

УДК 323.23

DOI: 10.18384/2310-676X-2022-3-39-49

## ВИДЕОИГРЫ КАК РЕСУРС ПРОТИВОДЕЙСТВИЯ РЕАБИЛИТАЦИИ НАЦИЗМА, НАЦИОНАЛ-ШОВИНИЗМА И МИЛИТАРИЗМА: НЕРАСКРЫТЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

**Белов С. И.***Московский государственный университет им. М. В. Ломоносова  
119991, г. Москва, Ленинские горы, д. 1, Российская Федерация*

### Аннотация

**Цель.** Выработка игровых алгоритмов, использование которых дискредитировало бы в глазах целевой аудитории – геймеров – идеологию и практику нацизма, национал-шовинизма и милитаризма в ходе прохождения исторической видеоигры (в рамках жанра RPG<sup>1</sup>).

**Процедуры и методы.** В исследовании используются сравнительный и структурный анализ, а также элементы политического моделирования. Автором проведено изучение оригинальных и инновационных механик видеоигр, призванных оказывать масштабное воздействие на модель восприятия геймера и состояние его психоэмоциональной сферы, в т. ч. с целью интеграции либо десакрализации определённых ценностей и детерминируемых ими моделей мышления, поведения и идентичности. Эмпирическую основу исследования образует комбинация кибернарратива и исторических фактов относительно событий Великой отечественной войны.

**Результаты.** Раскрыт вопрос о неиспользованном потенциале применения видеоигр как ресурса противодействию реабилитации нацизма, национал-шовинизма и милитаризма. Выработана оригинальная модель процесса реабилитации нацизма, национал-шовинизма и милитаризма в рамках формирования культурной памяти. Разработан авторский подход к деконструкции в рамках видеоигры нарративов, используемых в массовой культуре для реабилитации нацизма, национал-шовинизма и милитаризма.

**Теоретическая и/или практическая значимость.** Разработана концептуальная модель процесса реабилитации нацизма, национал-шовинизма и милитаризма в современных произведениях массовой культуры. Сформулированы практические рекомендации по деконструкции соответствующих нарративов в рамках игр жанра RPG.

**Ключевые слова:** реабилитация нацизма, национал-шовинизм, милитаризм, видеоигры, RPG

**Благодарности.** Исследование выполнено при поддержке Междисциплинарной научно-образовательной школы Московского университета «Сохранение мирового культурно-исторического наследия».

## VIDEO GAMES AS A RESOURCE TO COUNTER THE REHABILITATION OF NAZISM, NATIONAL-CHAUVINISM AND MILITARISM: UNREVEALED POTENTIAL

**S. Belov***Lomonosov Moscow State University  
Leninskie Gory 1, Moscow 119991, Russian Federation*

### Abstract

**Aim.** Development of game algorithms, the use of which would discredit in the eyes of the target audience (i.e. gamers) the ideology and practice of Nazism, national chauvinism and militarism in a historical video game gameplay (in the RPG genre).

© CC BY Белов С. И., 2022.

<sup>1</sup> Жанр видеоигр, основанный на элементах игрового процесса традиционных настольных ролевых игр.

**Methodology.** As part of the study, comparative and structural analysis as well as elements of political modeling are used. The author studies original and innovative video game mechanics designed to have a large-scale impact on the gamers' perception model and the state of their psycho-emotional sphere, including the aim of integrating or desacralizing certain values and the models of thinking, behavior and identity determined by them. The empirical basis of the study is a combination of cyber narrative and historical facts about the events of the Great Patriotic War.

**Results.** Within the framework of the present study, the author reveals the question of the untapped potential of the video games use as a means of counteracting the rehabilitation of Nazism, national chauvinism and militarism. An original model of the process of rehabilitation of Nazism, national chauvinism and militarism has been developed as part of the formation of cultural memory. The author has developed a within-the-gameplay approach to the deconstruction of narratives used in popular culture for the rehabilitation of Nazism, national chauvinism and militarism.

**Research implications.** A conceptual model of the process of rehabilitation of Nazism, national chauvinism and militarism in modern mass culture works has been developed. Practical recommendations for the deconstruction of the relevant RPG games narratives are formulated.

**Keywords:** rehabilitation of Nazism, national chauvinism, militarism, video games, RPG

**Acknowledgments.** This research has been supported by the Interdisciplinary Scientific and Educational School of Moscow University "Preservation of the World Cultural and Historical Heritage".

