

ОРИГИНАЛЬНАЯ СТАТЬЯ

DOI: 10.26794/2226-7867-2023-13-3-106-113
УДК 32.019.51(045)

Гейминг в его социальном и политическом контексте последних лет

И.И. Рогов

Финансовый университет, Москва, Россия

АННОТАЦИЯ

Цель статьи – проанализировать ситуацию, сложившуюся внутри и вовне гейм-среды – сообществ людей, длительное время играющих в компьютерные игры, в том числе на профессиональном уровне. Современная гейм-среда характеризуется широким охватом и вовлеченностью различных групп общества, но нас в первую очередь интересуют целевые предпочтения молодежи. Автор исходит из позиции, что в вопросах трансляции социокультурных кодов разработчики игр испытывают влияние со стороны медиа и иных социальных агентов. Базовыми теориями для анализа стали положения чикагской школы (в частности – социологический и психологический подходы) и часть положений культурного марксизма (Г. Маркузе). Анализ гейм-среды велся через положения подхода театрального представления, потоковых состояний (поток – ощущение счастья) и в контексте вызова ценностям индустриального общества с позиций постиндустриального общества. Для этого были проанализированы охваты постапокалиптических сценариев в играх и их роль в управлении сознанием.

Ключевые слова: гейминг; фэндом; культурный марксизм; чикагская школа; ощущение потока; подход театрального представления; RPG – role-playing game

Для цитирования: Рогов И.И. Гейминг в его социальном и политическом контексте последних лет. *Гуманитарные науки.* 2023;13(3):106-113. DOI: 10.26794/2226-7867-2023-13-3-106-113

ORIGINAL PAPER

Gaming in Its Social and Political Context of Recent Years

I.I. Rogov

Financial University, Moscow, Russia

ABSTRACT

This article is the first of two articles in the series, where the goal is to analyze the social function of gaming as a modern social institution. The purpose of the article is to analyze the situation that has developed inside and outside the game environment – communities of people who have been playing computer games for a long time, including those who do it on a professional level. The modern game environment is characterized by wide coverage and involvement of various groups of society; First of all, we are primarily interested in the target preferences of young people. The author proceeds from the position that in the matters of transmitting socio-cultural codes, game developers are influenced by the media and other social agents. The basic theories for analysis were the provisions of the Chicago school (in particular, sociological and psychological approaches) and part of the provisions of cultural Marxism (G. Marcuse). The analysis of the game environment was carried out through the provisions of the theatrical performance approach, flow states (flow is a feeling of happiness) and in the context of a challenge to the values of an industrial society from the perspective of a post-industrial society. For this purpose, the coverage of post-apocalyptic scenarios in games and their role in mind control were analyzed.

Keywords: gaming; fandom, cultural Marxism; Chicago school; sense of flow; theatrical performance approach; RPG – role-playing game

For citation: Rogov I.I. Gaming in its social and political context of recent years. *Humanitarian sciences.* 2023;13(3):106-113. DOI: 10.26794/2226-7867-2023-13-3-106-113

ОБЩИЕ СООБРАЖЕНИЯ

Игра — один из базовых культурных кодов по обучению, передаче навыков, социальных стереотипов, а также — вполне конкретных физиологических рефлексов. Игры тренируют самые разные индивидуальные и социальные функции [1, с. 39].

В конце XX в. появился новый вид игр — компьютерные игры, которые (параллельно с распространением индивидуальных гаджетов) быстро стали флагманским пространством трансляции социокультурных кодов, образцов поведения, политических идентичностей, а индивиду дали возможность почувствовать себя другим в повседневной жизни.

Если мы хотим понять социальную сущность гейминга, необходимо определить: (1) структуру и роли гейм-среды; (2) взаимодействие гейминга с внешней средой; (3) что по этому поводу думают ученые; (4) контуры социальной динамики.

Пока готовилась эта статья, Государственная Дума приняла (Совет Федераций одобрил, а Президент подписал) закон о защите русского языка от чрезмерных иностранных заимствований¹. Однако гейминг — среда, в которой, несмотря на максимальное заимствование иностранных (а зачастую жаргонных) слов, отсутствуют русскоязычные аналоги. Причины просты: наша страна катастрофически отстает в производстве гейм-контента, поэтому заимствование иностранных слов является вынужденной мерой.

