

DOI: 10.31312/2310-6085-2023-18-4-7-22

УДК 32.019.5

ВИДЕОИГРЫ КАК ИНСТРУМЕНТ ФОРМИРОВАНИЯ ПОЛИТИЧЕСКОГО ОБРАЗА СОЦИАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВА В СОЗНАНИИ МОЛОДЕЖИ: КЕЙС «TROPICO 6»

Д. А. Мальцева, Д. А. Федотов, С. И. Каминский

Санкт-Петербургский государственный университет (СПбГУ), Санкт-Петербург, 199034,
Российская Федерация

Аннотация: Данная статья посвящена важной проблеме формирования политического образа социального государства в сознании молодёжи под воздействием современных популярных видеоигр. Постулируется необходимость корректного, научно обоснованного понимания подрастающим поколением базового концепта социальной справедливости для поддержания долгосрочной устойчивости отечественной политической системы и упрочения российской гражданской идентичности молодых россиян как одного из краеугольных факторов дальнейшего поступательного развития страны на протяжении всего XXI столетия в условиях глобальной неопределённости и высокой изменчивости современного мира. Подробно анализируются различные подходы к трактовке понятия «социальной справедливости» как ключевого компонента образа социального государства в массовом сознании молодых граждан. Рассматриваются четыре доминирующих варианта её восприятия при конструировании представлений об идеальном государственном устройстве, основанном на принципах социальной защищённости населения. Дается развёрнутая характеристика трёх основных моделей государств всеобщего благосостояния согласно классификации датского социолога Г. Эспинг-Андерсена: либеральной англо-саксонской, континентальной корпоративистской и скандинавской социал-демократической. Приводятся их определяющие черты и примеры стран реализации. Значительное внимание уделяется анализу влияния чрезвычайно популярной политико-экономической видеоигры-симулятора «Tropico 6» на формирование в молодёжной среде представлений о сущности, принципах функционирования и этапах становления социального государства. Детально рассматриваются особенности игрового процесса, механизмы моделирования политических и экономических процессов. Отдельно подчёркиваются как имеющиеся в игре обширные возможности моделирования различных аспектов государственной социальной политики, так и серьёзные риски создания искажённых образов из-за хронологических ошибок разработчиков и включения утопических нереалистичных элементов. В заключение обосновывается острая необходимость всесторонней государственной поддержки отечественных создателей видеоигр, призванных транслировать объективные знания о социальном государстве в молодёжной аудитории и одновременно выступать эффективным инструментом конструктивной политической мобилизации подрастающего поколения россиян.

Ключевые слова: видеоигры, политические образы, социальное государство, молодёжь, игровая индустрия, политические симуляторы.

Благодарность: Исследование выполнено при финансовой поддержке ЭИСИ в рамках научного проекта №123100300092-7 «Стратегии, механизмы и практики управления информационными рисками в условиях медиатизации и геймификации социально-политических коммуникаций российской молодежи поколения Z», который реализуется в ИНИОН РАН; Статья опубликована при финансовой поддержке АНО ДПО «Институт Мира и исследования конфликтов».

Статья поступила в редакцию 10.11.2023; принята к публикации 24.12.2023.

- © **Дарья Александровна Мальцева** — кандидат политических наук, доцент кафедры теории и философии политики, факультет политологии, Санкт-Петербургский государственный университет, buenafiesta@mail.ru
- © **Даниил Андреевич Федотов** — студент 2 курса магистратуры, юридический факультет, Санкт-Петербургский государственный университет, phedotovdaniil@mail.ru
- © **Станислав Игоревич Каминский** — студент 2 курса магистратуры, факультет политологии, Санкт-Петербургский государственный университет, sto696746@student.spbu.ru

VIDEO GAMES AS A TOOL FOR FORMING A POLITICAL IMAGE OF A SOCIAL STATE IN THE CONSCIOUSNESS OF YOUTH: CASE OF “TROPICO 6”

D. A. Maltseva, D. A. Fedotov, S. I. Kaminsky

St. Petersburg State University (SPbU), St. Petersburg, 199034, Russian Federation

