

## ОРИГИНАЛЬНАЯ СТАТЬЯ

DOI: 10.26794/2226-7867-2023-13-6-54-61  
УДК 32.019.51(045)

## Гейминг: между наукой и медиа

И.И. Рогов

Финансовый университет, Москва, Россия

## АННОТАЦИЯ

В предлагаемой статье продолжен анализ гейминга с позиций концепции игровой повседневности И. Гофмана. Также рассмотрены референтные социальные образы, сформированные в играх, и наметившийся конфликт между корпорациями и игроками. В работе рассмотрена ситуация, сложившаяся на российском рынке, в частности — запреты со стороны западных корпораций, введенные в 2022 г. и российские перспективы по формированию полноценной отечественной гейм-среды. Автор отмечает, что гейм-сообщество оказалось незащищенным перед влиянием корпораций, социальная наука не способна исчерпывающе объяснить гейминг как специфический социальный институт, а в инфополе разворачиваются масштабные войны за возможность трансляции собственных ценностей. Исследование сферы гейминга является новым и перспективным направлением для дальнейших изысканий.

**Ключевые слова:** гейминг; фэндом; культурный марксизм; чикагская школа; ощущение потока; подход театрального представления; RPG — role-playing game; слэшер; шутер; постапокалипсис; челендж; игры будущего; метавселенные; прекариат; киберспорт

**Для цитирования:** Рогов И.И. Гейминг: между наукой и медиа. *Гуманитарные науки. Вестник Финансового университета*. 2023;13(6):54-61. DOI: 10.26794/2226-7867-2023-13-6-54-61

## ORIGINAL PAPER

## Gaming: Between Science and Media

I.I. Rogov

Financial University, Moscow, Russia

## ABSTRACT

This article continues the analysis of gaming from the perspective of I. Hoffman's concept of everyday gaming. The referent social images formed in games and the emerging conflict between corporations and players are also considered. The work examines the situation that has developed in the Russian market, in particular, the bans on the part of Western corporations introduced in 2022 and Russian prospects for the formation of a full-fledged domestic gaming environment. The author notes that the gaming community has found itself being unprotected from the influence of corporations, social science is not able to comprehensively explain gaming as a specific social institution, and large-scale wars are unfolding in the information field for the possibility of broadcasting one's own values. Gaming research is a new and promising direction for further research.

**Keywords:** gaming; fandom; cultural Marxism; Chicago school; sense of flow; theatrical performance approach; RPG — role-playing game; slasher; shooter; post-apocalypse; challenge; Games of the future; metaverses; precariat; cybersport

**For citation:** Rogov I.I. Gaming: Between science and media. *Gumanitarnye Nauki. Vestnik Finasovogo Universiteta = Humanities and Social Sciences. Bulletin of the Financial University*. 2023;13(6):54-61. DOI: 10.26794/2226-7867-2023-13-6-54-61

### ВЕРА В ИСПОЛНЯЕМУЮ ПАРТИЮ

Продолжим анализировать гейм-среду через положения игровой концепции повседневности И. Гофмана [1] и теорию потока М. Чиксентмихайи [2], используем идеи И. Хейзинги [3] и Г. Маркузе [4].

Отношения IT-корпораций и игрового комьюнити можно разделить на три группы:

1) «царство доната» — система Pay-to-Win, в которой корпорация в первую очередь зарабатывает деньги на собственном комьюнити, предлагая самый разнообразный контент;

2) «продвижение повестки», когда насаждаются политические тренды западного мира;

3) «мир мафии», когда топовая часть комьюнити представляет собой группу полузакрытых структур, где регулирование отношений обусловлено финансовыми вопросами.

Третья ситуация отличается от первой тем, что донат идет не компании, а руководству кланов и/или организаторам чемпионатов. Понятно, что это характерно для киберспорта. Мир гейминга задумывался как открытый и свободный, в котором каждый имеет равные

возможности показать собственное мастерство. Однако попадание в киберспортивный кластер все больше оказывается невозможным из-за коррупции, сложного расписания и наличия договорных матчей. Понятно, что все три обстоятельства не исключают друг друга и могут быть взаимосвязанными между собой.

