

РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ АРМИИ И ВОЙНЫ В ВИДЕОИГРАХ: ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ И ПЕРСПЕКТИВЫ ЖАНРОВОГО СДВИГА

Мищенко Игорь Евгеньевич,

кандидат педагогических наук,

Челябинский государственный институт культуры,

Россия, 454091, г. Челябинск, ул. Орджоникидзе, 36А

ORCID: 0000-0001-7483-3759,

chvaush@mail.ru

Аннотация

Предметом настоящей статьи является изучение жанровых областей репрезентации армии как социокультурного института в видеоиграх. Для решения задач исследования были применены такие методы, как классификация – для определения основных вариантов репрезентации армии в видеоиграх, структурно-функциональный метод – для выделения медиахарактеристик игр, прогнозирование – для выявления перспектив жанрового и идейного сдвига в военных видеоиграх. В результате исследования обнаружено, что современные персонализированные военные игры смещаются от эпохи Второй мировой в прошлое – например, к Первой мировой войне или Средневековью. Меняется их идейное наполнение и содержание: от линейного выполнения тактической задачи к развернутому повествованию, раскрывающему трагизм и героизм военных конфликтов. По мнению автора, важным аспектом успеха военно-патриотического воспитания и прагматики видеоигр в контексте современной культуры России является не просто постановка задачи создания игр, героизирующих наше военное прошлое, но и регуляция образа российской армии сегодня. Инструментом для этого могут стать симуляторы повседневной деятельности, приключенческие игры о буднях пограничников, связистов, подводников в походе, менеджеры управления воинской частью. Их потенциал способен продемонстрировать армию как институт сохранения мира и обеспечения безопасности. Автором предполагается, что такой жанровый эксперимент в военных видеоиграх позволит популяризировать российские военные видеоигры на рынке. В выводах исследования представлены четыре жанра репрезентации армии в видеоиграх, в которых идейная парадигма выстроена вокруг личного героизма или командного гения, а также личной исключительности в экстремальных обстоятельствах военных действий. Последняя формируется самим жанровым характером видеоигр, *genre is message*. Автором выявлено, что доминирующим жанром сегодня является *action shooter*, из-за которого теряется связь между армией и категориями мира и

безопасности и искажается категориальная картина мира, создаваемая играми военного жанра. Выявленный жанровый сдвиг имеет деструктивный характер, так как направлен на слом социокультурных институтов армии.

Ключевые слова: социокультурный институт армии, военные видеоигры, жанры военных видеоигр, репрезентация армии в видеоиграх, классификация видеоигр, медиахарактеристики видеоигр.

Библиографическое описание для цитирования:

Мищенко П.Е. Репрезентация армии и войны в видеоиграх: текущее состояние и перспективы жанрового сдвига // Идеи и идеалы. – 2022. – Т. 14, № 3, ч. 2. – С. 403–418. – DOI: 10.17212/2075-0862-14.3.2-403-418.

Введение

В конце XX века видеоигры вошли в пространство современной культуры и к началу XXI века прочно укоренились как часть досугово-развлекательных, коммуникативных, образовательных практик. Многие специалисты сегодня говорят о том, что видеоигры если не целиком как вид культурного творчества, то в отдельных жанрах или конкретных продуктах являются новым технически производимым видом искусства. В любом случае они являются частью того, что исследователи называют *экранной культурой*, – особой сферы бытования культуры, связанной с медиацией посредством технических аудиовизуальных устройств (телевидения, компьютеров, игровых консолей, носимой электроники, в первую очередь смартфонов, и т. д.).

Невозможно игнорировать видеоигры в культурном исследовании чего бы то ни было, так как любой современный социокультурный институт тем или иным образом получает свою репрезентацию в видеоиграх. Не является это исключением и для социокультурного института армии.

Предметом исследования настоящей статьи является изучение жанровых областей репрезентации армии как социокультурного института в видеоиграх.

Обзор научных исследований по рискам и угрозам видеоигр

Ученые утверждают, что, «формируя виртуальные миры с собственными правилами и законами, объектами и персонажами, ценностями, коллективными представлениями и нормами поведения», компьютерные игры оказывают прямое и значительное влияние на массовое сознание и современную культуру [7, с. 45] и даже общественно-политические процессы [10, с. 296]. О более глубоком влиянии компьютерных игр на игроков в сравнении с литературой и кинематографом указывают авторы статьи «Образ другого в компьютерных играх» [3] и независимый исследователь Е.С. Соколов [14, с. 167], аргументируя свои дефиниции интерактивностью этого культурного опыта. В.А. Калмыков заявляет, что игры

стали составной частью опыта информационно-психологической войны [10, с. 296, 297]. В то же время А.Н. Погорелов проводит генерализацию: «Политическое руководство современной России понимает значение угрозы информационных войн со стороны противостоящих нам государств. Поэтому не случайно наша страна провозгласила ликвидацию зависимости от иностранных информационных технологий частью стратегии информационной безопасности» [13, с. 400]. Таким *политическим образом* в научный дискурс статьи вводятся концепт информационно-психологической войны и одновременно прагматическое решение, имеющее локально-отраслевое значение, представленное как подтверждение точки зрения автора. Куда как более взвешенно и осторожно высказываются А.В. Лапин и А.А. Легостаев, упоминая о проблемах «*корректного восприятия информации, приведенной в игровом продукте*» [11, с. 235, 237].

