

## ВИДЕОИГРЫ КАК ИНСТРУМЕНТ ФОРМИРОВАНИЯ МАССОВОГО СОЗНАНИЯ

© СТРОКОВА М.И., 2024

СТРОКОВА Марина Игоревна, старший лаборант-исследователь группы подготовки книжных изданий научно-издательского отдела.

Национальный исследовательский институт мировой экономики и международных отношений имени Е.М. Примакова РАН, РФ, 117997 Москва, Профсоюзная, 23 ([strokova.m.i@imemo.ru](mailto:strokova.m.i@imemo.ru)), ORCID: 0000-0001-8882-022X

---

Строкова массового 2024, № 4,	М.И. сознания. сс. 43-56.	Видеоигры как инструмент Анализ и прогноз. Журнал	формирования ИМЭМО РАН, EDN: GMEIWK
-------------------------------------	---------------------------------	--	---

---

DOI: 10.20542/afij-2024-4-43-56

EDN: GMEIWK

УДК: 32+327.8+79

Поступила в редакцию 31.07.2024.

После доработки 02.09.2024.

Принята к публикации 25.10.2024.

Индустрия видеоигр продолжает стремительно развиваться с технологической и экономической точек зрения, став главной отраслью индустрии развлечений по общей прибыли. Кроме того, формируется полноценная научная дисциплина, лудология (от греч. *ludus* – “игра”), однако этому направлению уделяется мало внимания специалистами в области международных отношений. За счет процессов проецирования и иммерсии, более выраженным чем при потреблении других форм медиаконтента, игры оказывают большее эмоциональное и психологическое воздействие на человека. Выведенные в них положительные или же отрицательные образы играют роль в стереотипизации. Видеоигры могут формировать определенное отношение не только к конкретным странам, народам и социальным группам, но и к феноменам и событиям настоящего и прошлого (например, к колониальной политике), стать платформой для политических высказываний и манипуляций. Их действие может проходить по сценарию альтернативной истории, или лишь их отдельные элементы могут напоминать реальную действительность, но все это участвует в формировании ассоциаций, стереотипов, образов, мифов и, как следствие, массового сознания. Национальные государства и другие акторы только начинают осознанно использовать видеоигры как инструмент “мягкой силы” и публичной дипломатии, одновременно с этим развиваются механизмы государственной поддержки игровой индустрии и механизмы ее регулирования, в том числе в Российской Федерации.

**Ключевые слова:** видеоигры, “мягкая сила”, стереотипизация, массовое сознание, манипуляция массовым сознанием, исторический нарратив, альтернативная история.

**Конфликт интересов:** автор заявляет об отсутствии конфликта интересов финансового и нефинансового характера.

**Финансирование:** авторы заявляют об отсутствии внешнего финансирования.



Контент доступен под лицензией [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

VIDEO GAMES AS AN INSTRUMENT OF MASS  
CONSCIOUSNESS FORMATION

Received 31.07.2024. Revised 02.09.2024. Accepted 25.10.2024.

Marina I. STROKOVA ([strokova.m.i@imemo.ru](mailto:strokova.m.i@imemo.ru)), ORCID: 0000-0001-8882-022X,  
Primakov National Research Institute of World Economy and International Relations Russian  
Academy of Sciences (IMEMO), 23, Profsoyuznaya Str., Moscow 117997, Russian Federation.

Video game industry continues to develop rapidly both technically and economically, and it is now the main part within media industry in terms of overall revenue. Moreover, a whole new science is emerging – ludology (from Greek ludus, ‘game’), which does not receive a lot of attention from specialists in international studies. Due to the processes of projection and emersion that are more distinct than in other types of media content, games have a more profound emotional and psychological influence on a person. Images depicted there – positive or negative – play a part in stereotyping. Video games are able to form a certain attitude not only to a country, nation or a social group, but also to phenomena and events, past and present (i.e., to colonial policies), they can be a platform for political speeches and manipulations. A story in them may be an alternative history with only some elements close to the objective reality, however, they contribute to the formation of associations, stereotypes, images, myths and, as a result, to the mass consciousness formation. Nation states and other actors are only starting to strategically use video games as a ‘soft power’ and public diplomacy tools, all while governmental support to the gaming industry and regulatory mechanisms are emerging, in the Russian Federation as well.

**Keywords:** video games, ‘soft’ power, stereotyping, mass consciousness, mass consciousness manipulation, historical narrative, alternative history.

**About the author:**

Marina I. STROKOVA – Senior Research Assistant, Book Preparation Group, Scientific-Publishing Department.

**Competing interests:** no potential competing financial or non-financial interest was reported by the author.

**Funding:** no funding was received for conducting this study.

**For citation:** Strokova M.I. Video Games as an Instrument of Mass Consciousness Formation. Analysis and Forecasting. IMEMO Journal, 2024, no. 4, pp. 43-56. DOI: 10.20542/afj-2024-4-43-56 EDN: GMEIWK

Жизнь имитирует искусство гораздо больше,  
чем искусство – жизнь.  
Оскар Уайлд  
(эссе “Упадок искусства лжи”, 1889 г.)

## ВВЕДЕНИЕ

Впервые термин “массовое сознание” встречается в книге французского ученого Гюстава Лебона “Психология народов и масс” [1], опубликованной в 1895 г. Лебон считал, что сознание индивида в группах подавляется, а доминирует сознание “массы”, которое единогласно, эмоционально и интеллектуально слабо. Как группы он выделял “расы”, имея в виду сообщества, объединенные общей культурой (англосаксонская раса, латинская раса). Еще тогда Лебон отмечал влияние циркуляции новостных газет на создание масс как нового субъекта политики, при этом они необязательно должны состоять из людей, живущих близко друг от друга.

В дальнейшем проблемы массового сознания и массового поведения оказались в фокусе внимания политологов, политических психологов и социологов в контексте изучения взаимосвязи и взаимоотношений человека и общества, мотивации в общественных отношениях, а также знаний, ценностей, образов, настроений и эмоций в психологии индивидов и социальных групп (см., например, [2]). Цифровизация общества, создание и усложнение глобального цифрового пространства, появление новых медиа создали принципиально новый контекст анализа политико-психологических феноменов в массовом сознании [3; 4].