Было бы ошибкой не заметить Pay-to-Win (плати и побеждай) в ПК отрасли: в Ру-кластере это, например, WoT — Мир Танков. Не секрет, что его аудитория нетребовательная, со средними финансовыми возможностями и такой же социальной стратификацией. Целенаправленно сформировав себе данный пул игроков, компания Wargaming (после февраля 2022 г. — Lesta Games в Ру-кластере) реализовала стратегию Pay-to-Win, когда члены комьюнити и ненавидят компанию (прекрасно осознавая, что их используют), и ежемесячно приносят ей доход.

Теория потока М. Чиксентмихайи гласит, что микротранзакции, направленные на получение внутриигрового контента (ценного имущества) создают перманентное ощущение достижения значимых результатов, а значит, — и счастья. Что позволяет сделать очевидный вывод: для геймеров их статусы внутри выбранных вселенных намного важнее, чем реальные. Можно радикализировать: для некоторой части современного общества (геймеров) статусы внутри метавселенных стали реальными и референтными.

### ОН ПЕРЕИГРАЛ В GTA!

Имеет смысл кратко пройтись по референтным образам в компьютерных играх. Здесь важны два момента: какие образы продуцируют на нас через игры и какие параллели мы можем провести с образами прошлого.

Креативный класс представлен следующими образами: Нолан Сорренто — глава корпорации IOI (вселенная «Первому игроку приготовиться»), Ниандер Уоллес — глава корпорации «Уоллес» (вселенная «Бегущий по лезвию») и еще несколько «злодеев» уровнем помельче (условный безумный японский профессор). В целом, креативный класс, точнее, его верхушка, обладающая доступом к ресурсам и высокостатусному потреблению, выступает в роли злодеев и протагонистов, но все восхищаются их образом жизни и уровнем, которого они добились.

Самым представительным классом в играх является прекариат. К нему можно отнести практически любого главного героя, а часто — и протагониста. К прекариату принадлежат практически все основные и второстепенные персонажи таких культовых игр, как Cyberpunk 2077 и GTA: The Trilogy. Косвенно сюда же следует отнести и безымянных персонажей шутеров и бродилок: геймер каждый раз отыгрывает роль социально неустроенного человека, без стабильных перспектив, со слабой социальной защищенностью (а часто и прямо преследуемого полукриминальными структурами), который вынужден браться за любую случайную, в том числе и опасную, работу (подработку). Косвенно к прекариату относятся и такие вселенные, как Metro, S.T.A.L.K.E.R. и т.д.

Вторым референтным классом во многих играх является BLM — положительные чернокожие и латиноамериканские персонажи. Хотя закономерности нет, но то тут, то там проскальзывает южноамериканский наркобарон (отрицательный персонаж). В целом данный тренд прослеживается уже около 20 лет. Подобные образы характерны для всей серии GTA. Как уже отмечалось, Assassin's Creed предсказуемо скатился в пропаганду гомосексуализма, но это скорее — необходимая дань политической повестке.

Антиглобалисты/антиваксеры и прочие неприсоединившиеся представлены как серая масса, NPS (Non-Player Character — неигровой персонаж, управляемый искусственным интеллектом) и даже зомби, что хорошо прослеживается во всех играх жанра «зомби-апокалипсис». Их сюжет однотипен: в недалеком прошлом (или прямо сейчас) планету поразила страшная вирус, в результате чего 90% населения либо вымерло и превратилось в зомби, либо внешне выглядят как нормальные люди, но представляет скрытую угрозу. Это могут быть фракции каннибалов и серафитов (The Last of Us) или, скажем, Джейкобстаун и Бомбисты (Fallout), что не меняет сути: нам показывают образы людей, оптимальный контакт с которыми строится на максиме «стреляй, потом думай». Даже такой красочный фэнтези-сеттинг как Fortnite не остался в стороне: режим Save the World предполагает коллективное сафари на зомби.

Самый обширный рынок с максимальными охватами — фэнтези-сеттинги, которые по-прежнему принято называть RPG. Они образу-

ют масштабные фэндомы эскапистов — людей, пугающихся реального мира и желающих с головой уйти в игру. Одним из шедевров следует считать «Ведьмак 3: Дикая Охота» и серию The Elder Scrolls от компании Bethesda Softworks. Каждая из игр серии: Morrowind в 2002 г., Oblivion в 2006 г. и Skyrim с 2011 г. по настоящее время предлагала абсолютное и полноценное погружение в детально продуманный фэнтези-мир.