Мы полагаем, что, с одной стороны, деструктивный идеологический потенциал видеоигр систематически может переоцениваться, но в то же время столь же систематически может недооцениваться позитивный потенциал жанрово-идейной их составляющей.

Понятие и медиахарактеристики видеоигры

Согласно Я. Богосту, видеоигра является определенным компонентом программного обеспечения, созданным и запущенным на определенном компьютерном оборудовании в определенный момент времени [2, с. 87]. Данное определение, верное по существу, не дает нам понимания сущности видеоигры и не объясняет, чем видеоигра отличается от иных форм программного обеспечения. А.С. Ветушинский определяет видеоигру как «код, платформу, а также нарратив, цифровое медиа, новую форму искусства и пр.» [4, с. 48]. Такое перечисление также не дает системного понимания сущности видеоигр, поэтому мы предлагаем собственное определение. Видеоигра – это разновидность компьютерных программ, в которой реализована виртуальная среда, позволяющая реализовывать предзаданные создателями игровые практики. В отличие, например, от детских игр или ролевых игр живого действия видеоигра предоставляет пользователям только те возможности, которые заложены разработчиками, и недокументированные возможности, появляющиеся в силу программных опечаток или несовместимости платформ и пр., на что указывают Е.В. Галанина и Е.О. Акчелов: «Видеоигра всегда оказывается нечто большим, чем она изначально задумывалась» [7, с. 45].

Е.В. Галанина и Ю.М. Шаев относят компьютерные игры к постнеклассической культурной парадигме и выделяют их характеристики: эклектичность и бриколажность, символизм, сотворческий характер и нелинейность нарратива [6, с. 22–35].

С нашей точки зрения, видеоигры отличают следующие медиахарактеристики (ссылками обозначены те работы, где приводятся прямые или косвенные свидетельства в пользу выделяемых характеристик): **коммуникативность** [15] и **метакоммуникативность, иммерсивность** [11, с. 234, 235], **полифункциональность, самодостаточность** (с чем дискутирует М.В. Шумейко [16]), **органическая мультимедийность** [5], **интерактивность** [7, с. 50], **гипертекстуальность** [5], **нереалистичность** [7, с. 46] (в том смысле, что пользователь на текущем техническом уровне всегда отдает себе отчет в виртуальности происходящего в игре).

На наш взгляд, выше перечислены важнейшие фундаментальные медиахарактеристики видеоигр. На их различной аспектации, а также ряде иных критериев основывается жанровое деление видеоигр, которое мы рассмотрим ниже.

Варианты репрезентации армии в видеоиграх

Репрезентация армии неотрывно связана с репрезентацией военных действий и/или их масштабного стратегического планирования. Насколько нам известно, не существует игр, отражающих повседневные будни института армии. Варианты их воплощения не сложно представить, это могут быть симуляторы повседневной деятельности (наподобие The Sims [8]) или игры-менеджеры, моделирующие управление отдельной воинской частью, включая ее обеспечение, организацию обучения и досуга личного состава. Стоит отметить, что в последнее время получили популярность симуляторы ходьбы и симуляторы отдельных профессий. Например, приключенческая игра о лесном пожарном Firewatch [21] или фантастический экшн с видом от третьего лица Death Stranding [24], наибольшую долю игрового процесса которого представляет решение задач по курьерской доставке грузов в условиях враждебного окружения.

Четыре основных варианта репрезентации армии в видеоиграх выглядят следующим образом.

Масштабные стратегические игры, моделирующие военные действия с различной степенью сложности и достоверности, начиная от фактически симулятивных, таких как Hearts of Iron [27], DEFCON [25], серия игр Total War [37] и заканчивая условно-абстрактными, как в серии игр Civilization [22].

Тактические игры, предполагающие симуляцию действий отдельного подразделения, чаще всего специального, и **операционные варгеймы**. Это может быть симулятор действий антитеррористического отряда (Альфа: Антитеррор [1]) или разведывательно-диверсионной группы (Operation: Silent Storm [32], серия игр Commandos от Eidos Interactive [23]).

Симуляторы военной техники: танковые, авиа-, вертолетные, корабельные, субмарины и т. д. Самыми известными представителями являются серия сложных в освоении и уделяющих большое внимание технической и исторической достоверности авиасимуляторов Ил-2: Штурмовик [9] и серия казуальных (т. е. максимально упрощенных для снижения входного порога и расширения аудитории) игр студии Wargaming.net: World of Tanks [41], World of Warplanes [42]. Некоторые игры симулируют целый комплекс военной техники (например, War Thunder [39]).

Экшн-игры, моделирующие героические действия одной конкретной личности в ходе военного конфликта. Зачастую моделируемым событиям и действиям игрока придается осязаемый характер, они буквально определяют исход конфликта. Или, если гейм-дизайнер обладает определенной сдержанностью, он помещает игрока в ситуацию реальных осязаемых событий военной истории. Так, например, в первой части игры Medal of Honor одним из самых ярких игровых уровней была высадка морского десанта в Нормандии в D-Day [30].