Вплоть до недавнего времени воздействие видеоигр на массовое сознание, особенно молодежных групп, чаще рассматривалось с точки зрения ментального здоровья [5] и в рамках споров о том, существует ли прямая связь между увлечением видеоиграми и ростом агрессии среди подростков [6; 7; 8]. Новым направлением анализа стало изучение влияния видеоигр на политическое восприятие, становление или трансформацию политических взглядов личности и формирование политической картины мира индивидов и групп. Речь фактически идет о ресурсах игр формировать массовое сознание и/или манипулировать им.

Что касается потенциала игр содействовать участию в протестной активности, то была замечена, например, необычная связь между общественным движением в США против расизма и насилия в отношении чернокожих *Black Lives Matter* и игрой *Animal Crossing: New Horizons* (2020 г.). Суть *Animal Crossing* заключается в создании своего острова, который впоследствии могут посещать другие игроки. Летом 2020 г., после очередного обострения вопроса расового неравенства в Соединенных Штатах, данная игра стала частью протеста<sup>1</sup>. В Интернет были выложены схемы, чтобы с помощью пикселей нарисовать плакат с названием движения на внутриигровом мольберте или же создать элемент одежды с его символикой. Таким образом люди могли виртуально показать свою солидарность, даже оставаясь дома во время пандемии *COVID-19*. У проекта многомиллионная и демографически неоднородная аудитория, что делает подобные акции эффективными.

Различные формы медиа оказывают воздействие на человека сочетанием реального мира, информационного (индивидуальная память) мира и символического (социальная память) [9]. Медиадискурс может служить для политических целей при его построении по типу “добро–зло” и “свой–чужой”. Современная культурно-индустриальная система медиа активно используется государствами и другими политическими акторами. Ученые, занимающиеся вопросами медиа, отмечают применение “сторителлинга” (англ. *storytelling*) как формы пропаганды, стирающей грани между правдой и вымыслом [10] и превращающей в том числе видеоигры в политизированные виртуальные пространства публичной политики, в которых формируются дискурсы<sup>2</sup>. Поэтому в данной статье рассматриваются именно игры с историческими сюжетами, созданные в различных жанрах игровой индустрии. При этом ключевыми остаются вопросы о том, игры ли формируют и даже навязывают образы или они отражают реалии общественно-политической среды, в которой находятся геймеры, и выйти за рамки этих реалий сложно, поскольку это чревато потерей аудитории, а значит, рынка, стремятся ли разработчики видеоигр выдерживать необходимый баланс, насколько они в этом успешны.

## РАСЦВЕТ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

Существуют работы, анализирующие роль медиа в формировании политических взглядов и стереотипов, однако в большинстве публикаций упоминают фильмы, сериалы и книги и не учитываются видеоигры, которые также были и будут политизированы. Видеоигра может быть противопоставлена выдающимся работам по истории, превращая

<sup>1</sup> Black Lives Matter Meets Animal Crossing: How Protesters Take Their Activism into Video Games. *The Guardian*, 07.08.2020. Available at: <https://www.theguardian.com/games/2020/aug/07/black-lives-matter-meets-animal-crossing-how-protesters-take-their-activism-into-video-games> (accessed 11.07.2023).

<sup>2</sup> Foust J. *Video Games Are the New Contested Space for Public Policy*. Brookings Institution. 25.03.2021. Available at: <https://www.brookings.edu/articles/video-games-are-the-new-contested-space-for-public-policy/> (accessed 02.09.2022).

читателей, учеников и зрителей в игроков – активных участников процесса. Видеоигра обладает гораздо бóльшим потенциалом для представления истории, чем любая другая форма развлекательных и интерактивных медиа. Невзирая на то, что компьютерные и видеоигры считаются далекими от исторических нарративов, они исследуют и формируют мнения о культуре, экономике, политике и о том, как устроено общество [11].

Каждый год индустрия растет, и пока рейтинги премии Американской академии кинематографических искусств и наук “Оскар” ежегодно снижаются, просмотры *The Game Awards (TGA* – церемония награждения победителей и номинантов среди тех, кто так или иначе внес вклад в развитие индустрии видеоигр, проводится с 2014 г.) неуклонно растут<sup>3</sup>. В 2020 г. просмотры масштабного шоу *TGA* превысили более чем в два раза аналогичные церемонии награждения показатели кинопремии “Оскар” (вручается с 1929 г.), а также суммарные показатели церемоний “Грэмми” (музыкальная премия, вручаемая с 1958 г. ежегодно американской Национальной академией искусства и науки звукозаписи) и “Эмми” (телевизионный эквивалент “Оскара”, основана в 1949 г.). В последующие годы различие в численности аудитории мероприятий стало еще более разительными. В то же время стоит отметить, что благодаря достижениям многими проектами фотореализма (рис. 1) и кинематографичности, появился жанр “интерактивного фильма”, и создатели игр стали чаще привлекать видных представителей мира кино, которые по сути становятся исполнителями роли – дарят внешность, участвуют в захвате движений и озвучивании (Леа Сейду и Гильермо дель Торо в *Death Stranding*, Джесси Бакли в *The Dark Pictures Anthology: The Devil in Me*, Киану Ривз в *Cyberpunk 2077*, Кэрри-Энн Мосс в *Horizon: Forbidden West*). И если раньше от такого рода ролей отказывались, то сейчас ситуация меняется, также известные исполнители активно участвуют в промокампании игр.

Рисунок 1. Главный персонаж игры *Horizon: Forbidden West*



Источник: снимок экрана сделан автором, все права принадлежат правообладателям.

Международная консалтинговая компания *PricewaterhouseCoopers* в своем прогнозе развития индустрии развлечений и медиа на 2023–2027 гг. говорит о том, что этот рост будет продолжаться и далее. Ожидается, что к 2026 г. оборот игрового рынка достигнет 312 млрд долл. США при нынешнем показателе в 227 млрд. Сам сектор игр в отчете эксперты назвали движущей силой мировой индустрии развлечений и медиа, а интерес к ним проявляют во всех возрастных группах [12].

Так, крупнейшая британская энергетическая компания *Utilita Energy* провела в 2021 г. социологическое исследование среди главных потребителей электричества

<sup>3</sup> Meet the Man Behind the Game Awards, the Most Influential Event in the Video Game Industry. *Protocol*, 08.12.2020. Available at: <https://www.protocol.com/game-awards-geoff-keighley> (accessed 02.09.2022).