Вторая (а некоторые могут поспорить, что первая) группа — шутеры, причем самые разные: от акварельной, в детском стиле, Fortnite: Save the World до мрачных Resident Evil 2 и Doom Eternal. Внутри шутеров слишком много градаций, а внутри каждой из игр — своих особенностей, чтобы можно было свести референтные образы к единому знаменателю; тем не менее, они в целом повторяют общую картину, описанную выше.

Отдельно стоит отметить огромное количество игр в жанре «постапокалипсис». Такие сценарии настолько укоренились за последние 20–25 лет, что стали неотъемлемой частью культуры. Перечислю только самые культовые: Fallout 4, Frostpunk, Metro Exodus, Metro Redux, Rage, Dying Light, Mad Max, Far Cry: New Dawn, Enslaved: Odyssey to the West, Half Life, Resident Evil, S.T.A.L.K.E.R., Paradise Lost, Left 4 Dead, Escape from Tarkov, Frostpunk, Tom Clancy's The Division 2, Metro Exodus — The Two Colonels, Horizon Zero Dawn. На разработку и продвижение этих игр (даже полноценных вселенных) были потрачены астрономические суммы. Полагаю, уместно указать на стадию принятия в окне Овертона: если бесконечно транслировать некие тренды как новую нормальность, то рано или поздно сознание общества примет их как возможные или даже допустимые.

За последние 20 лет практически исчез образ благородного рыцаря (условного Айвенго). Даже таких культовых героев, как капитан Шепард (Mass Effect) и ведьмак Геральт (Ведьмак) сложно назвать рыцарями без страха и упрека: перед нами профессионал, наемник, который при желании игрока может отыграть и за темную сторону. Практически исчезли веселые и добрые игры типа двухмерных Марио и Angry Birds. Кстати, реальным Айвенго современного мира, по мнению автора статьи, является Нико Беллик (герой всей серии GTA), в прошлом — гангстер, который всеми силами

пытается завязать с криминалом и в каждой последующей серии игры вынужденно совершает разные интересные дела. Напрашивается вывод: в играх исчезла героика, прекариат стал референтным транслируемым образом. Теперь герои: антагонист и протагонист — просто циничные индивидуалисты, заботящиеся исключительно о собственной выгоде.

### **ПРОИЗВОЛ КОРПОРАЦИЙ И СОЦИАЛЬНАЯ РЕАКЦИЯ**

Как известно, после начала СВО многие западные компании показали свое истинное лицо: ограничения для граждан России и Белоруссии, фактическое неуважение к их частной собственности и т. д. Проблемы коснулись и гейм-среды: в киберспорте были забанены команды из России, а несколько корпораций ограничили доступ к своим продуктам для наших граждан. Наиболее громким событием стало решение мультиигровой платформы Steam с 3 марта 2022 г. запретить пользователям из России и Белоруссии покупать размещенные на ней игры. Казалось бы, такое вопиющее противозаконное отключение должно вызвать обратную реакцию — от общественных петиций до добровольного бана. Однако Рунет никак не отреагировал на произвол западных IT-корпораций. Соблазнительно было бы объяснить ситуацию через эскапистскую специфику геймерского сообщества (в компьютерные игры играют инфантильные, ограниченно социализированные люди), но автор статьи на основании личных бесед констатирует: геймеры, как правило, вполне адекватные люди с (как минимум) средним заработком (современная система Pay-to-Win предполагает, что человек тратит на игру достаточную часть личного дохода).

Как видно из сказанного, гейм-среда — сфера жестокой информационной борьбы, даже войны, в которой позиции Ру-кластера практически не защищены. Так, общественная реакция на Call of Duty 4 была сдержанно нейтральной (американцы сделали игру, как убивать русских); ее терпели из-за уникального контента, а когда вышли отечественные игры аналогичного качества, русскоязычный кластер благополучно ее забросил. Company of Heroes 2 официально сняли с продаж, (что до сих пор является уникальным примером в защите национальных интересов), так как создатели игры покусились на святое — память о Великой Оте-

чественной войне. В ситуации с Metro Exodus селебрити встали на защиту продукта по двум причинам: в обществе неоднозначная память о советском периоде, и молодежь не хочет возвращаться в прошлое; антироссийский контент был представлен в варианте «мягкой силы» [5].

Можно утверждать, что никакие разоблачения не способны заставить последователей и фанатов отказаться от продукта, который приносит удовольствие (тезис Маркузе-Чиксентмихайи), а чтобы победить в этой борьбе, необходимо создавать привлекательный продукт, прибегая к «мягкой силе».