ТЕОРИЯ ИГРЫ: СОЦИОЛОГИЧЕСКИЙ И ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ПОДХОДЫ

Один из ярчайших представителей чикагской школы, Ирвинг Гофман, еще в середине XX столетия обратил внимание на странные тенденции. Объекты исследований Гофмана — игроки, верящие в реальность собственных фантазий, поэтому его метод часто называют «подходом театрального представления». Гофман разглядел нечто, что до сих пор игнорируют структурные функционалисты: то, чего не существует на самом деле, приобретает в мире игры атрибуты подлинной реальности [2, с. 29].

Значительную часть своих исследований ученый уделил разнообразным закрытым социальным общностям — преимущественно тюрьме

и больнице, он не мог знать, что спустя двадцать лет после его смерти сформируются социумы, которые не просто будут верить в реальность игры, но и станут жить по ее законам. Термин «фэндом» (fandom) используется для обозначения общности фанатов сегмента поп-культуры (самой субкультуры, вселенной фильма или книги и т.д.), в которой созданы уникальные закономерности. С точки зрения социологии — это открытое неформальное воображаемое сообщество, варьирующееся от малой группы до широкой общности. Тем не менее четкости и консенсусности в его использовании до сих пор нет.

Ирвинг Гофман умер в 1982 г., и потому в его работах в качестве примеров фигурируют всяческие социальные девианты. Что бы он сказал, знай, что именно с 80-х гг. XX в. начнет формироваться целая индустрия развлечений, которая постепенно захватит сознание уже не пациентов психиатрических клиник, а вполне обычного индивида — представителя среднего класса, гражданина открытого общества?

Примерно за двадцать лет до Гофмана, в середине XX в., леворадикальный марксист, младший представитель чикагской (франкфуртской) школы, Герберт Маркузе в известной работе «Эрос и цивилизация. Философское исследование учения Фрейда» (1955 г.) приходит к известному выводу: нынешняя цивилизация заточена на прогресс, а прогресс — на материальный достаток (самолеты, автомобили, телевизоры), следовательно, современная культура репрессивна [3, с. 27]. Маркузе выдвигает идею слома поведенческих стереотипов через достижение удовольствия: «Отринь прошлую культуру и живи в удовольствии!» Принцип удовольствия становится вершиной леворадикальной марксистской мысли, механизмом слома традиционной протестантской культуры.

В 1990 г. ведущий психолог чикагской школы Михай Чиксентмихайи издает книгу «Поток: Психология оптимального переживания», в которой проводит простые и понятные мысли: поскольку счастье (оно же — удовольствие) — то, что каждый сам культивирует в себе, необходимо создать такие поведенческие стандарты, чтобы люди были убеждены, что они счастливы. «Я “открыл”, — пишет Чиксентмихайи, — что счастье — это вовсе не то, что с нами случается. Это не результат везения или счастливой случайности. Его нельзя купить за деньги или добиться силой. Оно зависит не

¹ Федеральный закон от 28.02.2023 № 52-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон “О государственном языке Российской Федерации»». URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202302280028>

от происходящих вокруг событий, а от нашей их интерпретации. Счастье — это состояние, к которому каждый должен готовиться, растить его и хранить внутри себя. Люди, научившиеся контролировать свои переживания, смогут сами влиять на качество своей жизни. Только так каждый из нас может приблизиться к тому, чтобы быть счастливым» [4, с. 135].

Ирфинг Гофман, Герберт Маркузе и Михай Чиксентмихайи прямо не связаны ни с теорией игр, ни с фэндомами геймерского сообщества, но знание их концепций даст нам понимание объективных трендов, позволит понять кое-какие закономерности.

ГЕЙМИНГ: ОХВАТЫ

Если в сегменте пользователей персонального компьютера комьюнити еще делится на тех, кто использует его для работы, и тех, кто — для игр, смартфон стер эти границы: мобильный гейминг захватывает почти всех своих пользователей. Примерно одна треть игроков хотя бы и стремятся к профессионализации своего хобби, а многие уже зарабатывают на этом. Геймеры как класс (а в пору говорить о новом социальном классе) объединены в локальные сетевые общества — *фэндомы*.

