

Litera

*Правильная ссылка на статью:*

Ли Ю. Видеоигры как инструмент формирования политического восприятия в цифровую эпоху // Litera. 2025. № 9. С. 21-37. DOI: 10.25136/2409-8698.2025.9.75746 EDN: ZHTTFC URL: [https://nbpublish.com/library\\_read\\_article.php?id=75746](https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=75746)

## **Видеоигры как инструмент формирования политического восприятия в цифровую эпоху**

Ли Юйкай

ORCID: 0009-0000-7334-4777

аспирант; институт «Высшая школа журналистики и массовых коммуникаций»; Санкт-Петербургский государственный университет

199004, Россия, г. Санкт-Петербург, Василеостровский р-н, линия 1-я В.О., д. 26

✉ [lyk485772815@gmail.com](mailto:lyk485772815@gmail.com)



[Статья из рубрики "Коммуникации"](#)

### **DOI:**

10.25136/2409-8698.2025.9.75746

### **EDN:**

ZHTTFC

### **Дата направления статьи в редакцию:**

31-08-2025

### **Дата публикации:**

07-09-2025

**Аннотация:** Объектом исследования выступают цифровые видеоигры как медиаплатформы, способные оказывать влияние на политическое и философское мышление современного пользователя. Предметом исследования является анализ механизмов политико-философского воздействия видеоигр на сознание и ценностные установки игроков. Цель работы заключается в выявлении роли видеоигр как медиума формирования мировоззрения, социальной идентичности и политических норм. Исследование направлено на выявление ключевых философских и политических тем, представленных в видеоиграх (свобода воли, моральный выбор, идентичность, власть), анализ репрезентации властных и идеологических структур в сценариях и игровых механиках, изучение процессов формирования коллективной идентичности в игровых сообществах и киберспортивной среде, а также оценку потенциала видеоигр как

инструмента культурной дипломатии и формирования национального имиджа. Используются качественный контент-анализ и кейс-анализ с тематическим (индуктивно-дедуктивным) кодированием; интерпретация ведётся через призму процедурных правил и санкций, пространственной «нарративной архитектуры» и агентности игрока/практик сообщества. В выборку вошли «Cyberpunk 2077», «Metro: Exodus», «Counter-Strike 2», «Assassin's Creed: Unity», «Battlefield 1». Научная новизна исследования заключается в комплексном рассмотрении видеоигр как медиаплатформ политической социализации: от анализа сюжетных архитектур и игровых механик – к объяснению воспроизводства дискурсов власти, формирования коллективных идентичностей и потенциала игр как инструмента «мягкой силы». Такой подход выводит дискуссию за пределы дихотомии нарратология/лудология и помещает её в политико-философское измерение в диалоге с ключевыми авторами исследования видеоигр (И. Богост, Э.Аарсет, Д.Мюррей). цифровые видеоигры в условиях цифровизации выполняют функцию политической социализации на медиаплатформах. Через выбор, ролевые сценарии и коллективные практики они формируют представления игроков о власти, морали и ответственности. Игровые пространства становятся аренами идеологического взаимодействия, в которых воспроизводятся и трансформируются структуры дискурса, ранее свойственные традиционным институтам. Это позволяет рассматривать видеоигры не только как культурный артефакт, но и как активный механизм формирования политической субъектности в цифровую эпоху.

#### **Ключевые слова:**

Видеоигры, Интерактивные медиа, Мягкая сила, Политическая социализация, Медийная идентичность, Политическое восприятие, Цифровая эпоха, Политическая коммуникация, Социальные конструкторы, Идеологическое воздействие

#### **Введение**

Современные видеоигры, обладая интерактивностью и высокой иммерсивностью, предоставляют уникальное пространство, в котором моделируются социальные конфликты и проверяются границы индивидуальной свободы. Они формируют не только эстетическое восприятие, но и политическую чувствительность в условиях цифровизации.

Актуальность исследования заключается в том, что видеоигры всё чаще рассматриваются не как средство эскапизма, а как инструмент формирования социальных норм и идеологических установок. Отражая и одновременно конструируя мировоззрение пользователя, они становятся частью медийной социализации, в которой виртуальные выборы и моральные дилеммы влияют на повседневное поведение и отношение к власти, справедливости и ответственности. Согласно систематическому обзору литературы (PRISMA 2020; WOS/SCOPUS; N=45), проведённому Cerezo-Pizarro и соавт., видеоигры оказывают прямое влияние на культурную трансмиссию и идентичность, что подтверждает их роль как значимого медиума культурно-идеологической социализации [\[1\]](#).

Видеоигры — это не только площадки, на которых разыгрываются культурные, социальные или политические практики; это также медиумы, в которых сами культурные ценности получают выражение [\[2\]](#).

Объектом исследования выступают цифровые видеоигры как медиаплатформы, способные оказывать влияние на политическое и философское мышление современного пользователя. Предметом исследования является анализ механизмов политико-философского воздействия видеоигр на сознание и ценностные установки игроков. Цель работы заключается в выявлении роли видеоигр как медиума формирования мировоззрения, социальной идентичности и политических норм. Исследование направлено на выявление ключевых философских и политических тем, представленных в видеоиграх (свобода воли, моральный выбор, идентичность, власть), анализ репрезентации властных и идеологических структур в сценариях и игровых механиках, изучение процессов формирования коллективной идентичности в игровых сообществах и киберспортивной среде, а также оценку потенциала видеоигр как инструмента культурной дипломатии и формирования национального имиджа.

Научная новизна исследования заключается в комплексном рассмотрении видеоигр как медиаплатформ политической социализации: от анализа сюжетных архитектур и игровых механик — к объяснению воспроизводства дискурсов власти, формирования коллективных идентичностей и потенциала игр как инструмента «мягкой силы». Такой подход выводит дискуссию за пределы дихотомии нарратология/лудология и помещает её в политико-философское измерение в диалоге с ключевыми авторами game studies (И. Богост, Э.Аарсет, Д.Мюррей).