Вместе с тем появляются и оригинальные жанровые эксперименты. Например, *визуальная новелла* This War of Mine [36], посвященная выживанию некомбатанта в Белграде под бомбардировками НАТО. Или другая визуальная новелла – Valiant Hearts о Первой мировой войне [38]. Иной оригинальный жанровый вариант представляет собой тактическая игра в жанре *rogue-like* Into the Breach [28], в которой поражение возвращает игрока к началу сюжетной линии (для игр жанра *rogue-like* характерна чрезвычайно высокая сложность, поскольку поражение означает, что игру необходимо начинать заново, а загрузка «сохранения» невозможна). Можно привести и пример игры Kingdom Come: Deliverance [29], действие которой происходит в позднем Средневековье, а сама игра относится к жанру *survival simulator* (симулятор выживания).

Историческая локализация военных игр

Временная привязка игр сильно зависит от их жанровой принадлежности. Стратегии не имеют такой четкой привязки к эпохе – они охватывают временной промежуток от истории первых цивилизаций (Древний Китай, Античность) до совершенно фантастических образов будущего, как, например, многопользовательская космическая стратегия EVE Online [26] или любая из игр, посвященных вымышленной вселенной Warhammer 40,000¹, сочетающей фантастические и фэнтезийные элементы, мифологические и различные исторические реминисценции, заимствования из литературных и кинематографических источников. Стратегические военные игры в зависимости от поджанра моделируют военные действия

¹ См., например, [40].

от локального до глобального уровня, зависящего от конкретного сеттинга игры. Например, в исторических стратегиях глобальным уровнем будет являться моделирование действий отдельных государств, в то время как в космических стратегиях это уже будет моделирование действий государственных или квазигосударственных образований, охватывающих многие звездные системы.

Симуляторы военной техники чаще всего охватывают временной промежуток между Второй мировой и началом XXI века, хотя встречаются отдельные игры, посвященные гипотетической военной технике отдаленного будущего, например Battletech [17], в которой игрок управляет отрядом пилотируемых боевых шагающих роботов (так называемые меха).

Тактические игры чаще всего посвящаются аналогичному промежутку с некоторым отклонением в сторону современности и *ближайшего* будущего, но есть и военно-тактические игры, посвященные эпохе феодализма. В европейское Средневековье происходит действие тактической головоломки «Робин Гуд: Легенда Шервуда» [34], а в эпоху становления сегуната Токугава в Японии – Shadow Tactics: Blades of the Shogun [35]. А упомянутая выше серия игр Operation Silent Storm посвящена обстоятельствам альтернативной истории Второй мировой войны, когда нацисты создают *Wunderwaffe* – «чудо-оружие», как называло немецкое министерство пропаганды различные проекты, которые по замыслу руководства Третьего рейха должны были переломить ход войны в сторону гитлеровского режима. В игре эту роль играют «панцеркляйны» – боевые бронированные экзоскелеты. Специальному отряду союзников удастся сорвать планы нацистов, а в дальнейших играх этой серии игрок противостоит действиям тайной террористической организации выживших в войне нацистов – «Молот Тора» по дискредитации ООН и усилий союзников по завершению войны и поддержанию мира.

Экшн-шутеры наиболее часто моделируют исторические обстоятельства Второй мировой войны, хотя отдельные игры могут моделировать обстоятельства холодной войны [18], современных военных конфликтов и войн ближайшего будущего [19, 20] или альтернативной истории и современности [31], и даже войн в отдаленном фантастическом будущем [33].

Видеоигры как часть экранной культуры – перспективы жанрового и идейного сдвига

Видеоигры, в которых тем или иным образом репрезентирована армия, являются частью современной экранной культуры, связанной с кино, сериалами, мультипликацией. Видеоигры соперничают с кинематографом в нише *иммерсивности*, т. е. глубины погружения зрителя/игрока в разворачивающееся на экране действие. Кинематограф обладает преимуществами

больших экранов, качественного звука, сценарно-драматического профессионализма творческой и технической групп его создателей. Видео-игры часто страдают от несоответствия технического потенциала («производительности») компьютеров игрокам запросам создателей, что приводит к снижению качества визуальной составляющей, а также от низкого уровня оснащённости аудиотехникой, от привлечения непрофессионалов к созданию игрового нарратива. Однако не просто созерцание, а участие в игровом процессе значительно повышает иммерсивную глубину видеогейминга. По мере развития специфических инструментов, таких как дополненная и виртуальная реальность, физические кинетические контроллеры, эта глубина погружения будет только возрастать, а в будущем прогнозируется создание эффективного интерфейса «мозг – компьютер».

Поэтому нельзя говорить об иммерсивности как о ключевой особенности видеоигр. На наш взгляд интерактивность гораздо важнее. Игры – это культурный продукт вида искусства (хотя эта позиция и является дискуссионной), предполагающий не создание законченного произведения, а создание механизма, при помощи которого активный зритель-участник завершает создание произведения искусства своими действиями.