Глобальный рынок видеоигр в 2000 г. составил 8 млрд долл.; в 2009–20 млрд долл., а в 2020 г. — 180 млрд долл. — 20% глобального рынка. Одновременно глобальный рынок блокбастеров в 2020 г. — всего 100 млрд долл.

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ СЕБЯ ДРУГИМ В ПОВСЕДНЕВНОЙ ЖИЗНИ

RPG — role-playing game (ролевая игра) — это «бродилки»: квесты плюс hack and slash («руби и кромсай»). RPG — один из самых популярных и старейших жанров в секторе гейминга. Факторами, обеспечивающими прирост интереса, выступают инвариантность выполнения квестов и «гринд» — действия, направленные на получение внутриигровых ресурсов.

На заре становления (1990–2000 гг., отчасти — до 2005 г.) RPG характеризовались следующими факторами:

- 1) однопользовательский офлайн;
- 2) как правило, трехэтапная система сложности (легкий, нормальный, сложный);
- 3) параллельные квесты разного уровня сложности, не связанные с основной системой и непроходимые на низких уровнях;

4) ограниченный выбор концовок (1–2, редко — 3).

Значительную долю охвата обеспечивало отсутствие конкуренции (и/или незначительная конкуренция) и/или неискушенность целевой аудитории, поэтому выход каждой новой игры был событием. Однако продажи осуществлялись только на дисках, что приносило мало прибыли.

В период 1990–2005 гг. соотношение доходов от продаж к суммам, необходимым для инвестирования в новые игры (или аддоны), было таково, что даже успешные компании попадали в риск банкротства и прогорали. Реклама (предсказуемо) ограничивалась телевидением, но малое финансирование не позволяло ставить ее в час пик, что сокращало перечень рекламируемых игр до минимума: рекламировались только игры-события, создатели которых были уверены в их окупаемости.

Выход World of Warcraft в 2004 г. открыл новую эру и задал новые тренды — онлайн. Этот фактор стал причиной/инструментом бесконечного повышения доходов/капитализации рынка, поскольку упростил создание потенциально платного контента. Ранее — в эпоху офлайн — необходимо было вложить идеи, средства, время и работу в аддон, но никто не давал гарантии, что диск окупит затраченные средства; кроме того, были проблемы с локализацией/налогами. Эпоха широкополосного интернета полностью изменила весь сектор: постепенно начали формироваться системы Pay-to-Win (плати, чтобы победить), контроль за поведением игроков и микротранзакции. Тем не менее переход в онлайн занял почти 10 лет: еще было сильно желание работников старой школы делать качественный контент за 5–7 (вплоть до 10) лет; не все компании смогли перестроиться, проанализировать финансовые выгоды от онлайн-формата, а целевая аудитория (геймеры) не была готова к перманентным (даже ежемесячным) донатам (оплате за контент). По завершении переходного этапа сектор коммерциализировался окончательно, и доминирующую роль в нем заняли компании-гиганты.

Современная ситуация в жанре RPG характеризуется следующими факторами:

1. Тотальное доминирование онлайн-формата. Все оффлайн-овые RPG стали нуждаться в обосновании: почему они не переведены в онлайн и что понижает их статус в восприятии ЦА.
2. Отказ от сложного, требующего высокого индивидуального скилла прохождения в пользу

«пати» — командной игры, ивентов и сезонов. Статус индивидуального игрока, ранее зависящий только от его скилла, теперь зависел от статуса (рейтинга) клана, следовательно, важнейшей задачей стало интегрирование в статусный клан. Формирование и поддержка кланов (а не рядового игрока) со стороны корпораций выступали инструментом контроля за комьюнити. Этот фактор породил значительный рост черного рынка — так называемого «спонсорства», когда обеспеченный человек покупает себе статусную позицию, не соответствующую его реальным умениям (скиллу).

3. Исчезли квесты разного уровня сложности, их заменили сезоны/ивенты, что породило профессиональных бустеров.

