

## ВИДЕОИГРЫ КАК ЭЛЕМЕНТ МЯГКОЙ СИЛЫ

**А. С. Карпенко**

студент СПО

**Д. А. Атабаева**

преподаватель

*Владивостокский государственный университет  
Владивосток. Россия*

*С самого появления в 19-ом веке и до нашего времени видеоигры прошли долгий путь от инновации и доказательства электронно-технического прогресса до формы выражения эмоций и идей людей. В данной статье показано, что видеоигры являются искусством, способным влиять на сознание современного общества и на международные отношения.*

**Ключевые слова и словосочетания:** компьютерные игры, видеоигры, искусство, Atomic Heart, мягкая сила.

## VIDEO GAMES AS AN ELEMENT OF SOFT POWER

*From their inception in the 19th century to the present day, video games have come a long way from innovation and proof of electronic technological progress to a form of expression of people's emotions and ideas. This article shows that video games are an art that can influence the consciousness of modern society and international relations.*

**Keywords:** computer games, video games, art, Atomic Heart, soft power.

В современном мире видеоигры оказывают значительное влияние на психоэмоциональное состояние людей, вызывают как положительные, так и отрицательные эмоции. Видеоигры дают возможность принять участие и самостоятельно принять решения, сильно влияющие на дальнейшее происходящее в виртуальном мире. Игроки решают судьбы несуществующих персонажей, совершают неосуществимые в реальном мире вещи, находят комфорт в существах и окружении параллельного мира. Есть возможность знакомится с интересными несуществующими и в том числе реальными личностями, находить новых друзей и вдохновение, получать дозы адреналина в активных играх и успокоение в размеренных и спокойных играх.

На сегодняшний день кто-то считает видеоигры бесполезной тратой времени, а кто-то – искусством. Для того чтобы определить, являются ли видеоигры искусством, следует понять, что подразумевают под самим искусством. Обычно его определяют как духовную ценность: что-то, способное сильно впечатлеть человека и оказать на него некоторое влияние, как на личность. Это что-то вдохновляющее, заставляющее задуматься, задаться философскими вопросами. Это отражение действительности, общества и личности, которым можно поделиться. В целом искусство это что-то, способное вызвать какой-то эмоциональный отклик.

Следуя данному определению и сопоставив его с предоставленными в статье рассуждениями, видеоигры считаются искусством.

Любое искусство можно рассматривать как один из элементов мягкой силы – когда влияние на соседние страны и их сообщества по всему миру осуществляется культурно, экономически и дипломатически.

Сегодня индустрия видеоигр – важный сектор экономики. Общий объем рынка видеоигр по состоянию на конец ноября 2022 года составил 184,4 миллиарда долларов. По данным исследовательской компании Newzoo, страны, представленные в таблице 1, являются крупнейшими рынками видеоигр по годовому доходу по состоянию на 2022 год [1].

## Крупнейшие рынки видеоигр

Рейтинг	Страна	Выручка (млрд долларов США)
1	США	46,4
2	Китай	44,0
3	Япония	19,1
4	Южная Корея	7,4
5	Германия	6,5
6	Франция	5,8
7	Великобритания	5,5
8	Канада	3,3
9	Италия	3,1
10	Бразилия	2,6

Некоторые страны используют игры для распространения своих идей и взглядов. Игры также можно использовать для повышения интереса к определенной стране или региону. Игры могут показать культуру и историю страны, а также образ жизни и традиции ее народа. Это может способствовать установлению дружественных связей между странами и народами, развитию туризма и экономики. В целом видеоигры можно использовать как эффективный инструмент «мягкой силы» в политике и международных отношениях.

Компьютерные игры создают определенную реальность, в которой человек может действовать по своему усмотрению. Это направление широко используется политическими акторами для того, чтобы повлиять на сознание масс, особенно с помощью политики памяти. Это направление позволяет решить следующие задачи:

1. Укрепить легитимность власти.
2. Сформировать устойчивое институциональное доверие.
3. Повлиять на историческое сознание граждан страны.