### **Методология**

Используются качественный контент-анализ и кейс-анализ с тематическим (индуктивно-дедуктивным) кодированием; интерпретация ведётся через призму процедурных правил и санкций, пространственной «нарративной архитектуры» и агентности игрока/практик сообщества. В выборку вошли «Cyberpunk 2077», «Metro: Exodus», «Counter-Strike 2», «Assassin's Creed: Unity», «Battlefield 1», отобранные с учётом масштабов аудитории и доступности поведенческих следов, наличия выраженной политико-философской проблематики, достаточной вариативности нарратива и механик, а также жанрового разнообразия. Теоретическая основа — подходы политической философии, социальной теории и философии техники (в том числе И. Богост, Э.Аарсет, Д.Мюррей М. Фуко). Эмпирическую базу составили обсуждения и отзывы игроков на Steam (включая «самые полезные» и «недавние»), тематические треды Reddit и стримы/VoD с чатами на Twitch; материалы киберспортивных сообществ (репортажи, регламенты, listen-in записи коммуникаций); отраслевые отчёты (например, Newzoo) и платформенная статистика (SteamDB/Steam API) для контекстуализации масштаба вовлечённости; а также рецензируемые публикации 2020–2025 гг. Единицами анализа выступают сцены и квестовые ветки, ключевые механики и санкционные контуры, паттерны коммуникации и координации, пользовательские практики (моды, гайды, эвристики). Процедура включает двойное кодирование и последующее согласование кодов; валидизация обеспечивается теоретической и источниковой триангуляцией. Этические соображения предполагают анонимизацию пользовательских высказываний и указание лишь площадки и даты.

Это обеспечивает как теоретическую, так и эмпирическую обоснованность выводов. Тем самым работа восполняет лауну, в которой нарратив, механики и культурная идентичность рассматривались отдельно, и предлагает целостный политико-философский анализ игр в цифровую эпоху.

### **Философская трансформация видеоигр в цифровую эпоху**

Природа философии носит критический характер, но её взгляд всегда исполнен

глубокой человечности. Все великие философские идеи прошлого возникли из “неудержимого стремления”, пропитанного любовью философов к человеческой жизни, заботой о судьбе человечества, тревогой за его положение и надеждой на светлое будущее<sup>[3]</sup>. Однако в условиях цифровой эпохи эти надежды и тревоги всё чаще находят отражение в новом виде культурных продуктов — видеоиграх, которые уже выступают не только развлечением, но и философским медиумом.

Стремительное развитие цифровых технологий превратило видеоигры из формы досуга в сложный интерактивный медиум.

Основное свойство видеоигры — ее интерактивность<sup>[4]</sup> — обеспечивает одновременно высокую сложность и перспективность исследования данного медиума в контексте проблемы конструирования прошлого в медиа. Аудитория видеоигр способна (одновременно это является обязательным условием) переходить из категории наблюдателей и реципиентов авторского сообщения в категорию активных соавторов, обладающих установленной игровыми процедурами свободой действий при погружении в мир игры<sup>[5,с.78]</sup>.

Голландская философия техники предложила важную концепцию «возвращения к конкретной технике». Этот «эмпирический поворот» в философии технологий способствовал прогрессу дисциплины и вывел её из тупика абстрактных рассуждений. В рамках этого направления развилось отдельное направление философии игр, которое систематически анализирует философские вопросы видеоигр. Согласно данной школе, видеоигры неразрывно связаны с культурой, которая служит их фундаментом<sup>[6]</sup>.

В последние десятилетия в результате значительного увеличения свободного времени и развития игровой индустрии и игрового капитализма появились новые исследовательские направления, полностью посвящённые изучению игр, особенно компьютерных игр. Видеоигры как инструмент формирования политического восприятия в цифровую эпоху<sup>[7]</sup>.

Эти изменения сопровождались эволюцией самих игр: от демонстрации технологических новинок к углублённым сюжетам и разнообразным механикам. В итоге у игроков появилась возможность не только погружаться в более увлекательные и реалистичные миры, но и задумываться о нравственности, ценностях и смысле существования в ходе игрового процесса.

На волне повсеместной цифровизации философский аспект видеоигр становится всё более очевидным. На волне повсеместной цифровизации всё больший вес приобретают нелинейные повествования, динамические сценарии и сетевые сообщества, формирующие опыт принятия решений и совместной игры. Видеоигры, как и кино или литература, предполагают не непосредственный, а инструментально опосредованный опыт. Видеоигра занимает промежуточное положение между игроком и машиной (экраном), поэтому её нельзя изучать как полностью изолированный объект<sup>[8]</sup>. Каждый выбор игрока может повлиять на судьбу персонажа и на развитие истории, а вопросы свободы воли и ответственности выходят из поля абстрактных теоретических дискуссий и обретают конкретное воплощение в действиях пользователя. Через пробу и ошибку игрок невольно переосмысливает свою систему ценностей, оценивая нравственные границы, заложенные в игровой вселенной.

Тем временем развитие технологий виртуальной (VR) и дополненной реальности (AR) ещё больше размывает границы между “виртуальным” и “реальным”. Когда игрок

исследует проработанные цифровые миры или взаимодействует с другими в реалистичных условиях, понятие “присутствия” теряет чёткость. Это ставит под сомнение вопросы морального выбора и самоидентификации.

Действия в цифровом окружении способны влиять на реальное самовосприятие человека. Тем самым усиливаются философские рефлексии об агентности и ответственности. Параллельно видеоигры играют всё более заметную роль в культурной и социальной репродукции: онлайн-сообщества, пользовательские модификации и фанатское творчество выводят пределы игрового мира за рамки задумки разработчиков, превращая пользователей в «соавторов» цифрового контента. В процессе такой коллаборации участники пересматривают важнейшие категории — правила, справедливость, свободу и принадлежность.

В то же время игры отражают глобализацию, ИИ и экологические кризисы в сценариях и механиках. Интерактивность обеспечивает эмоциональную вовлечённость и позволяет игрокам наглядно увидеть последствия своих решений. В отличие от литературы и кино, видеоигры делают пользователя ответственным за собственные действия и вызывают немедленную реакцию сообщества. Такая форма опыта усиливает роль игр в формировании ценностей и открывает пространство для философской рефлексии, связанной с реальностью.

Таким образом, эволюция видеоигр проявляется в формировании моделей политической социализации и медиаидентичности. Видеоигры становятся «лабораторией» цифрового опыта, где тестируются ценности, проверяются стратегии поведения и моделируются взаимодействия субъекта с властью. В условиях слияния виртуального и реального игровая среда выступает индикатором политико-культурных трансформаций, заслуживающим внимания современной политической науки.

### **Социальное воздействие видеоигр и их философская направленность**

В современном обществе видеоигры переросли чистое развлечение и функционируют как межпоколенческий и межкультурный медиум. Видеоигра мульти- и трансмедийна: один проект процедурно может задействовать статические изображения и видео, звук и музыку, текст и речь, архитектуру и дизайн, анимацию и моделирование, интерфейс как способ управления и взаимодействия, искусственный интеллект и сообщества живых игроков<sup>[9]</sup>. В связи с этим актуальны исследования рецепции аудиторией тех или иных аспектов видеоигры, ведь интерактивность предполагает потенциально разнообразные способы «игры в видеоигры»<sup>[5,с.78]</sup>.