Abstract: This article is devoted to the important problem of forming the image of a social state in the political consciousness of young people under the influence of modern popular video games. The need for a correct, scientifically based understanding by the younger generation of the basic concept of social justice to maintain the long-term sustainability of the domestic political system and strengthen the Russian civic identity of young Russians as one of the cornerstone factors for the further progressive development of the country throughout the 21st century in the conditions of global uncertainty and high variability of the modern world is substantiated. Various approaches to the interpretation of the concept of “social justice” as a key component of the image of a social state in the mass consciousness of young citizens are analyzed in detail. Four dominant options for its perception are considered when constructing ideas about an ideal state structure based on the principles of social protection of the population. A detailed description is given of the three main models of welfare states according to the classification of the Danish sociologist G. Esping-Andersen: liberal Anglo-Saxon, continental corporatist and Scandinavian social democratic. Their defining features and examples of countries of implementation are given. Considerable attention is paid to the analysis of the influence of the extremely popular political and economic video game simulation “Tropico 6” on the formation of ideas among young people about the essence, principles of functioning and stages of formation of the social state. The features of the gameplay and the mechanisms for modeling political and economic processes are examined in detail. Separately, both the extensive opportunities available in the game for modeling various aspects of state social policy, and the serious risks of creating distorted images due to the chronological errors of the developers and the inclusion of utopian unrealistic elements are emphasized. In conclusion, the urgent need for comprehensive state support for domestic video game creators, called upon to transmit objective knowledge about the social state to a youth

audience and at the same time act as an effective tool for constructive political mobilization of the younger generation of Russians, is substantiated.

Keywords: video games, political images, welfare state, youth, gaming industry, political simulators.

Acknowledgments: The research was carried out with the financial support of Expert Institute for Social Research within the framework of scientific project No. 123100300092-7 «Strategies, mechanisms and practices for managing information risks in the context of mediatization and gamification of socio-political communications of Russian youth of generation Z», which is being implemented at Institute of Scientific Information for Social Sciences of the Russian Academy of Sciences;

The article was published with the financial support of ANO DPO “Institute for Peace and Conflict Research”.

Received November 10, 2023; in final form December 24, 2023.

- © **Daria A. Maltseva** — Candidate of Political Sciences, Associate Professor of the Department of Theory and Philosophy of Politics, Faculty of Political Science, St. Petersburg State University, buenafiesta@mail.ru
 - © **Daniil A. Fedotov** — 2nd year master’s student, Faculty of Law, St. Petersburg State University, phedotovdaniil@mail.ru
 - © **Stanislav I. Kaminsky** — 2nd year master’s student, Faculty of Political Science, St. Petersburg State University, st069674@student.spbu.ru
-

Проблема структурирования образа социального государства и его интеграции в политическое сознание молодых граждан является одной из наиболее значимых и перспективных линий исследований в отечественной и зарубежной политологии.

Данное направление исследований обладает константной актуальностью в связи с тем, что воспринимаемый молодежью образ своей Родины как «справедливой страны возможностей» непосредственно связан с обеспечением политической стабильности, укреплением гражданской идентичности, привлекательностью для проживания на конкретной территории с целью дальнейшего приумножения экономического потенциала и социального капитала [1].

Выдающаяся отечественная исследовательница Е. Б. Шестопал трактовала понятие «политический образ» как отражение реальных характеристик объекта восприятия — политической власти, личности лидера и проекцию ожиданий субъекта восприятия — граждан [2].

Как отмечала профессор О. В. Попова, ценность справедливости (фундаментальной для социального государства) остается важнейшим базовым компонентом политического сознания российских граждан, в том числе и молодежи [3].

Среди многочисленных версий понимания социальной справедливости, при конструировании образа идеального государства, доминируют четыре типа. В первом случае справедливость понимается как социальное равенство в области прав и обязанностей граждан и их социального статуса в государстве вне зависимости от уровня доходов, во втором — как абсолютное равенство всех перед законом и жесткий контроль государства за реализацией этого принципа, в третьем — как норма взаимодействия людей на уровне межличностных отношений, в четвертом — как универсальный принцип воздаяния каждому за содеянное на жизненном пути [3, с. 140–141].

Более того, исключительное значение для молодых людей имеют ощущение безопасности (в том числе, безопасности как социальной защищенности) и права на поддержку (в том числе и от государства) при самореализации. Ценность справедливости в государстве актуальна для 43,3% представителей этой социально-демографической группы [3, с. 140–141].

Соответственно, концепт образа социального государства является неотъемлемым элементом массового и индивидуального политического сознания молодежи, включает в себя восприятие (пусть и примитивное) не только устройства политической власти, но и устройства социально-экономических принципов функционирования систем, базирующиеся на разных концепциях понимания феноменов «справедливости» и «социального».

Описываемая отечественными исследователями тенденция стремления к справедливому социальному государству характерна и для молодежи в других странах. Журнал «The Economist» в 2019 году разместил статью, в которой фиксируется новая волна всевозрастающей популярности идей социализма (некоторые из которых являются составными частями образа социального государства) среди американского поколения «детей Миллениума» и следующего за ним поколения «Z» [4].

Приводя в качестве доказательств данные Института Гэллага, авторы отмечают, что около 51% американцев в возрасте от 18 до 29 лет положительно относятся к социализму, а на праймериз в 2016 году за «демократического социалиста и феминиста» Сандерса проголосовало больше молодых людей, чем за Клинтон и Трампа вместе взятых [4, с. 9].

