

Перспективы использования видеоигр как средства позиционирования внешней политики Российской Федерации

Prospects for the use of video games as a means of positioning the foreign policy of the Russian Federation

DOI: 10.12737/2587-6295-2021-5-2-57-65

УДК 32.019.51

Получено: 19.05.2021

Одобрено: 12.06.2021

Опубликовано: 25.06.2021

Белов С.И.

канд. ист. наук, доцент кафедры российской политики факультета политологии Московского государственного университета им. М.В. Ломоносова
e-mail: Belov2006s@yandex.ru.

Belov S.I.

Candidate in Historical Sciences, Associate Professor of Russian Politics Program Political Science Department Lomonosov Moscow State University
e-mail: Belov2006s@yandex.ru

Аннотация

Целью настоящей работы является оценка потенциала использования видеоигр как средства позиционирования внешней политики Российской Федерации. *Методология исследования* выстраивается за счет комбинации экспертного опроса с элементами дескриптивного анализа и кейс-стади. В рамках данного исследования при помощи сервисов видеосвязи в онлайн-формате были проведены 10 экспертных неформализованных интервью. Автор приходит к *выводу*, что видеоигры обладают высоким потенциалом с точки зрения применения в качестве ресурса позиционирования внешней политики России. Высокая степень жанровой дифференциации дает возможность использовать их в качестве инструмента воздействия на политическое восприятие всех сегментов целевой аудитории. Игровые жанры, потенциально привлекательные для широких слоев пользователей, не испытывающих устойчивого интереса к политической тематике, наименее ресурсозатратны. При этом внутри сообщества геймеров потенциально уже сформирован потребительский спрос на новый продукт, относящийся к привычным жанрам, но обладающий оригинальным сюжетом. *Практическая значимость* работы состоит в выработке конкретных рекомендаций, которые могут быть использованы в рамках программы по созданию и продвижению соответствующих видеоигр. *Теоретическая значимость* проявляется посредством возможности усовершенствования объяснительных моделей за счет анализа выявленного эмпирического материала.

Ключевые слова: видеоигры, компьютерные игры, внешняя политика, международные отношения, Россия, позиционирование.

Abstract

The *aim* of this work is to assess the potential of using video games as a means of positioning the foreign policy of the Russian Federation. The research *methodology* is built by combining an expert survey with elements of descriptive analysis and case study. Within the framework of this study, 10 expert informal interviews were conducted using online video communication services. The author comes to the *conclusion* that video games have high potential in terms of being used as a resource for positioning Russia's foreign policy. A high degree of genre differentiation makes it possible to

use them as a tool to influence the political perception of all segments of the target audience. Game genres, which are potentially attractive to a wide range of users who do not have a sustained interest in political topics, are the least resource-intensive. At the same time, within the community of gamers, there is potentially already formed consumer demand for a new product that belongs to familiar genres, but has an original storyline. The *practical significance* of the work lies in the development of specific recommendations that can be used in the framework of the program for the creation and promotion of appropriate video games. The *theoretical significance* is manifested through the possibility of improving explanatory models through the analysis of the revealed empirical material.

Keywords: video games, computer games, foreign policy, international relations, Russia, positioning.

Введение

В настоящий момент видеоигры представляют собой один из наиболее быстроразвивающихся сегментов популярной культуры. Массовые опросы, проведенные ВЦИОМ в 2019 г., позволили установить, что 20% совершеннолетних россиян используют видеоигры как одну из форм проведения досуга. При этом каждый геймер в среднем тратит на их прохождение около 5 часов в неделю. Еще большей популярностью видеоигры пользуются среди молодых участников опросов (относящихся к возрастной группе 18–24 лет). Как показали изыскания ВЦИОМ, 40% респондентов соответствующего возраста проводят за видеоиграми 8 часов в неделю. В свете этих данных становится очевидно, что, по мере смены поколений, видеоигры будут играть все большую роль в культурной жизни общества. На это косвенно указывает и траектория развития технологического контура видеоигр. Например, все более широкое внедрение элементов дополненной реальности в игровой процесс дает видеоиграм значимое преимущество перед иными форматами массовой культуры, традиционно формирующими ее парадигму (такими, как телевидение или кинематограф).