– семей, в которых есть любители видеоигр<sup>4</sup>. Опрос 2 тыс. взрослых британцев по всей стране выявил усредненный образ геймера в более чем 9 млн домохозяйств: это человек в возрасте около 40 лет, работающий, имеющий троих детей. Также результаты социологического исследования свидетельствуют о том, что мужчины и женщины проводят в играх практически одинаковое количество времени, а в большинстве семей насчитывается более двух игровых консолей.

Подобные опросы проводятся регулярно и в США. В том же 2021 г. почти 227 млн американцев играли в видеоигры (в 2020 г. таких людей было около 214 млн), две трети взрослых и три четверти детей младше 18 лет делали это еженедельно, 80% игроков были старше 18 лет, а средний возраст американского геймера составил 31 год<sup>5</sup>. Миллионы новых игроков появились в мире во время локдаунов из-за новой коронавирусной инфекции. Тенденция к росту в игровой индустрии сохранилась и после окончания пандемии.

### ПОЗИТИВНЫЕ ОБРАЗЫ

Практически все позитивные образы сводятся к репрезентации в игре культуры, страны или представителей маргинализированных групп [13]. Видеоигры – интерактивный и крайне иммерсивный медиапродукт, создающий эффект погружения в искусственно созданную среду. В исследовании, проведенном на кафедре психологии Макмастерского университета (Канада), было выявлено вероятное наличие психологической конвергенции между игроком и персонажем – иммерсии, при которой игрок временно перенимает эмоциональное состояние и мыслительные процессы персонажа [14]. Проецирование себя на персонажа при игре – основной процесс, в который вовлекается большинство игроков, ему противопоставлена иммерсия, которая возникает в сюжетно-ориентированных играх с наличием персонажа, который обладает выраженной мимикой и речью, позволяющими игроку определять его или ее эмоции и мысли, то есть не является лишь аватаром или протоперсонажем.

Среди стран со значимой государственной поддержкой данной индустрии развлечений и все большим присутствием на мировом рынке видеоигр выделяется Польша. По данным польского Агентства развития предпринимательства в сфере разработки видеоигр в указанной сфере трудоустроено 15290 человек, а суммарная выручка в 2022 г. составила 1.286 млрд евро. В стране функционируют основанное в 2016 г. государственное агентство *ARP Games*, а также фонд *Indie Games Poland*, поддерживающий с 2015 г. независимых разработчиков<sup>6</sup> и помогающий представителями польской игровой индустрии вести диалог с правительственными и международными организациями. Например, разработчики пронизанной славянской мифологией серии *The Witcher* (2007 г. – наст. время) и *Cyberpunk 2077* (2020 г.) – *CD Project Red* – получали многомиллионные гранты от польских правительственных фондов. Из знаковых игр следует отметить: *Medium* (2021 г.) от *Bloober Team*, серию *Dying Light* (2015 г. – наст. время) от *Techland*, *The Invincible* (русс. Непобедимый) от *Starward Industries* по одноименной книге польского писателя-фантаста Станислава Лема 1964 г., а также антивоенную *This War of Mine* от *11 bit studios*, которая была включена в программу чтения для учеников старшей школы Министерством науки и высшего образования Польши. Подобные поддерживаемые государством инициативы привлекают инвестиции в экономику страны, иностранных издателей и разработчиков компаний, создают новые рабочие места, улучшают восприятие страны иностранными игроками. Успех польских разработчиков видеоигр отчасти связан с тем, что более 65% созданных в Польше игр переведены на более чем два языка по сравнению с этим же показателем вне Польши в 29%.

<sup>4</sup> Family Game. Average 'Gamer' Is Full-Time Professional and Dad-of-Three, Says New Study. *The Sun*, 10.02.2021. Available at: <https://www.thesun.co.uk/news/14003920/average-gamer-full-time-professional/> (accessed 02.09.2022).

<sup>5</sup> 2021 Essential Facts About the Video Game Industry. 13.07.2021. Available at: <https://www.theesa.com/2021-essential-facts-about-the-video-game-industry/> (accessed 02.09.2024).

<sup>6</sup> Независимая или инди-игра (от англ. *independent*) создается малочисленными командами разработчиков без финансовой и технической поддержки крупных издателей.

Постапокалиптическая трилогия *Metro* (*Metro 2033* 2010 г., *Metro: Last Light* 2013 г., *Metro Exodus* 2019 г.) по мотивам одноименной книги Дмитрий Глуховского<sup>7</sup> внесла большой вклад в улучшение представлений иностранцев о русскоязычной культуре, в том числе повседневной. Игроки исследуют закоулки московского метро, забираются на Останкинскую телебашню, на поезде пересекают страну, слушая по радио песню Виктора Цоя “Хочу перемен!”, посещают гору Ямантау, исследуют Новосибирск и его систему метро, находят пристанище у озера Байкал. Однако в игру 2019 г. был добавлен неоднозначный трофей под названием “Декоммунизация”, который можно получить при разрушении статуи Ленина на территории заброшенного детского лагеря. И хотя само повествование игры к этому напрямую не призывает, также в связи со стремлением к реализму многие элементы окружения можно разрушить. В данном случае можно говорить о попытке создателей этой сюжетной FPS игры (от англ. *first-person shooter*, шутер (“стрелялка”) от первого лица) манипулировать психологическими аспектами представлений игроков о демократии, делая акцент на мотивах и поведении рядовых граждан в отношении власти и их свободе выбора.

История серии *Assassin's Creed* в жанре *action adventure* (приключенческая игра), созданная французской компанией *Ubisoft*, с офисами в 20 странах мира, начинается с 2007 г., в общей сложности было продано более 200 млн копий игр серии, также выпущены различные товары по ее мотивам, фильмы, книги, комиксы и т.д. Поэтому сам факт, что в 2015 г. вышла игра под названием *Assassin's Creed Chronicles: Russia*, было значимым событием. Действия игры разворачиваются в 1918 г., сюжет альтернативной истории начинается с того, как главный герой – Николай Орлов – спасает от смерти Анастасию Романову, младшую дочь последнего российского императора, расстрелянного с семьей в Екатеринбурге в 1918 г.