4. Сложилась система Pay-to-Win (плати и выигрывай): иногда — официальная, в 90% случаев — полуофициальная. Ее суть проста: ты покупаешь у корпорации-производителя товары в официальном магазине, и... тебе становится легче играть. Как правило, товары находятся в категории «boost» (помощь в прокачке). Однако в большинстве систем в момент покупки индивидуальному аккаунту присваивается негласный рейтинг (как правило, выражающийся в двоичном исчислении — «1» или «0»). Все знают о сложившейся проблеме, и, как правило, возмущаются, но продолжают играть в игры, т.е. — идти на условия корпораций.

5. Многократно увеличилось количество самих игр RPG — жанр «растекся» по смежным областям. Теперь это всякая игра, где участник задействован в развитии персонажа, любой онлайн-фэнтези-контент называется «RPG». Как следствие, сам нейминг «RPG» стал если не брендом, то указанием на группу брендов.

6. Объемы рекламы значительно возросли, но локализуются на платформах, нацеленных на гейминг, а также на YouTube и Twitch. Реклама — всплывающая, банерная; у блогеров; на официальных порталах корпораций; в Steam и на подобных площадках. Пробная игра — в виде ограниченного по времени бесплатного контента.

7. Главный инструмент дохода корпораций — постоянный донат со стороны комьюнити, а следовательно, главная цель — максимально удерживать внимание игроков. Для этого созданы системы поддержания внутреннего рейтинга (перманентная), ежедневного накопления ценного внутриигрового имущества, а также микро-транзакции («онлайн-казино»).

Согласно статистике за 2020 г. (более поздние данные спорные из-за пандемии COVID-19), до 22% корпораций использовали микро-транзакции, чтобы привлечь внимание игроков и задержать их в игре (соответственно, повысить их внутриигровой статус)².

История микро-транзакций началась с игровых аркадных автоматов, прошла стадию расширений, DLC (дополнительный контент, помимо основной игры) и превратилась в основную бизнес-модель для онлайн. Как заявил Кристин Кокс, одна из идеологов данной системы: «Если игрок не понимает свой уровень мастерства в игре и хочет обменять свое время на деньги — предоставьте ему такую возможность»³. Дело дошло до того, что микро-транзакции стали флагманским направлением в системе Pay-to-Win и, что важно — непосредственным механизмом «обретения индивидуальности в игре», т.е. представления себя другим в предпочитаемом фендоме.

В чем причина подобной мотивации? Обычно называются следующие: (1) эскапизм (бегство от реального мира); (2) пубертатные переживания (в том числе детские травмы); (3) чувство одиночества; (4) негативные переживания (зависть к богатым и успешным, желание снять стресс) и т.д. Автор, не отрицая актуальности перечисленных причин, главной полагает тезис М. Чиксентмихайи (счастье — то, что каждый сам культивирует в себе), или, расширенно, «принцип удовольствия» Маркузе-Чиксентмихайи (то, что человек сам считает главным удовольствием в своей жизни). Значит, чтобы управлять человеком, необходимо внушить ему стандарты, по достижении которых он считал бы себя счастливым.

Мои соображения подтверждает тот факт, что, хотя большая часть критики направлена на нечестность системы донатов (Pay-to-Win), даже в той ситуации, когда человек покупает только «косметику» (то, что визуально украшает игру), он приобретает индивидуальность, а с ней — и удовольствие. Фактически в играх уже реализована концепция современного брендинга: покупая бренд, ты приобретаешь не товар, а индивидуальность, удовольствие и статус.

Легко предположить, как будут развиваться тренды. С каждым последующим поколением игр

² Most common gaming business models used by game developers worldwide in 2023. URL: <https://www.statista.com/statistics/1183087/game-developers-business-models/>.

³ Good Design Makes Happy Customers: A Microtransaction Design Primer. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=f4Hdyl0avz8>

корпорации станут придумывать новые способы совершенствования системы Pay-to-Win, проще говоря — выколачивая денег. Если в 2023 г. нормой (к которой все привыкли!) является ситуация, когда человек покупает саму игру, платную подписку, ускоренную прокачку и (по желанию) косметические предметы, то спустя примерно пять лет опция «платный дополнительный режим игры», уже реализованная в ряде проектов («Ведьмак»), станет привычной нормой. Дальше будут продаваться разнообразные эксклюзивные концовки и все то, что придает индивидуальность игре.

