

УДК 327; 32.019.5

**Федорченко С. Н., Тедиков Д. О., Теслюк К. В., Маркарян Р. А.**

*Московский государственный областной университет*

*141014, Московская обл., г. Мытищи, ул. Веры Волошиной, д. 24, Российская Федерация*

## **СЕТЕВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ В ЭПОХУ ЦИФРОВИЗАЦИИ: НОВЫЕ УГРОЗЫ ИЛИ ПОТЕНЦИАЛЫ ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПОЛИТИКИ ПАМЯТИ?**

### **АННОТАЦИЯ**

Целью работы является анализ угроз и потенциалов компьютерных игр для реализации политики памяти, понимаемой авторами как набор средств и приёмов, применяемых политическими акторами для утверждения в массовом сознании выгодной им интерпретации исторических фактов и политических событий. В статье показано, что многопользовательский характер современных компьютерных игр даёт право исследователю, во-первых, определять их часть в качестве сетевых, во-вторых, рассматривать как особый формат политической коммуникации. В качестве методологических оптик применяются принципы контент-анализа, архетипического анализа, компаративистики и Case Study. Выявлено, что, несмотря на существующую в научном сообществе дискуссию по поводу степени манипулятивного влияния компьютерных игр на массовое сознание, большинство исследователей признают значимость фактора субкультуры геймеров, на которых пытаются оказать воздействие разнообразные акторы, в том числе и политические. Свидетельством такого воздействия служит фиксация архетипов, политических стереотипов, исторических мифов и фейков. В выводах обозначено, что если государство в условиях современной цифровизации не будет уделять достаточного внимания такому каналу реализации политики памяти, как компьютерные игры, то им воспользуются иные политические акторы в собственных целях. Работа ориентирована на приращение теоретического знания в сегменте Game Studies о политике памяти в компьютерных играх.

### **КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА**

компьютерные игры, политика памяти, Game Studies, сетевые игры, политические стереотипы, фейки, цифровизация, легитимность

### **СТРУКТУРА**

[Теоретическое введение](#)

[Проблема методологии](#)

[Угрозы манипулятивных приёмов](#)

[Потенциалы для политики памяти](#)

[Выводы](#)

**S. Fedorchenko, D. Tedikov, K. Teslyuk, R. Markaryan**

*Moscow Region State University*

*24 ul. Very Voloshinoy, Mytishchi 141014, Moscow Region, Russian Federation*

## **NETWORK COMPUTER GAMES IN THE EPOCH OF DIGITALIZATION: NEW THREATS OR POTENTIALS FOR IMPLEMENTING MEMORY POLICIES**

### **ABSTRACT**

The aim of the work is to analyze the threats and potentials of computer games to implement the memory policy, understood by the authors as a set of tools and techniques used by political actors to assert in the mass consciousness an advantageous interpretation of historical facts and political events. The article shows that the multiplayer nature of modern computer games gives the researcher the right, first, to define their part as a network, and second, to consider it as a special format of political communication. The principles of content analysis, archetypal analysis, comparative studies and the case study are used as methodological opticians. It has been revealed that, despite the existing debate in the scientific community about the degree of manipulative influence of computer games on the mass consciousness, most researchers recognize the importance of the subculture factor of gamers, which various actors, including political ones, are trying to influence. Evidence of this impact is the fixation of archetypes, political stereotypes, historical myths and fakes. The conclusions indicate that if the state in the conditions of modern digitalization does not pay enough attention to such a channel for implementing the memory policy as computer games, then other political actors will take advantage of it for their own purposes. The work is focused on the increment of theoretical knowledge in the Game Studies segment on the memory policy in computer games.

### **KEY WORDS**

computer games, memory policy, Game Studies, online games, political stereotypes, fakes, digitalization, legitimacy

### **ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ВВЕДЕНИЕ**

Цифровизация как эпохальный тренд массового перевода различного типа информации в оцифрованный вид серьёзно изменяет привычную жизнь гражданина, общества, бизнеса и государства. Процесс цифровизации сопровождается полномасштабным развитием нового поколения политических коммуникаций – социальных сетей, блогов, микроблогов, сетевых порталов, видеохостингов, тлогов, форумов, мессенджеров и другого плана веб-приложений. Следствием цифровизации становится появление определённых возможностей развития для человечества, нацеленных на улучшение

уровня жизни людей и сокращения издержек, – электронного правительства, первых признаков электронной демократии и электронной коммерции, возникновение сетевых партий и гражданского сетевого активизма. С другой стороны, кроме потенциалов, цифровизация несёт и риски – кризис традиционных ценностей, формирование международных террористических и радикальных политических организаций, использующих сетевые коммуникации в собственных целях.

В среде современной молодёжи всё большую популярность приобретают компьютерные игры. Многопользовательский характер компьютерных игр, групповые турниры, соревнования и возможности чатов дают право исследователю, во-первых, определять часть из них в качестве сетевых, во-вторых, рассматривать их как особый формат политической коммуникации. Примечательно, что в условиях так называемого клипового сознания, характеризующего усилением роли в потоках коммуникации краткого визуального контента, геймеры, не ходящие в библиотеки, не читающие специализированной литературы, монографий, научных журналов по исторической и политической проблематике, тратящие много времени на многопользовательские компьютерные игры, всё равно усваивают из них определённые шаблоны, помогающие им быстрее интерпретировать прошлое, настоящее и гипотетическое будущее. По данным ассоциации разработчиков компьютерных игр *Entertainment Software Association (ESA)*, число геймеров сегодня превышает 1,8 млрд. человек, только на США приходится 40 % из них. При этом постоянные геймеры в среднем уделяют компьютерным играм не менее трёх часов в неделю [29]. Геймеры также превращаются в особую категорию гражданского общества со своей субкультурой [2], которая может пересекаться с довольно разнообразными политическими воззрениями и ценностями – от анархизма до социализма [9]. Отсюда актуальной целью становится анализ угроз и потенциалов компьютерных игр для реализации политики памяти [3], понимаемой авторами как набор средств и приёмов, применяемых политическими актёрами для утверждения в массовом сознании выгодной им интерпретации исторических фактов и политических событий.