*Syberia* (“Сибирь”, четыре части начиная с 2002 г.) – серия игр, созданная Бенуа Сокалем и издаваемая французской компанией *Microïds*. Главная героиня, американский юрист, находится в поисках Сибири. Сибиря – это некий остров на востоке, где живет племя юколов, которые смогли одомашнить мамонтов, прототипом этого места является Остров Врангеля. Конечно, образ России утрирован и лишь отдаленно напоминает истинный, но у многих после прохождения игры в сознании остаются какие-то положительные образы и ассоциации. И в первой, и во второй части серии можно слышать известный русский романс “Очи черные”, его можно услышать в кафе, узнать мелодию, которую насвистывают второстепенные персонажи, и по-настоящему насладиться им в исполнении оперной певицы Елены Романовской, которой, по сюжету главной героине, нужно будет помочь.

Также в четвертой номерной части серии – *Syberia: The World Before* (в русском переводе – “Сибирь: Память прошлого”), вышедшей в 2022 г., в центре сюжета лежат события 1937 г. в вымышленном центральноевропейском государстве Остерталь, в котором начинаются погромы, индуцированные крайне правой партией против жителей немецкоговорящего города Вагена (что, очевидно, является аллюзией на еврейские погромы). В Вагене, расположенном на реке Домбра, некоторые угадывают венгерский Домбрад на берегу Тисы, а в Остертале – Венгрию, Чехословакию или Австрию, где в годы Второй мировой войны нацисты и их союзники массово преследовали, принудительно изолировали в гетто и уничтожали евреев. Уже играя за героиню в наше время, можно воспользоваться компьютером и прочитать различные заметки об истории страны и об ее освобождении в 1945 г. силами союзников под предводительством именно Красной армии без попытки преуменьшить или нивелировать роль Советского Союза в победе во Второй мировой войне. Во внутриигровых документах также можно прочитать газетную вырезку с речью советского майора о том, что победа не была бы возможной без усилий советского завода в индустриальном городе Комколзград, который по сюжету главная героиня серии побывала в первой части серии.

Кроме того, действие видеоигры в определенной локации может привести к росту туризма и вложений в экономику страны. *Ghost of Tsushima* (русс. “Призрак Цусимы”) – игра, разработанная американской студией *Sucker Punch Productions* и посвященная

<sup>7</sup> Внесен Министерством юстиции РФ в список физических лиц, выполняющих функции иностранного агента.

борьбе Японии с нашествием монголов в XIII в., начавшегося с острова Цусима. На восстановление поврежденного тайфуном ворота синтоистского святилища на острове планировали собрать 5 млн йен, но собрали на 542% больше необходимой суммы – более 27 млн, и все потому, что поклонники игры обратили внимание на сбор средств, начатый священнослужителем храма, большая часть пожертвований поступила от них. Мэр Цусимы Хироки Хитакатсу поблагодарил разработчиков за рассказ об острове в игровом формате “с такой феноменальной графикой и глубокими историями”: ведь название и расположение Цусимы мало кому в мире было известно, и даже многие японцы не знают историю периода Гэнко. Он заявил, что местные власти вместе с издателем игры в лице транснациональной компании *Sony Interactive Entertainment* разработают специальную туристическую программу по мотивам игры, чтобы люди со всего мира, узнав о Цусиме благодаря данной видеоигре, захотели поехать туда, чтобы увидеть и по-настоящему узнать остров<sup>8</sup>.

Другие примеры репрезентации стран: *Uncharted: The Lost Legacy* (Индия), *Call of the Sea* (Полинезия), *Shadow of the Tomb Raider* (Мексика и Перу), серия игр *Yakuza* (Япония). Как правило, они присутствуют в большой части “сюжетных” игр.

### ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ ОБРАЗЫ

Частая тема в видеоиграх – апокалипсис, вызванный неким биологическим агентом, в особенности вирусом. Чаще всего виновником бедствия оказываются США, и крах всего человечества начинается с Северной Америки. Иногда подобные вирусы распространяются случайно при утечке из лаборатории, как в *Days Gone* (русс. “Жизнь после”, 2019 г.), в других же случаях они изначально были разработаны как биологическое оружие: серии *Resident Evil* (1996 г. – наст. время) и *Prototype* (2009 и 2012 гг.).

Корреляционный анализ подобных примеров показывает, что предпочтение игр с постапокалиптическим сюжетом ассоциировано с готовностью поддерживать инициативы, направленные на предотвращение природных и техногенных катастроф, а также с верой в возможность пережить глобальную катастрофу при условии подготовки к ней [15].

В других ситуациях некоторых персонажей показывают в отрицательном ключе, акцентируя внимание на их национальной или этнической принадлежности. Так, во втором сезоне *Telltale Games' The Walking Dead* герои игры встречаются группу выживших, они вооружены АК-47, их мотивация и предшествующая жизнь никак не раскрываются, но практически все говорят только на русском. Заведя героев в засаду, они устраивают перестрелку, причем их не остановил тот факт, что среди протагонистов есть новорожденный ребенок.

В этом смысле серия игр *Call of Duty* в жанре сюжетного FPS неоднократно вызвала общественный резонанс, формируя образ “плохого русского” (не будем забывать, что игры такого жанра разработаны в основном в США, а в основе сюжета большинства игр серии – противостояние СССР/России и США). Действие *Call of Duty: Modern Warfare* (2019 г.) происходит в вымышленной стране под названием Урзыкстан, являющейся аллюзией на Сирию. Всеми антагонистами выступают русские генералы. По сюжету одна из протагонистов – руководитель повстанцев – в детстве стала сиротой во время вторжения ВС РФ в Урзыкстан. Как отметил автор российского журнала “Игромания”: “Сценарист будто сначала написал классический боевик про ближневосточных экстремистов, а потом подумал, что игре не хватает какого-то вселенского зла, и добавил русских”<sup>9</sup>. И хотя сами создатели из американской студии *Infinity Ward* настаивают, что хотели изобразить колониализм,

<sup>8</sup> Ghost of Tsushima Devs to Be Made Permanent Ambassadors of the Real Island. *Video Games Chronicle*, 05.03.2021. Available at: <https://www.videogameschronicle.com/news/ghost-of-tsushima-devs-to-be-made-permanent-ambassadors-of-the-real-island/> (accessed 02.09.2023).

<sup>9</sup> Обзор Call of Duty: Modern Warfare. Хорошая игра, плохие русские. *Игромания*, 31.10.2019. Available at: [https://www.igromania.ru/review/30614/Obzor\\_Call\\_of\\_Duty\\_Modern\\_Warfare\\_Horoshaya\\_igra\\_plohie\\_russkie.html](https://www.igromania.ru/review/30614/Obzor_Call_of_Duty_Modern_Warfare_Horoshaya_igra_plohie_russkie.html) (accessed 10.07.2024).