Геймдизайнеры всегда тратили много времени на изучение человеческого поведения для последующего управления им. Однако, как мы увидим впоследствии, дело сводится не только к освоению сегмента рынка.

Однако маркетинговые решения — не основная причина, по которой участники проводят за игрой так много времени. Есть два условия, с помощью которых достигается эффект погружения, многочасового ежедневного присутствия: (1) стремление исследовать мир; (2) идентификация себя с образом своего героя.

«Представление себя другим в повседневной жизни» — название классической работы Ирвинга Гофмана. В ее главах «Вера в исполняемую партию», «Коммуникация с выходом из представляемого характера», «Инсценирование и социальное Я человека» проанализированы законы и ритуалы социального поведения людей в «драматургическом» или «театральном» сценарии.

ПЕРВОМУ ГЕЙМЕРУ — ПРИГОТОВИТЬСЯ!

Тот факт, что ЦРУ курировало и контролировало рынок блокбастеров Голливуда, отмечен многократно. Рынок гейминга был свободен примерно до XXI в., но после теракта 11 сентября 2001 г. постепенно попал под влияние спецслужб. В 2001 г. в шутере Tom Clancy's Ghost Recon бравые американские спецназовцы в 2008 г. уничтожали русских на территории «Южно-Осетинской автономии». Игра, повторюсь, 2001 г., про гипотетические события 2008 г. Если приведенный пример — не свидетельство программируемого сознания, единственным объяснением будет то, что в кампании Ubisoft работают пророки. С такой точностью даже Ванга не предсказывала!

Понятно, почему выбран жанр шутера: максимально близкий к реальности с максимальным же охватом целевой аудитории: от подростков 10 лет до пенсионеров.

Анализируя сюжеты одного из наиболее брендированных шутеров — серии Call of Duty, которая ведет начало с 2003 г. (на 2022 г. вышло 18 серий), несложно предположить, что процесс разработки курируют профильные офицеры ЦРУ. Например, Call of Duty 4: Modern Warfare образца 2007 г. — откровенно провокационная игра. Хотя формально ее нельзя назвать антироссийской, она моделирует в сознании среднестатистического геймера-тинейджера реальность, которая могла бы многих устроить на Западе: в России — гражданская война, страна разделена на враждующие сегменты и т.п. В Call of Duty 4 масса практических заданий: сбивать российские вертолеты и т.п. По состоянию на 2020 г., эта русофобская игра входит в топ-5 самых популярных шутеров в мире с наибольшим количеством активных пользователей.

После возвращения Крыма в 2014 г. и начала СВО в 2022 г. данная игра видится несколько иначе: как подготовка общественного мнения в адресной среде (среди геймеров, которые в 2007 г. были еще тинейджерами, а с 2014 г. уже могли служить в армии) к нападению Запада на Россию — «Евромайдана», а на деле — госпереворота и перевода Украины под внешнее управление в 2014-м г.

Одним из «кирпичиков» в навязывании повестки и перекраивании исторической памяти стала Company of Heroes 2 (2013 г.), анонсированная как игра по мотивам произведений Василия Гроссмана. Градус русофобии в ней был таков, что впервые издатели — под давлением общественности — свернули продажи.

В жанре action-adventure есть один очень старый, но абсолютно узнаваемый бренд: «Лара Крофт, Расхитительница Гробниц». Во второй части (после перезапуска серии) — Rise of the Tomb Raider (2016 г.) бессмертная героиня впервые попадает в Россию, в Сибирь, и узнает душеспасительную историю о том, как русская армия поработала свободолюбивые народы Сибири, отправляя их работать на урановые рудники. Подчеркнем: данную легенду нельзя списать на стандартные требования сюжета, поскольку в первой части «Tomb Raider» 2013 г., место действия которой — затерянные острова на востоке от Японии, ни на йоту не опорочены ни японская и иная восточная культура, ни страна, ни народ. Финал же неадекватности с позиций здравого смысла и доказательство психоисторической войны — задание сжигать портреты Юрия Гагарина.