Основной аргумент молодых адептов «Миллениального социализма по-американски», базирующегося и на идее справедливого социального государства, состоит в том, что социальное неравенство достигло своего апогея, так как американская социально-экономическая система функционирует исключительно в пользу крупного капитала. С точки зрения молодых сторонников Сандерса, единственным возможным решением данной

проблемы является радикальное перераспределение государством доходов посредством национализации предприятий и «скандинавизации» налоговой системы США [4, с. 10].

Формирование политических образов как у отдельных индивидов, так и у национальных сообществ, имеющих разный уровень интегрированности в глобальные процессы, сегодня происходит во время потребления видеоигрового контента с политическими сюжетами. Подобный досуг становится атрибутом повседневности не только в США и России, но и в развивающихся странах, пока что далеких от построения социального государства.

Объем «белого» мирового рынка видеоигр эксперты оценивают почти в 185 миллиардов долларов, а численность игроков оценивается примерно в 2,5 миллиарда человек по состоянию на 2022 год [5].

Схожие тенденции свойственны и отечественному контексту: в наши дни влияние игровой индустрии подкрепляется расширяющимся кругом потребителей данного продукта. Согласно данным исследования «Института статистических исследований и экономики знаний» Высшей школы экономики, в 2021 году 59,5 % российских респондентов в возрасте от 14 до 29 лет играли в видеоигры на компьютере, телефоне или консоли за последние три месяца к моменту опроса [6].

Под термином видеоигра нами понимается программное обеспечение, работающее на специальном оборудовании (стационарном компьютере, игровой консоли, смартфоне и пр.), служащее для организации геймплея, связи с партнерами по игре или самостоятельно выступающее в роли виртуального партнера.

В качестве аудиовизуального средства коммуникации видеоигра может задействовать элементы повествования и анимацию, катсцены, титры на экране и звуковые приемы выразительности, что непосредственно сближает игры с кинематографом, некоторыми телевизионными программами [7].

Вместе с тем видеоигры обладают и специфическими возможностями, такими как адаптивный интерфейс и процедурно-алгоритмическое взаимодействие между игрой и пользователем, что делает процесс вовлечения зрителя более интенсивным. В буквальном смысле это означает, что видеоигра имеет не только развлекательный аспект, но и способна выступать более совершенным (чем книга или кинофильм) инструментом пропаганды, ставящим своей целью трансляцию определенных ценностей и установок.

Данной позиции придерживался и американский исследователь М. Вульф, отмечавший, что «восприятие игры отличается от того, как воспринимаются другие медиа». В одной из своих работ политолог заключает:

«вероятно, можно определить просмотр кинофильма как процесс, направленный на внимание к тому, что показывается, хотя и включающий воображение и процесс мышления для того, чтобы понять киноленту. Но видеоигры требуют от игрока большего — физического действия, ввода данных для того, чтобы игра функционировала, и часто эти потенциальные пользовательские реакции лимитированы во времени» [8].

В одном из своих исследований, российский ученый Д. А. Беляев констатирует, что «в третьем десятилетии XXI века видеоигры становятся вполне легитимной частью политически актуального пропагандистского дискурса». Справедливо отмечает, что политические нарративы в видеоиграх продвигаются посредством достаточно изощрённых технологии гражданской и боевой пропаганды. Вместе с тем делается важное замечание о том, что сами разработчики в ходе создания «рецептивно воспринимают некоторые популярные на глобальном западе социально-политические программы, становясь инструментом экранно-интерактивной пропаганды их ценностей» [9].

Основные тренды формирования политических образов в игровой индустрии сегодня задают иностранные разработчики и издатели игр. Всего в мире существует с десяток крупнейших издателей — Ubisoft, Valve, Namco Bandai, Activision, Blizzard, Electronic Arts, Sony Entertainment, Take-Two, Square Enix, Zynga, SEGA, Nintendo и еще порядка 20 разработчиков, сотрудничающих с издателями на непостоянной основе. Все это американские или азиатские компании.

Одним из значимых участников рынка является и «Kalypso Media» — немецкая частная компания, занимающаяся изданием серии политических симуляторов Tropico. Штаб издателей располагается в городе Вормс, Германия. Компания была основана в 2006 году С. Хельвигом и С. Марчинеком. По последним данным, в компании работают более 200 программистов, дизайнеров, художников, торговых партнеров и специалистов по маркетингу [10].