Как правило, именно политика памяти обеспечивает прочную легитимность власти, формирует устойчивое институциональное доверие, историческое сознание граждан страны. Логично выделить несколько подходов к проблеме степени влияния компьютерных игр на массовое сознание. Во-первых, можно назвать скептический подход. Он представлен в коллективном труде «Информационная эпоха: вызовы человеку» под редакцией И. А. Алексеевой и А. Ю. Сидорова. По их мнению, представители субкультуры геймеров нейтрально относятся к политическому универсуму и даже не интересуются патриотической темой. При этом авторы исследования считают, что компьютерные игры, наоборот, создают условия для индифферентности и аполитичности [7, с. 220–221]. Д. А. Иглин и О. Е. Гришин также считают пре-

увеличенными опасения, что компьютерные игры имеют манипулирующую функцию [4]. В. Сайслер отмечает, что несоответствие между историческими процессами и условиями компьютерных игр подтверждается тем фактом, что социальные правила более органичны и менее механичны, чем правила видеоигр. Следовательно, ни рисков, ни возможностей для реализации политики памяти компьютерные игры не дают.

Но есть и другой подход к проблеме, более реалистичный. К примеру, И. Богост ищет в сетевых играх особую «процедурную риторику», убеждающую геймера в чём-то посредством неких репрезентаций [17; 18]. Й. Рэссенс, изучая явление «лудификации культуры» (термин является аллюзией к известной книге Й. Хейзинги «Homo ludens»), замечает, что игровая отрасль, сами игровые приложения и компьютерные игры, наоборот, сразу разрабатываются как некие «идеологические пространства», виртуальные вселенные, ориентированные убеждать геймеров в важности определённых ценностей [23]. М. Шулске из Йоркского университета утверждает, что компьютерные игры являются теми самими «идеологическими картами», которые коллективно производятся и коллективно потребляются, превращая идеологические абстракции в более конкретные переживания, принимающиеся геймерами [25]. Появляются исследования, где изучается применение компьютерных игр в качестве рекрутингового канала в экстремистских организациях [21], что весьма актуально в сфере растущего интереса современных учёных к проблеме сетевого международного терроризма [8]. Даже на примере такого рода научной полемики становится понятно, что обе стороны признают значение фактора субкультур геймеров. Но если есть целевая аудитория со своей особой геймерской субкультурой, то на неё всё равно будут стараться влиять различного плана интересанты – от коммерческого до политического сегмента.

В настоящее время можно говорить о возникновении особой междисциплинарной отрасли Game Studies, где часть авторов работают в сегменте изучения политических технологий, коммуникаций, процессов и явлений. Game Studies представлены рядом аналитических центров, изучающих социальные, культурные, психологические и политические аспекты компьютерных игр. Такие центры есть в Оксфорде, Кембридже, Массачусетском технологическом институте (MIT Media Lab), Университете Нью-Йорка (New York University Game Center), Университете Карнеги – Меллона, МГУ имени М. В. Ломоносова, философском факультете СПбГУ (Лаборатория компьютерных игр). Существует совместная исследовательская группа из канадских учёных Монреальского университета и Университета Макгилла, группа британских исследователей из Кардиффского университета и Университета Глазго, а также из Университета Бата. При этом исследования в сфере компьютерных игр в России отстают от аналогичных западных всего лишь на десять лет.

Солидный академический характер Game Studies придает тот факт, что по тематике компьютерных игр выпускается довольно много научных журналов:

«Game Studies», «Games and Culture», «GAME: The Italian Journal of Game Studies», «International Journal of Computer Games Technology», «The Computer Games Journal», «Eludamos. Journal for Computer Game Culture», «Simulation & Gaming», «Loading...», «Transactions of the Digital Games Research Association (ToDiGRA)», «Homo Ludens Magazine», «Well Played» и др. Соответственно, по этой тематике растёт число статей авторов из области социальных наук. Некоторые перспективы просматриваются и в возможности изучения сетевых игр через призму больших данных и теории самоорганизованной критичности [6]. В этом случае интересны групповое поведение геймеров, их коллективная реакция на некоторые ценности, закладываемые в играх в виде «идеологических карт». В качестве элементов анализа, к примеру, тут может стать режим чатов и комментариев.

### ПРОБЛЕМА МЕТОДОЛОГИИ

Самой важной методологической проблемой современного учёного остаётся определение адекватных научных подходов, с помощью которых можно анализировать степень политизации сетевых многопользовательских игр. Во-первых, есть ряд методов, нацеленных на фиксацию фактов ценностной манипуляции сознанием через сетевые игры, во-вторых, другие подходы помогают обнаружить более глубокие психофизиологические изменения в человеке после многочасовых игр. С 1990-х гг. компьютерные игры пытались изучать с точки зрения нарративного подхода, уделяя основное внимание тексту (Э. Арсет, впоследствии главный редактор журнала «Game Studies», как раз выпустил интересную книгу по этому вопросу – «Кибертекст: перспективы эргодической литературы»). Позже, в 1999 г. уругвайский исследователь Г. Фраска предложил анализировать игры через новый людологический подход, где проблемной областью стал не нарратив, а геймплей – правила игры, соревновательность, выигрыш, прохождение уровней.

Затем возник нередукционистский подход в Game Studies, развиваемый в научных трудах американского учёного И. Богоста. Нередукционистский подход предлагает анализировать цифровые игры одновременно несколькими методами на разных уровнях: восприятия и воздействия на психику (наиболее перспективное направление для политологических разработок Game Studies), интерфейса, функционала, программного кода и игровой платформы [18]. Справедливости ради стоит отметить, что не только подход Богоста дал определённый импульс для проведения научных исследований, в которых анализируются политическая пропаганда и различные манипуляции в компьютерных играх. Ещё раньше голландский культуролог Й. Хейзинга в своём трактате «Homo ludens» (лат. «Человек играющий») высказал тезис, что сама культура имеет в своей основе игровую матрицу, а состязание на деле означает суть игры – «агональный инстинкт» или волю к власти. Также изучаются политические стереотипы в компьютерных играх на международную проблематику [28].