Более того, индустрия растёт и институционализируется, включая киберспорт и стриминг. По данным Newzoo, в 2024 г. мировой рынок видеоигр составит \$187,7 млрд, а число игроков — около 3,42 млрд человек. По структуре выручки мобильный сегмент — 49% (\$92,6 млрд), консоли — \$51,9 млрд, ПК — \$43,2 млрд. Эти показатели подтверждают статус игр как массовой медиаплатформы, влияющей на практики социализации и коммуникации в цифровой среде<sup>[10][11]</sup>.

В рамках «культурного» аспекта игра анализируется как культурный текст анализируется видеоигра как культурный текст, выделяя семь различных интерпретаций её смысла, отражающих культурные аспекты, заложенные в её структуре<sup>[12]</sup>.

Видеоигры репрезентируют объекты процедурно — создавая основанные на правилах модели выбранных тем<sup>[2,с.123]</sup>. Виртуальный мир всё чаще становится местом для

сотрудничества или соперничества, общения и обмена опытом, причём эти активности постепенно перетекают из цифровой среды в реальную повседневную жизнь. Благодаря такому сдвигу вектора, в научных кругах и в обществе активно обсуждается, каким образом игры воздействуют на наше самопонимание, отношения с окружающими и восприятие мира.

Видеоигры воздействуют на ценностные ориентиры прежде всего через контрастные ситуации (насилие ↔ взаимопомощь), побуждая к моральным решениям и рефлексии об ответственности; одновременно пользовательские практики (моды, фан-проекты, гайды) делают аудиторию соавтором норм и смыслов, укрепляя коллективные идентичности и расширяя социальное влияние игр.

Благодаря своей способности воздействовать как на индивидуальное самосознание, так и на коллективные модели поведения, видеоигры занимают место полноценного узла социальной коммуникации: отражают и формируют представления о справедливости, власти, ответственности и свободе, всё чаще становясь частью публичных дебатов. Подобно литературе и кино, цифровые игры выполняют функцию символического медиатора между индивидом и обществом, создавая условия для переосмысления ценностных ориентаций. Именно в этом пересечении виртуального и социального проявляется их политико-идеологическое воздействие.

### **Игровая свобода воли и её значение для политической социализации**

Современные видеоигры уже вышли за рамки развлечения и стали полноценной площадкой для обсуждения философских вопросов. От свободы воли до смысла существования — игрок сталкивается с выбором с глубоким моральным подтекстом, рефлексировав собственную роль в виртуальном мире и за его пределами.

Это становится возможным благодаря активному развитию виртуальных технологий. Поскольку виртуальные технологии в играх могут создавать множество возможных миров, традиционные философские концепции, такие как моральные дилеммы, понимание языковых понятий, контрафактические сенсорные стимулы и другие метафизические эксперименты, могут быть воссозданы с помощью игрового виртуального моделирования. Это позволяет испытуемым переходить от текстового восприятия традиционного философского эксперимента к иммерсионному опыту, принимая решения в интерактивной среде [\[13\]](#). При этом ключевым оказывается переход от наблюдения к действию: «удовольствие читателя — удовольствие вуайера: безопасно, но бессильно; напротив, чтец кибертекста — “рискующий игрок”, вовлечённый в борьбу за контроль повествования» [\[14\]](#). В этой рамке определение агентности — «способности совершать значимые действия и видеть результаты наших решений и выборов» — задаёт операциональные критерии анализа свободы воли в играх [\[15\]](#). В этой логике многие проекты предоставляют игрокам возможность самостоятельно определять поведение персонажа, формируя тем самым судьбу героев и развитие сюжета.

Ярким примером является игра «Cyberpunk 2077» [\[16\]](#), созданная польской студией CD Projekt Red, действие которой разворачивается в антиутопическом мегаполисе будущего, где технологии достигли невиданного уровня развития и тесно переплетаются с коррупцией, насилием и социальной несправедливостью. В этом виртуальном пространстве люди свободно используют модификации тела и даже оцифровку сознания, что вызывает глубокие философские вопросы о границах человеческой идентичности и природе личности. Главный герой игры, наёмник по имени V, вынужден принимать непростые моральные решения, которые меняют его судьбу и влияют на окружающих

[\[17\]](#). Виртуальный мир игры также подчёркивает, что технологический прогресс может иметь двойственные последствия: чрезмерное увлечение биомодификациями приводит к так называемому «киберпсихозу», проявляющемуся в потере самоконтроля и личности [\[18\]](#).

С иной стороны, в «Cyberpunk 2077» представлена альтернативная интерпретация «проблемы существования». В этом футуристическом мире передовые технологии позволяют оцифровывать сознание и модифицировать тело, размывая границы между физической и виртуальной реальностью. Эти новаторские решения ставят вопрос: можно ли считать «личностью» цифровой аватар, который сохраняет память и мысли человека, но при этом лишён привычной физиологической основы?

В качестве эмпирического кейса «Cyberpunk 2077» демонстрирует, как политико-философские смыслы конструируются при отсутствии формального «морального счетчика»: разработчики прямо подчеркивали, что в игре нет единой шкалы морали, а последствия распределены через квестовую архитектуру и системные ограничения выбора. [\[19\]\[20\]](#) На уровне рецепции это породило устойчивую полемику в сообществе: часть игроков утверждает, что «выборы мало что меняют», другая часть показывает взаимосвязанность веток и накопительный эффект решений (в т.ч. на основе официальных/полуофициальных схем квестов). [\[21\]](#) Масштаб аудитории усиливает социализирующий потенциал кейса: на старте проект собрал свыше 1,05 млн одновременных игроков в Steam и около 1,1–1,4 млн одновременных зрителей на Twitch, что закрепило его статус массовой медиапрактики и задало широкий публичный контекст обсуждения моральных дилемм и биополитических напряжений [\[22\]\[23\]\[24\]\[25\]](#).

Помимо вопросов морального выбора и личной ответственности, важными философскими темами в видеоиграх становятся вопросы смысла жизни и границ человеческого существования. Серия «Метро» переносит игрока в мрачный постъядерный московский метрополитен, где дефицит ресурсов и постоянные угрозы делают выживание ежедневной моральной пробой. Основанная на романах Дмитрия Глуховского и представляет собой синтез шутера от первого лица и элементов хоррора на выживание с повествованием от лица Артёма и поиском «человеческого» в бесчеловечных условиях.

Экстремальность сеттинга превращает игру в «эксперимент»: игрок вынужден балансировать между моралью и инстинктом самосохранения, каждый раз уточняя цену жизни и границы ответственности.

