

Компьютерные игры как инструмент ведения гибридной войны.

Научный руководитель – Павлюченко Александра Андреевна

Иванников Я.С.¹, Коротеева А.А.²

1 - Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет мировой политики, Кафедра информационного обеспечения внешней политики, Москва, Россия, *E-mail: ivannikov_iarosлав@mail.ru*; 2 - Государственный университет управления, Москва, Россия, *E-mail: Thefiremoon@ya.ru*

Видеоигры с первых этапов своего развития перестали быть видом проведения досуга и трансформировались в нечто большее. Компьютерные игры, особенно созданные в странах Запада, стали носителями идеологических нарративов, ценностей и политических установок. Видеоигры превратились в инструмент ведения гибридной войны, в том числе и на территории Российской Федерации. В XXI веке сегмент видеоигр и площадки для их обсуждения в интернете превратились в поле битвы за умы молодежи. Видеоигры наиболее популярны среди молодежной аудитории. Так, представители возрастных групп от 18 до 24 лет (40%) и от 25 до 34 лет (25%) чаще других заявляют, что играют в видеоигры (согласно данным ВЦИОМ 2019 года)[1]. Компьютерные игры могут способствовать разрушению российской национальной самоидентичности и групповому фаворитизму.

Иностранные игры и платформы берут за основу события реальной жизни и трансформируют их или полностью меняют в нужную им сторону. Подмена фактов приводит к формированию ложных впечатлений о событиях реальности. Данный процесс можно ярко продемонстрировать на ряде примеров.

Знаменитая франшиза компьютерных игр жанра шутер “Call of Duty”, разрабатываемая американской компанией Activision, неоднократно выставляла Россию в плохом свете, используя подмену фактов. В игре “Call of Duty: Modern Warfare”, выпущенной в 2019 году, включена сюжетная миссия “Шоссе смерти”. В ней авиация РФ наносит удар по колонне мирных жителей, хотя в реальной жизни именно авиация США и союзников разбомбила отступающую иракскую армию вместе с колонной мирных жителей во время операции “Буря в пустыне” в 1991 году.

Minecraft-серверы. Minecraft — одна из самых известных игр в мире, имеет функцию многопользовательской игры. На ее основе доступна возможность создания собственных игровых серверов. Многие политические силы по всему миру воспользовались этим и реализовали свои проекты для агитации молодежи. Ярким зарубежным примером является Minecraft-сервер Эммануэля Макрона 2022 года. В РФ свои Minecraft серверы выпускала партия ЛДПР (сервер посетило 12 тысяч пользователей)[2], общественный деятель Екатерина Мизулина и другие личности и организации.

Также в политической агитации используются и веб-ресурсы. Интерактивный сайт W-place, обретший популярность в 2025 году, стал точкой притяжения молодежи в интернете. Функционал сайта предполагает размещение различных изображений и символики на единой для пользователей карте мира. Спустя некоторое время пользователи сайта начали объединяться по национальным и политическим взглядам для конкуренции за места для желаемых изображений.

В работе был проведен анализ контента игр (Minecraft; Call of Duty: Modern Warfare; W-place) по следующим критериям: историческое соответствие; отражение геополитических нарративов западных стран; популярность среди российской аудитории; идеологизация символов. В результате анализа было выявлено, что видеоигры трансформировались из индустрии развлечений в инструмент взаимодействия и активно используются для когнитивного воздействия на умы молодежи и их политические взгляды. Для предотвращения

деформации исторической памяти и защиты национального цифрового суверенитета государству необходимо создавать и финансировать собственные проекты в сфере видеоигр.

Источники и литература

- 1 Видеоигры — и кто в них играет? // ВЦИОМ, официальный сайт. URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/videoigry-i-kto-v-nikh-igraet>
- 2 Сервер не выдержал наплыва посетителей у памятника Жириновскому в Minecraft // РИА Новости, официальный сайт. URL: <https://ria.ru/20230501/zhirinovskiy-1868971873.html>
- 3 Белов С. И. Компьютерные игры как инструмент реализации политики памяти (на примере отображения событий Великой Отечественной войны в видеоиграх) // Вестник РУДН. Серия: Политология. — 2018. — Т. 20, № 1. — С. 96–104.
- 4 Белов С.И. Видеоигры с историческим сюжетом как фактор генерации и эрозии ингруппового фаворитизма россиян // Вестн. Моск. ун-та. Сер. 12. Политические науки. 2021. № 3. С. 35–46
- 5 Ильмиев Р. И., Чупрова Т. Видеоигры, история и историческая точность: между развлечением и образованием // Историческая информатика. — 2024. — № 3
- 6 Панарин И. Н. Гибридная война: теория и практика / И. Н. Панарин. — Москва : Горячая линия - Телеком, 2022.
- 7 Федорченко С. Н. Computer Game Studies: новые горизонты для политической науки и практики // Вестник Омского университета. Серия «Исторические науки». 2018. № 4 (20). С. 172-182.