

DOI: 10.12731/2576-9782-2025-9-1-275

EDN: WANMGC

УДК 008:316



Научная статья | Теория и история культуры и искусства

ВИДЕОИГРА КАК МЕХАНИЗМ ТРАНСЛЯЦИИ ОТЕЧЕСТВЕННОГО КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ

А.В. Норманская

Аннотация

Обоснование. В данной статье предлагается обратить внимание на то, что компьютерные игры за краткий срок перестали быть исключительно формой развлечения молодежи, трансформировавшись в эффективный механизм для передачи информации и воздействия на сознания многомиллионной аудитории геймеров. Игра по-прежнему является уникальным и неоднозначным феноменом культуры XXI века, поскольку, с одной стороны, её механизмы способствуют усвоению знаний, формированию практических навыков, культурному обмену, с другой стороны, видеоигру можно рассматривать в качестве вида пропаганды ценностных установок, которые далеко не всегда соответствуют традиционной российской культуре.

В условиях формирования многополярного мира в западной индустрии в некоторых случаях использует игровой продукт для продвижения антироссийской повестки, тем самым навязывая игроку стереотипно-негативное представление о России. Отметим, что широкое распространение подобного контента дестабилизирует социально-культурную обстановку в нашей стране. В тот же момент, посредством видеоигр возможно создавать альтернативный контент, представляющей отечественную культуру и историю без искажений и предвзятого отношения. Предпочтения игровой аудитории (геймеров) разнообразны, и далеко не каждый игрок сосредотачивается исключительно на деструктивном контенте, искажающем историческую правду.

С учетом сложившейся ситуации считаем важным рассмотреть процесс создания альтернативного игрового продукта, направленного на трансляцию традиционных ценностей, а также продвижение и популяризацию отечественной истории, культуры и искусства.

Цель. Исследовать потенциал видеоигр как механизма трансляции отечественного культурного наследия.

Результаты. Результаты исследования показали, что интерактивные особенности видеоигры позволяют транслировать определенный контент, способствующий популяризации истории, культуры и искусства России. В ходе анализа существующих проектов, авторами была предложена классификация игр, способствующих трансляции отечественного культурного наследия. Подобный подход представляется перспективным для развития отечественной игровой индустрии.

Область применения результатов. Результаты исследования могут быть применены в сфере культурологии, в частности, в вопросах культурного влияния компьютерных игр и практик геймификации на молодое поколение.

Ключевые слова: видеоигры; компьютерные игры; культурное наследие; трансляция; интерпретация; нарратив; пропаганда; медиа

Для цитирования. Норманская А.В. Видеоигра как механизм трансляции отечественного культурного наследия // Russian Studies in Culture and Society. 2025. Т. 9, № 1. С. 20-37. DOI: 10.12731/2576-9782-2025-9-1-275

Original article | Theory and History of Culture and Art

A VIDEO GAME AS A MECHANISM FOR BROADCASTING THE NATIONAL CULTURAL HERITAGE

A. V. Normanskaya

Abstract

Background. In this article, it is proposed to draw attention to the fact that computer games in a short period of time have ceased to be exclusively

a form of entertainment for young people, having transformed into an effective mechanism for transmitting information and influencing the minds of a multi-million audience of gamers. The game is still a unique and controversial cultural phenomenon of the 21st century, since, on the one hand, its mechanisms contribute to the assimilation of knowledge, the formation of practical skills, and cultural exchange, on the other hand, a video game can be considered as a type of propaganda of values that do not always correspond to traditional Russian culture.

In the context of the formation of a multipolar world in the Western industry, in some cases it uses a game product to promote an anti-Russian agenda, thereby imposing a stereotypically negative image of Russia on the player. It should be noted that the widespread distribution of such content seriously destabilizes the socio-cultural situation in our country. At the same time, through video games, it is possible to create alternative content that represents Russian culture and history without distortion and bias. The preferences of the gaming audience (gamers) are diverse, and not every player focuses solely on destructive content that distorts the historical truth.

Given the current situation, we consider it important to consider the process of creating an alternative gaming product aimed at broadcasting traditional values, as well as promoting and popularizing Russian history, culture and art.