И в данном случае важно понимать, что видеоигры, в большинстве случаев, не являются исключительно средством развлечения. Как правило, игровые элементы наделяются определенной символикой, посредством которой кодируются вполне определенные смыслы и ценности. Во многих игровых жанрах выбор геймером персонажа, игровой фракции или способа прохождения подразумевает принятие или декларацию им определенной системы ценностей и заданной ей модели поведения. В качестве наглядного примера в данном случае можно привести такие серии игр, как *Warhammer*, *Dragon Age* и *Fallout*. Некоторые игры и вовсе предполагают прямое позиционирование политических образов, имеющих прямое отношение к реальности. В качестве своеобразного «эталона» в данном случае можно указать игры, относящиеся к франшизам *Metro* и *Call of Duty*.

Контент видеоигр предполагает активное использование таких форм воздействия на целевую аудиторию, как внушение, эмоциональное заражение и подражание. Зачастую он также выстраивается в соответствии с принципами оперантного обусловливания, что обеспечивает закрепление конкретных форм поведения и восприятия [15, с. 193].

Важно отметить и то, что большинство видеоигр относятся к числу интернациональной культурной продукции: в силу незначительности объема ресурсов, необходимых для локализации, а также широким масштабам распространения «пиратства», продукция геймдизайнеров успешно распространяется за рубежом. Последнее, наряду с использованием в играх оригинальных музыкальных произведений и внутриигрового видео, закономерно превращает создаваемый гейм-индустрией контент в одну из наиболее значимых составляющих «мягкой силы» в современном мире.

Важно обратить внимание и на то, что специфика развития видеохостингов способствует популяризации транслируемого видеоигрой мессенджера за пределами аудитории активных геймеров. Обзоры прохождения игр превратились в последние годы в один из наиболее популярных жанров среди видеоблогеров. По данным на начало мая 2021 г., на канал

шведского летсплейщика Феликса Чеельберга (PewDiePie) подписаны 106 млн пользователей YouTube, на канал Марка Фичбака (Markiplier) – 26,4 млн. Российский канал Kuplinov Play имеет 10,5 млн подписчиков, канал FROST – 9 млн, канал TheBrainDit – 8,3 млн.

На данный момент потенциал использования видеоигр в качестве инструмента формирования политического восприятия реализован лишь частично. Подавляющее большинство эпизодов применения видеоигр в данном качестве относятся к западным либо восточноазиатским кейсам. Варианты стратегии и тактики, а также методология использования игрового контента в данном плане не сформулированы ни на экспертном, ни на государственном уровне.

Целью данного исследования является частичное заполнение указанной лакуны в системе знаний о видеоиграх посредством выработки рекомендаций относительно использования видеоигр как средства позиционирования внешней политики Российской Федерации. Выбор данного кейса обусловлен высокой актуальностью проблематики продвижения позитивного образа России на международной арене на фоне эскалации конфликта между официальной Москвой и государствами Запада.

Обзор научной литературы

Большинство русскоязычных исследований, в рамках которых поднимается вопрос о видеоиграх как инструменте политического позиционирования, носят концептуальный характер и не затрагивают прикладные аспекты соответствующей проблематики (в качестве наглядного примера можно привести работы А.Е. Белянцева, С.В. Володенкова, Д.А. Иглина и В.А. Калмыкова) [2; 3; 4; 5]. В то же время публикации, напрямую посвященные изучению практики использования видеоигр как ресурса продвижения политических образов, чаще всего раскрывают тему в рамках сравнительно узкого направления в позиционировании. В частности, многие авторы, такие как С.И. Белов, С.Н. Федорченко и С.Ю. Черный, акцентируют внимание на использовании видеоигр в рамках реализации политики памяти или политики идентичности [1; 6; 7; 8; 9].

Зарубежные исследователи (как, например, Э. Азе и Дж. Мюррей) предпочитают исследовать тему применения видеоигр в целях политического позиционирования косвенным образом, в контексте более широких по объему вопросов или смежных тем, таких, как дискурс кибертекстов [10; 12; 14]. Многие авторы также предпочитают концентрировать внимание на кейсах конкретных политических акторов [11], отдельных видеоигр [13] или их жанров [16; 17].

В силу данных обстоятельств, степень изученности темы характеризует высокий уровень фрагментарности, что указывает на необходимость проведения дополнительных изысканий в данном направлении.

