come: Deliverance*) и т. н. «выживалки» (игры, в рамках которых ключевой задачей является обеспечение выживания персонажа посредством поиска еды, топлива, укрытий, лекарств, поддержания определенной температуры тела и пр.).

Появление исторических и псевдоисторических *RPG* может обеспечить больший уровень интеграции сознания пользователя в игровую реальность (в особенности если речь идет об играх с «открытым миром»). Игрок получит в них возможность заводить романтические отношения с широким кругом персонажей, вступать в брак, заводить детей, приобретать, строить и обустривать жилье. Одновременно реалистичное восприятие происходящего будет обеспечиваться возможностью и потребностью развивать отношения с игровыми персонажами благодаря хорошо прописанной системе диа-

логов, позволяющей пользователю влиять на развитие сюжета игры, формировать характер и репутацию собственного персонажа и глубже раскрывать личности прочих героев. Все это способствует выстраиванию системы эмоциональных связей пользователя с элементами игрового мира. Последние, что важно отметить, обладают таким свойством, как символизм, что легко позволяет использовать их для выстраивания структуры исторического мифа (под мифом в данном случае подразумевается упрощенная и эмоционально окрашенная для удобства усвоения картина событий прошлого, синкретически сочетающая элементы эпоса и национальной истории).

Также следует обратить внимание на возможность создания видеоигр, выстроенных вне жесткого поля материалов исторической науки. В данном случае особенно перспективными представляются такие направления, как фэнтези и «мягкая фантастика» (в первую очередь привлекательностью обладают такие поджанры, как «альтернативная история» и «попаданчество»). Пример серии игр *Wolfenstein II* четко указывает на то, что такого рода проекты могут быть одновременно коммерчески успешными и культовыми с точки зрения формирования устойчивой (по крайней мере, в среднесрочной перспективе) аудитории фанатов, обладая при этом серьезной ценностной нагрузкой. В данном случае необходимо подчеркнуть, что задачи мемориальной политики нельзя сводить к трансляции достоверной информации о прошлом. Ключевое значение имеет закрепление в сознании целевой аудитории системы ярких, эмоционально наполненных символов, воплощающих собой набор базовых смыслов. У игроков нужно сформировать общее представление о событиях прошлого, увязав их с конкретными оценочными суждениями.

Развитие технологий дополненной реальности дает возможность на порядок повысить ощущения реалистич-

ности игрового мира. В рамках военных симуляторов оно в настоящее время позволяет, благодаря технологиям VR, обеспечить ощущение физического присутствия в игровом пространстве и соответствующий аудиофон. В долгосрочной перспективе речь идет о возможности имитации температурного режима, системы запахов и т. д.

Заключение

В настоящее время компьютерные игры представляют собой ресурс реализации мемориальной политики, применяемый, вероятно, лишь частично осознанно. Процесс трансляции соответствующих образов осуществляется в том числе при помощи методов оперантного обусловливания, обладающих достаточно высокой эффективностью. Манипулятивное воздействие на сознание геймера снижает критичность его восприятия, способствует переживанию виртуального как реального на уровне эмоций. Закрепленная в игре система истолкования исторических событий интегрируется в культурную память игрока. Однако на текущий момент сохранение остатков со-

ветской идентичности, поддерживаемых символическим и культурным наследием СССР, препятствует этому процессу. В случае продолжения десоветизации и декоммунизации публичной политики задача пересмотра истории Великой Отечественной войны будет существенно облегчена, а с последующей сменой поколений достижение данной цели станет лишь вопросом времени. Избежать указанных рисков можно лишь путем интеграции наследия советского политического и исторического мифа в модели политики памяти, выработанные в России и прочих постсоветских государствах.

Перспективы развития компьютерных игр как ресурса мемориальной политики связаны с расширением их жанрового разнообразия и усовершенствованием технологий «дополненной реальности». Последнее предполагает превращение крупных IT-компаний, обладающих необходимыми ресурсами и опытом реализации масштабных игровых проектов, в мнемонических акторов регионального и глобального масштаба.

Статья поступила в редакцию 06.11.2019

ЛИТЕРАТУРА

1. Бегларян Г. А. Трансформация традиционных ценностей в современных видеоиграх // Философские вопросы естествознания и технических наук: материалы международной научной конференции, г. Таганрог, 27–28 февр. 2014 г. Ростов-на-Дону: ЮФУ, 2014. С. 329–332.
2. Белов С. И. Взаимоотношения Красной Армии и католической церкви на территории Польши в 1944 г. // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2015. № 10-2 (60). С. 28–31.
3. Белов С. И., Никифоров Ю. А. Правовое регулирование взаимоотношений военнослужащих Красной Армии и гражданского населения Польши в период 1944–1945 гг. // Локус: люди, общество, культуры, смыслы. 2016. № 4. С. 31–38.
4. Белянцев А. Е., Герштейн И. З. Образ страны через компьютерную игру: историко-политический аспект // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. 2010. № 6. С. 279–283.
5. Вдовиченко С. С. Фреймовый анализ речевых актов в англоязычном дискурсе видеоигр (на материале видеоигры Dota 2) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2015. № 8-2. С. 27–31.
6. Зарецкая О. В. Зависимость от компьютерных онлайн-игр как разновидность аддиктивного поведения // Социальная психология и общество. 2016. Том 7. № 3. С. 105–120.
7. Иглин Д. А. Видеоигры как технология политической коммуникации // Сборники конференций НИЦ «Социосфера». 2015. № 10. С. 52–54.
8. Калмыков В. А. Видеоигры и патриотизм: виртуальные экстрасоциальные практики в формировании образа России // Вестник Российского государственного гуманитарного университе-