прокси-войны и дисбаланс сил в “совершенно неполитизированной манере”<sup>10</sup>, у них это вряд ли получилось. Данная игра в России распространялась ограниченно: не продавалась на физических носителях, причем компания *Sony Interactive Entertainment* самостоятельно приняла данное решение в российском отделении магазина цифровой дистрибуции игр *PlayStation Store* (к российскому отделению также относились большинство игроков из стран СНГ).

Также в качестве отрицательной репрезентации можно выделить одного из антагонистов *Mass Effect 3* (2012 г.) – генерала Олега Петровского, капитана космического судна “Эльбрус”. Действие игры происходит в далеком будущем, где понятие национальной принадлежности уже не применимо, играет роль только расовая принадлежность (например, принадлежность к людям – *human race*). Генерал был безжалостен к жителям захваченной им космической станции “Омега”, главному герою игра дает следующий выбор: позволить Петровскому быть убитым или взять его в плен.

*Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015 г.) – последняя часть в серии игр японского геймдизайнера Хидео Кодзимы. Игрок берет на себя роль главы частной военной компании *Diamond Dogs*, и заметная доля миссий проходит в Афганистане 1984 г., где врагами выступают советские солдаты. Задания же в основном заключаются в спасении пленных, ликвидации противников, краже ресурсов и поиске различных чертежей. Помимо этого, напарницу протагониста во время одной из миссий похищают и именно в афганском эпизоде игры поднят вопрос сексуализированного насилия и именно со стороны войск Советского Союза.

Другим примером служит разработанная различными американскими игровыми студиями серия *Fallout* (буквально – радиоактивные осадки), первая часть которой вышла более 20 лет назад, в мире игры упоминается событие, разделившее историю человечества на до и после – Великая война (*Great War* по аналогии с Первой мировой войной, которую на Западе традиционно называют Великой войной), жертвами которой стали 7.54 млрд человек. Этой войной был некий американо-китайский конфликт, начавшийся в 2066 г. и длившийся около 10 лет, Соединенные Штаты достигли в нем значительных успехов и были близки к захвату Пекина. При изучении внутриигровых документов становится известно, что именно Китай первым использовал ядерное оружие. Человечество спаслось лишь благодаря системе многочисленных подземных комплексов-бункеров, построенных при поддержке правительства США на фоне общественного страха войны с применением ядерного оружия. Те, кто не смог в них попасть, погибли, либо подверглись радиационно-индуцированным мутациям. Здесь виден новый поворот такого рода сюжетных игр в контексте трансформации современного миропорядка и стратегического тренда на полицентризм в мировой системе, в основе сюжета большинства игр серии теперь США противостоит Китай, нарастивший сопоставимый с Соединенными Штатами ядерный потенциал.

*Far Cry 6* (2021 г.) – игра канадского подразделения французской студии *Ubisoft* – также интересна основой своего сюжета. Действие происходит на Яре, вымышленном островном государстве Карибского бассейна, прототипом которого очевидно выступает Куба. На Яре авторитарная диктатура, и страна изолирована от остального мира (рис. 2). Нарративный директор игры описывал остров как “почтовую открытку из шестидесятых годов, застывшую во времени”<sup>11</sup>. В то же время международное сообщество не может помочь яранцам, ведь лишь за счет их рабского труда миру доступно лекарство *Viviro*, уникальный противоопухолевый препарат, производимый из эндемичного яранского растения. Власти поставляют его не всем странам, используя в своих политических играх, – препарат не экспортируют на территорию США, даже несмотря на предложение американских властей ослабить санкционное давление на остров. Перед нами сюжет

<sup>10</sup> Infinity Ward Says Modern Warfare Isn't Political. *PC Gamer*, 09.08.2019. Available at: <https://www.pcgamer.com/infinity-ward-says-modern-warfare-isnt-political/> (accessed 02.09.2022).

<sup>11</sup> Far Cry 6 Narrative Director on Tropical Setting and Creating a New Villain. *Ubisoft News*, 12.07.2020. Available at: <https://news.ubisoft.com/en-ca/article/13Ub9wz4Y67LYjox2oytzO/far-cry-6-narrative-director-on-tropical-setting-and-creating-a-new-villain> (accessed 02.09.2022).

не альтернативной, а вводящей в заблуждение псевдоистории с элементами реальных исторических фактов: жесткие экономические санкции Соединенных Штатов против Кубы в ответ на экспроприацию собственности американских граждан и компаний после революции 1959 г., несомненные успехи медицины и системы здравоохранения социалистической Кубы. Игроку предлагается задуматься не только о судьбе авторитарных режимов в современном мире, но и о феномене авторитарной личности, для которой важны исключительно власть, деньги, статус и которой удается сохранить форму правления в том числе в силу политического конформизма лидеров государств, терпимых к диктатору, который фактически манипулирует ими, дергая за ниточки, словно марионеток.

**Рисунок 2.** Антиправительственное граффити, которое можно встретить в *Far Cry 6*



Источник: снимок экрана сделан автором, все права принадлежат правообладателям.

Также примером отрицательной репрезентации служит *Beyond: Two Souls* (русс. "За гранью: Две души", 2013 г.), разработанная французской студией *Quantic Dream*. Главная героиня обладает сверхъестественными способностями и уже некоторое время работает на Центральное разведывательное управление США. Во время одной из миссий ее посылают в Сомали, чтобы ликвидировать военачальника ополчения, не пускающего в город гуманитарную помощь. Однако после выполнения задания она осознает, что ее целью на самом деле был демократически выбранный президент. По городу расклеены постеры с ним, намекая на присутствие культа личности, которые оказались плакатами его предвыборной кампании. Таким образом, в играх показывают военные преступления и то, как спецслужбы обманым путем используют людей в своих целях. В этом случае видеоигры формируют стереотипы восприятия власти, авторитаризма и демократии, а также параметры образов политиков и представителей спецслужб.

Тот факт, что игровые студии приглашают консультантов по культуре и политике, которые помогают компаниям предвидеть возможную нежелательную реакцию от критиков, игроков и правительств стран<sup>12</sup>, говорит в пользу того, что в основе сюжетных линий и поворотов могут лежать личные идеи и представления сценаристов, а не чьи-то политизированные намерения. Разработчикам нередко приходится удалять нежелательные сюжеты или персонажей из игр, чем-то жертвуя в борьбе за массовую аудиторию, дабы избежать возможных запретов на распространение видеоигр в некоторых странах. Например, в 1997 г. власти Южной Кореи были недовольны тем, что *Microsoft* в своей стратегической игре *Age of Empires* изобразили сценарий, при котором Япония вводит в страну свои войска. Разработчики вскоре выпустили обновление, убрав этот спорный момент.