В 2022 году стало известно, что Министерство экономики Германии опубликовало список разрабатываемых видеоигровых проектов, которые получили финансовую помощь от государственных структур ФРГ. Всего за первый квартал 2022 поддержку получили 40 проектов на общую сумму в 18 миллионов евро. Так, разработчики «Nine World Studios» (входит в структуру издателя «Kalypso Media»), разрабатывающие сейчас седьмую часть серии «Tropico», получили почти 2 миллиона евро на реализацию проекта, который планируется завершить до конца 2023 года [11].

В контексте данного материала наш интерес будет обращен к Tropico 6, вышедшей в марте 2019 года. «Tropico 6», фактически не имеющая

конкурентов в жанре «state-building» игр, стала самой продаваемой игрой во франшизе, а прибыль, которую игра приносила после выпуска, была на 50 % выше, чем у «Tropico 5» [12].

Как и в предыдущих частях серии, игрок принимает на себя роль «Эль Президенте», лидера Тропико — вымышленного государства, расположенного на Карибских островах. Главная задача политического лидера — удержаться у власти, построив государство с нуля. Как и в «Tropico 5», в игре присутствуют четыре эпохи: «Колониальная», «Мировых войн», «Холодной войны» и «Новейшая».

В отличие от предыдущих игр серии, в которых страна Тропико занимала один остров, «Tropico 6» позволяет игрокам занять архипелаг из островов. Также в игре появились рейды на другие государства, осуществляемые с целью кражи научных достижений и объектов культуры, были возвращены предвыборные речи и обновлена система исследований, сфокусированная на политических аспектах диктаторства.

«Tropico 6» содержит полностью симулируемых жителей, а действия правительства Эль Президенте по отношению к гражданам могут оказывать эффект на общую удовлетворенность жизнью. Низкая удовлетворенность жизнью в итоге может привести к забастовке и гражданскому восстанию.

В зависимости от условий игры, геймеру предстоит не только продержаться на посту президента, но и привести остров к процветанию, развивая экономику и повышая уровень благосостояния граждан. У игрока есть широкие возможности развивать сельское хозяйство, промышленность и сферу услуг. Фактически, игра обладает функционалом градостроительного симулятора.

Также Президенте предстоит завоевывать доверие политических фракций на своём острове (представителей разных социально-политических течений от коммунистов до духовенства) и соблюдать баланс в отношениях с «мировыми гегемонами», чтобы избежать «гуманитарной интервенции» с их стороны.

Перед запуском игрового сеанса в режиме «песочницы» пользователь может создавать свою уникальную карту острова, программируя: рельеф, соотношение океана и суши, плодородность почвы и объемы полезных ископаемых, а также размер самой карты, предопределяя тем самым экономико-географическое положение виртуальной страны.

Также, в рамках игрового сеанса, необходимо установить уровень экономических и политических спецификаций игрового сеанса: чем выше уровень сложности, тем больше будут всевозможные политико-экономические

издержки. Показателен тот факт, что в «недемократических» вариантах симуляции игрового процесса все ресурсы тратятся значительно быстрее.

Таким образом, геймеру предлагается запрограммировать форму политико-экономических взаимоотношений капиталистического государства и общества, на основании которых будет строиться игровой процесс.

Рассматривая существующие формы таких отношений в реальности, исследователи сходятся на том, что в XXI веке значительное количество стран базируется на принципе упоминаемого ранее социального государства (от немецкого Sozialstaat), где в разных формах и объемах реализуется социальная политика или отдельные ее аспекты. Как академический термин «социальное государство» был введен в научный оборот в середине XIX века германским ученым Л. фон Штейном [13].

В это же время, ряд высокоразвитых государств «Глобального севера», основываясь на первоначальной концепции социального государства, стали базироваться на парадигме «государства всеобщего благосостояния» (от английского Welfare state), где важна не столько социальная политика как таковая, сколько ее инклюзивность и конечная эффективность, создающая высокое качество и уровень жизни для всех без исключения граждан [14].

Вместе с тем следует понимать, что в том или ином виде социальная политика проводилась протогосударствами и государствами на протяжении всей истории человечества. Так, например, известно, что в Афинах был принят ряд законов, направленных на защиту детей-сирот и женщин. Римские правители бесплатно раздавали зерно и устраивали дорогостоящие представления для бедневшего плебса, чтобы заручиться их поддержкой. Социальная политика проводилась и в более поздние исторические периоды — в средневековой Европе и в национальных государствах Нового времени. Однако до середины XX столетия меры социальной политики применялись бессистемно. Говорить о существовании государств всеобщего благосостояния тем более не приходится возможным [15].

Только лишь в 1942 году был создан «Доклад Бевериджа», излагавший принципы, впоследствии легшие в основу создания в Великобритании государства всеобщего благосостояния после Второй мировой войны.