Сравнительно недавно помимо нарративного, людологического и нередуционистского подходов в изучении сетевых игр стал использоваться такой тип научного исследования, как контролируемое рандомизированное испытание. В этом случае анализируют психофизиологическое состояние участников различных контрольных групп геймеров после прохождения ими определённых учёными компьютерных игр. Примером контролируемого рандомизированного испытания может служить недавняя серия экспериментов, инициированных канадскими учёными из Департамента психиатрии Исследовательского центра госпиталя Дуглас при Университете Макгилла и Центра исследований нейропсихологии и сознания Монреальского университета [27]. Один из экспериментов с помощью оборудования МРТ (магнитно-резонансной томографии) показал, что длительная игра в шутеры (игры со стрельбой) улучшает краткосрочную память (геймер может быстрее выхватить пистолет, когда попадает в схожую враждебную ситуацию), но ухудшает память долгосрочную. Как выяснили канадские исследователи, ряд подобных игр приводит к атрофии центра долгосрочной памяти и уменьшению количества серого вещества в гиппокампе человеческого мозга. Гиппокамп отвечает за фильтрацию потоков информации, он участвует в кодировании исторических, политических фактов. Пока исследователи не пришли к окончательным выводам и продолжают свои работы.

Определённую перспективу в исследовании манипуляторских возможностей сетевых компьютерных игр может иметь архетипический подход. Архетип как древний первообраз сохраняет своё значение в коммуникационном воздействии на современного человека по причине своей глубокой укоренённости в бессознательном. Цифровизация не устранила, а наоборот, сделала древнейшие архетипы чрезвычайно распространёнными элементами повседневной жизни благодаря стремительному развитию сетевых форм взаимодействия индивидов, в том числе и посредством многопользовательских компьютерных игр. Согласно идее К. Юнга архетипы в виде универсальных символов, сценариев и сюжетов участвуют в эмоциональном воспроизводстве коллективного опыта [14], а следовательно, можно предположить, что они органично вплетаются в механизм реализации / разрушения политики памяти современных государств. Устоявшейся классификации архетипов не существует. В качестве примеров можно перечислить архетипы Героя, Правителя, Трикстера, Тени, Врага, Огня, Табу [12, с. 174], Неба, Зверя, Трои (Осаждённого Города), Карнавала, Великой Матери, Обновления (Трансформации), Анимы, Анимуса, Мудреца, Божественного Ребёнка, Самости.

Архетипы, механизмом воспроизводства которых интересовались М. Элиаде, А. Гхош, К. Пирсон, Э. Нойманн, стали важным структурным компонентом компьютерных игр. Данные элементы можно использовать как для реализации политики памяти и постепенного формирования поколения патриотически ориентированных граждан, так и для совершенно противоположных целей. Архетипические конструкции, как отмечал М. Элиаде на

примере древних мифов [13], обладают механизмом воспроизводства – и потому становятся органичным элементом современной политической коммуникации [12]. Древнейшие архетипы лежат в разнообразных мягких и жёстких технологиях изменения интерпретации чего-либо – политических стереотипах, мифах и фейках. Важно понимать, что процедуры разрушения исторического и политического сознания применяются гораздо чаще, чем техники патриотической консолидации общества в рамках политики памяти.

### УГРОЗЫ МАНИПУЛЯТИВНЫХ ПРИЁМОВ

Как замечает А. Чепмен, разработчики цифровых игр, использующие в их дизайне факты нашего исторического прошлого, на самом деле не создают ничего принципиально нового, отличающегося от того повествовательного стиля, который используют современные профессиональные историки при написании своих работ. Задача разработчиков – сделать игру доступной, понятной и узнаваемой [19]. Чепмен уверен, что популярные компьютерные игры оказывают серьёзную роль в процессе изменения интерпретации исторических фактов. Военные симуляторы и шутеры от первого лица редко показывают гражданских лиц, особенно женщин и детей, и, как правило, погружают геймера в искусственную среду, пригодную для массового потребления, скрывая реальность, подлинные лишения, драматизм и последствия военных действий, театрализовано романтизируя саму войну. Не зря некоторые исследователи видят угрозу в том, что компьютерные игры практикуют избегание от принятия игроком сложных этических решений при неоднозначной ситуации, называя это «избирательным реализмом» [22].



Рис. 1. Сотрудник НКВД целится в советского солдата. Company of Heroes 2<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Company of Heroes 2 [Электронный ресурс]. URL: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=159229669> (дата обращения: 17.05.2018).

Компьютерные игры постепенно становятся определённой областью политической борьбы. По оценке некоторых авторов, из-за противопоставления различных идейных полей в компьютерных играх на основе сообществ геймеров вполне могут сформироваться целые политические движения [29]. Ярким примером разрушения исторической памяти являются практики использования «образа врага» в целях манипуляции массовым сознанием (рис. 1). К примеру, компьютерная игра разработчиков из Канады *Company of Heroes 2* (изд. SEGA, разработ. Relic Entertainment) в 2013 г. попала в тройку лидеров продаж. Как видно из самого названия игры, разработчики активно использовали древний архетип Героя, на основе которого была создана целая плеяда фейков и политических стереотипов. Ключевым политизированным фейком игры является следующий: «Не бойтесь жертвовать новобранцами. Советская доктрина считала, что ради достижения технических или стратегических целей это вполне допустимо»<sup>2</sup>. Игрок «втягивался» в игровой процесс эмоциональными триггерами, конструируемыми с помощью приёмов исторического повествования – например, персонификации, когда историческое событие передавалось сквозь личное восприятие NPC (англ. *not playing character* – неигровой персонаж).

За основу сюжетной линии были взяты эпические события Великой Отечественной войны – тотального конфликта Советского Союза с нацистской Германией. Между тем архетип Врага целенаправленно смещён с нацистских оккупантов на органы НКВД, которые представлены антагонистами рядовых советских военнослужащих. При этом офицерам Красной армии сообщается архетип Тени, когда они показываются трусами и жестокими садистами одновременно, а советская власть изображена заведомо негативно, в гротескном образе. Складывается ощущение, что фейк ориентирован на формирование ложного убеждения о красноармейцах, что они якобы не могли воевать без страха перед НКВД. Очень схожие технологии стереотипизации применяются в сетевых играх по отношению к жителям Северной Кореи, где их изображают смешными, жестокими и трусливыми одновременно (игра Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory) [26]. При этом в игровых сюжетах северокорейские начальники убивают своих подчинённых из-за беспорядка. Приёмы подобного рода создают благоприятные условия для искажения исторического сознания, раскалывают политическое сознание граждан и угрожают легитимности власти, сплочённости страны.