Purpose. To explore the potential of video games as a mechanism for broadcasting the national cultural heritage.

Results. The results of the study showed that the interactive features of the video game make it possible to broadcast certain content that promotes the popularization of Russian history, culture and art. During the analysis of existing projects, the authors proposed a classification of games that contribute to the transmission of national cultural heritage. This approach seems promising for the development of the domestic gaming industry.

Practical implications. The results of the study can be applied in the field of cultural studies, in particular, in matters of the cultural impact of computer games and gamification practices on the younger generation.

Keywords: video games; computer games; cultural heritage; broadcast; interpretation; narrative; propaganda; media

For citation. Normanskaya A. V. A Video Game as a Mechanism for Broadcasting the National Cultural Heritage. *Russian Studies in Culture and Society*, 2025, vol. 9, no. 1, pp. 20-37. DOI: 10.12731/2576-9782-2025-9-1-275

Введение

Необходимо отметить, что за последнее десятилетие в отечественных и зарубежных исследованиях наблюдается тенденция научного интереса к компьютерным играм. На рубеже XX и XXI веков видеоигры воспринимались как локальное явление, типичное для культуры Японии и США, однако их последующее распространение по всему миру позволяет сегодня рассматривать компьютерную игру как часть культуры. Человечество пришло к пониманию того, что видеоигры трансформировались в отдельный феномен, способный оказывать влияние не только на отдельные субкультуры и фэндомы, детскую и молодежную аудиторию, но и на культуру общества в целом.

Таким образом, видеоигра стала предметом междисциплинарного характера, привлекающим к себе внимание специалистов в сфере педагогики, менеджмента, туризма, бизнеса, военного дела, здравоохранения, социологии и т.п. Достаточно распространённой сегодня является ситуация, при которой современная компьютерная игра перестаёт быть исключительно развлекательным продуктом, поскольку разработчики стремятся передать через её сюжет определенные ценности и убеждения. Подобно другим медиа, видеоигры сочетают в себе интерактивные, аудио и визуальные элементы, передающие конкретное сообщение, часто пересекающееся с идеологическим нарративом. Более того, игра является универсальным средством пропаганды, поскольку обладает эффектом погружения, позволяющего пользователю стать частью игровых событий и ситуаций. Это эффективнее, чем пассивное потребление информации, поскольку человек не является сторонним наблюдателем.

Анализ источников

В рамках данного исследования мы опираемся на актуальные работы отечественных специалистов, рассматривающих негатив-

ные и позитивные аспекты влияния видеоигр на сознание игроков. Видеоигра представлена как эффективный инструмент, позволяющий транслировать культурное наследие на массовую аудиторию в работах С.И. Белова [2], С.Ю. Черного [15], Н.С. Барановского [1], П.С. Овчинникова [13], Т.А. Золотовой [7]. Тема игры как элемента пропаганды подробно раскрыта в работах Д.В. Лосева [11], К.А. Дёмина [5], В.Ю. Тарасова [14], Д.А. Беляева [3], С.И. Каминского [8] и других.

Во многих работах используется такой термин, как геймификация, подразумевающий применение игровых механик с целью повышения вовлеченности и активности сотрудников в различных видах деятельности, в то же время, в данном исследовании мы рассматриваем его с точки зрения культурологии, в качестве одного из компонентов современной медиакультуры [6]. Обращаясь к теме геймификации политики, С.И. Каминский с соавторами отмечают, что игра – это достаточно политизированный продукт, который за счет своей выразительности способен формировать политический дискурс и «стать площадкой формирования новых дискурсивных практик» [8, с. 170].

Методы исследования

В исследовании использован культурологический подход в определении игры в социокультурном контексте, выявлены результаты взаимодействия игрового нарратива с образовательными практиками. Применен метод классификации по представленности компьютерных игр, способствующих трансляции отечественного культурного наследия, метод анализа культурного феномена игры с целью уточнения его смысловой характеристики.