Под влиянием кейнсианской экономической модели, У. Беверидж создал стратегию, которая предполагала план по системной ликвидации пяти общественных проблем — «безделья, невежества, болезней, нищеты и бедности» [16].

Доклад отстаивал идею введения социального страхования для создания всеобщей системы социального обеспечения и инклюзивной национальной службы здравоохранения.

Говоря про актуальное понимание феномена социального государства, в немецком словаре «Дуден» Sozialstaat трактуется как «государство, стремящееся обеспечить экономическую безопасность своих граждан и сбалансировать социальные различия внутри общества» [17].

Известный датский социолог Г. Эспинг-Андерсен в своей книге «Три мира капитализма благоденствия», на основании исследования социальной политики 18 государств, выделял следующие модели государств всеобщего благосостояния [18]:

1. «Либеральная модель», наиболее типичными представителями которой являются США и Великобритания. Для данной модели характерно, что многие льготы, медицинское страхование и пенсии, напрямую связаны с занятостью. Либеральная модель отличается низким уровнем декоммодификации (замещением рыночного обмена бюрократическим распределением), высоким расслоением с точки зрения неравенства доходов и государственным вмешательством, для которого более типично регулирование рынка, чем предоставление прямого социального обеспечения. В либеральной модели помощь в рамках минимальных социальных потребностей оказывается по остаточному принципу малообеспеченным слоям, не способным обеспечивать себе прожиточный минимум.

2. «Консервативная/Корпоративная модель», реализуемая, например, в Германии и Франции, основывается на предоставлении услуг государством, а не на рыночных или частных услугах. Такая модель отличается высоким уровнем декоммодификации, сильным расслоением общества по доходам и социальному статусу, а вмешательство государства осуществляется в форме прямого предоставления финансового обеспечения и регулирования рынков. Данная модель подразумевает отдельные социальные программы для различных профессиональных и статусных групп в зависимости от трудового вклада.

3. «Социал-демократическая модель», характерная для скандинавских стран, базируется на идее того, что государство выступает гарантом всех без исключения социальных программ. Социал-демократическая модель характеризуется высоким уровнем декоммодификации, низкой степенью расслоения и прямым государственным обеспечением, финансированием программ помощи малоимущим слоям общества. Социально-демократический принцип распространяется на всех граждан государства, имеющих права на равные льготы, независимо от степени нужды и трудового вклада.

В шестой части серии «Торисо» процесс построения (равно как и де-монтажа) социального государства и государства всеобщего благосостояния

реализован через систему президентских указов, которые автоматически становятся доступными для активации (или деактивации) в процессе перехода от одной эпохи к другой (колониальная эра, эра мировых войн, эра холодной войны и новейшая эра). Часть указов возможно активировать только после накопления «очков исследований», которые аккумулируются благодаря строительству школ, колледжей и университетов в ходе игрового процесса.

Проанализировав систему указов, можно проследить восприятие разработчиками генезиса социального государства и запечатлеть трансляцию его (социального государства) политических образов в сознание игроков по всему миру.

В рамках «Колониального периода» можно выпустить указ «Обязательная сиеста», предусматривающий обеденный перерыв во время рабочего дня. На данном этапе игры предоставляется возможность принять указы «Детские пособия» и «Бесплатное жилье», подразумевающие, соответственно, адресные выплаты для семей с детьми и освобождение от арендной платы всех жителей острова.

В рамках периода «Мировых войн» допускается издание указа «Агросубсидии», призванного облегчить положение работников сельскохозяйственной отрасли. Особый интерес представляет указ «Налог на богатство», вводящий, де-факто, прогрессивную систему налогообложения в игре. Вызывает интерес и указ о «Ликвидации безграмотности», а также указ «Бесплатные колеса», постулирующий, что «даже бедные граждане могут использовать машины».

В рамках периода «Холодной войны» игрок имеет возможность активировать указ «Счастливое мясо», увеличивающий комфорт рабочих мест фермеров посредством усовершенствования системы охраны труда. Допускается издание указов «Альтернативный источник пищи» и «Диктант», предполагающих легализацию генно-модифицированных продуктов и введение единого государственного экзамена для выпускников школ, представляющих все социальные страты. Двумя другими указами, носящими название «Сокращение налогов» и «Социальная защита», подразумевается списание налоговых задолженностей граждан посредством налоговой амнистии и введение студенческих и пенсионных пособий, составляющих 60% от ежегодно пересчитываемой средней зарплаты в государстве.

В контексте периода «Новейшей истории» игрок может издать указы «Запрет контрацептивов» и «Обязательная вакцинация».