По признанию зарубежных исследователей [29], в игре *Company of Heroes 2* есть целый ряд стереотипов, рисующих советских солдат аморальными людьми, а американских военных – безупречными героями, чуть ли не с ореолом святости. В игре на древнем архетипе Огня конструируется яркий эмоциональный триггер – даётся возможность играть за красноармейца и

<sup>2</sup> Против россиян, играющих в Battlefield 4, начали вводить «санкции» [Электронный ресурс]. URL: <https://ria.ru/technology/20140421/1004846833.html> (дата обращения: 17.05.2019).



действовать нацистскими приёмами – сжигать мирных советских граждан из огнемета, убивать однополчан, взрывать мосты, вредя своим же товарищам. Таким образом, разрушение исторической памяти происходит путём её переинтерпретации, преодоления архетипа Табу (запрета наносить вред невиновным и слабым).



Рис. 2. Безоружные советские солдаты насильно доставляются НКВД к месту боя в игре Call of Duty 1<sup>3</sup>

Богата стереотипами и фейками игра-шутер *Call of Duty 1*, созданная по мотивам американской киноленты «Враг у ворот». Основной фейк уже можно прочесть в игровом месседже: «Предай своего, ты же русский»<sup>4</sup>. В игре офицеры Красной армии целятся и стреляют в отступающих рядовых, а политруков убивают советские снайперы. Архетип Тени отчётливо виден на примере гипертрофировано показанной переправы во время Сталинградской битвы – рядовых насильственно удерживают, чтобы они сразу не сбежали (рис. 2), не дают адекватного оружия, игрок может заполучить оружие лишь с убитого красноармейца. Представление подобной практики как повсеместной – однозначный фейк.

В шутере *Call of Duty: Modern Warfare 3* архетип Врага уже «навешивается» в качестве негативного ярлыка на современных россиян, которые почему-то нападают на США [5]. Эмоциональный триггер виден на примере возмож-

<sup>3</sup> Call of Duty: история развития и деградации [Электронный ресурс]. URL: [https://www.playground.ru/blogs/other/call\\_of\\_duty\\_istoriya\\_razvitiya\\_i\\_degradatsii-292516](https://www.playground.ru/blogs/other/call_of_duty_istoriya_razvitiya_i_degradatsii-292516) (дата обращения: 17.05.2018).

<sup>4</sup> Русофобия в компьютерных играх [Электронный ресурс]. URL: <https://whatisgood.ru/raznoe/games/rusofobiya-v-kompyuternyx-igrah> (дата обращения: 17.05.2018).

ности сыграть за террориста и расправиться с пассажирами в аэропорту. В основе триггера лежит преодоление архетипа Табу, продолжает создаваться образ Врага – даётся тема войны с русскими захватчиками, нападающими на США. Как видно, через эмоциональный триггер геймеру внушался определённый социальный паттерн – деструктивная модель поведения политического экстремиста.

Встречается вариант политических манипуляций, нацеленных убедить игроков принять приоритет общественной безопасности в ущерб развитию демократических свобод. Жанры, где есть такие манипуляции, самые разные: градостроительные симуляторы, космические стратегии, шутеры, исторические стратегии и т. п. Одним из ранних примеров популяризации такого рода тоталитарного Паноптикума может служить градостроительный симулятор Vigilance 1.0. В круг задач игрока входят – наблюдение за поведением виртуальных жителей мегаполиса, моральная цензура их поступков, наказание нарушающих общепринятые предписания [18, p. 109–112].



Рис. 3. Перенос милитаристского стереотипа в будущее на примере космической битвы в игре Stellaris<sup>5</sup>

Однако в настоящее время больше геймеров привлекают многопользовательские космооперы (симуляторы космических стратегий), наряду с авиасимуляторами использующие архетип Неба. Например, игра шведских разработчиков *Stellaris*, вышедшая в 2016 г., даёт возможность игрокам создать межзвёздное государство, управляя тенденциями федерализации (фор-

<sup>5</sup> Stellaris Most Insanely Big Battle Ever [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=CMuoQkxClIc> (дата обращения: 17.06.2019).

мируя пропорцию в управлении между центром и субъектами федерации и приводя её к балансу в рамках выбранного политического режима). Тем самым параллельно активизируется отдельный архетип Правителя. Предлагается несколько политических режимов (автократии – военная диктатура, божественный мандат, деспотическая гегемония, просвещённая монархия, деспотическая империя; олигархии – плутократическая олигархия, хунта, теократическая олигархия, научный директорат, мирная бюрократия; демократии – представительная демократия, прямая демократия, теократическая республика, военная республика, моральная демократия), основанных на определённых стереотипах: индивидуалисты отрицают геноцид и рабство, ксенофобы не любят соседей и т. п. Во многих случаях активизируется архетип Врага. Так, можно не воевать, а строить на планетах фракции спиритуалистов, модули управления разумом, сносить храмы и развивать робототехнику, формируя авторитаризм и популяризируя рост материалистов, переманивая их на свою сторону.

Игра *Stellaris* целиком построена на политических стереотипах – диктатуры могут не избирать лидеров, практиковать рабство, а демократии почему-то не способны активно вмешиваться в дела своего населения (более счастливого по сравнению с диктатурами), вместо этого переключаясь на дипломатические отношения<sup>6</sup>. Параллельно продвигается милитаристский стереотип, согласно которому свои проблемы лучше решить радикальным способом – начав войну против соседей (рис. 3). Но внедрение такого милитаристского стереотипа связано не только с архетипом Огня, но и с типичным фейком, согласно которому военная экспансия, экономическая стабильность, безопасность важнее демократии, суверенитета других государств и прав иных цивилизаций. Тем не менее как раз умелое сочетание демократии и безопасности – это и есть искусство политики.

Крайняя стереотипность такой игры, воспитывающей модель агрессивного разрешения проблемных ситуаций, видна также в активном прогнозе – переносе существующего типа социально-политических отношений в далёкое будущее. Однако то, что развитая цивилизация, способная в будущем пересекать огромные пространства галактики, будет сохранять известные нам типы политических режимов и пытаться постоянно воевать за ресурсы, – всего лишь предвзятая версия, но вовсе не факт.