Система метро в игре представляет собой модель микрообществ, в которых сосуществуют различные политические режимы — демократические, тоталитарные, анархические. Это позволяет наблюдать, какие формы организации оказываются устойчивыми в кризисе, а какие — распадаются.

На уровне эмпирики Metro: Exodus демонстрирует, что «хорошая развязка» коррелирует с морально-сдержанной игрой: система скрытых «кармических» баллов поощряет отказ от убийства небоевых NPC и сдающихся врагов, а также выполнение помогающих действий; для финала требуется, чтобы из трёх спутников (Duke, Damiir, Alyosha) как минимум двое дошли до конца [\[26\]\[27\]](#). Практические эвристики сообщества сводятся к формуле: «бандитов можно убивать; сдающихся, местных, рабов и „лесных” — не трогать; предпочтительны стелс и оглушение» [\[28\]\[29\]](#). Вместе с тем игроки спорят о прозрачности правил: часть подчёркивает, что «пацифизм» не обязателен, другая сообщает о «плохом» исходе даже без убийства культовцев — это указывает на высокую



чувствительность системы к локальным действиям и коммуникационным разрывам [\[30\]\[31\]](#). Масштаб аудитории подтверждается платформенными данными: исторический пик одновременных игроков Metro Exodus в Steam составил 15 375 (16.02.2020) [\[32\]\[33\]](#).

Однако важно учитывать и рецепцию игроков, а не только сюжеты. По наблюдению Макмэхона, сюжет не является ключевым элементом большинства видеоигр. Напротив, многие пользователи оценивают игры с точки зрения внутриигровых механик — системы начисления очков, разработки стратегий победы, а также демонстрации своего игрового уровня перед другими пользователями во время игры, после её завершения и при повторном прохождении [\[34\]](#). Каждый выбор не просто влияет на внешний сюжет, но и меняет собственное восприятие «я» в данном мире.

Итог подглавы. Следовательно, Свобода воли в видеоиграх выступает механизмом политической социализации: через дизайн правил и архитектуру выборов она формирует ценностные ориентиры, чувство ответственности и понимание ролей в обществе. Кейсы «Cyberpunk 2077» и «Metro: Exodus» показывают, что без единой «моральной шкалы» политико-этические смыслы всё равно складываются на стыке процедур, пространства и агентности, а массовая рецепция усиливает их общественную значимость.

### **Социальная конструкция и групповая идентичность в видеоиграх**

В современном мире видеоигры выступают не только развлечением, но и моделью виртуального сообщества: кооперация ради победы постепенно кристаллизует устойчивые связи — отряды, гильдии, кланы, с их нормами и ритуалами. В каком-то смысле они воспроизводят то, что социальная наука описывает как «социальную конструкцию» — процесс совместного создания правил и ориентиров, регулирующих поведение участников.

Согласно М. Фуко, власть представляет собой «всеобщую систему господства, которое осуществляется одним элементом или группой элементов над другими, и результаты этого действия пронизывают все социальное тело». Дискурс, по Фуко, рассматривается не просто как «поле, которое создается с отношением слов и вещей», а как «совокупность правил, которые образуют практики» [\[35\]](#). Это позволяет понять, каким образом устанавливаются неписанные нормы и правила поведения в виртуальных сообществах, а также как отдельные игроки приобретают влияние на других.

Ярким примером служит «Counter-Strike 2» (CS2), где командная цель требует координации, взаимных обязательств и согласования стратегий, тактики и неписанных норм. CS2 выступает не только как тактический шутер, но и как социальная экосистема: формальные правила матчмейкинга, рангов и турнирных регламентов сочетаются с неформальными практиками коммуникации и лидерства; как обновлённая версия CS:GO, игра сохраняет соревновательную механику и акцент на тактическом взаимодействии, а координация через голос/текст и участие в рангах/турнирах (в т.ч. CS2 Major) формируют устойчивые роли и иерархии, закрепляя коллективную идентичность киберспортивной культуры.

По платформенным данным (SteamDB; счётчик из Steam API), 16 марта 2025 г. пиковое число одновременных пользователей Steam достигло 41 239 880, что подтверждает статус игр как массовой медиаплатформы с глобальной вовлечённостью и создаёт условия для формирования устойчивых игровых сообществ и фанатских идентичностей вокруг соревновательных дисциплин вроде CS2 [\[36\]](#).



На уровне повседневной практики сообщество фиксирует дефицит внутриигровых голосовых коммуникаций в матчмейкинге (часто «no callouts»), что снижает согласование действий<sup>[37]</sup>. Отсюда — запрос на нормативизацию участия: «players without mic shouldn't be able to queue for Premier»<sup>[38]</sup>. Параллельно обсуждаются токсичность и недисциплинированные стаки, игнорирующие взаимодействие: «become worse in terms of toxicity»; «never communicate... will mock you if you try to strategize»<sup>[39]</sup>. Есть и технический слой проблемы: часть игроков указывает на сбои Steam voice/настройки микрофона и необходимость правки параметра «voice\_threshold»<sup>[40]</sup>. Обсуждается и влияние внешних голосовых сервисов (Discord) на распад коммуникации в пабликах: «The in-game voice chat should be only way people can talk»<sup>[41]</sup>. На профессиональной сцене, напротив, «voice comms» (BLAST Premier, listen-in) демонстрируют нормативную модель: плотные коллауты и распределение ролей как условие победы<sup>[42]</sup>.

На уровне дискурса это проявляется в совместном установлении норм «снизу» (форумы, стримы) и «сверху» (про-сцена), что консолидирует сообщества вокруг дисциплин вроде CS2.

Согласно теории власти М. Фуко, в CS2 можно наблюдать дискурсивные механизмы: опытные игроки и лидеры мнений устанавливают нормы поведения, а сообщества формируются как внутри игры, так и за её пределами. В более широком плане сам игровой медиум выступает и средой коллективной памяти: современные компьютерные игры не только структурируют взаимодействие, но и предоставляют возможность погружения в прошлое. В условиях цифровой современности человек всё чаще ощущает «нехватку исторического бытия» и, будучи исторически и культурно детерминированным, испытывает «тоску» по исчезнувшему времени, что и подпитывает интерес к минувшим эпохам<sup>[43]</sup>.

Таким образом, видеоигры не только формируют современные модели социального взаимодействия, но и отражают стремление людей к времени и памяти, особенно в контексте исторической реконструкции и переживания.

