

Особенности конструирования образа России в видеоиграх разных жанров

Научный руководитель – **Стяжкина Лилия Анатольевна**

Маняхин Петр Борисович

Студент (магистр)

Новосибирский государственный университет, Факультет журналистики, Новосибирск,
Россия

E-mail: manyakhin@batenka.ru

Видеоигры составляют активную конкуренцию новым и традиционным медиа. По данным ФОМ, в них активно играет каждый третий россиянин [1]. Из-за увеличения аудитории видеоигры неизбежно становятся инструментом политической коммуникации, функционирования политических мифов и образов. Однако анализ политической коммуникации в инди-играх практически не проводится, хотя они являются наиболее альтернативными к любому из гегемонистских дискурсов. Такие типы медиа начинают играть все большую роль в формировании политической медиареальности в условиях нарастания разного рода цензуры и падения доверия к традиционным СМИ.

В нашей работе мы исследовали образ России в современных видеоиграх и выявляли особенности его конструирования в данном типе медиа. Основной целью исследования было выявление сходств и различий в особенностях и средствах конструирования образа России в видеоиграх разных жанров: FPS-шутерах и инди-играх.

В рамках нашей работы были рассмотрены понятия образа страны, политического мифа и мема, способы реализации концепта насилия в политической мифологии России и видеоигры как среда ее функционирования.

Мы проанализировали три игры жанра FPS-шутер и четыре инди-игры. Отбор осуществлялся из первых 100 позиций рейтинга лидеров продаж сервиса Steam по ключевому слову «Россия» и фильтру по заданным жанрам. В выбранных играх мы выявили средства и особенности конструирования образа России в жанрах FPS-шутер и инди.

Исследование показало, что во всех рассмотренных играх главной чертой образа России стала реализация мифа о склонности власти страны к агрессии и насилию, однако были выявлены разная направленность этого процесса. В FPS-шутерах внимание акцентируется на межгосударственном насилии, а образ России конструируется в парадигме «образа врага». В инди-играх осмысливается внутривнутриполитическая реальность и феномен внутривнутригосударственного насилия: экономическое, фискальное, информационное и идеологическое. Выявленное использование мемов в инди-играх выводит их из категории сугубо технологического продукта и подтверждает гипотезу о функционировании игр по типу новых медиа.

Инди-игры сосредоточены на постмодернистском осмыслении внутренней политической реальности России. В них образ страны конструируется на основе концепта внутривнутригосударственного насилия и мифах об особенностях политической системы России. Во всех играх противопоставлены власть (гегемонистский дискурс) и общество (альтернативный дискурс). Отношения общества и государства пронизаны насилием, при этом рассматриваются разные виды насилия: экономическое, фискальное, информационное и идеологическое. Стоит отметить, что реализация концепта насилия в проанализированных играх является не только (для шутеров) и не столько (для инди) жанровым требованием, сколько средством конструирования образа России. Использование мемов выводит игру за рамки технологического продукта и делает ее частью медиаконтекста, что подтверждает гипотезу о функционировании игр по типу новых медиа. Мы выяснили, что наибольшую

альтернативность гегемонистскому дискурсу показывают инди-игры. По нашему мнению, это следствие сосредоточенности игр этого жанра на репрезентации внутривнутриполитической реальности.

Источники и литература

- 1) Лебедева Н. Игры демиургов – «Российская газета». 26.10.2017. URL: <https://rg.ru/2017/10/26/fom-kazhdyj-tretij-rossiianin-igraet-v-kompiuternye-igry.html>