<sup>12</sup> This Geographer Helps Video Game Developers Avoid Angering Countries. *The Washington Post*, 28.07.2022. Available at: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2022/07/28/video-game-politics-sensitivity-consultant/> (accessed 18.08.2022).

*Life is Strange: True Colors* (2021 г.) вызвала резонанс среди китайских игроков ввиду того, что на главной улице города расположен магазин *Treasures of Tibet* (русс. “Сокровища Тибета”), на котором развивается флаг Тибета. На нем изображена гора с двумя снежными львами, шестью синими и шестью красными лучами, расходящимися от солнца (рис. 3). Данный “национальный” флаг запрещен в самом Тибете китайскими властями и считается символом сепаратизма. Китайские геймеры подвергли игру ревью-бомбингу, то есть ставили на сайтах-агрегаторах, в основном на *Metacritic*, минимально возможный рейтинг. Все это делалось с целью снизить общий рейтинг от игроков, на который зачастую ориентируются потенциальные покупатели, и снизить в последующем продажи проекта. Таким образом, люди могут ставить оценку не сюжетным линиям, графической составляющей, саундтреку и геймплею, а каким-то отдельным элементам, которые им не нравятся с политической или идеологической точки зрения. Однако есть исследования, которые говорят об обратном эффекте таких действий: со временем рейтинг игры возрастает благодаря тем, кто ставит максимально возможное количество баллов в противовес тем, кто выставляет минимально возможную оценку [16]. Благодаря обсуждению в социальных сетях и новостных ресурсах больше людей обращает внимание на игру, особенно те, кто не согласен с идеологией, последователи которой искусственно занижали рейтинг игры.

Рисунок 3. Главная улица из игры *Life is Strange: True Colors*



Источник: снимок экрана сделан автором, все права принадлежат правообладателям.

В ролевой игре *Banishers: Ghosts of New Eden* (2024), разработанной французской студией *Don't Nod* и получившей преимущественно положительные отзывы, в основе сюжета лежит антиколониальный нарратив. Главный герой – Ред мак Рэйф, охотник за привидениями, приехавший в Новую Англию для борьбы с проклятием, настигнувшем колонию Новый Эдем. При этом многие персонажи пренебрежительно обращаются к герою “шотландец” (англ. *Scot, Scotsman*), услышав акцент его речи. Во время одной из миссий игрок узнает, что колонисты Нового Эдема перед атакой продали племени индейцев ткани, зараженные вирусом натуральной оспы, что укрепляет в массовом сознании нарратив об осознанном геноциде индейцев с применением биологического оружия. Стоит отметить, что найдено единственное задокументированное упоминание о возможном применении зараженных одеял в 1763 г. при осаде форта Питт, а сам вирус может присутствовать на ткани и оставаться контагиозным не более 24 часов.

## РАЗВИТИЕ ИНДУСТРИИ В РОССИИ

Аналитический центр Национальное агентство финансовых исследований (НАФИ) совместно с Организацией развития видеоигровой индустрии разработали проект “Гейминг в России – 2022”<sup>13</sup>, в рамках которого проводился опрос 1600 человек в возрасте 18 лет и старше в 53 регионах РФ. Был сделан вывод о том, что 60% россиян (88 млн человек) играют в игры, 26% из них – не на мобильных устройствах (именно те, кто играет в большие по продолжительности и сюжетно-ориентированные проекты, которые обсуждаются в статье). Годовой объем рынка в России оценивается в 383 млрд руб.

Появляется все больше образовательных программ в области разработки видеоигр. Так, в феврале 2022 г. в Северной Осетии в рамках национального проекта “Образование” был запущен курс для школьников по созданию видеоигр<sup>14</sup>. В Высшей школе экономики проводится программа профессиональной переподготовки “Менеджмент игровых проектов”, обучающая навыкам создания игр и помогающая с трудоустройством в игровую компанию на должности геймдизайнера или руководителя проекта<sup>15</sup>. При проведении конкурса в 2023 г. Президентским фондом культурных инициатив победителем стал проект “Фестиваль ИГРОПРОМ на ВДНХ”, общая сумма на реализацию проекта составила более 18 млн руб<sup>16</sup>.

В Указе Президента Российской Федерации от 8 мая 2024 г. № 314<sup>17</sup> было поручено продумать механизмы контроля видеоигр на предмет “искаженного представления о событиях отечественной и мировой истории, а также о месте и роли России в мире”. Стоит отметить, что подобные проекты зачастую и так официально не поставляются в Российскую Федерацию, и даже сами издатели не дают возможность приобрести на онлайн-площадках потенциально противоречивые проекты. Например, как было упомянуто ранее, *Call of Duty: Modern Warfare* (2019 г.) не продавалась на PlayStation в РФ ни на физических носителях, ни на онлайн-площадках по решению американской компании *Sony Interactive Entertainment*.

Упомянутые выше механизмы могут быть применены в рамках создания системы маркировки игр, над которой работает Министерство экономического развития с 2023 г. Стоит отметить, что в мире уже существуют различные системы маркировки игр с градацией по возрасту, наиболее распространенная в Европе – от *Pan-European Game Information (PEGI)*, применяемая более чем в 35 странах. Система *PEGI* применяется с 2003 г., а сама компания является независимой некоммерческой организацией с юридическим лицом в Бельгии. На упаковку игры (коробку от диска) также выносятся визуальная маркировка о наличии в игре дискриминации, насилия, нецензурной лексики, азартных игр, наличия внутриигровых покупок и пр. На поставляемых в Россию дисках с видеоиграми наиболее часто можно увидеть именно рейтинг *PEGI*, поверх которого импортеры уже приклеивают рейтинг от Российской системы возрастных рейтингов (РСВР), единой для игр и других медиапродуктов, таким образом, никакой дополнительной информации кроме возрастного ограничения она не несет.