Колоссальные риски появляются по мере всё большей заинтересованности террористических и экстремистских групп в многопользовательских компьютерных играх. ИГИЛ, как террористическая организация, запрещённая в России, пытается адаптировать уже существующие игры (к примеру, из линейки GTA) для вербовки молодых людей, увлекающихся агрессивными

<sup>6</sup> Баранов Е. Космос, который нам нужен. Обзор *Stellaris* [Электронный ресурс]. URL: [https://www.igromania.ru/article/27779/Kosmos\\_kotoryy\\_nam\\_nuzhen\\_Obzor\\_Stellaris.html](https://www.igromania.ru/article/27779/Kosmos_kotoryy_nam_nuzhen_Obzor_Stellaris.html) (дата обращения: 15.06.2019).

шутерами и попадающих под влияние захватывающего реалистичного симулятора боевых операций [24]. Американский патриотизм здесь меняется на стереотипизацию мученичества, обращающегося к архетипу Трои (Осаждённого Города). А. Аль-Раби пишет, что компьютерные игры рекламируются террористами через видеохостинг *YouTube*, где самые разные комментарии, в том числе и антитеррористические, только создают ажиотаж вокруг данной организации, интерес подогревается также троллями и провокаторами [15]. Нередко в таких адаптациях для вербовки молодёжи в радикальные организации муссируются архетипы Героя и Огня. Такое любопытство политических акторов по отношению к компьютерным играм можно объяснить тезисом С. Хантингтона [10, с. 357–360], согласно которому идентичности народов западных и исламских стран стали более заметными лишь при усилении их противостояния. Хантингтон прямо указывает на тот факт, что по этой причине западные круги заинтересованы в эскалации конфликтов с мусульманами.

### ПОТЕНЦИАЛЫ ДЛЯ ПОЛИТИКИ ПАМЯТИ

По мнению А. Чепмена, компьютерные игры на историческую тематику можно рассматривать как часть пост-памяти, позволяющей следующему (или более позднему) поколению переживать травмирующие события страны, которые произошли до его рождения; другие исследователи уже серьёзно рассуждают о потенциале игр в стимулировании гражданской активности [20, с. 42]. Вместе с тем М. Шулске замечает, что во многих популярных компьютерных играх заложены так называемые «идеологические карты» с определёнными ценностями, предназначенными для геймеров [25]. Благодаря механизму «идеологических карт» политический интересант может пытаться воздействовать на систему ценностных координат целевых аудиторий геймеров, даже если их представители в основной своей массе абстрагируются от активной политической жизни и никогда не проявляют чёткой гражданской позиции.

Соединённые Штаты накопили основательный опыт по созданию «идеологических карт» в сетевых компьютерных играх для реализации своей политики памяти. Например, Министерство обороны уже давно, с 2002 г. является заказчиком популярной игровой линейки *America's Army*, которая пропагандирует положительный образ армейской жизни в вооружённых силах. Игра находится в свободном доступе, ориентирована на подростковую аудиторию, предлагает игрокам выполнять задания в самых разных географических локациях и постоянно пополняется новыми полями боя и интересными миссиями. «Идеологическая карта» данной игры предполагает набор определённых ценностей – американская армия показана профессиональной и самой лучшей, американские солдаты изображены в качестве светлой силы с понятиями чести, долга (архетип Героя), противостоящей террористическим организациям, которым «навешиваются» архетипы Врага и Тени.

Любопытно, что в «идеологической карте» *America's Army* не разрушается, а всячески оберегается архетип Табу – нарушение моральных запретов немедленно приводит к поражению в системе балльной оценки игрока, предполагая направление в виртуальную тюрьму и снижение «баллов чести» [25]. Поэтому игрок во время ситуаций имитации боевых действий ни в коем случае не должен поднимать оружие против мирных граждан и выступать против соратников. В некотором смысле игра поддерживает чувства патриотизма, сплочённости, самоограничения, гражданской консолидации, служа механизмом вербовки в американскую армию.



Рис. 4. Групповой турнир сетевой игры World of Tanks<sup>7</sup>

Многопользовательская игра *World of Tanks*, разработанная белорусской фирмой, являет собой танковый симулятор с миссиями времён Второй мировой войны. Есть русскоязычный, североамериканский, европейский и китайский сайты этой популярной в мире игры. Отдельное внимание создатели уделяют именно исторической объективности в плане достоверности военной техники, для чего проводятся консультации с научными экспертами. Эмоциональные триггеры, вовлекающие игроков в симуляцию боя, формируются на базе удачно сочетаемых архетипов Героя, Врага и Огня. Сетевая коммуникация между игроками поддерживается через онлайн-чат или голосовую связь.

Недостаточная результативность одиночек провоцирует их объединяться в целые команды. Есть даже соревнования и групповые турниры по такого рода играм (рис. 4). Интересно, что отдельные исследователи замечают некоторое сходство *World of Tanks* с американскими играми в плане при-

<sup>7</sup> Клановая потасовка. Групповой этап [Электронный ресурс]. URL: <https://playvod.ru/video/55197> (дата обращения: 17.06.2019).

дания сюжету стилистики эстетического повествования, чтобы разбудить у игроков чувства ностальгии и патриотизма [29]. Причём авторы указывают на связь политики памяти с образом технологического доминирования.

Группа британских исследователей из Университета Бата выделяет три подхода к формированию политики памяти в процессе создания современных сетевых игр: антагонистический, космополитический и агонический. При антагонистическом, по их мнению, создаётся бинарная оппозиция и подчёркивается образ Врага. О подобной архетипической оппозиции «друг / враг» в своё время писал К. Шмитт, усматривая в ней универсальный механизм формирования политического [11, с. 301]. Учёные считают такой подход неприемлемым, так как он питает ненависть и воспроизводит политические стереотипы по примеру «США – добро, а иные – зло», причём под последними могут подразумеваться как члены национальных сообществ, так и мигранты. Космополитического подхода, когда через игры стараются разрядить националистический дискурс, фокусируясь лишь на положении «инога», проблемах жертвы, также недостаточно, как считают эти учёные.