Результаты и обсуждения

Разработчики в видеоиграх действуют технично и профессионально – раскладывают процесс написания истории на компоненты: сеттинг, персонажи, события, средства, последовательность и конфликт. В итоге выходит литературообразная история, созданная

при помощи ряда элементов: закадровый голос, cut-сцены, текст в интерфейсе, голос персонажей, найденные артефакты с текстом, сцены в игре. Дополняют игру и погружают в выдуманный мир средства визуализации и озвучивание окружения, в том числе, речь неигровых персонажей.

Дизайн локаций или персонажей, музыкальное оформление могут создать определенный эмоциональный отклик у игрока, «подсказать» ему, какая сторона конфликта является «злой», а какая «доброй». Но основным двигателем истории выступает смысловая нагрузка, которая необходима для погружения в игровую атмосферу. Речь идёт о нарративе, которому уделяется особое внимание при разработке видеоигры.

Мы представляем нарратив как изложенную историю, которая одновременно является своеобразным ключом к пониманию культурного опыта. В то же время, повествование является эффективным инструментом конструирования персональной идентичности. «Когда человек занимается повествованием, происходит формирование особой реальности с особыми смыслами, формирующимися на основании прошлых, настоящих и будущих опытов и событий, определяющих ткань переживания и проживания человеком собственного присутствия в рамках экзистенциальных структур» [12, с. 94].

Нарратив переносит акцент с разработчика (повествователя) на игрока (реципиента). Это именно те действия, которые игрок совершает в видеоигре, создают нарратив. Широкое определение понятия «нарратив» – это история, которая возникает в голове у игрока в процессе прохождения игры; включает в себя весь опыт игрока в игре, даже тот, который не относится непосредственно к восприятию сюжета. Когда разработчики хотят, чтобы игра была историей – они разрабатывают её нарратив. Многие видеоигры предлагают аудитории сложные истории, наполненные глубокими философскими, политическими, историческими темами. Такой нарратив создается профессиональными писателями, чьё творчество имеет полное право конкурировать с профессиональной литературой и сценариями кинофильмов.

С другой стороны, в угоду текущей антироссийской повестке разработчики некоторых западноевропейских компаний создают деструктивный продукт, нарратив которого направлен на пропаганду необоснованной жестокости и насилия, дискредитацию истории нашей страны. Здесь можно вспомнить аморальную миссию «Ни слова по-русски» в «Call of Duty», где игроку предлагают расстрелять в аэропорту граждан России или скандальную стратегию «Companny of Heroes 2», разработчики которой предприняли попытку переписать историю Великой Отечественной войны. Эти примеры являются известными, поскольку в своё время получили широкую огласку в СМИ. В частности, их упоминает П.С. Овчинников, который справедливо указывает на практически полное отсутствие систематизации патриотического контента в видеоиграх. Автор связывает это с тем, что «этот вид медиа традиционно обходили вниманием органы власти» [13, с. 165].

Тема государственного регулирования игрового рынка поднимается и у других исследователей, в том числе Е.А. Крутько, которая анализируя взаимосвязь игр и распространения идей экстремизма, настаивает на введении возрастной маркировки видеоигр, которая является вынужденной необходимостью, связанной с психологическими особенностями детской и подростковой психики [9, с. 29]. Рассматривая актуальные стратегии пропаганды на примере некоторых видеоигр, Д.А. Беляев справедливо отмечает, что в некоторых случаях игроку представляется возможность противостоять пропаганде, «хотя на практике это зачастую сводится к механическому разрушению технических средств пропаганды» [3, с. 44-45].

Проанализировав актуальные тренды зарубежного игрового рынка, исследователи отмечают, что «все больше и больше игр, показывают отрицательную роль России как в мировой политике в целом, так и в украинском кризисе, в частности. <...> Такая ситуация не может быть оставлена без внимания в России» [8, с. 170]. Откровенная предвзятость к нашему государству, выставление её в негативном свете вынуждает принимать немедленные меры по созданию альтернативной точки зрения, представляющей позитивный образ Российской Федерации за счёт презентации её уникальной истории и культуры.