Методы

Методологическая база работы выстроена за счет сочетания экспертного интервью, элементов дескриптивного анализа и кейс-стади. В рамках представленного исследования были проведены 10 экспертных неформализованных интервью. Пул экспертов первоначально формировался посредством поиска авторов наиболее цитируемых публикаций за последние 3 года, связанных с темой, на площадке eLIBRARY.ru. Затем был использован метод «снежного кома»: согласившимся дать интервью авторам было направлено предложение привлечь к исследованию своих коллег, интересующихся соответствующей проблематикой.

Экспертные интервью были проведены дистанционно, посредством онлайн-сервисов видеосвязи.

Результаты анализа

Позиционирование внешней политики России посредством видеоигр, по мнению опрошенных нами экспертов, рациональнее всего производить в трех форматах. Экспертами

был предложен принцип группировки видеоигр на основании двух взаимосвязанных критериев: степени интереса сегмента целевой аудитории к общественно-политической повестке и наличие привычки к усвоению большого объема нового нарратива. Курсивом отмечены суждения экспертов, раскрывающие их консенсусную позицию по конкретному вопросу за исключением случаев, когда расхождения в позиции интервьюируемых обозначаются отдельно.

Бессмысленно пытаться продать один и тот же продукт людям с разными предпочтениями в играх. Нужно создавать линейку из игр самых разных жанров «на любой вкус и цвет».

Человек, который захочет создать такие игры, должен будет учесть влияние двух факторов. Во-первых, в какой степени конкретной части целевой аудитории в каких масштабах интересна политика. Если человек периодически зависает в блоге какого-нибудь Павла Иванова, Камикадзе или Эль-Мюрида – это одно. Если речь идет о девочке, фанатеющей от BTS или Димы Масленникова – это уже совсем другая песня. Во-вторых, какой объем информации и в какой форме они привыкли усваивать. Условно, подписчикам Влада-Бумаги вы сможете пропихнуть «Войну и мир» лишь в виде конспекта на одной странице. Контент нужно диверсифицировать в зависимости от интересов и когнитивных способностей аудитории.

В соответствии с ними внутри целевой аудитории были выделены 3 группы, каждой из которых соответствует определенный игровой жанр (или их комплекс). Целью этого деления является охват как можно более широкого сегмента целевой аудитории при условии максимально эффективно трансляции контакта, позиционирующего внешнюю политику Российской Федерации.

Первый формат предназначен для геймеров, не интересующихся политикой и не имеющих привычки к освоению объемного нарратива со сложными смыслами. Второй формат ориентирован на пользователей, имеющих неустойчивый интерес к общественно-политической повестке и обладающих склонностью к изучению художественных произведений нарративного плана. Третий формат призван удовлетворить потребности игроков, испытывающих устойчивый интерес к политической тематике и привыкших к регулярному потреблению нарративной культурной продукции.

Можно условно разделить геймеров на три сегмента. Выстраивать более сложную структуру не имеет смысла: вам банально не хватит денег на то, чтобы дать более мелким группам «заточенный» под них контент. Первая группа – это, условно говоря, основная масса пользователей, которые приходят в Сеть отдохнуть, за «легкоусвояемыми» развлечениями. Вторая группа – люди, которые иногда интересуются «политотой» и могут время от времени прочесть «долгий» текст на интересующую их тему, хотя бы художественный. Третья – «высоколобые умники», которые следят за новостями и имеют привычку к элементарному анализу.

Самая простая и потому оптимальная модель деления – трехчленная. Выводим в отдельные когорты тех, кто испытывают слабый, средний и высокий интерес к политике. Чаще всего это качество напрямую коррелируется со степенью готовности потреблять контент со сложной структурой.

Первый формат включает в себя «симуляторы повседневной деятельности» (с аркадным элементом). В их рамках можно воспроизвести (в том числе – в юмористической форме) повседневную деятельность российских дипломатов за рубежом. При этом взаимодействие с представителями конкретных стран может быть подано в стереотипном ключе, с целью закрепления представлений об общих тенденциях в развитии взаимоотношений данного государства с РФ. Важно отметить, что в игре должен отсутствовать явный акцент на освещение текущей внешнеполитической повестки. Последняя должна позиционироваться косвенно, фоновым образом. На первом плане должен находиться развлекательный элемент в традиционных для указанного жанра формах. Например, в условиях крайне неудобного геймплея игроку можно предложить проставить визу в паспорте, что неизбежно обернется

разнообразными промахами. При этом оценку успешности прохождения квестов в рамках симулятора можно дать в символической форме, например, в виде постоянно обновляемых заметок в местной газете, содержащих критику или похвалы в адрес «российского дипломата».