Британские авторы предлагают третий, агонический подход, означающий стимулирование через игру размышлений о социально-политических темах для лучшей рефлексии и понимания происходящего. На примерах игр *Endless Blitz* и *Umschlag '43* учёные предлагают формировать уважение политических противников друг к другу через создание единого символического пространства и принятие демократических ценностей, сочетающихся с возможностью борьбы за гегемонию [16]. К примеру, в *Endless Blitz* восстанавливается атмосфера Второй мировой войны, где один игрок берёт сторону союзников, чтобы бомбить немецкий Рур, а другой действует в качестве немецкого офицера, проводящего эвакуацию. В игре поднимаются весьма сложные этические вопросы – кого считать героем, а кого преступником? Так, бомбардировщик может принять решение игнорировать приказы союзного командования, а офицер эвакуации должен принять решение, кто наиболее важен для спасения. Такие процедуры, по мнению авторов проекта, воспитывают сочувствие к другим, оппонентам через игровой процесс.

Однако в проекте британцев есть элементы утопичности. Если предположить, что геймер принимает парадигму постоянного сомнения в своей причастности к определённым ценностям, стране, цивилизации, он может пережить кризис своей социальной идентичности. Одновременно надо принимать во внимание тот факт, что многопользовательские игры по причине своей сетевой природы всё больше становятся ареной для информационных войн и операций, в основе которых могут быть геополитические конфликты, а также более глубинные цивилизационные противоречия. Во-первых, даже если какая-либо группа геймеров примет за основу своей субкультуры увлечение играми с агоническим подходом, нужно осознавать, что сохраняются группы геймеров и хакеров с иными ценностными ориентациями.

Отсюда неизбежны конфликты и, как минимум, новые приёмы убеждения. Во-вторых, агонический подход никак не решает проблемы патриотического воспитания и проекта гражданской консолидации посредством сетевых игр. Такие страны, как Россия, США, Китай, Индия и Бразилия, чье существование обусловлено геополитической конъюнктурой и определёнными цивилизационными кодами, всегда будут иметь собственные интересы, внешнеполитических соперников и сталкиваться с рисками социально-политических противоречий. Паттерн постоянного сомнения не только разрушает идентичность, он может усилить гражданскую пассивность, безответственность и абсентеизм в геймерской среде. Мало того, культивация постоянного сомнения и практики протеста против своей же идентичности, государства, политического и военного руководства играет на руку стратегическим соперникам, нацеленным на пропаганду пораженческих настроений среди населения через техники информационно-психологических манипуляций.

### ВЫВОДЫ

Сетевые игры стали важной компонентой информационных войн и средств формирования / разрушения исторического и политического сознания. Любое государство, игнорирующее потенциалы реализации политики памяти через сетевые компьютерные игры, прежде всего ставит под удар своё население, особенно представителей молодёжной аудитории, среди которой – наибольшее число геймеров. Как показал анализ, даже те сетевые компьютерные игры, которые не финансируются напрямую государством, часто обращаются к древнейшим образам – архетипам Героя, Правителя, Мудреца, Тени, Огня, Неба, Трои, Табу, Врага, желая на как можно более долгое время погрузить игрока в процесс игры, а следовательно, провоцируя его покупать игровые продолжения. Тем не менее, несмотря на свою нейтральность, архетипы служат «строительными кирпичиками» в различных формах технологий изменения интерпретации исторических фактов и политической картины мира – от жёстких манипуляций в виде фейков до стереотипов, более мягкой разновидности воздействия на массовое сознание. Отсюда вывод, что архетипы следует применять при формировании и реализации политики памяти.

Единая историческая память может стать основой для зрелого политического сознания, более прочной гражданской идентичности, возвысить индивидов над острыми социально-политическими, религиозными, этническими и другими противоречиями. Заодно актуализируется проблематика тех духовных регуляторов [1], которые должны быть учтены при создании «идеологических карт» как основных элементов политики памяти. Если же государство в условиях современной цифровизации не будет уделять достаточного внимания такому каналу реализации политики памяти, как компьютерные игры, то им воспользуются в собственных целях иные политические акторы – от зарубежных до террористических.

На данный момент сетевые компьютерные игры по причине своей многопользовательской природы могут рассматриваться как полноценный вид политической коммуникации, а следовательно, и транслятор различных смыслов, ценностей и месседжей, в том числе исторических мифов, политических стереотипов и грубых фейков, способных стравливать группы граждан по политическим, социальным, религиозным, национальным, расовым и культурным признакам. Чтобы избежать такого драматичного варианта, современное государство должно уходить от парадигмы односторонней цифровизации с шаблонным заимствованием зарубежных приёмов электронной политической коммуникации к парадигме контролируемой цифровизации, основанной на учёте собственной политической культуры и ценностей, фундаментом которых должны стать всё те же архетипы.

### ЛИТЕРАТУРА

1. Абрамов А. В. К вопросу о духовных регуляторах политической жизни современного российского общества // Журнал политических исследований. 2017. Т. 1. № 3. С. 136–148.
2. Алексеев Р. А. Гражданское общество. Проблемы становления и развития в России (правовой аспект). М.: ИИУ МГОУ, 2013. 94 с.
3. 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.
4. Гришин О. Е., Иглин Д. А. Компьютерные игры как элемент массовой политической культуры и коммуникации // PolitBook. 2015. № 1. С. 127–145.
5. Демин К. А., Пушкарева И. Н., Тагильцева Ю. Р. Компьютерные игры военного жанра как элемент пропаганды в информационной войне России и США // Политическая лингвистика. 2016. № 5 (59). С. 110–116.
6. Жуков Д. С. Проблемы и возможности больших данных для изучения самоорганизованной критичности в социальных медиа // Журнал политических исследований. 2019. Т. 3. № 1. С. 27–39.
7. Информационная эпоха: вызовы человеку / под ред. И. А. Алексеевой, А. Ю. Сидорова. М.: РОССПЭН, 2010. 335 с.
8. Курьялев К. П., Курбанов Р. М. Понятие «международный терроризм» согласно конструктивистской школе международных отношений // Журнал политических исследований. 2019. Т. 3. № 1. С. 76–82.
9. Матюхин А. В. Русская анархо-федералистская утопия: «Вольный город» А. А. Карелина // Журнал политических исследований. 2018. Т. 2. № 4. С. 41–47.
10. Хантингтон С. Столкновение цивилизаций / пер. с англ. Т. Велимеева. М.: АСТ, 2018. 640 с.
11. Шмитт К. Понятие политического / пер. с нем. А. Ф. Филиппова, А. П. Шурбылева, Ю. Ю. Коринца. СПб.: Наука, 2016. 568 с.
12. Шомова С. А. От мистерии до стрит-арта. Очерки об архетипах культуры в политической коммуникации. М.: Издательство ВШЭ, 2016. 262 с.