## Введение

Как показывает современная политическая практика, вопрос о борьбе с реабилитацией нацизма, национал-шовинизма и милитаризма приобретает всё большую остроту. Апология соответствующих идеологий и их носителей приводит не просто к легитимации действий их носителей в прошлом. Она также служит основанием для возвращения к соответствующим политическим практикам, что провоцирует возникновение новых внешне- и внутривнутриполитических конфликтов.

Ситуацию усугубляют 2 обстоятельства:

1. неуместное (и зачастую осознанное) использование соответствующих терминов в рамках общественно-политического дискурса способствует их дестигматизации, т. к. они утрачивают первоначальный смысл. Также возникают ложные трактовки термина, позволяющие неонацистам на практике отмежевываться от наследия национал-социализма, несмотря на идентичность идеологических основ;

2. меняется структура медиапотребления и культуры досуга населения, в

первую очередь – в возрастном разрезе. Как следствие, созданные ранее произведения, направленные на борьбу с реабилитацией нацизма, национал-шовинизма и милитаризма, просто в силу своего формата и каналов продвижения перестают оказывать воздействие на молодёжь.

Соответственно, формируется запрос на создание методологической основы в рамках борьбы с реабилитацией нацизма, национал-шовинизма и милитаризма при помощи новых форматов массовой культуры.

Назрела проблема выработки игровых алгоритмов, использование которых дискредитировало бы в глазах целевой аудитории (т. е. геймеров) идеологию и практику нацизма, национал-шовинизма и милитаризма в ходе прохождения исторической видеоигры (в рамках жанра RPG).

## Исторический миф и реабилитация нацизма

Противодействие реабилитации нацизма, национал-шовинизма и милитаризма в обязательном порядке предполагает необходимость осознания сущности

и закономерностей работы механизмов, используемых в целях апологии соответствующих политических учений и практик. Их реабилитация представляет собой сложный многоступенчатый процесс, понимание которого открывает широкий спектр возможностей в рамках купирования его последствий и профилактики распространения соответствующих идей.

Необходимо учитывать, что в массовом сознании представления о прошлом существуют преимущественно в форме мифа – заведомо упрощённой и непротиворечивой объяснительной модели. Простота мифа обуславливает возможность его дихотомии: субъекты и события прошлого, как правило, подвергаются поляризации в соответствии с конкретной системой ценностных координат. За счёт этого восприятие одних макросубъектов (партий, движений, социальных групп и т. д.) приобретает сугубо положительное значение, других – исключительно отрицательное [1, с. 72; 4, с. 53; 7, с. 31].

Поэтому одним из главных ресурсов реабилитации нацизма, национал-шовинизма и милитаризма является деконструкция его простоты и непротиворечивости, в первую очередь – с ценностных позиций. При этом речь идёт о фактически **зеркальных мерах**, поскольку реабилитация нацизма автоматически предполагает необходимость синхронного разрушения системы позитивных представлений о борьбе с ним.

Обратимся к конкретным примерам создания условий для продвижения апологетики нацизма и коллаборационизма посредством ресурсов символической политики и политики памяти. В одних случаях это достигается посредством дегероизации образов ключевых исторических деятелей, выступающих в качестве символических фигур. Наиболее характерным примером в данном случае могут служить попытки десакрализации образов общеизвестных героев, совершивших тот или иной подвиг (это чётко фиксируется в случае А. Матросова, З. Космодемьянской

и прочих исторических деятелей, воплощающих собой борьбу с нацизмом). Также дегероизация может осуществляться посредством прямых исторических фальсификаций, направленных на отрицание самого факта совершения подвига. В качестве ресурса дегероизации могут выступать и достоверные факты из биографии героя, разрушающие его идеализированный образ (упоминания о наличии судимости, эпизодах злоупотребления алкоголем, проблемах во взаимоотношениях с членами семьи и т. д.).