Корпорации не останавливаются на достигнутом: Ubisoft — создатель таких культовых легенд, как Assassin's Creed и Rainbow Six (с многомиллионной армией фанатов у каждой) недавно заключила с полицией договор о сотрудничестве<sup>1</sup>, согласно которому берет на себя обязательства контролировать нетолерантные высказывания в играх. Проще говоря, корпорация будет предоставлять полиции информацию о частной переписке. Не секрет, что форумы и чаты в самих играх не подвергаются модерированию (за исключением обсценной лексики и призывов к расовой дискриминации). Но корпорации, которая лет 20 назад стала софтверным подразделением западных спецслужб, этого показалось мало: сотрудничество с полицией позволит контролировать, а в итоге — и пресекать негативные высказывания в адрес альтернативного гендерного выбора, идеологии глобального потепления и пр.

С позиций теории гражданского общества, теории протестности мы имеем дело с подавлением индивидуальной гражданской позиции. Приходится констатировать, что гражданское общество (точнее, его геймерская часть) оказалось полностью не готово отстаивать собственные интересы.

Характерна история с игрой Hogwarts Legacy, действие которой разворачивается в фантазийной вселенной Гарри Поттера. Она создавалась 6–7 лет, была очень ожидаема и вышла в 2023 г. Однако, как известно, несколько лет назад Джоан Роулинг позволила себе высказывания о биологической природе женщины<sup>2</sup>.

В медиа предсказуемо развернулась травля, которая перекинулась на игру. В результате вброса от неизвестного фаната значительная часть ЛГБТ-сообщества восприняла ее как продукт, направленный против них (хотя там ничего такого нет). Травля перекинулась на стримеров, которые позволили себе игнорировать дерзкие требования ЛГБТ-сообщества. Был даже создан специальный сайт, где можно было отследить, играл ли человек в Hogwarts Legacy. Однако, поскольку подобный контроль — прерогатива спецслужб и контролируемых ими разработчиков игр, его быстро закрыли<sup>3</sup>.

Перед нами стоит серьезная проблема: почему современный человек, многократно предупрежденный об опасностях корпоратократии, продолжает верить корпорациям (в данном случае IT-корпорациям)? По мнению автора, причина отсутствия сопротивления корпорациям банальна: в гейм-среде не созданы институты (структуры) гражданского общества.

#### НАУЧНЫЕ ТЕОРИИ И ГЕЙМ-СРЕДА

Социология так и не предложила консенсусного определения понятия «геймер», а следовательно, не установлены границы и свойства геймерских сообществ — как фанатских (фэндомов), так и профессиональных (киберспорта).

Промолчала наша наука и относительно русофобии в играх и проведения западной политической повестки. Но не из злого умысла: она ее просто не заметила! Современное состояние политической науки (отнюдь не только в России — это мировой тренд) таково, что она рефлексирует лишь на публичную сферу, а само ученое сообщество формируется из той части социума, которая максимально далека от суперсовременных социальных трендов, в частности — гейм-комьюнити. Да, есть исключения, однако механизмы воспроизводства научной среды нацелены на автаркию к тем социальным сегментам, которые не укладываются в классические политические концепции прошлого.

Существуют известные радикальные либертарианские теории (М. Фридман, Р. Нозик и т.п.), суть которых состоит в том, что правительство должно самоустраниться и не мешать обществу саморегулироваться. Или, иначе:

<sup>1</sup> URL: <https://dtf.ru/gameindustry/1619480-ubisoft-zaklyuchila-pervoe-v-industrii-partnerstvo-s-policiyey-dlya-borby-s-toksichnymi-igrokami>

<sup>2</sup> URL: <https://russian.rt.com/nopolitics/article/973365-dzhoan-rouling-transgender>

<sup>3</sup> URL: <https://ixbt.games/news/2023/02/08/aktivisty-otslezivali-strimerov-hogwarts-legacy-na-specialnom-saite-ego-zakryli-i-navisla-ugroza-sud.html>

саморегулирующее гражданское общество, избавленное от правительственного диктата, придет к наилучшему для себя состоянию, при котором распределение благ происходит сообразно вкладу индивида в общественное благополучие. Интересно, что есть целая вселенная — EVE Online, в которой реализована эта модель (по понятным причинам — геймеры далеки от политических и экономических теорий — там это так не называется).