Рыночная коммерциализация видеоигровой индустрии является одновременно мощным стимулом технического развития и профессионализации и не менее мощным ограничителем жанрово-смыслового развития видеоигр. Поэтому создаваемые в видеоигровой индустрии культурные продукты «вращаются» вокруг простой парадигмы «приносит прибыль конкурентам – клонируй». В видеоиграх редко говорят о плагиате, когда речь заходит об интерфейсах, механиках, идеях и сюжетах. Обычно используется умеренный или, скорее всего, нейтральный по эмоциональному контексту термин «игра-клон». Эксперименты в этой области – редкость, поскольку создание игр требует весьма специфической комбинации навыков и значительного количества средств, а прогнозировать маркетинговый и коммерческий успех новаторского проекта чрезвычайно сложно. Из перечисленных жанровых экспериментов только Kingdom Come: Deliverance с некоторыми замечаниями можно отнести к так называемым AAA-проектам (играм, создаваемым большой студией при значительной финансовой поддержке издателя, ожидающего коммерческий успех). This War of Mine, Valiant Hearts, Into the Breach – это низкобюджетные и технически устаревшие инди-проекты².

Тем не менее в последнее время в военных играх наметился сдвиг как в области механик, так и в области идейного содержания или временной локализации видеоигр.

² Инди-игра – принятое в профессиональном и геймерском сообществе название, происходящее от англоязычного выражения *independent game*, буквально – «независимая игра».

Аспектом прогнозируемого нами сдвига в сфере военных игр является изменение точки зрения (point of view в англоязычной парадигме Game Studies). Военные игры всё больше демонстрируют гуманистические проблемы. Такие проекты, как Valiant Hearts [38] или This War of Mine [36], показывают обратную сторону военных конфликтов. Они сталкивают игрока не просто с выбором, а скорее с последствиями выборов, сделанных им, заставляют переживать боевые действия не на психомоторном уровне «прицелился – выстрелил – побежал», а психоэмоционально, т. е. преодолевать гуманистические переживания последствий войны.

Видеоигры являются одним из важнейших экранных медиа, определяющих культуру и общество в XXI веке. Идейное послание видеоигр связано не просто с непосредственным сюжетом о победе над нацизмом или освобождении Европы, борьбой с международным терроризмом или режимами-изгоями. Идейное послание видеоигр заключено уже в самом жанре, в котором подается иммерсивно-интерактивный игровой опыт. Экшн-шутеры всегда рассказывают историю *личного героизма*; стратегические игры – *историю сложных замыслов, интеллектуального превосходства, командного гения*; военно-тактические игры – *историю важности кооперации и взаимодействия, сотрудничества как пути к успеху*; симуляторы – *историю личного мастерства*. Перефразируя Маршалла Маклюэна, «genre is message»³, жанр сам по себе уже есть послание [12].

Но всё чаще ситуация меняется:

1) персонифицированные военные игры смещаются от эпохи Второй мировой глубже в прошлое – например, к Первой мировой или Средневековью;

2) меняется и идейное наполнение и содержание: от линейного выполнения тактической задачи к развернутому повествованию, раскрывающему трагизм и героизм военных конфликтов.

Будучи первой попыткой жанрового эксперимента, игры Valiant Hearts и This War of Mine оказались в принципиальной бинарной оппозиции к развитой индустрии военных игр. Вместе с тем изменение точки зрения игрока через изменение жанра позволяет рассказать совершенно иную историю об армии без репрезентации военнослужащих как не рассуждающих исполнителей тактических задач (как в сериях американских игр Medal of Honor или Call of Duty). С прагматических позиций свой жанровый эксперимент создает для российской видеоигровой индустрии, сильно сдавшей рыночные позиции в 2010-е годы, новую точку входа на перенасыщенный рынок. Конкурировать с игровыми блокбастерами экшн-серий, таких как Battlefield, Medal of Honor или Call of Duty, сегодня очень сложно или практически невозможно. За ними огромные маркетинговые возможности

³ В оригинале “Medium is message” («Средство коммуникации само есть послание»).

крупнейших в мире игровых издательств, многолетняя лояльность игроков, непреходящее внимание игровой журналистики и блогеров, широкая представленность в системах дистрибуции, выражаемые десятками миллионов долларов бюджеты игровых студий. В то же время *удачные жанровые эксперименты* часто приобретали мировую известность без всех перечисленных факторов, потому что предлагали игрокам принципиально новый культурный и игровой опыт, новую игровую историю и точку зрения. Так было с симуляторами выживания, играми-песочницами, игровыми новеллами и др. И российская индустрия в невоенном жанре уже продемонстрировала свою способность к слову устоявшейся игровой парадигмы, примером чему может быть неожиданный успех Loop Hero – ролевой roguelike-игры с косвенным управлением, сделанной *в устаревшей на десятилетия 8-битной графике*. Поэтому нам представляется важным для успеха военно-патриотического воспитания и прагматики видеоигр в контексте современной культуры России не просто поставить задачу создания игр, героизирующих наше военное прошлое – таких игр было в достатке в 2000-е годы, существуют они и сейчас. Более важной представляется задача регуляции образа российской армии *сегодня*. Симуляторы повседневной деятельности, приключенческие игры о буднях пограничников, связистов, подводников в походе, менеджеры управления воинской частью – всё это могло бы показать, что армия является не столько институтом *реализации насилия*, сколько институтом *сохранения мира и обеспечения безопасности*. Тем более важной представляется эта задача именно уже *не только в контексте поддержания исторической памяти* о военных подвигах русского народа, а *в контексте важности армии конкретно сегодня*.