С учётом подобных негативных фактов возникает необходимость в создании некоего фильтра, который позволит автоматически отсеивать вредоносный контент, пропагандирующий антигуманистические идеи, направленные на саморазрушение личности, подталкивающий игрока к деструктивным идеям и формам поведения. Важно отметить, что речь идет именно о выборочном, а не о полном запрете видеоигрового контента на территории России. Главная проблема заключается в том, что отечественный игровой рынок сегодня находится в постоянном состоянии неопределенности, что мешает предоставить собственный продукт, выступающий альтернативой зарубежному. К.А. Дёмин также указывает на то, что «Россия, не организовав идеологической работы на должном уровне, выступает в роли инертного потребителя западных ценностей, которые несут в себе совершенно четкое политическое и идеологическое значение» [5, с. 114].

С учётом обозначенных проблем, мы предлагаем использовать компьютерные игры в качестве обучающего интерактивного материала, способствующего, в том числе, патриотическому воспитанию. Так, например, необходимо рассмотреть механизм передачи игроку сюжетов через синтез игровых механик. В нашем представлении видеоигра может трансформироваться в универсальные и достоверные «учебники» по культурологии, истории искусства и истории, которые благодаря своему «эффекту погружения» могут эффективно способствовать продвижению культурного наследия в современной аудитории. Игровой продукт предлагает своему потребителю определённую свободу действия, активно использовать инструментальные возможности современных информационно-коммуникационных технологий [4, с. 28].

Электронный формат и сеть Интернет позволяют человеку хранить данные о наследии на электронных и цифровых носителях: диски, флэшки, дискеты и др. В свою очередь, игра может стать нестареющей классикой. Стоит задуматься о том, почему в 2025 году по-прежнему остаются востребованными игры конца XX века, несмотря на то, что их инструменты повествования несовершенны?

Вероятно, ответ заключается в том, что такие игры получили статус «классических», который навсегда закрепляется за ними и передается из поколения в поколение. Со временем классика может получить переосмысление и интерпретации: новая графика, дополнена сценами, раскрывающими детально характеры персонажей и т.д.

Стоит отметить, что далеко не каждый фильм или книга могут заставить человека прочувствовать то, что может дать игра, поскольку в игре человек «проживает» момент. Но для погружения, т.е. отождествления себя с персонажем, как правило, нужно выделить четыре составляющие – сеттинг (устройство мира), повествование, графику и геймплей. Для лучшего рассказа истории геймплей и его форма не должны отводить сюжет и историю на задний план. Но в этом случае видеоигра превращается в интерактивное кино, игры этой категории уже прочно заняли свое место на рынке компьютерных игр. Кажется, что для литературного экспириенса необходима и соответствующая форма, схожая с линейным повествованием книги.

С целью удовлетворения растущей потребности и интереса игроков в содействии широкому и осмысленному взаимодействию с культурным наследием применяются инновационные методы, например, компьютерные игры как интерактивные платформы, позволяющие игрокам исследовать, взаимодействовать и погружаться в разнообразные культурные нарративы. Включая исторические контексты, артефакты, фольклор и традиции в игровые повествования, разработчики предоставляют игрокам больше, чем просто развлечение – они предлагают культурный опыт.

В рамках исследования мы предлагаем классификацию игр, способствующих трансляции отечественного культурного наследия:

- игры-учебники;
- игры по славянской мифологии;
- игры по мотивам произведений отечественной литературы.

Классической игрой-учебником, в нашем понимании, является «Смуга», вышедшая в апреле 2024 года. Это большой проект отечественных разработчиков, основанный на историческом романе Михаила Загоскина «Юрий Милославский, или Русские в 1612 году».

Для нарратива игр-учебников (также встречается другой вариант жанра – «игра-музей») свойственно стремление к установлению полной исторической точности при описании локаций, характера, манеры общения и внешнего вида персонажей, быта, оружия и т.п. Основой повествования стали достоверные факты и даты.

«Смута» является игрой масштабной, но несовершенной. В качестве основного образовательного элемента в игре представлен «Кодекс», в котором размещено большое количество информации о России в период Смутного времени. Однако представленные исторические факты являются необязательной справочной информацией, которая не имеет отношения к сюжету и не способствует непосредственному погружению игрока в мир «Смуты». В результате слабый нарратив, напоминающий неяркий пересказ первоисточника, не заинтересовал ни основную целевую аудиторию игроков (подростков и молодежь), ни привлек внимание возрастной аудитории.