Игра максимально недружественна к новичкам в том, что они беззащитны перед произволом других игроков — бана на тимкилл, естественного для большинства MMORPG, нет, что приводит к угнетению слабых, а далее — выдавливанию их из игры.

Принципы либертарианства, реализованные в EVE Online, естественным образом породили мир корпораций (эту метавселенную с полным основанием можно назвать «апофеозом корпораций»), которые в своей повседневной деятельности ничем себя не ограничивают. Поскольку же государственного контроля в EVE Online нет, то внутриигровое комьюнити держит себя в руках только из страха нарваться на более мощную и жестокую корпорацию. Однако, в отличие от реальной жизни, в EVE Online остались либо те, кто, обладая значительным реальным капиталом, готов перевести его во внутриигровое имущество («пиксели»), либо старожилы, уже накопившие значительный ресурс, имеющие статус и защищенные от хищничества других игроков. Широкие массы не стали играть в игру про космос, чтобы не попасть в рабство к таким же, но более успешным и скилованным игрокам.

Скажем пару слов в жанре «чистосердечное признание». Юваль Ной Харари — советник ВЭФ, автор бестселлера «Sapiens: Краткая история человечества» рассуждает: «Возможно, самый большой вопрос в экономике и политике в ближайшие десятилетия будет заключаться в том, что делать со всеми этими бесполезными людьми», — это сказал человек, книги которого спокойно продаются в Российской Федерации. И далее: «Мое лучшее предположение на данный момент — это сочетание наркотиков и компьютерных игр»<sup>4</sup>. Идея проста:

полностью погруженные в гейм-среду десоциализированные индивиды легко поддаются социальному и политическому контролю, и, что главное, — добровольно отказываются от самовоспроизводства. Делаться это будет через метавселенные — виртуальные пространства, в которых люди взаимодействуют как аватары. В отличие от старых добрых шутеров и MMORPG, в метавселенных не обязательно фармить (зарабатывать внутриигровую валюту) и гриндить (совершать необходимые действия, направленные на получение внутриигровой выгоды), — речь идет о полноценной виртуальной социализации вместо традиционной. В метавселенных сосцети и мессенджеры будут сращены с геймингом. По мнению автора статьи, метавселенные как виртуальная социальная общность — важная веха, значимый этап в построении современного мирового тоталитарного «цифрового концлагеря».

Мы вполне можем предположить, что сращенные гейминг, мета-вселенная и стримы станут инструментом контроля поведения: веди себя правильно и получишь доступ к контенту, а если нет — окажешься на обочине метавселенной, а поскольку внутренний статус метавселенной скоро заменит реальный, — на обочине жизни. Пока это звучит несерьезно, но когда в метавселенную будут интегрированы десятки миллионов пользователей, ситуация изменится.

### «АТОМНОЕ СЕРДЦЕ» РОССИЙСКОГО ПРОБУЖДЕНИЯ

В начале 2023 г. был принят Федеральный закон № 52 о запрете чрезмерного употребления иностранных слов и выражений<sup>5</sup>. Однако гейм-среда, наверно, наиболее инфлюссированная из всех возможных. По мнению автора, проблема действительно есть, но решается она не нормативным контролем, а в конкурентной борьбе за образ будущего.

Игровая индустрия молода: ей всего около 30 лет, а большие деньги в ней появились в последние два десятилетия. До последнего времени продукцию мирового уровня, которая бы продвигала отечественные гейм-тренды и метавселенные, ИТ-индустрия Российской Федерации не создала. Эта история уходит корнями в те времена, когда в СССР была за-

<sup>4</sup> URL: <https://rumble.com/v10axoy-harari-useless-peoplereligious-ideas-from-silicon-valley-will-take-over-the.html>

<sup>5</sup> URL: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/48976>

прещена кибернетика, т. е. одна политическая ошибка обусловила ситуацию догоняющего развития. В этом смысле Федеральный закон № 52 — осознание законодателями накопившихся проблем и попытка разрешить их единственно возможным способом — путем принятия рамочного закона. Пойди в далеких 60-х гг. страна иным путем, мы бы говорили не «компьютерщики» и «IT-специалисты», а «кибернетики», и проблема заимствования иностранных слов не поднималась бы вообще. Кстати, отметим: все известные российские компании — издатели и разработчики игр — имеют английские названия. Как можно требовать от рядовых пользователей отказаться от англицизмов, если эти компании получили лицензии?