Компьютерные игры дают возможность построения коммуникации между жителями разных стран. Обычно в них есть чаты и многопользовательские режимы, которые позволяют общаться между собой. Сегодня развивается целое направление симуляторов международных отношений, где применяются политические манипуляции через муссирование стереотипов, паттернов, выгодных для определенных политических задач.

Для каждого государства важно формировать политику памяти. Политика памяти означает набор средств и приемов, применяемых политическими акторами для утверждения в массовом сознании выгодной им интерпретации исторических событий. Именно политика памяти обеспечивает прочную легитимность власти, формирует устойчивое институциональное доверие, историческое сознание граждан страны. Важно заметить, что игнорирование государством реализации политики памяти через канал компьютерных игр в условиях цифровизации приводит к тому, что данным ресурсом начинают пользоваться иные коммерческие и политические акторы, в том числе различные радикальные организации, вплоть до террористических группировок, заинтересованных в вербовке молодежи. С другой стороны, недостаточное внимание к формированию исторической памяти в среде различных целевых аудиторий геймеров приводит к погружению их в океан стереотипов, мифов и откровенных фейков (к примеру, жителей Северной Кореи в играх изображают смешными, жестокими и трусливыми одновременно). Такого рода приемы формируют искаженное историческое сознание и угрожают легитимности власти, сплоченности страны [2].

Игровая индустрия – это уже часть культуры, а культура – неотъемлемый элемент «мягкой силы», влияния страны на другие государства и их население через привлечение, а не принуждение. Самый яркий пример «мягкой силы» – американский кинематограф, который привлекает внимание массового зрителя во всем мире, а вместе с тем – предрасполагает его и во «вне культурном» смысле (политическом, экономическом) к США.

Популярность игр, их содержание, восприятие общества и медийное воздействие оказывают влияние на имиджевую составляющую страны. Вот несколько способов, как видеоигры могут влиять на имидж страны:

1) Технологический прогресс: Игры часто отражают уровень технологического развития страны. Если страна производит высококачественные и популярные видеоигры, это может способствовать восприятию страны как технологически передовой и инновационной.

2) Творческая индустрия: Видеоигры являются частью креативной индустрии, и успешные игры могут поднимать репутацию страны в области искусства и развлечений. Они также могут способствовать созданию рабочих мест и экономическому росту.

3) Культурный обмен: Видеоигры могут стать средством культурного обмена, предоставляя миру уникальные аспекты культуры страны. Это может включать в себя элементы истории, мифологии, архитектуры и т.д. Игры могут стать платформой для понимания и уважения культурного наследия.

4) Стратегии внешней политики: Некоторые страны используют видеоигры как средство воздействия на внешнюю политику. Например, создание игр с положительным изображением своей страны может способствовать формированию позитивного восприятия в глазах мирового сообщества.

5) Восприятие молодежи: Влияние видеоигр на восприятие страны может быть сильным среди молодежи, поскольку игры часто являются популярным форматом развлечений среди этой группы. Позитивные и отрицательные аспекты, представленные в играх, могут оказать влияние на восприятие страны среди молодежи [3].

В качестве примера можно рассмотреть игру российской студии Mudfish под названием Atomic Heart (АН) выход которого состоялся 21 февраля 2023 года. Важным элементом дискуссии вокруг игры стали именно неигровые аспекты.

Не менее выраженными доминантами интернет-дискуссий стали:

1) российское происхождение компании;

2) сюжет игры, протекающий в реалиях Советского Союза 1950-х годов.

Во-первых, Россия практически не представлена на рынке компьютерных игр уровня AAA (высокобюджетных, рассчитанных на массовую аудиторию). Появление в инфополе АН, игры-первопроходца российского производства, таким образом, спровоцировало рост внимания к проекту. Тем не менее внимание росло не только благодаря положительным оценкам – российские корни компании в условиях «отмены» России стали своего рода маркером, поднимающим многочисленные вопросы в западном сообществе относительно этичности продвижения игры.

Во-вторых, АН имеет оригинальный сюжет – действия происходят в альтернативной версии СССР, пошедшего по пути развития нейросетей, роботов и искусственного интеллекта. Несмотря на классический постапокалиптический сеттинг (BioShock, Fallout), обращение именно к советским реалиям, редко фигурирующим в игровой индустрии (самый видный пример – Red Alert 3), да ещё и в контексте развития популярного сегодня искусственного интеллекта, сыграло значимую роль в росте популярности игры не только в странах СНГ, но и на Западе.