В других случаях речь идёт о системной фальсификации истории с целью, например, уравнивать агрессора и жертву или вовсе поменять их местами. Последнее достигается, например, за счёт акцентуации внимания на объективно обусловленных мотивах агрессора и замалчивании положения жертвы. Например, зачастую ревизионистами фокусируется внимание на страданиях населения Германии в результате реализации условий Версальского мира и фактах нарушения прав немецкого населения в Польше и Чехословакии, при этом замалчиваются или оправдываются факты планирования руководством Третьего рейха агрессивной войны, экономического ограбления и массового истребления гражданского населения иных стран. Также активно продвигается исторический миф о нацизме как «зле, направленном лишь вовне». Конструируется образ гитлеровского режима как источника благ для народа Германии и бедствий для её соседей, что предполагает замалчивание информации о системных репрессиях нацистов против этнических немцев, относящихся к числу их политических противников (коммунистов, социал-демократов и т. д.), практике эвтаназии душевнобольных и т. д. Равным образом игнорируется то обстоятельство, что евреи, первыми ставшие жертвами нацистов, являлись гражданами Германии, зачастую имели ещё и немецкие корни. Более того, в соответствии с нюрнбергскими расовыми законами «полуевреями» признава-

лись немцы, вступившие в брак с евреем, рождённые от связи с евреем либо принявшие иудаизм. При этом особо активно замалчивается тема уничтожения евреев-ветеранов Первой мировой войны, в защиту которых выступали даже многие участники Холокоста (например, гауляйтер Белоруссии В. Кубе) [2, с. 98; 3, с. 60; 6, с. 118].

### Структура процесса реабилитации

Однако процесс реабилитации не сводится только лишь к обозначенным элементам и не производится одномоментно. Он включает в себя несколько этапов, предполагая постепенное расширение рамок допустимого в пределах интерпретации образа противника.

В рамках первого осуществляется гуманизация образа врага через его рутинизацию. Акцентируется внимание на том, что повседневный быт и поведение врага организованы точно так же, как и в случае представителей воспринимающей стороны. Также демонстрируется наличие столь важных элементов повседневного быта, как дружеские и семейные связи, хобби и увлечения и т. д. У него появляется рациональная мотивация действий, в т. ч. обстоятельства, извиняющие его действия. За счёт этого враг продолжает восприниматься как противник и источник угрозы. Однако в то же время он перестаёт играть роль «воплощения зла», экзистенциального врага, сосуществование с которым невозможно. За счёт этого возникают представления о принципиальной возможности достижения компромисса с ним. Победа над противником в данном случае уже не предполагает необходимости его тотального разгрома и ликвидации. Но, что более важно, формируются предпосылки для возможного отождествления себя с противником со стороны носителя системы представлений о враге.

Проводя аналогии с конкретными носителями культурной памяти, можно привести в качестве примера подобной

первичной гуманизации образы большинства представителей руководства РСХА в киносериале «17 мгновений весны». Речь идёт именно о демонстрации «банального зла», т. е. вместо сотрудников концлагерей, лично убивающих заключённых, аудитории демонстрируется деятельность бюрократического аппарата, обеспечивающего, например, подсчёт ценностей, изъятых у прибывающих жертв. Важно отметить, что данный этап процесса проще всего реализовать, поскольку масштабы коррекции социальной памяти в целом не нарушают границы дискурсивных рамок, выстроенных с целью обеспечения мемориального конформизма внутри общества [6, с. 120; 17, с. 62].

На втором этапе происходит дифференциация образа врага. Среди его представителей выделяются позитивные либо условно позитивные фигуры (способные сослаться на извиняющие их обстоятельства, порождённые действиями иной стороны). В качестве наглядного примера здесь можно привести эстонский кинофильм «1944» (2015 г., Э. Нюганен). Его создатели отображают бойцов 20-й добровольческой пехотной дивизии СС, укомплектованной этническими эстонцами, как людей, активно отрицавших нацистскую идеологию и с неприязнью относящихся к немецкой оккупации. Факт их участия в войне на стороне «третьего рейха», согласно исторической мифологии фильма, обуславливается исключительно нежеланием мириться с репрессиями советской власти. В сходном ключе демонстрируется фигура немецкого диверсанта В. Кречетова в сериале «Ликвидация» (2007 г., С. Урсуляк) и лётчика-коллаборациониста Н. Ларина в фильме «Девятаев» (2021 г., Т. Бекмамбетов, С. Трофимов). Данный подход в позиционировании призван обеспечить как принципиальную возможность выражения эмпатии по отношению к врагу или его союзникам, так и расширения представлений о рамках допустимого поведения (например, перехода на сто-

рону ведущего «войну на уничтожение» противника под страхом смерти, по идеологическим мотивам и т. д.). На данном этапе также происходит размывание представлений целевой аудитории о «своих» в качестве консолидированной массы, движимой едиными целями, интересами и ценностями [15, с. 79].

