

Н.М. Сергиенко,
Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого;
С.А. Можин,
Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого;
В.А. Савков,
Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого;
М.С. Марушевский,
Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого;
Д.К. Яковенко,
Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого

РОССИЯ В ЦИФРОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ: ИЗУЧЕНИЕ НАЦИОНАЛЬНОГО ОБРАЗА В КОНТЕКСТЕ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

Проект исследует репрезентацию России в видеоиграх, анализируя 100 игр. Около 75 % содержат стереотипные образы русских, часто ассоциируемых с агрессией. 60 % интегрируют элементы русской культуры, а 55 % отражают политическую ситуацию. 70 % представляют российские локации, но лишь 40 % с высокой детализацией. Результаты показывают поляризацию восприятия.

Ключевые слова: репрезентация, Россия, видеоигры, культура, локации, детализация, восприятие.

N.M. Sergienko,
Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University;
S.A. Mozhin,
Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University;
V.A. Savkov,
Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University;
M.S. Marushevsky,
Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University;
D.K. Yakovenko,
Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University

RUSSIA IN THE DIGITAL SPACE: STUDYING THE NATIONAL IMAGE IN THE CONTEXT OF THE GAMING INDUSTRY

The project explores the representation of Russia in video games by analyzing 100 games. About 75 % contain stereotypical images of Russians, often associated with

aggression. 60 % integrate elements of Russian culture, and 55 % reflect the political situation. 70 % represent Russian locations, but only 40 % are highly detailed. The results show a polarization of perception.

Keywords: representation, Russia, video games, culture, locations, detail, perception.

Цифровизация оказывает глобальное влияние на все социальные процессы [1; 2]. В последние годы видеоигры стали мощным медиа, которое не только развлекает, но и формирует мировоззрение игроков [3; 4]. Видеоигры используют исторические, культурные и социальные элементы разных стран для создания уникального игрового опыта. Образы России в видеоиграх варьируются от положительных, связанных с героизмом, до отрицательных, часто основанных на стереотипах. На протяжении десятилетий образы русских персонажей, архитектуры и фольклора появлялись в играх самых разных жанров.

В данном исследовании были выбраны 100 видеоигры. Основным критерием отбора игр стало наличие явных или скрытых элементов, отражающих российскую культуру, географию или политический контекст. Каждая игра была детально проанализирована по семи критериям: стереотипы, культурные элементы, политический контекст, геймплей и механики, география, нарратив и сюжет, а также отзывы игроков. Основная цель данного исследования заключается в том, чтобы проанализировать, как Россия представлена в отечественных и зарубежных видеоиграх. В частности, мы стремимся выяснить, какие элементы российской культуры и географии находят отражение в игровом контенте, а также какова реакция игрового сообщества на эти элементы. Исследование также направлено на выявление стереотипов, связанных с образом России в играх, что позволит более глубоко понять восприятие России как со стороны игровых компаний, так и со стороны игроков. В ходе исследования были выявлены основные культурные аспекты, которые способствуют презентации России. Наиболее очевидными способами раскрытия образа России в играх выступают локации. Так в 56 % из рассмотренных игр содержатся характерные для страны пейзажи. В игре *Atomic heart* и *Workers & Resources: Soviet Republic* дизайн большинства построек и интерьера вдохновлён советским временем, а в игре *Indika* – церковными и деревенскими строениями. Аудiosоставляющая также может способствовать созданию атмосферы страны. Музыка и танцы представляют Россию в 55 % игр. Например, в игре *Team Fortress 2* танец «Казачок» включен в геймплей в качестве «насмешки» (то есть специальные анимации для демонстрации достижения). Также в играх могут присутствовать элементы народного Фольклора и мифологии (54 %). «Черная книга» основана на славянском фольклоре, хорошо передавая концеп-