Согласно исследованиям #НЕПОЛИТОЛОГ (коллективный ресурс о политологии, политике и политическом консалтинге) 42.33% игрового сообщества негативно отозвались про Atomic Heart, воспринимая игру, как источник «русской пропаганды». В глазах негативно отзывавшихся покупка игры – это спонсирование российского правительства и боевых действий на Украине. Но несмотря на высокую долю негативных отзывов (42.33%), количество положительных отзывов немного выше (43.29%) (рис.1).

Несмотря на доминанту в виде обвинений компании Mudfish в российском происхождении, АН отчасти способствует конструированию позитивного имиджа России – это высокооцененная и качественная игра, которая создана не только российской компанией, но и использует советский (российский) сеттинг, что потенциально привлекает внимание массового пользователя [4].

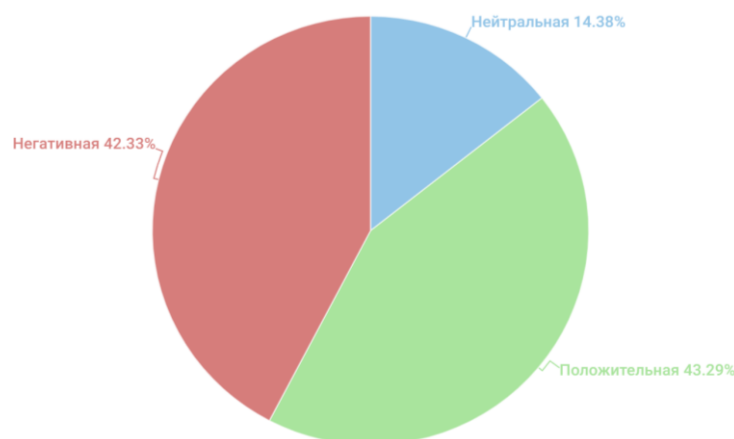


Рис. 1. Отклик пользователей в сети Интернет на Atomic Heart

Данное исследование показывает сильное влияние нынешней политической обстановки на настрой и мнение людей. Но проекты на подобии АН могут способствовать повышению имиджа страны тем оказывая влияния на мышление общества как внутри страны, так и за ее пределами.

В целом российская индустрия видеоигр является динамичной отраслью с увеличением объема рынка, на который не влияют геополитические тенденции и санкции в отношении России. Вместе с тем видеоигры являются ресурсом формирования массового сознания, инструментом продвижения продукции других отраслей народного хозяйства и потенциальным источником воспроизводства экономики знаний. В этой связи необходимо дальнейшее исследование проблемы включения индустрии видеоигр в надстройку экономики Российской Федерации с соответствующей программой стратегического развития отрасли.

---

1. «Top countries and markets by video game revenues». Newzoo. Archived from the original on March 26, 2023. – Текст: электронный. – URL: <https://newzoo.com/resources/rankings/top-10-countries-by-game-revenues> (дата обращения 25.10.2023)

2. Федорченко С.Н., Тедиков Д.О., Теслюк К.В., Маркарян Р.А. Международные отношения в сетевых компьютерных играх: риски и возможности реализации политики памяти // Вестник МГОУ. Серия: История и политические науки. 2019. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/mezhdunarodnye-otnosheniya-v-setevykh-kompyuternyh-igrakh-riski-i-vozmozhnosti-realizatsii-politiki-pamyati> (дата обращения: 28.10.2023).

3. Федорченко С.Н. Computer Game Studies: новые горизонты для политической науки и практики // Вестник Омского университета. Серия «Исторические науки». 2018. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/computer-game-studies-novye-gorizonty-dlya-politicheskoy-nauki-i-praktiki> (дата обращения: 02.11.2023).

4. Atomic Heart: российская мягкая сила в индустрии видеоигр. – Текст: электронный. – URL: <https://nepolitolog.com/softpower> (дата обращения 05.11.2023)