13. Элиаде М. Аспекты мифа / пер. с фр. В. П. Большаков. 6-е изд. М.: Академический проект, 2017. 235 с.
14. Юнг К. Г. Структура психики и архетипы / пер. с нем. Т. А. Ребеко. 4-е изд. М.: Академический проект, 2015. 326 с.
15. Al-Rawi A. Video games, terrorism, and ISIS's Jihad 3.0 // *Terrorism and Political Violence*. 2018. Vol. 30. Iss. 4. P. 740–760. DOI: 10.1080/09546553.2016.1207633
16. Angeli D. de, Finnegan D. J., Scott L., Loe N. St., Bull A., O'Neill E. Agonistic Games: Multiperspective and Unsettling Games for a Social Change // *CHI PLAY'18 Extended Abstracts*. 2018. Oct. 28–31. P. 103–108.
17. Bogost J. Videogames and Ideological Frames // *Popular Communication*. 2006. № 4 (3). P. 165–183.
18. Bogost J. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. London: The MIT Press Cambridge, 2010. 464 p.
19. Chapman A. *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York: Routledge, 2016. 302 p.
20. Kahne J., Middaugh E., Evans C. *The Civic Potential of Video Games*. London: The MIT Press Cambridge, 2009. 94 p.
21. Lakomy M. Let's Play a Video Game: Jihadi Propaganda in the World of Electronic Entertainment // *Studies in Conflict & Terrorism*. 2019. Vol. 42. Iss. 4. P. 383–406. DOI: 10.1080/1057610X.2017.1385903.
22. Pötzsch H. Selective Realism: Filtering Experiences of War and Violence in First- and Third-Person Shooters // *Games & Culture*. 2017. Vol. 12. Iss. 2. P. 156–178.
23. Raessens J. *Homo Ludens 2.0: The Ludic Turn in Media Theory*. Utrecht: Universiteit Utrecht, 2010. 36 p.
24. 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
25. Schulzke M. Military videogames and the future of ideological warfare // *The British Journal of Politics and International Relations*. 2017. Vol. 19. Iss. 3. P. 609–626.
26. Spokes M. The Democratic People's Republic of Korea, Procedural Rhetoric and the Military-Entertainment Complex: Two Case Studies from the War on Terror [Электронный ресурс] // *Media, War & Conflict*. 2019. May 23. URL: <https://ray.yorksj.ac.uk/id/eprint/3670/3/MW&C%20Sub.pdf> (дата обращения: 07.06.2019).
27. West G. L., Konishi K., Diarra M., Benady-Chorney J., Drisdelle B. L., Dahmani L., Sodums D. J., Lepore F., Jolicoeur P., Bohbot V. D. Impact of video games on plasticity of the hippocampus // *Molecular Psychiatry*. 2017. Vol. 2. № 1. P. 1–9. DOI: 10.1038/mp.2017.155
28. Zamaróczy N. de. Are We What We Play? Global Politics in Historical Strategy Computer Games // *International Studies Perspectives*. 2017. Vol. 18. Iss. 2. P. 155–174. DOI: 10.1093/isp/ekv010
29. 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. Abramov A. V. [On the issue of spiritual regulators of the political life of modern Russian society]. In: *Zhurnal politicheskikh issledovaniy* [Journal of Political Research], 2017, vol. 1, no. 3, pp. 136–148.
2. Alekseev R. A. *Grazhdanskoe obshchestvo. Problemy stanovleniya i razvitiya v Rossii (pravovoy aspekt)* [Civil society. Problems of formation and development in Russia (legal aspect)]. Moscow, MRSU Ed. off. Publ., 2013. 94 p.
3. Belov S. I. [Computer games as a tool for implementing the policy of memory (on the example of the display of the events of the Great Patriotic War in video games)]. In: *Vestnik Rossiiskogo universiteta druzhby narodov. Seriya: Politologiya* [Bulletin of the Peoples' Friendship University of Russia. Series: Political Science], 2018, vol. 20, no. 1, pp. 96–104.
4. Grishin O. E., Iglin D. A. [Computer games as an element of mass political culture and communication]. In: *PolitBook*, 2015, no. 1, pp. 127–145.
5. Demin K. A., Pushkareva I. N., Tagil'tseva Yu. R. [Computer games of the military genre as an element of propaganda in the information war of Russia and the United States]. In: *Politicheskaya lingvistika* [Political linguistics], 2016, vol. 5, no. 59, pp. 110–116.
6. Zhukov D. S. [Problems and possibilities of big data for studying self-organized criticality in social media]. In: *Zhurnal politicheskikh issledovaniy* [Journal of Political Research], 2019, vol. 3, no. 1, pp. 27–39.
7. Alekseeva I. A., Sidorov A. Yu., eds. *Informatsionnaya epokha: vyzovy cheloveku* [Information Age: challenges for a man]. Moscow, ROSSPEN Publ., 2010. 335 p.
8. Kurylev K. P., Kurbanov R. M. [The concept of "international terrorism" according to the constructivist school of international relations]. In: *Zhurnal politicheskikh issledovaniy* [Journal of Political Research], 2019, vol. 3, no. 1, pp. 76–82.
9. Matyukhin A. V. [Russian anarcho-federalist utopia: "Free City" by A. A. Karelin]. In: *Zhurnal politicheskikh issledovaniy* [Journal of Political Research], 2018, vol. 2, no. 4, pp. 41–47.
10. Huntington S. *Stolknovenie tsivilizatsiy* [The Clash of Civilizations]. Moscow, AST Publ., 2018. 640 p.
11. Shmitt K. *Ponyatie politicheskogo* [The concept of the political]. St. Petersburg, 2016. 568 p.
12. Shomova S. A. *Ot misterii do strit-arta. Ocherki ob arkhetypakh kul'tury v politicheskoy kommunikatsii* [From mystery to street art. Essays on the archetypes of culture in political communication]. Moscow, Higher School of Economics Publishing House, 2016. 262 p.
13. Eliade M. *Aspekty mifa* [Aspects of Myth]. Moscow, Academic project, 2017. 235 p.
14. Jung K. G. *Struktura psikhiki i arkhetypy* [The structure of the psyche and archetypes]. Moscow, Academic project Publ., 2015. 326 p.
15. Al-Rawi A. Video games, terrorism, and ISIS's Jihad 3.0. In: *Terrorism and Political Violence*, 2018, vol 30, no. 4, pp. 740–760. DOI: 10.1080/09546553.2016.1207633
16. Angeli D. de, Finnegan D. J., Scott L., Loe N. St., Bull A., O'Neill E. Agonistic Games: Multiperspective and Unsettling Games for a Social Change. In: *CHI PLAY'18 Extended Abstracts*, 2018, Oct. 28–31, pp. 103–108.