Дискуссионным остается вопрос об использовании в рамках первого формата игр с преобладанием экшн-элемента такого жанра, как «файтинг». В ходе экспертных интервью ряд специалистов допустили обращение к нему в юмористической форме. В частности, в рамках прохождения сюжета противодействие конкретных государств может быть сведено к символическим поединкам между их лидерами (либо животными, привычно ассоциируемыми с определенными странами). Последнее обеспечит рост интереса к играм данного плана со стороны граждан, испытывающих слабый интерес к «серьезной» политике.

Альтернативным вариантом способа урегулирования реальных международных конфликтов в рамках концепции файтингов могут служить соревнования на время между игровыми персонажами-главами государств. В частности, их можно создать на основе симуляторов повара (игр, воспроизводящих деятельность повара на кухне при условии существенного уровня сложности управления объектами) или азартных игр.

Тем, кто слабо интересуется политикой, можно условно предложить «симулятор посла» с юмористическими элементами.

Человек может не интересоваться перепалкой Путина и Байдена. Но если ты дашь ему возможность свести президентов в формате Mortal Combat, с оригинальными «фаталити» у каждого из лидеров...

Второй формат должен выстраиваться на создании сюжетных игр в жанре «шутер», «стелс-шутер» или «симулятор» военной техники, посвященных участию Вооруженных Сил России в конкретных вооруженных конфликтах, в их урегулировании или наблюдении за ходом боевых действий. При этом акцент необходимо сделать именно на создании «шутеров» и «стелс-шутеров», поскольку данный жанр позволяет транслировать геймеру от лица неигровых персонажей информацию о предыстории и причинах конфликта, а также позиции и действиях властей России в отношении соответствующих событий.

В рамках игр второго формата будут отображаться наиболее актуальные события на международной арене (в силу сравнительно небольших сроков их разработки и относительно низких требований целевой аудитории к качеству графики и проработанности сюжета). В качестве сюжетной основы игры в жанрах «симулятор военной техники», «шутер» и «стелс шутер» могут выступить действия Военно-космических и Военно-морских Сил РФ в Сирии. Также представляется допустимым отображение политики России в отношении событий в Ливии от лица игрового персонажа, являющегося по сюжету журналистом либо социологом. Например, в качестве основы сюжета игры можно взять историю похищения властями Триполи российских исследователей, проводивших изыскания по заданию Фонда защиты национальных ценностей в 2019 г.

Данный формат предполагает использование, как простейших форм позиционирования, так и сложных образных структур. В частности, в процессе прохождения геймеру могут демонстрироваться сцены с участием неигровых персонажей (наделенных специфической внешностью в соответствии с определенными архетипами), раскрывающие внешнеполитическую подоплеку происходящего, либо воспроизводиться диалоги, содержание которых содержит оценки действий официальной Москвы и прочих вовлеченных в конфликт государств. Или между прохождением миссий геймеру может воспроизводиться аудиозапись заметок в личном дневнике игрового персонажа, раскрывающая на более глубоком уровне события только что пройденного квеста.

Как подчеркивают опрошенные эксперты, игры первого формата в обязательном порядке должны носить сюжетный характер и отличаться наличием устного нарратива в виде диалогов. В противном случае видеоигры, с одной стороны, лишатся узнаваемости на фоне более популярной однотипной продукции и будут пользоваться низким спросом, с другой –

будут выстраиваться в пределах ограниченного «коридора смыслов», что естественным образом способствует примитивизации транслируемого месседжа.

В отдельных случаях видеоигры данного формата могут сочетаться с некоторыми иными популярными жанрами. Так, «шутеры» можно комбинировать с произведениями приключенческого характера.

Сюжетные «стрелялки» - оптимальный вариант для аудитории «среднячков». В них можно «утрамбовать» много символики и нарратива, но мозги у человека при этом не закипят.