Тем не менее, указанные недостатки «Смуты» не означают бесперспективность жанра игр-учебников. Напротив, отечественные разработчики выбрали верное направление для развития отечественной игровой индустрии. В частности, на перспективность данного направления указывает С.Ю. Черный: «предлагая игроку не столько потреблять нарративы, сколько посредством вводимых разработчиками игровых процедур самому рассказывать истории (и Историю), видеоигры определенных жанров открывают уникальные перспективы распространения исторического знания» [15, с. 79].

Россия обладает богатой историей, которую можно представить в игровом формате: события эпохи дворцовых переворотов, Отечественной войны 1812 года, революции 1917 года, Великой Отечественной войны и др.

Как показывает опыт «Смуты», классическая литература может стать основой для сюжета компьютерных игр при условии их правильной подачи и интерпретации. Видеоигра позволяет привлечь внимание игрока к классике, что особенно важно для молодых геймеров – тех поколений, которые не склонны к чтению. Игровая подача текстового материала способна пробудить интерес к первоисточнику,

мотивируя прочитать его. Нарратив позволяет понять персонажей, изучить их манеру поведения и взаимоотношения.

Говоря об отечественной игровой индустрии необходимо понимать, что основой игры может стать не только историческая тематика, а также фантастика и фэнтези. Широко известными являются игры по мотивам произведений братьев Стругацких: в 2007 году в России были выпущены сразу три игры – «Обитаемый остров: Послесловие», «Трудно быть богом» и «Отель «У погибшего альпиниста», выполненные в жанрах пошаговой стратегии, РПГ (ролевой игры) и приключения (головоломки). В том же году был создан и популярный шутер «S.T.A.L.K.E.R.», основанный на повести «Пикник на обочине». И, несмотря на то, что игра является скорее вольной адаптацией, чем канонической интерпретацией, оригинальная трилогия «Сталкера», выходящая в период с 2007 по 2009 годы до сих пор является одной из самых популярных серий у русских геймеров. Помимо творчества Стругацких существуют игры по мотивам фантастических произведений Сергея Лукьяненко, Кира Булычева, Ника Перумова и др. Сюжеты произведений российских писателей в игровой индустрии востребованы, что позволяет выдвинуть предположение о большом потенциале у данного направления.

Первоисточником для сюжета многих фэнтези-игр является славянский фольклор. Впервые русские разработчики начали обращаться к сюжетам мифов и народных былин еще в конце XX века, что отражено в таких играх, как «Царевна» (1994 год) и «Сказки на бересте» (1997 год). Впоследствии была разработана отдельная ролевая франшиза «Князь», основой которой стала классическая славянская мифология. Подобные игры представляют особую ценность для российских игроков, поскольку обладают культурной значимостью. Во-первых, благодаря им русскоязычная аудитория получает возможность прочувствовать связь с культурным наследием своей страны, которое отражено в сказках, былинах и мифах. Во-вторых, славянский фольклор обладает собственной уникальной эстетикой и атмосферой. Речь идет не только о мистических образах лешего

или домового, но и образах русской природы, которая в сочетании с элементами создает визуально привлекательный мир.

Вероятно, именно уникальная эстетика и глубокая наследственная связь со славянской культурой сделала игру «Ведьмак» одной из самых популярных у российских игроков. Подобная потребность в популяризации собственного фольклора вполне объяснима, т.к. большинство западного видеоигрового фэнтези-продукта построено согласно классическим канонам Дж. Р.Р. Толкина на образах гномов, орков, эльфов и т.п. Отечественный игрок перенасытился посредственными интерпретациями западной мифологии, на фоне которой славянские мифы выглядят достаточно интересно. По этой же причине за последнее время создано большое количество российского игрового продукта: «Чёрная Книга», сюжет которой построен на коми-пермяцкой мифологии и быличках, «Человеколось», основанный на мифологии финно-угорских народов, «Ночь на Ивана Купала», «Домовой» и др.

Сеттинг литературных жанров фантастики и фэнтези позволяет воплотить книжные миры в игровой форме, но возможно ли перенести в игру классический текст? Действительно, произведения Достоевского или Толстого достаточно сложно адаптировать, поскольку им свойственна уникальная психологическая и философская глубина, которая не подразумевает интерактивный формат.