17. Bogost J. Videogames and Ideological Frames. In: *Popular Communication*, 2006, no. 4 (3), pp. 165–183.
18. Bogost J. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. London, The MIT Press Cambridge, 2010. 464 p.
19. Chapman A. *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York, Routledge, 2016. 302 p.
20. Kahne J., Middaugh E., Evans C. *The Civic Potential of Video Games*. London, The MIT Press Cambridge, 2009. 94 p.
21. Lakomy M. Let's Play a Video Game: Jihadi Propaganda in the World of Electronic Entertainment. In: *Studies in Conflict & Terrorism*, 2019, vol. 42, no. 4, pp. 383–406. DOI: 10.1080/1057610X.2017.1385903
22. Pötzsch H. Selective Realism: Filtering Experiences of War and Violence in First- and Third-Person Shooters. In: *Games & Culture*, 2017, vol. 12, no. 2, pp. 156–178.
23. Raessens J. *Homo Ludens 2.0: The Ludic Turn in Media Theory*. Utrecht, Universiteit Utrecht, 2010. 36 p.
24. Saber D., Webber N. This is our Call of Duty': hegemony, history and resistant videogames in the Middle East. In: *Media, Culture & Society*, 2017, vol. 39, no. 1, pp. 77–93. DOI: 10.1177/0163443716672297
25. Schulzke M. Military videogames and the future of ideological warfare. In: *The British Journal of Politics and International Relations*, 2017, vol. 19, no. 3, pp. 609–626.
26. Spokes M. The Democratic People's Republic of Korea, Procedural Rhetoric and the Military-Entertainment Complex: Two Case Studies from the War on Terror. In: *Media, War & Conflict*, 2019, May 23. Available at: <https://ray.yorksj.ac.uk/id/eprint/3670/3/MW&C%20Sub.pdf> (accessed: 07.06.2019).
27. West G. L., Konishi K., Diarra M., Benady-Chorney J., Drisdelle B. L., Dahmani L., Sodums D. J., Lepore F., Jolicoeur P., Bohbot V. D. Impact of video games on plasticity of the hippocampus. In: *Molecular Psychiatry*, 2017, vol. 2, no. 1, pp. 1–9. DOI: 10.1038/mp.2017.155
28. Zamaróczy N. de. Are We What We Play? Global Politics in Historical Strategy Computer Games. In: *International Studies Perspectives*, 2017, vol. 18, no. 2, pp. 155–174. DOI: 10.1093/isp/ekv010
29. Zamaróczy N. de. Are We What We Play? Global Politics in Historical Strategy Computer Games. In: *International Studies Perspectives*, 2017, vol. 18, no. 2, pp. 155–174. DOI: 10.1093/isp/ekv010

## ДАТА ПУБЛИКАЦИИ

Статья поступила в редакцию: 19.06.2019

Статья размещена на сайте: 19.09.2019

## БЛАГОДАРНОСТИ / ACKNOWLEDGMENTS

Работа выполнена при поддержке Московского государственного областного университета по внутриуниверситетскому гранту «Сетевые компьютерные игры как механизм реализации политики памяти: технологии и модели» 2019 г.

This work was supported by the Moscow Region State University on an internal university grant «Network computer games as a mechanism for implementing the memory policy: technologies and models» in 2019.

## ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ / INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

*Федорченко Сергей Николаевич* – кандидат политических наук, доцент, доцент кафедры политологии и права, заместитель декана факультета истории, политологии и права по научной работе Московского государственного областного университета, главный редактор «Журнала политических исследований»; e-mail: sn.fedorchenko@mgou.ru

*Тедиков Дмитрий Олегович* – студент факультета истории, политологии и права Московского государственного областного университета; e-mail: dimatedikov@yandex.ru

*Теслюк Константин Владимирович* – студент факультета истории, политологии и права Московского государственного областного университета; e-mail: teslyuk-2012@mail.ru

*Маркарян Роберт Артёмович* – студент факультета истории, политологии и права Московского государственного областного университета; e-mail: coolcoolguy972@gmail.com

*Sergey N. Fedorchenko* – PhD in Political Sciences, Associate Professor at the Department of Political Science and Law, Deputy Dean in the direction of Scientific Work at the Faculty of History, Political Science and Law, Moscow Region State University, Editor-in-Chief of the “Journal of Political Research”; e-mail: sn.fedorchenko@mgou.ru

*Dmitry O. Tedikov* – student of the Faculty of History, Political Science and Law, Moscow Region State University; e-mail: dimatedikov@yandex.ru

*Konstantin V. Teslyuk* – student of the Faculty of History, Political Science and Law, Moscow Region State University; e-mail: teslyuk-2012@mail.ru

*Robert A. Markaryan* – student of the Faculty of History, the Department of Political Science and Law, Moscow Region State University; e-mail: coolcoolguy972@gmail.com

## ПРАВИЛЬНАЯ ССЫЛКА НА СТАТЬЮ / FOR CITATION

Сетевые компьютерные игры в эпоху цифровизации: новые угрозы или потенциалы для реализации политики памяти? / С. Н. Федорченко, Д. О. Тедиков, К. В. Теслюк, Р. А. Маркарян // Вестник Московского государственного областного университета (электронный журнал). 2019. № 3. URL: [www.evestnik-mgou.ru](http://www.evestnik-mgou.ru)

Fedorchenko S. N., Tedikov D. O., Teslyuk K. V., Markaryan R. A. Network computer games in the epoch of digitalization: new threats or potentials for implementing memory policies? In: Bulletin of Moscow Region State University (e-journal), 2019, no. 3. Available at: [www.evestnik-mgou.ru](http://www.evestnik-mgou.ru)