Отправьте игрока, допустим, воевать в танке в сирийскую пустыню. А на сам танк поставьте радио с последними хитами и «политинформацией». Правда, нужно будет дать игроку возможность выбрать музыку.

К третьему формату относятся сюжетные видеоигры, созданные в таких жанрах, как RPG (речь идет об оффлайн-проектах), «приключения» и «стратегия». Поскольку игры данного типа требуют наибольших временных затрат в процессе создания, их сюжет необходимо привязывать либо к событиям «актуального прошлого» в рамках российской внешней политики (например, к событиям, связанным с воссоединением Крыма с Россией или операцией по принуждению Грузии к миру в 2008 г.), либо к долгосрочным и устойчивым трендам в развитии отношений Российской Федерации с внешними акторами, которые сохраняют актуальность в течение 3–7 лет с момента старта работ над проектом. В качестве примера в последнем случае можно привести реализацию проектов, связанных с борьбой с наркотрафиком, распространением «мягкой силы» России или интеграцией постсоветских государств.

RPG и стратегии лучше приберечь для тех, кому в играх важен хороший сюжет и раскрытые персонажи с хорошо прописанным характером. Условно, для фанатов «Ведьмака», «Скайрима», «Фоллаута». Но такие игры (даже просто их приемлемые копии) на коленке не сделаешь, так что запихнуть в них что-то остроактуальное на данный момент вряд ли получится.

Здесь лучше использовать долгоиграющие темы. Например, наш человек работает на севере Афганистана, помогая местным лидерам в борьбе с талибами и наркоторговцами. Или можно взять сюжеты из недавнего прошлого. К примеру, сделаем главного героя российским журналистом, которого отправили освещать события Майдана.

Возможность обращения к такому жанру, как MMORPG, вызывает сомнение среди экспертов. Как правило, для него характерна сравнительно низкая степень проработанности и полноты сюжета, сочетающаяся с балансировкой внешней привлекательности и функционального потенциала персонажей всех игровых фракций. Данное обстоятельство должно заметно затруднить задачу позиционирования. Объем нарратива, доступного для трансляции месседжа, будет заведомо ограничен, а сама механика игры будет предполагать необходимость привлечения геймеров на сторону всех фракций, включая условных противников России.

Онлайн-RPG – хорошая вещь, но не для политического формата. Разве что регистрацию за одну фракцию открыть только для россиян, а другую – только для украинцев (смеется).

В MMO сюжет не то, что вторичен. Он по приоритетности стоит дальше озвучки боевых выкриков. Исключения – игры, созданные на основе оффлайн-продукта, типа «Варкрафта». А без сюжета довести до человека смыслы не получится.

Выводы

Можно заключить, что видеоигры обладают высоким потенциалом с точки зрения использования в качестве средства позиционирования российской внешней политики. Жанровая дифференциация позволяет применять их в качестве ресурса влияния на все сегменты целевой аудитории. При этом виды игр, потенциально привлекательные для широких слоев населения, не испытывающих устойчивого интереса к политике, наименее

ресурсозатратны. В сообществе геймеров уже потенциально сформированы группы потребителей, потенциально заинтересованных в появлении нового продукта, относящегося к привычным жанрам, но оригинальным с сюжетной точки зрения.

Однако реализация данного потенциала, на наш взгляд, требует решения ряда вопросов. Во-первых, необходимо сформулировать стратегию развития российского «игропрома» при участии правительственных структур, представителей коммерческих организаций и экспертного сообщества, а также создать «дорожную карту» ее реализации. Во-вторых, необходимо разработать (на основе принципов государственно-частного партнерства) программы создания современного программного обеспечения и стимулирования работы IT-компаний, работающих в сфере геймдизайна. В-третьих, должен быть решен вопрос о маркетинговом сопровождении российских видеоигр на внешнеполитическую тематику, как на внутреннем рынке, так и за рубежом. Именно в рамках освещения этих вопросов автор планирует в дальнейшем проводить исследования по заявленной теме.

Благодарности

Исследование выполнено при финансовой поддержке факультета политологии МГУ имени М.В. Ломоносова в рамках научного проекта «Видеоигры как новый ресурс политики памяти: конструирование коллективного образа прошлого в формате популярной культуры». Также исследование выполнено в рамках Программы развития Междисциплинарной научно-образовательной школы Московского университета «Сохранение мирового культурно-исторического наследия».