- та. Серия: Политология. История. Международные отношения. Зарубежное регионоведение. Востоковедение. 2014. № 1. С. 296–301.
9. Калмыков В. А. Образ России и индустрия компьютерных игр // Коммуникативные платформы для социальных и медийных инноваций: материалы 1-й международной научно-практической конференции. М.: Академия медиаиндустрии, 2014. С. 87–91.
 10. Маренич Н. А. Художественные приёмы построения открытого произведения в видеоиграх // APRIORI. Серия: Гуманитарные науки. 2014. № 1. С. 14.
 11. Никифоров Ю. А. История как технология социального проектирования // Вестник Московского государственного гуманитарного университета им. М. А. Шолохова. Серия: История и политология. 2011. № 2. С. 75–86.
 12. Новикова О. Н. Виртуальная игра как средство формирования личностной идентичности детей и подростков // Педагогическое образование в России. 2014. № 2. С. 146–151.
 13. Репринцева Е. А. Эволюция современной игровой культуры молодежи // Общество. Среда. Развитие. 2007. № 1. С. 49–70.
 14. Сарна А. Я. Убить Бен Ладена. Компьютерные симуляции и виртуальная реальность новостей в современных СМИ // Международный журнал исследований культуры. 2012. № 3. С. 80–83.
 15. Скурлатова Е. Д. Философия войны и ее воплощение в компьютерных играх // Homo holistic: человек целостный (Сборник научных статей). Челябинск: Южно-Уральский государственный университет, 2015. С. 197–202.
 16. Третьяков В. Видеоигра как новый тип повествования (обзор англоязычных книг о видеоиграх) // Новое литературное обозрение. 2016. № 1. С. 307–314.
 17. Федорченко С. Н., Тедиков Д. О., Теслюк К. В., Маркарян Р. А. Сетевые компьютерные игры в эпоху цифровизации: новые угрозы или потенциалы для реализации политики памяти? // Вестник Московского государственного областного университета (электронный журнал). 2019. № 3. С. 67–86.
 18. Федорченко С. Н. Computer Game Studies: новые горизонты для политической науки и практик // Вестник Омского университета. Серия: Исторические науки. 2018. № 4 (20). С. 172–182.
 19. Шаров К. С. Онлайн-видеоигры как фактор социальных девиаций // Ценности и смыслы. 2015. № 3. С. 52–65.
 20. Tajfel H., Turner J. The social identity theory of intergroup behavior // Worchel S., Austin W., eds. Psychology of Intergroup Relation. Chicago: Hall Publishers, 1986. P. 7–24.

REFERENCES

1. Beglarjan G. [Transformation of traditional values in modern video games]. In: *Filosofskie voprosy estestvoznaniya i tehnikeskikh nauk: materialy mezhdunarodnoj nauchnoj konferencii* [Philosophical questions of natural science and technical sciences: materials of the international scientific conference], Taganrog, 27–28 feb. 2014. Rostov-na-Donu, Yuzhnyy federal'nyy universitet Publ., 2014, pp. 329–332.
2. Belov S. [Relations between the red army and catholic church in the territory of Poland in 1944]. In: *Istoricheskie, filosofskie, politicheskie i juridicheskie nauki, kul'turologija i iskusstvovedenie. Voprosy teorii i praktiki* [Historical, philosophical, political and legal sciences, cultural studies and art history. Questions of theory and practice], 2015, no. 10-2 (60), pp. 28–31.
3. Belov S., Nikiforov Yu. [Legal regulation of the relationship between the Red Army and the civilian population of Poland during the period 1944–1945]. In: *Lokus: ljudi, obshchestvo, kul'tury, smysly* [Locus: people, society, culture, meanings], 2016, no. 4, pp. 31–38.
4. Beljancev A., Gershtejn I. [The image of the country through a computer game: historical and political aspect]. In: *Vestnik Nizhegorodskogo universiteta im. N. I. Lobachevskogo* [Bulletin of the Lobachevsky Nizhny Novgorod University], 2010, no. 6, pp. 279–283.
5. Vdovichenko S. [Frame analysis of speech acts in the English-language discourse of video games (based on the material of the Dota 2 video game)]. In: *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki* [Philological Sciences. Questions of theory and practice], 2015, no. 8-2, pp. 27–31.
6. Zareckaja O. [Dependence on online computer games as a form of addictive behavior]. In: *Social'naja psihologija i obshchestvo* [Social Psychology and Society], 2016, vol. 7, no. 3, pp. 105–120.
7. Iglin D. [Video Games as a Technology of Political Communication]. In: *Sborniki konferencij NIC Sociosfera* [Conference Collections of the Scientific Research Center “Sociosphere”], 2015, no. 10, pp. 52–54.