Выводы

Таким образом, в рамках статьи мы выделили четыре жанра репрезентации армии в видеоиграх. Идейная парадигма видеоигр выстроена вокруг *личного героизма* или *командного гения*. Даже в кооперативных тактических играх, где участвует команда игроков, это те же переживания, разделенные на фантомную ситуативную групповую идентичность, возникающую в процессе коллективного переживания и выполнения общей военной задачи. Всё это формирует идейную парадигму *личной исключительности в экстремальных обстоятельствах военных действий*. Важно, что эта идейная парадигма формируется самим жанровым характером видеоигр: *genre is message*. Доминирующим жанром до сих пор остается *action shooter*, и этот жанр формирует прямую связь между армией и лингвокультурными категориями «насилие» и «война». Однако при этом теряется связь между армией и категориями «мир» и «безопасность». Категориальная картина мира, создаваемая играми военного жанра, является, таким образом, *неправильной и принципиально неполной*.

Мы обнаружили некоторые признаки наметившегося жанрового сдвига. Сейчас он приобрел ярко выраженные антивоенные черты, однако нам представляется, что это лишь временное явление, которое, несмотря на гуманистическое послание таких игр, как *Valiant Hearts* или *This War of Mine*, имеет деструктивный характер, поскольку направлено на слом одного из важнейших социокультурных институтов.

В перспективе мы видим прагматические возможности военно-патриотического воспитания и нормализации образа армии, формирования медийной связи армейского социокультурного института с категориями «мир» и «безопасность». Это требует жанрового сдвига и жанровых экспериментов не только героически-гениальной борьбы с прямой агрессией виртуального противника, но и разработки симуляторов армейской повседневной деятельности, выполнения задач по обеспечению мира и безопасности. Вместе с тем именно жанровые эксперименты открывают путь на перенасыщенный игровой рынок.

Литература

1. Альфа: Антитеррор // Википедия. – URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Альфа:_Антитеррор (дата обращения: 22.08.2022).
2. *Богост Я.* Бардак в видеоиграх // *Логос.* – 2015. – Т. 25, № 1 (103). – С. 79–99.
3. Образ другого в компьютерных играх / С.С. Буглак, А.Р. Латыпова, А.С. Ленкевич, К.А. Очеретяный, М.М. Скоморох // *Вестник СПбГУ. Философия и конфликтология.* – 2017. – № 33 (2). – С. 242–253. – DOI: 10.21638/11701/spbu17.2017.212.
4. *Ветушинский А.С.* To Play Game Studies Press the START Button // *Логос.* – 2015. – Т. 25, № 1 (103). – С. 41–60.
5. *Волкова И.И.* Компьютерные игры и новые медиа: игровой подход к коммуникациям в виртуальном пространстве // *Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Литературоведение. Журналистика.* – 2017. – Т. 22, № 2. – С. 312–320.
6. *Галанина Е.В., Шаев Ю.М.* Видеоигры в контексте постнеклассической культуры // *Векторы благополучия: экономика и социум.* – 2020. – № 1 (36). – С. 22–35.
7. *Галанина Е.В., Акчелов Е.О.* A POTENTIA AD ACTUM: Виртуальный мир видеоигры // *Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики.* – 2016. – № 12-3 (74). – С. 45–51.
8. Игра *The Sims 4* уже доступна // *Игры The Sims: официальный сайт EA.* – URL: <https://www.ea.com/ru-ru/games/the-sims/the-sims-4> (дата обращения: 22.08.2022).
9. *Ил-2 Штурмовик: Великие сражения.* – URL: <https://il2sturmovik.ru/> (дата обращения: 22.08.2022).

10. *Калмыков В.А.* Видеоигры и патриотизм: виртуальные экстрасоциальные практики в формировании образа России // Вестник РГГУ. Серия: Политология. Социально-коммуникативные науки. – 2014. – № 1 (123). – С. 296–301.

11. *Лапин А.В., Легостаев А.А.* Киберреальность как отражение религиозных и социокультурных процессов (на примере компьютерной игры «Far Cry 5») // Труды IV Конгресса российских исследователей религии «Религия как фактор взаимодействия цивилизаций», Благовещенск, 24–28 сентября 2018 года. – Благовещенск, 2018. – С. 233–238.

12. *Маклюэн М.* Понимание Медиа: внешние расширения человека / пер. с англ. В.Г. Николаева. – 4-е изд. – М.: Кучково поле, 2014. – 462 с.

13. *Погорелов А.Н.* Компьютерные игры в информационно-психологической войне: от развлечения к разрушению // Человек в цифровой реальности: технологические риски: материалы V Международной научно-практической конференции, посвященной 75-летию Победы в Великой Отечественной войне, 7–8 апреля 2020 г. – Тверь: Твер. гос. техн. ун-т, 2020. – С. 399–402.

14. *Соколов Е.С.* Игры, которые нас убивают: видеоигры и насилие в дискурсе российской печатной прессы // Социология власти. – 2020. – Т. 32, № 3. – С. 165–188.

15. *Федорченко С.Н.* Интерпретация событий Великой Отечественной войны в компьютерных играх: риски и перспективы легитимации режима через политику памяти // Постсоветские исследования. – 2020. – Т. 3, № 5. – С. 427–438.