Литература

1. Белов С.И. Компьютерные игры как инструмент реализации политики памяти (на примере отображения событий Великой Отечественной войны в видеоиграх) // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия «Политология». – 2018. – Т. 20. – № 1. – С. 96-104.
2. 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.
3. Володенков С.В., Федорченко С.Н. Цифровые стигматы как инструмент манипуляции массовым сознанием в условиях современного государства и общества // Социологические исследования. – 2018. – № 11 (415). – С. 117-123.
4. Иглин Д.А. Видеоигры как технология политической коммуникации // Сборники конференций НИЦ Социосфера. – 2015. – № 10. – С. 52-54.
5. Калмыков В.А. Видеоигры и патриотизм: виртуальные экстрасоциальные практики в формировании образа России // Вестник РГГУ. Серия: Политология. История. Международные отношения. Зарубежное регионоведение. Востоковедение. – 2014. – № 1. – С. 296-301.
6. Федорченко С.Н. Интерпретация событий Великой Отечественной войны в компьютерных играх: риски и перспективы легитимации режима через политику памяти // Постсоветские исследования. – 2020. – № 5. – Т. 3. – С. 427-438.
7. Fedorchenko S., Karlyavina E., Tedikov D. [et al.] Some results of the sociological study «Computer games and the politics of memory» // Журнал политических исследований. - 2020. - № 2. – Т. 4. - С. 90-105. – DOI 10.12737/2587-6295-2020-90-105.
8. Федорченко С.Н., Тедиков Д.О., Теслюк К.В., Маркарян Р.А. Фактор компьютерных игр в реализации политики памяти // Преподавание истории и обществознания в школе. – 2020. – № 3. – С. 39-47.
9. Черный С.Ю. Конструирование прошлого в видеоиграх: игрок как потребитель и соавтор исторического нарратива (проект "Europa Universalis IV") // Шаги-Steps. – 2017. – Т. 3. – № 2. – С. 87.

10. Aarseth E. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. - Baltimore and London. 1997. 2-03 p.
11. Al-Rawi A. Video games, terrorism, and ISIS's Jihad 3.0 // *Terrorism and Political Violence*. - 2018. - Vol. 30. - №4. - P. 740–760. - DOI:10.1080/09546553.2016.1207633.
12. Murray J.H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. - New York. 1997. 324 p.
13. Saber D., Webber N. This is our Call of Duty: hegemony, history and resistant videogames in the Middle East // *Media, Culture & Society*. - 2017. - Vol. 39. - №1. - P. 77–93. - DOI: 10.1177/0163443716672297.
14. Schulzke M. Military videogames and the future of ideological warfare // *The British Journal of Politics and International Relations*. - 2017. - Vol. 19. - Issue 3. - P. 609–626.
15. Skinner B.F. "Are theories of learning necessary?" // *Psychological Review*. - 1950. - Vol. 4. - № 57. - P. 193–216.
16. 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.
17. Žukauskas A. Video Games and the Politics of Historical Memory: War Memory in American and Russian Video Games // *Politologija*. - 2018. - Vol. 90. - №2. - P. 88–113. - DOI: 10.1093/isp/ekv010.