Вместе с тем несмотря на возможность интеграции в игровой сеанс различных направлений деятельности социального государства и даже

создания в итоге любой из трех упомянутых моделей государства всеобщего благосостояния по Эспинг-Андерсену, у игроков по всему миру складываются некорректные политические образы, формируемые командой разработчиков, получающих на создание данной серии игр гранты от правительства ФРГ.

Первая причина формирования ложных образов заключается в банальном нарушении отражения хронологии развития феномена социального государства. Так, например, по мнению разработчиков игры, указы об агро-субсидиях и о поддержке животноводческой отрасли относятся к разным эпохам становления социального государства, находящимся, соответственно в промежутке между 1914 и 1989 годами (эра «Мировых войн» и эра «Холодной войны»). Хотя на сегодняшний день достоверно известно, что улучшение условий труда фермеров, и поддержка бюджетными средствами отдельных отраслей сельского хозяйства («Акт о внесении поправок в действующие законы, регулирующие импорт кукурузы» от 1815 года в Великобритании) стали системными явлениями в ряде стран за столетие до «эры Мировых войн» [19].

Другой зримой опасностью является наличие в игре утопических направлений политики социального государства и государства всеобщего благосостояния (например, указы о бесплатной аренде жилья и «обобществлении» всего личного автомобильного транспорта), существование которых в истории или не фиксируется исследователями, или фиксируется в качестве «неудачных социальных экспериментов» [20].

Таким образом можно заключить, что исследуемая видеоигра хотя и позволяет поверхностно ознакомиться с принципами функционирования социального государства и государства всеобщего благосостояния, но все же не дает исчерпывающего и корректного представления о том, что из себя представляет процесс строительства социального государства в канве философии совершенствования капитализма на принципах справедливости.

На сегодняшний день руководство Российской Федерации в полной мере осознает заявленную проблему и пытается формулировать меры по нивелированию существующих рисков формирования видеоиграми ложных или некорректных политических образов социального государства и государства всеобщего благосостояния. В 2023 году Президент России В. В. Путин поручил обеспечить продвижение отечественных видеоигр на зарубежные рынки.

До 30 сентября 2023 года Правительству требовалось «подготовить совместно с акционерным обществом “Российский экспортный центр”»,

автономной некоммерческой организацией “Агентство стратегических инициатив по продвижению новых проектов” и представить предложения по продвижению на иностранные рынки, в том числе в страны БРИКС, отечественных видеоигр и применяемого в них российского программного обеспечения [ПО]» [21].

Однако по состоянию на ноябрь 2023 года, никакой информации о результатах доклада Президенту со стороны группы ответственных лиц на официальном сайте www.kremlin.ru обнаружить не удалось [22].

Подводя итоги данной работы, отметим, что на сегодняшний день в России есть все условия для создания видеоигрового контента, способного формировать в отечественном и глобальном сознании молодежи не только нужные России политические образы социального государства прошлого и настоящего, но и проектировать «на импорт» идеальные образы таких «государств будущего», ждущихся на многоаспектных отечественных политико-культурных стандартах, нашедших свое отражение в ключевых для нашей страны документах [23].

Именно тогда, по справедливому замечанию Президента России В. В. Путина, видеоигры будут «помогать человеку развиваться, воспитывать в людях общечеловеческие ценности, а не квасной патриотизм» [24].

Следует преумножать опыт создания отечественных игр, направленных на формирование корректных политических образов в сознании российской и зарубежной молодежи. Так в августе 2023 года успешная работа над созданием отечественных видеоигр велась на полях площадки Российского общества «Знание». Лучшей командой стал коллектив из Санкт-Петербурга, создающий линейку компьютерных игр, основанных на эпических произведениях коренных народов России [25].

Аналогичная поддержка государства (от юридического сопровождения до грантов) будет полезна и для коллективов, планирующих конкурировать с «Kalypso Media», работать над созданием видеоигр в жанре «state-building», оказывающем исключительное влияние на формирование различных политических образов в сознании молодежи всего мира.

Сегодня видеоигры могут выступать инструментом политической мобилизации, под которой исследователями понимается процесс инициации действий различных субъектов в отношении каких-либо целей, проявляющейся в двух видах: конструктивной, ориентированной на совместную деятельность с представителями власти по решению социально-значимых проблем, и деструктивной, вызванной протестной деятельностью граждан, отвергающих возможность сотрудничества с государственными

структурами, неверием в их способность оказать реальную помощь населению [26].

Рассматривая тенденции структурных изменений политического поведения молодежи, отметим, что на сегодняшний день наблюдается скорее протестный потенциал политической цифровой мобилизации, нежели консолидационный. Во многом это связано с комплексом нерешенных вопросов в социально-экономической, культурной, информационной и других сферах молодежной политики [27].