8. Kalmykov V. [Video games and patriotism: virtual extrasocial practices in shaping the image of Russia]. In: *Vestnik RGGU. Serija: Politologija. Istorija. Meždunarodnye otnoshenija. Zarubezhnoe regionovedenie. Vostokovedenie* [Bulletin of the Russian State Humanitarian University. Series: Political Science. Story. International relationships. Foreign Regional Studies. Oriental studies], 2014, no. 1, pp. 296–301.
9. Kalmykov V. [The image of Russia and the industry of computer games]. In: *Kommunikativnye platformy dlja social'nyh i medijnyh innovacij Materialy 1-j Meždunarodnoj nauchno-praktičeskoj konferencii* [Communication platforms for social and media innovations Materials of the 1st International scientific and practical conference], 2014, pp. 87–91.
10. Marenich N. [Artistic techniques for constructing an open work in video games]. In: *APRIORI. Serija: Gumanitarnye nauki* [APRIORI. Series: Humanities], 2014, no. 1, pp. 14.
11. Nikiforov Yu. [History as a technology of social design]. In: *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo humanitarnogo universiteta im. M. A. Sholohova. Istorija i politologija* [Bulletin of Sholokhov Moscow State University for the Humanities. History and Political Science], 2011, no. 2, pp. 75–86.
12. Novikova O. [Virtual game as a means of forming the personal identity of children and adolescents]. In: *Pedagogičeskoe obrazovanie v Rossii* [Pedagogical education in Russia], 2014, no. 2, pp. 146–151.
13. Reprinceva E. [The evolution of the modern game culture of youth]. In: *Obshhestvo. Sreda. Razvitie* [Society. Wednesday. Development], 2007, no. 1, pp. 49–70.
14. Sarna A. [Kill Bin Laden. Computer simulations and virtual reality of news in modern media]. In: *Meždunarodnyj zhurnal issledovanij kul'tury* [International Journal of Culture Research], 2012, no. 3, pp. 80–83.
15. Skurlatova E. [The philosophy of war and its embodiment in computer games]. In: *Homo holistic: chelovek celostnyj (sbornik nauchnyh statej)* [Homo holistic: a man an integral (collection of scientific articles)], Cheljabinsk, Juzhno-Ural'skij gosudarstvennyj universitet Publ., 2015, pp. 197–202.
16. Tret'jakov V. [Video game as a new type of storytelling (review of English-language books about video games)]. In: *Novoe literaturnoe obozrenie* [New Literary Review], 2016, no. 1, pp. 307–314.
17. Fedorchenko S., Tedikov D., Teslyuk K., Markaryan R. [Network computer games in the epoch of digitalization: new threats or potentials for implementing memory policies?]. In: *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta (jelektronnyj zhurnal)* [Bulletin of Moscow Region State University (e-journal)], 2019, no. 3, pp. 67–86.
18. Fedorchenko S. [Computer Game Studies: New Horizons for Political Science and Practice]. In: *Vestnik Omskogo universiteta. Serija: Istoricheskie nauki* [Herald of Omsk University. Series "Historical Studies"], 2018, no. 4 (20), pp. 172–182.
19. Sharov K. [Online video games as a factor of social deviations]. In: *Cennosti i smysly* [Values and meanings], 2015, no. 3, pp. 52–65.
20. Tajfel H., Turner J. The social identity theory of intergroup behavior. In: Worchel S., Austin W., eds. *Psychology of Intergroup Relation*. Chicago, Hall Publishers, 1986, pp. 7–24.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Белов Сергей Игоревич – кандидат исторических наук, доцент кафедры российской политики факультета политологии Московского государственного университета имени Ломоносова, докторант Института философии РАН;
e-mail: Belov2006S@yandex.ru

Кретова Анастасия Александровна – руководитель отдела международных связей Музея Победы;
e-mail: kretova@cmvov.ru

INFORMATION ABOUT AUTHORS

Sergey I. Belov – Cand. Sci. (History), Ass. Prof., Department of Russian Politics Program, Lomonosov Moscow State University, PhD Student, Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences;
e-mail: Belov2006S@yandex.ru

Anastasia A. Kretova – Head of the International Relations Department, the Victory Museum;
e-mail: kretova@cmvov.ru

ПРАВИЛЬНАЯ ССЫЛКА НА СТАТЬЮ

Белов С. И., Кретова А. А. Компьютерные игры как ресурс реализации политики памяти: практический опыт и скрытые возможности (на материалах позиционирования событий Великой Отечественной войны) // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: История и политические науки. 2020. № 1. С. 54–63.

DOI: 10.18384/2310-676X-2020-1-54-63

FOR CITATION

Belov S., Kretova A. Computer games as a resource of the politics of memory: practical experience and hidden opportunities (based on games representing World War II events). In: *Bulletin of the Moscow Regional State University. Series: History and Political Sciences*, 2020, no. 1, pp. 54–63.

DOI: 10.18384/2310-676X-2020-1-54-63