References

1. Belov S.I. Komp'yuternye igry kak instrument realizatsii politiki pamyati (na primere otobrazheniya sobytii Velikoi Otechestvennoi voiny v videoigrakh) [Computer games as a tool for implementing the policy of memory (on the example of displaying the events of the Great Patriotic War in video games)]. *Vestnik Rossiiskogo universiteta druzhby narodov. Seriya «Politologiya»*. [Bulletin of the Peoples' Friendship University of Russia. Series "Political Science"]. 2018, V. 20, I. 1, pp. 96-104. (In Russian).
2. Belyantsev A.E., Gershtein I.Z. Obraz strany cherez komp'yuternuyu igru: istoriko-politicheskii aspekt [The image of the country through a computer game: the historical and political aspect]. *Vestnik Nizhegorodskogo universiteta im. N.I. Lobachevskogo* [Bulletin of the Nizhny Novgorod University. N.I. Lobachevsky], 2010, I. 6, pp. 279-283. (In Russian).
3. Volodenkov S.V., Fedorchenko S.N. Tsifrovye stigmaty kak instrument manipulatsii massovym soznaniem v usloviyakh sovremennogo gosudarstva i obshchestva [Digital stigmata as a tool for manipulating mass consciousness in a modern state and society]. *Sotsiologicheskie issledovaniya* [Sociological research], 2018, I. 11 (415), pp. 117-123. (In Russian).
4. Iglin D.A. Videoigry kak tekhnologiya politicheskoi kommunikatsii [Video games as a technology of political communication]. *Sborniki konferentsii NITs Sotsiosfera* [Proceedings of conferences SIC Sociosphere], 2015, I. 10, pp. 52-54. (In Russian).
5. Kalmykov V.A. Videoigry i patriotizm: virtual'nye ekstrasotsial'nye praktiki v formirovanii obraza Rossii [Video games and patriotism: virtual extrasocial practices in shaping the image of Russia]. *Vestnik RGGU. Seriya: Politologiya. Istoriya. Mezhdunarodnye otnosheniya. Zarubezhnoe regionovedenie. Vostokovedenie*, [RGGU Bulletin. Series: Political Science. History. International relationships. Foreign Regional Studies. Oriental studies]. 2014, I. 1, pp. 296-301. (In Russian).
6. Fedorchenko S.N. Interpretatsiya sobytii Velikoi Otechestvennoi voiny v komp'yuternykh igrah: riski i perspektivy legitimatsii rezhima cherez politiku pamyati [Interpretation of the events of the Great Patriotic War in computer games: risks and prospects for legitimizing the regime through the politics of memory]. *Postsovetskie issledovaniya*, [Post-Soviet studies]. 2020, I. 5, V. 3, pp. 427-438. (In Russian).
7. Fedorchenko S., Karlyavina E., Tedikov D. [et al.] Some results of the sociological study «Computer games and the politics of memory». *Zhurnal politicheskikh issledovaniy*, [Journal of Political Research]. 2020, I. 2, V. 4, pp. 90-105. (In Russian).
8. Fedorchenko S.N., Tedikov D.O., Teslyuk K.V., Markaryan R.A. Faktor komp'yuternykh igr v realizatsii politiki pamyati [The factor of computer games in the implementation of the memory

- policy]. *Prepodavanje istorii i obshchestvoznaniya v shkole*, [Teaching history and social studies at school]. 2020, I. 3, pp. 39-47. (In Russian).
9. Chernyi S.Yu. Konstruirovanie proshlogo v videoigrakh: igrok kak potrebitel' i soavtor istoricheskogo narrativa (proekt "Europa Universalis IV") [Constructing the Past in Video Games: The Player as a Consumer and Co-Author of Historical Narrative ("Europa Universalis IV" Project)]. *Shagi-Steps*, [Steps]. 2017, V. 3, I. 2, pp. 87. (In Russian).
 10. Aarseth E. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore and London, 1997. 203 p.
 11. Al-Rawi A. Video games, terrorism, and ISIS's Jihad 3.0. *Terrorism and Political Violence*, 2018, V. 30, I. 4, pp. 740–760. DOI:10.1080/09546553.2016.1207633.
 12. Murray J.H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York, 1997, 324 p.
 13. Saber D., Webber N. This is our Call of Duty: hegemony, history and resistant videogames in the Middle East, *Media, Culture & Society*, 2017, V. 39, I. 1, pp. 77–93. DOI: 10.1177/0163443716672297.
 14. Schulzke M. Military videogames and the future of ideological warfare, *The British Journal of Politics and International Relations*, 2017, V. 19, I. 3, pp. 609–626.
 15. Skinner B.F. "Are theories of learning necessary?", *Psychological Review*, 1950, V. 4, I. 57, pp. 193–216.
 16. Zamaróczy N. de. Are We What We Play? Global Politics in Historical Strategy Computer Games, *International Studies Perspectives*, 2017, V. 18, I. 2, pp. 155–174.
 17. Žukauskas A. Video Games and the Politics of Historical Memory: War Memory in American and Russian Video Games, *Politologija*, 2018, V. 90, I. 2, pp. 88–113. DOI: 10.1093/isp/ekv010.