Такой перенос общения и дружбы за пределы игрового пространства подчёркивает важность коллективной идентичности и даёт повод говорить о глубинном влиянии видеоигр на культуру нашего времени. Игровой мир, казалось бы далекий от повседневной реальности, способен сплотить людей и сформировать у них общие ценности, языковые коды и способы взаимодействия. Одним из наиболее ярких примеров служит «Assassin's Creed: Unity»<sup>[44]</sup>, где детально воспроизведён Париж конца XVIII века, включая знаменитый Собор Парижской Богоматери. В 2019 году, после пожара, компания Ubisoft пожертвовала 500 000 евро на восстановление собора и на неделю сделала Assassin's Creed Unity бесплатной. Игровые модели — художественная реконструкция и напрямую в реставрации не применялись; реставрация опиралась на лазерные сканы и BIM-моделирование<sup>[45][46]</sup>. Этот кейс демонстрирует, что видеоигры могут быть не только средством развлечения, но и инструментом сохранения культурного наследия.

Аналогичный эффект наблюдается в таких играх, как «Battlefield 1»<sup>[47]</sup>, которая позволяет игрокам окунуться в реалии Первой мировой войны, включая окопные сражения, применение химического оружия и военные кампании разных стран. Интерактивность усиливает эмоциональное понимание трагедии войны и углубляет

историческую рефлексию<sup>[48]</sup>. Эти примеры подтверждают, что видеоигры способны не только удовлетворять интерес игроков к истории, но и способствовать межкультурному обмену, обеспечивая новый формат передачи исторических знаний.

Следовательно, видеоигры функционируют как социальные конструкции: правила, инфраструктура общения и иерархии совместно производят коллективные идентичности, которые усиливаются историко-мемориальными практиками. С учётом масштабов вовлечения игровые платформы выступают значимым пространством политической социализации и моделирования медиареальности; в цифровую эпоху они становятся аренами освоения новых форм участия, взаимодействия и самоидентификации, где интериоризируются нормы, ранее закреплённые офлайн-институтами. Отсюда вытекает необходимость рассматривать игры не только как объект культурного анализа, но и как устойчивый предмет политико-социологических исследований.

### Обсуждение

С точки зрения теорий фрейминга и agenda-setting, игровые интерфейсы и процедурные правила задают рамки интерпретации и повестку обсуждений, транслируемых затем в медиа-экосистемах (стриминг, соцсети).

Политическая игра — это ситуация, при которой идеология и политика становятся предметом игры, игровых практик и игровой игривости. Игровая политика, как правило, применяется для того, чтобы обрамлять или маскировать политические высказывания под игру<sup>[49]</sup>.

В диалоге с классикой game studies наши кейсы позволяют уточнить распределение «источника политического смысла» между правилами, пространством и игроком. В логике Богоста процедурные правила действительно «убеждают»: ранги, санкции и командные зависимости в CS2 нормируют поведение и производят коллективную идентичность. Вслед за Аарсетом агентность игрока со-конституирует повествование и способна усиливать либо смягчать заданную процедурой норму: в Cyberpunk 2077 выборы V перестраивают моральные горизонты в пределах системных ограничений. В терминах Мюррей, где агентность и иммерсия задают «раму переживания», городской Париж в Assassin's Creed: Unity выступает медиатором политики памяти и исторической репрезентации; «этика выживания» Metro: Exodus выявляет критическое измерение институтов и общих правил.

Эти наблюдения согласуются с эмпирикой цифровой журналистики: СМИ используют игры для четырёх функций — аналитический репортаж, политический комментарий, критический контроль и репрезентация<sup>[50]</sup>. Наши кейсы соотносятся так: CS2 — идентичность и нормы (комментарий/критический контроль); Cyberpunk 2077 — моральный выбор и биополитические напряжения (комментарий/аналитика); Metro: Exodus — выживание и критика институтов (критический контроль); Assassin's Creed: Unity — политика памяти (репрезентация).

Таким образом, правила, пространство и агентность совместно конструируют политические смыслы, выходя за пределы дихотомии «нарратив vs механика». В конечном счёте видеоигры предстают как мощные культурные инструменты, влияющие на различные аспекты современной жизни и на восприятие реальности<sup>[1, с. 16]</sup>.

### Заключение

Практическое значение данного исследования заключается в необходимости системного

включения видеоигр в повестку культурной и молодёжной политики как массового культурного феномена и как инструмента формирования общественного и политического сознания.

Во-первых, полученные результаты могут быть использованы при разработке образовательных программ по цифровой медиаграмотности для молодёжи. Такие программы позволят пользователям лучше распознавать идеологические элементы и дискурсивные конструкции в играх, а также развивать критическое отношение к вопросам власти, идентичности и ценностей, транслируемых через игровой контент.

Во-вторых, исследование имеет прикладной потенциал для органов власти и общественных организаций, занимающихся оценкой когнитивных и идеологических рисков цифровых платформ. Оно способствует выработке подходов к регулированию деструктивных нарративов, манипулятивного контента и цифровой радикализации в виртуальной среде.

Кроме того, видеоигры могут быть использованы в качестве инструмента культурной дипломатии и продвижения «мягкой силы». Игровые проекты с выраженной культурной идентичностью и глубокой нарративной архитектурой позволяют государствам влиять на восприятие своей культуры и политической системы в международной среде, особенно среди молодёжной аудитории.

Таким образом, цифровые видеоигры в условиях цифровизации выполняют функцию политической социализации на медиаплатформах. Через выбор, ролевые сценарии и коллективные практики они формируют представления игроков о власти, морали и ответственности. Игровые пространства становятся аренами идеологического взаимодействия, в которых воспроизводятся и трансформируются структуры дискурса, ранее свойственные традиционным институтам. Это позволяет рассматривать видеоигры не только как культурный артефакт, но и как активный механизм формирования политической субъектности в цифровую эпоху.

## Библиография

1. Сересо-Писарро М., Ревуэльта-Домингуэс Ф., Герра-Антекера Х., Мело-Санчес Х. Культурное воздействие видеоигр: систематический обзор литературы // *Education Sciences*. 2023. Т. 13. № 11. С. 1116. DOI: 10.3390/educsci13111116.
2. Богост И. Риторика видеоигр // *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning* / ред. К. Сейлен. Кембридж, Массачусетс: MIT Press, 2008. С. 117-140. URL: <https://se4n.org/papers/bogost-rhetoric.pdf>
3. Чжоу В. Игра: архимедова точка философских исследований // *Академические исследования*. 2011. № 7. С. 32-37.
4. Эллиот А., Капелл М. В. Создание прошлого, которое “выстоит испытание временем”: обнаружение исторических фактов, построение исторических нарративов // *Играя с прошлым: цифровые игры и симуляция истории* / под ред. А. Б. Р. Эллиотта, М. В. Капелла. Нью-Йорк; Лондон: Bloomsbury, 2013. С. 1-30.
5. Черный С. Ю. Конструирование прошлого в видеоиграх: игрок как потребитель и соавтор исторического нарратива (проект “Europa Universalis IV”) // *Шаги/Steps*. 2017. № 2.
6. Ни Шаньчуань, Цай Чжун. Электронные видеоигры как механизм культурной идентичности: философская интерпретация на основе культурной герменевтики Дона Иде // *Цзяньхуай лунтан*. 2024. № 3. С. 140-146. DOI: 10.16064/j.cnki.cn34-1003/g0.2024.03.016.
7. Аарсет Э. *Computer Game Studies, Year One* // *Game Studies*. 2001. Т. 1, № 1.