В конце 2022 г. в правительстве РФ задумались о том, как защищать детей от негативно-го влияния видеоигр. Специальная комиссия среди прочего предложила создать список одобренных и запрещенных игр, а также «обязать разработчиков онлайн-игр ввести вход в них через российские системы идентификации и аутентификации, а также включить российские системы родительского контроля в перечень программ, обязательных к пред-установке на “компьютерное оборудование”»<sup>6</sup>. Это странное решение, учитывая, что 90% контента игр делается для взрослых, — большая часть сверхпопулярных вселенных, например, «Ведьмак: Дикая Охота» изначально выходят с рейтингом «М».

По мнению автора, необходимо четко сформулировать список антироссийского контента и накладывать запреты на конкретную продукцию. Например, можно начать с откровенно антироссийских Call of Duty 4 и Company of Heroes 2 и постепенно отрабатывать методику.

Что касается ситуации с Metro Exodus, то, с одной стороны, обвинения в антироссийском контенте чрезмерны (тогда следовало бы изначально банить всю франшизу в далеком 2010 г.), и можно было бы ограничиться простым предупреждением. С другой стороны, разработчик — украинская фирма 4A Games, владелец которой открыто поддерживал Майдан-2014. Сложись подобная ситуация в лю-

бой западной стране (российский разработчик игры, максимально популярной в странах НАТО в контексте СВО), ответная реакция была бы моментальной. Ограничения, наложенные на издателя, во-первых, нанесут ему финансовый ущерб (падение уровня продаж), во-вторых, поднимут волну в западных масс-медиа (которые не упустят случая широко обсудить эту проблему), в-третьих, поспособствуют утрате доверия к нему в самом западном гейм-комьюнити (которое не является антироссийским и не хочет, чтобы политика вмешивалась в гейм-среду). А главное — он лишится возможности транслировать нашему обществу негативные тренды. Повторюсь: поскольку подавляющее количество гейм-контента ориентировано на взрослую аудиторию, сделать это необходимо с прицелом именно на нее.

Теперь отметим, что уже сделано. В 2011 г. Дмитрий Медведев, будучи президентом, предложил произвести аналог World of Warcraft на материале отечественной истории<sup>7</sup>. MMORG в коллаборации с мессенджером и национальной айдентикой мог бы создать лагуну в океане либерал-демократической русофобии. Охват даже в несколько десятков миллионов человек (в WoW на пике играло до 10 млн позволит транслировать собственные идеи, ценности, установки и заодно — преодолеть накопившуюся проблему заимствования иностранных слов.

Однако стоит уточнить: игра исключительно на материале отечественной истории не соберет множество фанатов. Большинство культовых западных франшиз либо полностью соответствуют жанру «фэнтэзи», либо включают в себя значительный его элемент. Примем это как факт.

Спустя десятилетие после предложения Д. А. Медведева ригидные государственные структуры сделали первое инвестиционное вложение: АНО «Институт развития интернета» (ИРИ) выделила новосибирской студии 260 млн руб. на разработку к 2024 г. компьютерной игры в жанре Action-RPG о периоде Смутного времени в России<sup>8</sup>. Издатель — Cyberia Limited — не очень известный (что не помешает сделать качественный контент), но дальнейшее развитие

<sup>7</sup> URL: <https://ria.ru/20110722/405663550.html>

<sup>8</sup> Государство поддержит «Смуту». Россиянам дадут поиграть в войну с поляками. Коммерсантъ. 23.05.2022. URL: <https://www.kommersant.ru/doc/5358918> (дата обращения: 06.03.2023).

<sup>6</sup> URL: <https://ixbt.games/news/2023/01/27/tupikovyi-put-rossiiskix-detei-xotyat-zashhishhat-ot-vrednyx-igr-spiskamicto-grozit-unictozeniem-ry.html>

событий — создание культовой франшизы или освоение средств с последующим вниманием СК РФ — зависят от него самого.

Войны за образ будущего в гейм-среде набирают обороты. 21 февраля 2023 г. вышла долгожданная Atomic Heart (анонсированная в 2018 г.) от российского разработчика Mundfish. В игре предложено альтернативное будущее: Советский Союз не распался и массово производит роботов и т.д. Западная пресса предсказуемо объявила войну российскому продукту: были найдены «нетолерантные» кадры из старого советского мультика («негативные изображения людей или культур»); возникли обвинения в тоталитаризме (российская игра про СССР — все равно что немецкая про Третий рейх) и том, что СССР показывают красиво, а не как «тюрьму народов»; появились возмущения по поводу спонсирования игры «Газпромом», отказа разработчика и издателя осудить СВО и т.д.