Реализация стратегии реабилитации на данном этапе, как правило, вызывает активное сопротивление со стороны широких слоёв общественности, выступающих в качестве носителей сложившейся модели мемориального конформизма. Причины этого заключаются в том, что разрушение привычного образа прошлого сопровождается разрушением позитивной символики, выступающей в качестве одного из главных ресурсов генерации ин группового фаворитизма. Как следствие, отрицание достоверности образа «священного прошлого» минимизирует возможность консолидации общества на основе общей идентичности, престижность которой автоматически снижается радикальным образом. Важно отметить, что отрицаемая историческая символика включает в себя декларацию определённых ценностей и детерминированных ими моделей поведения, в силу чего попытка десаκραлизации ключевых событий национальной истории становится равнозначной отрицанию образа жизни и модели мировосприятия данной макросоциальной группы [11, с. 92].

В силу данных обстоятельств реализация реабилитационных мероприятий на данном этапе даёт наибольший эффект в период кризиса существующей социально-экономической системы и продуцируемых ею ценностей. Данные обстоятельства способствуют маргинализации широких масс и тем самым создают благоприятную среду трансформации их социальной памяти. Большую роль играет также динамика развития массовой культуры (главного ресурса генерации представлений масс о коллективном прошлом) и уровень её заимствования за рубежом.

Данное обстоятельство имеет большое значение в силу того, что произведения массовой культуры во многом формируют стереотипные представления о «правильных» и осуждаемых формах мышления и восприятия, а также связанных с ними ценностных ориентирах. За счёт этого произведения массовой культуры могут оказать воздействие не на представления о прошлом, а о допустимости и обоснованности тех или иных форм поведения или мышления в тех или иных условиях. Например, в фильме «Правила боя» (2000 г., У. Фридкин) создатели однозначно декларируют, что в ходе боевых действий военнослужащие могут вести огонь по малолетним детям (поскольку те – потенциальные комбатанты), брать заложников и угрожать убийством военнопленным. Во многом сходные установки мы обнаруживаем и в фильме «Снайпер» (2014 г., К. Иствуд), по сюжету которого главный герой убивает мать и её ребёнка (поскольку их отображают как опасных комбатантов).

В случае нацизма, национал-шовинизма и милитаризма задачу реабилитации также заметно облегчает увеличение временной дистанции между событиями Второй мировой войны и текущим моментом. Ранее соответствующие события во многом воспринимались сквозь призму личного опыта очевидцев соответствующих событий – старших родственников. Эмпатия по отношению к ним автоматически придавала восприятию истории войны личностное значение. Однако по мере смены поколений влияние данного фактора естественным образом нивелируется [12, с. 2015; 18, с. 3].

Третий этап предполагает не только полную реабилитацию, но и героизацию врага. При этом его противники автоматически подвергаются дегуманизации и демонизации. Случаи общественно порицаемого поведения с их стороны отрицаются, описываются как сугубо эпизодические или мотивированные. Реализация данного этапа, как правило,

осуществляется в пределах относительно узкой социальной группы. Развёртывание полноценной реабилитации в национальных масштабах возможно лишь при условии полного краха существовавших ранее политической и социально-экономических систем. В этих обстоятельствах реабилитация врага выступает в качестве инструмента, позволяющего, с одной стороны, легитимизировать приход к власти новых элит, а с другой – разрушить мемориальную основу прежде существовавшей макросоциальной идентичности и выстроить новую систему самоопределения масс через смену позиционирования «друзей и врагов» [13, с. 428].

При этом механизм процесса реабилитации содержит в себе целый ряд уязвимостей, проистекающий из самой его природы. Продуктом данного процесса является эмоционально насыщенный исторический миф, продвигаемый преимущественно в сегменте массовой культуры в формате деконструкции общераспространённого образа коллективного прошлого. Таким образом, его можно прервать посредством использования тех же методов.