Российские исследования по трендам стереотипизации сознания уже есть, но еще маргинализированы: в научных журналах ВАК автор их практически не встречал. Прочитав статью из электронных медиа: «Подтверждают тотальную русофобию в играх и зарубежные исследователи... Хуже русских врагов для американских геймеров только мутанты Generic Human. Русские выступали врагами в 21% игр. Меньшими врагами предстают в играх инопланетяне и террористы, не говоря уже о монстрах и прочих исчадиях виртуального ада» [5]. Все это уже воспроизвело старый стереотип «Bad boy Iwan» на новом, геймерском уровне коммуникации.

Русскоязычный кластер тоже не обошелся без скандалов на антироссийском поприще. Речь идет о сверхпопулярной франшизе «Метро», созданной по одноименному фантастическому циклу Д. Глуховского, в частности — Metro Exodus. Тогда на канале «Россия 24» появился сюжет, где Metro Exodus прямо обвиняли в русофобии. Хотя гейм-сообщества насчитывают десятки миллионов игроков, а цифры по планете приближаются к астрономическим (от 1,5 до 3 млрд, телевизионные медиа обычно не замечают этого огромного и разнообразного мира. Тот факт, что ТВ-канал посвятил сюжет игровой индустрии, объясняется просто: в одной из игр усмотрели контент, который можно подать как скандальный инфоповод.

Масло в огонь подлил и автор, Д. Глуховский (внесен Минюстом России в реестр СМИ и физлиц, выполняющих функции иностранного агента): «Да, Metro Exodus — это политическое заявление. Это история о том, как вы можете манипулировать нацией, запирая ее в бункере, симулируя вечную войну, указывая пальцем на внешнего врага и обвиняя его во всех своих провалах» [6].

Суть конфликта в следующем: одна из ачивок (достижений) в игре называется «декоммунизация» и дается за уничтожение статуи В.И. Ленина. Ведущий «России 24» справедливо указал, что западная аудитория в восторге, поскольку игра идеально укладывается в их представление о России, формируя и подтверждая ее негативный образ. Глуховский, наоборот, заявил, что русофобия — это то, что делает наше ТВ.

Отмечу, что большинство блогеров и стримеров (а в российском сегменте франшиза предсказуемо имеет максимальный охват) встало на защиту игры и против телеканала: «Политика в Metro Exodus — не русофобия, а беззубая критика российской власти», — написал один из игро-

вых порталов⁴. Здесь можно сделать выводы как об успешном управлении сознанием среднестатистического российского геймера с Запада, так и о нежелании общества, особенно молодежной его части, возвращаться к советскому прошлому (безотносительно объективной характеристики этого прошлого). Стоит отметить, что Андрей Прохоров — создатель и креативный директор компании — разработчика 4AGames — активно поддерживал Евромайдан и не скрывал своей антироссийской позиции.

Если бороться против русофобии и антигосударственных трендов в гейм-дизайне, то делать это необходимо на начальных стадиях, когда контент только выходит на российский рынок. Однако никаких барьеров для платформы Steam (или иных, подобных) у нас не было, геймерское сообщество потребляло данный продукт, и потому большинство блогеров выступили против «России 24» и поддержали Metro Exodus.

По счастью, возвращение в СССР (как и в любое прошлое) невозможно. Однако ситуация тоньше — она относится к явлению «мягкой силы» — soft power (термин Дж. Найя) [7]. Большинство игрового комьюнити не знает (в силу возраста), что в период 90-х гг. снос статуй В.И. Ленина означал не только и не столько борьбу против коммунистического прошлого, но и вызов всем русским. Дело в том, что во всех бывших союзных республиках стояли памятники Ленину. Это было элементом внутренней политики СССР и частью национальной политики, проводимой КПСС. В 1989–1992 гг., когда страна начала распадаться, а республики — объявлять самостоятельность, снос статуй был символическим актом сброса груза советского прошлого. Но одновременно волна негатива (а в некоторых республиках — и гонений) обрушилась на русскоязычное население, вне зависимости от отношения этого населения к самому Ленину и КПСС. Вторая волна «ленинопада» произошла на Украине в период политического кризиса 2013–2014 гг., а последний Ленин в селе Старые Трояны Килийского района Одесской области простоял... до 2021 г.⁵ Поэтому ситуация, реализованная в Metro Exodus, — не просто игровая ачивка, а проекция реальной политической ситуации и социального, мировоззренческого выбора.