- [Электронный ресурс] URL: <https://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>
8. Мок. Полуперевод-обзор: читательские заметки по книге "Философия видеоигр" [Электронный ресурс] // GCORES // 22.07.2022. URL: <https://www.gcores.com/articles/153926>
9. Чатфилд Т. Особые трудности, особые возможности // Ранняя модерность и видеоигры / под ред. Т. Виннерлинга, Ф. Кершбаумера. Ньюкасл-апон-Тайн: Cambridge Scholars Publishing, 2014. С. xxi-xxiii.
10. Newzoo Global Games Market Report (Free Version) [Электронный ресурс]. Амстердам: Newzoo, 2024. PDF. URL: [https://best-of-gaming.be/wp-content/uploads/2024/09/2024\\_Newzoo\\_Global\\_Games\\_Market\\_Report.pdf](https://best-of-gaming.be/wp-content/uploads/2024/09/2024_Newzoo_Global_Games_Market_Report.pdf)
11. Бёйсман М. Мировой рынок видеоигр: оценки выручки и прогнозы на 2024 г. // Newzoo (блог) [Электронный ресурс]. 13.08.2024. URL: <https://newzoo.com/resources/blog/global-games-market-revenue-estimates-and-forecasts-in-2024>
12. У И. Философское исследование компьютерных игр и их дизайна: диссертация на соискание учёной степени кандидата философских наук // Юго-Восточный университет. – Нанкин: Юго-Восточный университет, 2019. – 248 с.
13. Сюэ Ш., Ван Юйсюань. Как видеоигры способствуют философским исследованиям // Исследования по естественной диалектике. 2022. № 12. С. 30-37. DOI: 10.19484/j.cnki.1000-8934.2022.12.018.
14. Аарсет Э. Кибертекст: перспективы эргодической литературы. Балтимор: Johns Hopkins University Press, 1997. 216 с.
15. Мюррей Дж. "Гамлет" на голодеке: будущее повествования в киберпространстве. Кембридж, Массачусетс: MIT Press, 1997. 324 с.
16. "Cyberpunk 2077". Официальный сайт [Электронный ресурс]. URL: <https://www.cyberpunk.net/us/zh-cn/cyberpunk-2077>
17. -C1-1T053 (блог). Начиная с игры "Cyberpunk 2077", исследуем проблемы постчеловека и романтического бунта [Электронный ресурс] // GCORES. URL: <https://www.gcores.com/articles/133662>
18. Управление делами будущего (блог). Используя заметки объёмом 20 000 иероглифов, разберёмся в пяти ключевых философских вопросах, поставленных видеоигрой "Cyberpunk 2077" // GCORES. URL: <https://www.gcores.com/articles/132812>
19. Паркер Л. В "Cyberpunk 2077" нет единой шкалы морали – и это осознанное решение [Электронный ресурс] // GamesRadar+. 04.09.2019. URL: <https://www.gamesradar.com/cyberpunk-2077-no-morality/>
20. Бейли Д. Система морали в "Cyberpunk 2077": что известно [Электронный ресурс] // PCGamesN. 28.06.2019. URL: <https://www.pcgamesn.com/cyberpunk-2077/morality-system>
21. Reddit-тред: Does this game have meaningful choice? // r/cyberpunkgame. 2021. [Электронный ресурс] URL: [https://www.reddit.com/r/cyberpunkgame/comments/qa65yf/does\\_this\\_game\\_have\\_meaningful\\_choice/](https://www.reddit.com/r/cyberpunkgame/comments/qa65yf/does_this_game_have_meaningful_choice/)
22. Гилберт Б. "Cyberpunk 2077" заработала не менее \$480 млн до релиза – а затем возглавила чарты Steam и Twitch [Электронный ресурс] // Business Insider. 10.12.2020. URL: <https://www.businessinsider.com/cyberpunk-2077-earned-480-million-before-release-2020-12>
23. SteamDB. Most Followed Games – SteamDB. [Электронный ресурс] URL: <https://steamdb.info/stats/mostfollowed/>
24. StreamsCharts. Cyberpunk 2077 – release statistics (live). [Электронный ресурс] URL: <https://streamscharts.com/news/live-cyberpunk-2077-release-statistics>
25. PCGamesN. Cyberpunk 2077 – рекорд одновременных игроков в Steam. [Электронный