16. *Шумейко М.В.* Компьютерные игры как новая онтологическая реальность человеческого существования // Научно-методический электронный журнал Концепт. – 2015. – Т. 13. – Ст. 85911. – С. 4551–4555.

17. *Battletech // Harebrained Schemes: website.* – URL: <https://harebrained-schemes.com/battletech/> (accessed: 23.08.2022).

18. *Call of Duty: Black Ops Cold War // Call of Duty.* – URL: <https://www.callofduty.com/ru/blackopscoldwar> (дата обращения: 23.08.2022).

19. *Call of Duty: Ghosts // Call of Duty.* – URL: <https://www.callofduty.com/ghosts> (дата обращения: 23.08.2022).

20. *Call of Duty: Infinite Warfare // Call of Duty.* – URL: <https://www.callofduty.com/ru/infinitemwarfare> (дата обращения: 23.08.2022).

21. *Campo Santo – Firewatch.* – URL: <http://www.firewatchgame.com/> (accessed: 23.08.2022).

22. *Civilization VI: The Official Site.* – URL: <https://store.steampowered.com/franchise/civilization> (accessed: 23.08.2022).

23. *Commandos Pack // Steam.* – URL: <https://store.steampowered.com/sub/4156/> (accessed: 23.08.2022).

24. *Death Stranding // Kojima Productions.* – URL: <https://www.kojimaproductions.jp/en/death-stranding-pc> (accessed: 21.04.2021).

25. *DEFCON // Introversion Software.* – URL: <https://www.introversion.co.uk/introversion/> (accessed: 23.08.2022).

26. EVE Online. – URL: <https://www.eveonline.com/ru> (дата обращения: 23.08.2022).
27. Hearts of Iron IV // Paradox Interactive. – URL: <https://www.paradoxinteractive.com/games/hearts-of-iron-iv/about> (accessed: 23.08.2022).
28. Into the Breach // Subset Games. – URL: <https://subsetgames.com/itb.html> (accessed: 23.08.2022).
29. Kingdom Come: Deliverance. – URL: <https://www.kingdomcomerpg.com/> (accessed: 23.08.2022).
30. Medal of Honor // Electronic Arts: Официальный сайт EA. – URL: <https://www.ea.com/ru-ru/games/medal-of-honor> (дата обращения: 23.08.2022).
31. Operation Flashpoint: Dragon Rising // Steam. – URL: https://store.steampowered.com/app/12830/Operation_Flashpoint_Dragon_Rising/ (accessed: 21.04.2021).
32. Operation Silent Storm // Nival. – URL: <https://en.nival.com/games/pc-games/silent-storm> (accessed: 23.08.2022).
33. Quake IV. – URL: <http://www.quake4game.com/> (accessed: 21.04.2021).
34. Robin Hood: The legend of Sherwood // Steam. – URL: https://store.steampowered.com/app/46560/Robin_Hood_The_Legend_of_Sherwood/ (accessed: 23.08.2022).
35. Shadow Tactics: Blades of the Shogun. – URL: <https://www.shadow-tactics.com/> (accessed: 23.08.2022).
36. This War of Mine. – URL: <https://www.thiswarofmine.com/> (accessed: 23.08.2022).
37. Total War Official. – URL: <https://www.totalwar.com/> (accessed: 23.08.2022).
38. Valiant Hearts: The Great War // Ubisoft. Официальный сайт. – URL: <https://www.ubisoft.com/ru-ru/game/valiant-hearts> (дата обращения: 23.08.2022).
39. War Thunder. – URL: <https://warthunder.ru/ru/> (дата обращения: 23.08.2022).
40. Warhammer: Dawn of War. – URL: <https://www.dawnofwar.com/> (accessed: 23.08.2022).
41. World of Tanks. – URL: <https://worldoftanks.ru/> (дата обращения: 23.08.2022).
42. World of Warplanes. – URL: <https://worldofwarplanes.ru/> (дата обращения: 23.08.2022).

Статья поступила в редакцию 22.04.2022.

Статья прошла рецензирование 27.05.2022.

DOI: 10.17212/2075-0862-14.3.2-403-418

REPRESENTATION OF THE ARMY AND WAR IN VIDEO GAMES: THE CURRENT STATE AND PROSPECTS OF THE GENRE SHIFT

Mishchenko, Igor,

Chebysinsk State Institute of Culture,

36A Ordzhonikidze Street, Chebysinsk, 454091, Russian Federation

ORCID: 0000-0001-7483-3759,

chvaush@mail.ru

Abstract

The subject of research in this article is the study of the genre areas of representation of the army as a socio-cultural institution in video games. To solve the research problems, methods such as classification were used to determine the main options for the representation of the army in video games, a structural-functional method to identify the media characteristics of games, forecasting to identify the prospects for a genre and ideological shift in military video games. As a result of the study, it was found that modern personalized war games are shifting from the era of the Second World War deeper into the past – for example, to the First World War or the Middle Ages, and their ideological content and content are also changing – from the linear fulfillment of a tactical task to a detailed narrative that reveals tragedy and heroism of military conflicts. According to the author, an important aspect of the success of military-patriotic education and the pragmatics of video games in the context of modern Russian culture is not just setting the task of creating games that glorify our military past, but also regulating the image of the Russian army today. A tool for this can be simulators of everyday activities, adventure games about the everyday life of border guards, signalmen, submariners on a campaign, managers of a military unit. Their potential is able to demonstrate the army as an institution for maintaining peace and ensuring security. The author assumes that such a genre experiment in military video games will make it possible to popularize Russian military video games on the market. In the conclusions of the study, 4 genres of army representation in video games are presented, in which the ideological paradigm is built around personal heroism or team genius, as well as personal exclusivity in extreme circumstances of military operations. The latter is formed by the very genre nature of video games, genre is message. The author revealed that the dominant genre is the action shooter, due to which the connection between the army and the categories of peace and security is lost and the categorical picture of the world created by the games of the military genre is distorted. The identified genre shift is destructive in nature, as it is aimed at destroying the socio-cultural institutions of the army.