Большинство современных игр не уделяют достаточного внимания темам внутренних переживаний персонажа и стараются избегать длительных монологов, от которых игрок может заскучать. Существуют отдельные жанры, такие, как визуальные новеллы или текстовые квесты, достаточно близкие по своей сути к традиционной литературе. Особое внимание научные исследователи уделяют именно визуальным новеллам как перспективному механизму геймификации не только в образовании, но и популяризации культурного наследия. Так, в своём исследовании Т.А. Золотова рассматривает визуальную новеллу в качестве перспективной и современной формы популяризации нематериального культурного наследия, приводя в пример игру по мотивам эпической прозы, разработанную совместными усилиями студентов и школьников [7].

Адаптация классического произведения в игровой форме также возможна благодаря особенностям визуальной новеллы, позволяющим раскрыть историю через текст, оформленный в виде диалоговых окон. В таком случае интерактивная составляющая будет заключаться в предоставлении игроку выбора между различными вариантами ответов в диалоге, которые будут определять дальнейшие события в игре, и отразятся на его концовке. Как отмечает В.И. Кузнецова, сделанный игроком выбор в процессе чтения «стимулирует студента продумывать наилучшую, по его мнению, стратегию. В этом состоит феномен коммуникативной задачи, помещенной в проблемный контекст и обеспечивающей мотивированность высказывания обучающегося, осмысление им определенной проблемы и выражение собственной интерпретации этой проблемы» [10, с. 256].

По состоянию на 2025 год российские разработчики предприняли несколько попыток перенести текст классической литературы в виртуальное игровое пространство, выбрав в качестве первоисточника роман в стихах А.С. Пушкина «Евгений Онегин» и роман Ф.М. Достоевского «Преступление и наказание». Тем не менее, обе работы являются вольной интерпретацией, подразумевающей отход от классического текста. С учётом этого необходимо понимать – какую цель ставит перед собой разработчик при создании подобного продукта? С одной стороны, подобный пересказ и авторские нововведения, игнорирующие канон оригинала, не смогут сформировать у аудитории полноценного представления о первоисточнике. Но, с другой стороны, авторская интерпретация может побудить игрока обратиться к первоисточнику, с целью их сравнения и составления своего собственного мнения.

Несмотря на то, что уже сегодня можно привести несколько удачных примеров трансляции культурного наследия в видеоиграх, данный процесс требует дальнейших исследований. Культурологический подход позволяет рассмотреть видеоигру как перспективное направление, но вместе с этим существует большое количество нюансов, связанных с производством игрового продукта. Некоторые из них были обозначены в исследовании С.И. Белова, который отмечает высокую роль видеоигр в процессе конструирования образа

прошлого посредством обращения к мемориальному нарративу. Но в тот же момент автор отмечает: «отсутствие гарантий окупаемости и необходимость значительных финансовых вложений, наряду с длительными сроками разработки, лишают отечественные коммерческие структуры возможности полностью реализовать имеющийся потенциал в силу высоких рисков» [2, с. 44-45]. Существует большое количество рисков, связанных с окупаемостью и востребованностью подобного игрового продукта, сдерживающих разработчиков от подобных креативных экспериментов.

Заключение

Через видеоигры можно транслировать культурное наследие, т.к. эффект погружения и интерактивность, которыми они обладают, позволяют заинтересовать игрока, а дизайн, музыкальное сопровождение и нарратив делают процесс знакомства с историей, культурой и искусством увлекательным. Нарратив представляет собой уникальный способ передачи сюжета игроку через интерактивные элементы, создающие особую эмоциональную связь между пользователем и игровым миром. Он способствует сохранению и актуализации классического текста, делая его понятным для современной аудитории. Благодаря этому игра может выстроить связь между традиционными ценностями русской культуры и современным цифровым обществом.