- ресурс] URL: <https://www.pcgamesn.com/cyberpunk-2077/steam-player-count>
26. Metro Wiki (Fandom). Moral Points. [Электронный ресурс] URL: [https://metrovideogame.fandom.com/wiki/Moral\\_Points](https://metrovideogame.fandom.com/wiki/Moral_Points)
27. Reddit-тред: What if you eliminate an enemy as they surrender? // r/metro\_exodus. 2024. [Электронный ресурс] URL: [https://www.reddit.com/r/metro\\_exodus/comments/1g4wli1/what\\_if\\_you\\_eliminate\\_an\\_enemy\\_as\\_they\\_surrender/](https://www.reddit.com/r/metro_exodus/comments/1g4wli1/what_if_you_eliminate_an_enemy_as_they_surrender/)
28. Steam Community. Metro Exodus – общие советы по “хорошей” концовке (дискуссия). [Электронный ресурс] URL: <https://steamcommunity.com/app/412020/discussions/0/3109143313949997105/>
29. Reddit-тред: About getting good endings for regions in Exodus // r/metro. 2023. [Электронный ресурс] URL: [https://www.reddit.com/r/metro/comments/1agri3d/about\\_getting\\_good\\_endings\\_for\\_regions\\_in\\_exodus](https://www.reddit.com/r/metro/comments/1agri3d/about_getting_good_endings_for_regions_in_exodus)
30. Steam Community. [Обсуждение правил морали в Metro Exodus]. [Электронный ресурс] URL: <https://steamcommunity.com/app/412020/discussions/0/598533015389407796/>
31. Reddit-тред: Got the bad ending in Volga without killing // r/metro. 2021. [Электронный ресурс] URL: [https://www.reddit.com/r/metro/comments/lp7xi3/got\\_the\\_bad\\_ending\\_in\\_volga\\_without\\_killing](https://www.reddit.com/r/metro/comments/lp7xi3/got_the_bad_ending_in_volga_without_killing)
32. SteamDB. Metro Exodus – Charts. [Электронный ресурс] URL: <https://steamdb.info/app/412020/charts/>
33. SteamCharts. Metro Exodus – Concurrent Players. [Электронный ресурс] URL: <https://steamcharts.com/app/412020>
34. Хуан Минфэн. Нарратология и лудология: дебаты в западных исследованиях цифровых игр в начале XXI в. // Журнал Нанкинского университета почты и телекоммуникаций (Социальные науки). 2011. Т. 13. № 1. С. 8-15.
35. Беляцкая Е. В. Дискурс и власть в концепции М. Фуко: точки пересечения [Электронный ресурс] // Вестник Полоцкого государственного университета. Серия Е. Педагогические науки. 2022. № 13.
36. SteamDB. Steam – Concurrent Users (AppID 753). 16.03.2025 – пик 41 239 880. [Электронный ресурс] URL: <https://steamdb.info/app/753/charts/>
37. Reddit-тред: What's with the severe lack of comms? // r/cs2. 2023. [Электронный ресурс] URL: [https://www.reddit.com/r/cs2/comments/18ghapx/whats\\_with\\_the\\_severe\\_lack\\_of\\_comms/](https://www.reddit.com/r/cs2/comments/18ghapx/whats_with_the_severe_lack_of_comms/)
38. Reddit-тред: Players without mic shouldn't be able to queue for Premier // r/GlobalOffensive. 2024. [Электронный ресурс] URL: [https://www.reddit.com/r/GlobalOffensive/comments/1iq2kyl/players\\_without\\_mic\\_shouldnt\\_be\\_able\\_to\\_queue\\_for](https://www.reddit.com/r/GlobalOffensive/comments/1iq2kyl/players_without_mic_shouldnt_be_able_to_queue_for)
39. Reddit-тред: Toxicity in literally every single match is ... // r/cs2. 2024. [Электронный ресурс] URL: [https://www.reddit.com/r/cs2/comments/1b8tpj0/toxicity\\_in\\_literally\\_every\\_single\\_match\\_is/](https://www.reddit.com/r/cs2/comments/1b8tpj0/toxicity_in_literally_every_single_match_is/)
40. Reddit-тред: A lot of my teammates seem to have mic issues... // r/GlobalOffensive. 2023. [Электронный ресурс] URL: [https://www.reddit.com/r/GlobalOffensive/comments/178ym51/a\\_lot\\_of\\_my\\_teammates\\_seem\\_to\\_have\\_mic\\_issues](https://www.reddit.com/r/GlobalOffensive/comments/178ym51/a_lot_of_my_teammates_seem_to_have_mic_issues)
41. Steam Community. The in-game voice chat should be only way people can talk (дискуссия). [Электронный ресурс] URL:

- <https://steamcommunity.com/app/730/discussions/0/7342617747185416774/>
42. YouTube. BLAST Premier – voice comms (listen-in) [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=y7bTlr8tBSw>
43. Рутковская М. В. Философия игры: от исторических модусов к математике // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. 2011. № 2.
44. "Assassin's Creed: Unity". Официальная страница в Steam. [Электронный ресурс] URL: [https://store.steampowered.com/app/289650/Assassins\\_Creed\\_Unity/](https://store.steampowered.com/app/289650/Assassins_Creed_Unity/)
45. Ubisoft. Supporting Notre-Dame de Paris (новость). 2019. [Электронный ресурс] URL: <https://news.ubisoft.com/enus/article/2Hh4JLk1GJIMEg0lk3Lf/supporting-notredame-de-paris>
46. The Guardian. Assassin's Creed creators pledge €500 000 to Notre-Dame restoration. 17.04.2019. [Электронный ресурс] URL: <https://www.theguardian.com/games/2019/apr/17/assassins-creed-creators-pledge-500000-notre-dame-restoration>
47. "Battlefield 1". Официальный сайт EA. [Электронный ресурс] URL: <https://www.ea.com/games/battlefield/battlefield-1>
48. Отзывы игроков о "Battlefield 1" (КНП) // Zhihu. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.zhihu.com/question/316154081/answer/2725732577>
49. Йоргенсен К. Игровая политика и политическая игра: концептуализация видеоигр как политической арены // Abstract Proceedings of DiGRA 2022 Conference: "Bringing Worlds Together 2022". Тампере: Digital Games Research Association (DiGRA), 2022. DOI: 10.26503/dl.v2022i1.1312.
50. Гомес-Гарсия С., де ла Эра Т. Игры как политические акторы в цифровой журналистике // Media and Communication. 2023. Т. 11. № 2. С. 278-290. DOI: 10.17645/mac.v11i2.6515.

## Результаты процедуры рецензирования статьи

*В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.*

*Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).*

Рецензия на статью «Видеоигры как инструмент формирования политического восприятия в цифровую эпоху»

В представленной статье рассматриваются видеоигры как значимый медиум политической социализации и формирования мировоззренческих установок в условиях цифровой эпохи. Автор анализирует видеоигры не только как развлекательный продукт, но и как пространство философских и социокультурных практик, в рамках которых формируются идентичность, ценности, социальные и политические нормы. Предметом исследования становится анализ механизмов воздействия цифровых игр на политико-философское сознание, а также их роль в конструировании коллективной идентичности и политической культуры.

Автор опирается на междисциплинарный подход, совмещающий философию, политологию, социологию и медиаисследования. В методологическом плане использованы качественный контент-анализ и кейс-анализ популярных игровых проектов («Cyberpunk 2077», «Metro: Exodus», «Counter-Strike 2», «Assassin's Creed: Unity», «Battlefield 1»). Такой выбор позволяет проследить влияние различных жанровых и нарративных моделей на восприятие власти, свободы, идентичности и морали. Теоретическую основу составляют идеи М. Фуко, философии техники и культурной герменевтики. Однако в работе отсутствует чёткое описание критериев отбора кейсов, а также не хватает эмпирических данных о восприятии игр самими

игроками (например, социологических опросов или интервью), что снижает убедительность выводов.