Фундаментальное решение ряда проблем и создание отечественных продуктов игровой виртуальной реальности с мобилизационным потенциалом (например, многопользовательских онлайн игр) в перспективе может иметь исключительный эффект не только в контексте повышения лояльности отечественной политической системе, но и сформировать новый инструмент политической цифровой мобилизации конструктивного характера, нацеленной на созидательные преобразования, ставящие своей целью приращение пользы российскому государству и обществу.

Список литературы / References

- [1] Будко Д.А. Лукьянова Г.В. Образ идеальной России в сознании студенческой молодежи // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2019. Т. 21, № 2. С. 184–194. DOI 10.22363/2313-1438-2019-21-2-184-194.
Budko, D.A., Lukyanova, G.V. “The image of an ideal Russia in the minds of student youth”, in *RUDN Journal of Political Science*, 2019, Vol. 21, no. 2: 184–194, DOI 10.22363/2313-1438-2019-21-2-184-194. (In Russ.)
- [2] Шестопап Е.Б. Образ и имидж в политическом восприятии: актуальные проблемы исследования // Образы государств, наций и лидеров / под ред. Е.Б. Шестопап. М.: Аспект Пресс, 2008. С. 12–13.
Shestopal, E.B. “Image and image in political perception: current problems of research”, in Shestopal E.B. (ed.) *Images of states, nations and leaders*, Moscow, Aspect Press, 2008: 12–13. (In Russ.)
- [3] Попова О.В. Особенности политического сознания современной российской молодежи // Политическая наука. 2017, № 1. С. 138–162.
Popova, O.V. “Features of the political consciousness of modern Russian youth”, in *Political science*, 2017, no. 1: 138–162. (In Russ.)
- [4] “Millennial Socialism”, in *The Economist*, 2019, Vol. 430, no. 9130: 9–10.
URL: <https://www.economist.com/leaders/2019/02/14/millennial-socialism>

- [5] Игровая индустрия за 2022 год в цифрах — инфографика от GamesIndustry.biz // GamesIndustry.biz. 20 декабря 2022.
“Gaming industry for 2022 in numbers — infographics from GamesIndustry.biz”, in *GamesIndustry.biz*, December 20, 2022.
URL: <https://dtf.ru/gameindustry/1518124-igrovaya-industriya-za-2022-god-v-cifrah-infografika-ot-gamesindustry-biz> (access date: 09.04.2023). (In Russ.)
- [6] Гейминг в России и мире // ИСИЭЗ НИУ ВШЭ, 3 ноября 2021.
“Gaming in Russia and the world”, in *ISSEK HSE*, November 3, 2021.
URL: <https://issek.hse.ru/news/525569783.html> (access date: 08.30.2023). (In Russ.)
- [7] Деникин А.А. В защиту видеоигр // Обсерватория культуры. 2014, № 3. С. 53–59.
Denikin, A.A. “In defense of video games”, in *Observatory of Culture*, 2014, no. 3: 53–59. (In Russ.)
- [8] Wolf, M. *The Video Game Explosion: a History from Pong to Playstation and beyond*, Westport, Connecticut, London, Greenwood Press, 2008. P. 23.
- [9] Беляев Д.А., Кутومانов С.А., Резник С.В. Стратегии пропаганды в видеоиграх: практики и актуальные темы // *Nomothetika: Философия. Социология. Право*. 2021. Т. 46, № 3. С. 443–450. DOI 10.52575/2712-746X-2021-46-3-443-450.
Belyaev, D.A., Kutomanov, S.A., Reznik, S.V. “Propaganda strategies in video games: practices and current topics”, in *Nomothetika: Philosophy. Sociology. Right*, 2021, Vol. 46, no. 3: 443–450, DOI 10.52575/2712-746X-2021-46-3-443-450. (In Russ.)
- [10] *The Kalypso Media Group Electronic resource*: <https://www.kalypsomedia.com/us/about-us> (access date: 09.30.2023).
- [11] На разработку Tropicó 7 удалось получить почти 2 миллиона евро от немецкого правительства // DTF. 19 апреля 2022.
“The development of Tropicó 7 managed to receive almost 2 million euros from the German government”, in *DTF*, April 19, 2022.
URL: <https://dtf.ru/gameindustry/1166691-na-razrabotku-tropico-7-udalos-poluchit-pochti-2-milliona-evro-ot-nemeckogo-pravitelstva> (access date: 30.09.2023). (In Russ.)
- [12] “Tropicó 6’s launch was 50% stronger than Tropicó 5’s debut”, in *Games Beat*, April 3, 2019.
URL: <https://venturebeat.com/games/tropico-6s-launch-was-50-stronger-than-tropico-5s-debut/> (access date: 30.10.2023). (In Russ.)
- [13] Stein, L. von. *Gegenwart und Zukunft des Rechts-und Staatswissenschaften Deutschlands*, Stuttgart, 1876, 215 S. (In Germ.)
- [14] Забралова О.С. Социальное государство: понятие, сущность и виды // Актуальные проблемы российского права. 2022. Т. 17, № 6. С. 21–31. DOI: 10.17803/1994-1471.2022.139.6.021-031.