Keywords: sociocultural institute of the army, military video games, genres of military video games, representation of the army in video games, classification of video games, media characteristics of video games.

Bibliographic description for citation:

Mishchenko I. Representation of the Army and War in Video Games: The Current State and Prospects of the Genre Shift. *Idei i idealy = Ideas and Ideals*, 2022, vol. 14, iss. 3, pt. 2, pp. 403–418. DOI: 10.17212/2075-0862-14.3.2-403-418.

References

1. Al'fa: Antiterror [Alfa: Antiterror]. *Vikipediya* [Wikipedia]. Available at: https://ru.wikipedia.org/wiki/Al'fa:_Antiterror (accessed 22.08.2022).
2. Bogost I. Bardak v videoigrakh [Videogames Are a Mess]. *Logos*, 2015, vol. 25, no. 1 (103), pp. 79–99. (In Russian).
3. Buglak S.S., Latypova A.R., Lenkevich A.S., Ocheretyanyi K.A., Skomorokh M.M. Obraz drugogo v komp'yuternykh igrakh [The image of the other in computer games]. *Vestnik SPbGU. Filosofiya i konfliktologiya = Vestnik of Saint-Petersburg University. Philosophy and Conflict Studies*, 2017, vol. 33, no. 2. DOI: 10.21638/11701/spbu17.2017.212.
4. Vetushinskiy A. To Play Game Studies Press the START Button. *Logos*, 2015, vol. 25, no. 1 (103), pp. 41–60. (In Russian).
5. Volkova I.I. Komp'yuternye igry i novye media: igrovoi podkhod k kommunikatsiyam v virtual'nom prostranstve [Computer games and new media: a gaming approach to communications in the virtual space]. *Vestnik Rossiiskogo universiteta druzhby narodov. Seriya: Literaturovedenie. Zhurnalistika = RUDN Journal of Studies in Literature and Journalism*, 2017, vol. 22, no. 2, pp. 312–320.
6. Galanina E.V., Shaev Yu.M. Videoigry v kontekste postneklassicheskoi kul'tury [Video games in the context of post-non-classical culture]. *Vektory blagopoluchiya: ekonomika i sotsium = Journal of Wellbeing Technologies*, 2020, no. 1 (36), pp. 22–35.
7. Galanina E.V., Akchelov E.O. A POTENTIA AD ACTUM: Virtual'nyi mir videoigry [A POTENTIA AD ACTUM: The virtual world of a video game]. *Istoricheskie, filosofskie, politicheskie i yuridicheskie nauki, kul'turologiya i iskusstvovedenie. Voprosy teorii i praktiki = Historical, Philosophical, Political and Law Sciences, Culturology and Study of Art. Issues of Theory and Practice*, 2016, no. 12-3 (74), pp. 45–51.
8. Igra The Sims 4 uzhe dostupna [The Sims 4 Available Now]. *Igry The Sims* [Electronic Arts Home Page]. (In Russian). Available at: <https://www.ea.com/ru-ru/games/the-sims/the-sims-4> (accessed 22.08.2022).
9. *IL-2 Shturmovik: Velikie srazheniya* [IL-2 Shturmovik: Great Battles]. Available at: <https://il2sturmovik.ru/> (accessed 22.08.2022).
10. Kalmykov V.A. Videoigry i patriotizm: virtual'nye ekstratsotsial'nye praktiki v formirovanii obraza Rossii [Video games and patriotism: virtual extra social practices in forming the image of Russia] *Vestnik RGGU. Seriya: Politologiya. Sotsial'no-kommunikativnye nauki = RSUH/RGGU Bulletin. Series: Political Science. Social and Communicative Studies*, 2014, no. 1 (123), pp. 296–301.
11. Lapin A.V., Legostaev A.A. [Cyberreality as a reflection of religious and socio-cultural processes (On the example of the computer game “Far Cry 5”). *Trudy IV Kongressa rossiiskikh issledovatelei religii “Religiya kak faktor vrazimodeistviya tsivilizatsii”* [Proceed-

ings of the IV Congress of Russian Researchers of the Religion “Religion as a Factor of the Interaction of Civilizations”], Blagoveshchensk, 2018, pp. 233–238. (In Russian).

12. McLuhan M. *Ponimanie Media: vnesbnie rasshireniya cheloveka* [Understanding media: the extensions of man]. 4th ed. Moscow, Kuchkovo pole Publ., 2014. 462 p. (In Russian).