Благодаря своим способностям игра может выступить в качестве инструмента пропаганды, направленной, в том числе, на дискредитацию имиджа Российской Федерации, выработке негативных стереотипов о россиянах, пропаганде насилия и т.п. В сложившихся условиях мы предложили три игровых направления, в рамках которых может развиваться отечественный игровой рынок: игры-учебники; игры по славянской мифологии; игры по мотивам произведений отечественной литературы. Игры, созданные на основе значимых событий русской истории, славянского фольклора в последнее десятилетие привлекают все больше пользователей разных возрастных и социальных групп, что подчёркивает перспективность данного направления развития.

Вместе с этим, существует необходимость в проведении дальнейших исследований, касающихся данной темы, поскольку из-за рисков некачественной интерпретации, которая может исказить оригинальные тексты.

Список литературы

1. Барановский Н.С. Использование видеоигр в патриотическом воспитании // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия Социология. Политология. 2023. Т. 23, № 4. С. 482-486. <https://doi.org/10.18500/1818-9601-2023-23-4-482-486>
2. Белов С.И. Видеоигры с историческим сюжетом как фактор генерации эрозии ингруппового фаворитизма россиян // Вестник Московского университета. Серия 12. Политические науки. 2021. № 3. С. 35-47.
3. Беляев Д.А. Стратегии пропаганды в видеоиграх: практики и актуальные темы // НОМОТНЕТКА: Философия. Социология. Право. 2021. № 46 (3). С. 443-450. <https://doi.org/10.52575/2712-746X-2021-46-3-443-450>
4. Галинина Е.В., Шаев Ю.М. Видеоигры в двадцатой постнеклассической культуре // Векторы охвата: экономика и социалум. 2020. № 1 (36). С. 23-35.
5. Дёмин К.А. Компьютерные игры военного жанра как элемент пропаганды в информационной войне России и США // Политическая лингвистика. 2016. № 5(59). С. 110-116.
6. Ермаков Т.К. Видеоигра как феномен медиакультуры 1980-х гг. дисс. ... канд. культурологии: 5.10.01. К., 2024, 23 с.
7. Золотова Т.А. Современные формы популяризации нематериального культурного наследия в школе // Вестник Мар государственного университета. 2022. Т. 16. № 1. С. 84–92. <https://doi.org/10.30914/2072-6783-2022-16-1-84-92>
8. Каминский С.И. Геймификация политики: видеоигры как инструмент формирования дискурса и контрдискурса в конфликте // Социально-политические науки. 2024. Т. 14. № 6. С. 164-173. <https://doi.org/10.33693/2223-0092-2024-14-6-164-173>

9. Крутько Е.А. Воздействие видеоигр на распространение идей экстремизма среди молодежи // Социально-гуманитарные знания. 2023. № 2. С. 27-30.
10. Кузнецова В.И. Визуальная новелла как компонент виртуальной интерактивной среды в обучении русскому языку как иностранному (РКИ) // Проблемы современного образования. 2023. № 2. С. 253-261. <https://doi.org/10.31862/2218-8711-2023-2-254-261>
11. Лосев Д.В. Русофобские сценарии западной экранной культуры на примерах кино и видеоигр // KANT: Social science & Humanities. 2024. №1(17). С. 12-18. <https://doi.org/10.24923/2305-8757.2024-17.2>
12. Макаенко Я.А. Геймификация и нарративные практики в современном образовании // Koinon. 2022. Т. 3. № 3–4. С. 88–97. <https://doi.org/10.15826/koinon.2022.03.3.4.033>
13. Овчинников П.С. Патриотизм в цифровую эпоху: диалог государства и новых медиа // Иднакар: методы историко-культурной реконструкции. 2014. № 5. С. 159-169.
14. Тарасов В.Ю. Предупреждение распространения идей экстремизма и терроризма в сети интернет // Виктимология. 2023. Т. 10, № 1. С. 101-106. <https://doi.org/10.47475/2411-0590-2023-10110>
15. Черный С.Ю. Конструирование прошлого в видеоиграх: игрок как потребитель и соавтор исторического нарратива (проект «Europa Universalis IV») // Шаги/Steps. 2017. № 3(2). С. 77-97.