Актуальность исследования очевидна: видеоигры в XXI веке стали одной из ключевых форм культурного производства, влияющих на ценностные установки молодёжи и механизмы социальной коммуникации. В условиях цифровизации, распространения VR/AR-технологий и массовой вовлечённости в киберспорт видеоигры всё чаще рассматриваются как арена политической социализации и носитель идеологического содержания. Статья отвечает современному научному запросу на изучение новых медиа как инструментов формирования общественного сознания.

Научная новизна работы заключается в комплексном подходе: видеоигры анализируются не только с точки зрения нарратива или геймплея, но и как медиаплатформы, воспроизводящие дискурсы власти и формирующие коллективные идентичности. Автор поднимает вопрос о потенциале видеоигр как инструмента «мягкой силы» и культурной дипломатии. Существенным достоинством является включение как западных, так и отечественных философских и культурологических подходов, а также попытка рассмотреть игры в широком контексте социально-политических трансформаций. Статья написана в академическом стиле, текст логично структурирован: введение, теоретико-философская часть, анализ конкретных кейсов, обсуждение и заключение. Язык изложения достаточно ясный, местами насыщенный философскими категориями, что соответствует научному жанру. В то же время текст страдает от некоторой избыточности и повторов, особенно в рассуждениях о свободе воли и моральных дилеммах. Было бы полезно сократить избыточные пассажи и четче формулировать ключевые тезисы. Кроме того, в работе отсутствует отдельный раздел с чётким описанием методологии, что необходимо для академической строгости.

Список литературы обширен, включает как отечественные, так и зарубежные источники (на русском, английском и китайском языках). Однако есть определённая несбалансированность: часть ссылок сделана на популярные статьи и интернет-ресурсы, что снижает академический уровень. Следует расширить использование рецензируемых публикаций последних лет (2020–2025), особенно в англоязычном академическом поле (journals по game studies, media studies, political communication). Кроме того, оформление списка литературы требует унификации.

Автор обозначает исследовательский пробел (отсутствие целостного анализа видеоигр как политико-философского феномена) и аргументирует необходимость комплексного подхода. Однако полемика с существующими исследованиями остаётся недостаточно развернутой: отсутствует прямое сопоставление с трудами ведущих исследователей game studies (И. Богост, Э. Аарсет, Дж. Дженкинс, С. Мюррей и др.). Более активное обращение к оппонентам усилило бы научный вес статьи.

Выводы статьи соответствуют заявленным целям: показана значимость видеоигр как медиаплатформ политической социализации, культурной дипломатии и формирования идентичности. Работа представляет интерес для философов, политологов, культурологов и специалистов по медиа, а также для широкой аудитории, занимающейся исследованием цифровых практик. В то же время для научного журнала высокого уровня статья нуждается в уточнении методологии и более строгом эмпирическом обосновании.

Статья представляет собой значимое исследование на стыке философии, политологии и медиатеории, отличается актуальностью и интересными аналитическими наблюдениями. Однако для публикации необходима доработка.

Существенные замечания для доработки:

1. Чётче обозначить методологическую рамку: критерии отбора кейсов, методы анализа, источники эмпирических данных.



2. Сократить повторяющиеся фрагменты и более ясно сформулировать ключевые тезисы.
  3. Расширить полемику с существующими исследованиями в области game studies, опираясь на современные англоязычные публикации.
  4. Усилить эмпирическую составляющую (данные о восприятии игр пользователями, статистика, результаты исследований аудитории).
  5. Унифицировать и расширить список литературы, уделив больше внимания рецензируемым международным публикациям последних лет.
- После устранения указанных недостатков статья может быть рекомендована к публикации в научном журнале Litera.

## Результаты процедуры повторного рецензирования статьи

*В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.*

*Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).*

В статье «Видеоигры как инструмент формирования политического восприятия в цифровую эпоху» автором рассматриваются проблемы формирования политических представлений с помощью видеоконтента. Работа представляет собой исследование в области риторики и политической философии.

Цель работы заключается в выявлении роли видеоигр как медиума формирования мировоззрения, социальной идентичности и политических норм.

Объектом исследования выступают цифровые видеоигры как медиаплатформы, способные оказывать влияние на политическое и философское мышление современного пользователя. Предметом исследования является анализ механизмов политико-философского воздействия видеоигр на сознание и ценностные установки игроков.

Актуальность исследования заключается в том, что видеоигры всё чаще рассматриваются не как средство эскапизма, а как инструмент формирования социальных норм и идеологических установок.

Научная новизна исследования, по мнению автора, заключается в комплексном рассмотрении видеоигр как медиаплатформ политической социализации: от анализа сюжетных архитектур и игровых механик — к объяснению воспроизводства дискурсов власти, формирования коллективных идентичностей и потенциала игр как инструмента «мягкой силы».

В качестве методов используются качественный контент-анализ и кейс-анализ с тематическим (индуктивно-дедуктивным) кодированием.

Материалом для исследования послужил контент видеоигр «Cyberpunk 2077», «Metro: Exodus», «Counter-Strike 2», «Assassin's Creed: Unity», «Battlefield 1».

Работа состоит из введения, основной части, обсуждения, заключения и библиографии.

В основной части автор рассматривает следующие аспекты видеоигр:

- 1) Философскую трансформацию игр в цифровую эпоху
- 2) Социальное воздействие видеоигр на игроков и их философскую направленность, подчеркивая их роль как межпоколенческого и межкультурного медиума
- 3) Игровую свободу воли и ее значение для политической социализации.
- 4) Социальную конструкцию и групповую идентичность в видеоиграх

В обсуждении автор указывает на механизм создания политического сознания игроков: «правила, пространство и агентность совместно конструируют политические смыслы, выходя за пределы дихотомии «нарратив vs механика»».

В результате автор статьи приходит к следующим выводам: «цифровые видеоигры в условиях цифровизации выполняют функцию политической социализации на

медиаплатформах. Через выбор, ролевые сценарии и коллективные практики они формируют представления игроков о власти, морали и ответственности. Игровые пространства становятся аренами идеологического взаимодействия, в которых воспроизводятся и трансформируются структуры дискурса, ранее свойственные традиционным институтам. Это позволяет рассматривать видеоигры не только как культурный артефакт, но и как активный механизм формирования политической субъектности в цифровую эпоху».

Данные выводы подкреплены достаточным количеством проанализированных данных, что позволяет признать их достоверными.

Стиль статьи соответствует уровню научной статьи и не содержит существенных недочетов.

Библиография содержит необходимое количество источников.

Таким образом, статья «Видеоигры как инструмент формирования политического восприятия в цифровую эпоху» является исследованием, открывающим новые перспективы в области изучения философии контента видеоигр и может быть рекомендована к публикации в журнале Litera.