В апреле 2024 г. вышла видеоигра “Смута” российского производства, созданная по гранту от автономной некоммерческой организации “Институт развития интернета” (создана при поддержке Администрации Президента РФ). По некоторым источникам,

<sup>13</sup> Гейминг в России – 2022. Социальные и экономические эффекты. НАФИ. Аналитический центр. Available at: <https://naf.ru/projects/it-i-telekom/geyminng-v-rossii-2022-sotsialnye-i-ekonomicheskie-effekty/> (accessed 02.09.2023).

<sup>14</sup> Проект для школьников по созданию видеоигр начался в Северной Осетии. 23.02.2022. Available at: <https://национальныепроекты.рф/news/proekt-dlya-shkolnikov-po-sozdaniyu-videoigr-nachalsya-v-severnoy-osetii> (accessed 02.06.2024).

<sup>15</sup> Менеджмент игровых проектов. Программа профессиональной переподготовки. Центр развития компетенций в бизнес-информатики Высшей школы бизнеса НИУ ВШЭ. Available at: [https://hsbi.hse.ru/programs/vocational\\_retraining/menedzhment-igrovyykh-internet-proektov/](https://hsbi.hse.ru/programs/vocational_retraining/menedzhment-igrovyykh-internet-proektov/) (accessed 02.06.2024).

<sup>16</sup> См. данные Президентского фонда культурных инициатив. 2023. Available at: <https://фондкультурныхинициатив.рф/public/application/item?id=1f8b0895-25dd-4832-8afd-e5f76e73e150> (accessed 02.06.2024).

<sup>17</sup> Указ Президента Российской Федерации от 08.05.2024 № 314 “Об утверждении Основ государственной политики Российской Федерации в области исторического просвещения”. Available at: <http://publication.pravo.gov.ru/document/0001202405080001?index=2> (accessed 11.05.2024).

общий размер инвестиций в игру мог составлять около 1 млрд руб.<sup>18</sup> Игра основана на романе Михаила Загоскина 1829 г. “Юрий Милославский, или Русские в 1612 году”, она получила смешанные отзывы, издание “Игромания” поставило ей оценку 4/10.

### ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Видеоигры поднимают те вопросы, которые волнуют общество, и в них моделируются ситуации, вызывающие самый широкий диапазон эмоций аудитории. Однако особенно важны именно сценарии развития игровых событий. Например, многие проекты показывают, как некий вирус выступает катализатором конца света, и при этом большая доля сюжетов рассказывает об утечке вируса из лаборатории и/или его рукотворном происхождении. Можно провести параллель с тем, как на фоне пандемии SARS-CoV-2 долгое время циркулировали спекуляции о происхождении коронавируса, возможной выгоде от его создания в лаборатории и дальнейшего распространения в популяции. Можно только предполагать, насколько сюжеты в медиа способствуют такой риторике.

Таким образом, важно не забывать про игровую индустрию как инструмент “мягкой силы” и публичной дипломатии. Нет сомнения в том, что видеоигры способны формировать стереотипы [17]. Стереотипизация, как в жизни, так и в видеоиграх, является побочным продуктом нашей попытки упростить и понять мир вокруг нас [18]. Когда мы стереотипируем людей, мы упрощаем их до неких групп. Такое закрепление людей в кластеры преувеличивает схожесть внутри одной группы и различия от других [19].

С.И. Белов на примере серии игр *Assassins' Creed* ярко продемонстрировал, как видеоигры могут выступать фактором коррекции социальной памяти населения, основным методом при этом служит стигматизация – “наклеивание ярлыков” [20]. В играх серии показано как практически за всеми значимыми историческими событиями стоит противостояние ассасинов и тамплиеров, “добра” и “зла”, что само по себе продвигает конспирологические нарративы. Такие исторические фигуры, как Альфред I Великий, папа римский Александр VI, Джироламо Савонарола, Чезаре Борджиа, Гай Юлий Цезарь и Максимилиан Робеспьер причислены к тамплиерам и выступают антагонистами. При этом сами авторы *Assassins' Creed* не говорят об ее исторической достоверности, а при запуске игр появляется информация о том, что они лишь вдохновлены историческими событиями и личностями, а команда разработчиков крайне неоднородна.

Лудология – направление в рамках культуральных исследований. Специалисты-международники уделяют ей мало внимания. Учитывая, что, например, американцы потребляют больше вымышленного контента, чем объективного (новостей и т.д.) [21], актуальность данного направления очевидна и для игровой аудитории не только Соединенных Штатов.

Культурная значимость видеоигр отражается и в растущем интересе к ним от государств (национальных правительств) и других политических акторов. Видеоигры, действие которых происходит в какой-либо стране, помогают государствам распространять свои культурные ценности, национальные, этнические и исторические нарративы. Определенное изображение страны формирует ее восприятие в мире. Тем не менее слишком сильному национальному посылу легко стать антагонистическим вместо убедительного [22].

Остается дать ответ на важный вопрос: от чего же зависят политические мотивы в играх и кому выгодно то или иное изображение. Существуют работы, где показана связь верхушки индустрии кино со специальными службами и органами государственной власти [23; 24]. Остается неясным, можно ли проследить подобное в данной индустрии и в описанных выше примерах. Определенно играет роль то, представители каких стран занимаются производством популярных видеоигр, какие государства выделяют субсидии на поддержку игровых студий, какой политический менталитет у ведущих

<sup>18</sup> Разработчики игры “Смута” получают новый транш в рамках господдержки. *Ведомости*, 10.02.2023. Available at: <https://www.vedomosti.ru/technology/articles/2023/02/10/962432-razrabotchiki-igri-smuta-poluchat-novii-grant> (accessed 02.06.2024).

сценаристов и геймдизайнеров (тех, от кого зависит, что именно попадет в финальную версию), и это может стать одним из направлений перспективных исследований. Имеют значение культурное разнообразие в коллективе и реакция на сомнительные моменты тестировщиков видеоигр, а также политическая мода, принципы политической толерантности, мейнстримные общественные предпочтения в данный конкретный период в той или иной стране, регионе и мире, практики и риски “культуры отмены” как инструмента уничтожения “других” [25]. В одних странах сконцентрировано большое количество видных игровых студий, а в других практически не ведется никакая разработка, даже для мобильных устройств.