### **Потенциал видеоигр жанра RPG**

Как уже было отмечено выше, успеху процесса реабилитации нацизма, национал-шовинизма и милитаризма во многом способствуют, с одной стороны, увеличение временной дистанции от Второй мировой войны, а с другой – трансформация наполнения массовой культуры и привычек её потребителей. За счёт этого становится понятно, что основным полем борьбы против реабилитации нацизма, национал-шовинизма и милитаризма становится сфера культурной памяти, т.е. представления о событиях прошлого, формируемые профильными специалистами, не относящимися к непосредственным очевидцам и современникам избранного исторического периода. При этом главной формой трансляции образа прошлого становится не изустная переда-

ча информации в рамках семьи, а моделирование исторических событий в рамках произведений массовой культуры. Приоритетное значение приобретают её жанры, наиболее популярные среди представителей молодёжи – возрастной группы, наделённой иными привычками в сфере медиапотребления и культурного досуга и зачастую придерживающейся иных ценностных ориентаций (и потому особенно уязвимых с позиции воздействия технологии реабилитации) [10, с. 297; 16, с. 1055].

Последнее даёт основание предположить, что одним из главных ресурсов борьбы с реабилитацией нацизма, национал-шовинизма в обозримой перспективе должны стать видеоигры. Их главным преимуществом по отношению к прочим жанрам массовой культуры является глубокий эффект погружения, обеспечивающий высокий уровень отождествления с игровым персонажем у геймера. Игры достаточно легко локализируются, благодаря чему любой игровой проект легко может быть растиражирован на глобальном уровне.

Видеоигры уже активно используются в рамках реализации политики памяти России. Однако их функционал сводится преимущественно к информированию и поддержанию ингруппового фаворитизма. Последнее обусловлено, в первую очередь, невысоким жанровым разнообразием отечественных игровых проектов. Речь идёт преимущественно о шутерах, стратегиях и симуляторах военной техники [8, с. 108; 14, с. 145].

Почти незатронутым оказался игровой жанр, обеспечивающий наибольший эффект погружения в виртуальную реальность – RPG (выход первой российской исторической игры данного типа анонсирован на 2024 г.). Он предполагает необходимость активного ведения диалогов с неигровыми персонажами, причём от выбора конкретных вариантов развития беседы и в целом от модели поведения геймера зависят характер про-

хождения и взаимоотношения с NPC<sup>1</sup>, их персональная судьба и ход развития истории игрового мира. За счёт этого игрок придаёт особое значение своим поступкам, поскольку его выбор каждый раз может серьёзнейшим образом отразиться на сюжете. При этом ключевые персонажи обладают хорошо прописанными биографиями и характерами (включая возможность развития «дуги характера» в зависимости от действий геймера). Игрок получает возможность развивать с персонажами романтические отношения и даже вступать в брак, усыновлять детей, заводить питомцев, приобретать и обустраивать жильё и т. д. Также жанр RPG предполагает возможность встраивать в прохождение элементы иных жанров. Например, прохождение отдельных квестов может предусматривать использование симуляторов гонок или азартных игр, головоломок, элементов файтинга, детектива и т. д. [5, с. 189; 9, с. 137].

По нашему мнению, именно обращение к этому жанру может существенным образом расширить потенциал российской мемориальной политики в плане борьбы с реабилитацией нацизма, национал-шовинизма и милитаризма.

### Перспективные игровые алгоритмы

В качестве условной базовой модели игр данного типа можно использовать следующий сценарий. Главным героем игры должен выступить солдат вермахта, в соответствии с главной сюжетной линией и развитием дуги характера меняющий свои убеждения от идеализированного восприятия национал-социализма до борьбы с ним в составе сопротивления.

В начале игры персонаж должен быть погружён ещё на этапе обучающих миссий в обстановку, соответствующую ключевым элементам дискурса реабилитации. Солдаты вермахта (в лице не-игровых персонажей) должны демонстрировать рутинные формы бытового

поведения (в т. ч. в рамках развлечений) либо условные «человеческие качества» (например, привязанность к оставшимся в Германии членам семьи). Также должны демонстрироваться примеры пропаганды, обосновывающие рациональность и моральность действий Германии. Данные установки в дальнейшем должны будут использоваться для создания контраста. Например, сослуживец главного героя, грустивший о разлуке с семьёй, может по сюжету убить такую же по составу семью жителей оккупированной территории, после чего в разговоре выразить радость от того, что в рамках скорого отпуска сможет увидеть близких. Персонаж «ротный юморист» может прибегнуть к насмешкам во время истязаний местного жителя, относящегося к особо опекаемым обществом категориям населения (например, пожилого еврея или ребёнка из семьи отступившего красноармейца).