⁴ URL: <https://dtf.ru/games/41204-politika-v-metro-exodus-ne-rusofobiya-a-bezzubaya-kritika-rossiyskoy-vlasti>.

⁵ На Украине снесли последний памятник Ленину. ТАСС. URL: <https://tass.ru/mezhdunarodnaya-panorama/10561453>

Вывод очевиден: влияние «мягкой силы» идет от украинского разработчика (и его зарубежных хозяев) на отечественный сегмент игрового рынка и сознание отечественного геймера.

Все вышеупомянутые игры дали предсказуемые всходы. После начала операции по денацификации Украины в 2022 г. на Западе вовсю звучали призывы к расправе уже со всем русским народом, а в саму Украину отправились наемники. Некоторые из них, как, например, известный снайпер с позывным «Валли» (ник тоже взят из игр) в свободное время... играет в шутеры!

Отмечу, что нет ни одной игры, в которой русские как нация были бы положительными героями. Однако не стоит думать, что видеоигры — исключительно русофобия. Нет, просто это наиболее эффективная среда подготовки и трансляции будущих поведенческих и политических трендов и нарративов. Так, еще в далеком 2007 г. вышла первая *Assassin's Creed* — самая известная из action-adventure, где прослеживались спорные моменты. Заложенные Ubisoft латентные тренды развивались, и спустя 10 лет двадцать первая часть саги явила миру неприкрытую пропаганду гомосексуализма. А еще в 2004 г. вышел один из лучших шутеров эпохи — *Far Cry*, сразу ставший культовым. Действия в открытом мире и с непредсказуемым результатом разворачивались на выдуманном тропическом острове без названия. Затем были еще три части: в Африке и Гималаях. В каждой из них главный герой боролся с бандитами, наркобаронами и иными реальными силами зла. И вот в феврале 2018 г. был анонсирован *Far Cry 5* (тоже Ubisoft), в котором действие разворачивалось в США в округе Хоуп, штат Монтана, где по сюжету надо отстреливать фанатичных сектантов — свидетелей секты судного дня «Врата Эдема». Силы зла в *Far Cry 5* представлены исключительно реднеками (жителями глубинки). *Far Cry 5* вышел в 2018 г., и до расцвета культа ВЛМ оставалось два года (хотя само движение возникло в 2013 г.).

В последнее время максимум ресурсов брошено на раскрутку постапокалиптического телесериала канала НВО «Один из нас» (*The Last of Us*), который создан по одноименной игре в жанре зомби-апокалипсиса. Действие происходит на территории США спустя 20 лет после начала пандемии легочного вируса. Главные герои в игре выживают, сражаясь с полчищами зомби, а в сериале... просто показан мир постапокалипсиса, который... выглядит вполне нормальным

и в котором можно жить! Полагаю, дальнейшие параллели излишни.

Факты, доказывающие, что не только Ubisoft давно стал софтверным подразделением ЦРУ, можно обнаружить и в жанре RPG. В марте 2021 г. стало известно, что должность вице-президента по корпоративным вопросам компании Activision Blizzard заняла Фрэнсис Таунсенд — высокопоставленный офицер ЦРУ, одна из основателей министерства внутренней безопасности (*Department of Homeland Security*)⁶. Таунсенд работала личным советником Джорджа Буша-младшего по внутренней безопасности, выступала экспертом телеканала CNN по вопросам противодействия терроризму. Она является автором «списка Таунсенд» — особо опасных врагов США. То есть эта дама определяла приоритетные цели как для внешней разведки Соединенных Штатов, так и для спецслужб внутренней безопасности.

Можно представить, какое негодование царило бы в Рунете, если бы высокопоставленный сотрудник ФСБ (или из Администрации Президента РФ) занял бы любую должность, скажем... в WoT (хотя только наивное комьюнити считает WoT белорусской игрой) — тоталитарный контроль со стороны имперского государства!

Результаты назначения Ф. Таунсенд не заставили себя ждать: в 2022 г. Blizzard ограничила возможности игроков из России и Белоруссии по общению и приобретению новой продукции (бизнес и экономика вне политики?) и ушла из Китая. Это стоило Ф. Таунсенд должности в Activision Blizzard: ее обвинили в сексуальных домогательствах и заставили покинуть компанию.

