

Секция «Стратегические коммуникации в экономике и политике в эпоху  
информационного общества»

## Видеоигры как инструмент "мягкой силы"

Научный руководитель – Наумов Александр Олегович

*Демин Дмитрий Владимирович*

*Аспирант*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет  
государственного управления, Кафедра истории государственного и муниципального  
управления, Москва, Россия  
*E-mail: ivioa4@mail.ru*

В научной литературе, посвящённой публичной дипломатии, отражено значение таких составляющих массовой культуры, как фильмы, телесериалы, спорт, продукция фаст-фуда, музыка, музыкальный шоу-бизнес и др. Но совершенно упускается из виду такое направление, как видеоигры. Хотя видеоигры включены, как один из показателей стратегии «мягкой силы» государства в индекс RGMs («Rapid-growth markets soft power index») [3]. Видеоигры - это феномен XX века. Не предсказанные ни учеными, ни фантастами, созданные случайно, они прошли долгий путь от незатейливого эксперимента до спортивной дисциплины (киберспорт). В 2011 году Национальный фонд поддержки искусств США (National Endowment for the Arts, NEA) признал видеоигры видом искусства и учредил грант для их поддержки [5].

По статистике в России активными геймерами по разным оценкам (весьма примерным) являются около 45 млн человек. Среди них 42% имеют высшее образование. Самая большая возрастная группа - от 25 до 34 лет [4]. Иными словами, основной аудиторией видеоигр являются вовсе не школьники или маргиналы.

С точки зрения концепции «мягкой силы» видеоигры являются крайне эффективным инструментом для оказания влияния на сознание. Создатель игры может построить её на любом сюжете, внедрить в неё любой нарратив. Видеоигры позволяют оказывать влияние на огромную аудиторию, как отечественную, так и за рубежом, незаметно проникая в каждый дом через все границы. Видеоигры являются «удобным каналом для трансляции идеологических образов и штампов» [2], так как они воздействуют на подсознание, а у представителей подрастающего поколения, которые в них играют, «идеологические и политические пристрастия в значительной степени ещё не определены» [2]. Видеоигры могут создавать не только положительные образы, но и образы врага, как это было сделано в серии игр «Command & Conquer: Red Alert». В них транслируется альтернативная история, в которой не фашистская Германия нападает на СССР, а СССР нападает на Европу. Основной нарратив серии заключается в том, что «первый враг свободного мира - русские» [1].

В чём может заключаться опасность видеоигр для Российской Федерации? Видеоигры могут быть использованы для нанесения имиджевых потерь России. Отечественные специалисты давно говорят о тревожной тенденции занижения вклада СССР в победу во Второй мировой войне. Компьютерные игры вносят свою лепту в эту тенденцию. Видеоигры уже сейчас являются инструментом формирования мышления миллионов людей. Некоторые эксперты считают, что в скором времени они перехватят пальму первенства по оказанию влияния на человечество у Голливуда.

Представляется разумным, что Правительству Российской Федерации следует уделить внимание разработке качественных отечественных видеоигр. Необходимо создать

фонд, который будет поддерживать разработку видеоигр, способствующих продвижения стратегии «мягкой силы» России и авторитет российской власти.

### Источники и литература

- 1) Алексеева И.Ю. Социальная роль научного знания в контексте постиндустриальной идеологии // Вестник РФФИ. 1999. - № 3.
- 2) Белянцев А.Е. Герштейн И.З. Образ страны через компьютерную игру: историко-политический аспект // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского, 2010. - № 6. - С. 280.
- 3) Ефанова Е. В. Инструменты «мягкой силы» во внешней политике государства // Вестник РУДН. Серия: Политология. 2018. - № 3. - С. 423.
- 4) Исследование Mail.Ru Group: профиль российского геймера <https://corp.mail.ru/ru/press/infograph/9576/>; Аудитория геймеров: в чём соль? <https://www.byyd.me/ru/blog/2017/04/auditorija-gejmerov-v-chjom-sol/>
- 5) A New High Score for Video Games? NEA Declares Them Art // <https://www.blouinar.tinfo.com/contemporary-arts/article/37636-a-new-high-score-for-video-games-nea-declares-them-art>