Равным образом сюжет может включать в себя изменение отношения окружающих к одному из сослуживцев после того, как вскроется факт его «неарийского происхождения». Герою можно предложить на выбор несколько вариантов развития романтических отношений с персонажами, сюжетные линии которых будут предполагать либо репрессивные меры со стороны нацистского режима, либо проявления произвола со стороны его представителей. Например, одна из линий может предполагать необходимость спасения «возлюбленной» из гестапо или из поезда, следующего в «лагерь смерти».

При этом также необходимо по максимуму использовать ресурс влияния выбора на сюжет игры. Например, герою можно предоставить на выбор: казнить или отпустить захваченного коллаборациониста из отряда карателей. Последний может просить о пощаде, ссылаясь на то, что у него есть семья, а самого его вынудили вступить в ряды карателей. В случае, если герой решится его пощадить, в дальнейшем выяснится, что каратель причастен к череде особо жестоких убийств.

<sup>1</sup> NPC (англ. *Non-Player Character*) – неигровой персонаж.

Также в рамках игры можно сменить интерпретацию мотивов, якобы оправдывающих отрицательных персонажей. Например, один из солдат вермахта может объяснять свою ненависть к красноармейцам тем, что когда-то немецкие коммунисты убили его отца. Однако затем выяснится, что погибший отец состоял в рядах штурмовиков нацистской партии и умер при нападении на дом профсоюзного активиста.

Значимым ресурсом эмоционального воздействия может служить и концовка игры. Например, успешное выполнение финальной миссии может предполагать самопожертвование героя. Например, после выполнения квеста его отправляют на казнь. Далее запускается внутриигровое видео (кат-сцена), в рамках которого игрок сможет понять, что сюжет игры уже в наши дни пересказывается внукам и правнукам постаревшим главным антагонистом. В этом качестве может выступать офицер СС или, например, доносчик из числа военнотружущих вермахта. При этом визуально должно быть подчеркнато, что антагонист проживает в условиях высокого материального достатка. Однако в рамках диалогов в кат-сцене геймеру должны дать понять, что антагонист искажил свою реальную роль в описанных событиях и избежал ответственности за совершённые преступления. Более того, он сумел представить события таким образом, словно он якобы помогал герою-антифашисту. Последнее позволит подчеркнуть, что далеко не всем свидетелям очевидцев событий Второй мировой войны можно верить и не все преступники были наказаны.

В завершении внутриигрового видео можно продемонстрировать (например, в рамках разговора по телефону), что антагонист продолжает общаться с рядом отрицательных персонажей, которые выжили, обзавелись семьями и стали в глазах общественности, например, жертвами «советских репрессий».

## Заключение

Итак, купирование и профилактика реабилитации нацизма, национал-шовинизма и милитаризма предполагают необходимость деконструкции соответствующих исторических мифов, продвигаемых в сфере массовой культуры. При этом речь идёт об уничтожении не только апологетики соответствующих идеологий и практик, но и моделей позиционирования, призванных постепенно расширять допустимые рамки интерпретации действий и мотивов их носителей. Соответственно, необходимо вырабатывать собственную эмоционально насыщенную модель мифа, структурные элементы которой блокировали бы воздействие наиболее распространённых форм гуманизации и апологии образов носителей идей нацизма, национал-шовинизма и милитаризма. Последнее также позволит обеспечить большую устойчивость образа «сакрального прошлого», построенного на основе системы символов, созданных в порядке героизации борцов с нацизмом, национал-шовинизмом и милитаризмом.

Увеличение временной дистанции по отношению к периоду Первой мировой войны, изменение структуры медиапотребления и культуры досуга вынуждает нас искать новые форматы продвижения нарратива, направленного на борьбу с ревизионистами. Одной из наиболее перспективных площадок для противодействия реабилитации нацизма, национал-шовинизма и милитаризма представляются видеоигры, в первую очередь, такой их жанр, как RPG. Однако обращение к нему должно в обязательном порядке, во-первых, наглядно демонстрировать ничтожность доводов и оснований для гуманизации образов нацистов и коллаборационистов, и, во-вторых, показывать сохранение актуальности угрозы со стороны носителей соответствующих идеологий, отсутствие у них «обречённости на поражение».