- Zabralova, O.S. “Social state: concept, essence and types”, in *Current problems of Russian law*, 2022, Vol. 17, no. 6: 21–31. DOI: 10.17803/1994-1471.2022.139.6.021-031. (In Russ.)
- [15] Павроз А.В. Государство всеобщего благосостояния: сущность политики и фундаментальные противоречия // Политика и общество. 2011, № 11. С. 21–29.
Pavroz, A.V. “The welfare state: the essence of politics and fundamental contradictions”, *Politics and Society*, 2011, no. 11: 21–29. (In Russ.)
- [16] Beveridge, W. *Social Insurance and Allied Services*, London, The Parliament, 1942. 47 p.
- [17] “Sozialstaat”, in *DUDEN*. (In Germ.)
URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Sozialstaat> (access date: 2.11.2023).
- [18] Esping-Andersen G. “The Three Worlds of Welfare Capitalism”, Princeton, N.J., Princeton University Press, 1990.
- [19] “The Corn Laws”, in *The Victorian Web*.
URL: <https://victorianweb.org/history/cornlaws1.html> (access date: 2.11.2023).
- [20] Страны, где раздают жилье почти бесплатно // Газета.ру. 21.07.17.
“Countries where they give out housing almost free of charge”, in *Gazeta.ru*, 07/21/17.
URL: https://www.gazeta.ru/lifestyle/style/2017/07/a_10795802.shtml (access date: 2.11.2023). (In Russ.)
- [21] Смирнов И. Поручение Путина: какие видеоигры из России могут выйти на мировой рынок // NEWS.RU 17 августа 2023.
Smirnov, I. “Putin’s instructions: which video games from Russia can enter the world market”, in *NEWS.RU*, August 17, 2023.
URL: <https://news.ru/russia/poruchenie-putina-kakie-videoigry-iz-rossii-mogut-vyjti-na-mirovoj-gynok/> (access date: 13.11.2023). (In Russ.)
- [22] Перечень поручений по итогам посещения выставки «Развитие креативной экономики в России» 30 мая 2023 года от 15 августа 2023 года // Президент России.
“List of instructions based on the results of visiting the exhibition “Development of the Creative Economy in Russia” on May 30, 2023, dated August 15, 2023”, in *President of Russia*.
URL: <http://www.kremlin.ru/acts/assignments/orders/72053> (access date: 15.11.2023). (In Russ.)
- [23] Указ Президента РФ от 9 ноября 2022 г. N 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».

- Decree of the President of the Russian Federation of November 9, 2022 N 809 “On approval of the Fundamentals of State Policy for the Preservation and Strengthening of Traditional Russian Spiritual and Moral Values”.*
URL: <https://base.garant.ru/405679061/> (access date: 20.10.2023). (In Russ.)
- [24] Ставицкий А. Путин рассказал о патриотизме в видеоиграх // Lenta.ru. 19 июля 2023.
Stavitsky, A. “Putin spoke about patriotism in video games”, in *Lenta.ru*, July 19, 2023. (In Russ.)
URL: https://lenta.ru/news/2023/07/19/putin_games/ (access date: 13.11.2023).
- [25] Названы победители всероссийского конкурса по разработке патриотических игр от Знание.Игра // Российское общество «Знание» 19 августа 2023.
“The winners of the All-Russian competition for the development of patriotic games from Knowledge.Game have been announced”, in *Russian Society “Knowledge”*, August 19, 2023. (In Russ.)
URL: <https://znaniarussia.ru/news/nazvany-pobediteli-vserossijskogo-konkursa-po-razrabotke-patrioticheskikh-igr-ot-znаниеигра> (access date: 13.11.2023).
- [26] Яницкий О.Н. Массовая мобилизация: проблемы теории // Социологические исследования. 2012, № 6(338). С. 3–12.
Yanitsky, O.N. “Mass mobilization: problems of theory”, in *Sotsiologicheski issledovaniya*, 2012, no. 6(338): 3–12. (In Russ.)
- [27] Киняшева Ю.Б. Социальные сети как инструмент политической мобилизации граждан в современной России // Известия Тульского государственного университета. Гуманитарные науки. 2018, № 3. С. 3–10.
Kinyasheva, Yu.B. “Social networks as a tool for political mobilization of citizens in modern Russia”, in *News of Tula State University. Humanitarian sciences*, 2018, no. 3: 3–10. (In Russ.)