цию двоеверия, включая такие элементы, как домовые и черти. В игре «Ведьмак 3: Дикая Охота» представлена кухня, где 27 % контента связано с аналогами традиционных русских блюд, таких как борщ и пельмени. Итогом является то, что архитектура и музыка с танцами имеют примерно равное развитие в современном игропроме. При глубоком раскрытии образа России естественно, что действие происходит в российских городах, а персонажи слушают родную для них музыку. В политическом контексте игры показывают различные временные периоды. Холодная война представлена в 25 % игр, например, в *Call of Duty: Black Ops Cold War*, где фокус на действиях ЦРУ и КГБ. Период Советского Союза охватывает 53 % игр, таких как *Hearts of Iron*, позволяющая управлять экономикой и вести боевые действия за Советский Союз. Современные конфликты исследуются в 33 % игр, включая серию *Battlefield*, а национализм отражен в 31 % проектах, например, в *Atomic Heart*. Наиболее ярко выраженным временным периодом является жизнь Советского Союза, который включает значимые события, такие как Вторая Мировая Война и Холодная Война. География в играх также играет важную роль. Природа представлена в 62 % игр, например, в *Tiny Bunny*, где лес является ключевым элементом сюжета. Города занимают 57 %, как в «*Atomic Heart*», действие которой происходит в альтернативной Москве 1955 года. Деревни представлены в 46 % проектов, таких как «Смута», а заброшенные места – в 44 %, например, в *S.T.A.L.K.E.R.*, действие которой разворачивается в Чернобыльской зоне отчуждения. Разработчики выбирают реализовывать российские красоты из-за трудностей точного переноса реальных городов. Что касается нарратива, темы выживания встречаются в 48 % игр, как в «Мор», где герои пытаются выжить в постапокалиптическом мире. Мифические элементы представлены в 30 %, например, в «*Chernobylite*». Сложные персонажи встречаются в 67 % игр, как капитан Лонгин из «*Pathologic*», который балансирует между моральным выбором и личной целью. Историческая справедливость отражена в 53 % проектов, таких как *Medal of Honor: Allied Assault*, показывающая роль Советского Союза во Второй мировой войне. Игроки предпочитают видеть проработанные персонажи с целями и мотивацией, а не плоских злодеев. В геймплейном аспекте добрые персонажи составляют 43 %, например, Дмитрий Петров из *Metro Exodus*, который заботится о товарищах. Злые персонажи составляют 57 %, как антагонист Владимир Макаров из *Call Of Duty: Modern Warfare 2*. Страх прошлого перед Советским Союзом проявляется в том, что он чаще всего выступает в роли противника. Реакция игроков на подобные образы положительна – 79 %. В видеоиграх часто встречаются стереотипы, связанные с российской культурой, которые формируют общее восприятие этой страны и её народа. Один из наиболее распространённых стереотипов – это ассоциация с алкоголем. В таких играх, как

«КЛЕТЬ», алкоголь изображается как важная часть культуры, где бутылки с крепкими напитками служат усилителями способностей персонажей. Это подчеркивает мнение о том, что алкоголь играет значительную роль в жизни и культуре России. Другим ярким стереотипом является представление о суровом климате страны. Например, игра «Анабиоз: сон разума» разворачивается на полярной станции, создавая атмосферу изоляции и выживания. Это изображение усиливает стереотип о России как о стране с холодным климатом и сложными условиями жизни. Также в видеоиграх часто акцентируется внимание на мужской силе. Персонажи из России, как, например, в *Street Fighter*, обычно изображаются как сильные и мощные бойцы. Один из таких персонажей является одним из сильнейших рестлеров в мире, что подчеркивает стереотип о физической мощи и агрессивности мужчин в российской культуре. Наконец, традиционные ценности, такие как братство, единство, честь и преданность, также находят отражение в видеоиграх. Персонажи, такие как Юрий Милославский из «Смута», акцентируют внимание на этих качествах, что создает образ России как страны, где традиционные ценности играют важную роль в обществе. Таким образом, все эти стереотипы формируют общее восприятие русской культуры в игровом пространстве и влияют на то, как игроки воспринимают персонажей и сюжеты.

Анализ показал, что видеоигры часто используют стереотипные образы России, такие как суровый климат, крепкие мужчины, связь с алкоголем и традиционными ценностями. Также отмечается широкое использование культурного наследия, архитектуры и природы страны в игровом процессе. Политические события и современный контекст также оказывают значительное влияние на создание игровых нарративов. Таким образом, в большинстве игр Россия передана через стереотипы, а реакция игроков в основном положительная, это показывает, что в данный момент использование элементов связанных с Россией в играх улучшает мнение о России множества людей из разных стран, которые играли в эти игры

Список литературы:

1. Быльева Д.С., Лобатюк В.В. Знаковая природа симулированных реальностей // Гуманитарные и социальные науки. 2024. Vol. 104, № 3. P. 19–23.
2. Vnutskikh A., Komarov S. Lebenswelt, Digital Phenomenology, and the Modification of Human Intelligence // Technol. Lang. 2024. Vol. 15, № 2. P. 67–79.
3. Быльева Д.С. Построение социокультурной реальности в сети на примере игры *Atomic Heart*. Иркутск: Иркутский государственный университет, 2024. P. 54–58.
4. Mustafaev E. A Philosophical Analysis of Moral Choices in the Game *The Witcher 3: Wild Hunt* // Technol. Lang. 2024. Vol. 14, № 1. P. 153–168.