*Дата поступления в редакцию 30.03.2022*

## ЛИТЕРАТУРА

1. Ассман Я. Культурная память. Письмо, память о прошлом и политическая идентичность в высоких культурах древности / пер. с нем. М. М. Сокольской. М.: Языки славянской культуры, 2004. 363 с.
2. Белов С. И. Компьютерные игры как инструмент реализации политики памяти (на примере отображения событий Великой Отечественной войны в видеоиграх) // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2018. Т. 20. № 1. С. 96–104.
3. Белов С. И., Кретова А. А. Компьютерные игры как ресурс реализации политики памяти: практический опыт и скрытые возможности (на материалах позиционирования событий Великой Отечественной войны) // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: История и политические науки. 2020. № 1. С. 54–63.
4. Варбург А. Великое переселение образов / пер. с нем. Е. Козиной. М.: Азбука-классика, 2008. 381 с.
5. Ветушинский А. Игровые платформы воображают за нас: конец воображения в видеоиграх // Новое литературное обозрение. 2019. № 4 (158). С. 186–199.
6. Володенков С. В., Федорченко С. Н. Цифровые стигматы как инструмент манипуляции массовым сознанием в условиях современного государства и общества // Социологические исследования. 2018. № 11 (415). С. 117–123.
7. Дюркгейм Э. О разделении общественного труда. Метод социологии / пер. с фр. А. Б. Гофман. М.: Наука, 1991. 572 с.
8. Ефремов В. Г., Сломинская Е. В. Обучение истории с помощью компьютерных игр // Современная наука: теоретический и практический взгляд: сб. ст. междуна. науч.-практ. конф. Уфа, 1 июня 2015 г. / отв. ред. А. А. Сукиасян. Уфа: ООО «Аэтерна», 2015. С. 107–110.
9. Иванов А. Г. Компьютерные игры в обучении истории // Общество: социология, психология, педагогика. 2019. № 3 (59). С. 134–138.
10. Калмыков В. А. Видеоигры и патриотизм: виртуальные экстрасоциальные практики в формировании образа России // Вестник РГГУ. Серия: Политология. История. Международные отношения. Зарубежное регионоведение. Востоковедение. 2014. № 1. С. 296–301.
11. Некоторые итоги социологического исследования «Компьютерные игры и политика памяти» / С. Н. Федорченко, Е. В. Карлявина, Д. О. Тедиков, Р. А. Маркарян, К. В. Теслюк // Журнал политических исследований. 2020. Т. 4. № 2. С. 90–105.
12. Приборович А. А. Компьютерная игра в латентном обучении истории // Информационный бюллетень ассоциации «История и компьютер». 2008. № 35. С. 214–215.
13. 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.
14. Царегородцева А. А., Сафронова А. И. Формирование интереса к мировой истории с помощью компьютерных игр (на примере серии игр Assassin's Creed) // Наука и образование: сохраняя прошлое, создаём будущее: сб. ст. X Междуна. науч.-практ. конф. Пенза, 10 июня 2017 г. Пенза: Наука и Просвещение, 2017. С. 144–146.
15. Чёрный С. Ю. Конструирование прошлого в видеоиграх: игрок как потребитель и соавтор исторического нарратива (проект «Europa Universalis IV») // Шаги/Steps. 2017. Т. 3. № 2. С. 77–97.
16. Шашков В. А., Миронычева В. Ф. Потенциал компьютерной игры как одного из средств повышения мотивации к изучению истории // Современные научные исследования и разработки. 2018. № 12 (29). С. 1055–1056.
17. Юл Й. Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах // Философско-литературный журнал Логос. 2015. Т. 25. № 1 (103). С. 61–78.
18. Bronnikov I. A., Gorbachev M. V. Grassroots and hybrid civic initiatives: features of politicization // Journal of Legal, Ethical and Regulatory Issues. 2021. Vol. 24. № 2. P. 1–8.

## REFERENCES

1. Assmann J. Das kulturelle Gedächtnis: Schrift, Erinnerung u. polit. Identität in frühen Hochkulturen (Rus. ed.: Sokolskaya M. M., transl. Kulturnaya pamyat. Pismo, pamyat o proshlom i politicheskaya identichnost v vysokikh kulturakh drevnosti. Moscow, Yazyki slavyanskoi kultury Publ., 2004. 363 p.).