Картина ясна — поскольку медийные мощности России и Запада несопоставимы, количественно мы проигрываем эту схватку. Значительный вклад в очернение как самой Atomic Heart, так и издателя, внесли украинские медиаресурсы и селебрити (хотя ранее украинские производители свободно анонсировали свою игру Metro Exodus на российском рынке). Однако стоит помнить, что победа за образ будущего формируется на качественном контенте: необходимо предложить уникальные решения, не имеющие аналогов на Западе, и тогда западный потребитель станет критически относиться к антироссийской пропаганде.

После начала СВО и максимального прессинга в западных медиа российское правительство предприняло конкретные шаги в вопросах защиты гейм-среды: анонсирован проект «Игры будущего», в котором примут участие топовые киберспортсмены, а реализован он будет как спортивное шоу<sup>9</sup>.

<sup>9</sup> URL: <https://gamesofuture.com/>

Главное, чтобы проект не был разовым, а превратился в узнаваемый и устойчивый бренд IT-индустрии.

Современное состояние игровой индустрии таково, что в нее просто невозможно включить российские игры. В этом контексте те, кто принимал решение сделать ставку на киберспорт, выбрали единственно верный вариант.

## ВЫВОДЫ

Продвижение политической повестки в играх предсказуемо: гейминг — подразделение медиасреды, сегмент в гигантском мире шоу-бизнеса. По мере увеличения игровой аудитории деятельность западных спецслужб в контексте «мягкой силы» столь же естественна, как и курирование CNN или любого иного информационного канала. Наши спецслужбы пока проигрывают эту схватку, впрочем, это тоже предсказуемо, учитывая разницу потенциалов — в первую очередь финансовых и медиаресурсов. Но не хотелось бы, чтобы наши спецслужбы копировали западный опыт.

Конечно, можно разработать отечественный аналог Call of Duty: там убивают русских, а в нашем продукте будут убивать американцев (или кого угодно). Однако ставка на негатив никогда не приводила ни к чему хорошему. Доказательством служит следующее: в начале 2023 г. сотрудники Кембриджского университета обнародовали данные собственного социологического исследования, согласно которому из 6,3 млрд населения 137 стран 66% относятся к России положительно. И это — спустя год интенсивной войны западных медиа против нашей страны<sup>10</sup>! Борьба за образ будущего состоит не в максимальном очернении противника, а в трансляции контента, способного максимально объединить все народы мира.

<sup>10</sup> Информация кембриджских ученых о России удивила и разгневала Запад. URL: <https://newsnn.ru/news/2023-03-01/informatsiya-kembridzhskih-uchenyh-o-rossii-udivila-i-razgnevala-zapad-2673893> (дата обращения: 06.03.2023).

## СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Гофман И. Представление себя другим в повседневной жизни. Пер. с англ. М.: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле»; 2000.
2. Чиксентмихайи М. Поток: Психология оптимального переживания. Пер. с англ. М.: Смысл: Альпина нон-фикшн; 2011.
3. Хэйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха; 2011.
4. Маркузе Г. Эрос и цивилизация. Философское исследование учения Фрейда. Киев: Port-Royal; 1995.
5. Nye J. S. Soft Power: The Means to Success in World Politics. New York: Public Affairs; 2004.

## REFERENCES

1. Hoffman I. Presenting yourself to others in everyday life. Trans. from Eng. Moscow: “KANON-press-C”, “Kuchkovo pole”; 2000. (In Russ.).
2. Csikszentmihalyi M. Поток: Psychology of optimal experience. Trans. from Eng. Moscow: Smysl: Alpina non-fiction; 2011. (In Russ.).
3. Huizinga J. Homo ludens. The man playing. Trans. from Netherlands. St. Petersburg: Izdatelstvo Ivana Limbakha; 2011. (In Russ.).
4. Marcuse G. Eros and civilization. Philosophical study of the teachings of Freud. Kyiv: Port-Royal; 1995. (In Russ.).
5. 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, Moscow, Russia

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

[iirogov@fa.ru](mailto: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 20.04.2023; принята к публикации 20.05.2023.*

*Автор прочитал и одобрил окончательный вариант рукописи.*

*The article was received on 20.04.2023; accepted for publication on 20.05.2023.*

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