13. Pogorelov A.N. [Videogames in the information-psychological war: From entertainment to destruction]. *Chelovek v tsifrovoi real'nosti: tekhnologicheskie riski* [Man in Digital Reality: Technological Risks]. Proceedings of the 5th International Scientific-Practical Conference dedicated to 75th Anniversary of Victory in the Great Patriotic War (April 7–8, 2020, Tver). Tver, 2020, pp. 399–402. (In Russian).

14. Sokolov E.S. Iгры, kotorye nas ubivayut: videoigry i nasilie v diskurse rossiiskoi pechatnoi pressy [Games that kill us: video games and violence in the discourse of the Russian printed press]. *Sotsiologiya vlasti = Sociology of Power*, 2020, vol. 32, no. 3, pp. 165–188.

15. Fedorchenko S.N. Interpretatsiya sobytii Velikoi Otechestvennoi voiny v komp'yuternykh igrakh: riski i perspektivy legitimatsii rezhima cherez politiku pamyati [Interpretation of the events of the Great Patriotic War in computer games: risks and prospects of regime legitimation through the policy of memory]. *Postsovetskie issledovaniya = Post-Soviet Studies*, 2020, vol. 3, no. 5, pp. 427–438.

16. Shumeiko M.V. Komp'yuternye igry kak novaya ontologicheskaya real'nost' chelovecheskogo sushchestvovaniya [Computer games as a new ontological reality of human existence]. *Nauchno-metodicheskiy elektronnyi zhurnal Kontsept = Scientific and methodological electronic journal “Koncept”*, 2015, vol. 13, art. 85911, pp. 4551–4555. (In Russian).

17. Battletech. *Harebrained Schemes*: website. Available at: <https://harebrained-schemes.com/battletech/> (accessed 23.08.2022).

18. Call of Duty: Black Ops Cold War. *Call of Duty*. Available at: <https://www.callofduty.com/ru/blackopscoldwar> (accessed 23.08.2022).

19. Call of Duty: Ghosts. *Call of Duty*. Available at: <https://www.callofduty.com/ghosts> (accessed 23.08.2022).

20. Call of Duty: Infinite Warfare. *Call of Duty*. Available at: <https://www.callofduty.com/ru/infinitemwarfare> (accessed 23.08.2022).

21. *Campo Santo – Firewatch*. Available at: <http://www.firewatchgame.com/> (accessed 23.08.2022).

22. *Civilization VI: The Official Site*. Available at: <https://store.steampowered.com/franchise/civilization> (accessed 23.08.2022).

23. Commandos Pack. *Steam*. Available at: <https://store.steampowered.com/sub/4156/> accessed 23.08.2022).

24. Death Stranding. *Kojima Productions*. Available at: <https://www.kojimaproductions.jp/en/death-stranding-pc> (accessed 23.08.2022).

25. DEFCON. *Introversion Software*. Available at: <https://www.introversion.co.uk/introversion/> (accessed 23.08.2022).

26. EVE Online. Available at: <https://www.eveonline.com/ru> (accessed 23.08.2022).

27. Hearts of Iron IV. *Paradox Interactive*. Available at: <https://www.paradoxinteractive.com/games/hearts-of-iron-iv/about> (accessed 23.08.2022).
28. Into the Breach. *Subset Games*. Available at: <https://subsetgames.com/itb.html> (accessed 23.08.2022).
29. *Kingdom Come: Deliverance*. Available at: <https://www.kingdomcomerpg.com/> (accessed 23.08.2022).
30. Medal of Honor. *Electronic Arts*. Website. Available at: <https://www.ea.com/ru-ru/games/medal-of-honor> (accessed 23.08.2022).
31. Operation Flashpoint: Dragon Rising. *Steam*. Available at: https://store.steampowered.com/app/12830/Operation_Flashpoint_Dragon_Rising/ (accessed 21.04.2021).
32. Operation Silent Storm. *Nival*. Available at: <https://en.nival.com/games/pc-games/silent-storm> (accessed 23.08.2022).
33. *Quake IV*. Available at: <http://www.quake4game.com/> (accessed 21.04.2021).
34. Robin Hood: The legend of Sherwood. *Steam*. Available at: https://store.steampowered.com/app/46560/Robin_Hood_The_Legend_of_Sherwood/ (accessed 23.08.2022).
35. *Shadow Tactics: Blades of the Shogun*. Available at: <https://www.shadow-tactics.com/> (accessed 23.08.2022).
36. *This War of Mine*. Available at: <https://www.thiswarofmine.com/> (accessed 23.08.2022).
37. *Total War Official*. Available at: <https://www.totalwar.com/> (accessed 23.08.2022).
38. Valiant Hearts: The Great War. *Ubisoft*. Website. Available at: <https://www.ubisoft.com/ru-ru/game/valiant-hearts> (accessed 23.08.2022).
39. *War Thunder*. Available at: <https://warthunder.ru/ru/> (accessed 23.08.2022).
40. *Warhammer: Dawn of War*. Available at: <https://www.dawnofwar.com/> (accessed 23.08.2022).
41. *World of Tanks*. Available at: <https://worldoftanks.ru/> (accessed 23.08.2022).
42. *World of Warplanes*. Available at: <https://worldofwarplanes.ru/> (accessed 23.08.2022).

The article was received on 22.04.2022.

The article was reviewed on 27.05.2022.