References

1. Baranovsky N.S. Use of video games in patriotic education. *Izvestia Saratov University. New series. Sociology. Politologiya*, 2023, vol. 23, no. 4, pp. 482-486. <https://doi.org/10.18500/1818-9601-2023-23-4-482-486>
2. Belov S.I. Video games with a historical plot as a factor of generation and erosion of ingroup favoritism of Russians. *Vestnik of Moscow University. Series 12. Political Science*, 2021, no. 3, pp. 35-47.
3. Belyaev D.A. Strategies of propaganda in video games: practices and current topics. *NOMOTHETIKA: Philosophy. Sociology. Law*, 2021, no. 46 (3), pp. 443-450. <https://doi.org/10.52575/2712-746X-2021-46-3-443-450>

4. Galinina E.V., Shaev Y.M. Video games in the twentieth postnonclassical culture. *Vectors of coverage: economy and socialum*, 2020, no. 1 (36), pp. 23-35.
5. Dyomin K.A. Computer games of military genre as an element of propaganda in the information war between Russia and the USA. *Political Linguistics*, 2016, no. 5(59), pp. 110-116.
6. Ermakov T.K. *Videogame as a phenomenon of media culture of the 1980s*. K., 2024, 23 p.
7. Zolotova T.A. Modern forms of popularization of intangible cultural heritage in school. *Vestnik Mar State University*, 2022, vol. 16, no. 1, pp. 84-92. <https://doi.org/10.30914/2072-6783-2022-16-1-84-92>
8. Kaminsky S.I. Gamification of politics: video games as a tool for the formation of discourse and counter-discourse in the conflict. *Socio-political sciences*, 2024, vol. 14, no. 6, pp. 164-173. <https://doi.org/10.33693/2223-0092-2024-14-6-164-173>
9. Krutko E.A. Impact of video games on the spread of extremism ideas among young people. *Socio-humanitarian knowledge*, 2023, no. 2, pp. 27-30.
10. Kuznetsova V.I. Visual novel as a component of virtual interactive environment in teaching Russian language as a foreign language (RKI). *Problems of modern education*, 2023, no. 2, pp. 253-261. <https://doi.org/10.31862/2218-8711-2023-2-254-261>
11. Losev D.V. Russophobic scenarios of Western screen culture on the examples of movies and video games. *KANT: Social science & Humanities*, 2024, no. 1(17), pp. 12-18. <https://doi.org/10.24923/2305-8757.2024-17.2>
12. Makakenko Ya.A. Gamification and narrative practices in modern education. *Koinon*, 2022, vol. 3, no. 3-4, pp. 88-97. <https://doi.org/10.15826/koinon.2022.03.3.4.033>
13. Ovchinnikov P.S. Patriotism in the digital age: dialog of the state and new media. *Idnakar: methods of historical and cultural reconstruction*, 2014, no. 5, pp. 159-169.
14. Tarasov V.Y. Prevention of the spread of extremism and terrorism ideas in the Internet. *Victimology*, 2023, vol. 10, no. 1, pp. 101-106. <https://doi.org/10.47475/2411-0590-2023-10110>

15. Cherny S.Y. Constructing the past in video games: the player as a consumer and co-author of historical narrative (the project “Europa Universalis IV”). *Steps*, 2017, no. 3(2), pp. 77-97.

ДАННЫЕ ОБ АВТОРЕ

Норманская Анжела Викторовна, кандидат культурологии, доцент, заведующий кафедрой философии, культурологии и межкультурных коммуникаций
Крымский университет культуры, искусств и туризма
ул. Киевская, 39, г. Симферополь, Республика Крым, 295017, Российская Федерация
anzelanormansky@gmail.com

DATA ABOUT THE AUTHOR

Anzhela V. Normanskaya, Candidate of Culturology, Associate Professor, Head of the Department of Philosophy, Cultural Studies and Interlanguage Communications
Crimean University of Culture, Arts and Tourism
39, Kievskaya Str., Simferopol, Republic of Crimea, 295017, Russian Federation
anzelanormansky@gmail.com
SPIN-code: 8896-2393
ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-5082-976X>
ResearcherID: HPC-9027-2023

Поступила 03.03.2025

После рецензирования 14.03.2025

Принята 20.03.2025

Received 03.03.2025

Revised 14.03.2025

Accepted 20.03.2025