Одновременно, в начале того же 2022 г., Microsoft анонсировала покупку Activision Blizzard за рекордные 68,7 млрд долл.⁷ Это не просто слияние и поглощение: под контроль поставлена одна из крупнейших и, безусловно, самая известная в гейм-мире корпорация, которая почти 30 лет делала культовые фэнтези-сеттинги, свободные от soft power, без скрытой политической повестки.

Полагаю, выводы по реальной, а не декларируемой значимости гейм-сообщества для

⁶ URL: <https://shazoo.ru/2021/03/04/106737/ekspert-po-borbe-terrorizmom-stala-vice-prezidentom-activision-blizzard>

⁷ Microsoft купит разработчика Warcraft и Call of Duty за \$ 68,7 млрд. ПБК: URL: <https://www.rbc.ru/business/18/01/2022/61e6c2609a7947a4c06a191b> (дата обращения: 06.03.2023).

продвижения повестки дня и иных социально-политических нарративов очевидны: миллионное сообщество не может остаться без пристального внимания со стороны спецслужб, различных правительственных структур и подчиненных им медиа.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. Пер. с нидерл. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха; 2011.
2. Гофман И. Представление себя другим в повседневной жизни. Пер. с англ. М.: КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле; 2000.
3. Маркузе Г. Эрос и цивилизация. Философское исследование учения Фрейда. Киев: Port-Royal; 1995.
4. Чиксентмихайи М. Поток: Психология оптимального переживания. Пер. с англ. М.: Смысл: Альпина нон-фикшн; 2011.
5. Илющенко Р. Практическая игровая русофобия. URL: <https://vpk-news.ru/articles/57777>
6. Кинский Д. Дмитрий Глуховский: «Метро: Исход» — это политическое высказывание». URL: <https://kanobu-ru.turbopages.org/kanobu.ru/s/news/dmitrij-gluhovskij-metro-ishod-eto-politicheskoe-vyiskazyivanie-411395/>
7. Nye J.S. Soft Power: The Means to Success in World Politics. New York: Public Affairs; 2004.

REFERENCES

1. Heyzing J. Homo Ludens. The person playing. Transl. from Dutch. St. Petersburg: Publishing house by Ivan Limbakh; 2011. (In Russ.).
2. Hoffman I. Presentation of oneself to other people in everyday life. Translated from English. Moscow: KANON-press-C, Kuchkovo pole; 2000. (In Russ.).
3. Marcuse G. Eros and civilization. Freud's philosophical study. Kyiv: Port-Royal; 1995. (In Russ.).
4. Chiksentmihayi M. Flow state: Psychology of optimal experience. Translated from English. Moscow: Sense and Meaning: Alpina non-fiction; 2011. (In Russ.).
5. Ilyushchenko R. Practical game Russophobia. URL: <https://vpk-news.ru/articles/57777> (In Russ.).
6. Kinsky D. Dmitry Glukhovsky: "Metro: Exodus" is a political statement." URL: <https://kanobu-ru.turbopages.org/kanobu.ru/s/news/dmitrij-gluhovskij-meto-oto-politicheskoe-viskaZyivanie-411395/> (In Russ.).
7. Nye J.S. Soft Power: The Means to Success in World Politics. New York: Public Affairs; 2004.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ / ABOUT THE AUTHOR

Илья Игоревич Рогов — кандидат философских наук, доцент департамента массовых коммуникаций и медиабизнеса, Финансовый университет, Москва, Россия

Ilya I. Rogov — Cand. Sci. (Philosophy), Associate Professor of the Department of Mass Communications and Media Business, Financial University under the Government of the Russian Federation

<https://orcid.org/0009-0003-6181-5692>

iirogov@fa.ru

Конфликт интересов: автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Conflicts of Interest Statement: The author has no conflicts of interest to declare.

Статья поступила 20.02.2023; принята к публикации 20.03.2023.

Автор прочитал и одобрил окончательный вариант рукописи.

The article was received on 20.02.2023; accepted for publication on 20.03.2023.

The author read and approved the final version of the manuscript.