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ / REFERENCES

1. Le Bon G. *Les lois psychologiques de l'évolution des peuples: essai*. Scotts Valley (CA, USA), CreateSpace Independent Publishing Platform, 2015 (1895). 128 p.
2. Дилигенский Г.Г. *Социально-политическая психология*. Москва, Наука, 1994. 304 с. [Diligensky G.G. *Social and Political Psychology*. Moscow, Nauka, 1994. 304 p. (In Russ.)]
3. Christakis N., Fowler J. *Connected. The Amazing Power of Social Networks and How They Shape Our Lives*. London, Harper Press, 2011. 336 p.
4. Лапкин В.В., Семенов И.С. “Человек политический” перед вызовами ‘infomodernity’. *Полит. Политические исследования*, 2013, № 6, сс. 64-81. [Lapkin V.V., Semenenko I.S. ‘Homo Politicus’ vs Challenges of ‘Infomodernity’. *Polis. Political Studies*, 2013, no. 6, pp. 64-81. (In Russ.)]
5. Markey P.M. Video Games and Mental Health. Friedman H.S., ed. *Encyclopedia of Mental Health*. Waltham, Academic Press, 2016, pp. 356-361. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-397045-9.00066-5>
6. Ferguson Ch.J., Barr H., Figueroa G., et al. Digital Poison? Three Studies Examining the Influence of Violent Video Games on Youth. *Computers in Human Behavior*, 2015, vol. 50, pp. 399-410. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.04.021>
7. Kneer J., Elson M., Knapp F. Fight Fire with Rainbows: The Effects of Displayed Violence, Difficulty, and Performance in Digital Games on Affect, Aggression, and Physiological Arousal. *Computers in Human Behavior*, 2016, vol. 54, pp. 142-148. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.034>
8. Ferguson Ch.J. Aggressive Video Games Research Emerges from Its Replication Crisis (Sort of). *Current Opinion in Psychology*, 2020, vol. 36, pp. 1-6. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2020.01.002>
9. Zheltukhina M.R., Klushina N.I., Ponomarenko E.B., Vasilkova N.N., Dzyubenko A.I. Modern Media Influence: Mass Culture – Mass Consciousness – Mass Communication. *XLinguae*, 2017, vol. 10, iss. 4, pp. 96-105. DOI 10.18355/XL.2017.10.04.09
10. Malmberg T. Media Studies, Le Bon’s Psychology of Crowds, and Qualitative-Normative Research on Propaganda, 1880–2020. *Nordic Journal of Media Studies*, vol. 5, no. 1, 2023, pp.17-31. <https://doi.org/10.2478/njms-2023-0002>
11. Spring D. Gaming History: Computer and Video Games as Historical Scholarship. *Rethinking History*, 2015, vol. 19, no. 2, pp. 207-221. DOI: 10.1080/13642529.2014.973714
12. Nelson-Kakulla B. *Gaming Trends of the 50+*. Washington, AARP Research, December 2019. <https://doi.org/10.26419/res.00328.001>
13. Shaw A. *Identity, Identification, and Media Representation in Video Game Play: An Audience Reception Study*. Dc.description.degree: Doct. of Philosophy (PhD), date of degree: 22.12.2010. *Publicly Accessible Penn Dissertations*. 286. <https://repository.upenn.edu/server/api/core/bitstreams/bb2dcddc-ffec-4a14-8053-fefc9c548d0d/content>
14. Tu C., Tunggal J., Brown S. Character Immersion in Video Games as a Form of Acting. *Psychology of Popular Media*, 2023, vol. 12, no. 4, pp. 405-413. <https://doi.org/10.1037/ppm0000435>
15. Нестик Т.А., Журавлев А.Л. *Психология глобальных рисков*. Москва, Институт психологии РАН, 2018. 402 с. [Nestik T.A., Zhuravlev A.L. *Psychology of Global Risks*. Moscow, Institut psikhologii RAN, 2018. 402 p. (In Russ.)]
16. Cantone G.G., Tomaselli V., Mazzeo V. Ideology-Driven Polarisation in Online Ratings: The Review Bombing of The Last of Us Part II. *Computing Research Repository (CoRR) in arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2104.01140>
17. Deskins T.G. Stereotypes in Video Games and How They Perpetuate Prejudice. *McNair Scholars Research Journal*, 2013, vol. 6, art. 5. Available at: <https://commons.emich.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1062&context=mcnair> (accessed 02.06.2024).
18. Myers D.G. *Social Psychology*. New York, The McGraw-Hill Companies, 2012. 768 p.
19. Macrae C.N., Bodenhausen G.V. Social Cognition: Thinking Categorically About Others. *Annual Review of Psychology*, 2000, vol. 51, pp. 93-120. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.51.1.93>
20. Белов С.И. Историческая символика видеоигр как фактор коррекции социальной памяти населения (на материалах франшизы *Assassin’s Creed*). *Диалог со временем*, 2022, № 81, сс. 242-248. [Belov S.I. Historical Symbolism of Video Games as a Factor in Correcting the Social Memory of the General Public (on the Materials of the Assassin’s Creed Franchise). *Dialogue with Time*, 2022, no. 81, p. 242-248. (In Russ.)]
21. de Zamaróczy N. Are We What We Play? Global Politics in Historical Strategy Computer Games. *International Studies Perspectives*, 2017, vol. 18, iss. 2, pp. 155-174. <https://doi.org/10.1093/isp/ekv010>
22. Donald I., Webber N., Wright E. Video Games, Historical Representation and Soft Power. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 2023, vol. 15, no. 2, pp. 105-127. [https://doi.org/10.1386/jgvw\\_00075\\_1](https://doi.org/10.1386/jgvw_00075_1)
23. Artamonova U.Z. ‘Popcorn Diplomacy’: American Blockbusters and World Order. *Russia in Global Affairs*, 2022, vol. 20, no. 2, pp. 105-128. DOI: 10.31278/1810-6374-2022-20-2-105-128

24. Артамонова У.З. Американский кинематограф как инструмент публичной дипломатии США. *Анализ и прогноз. Журнал ИМЭМО РАН*, 2020, № 2, сс. 110-122. [Artamonova U.Z. American Cinema as an Instrument of the US Public Diplomacy. *Analysis and Forecasting. IMEMO Journal*, 2020, no. 2, pp. 110-122. (In Russ.)] DOI: 10.20542/afj-2020-2-110-122
25. Чугров С.В. Культура отмены в мировой политике: историко-философские корни. *Полис. Политические исследования*, 2022, № 5, сс. 88-98. [Chugrov S.V. Cancel Culture in World Politics: Historical and Philosophical Roots. *Polis. Political Studies*, 2022, no. 5, pp. 88-98. (In Russ.)] <https://doi.org/10.17976/jpps/2022.05.07>