2. Belov S. I. [Computer games as a tool for implementation of memory policy (on the example of displaying events of the Great Patriotic War in video games)]. In: *Vestnik Rossiiskogo universiteta družby narodov. Seriya «Politologiya»* [RUDN Journal of Political Science], 2018, vol. 20, no. 1, pp. 96–104.
3. Belov S. I., Kretova A. A. [Computer games as a resource of the politics of memory: practical experience and hidden opportunities (based on games representing World War II events)]. In: *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta. Seriya: Istoriya i politicheskie nauki* [Bulletin of Moscow Region State University. Series: History and Political Sciences.], 2020, no. 1, pp. 54–63.
4. Warburg A. Große Umsiedlung von Bildern (Rus. ed.: Kozina E., transl. *Velikoe pereselenie obrazov*. Moscow, Azbuka-klassika Publ., 2008. 381 p.)
5. Vetushinskiy A. [Video game platforms imagine instead of us: the end of imagination in video games]. In: *Novoe literaturnoe obozrenie* [New Literary Review], 2019, no. 4 (158), pp. 186–199.
6. Volodenkov S. V., Fedorchenko S. N. [Digital stigmata as a tool of manipulating mass consciousness in the conditions of modern state and society]. In: *Sotsiologicheskie issledovaniya* [Sociological research], 2018, no. 11 (415), pp. 117–123.
7. Durkheim E. De la division du travail social: etude sur l'organisation des societes superieures (Rus. ed.: Gofman A. B., transl. *O razdelenii obshchestvennogo truda. Metod sotsiologii*. Moscow, Nauka Publ., 1991. 572 p.)
8. Efremov V. G., Slominskaya E. V. [Teaching history with the help of computer games]. In: Sukiasyan A. A., ed. *Sovremennaya nauka: teoreticheskii i prakticheskii vzglyad. Sbornik statei Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii. Ufa, 1 iyunya 2015 g.* [Modern science: theoretical and practical view: collection of articles of the international scientific-practical conference. Ufa, June 1, 2015]. Ufa, ООО «Aeterna» Publ., 2015, pp. 107–110.
9. Ivanov A. G. [Computer games in teaching history]. In: *Obshchestvo: sotsiologiya, psikhologiya, pedagogika* [Society: sociology, psychology, pedagogy.], 2019, no. 3 (59), pp. 134–138.
10. Kalmykov V. A. [Video games and patriotism: virtual extra social practices in forming the image of Russia]. In: *Vestnik RGGU. Seriya: Politologiya. Istoriya. Mezhdunarodnye otnosheniya. Zarubezhnoe regionovedenie. Vostokovedenie* [Bulletin of the Russian State Humanitarian University. Series: Political Science. History. International relations. Foreign regional studies. Oriental studies], 2014, no. 1, pp. 296–301.
11. Fedorchenko S. N., Karlyavina E. V., Tedikov D. O., Markaryan R. A., Teslyuk K. V. [Some results of the sociological study «Computer games and the politics of memory»]. In: *Zhurnal politicheskikh issledovaniy* [The Journal of Policy Studies], 2020, vol. 4, no. 2, pp. 90–105.
12. Priborovich A. A. [Computer game in latent training of history]. In: *Informatsionnyi byulleten assotsiatsii «Istoriya i komp'yuter»* [History and Computer Association Newsletter], 2008, no. 35, pp. 214–215.
13. Fedorchenko S. N. [Interpretation of the events of the Great Patriotic War in computer games: risks and prospects of regime legitimization through memory policy]. In: *Postsovetskie issledovaniya* [Post-Soviet Studies], 2020, vol. 3, no. 5, pp. 427–438.
14. Tsaregorodtseva A. A., Safronova A. I. [Formation of interest to world history with computer games (on the example of the Assassin's Creed series)]. In: *Nauka i obrazovanie: sokhranyaya proshloe, sozdaem budushchee: sbornik statei X Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii. Penza, 10 iyunya 2017 g.* [Science and education: preserving the past, creating the future: a collection of articles of the 10<sup>th</sup> International Scientific and Practical Conference. Penza, June 10, 2017]. Penza, Nauka i prosveschenie Publ., 2017, pp. 144–146.
15. Chernyi S. Yu. [Constructing the past in video games: the player as consumer and co-author of historical narratives in “Europa Universalis IV”]. In: *Shagi/Steps* [Steps/Steps], 2017, vol. 3, no. 2, pp. 77–97.
16. Shashkov V. A., Mironycheva V. F. [The potential of computer games as a means of increasing the motivation to learn history]. In: *Sovremennye nauchnye issledovaniya i razrabotki* [Modern scientific research and development], 2018, no. 12 (29), pp. 1055–1056.
17. Juul J. [Games telling stories? A brief note on games and narratives]. In: *Filosofsko-literaturnyi zhurnal Logos* [Philosophical and literary journal Logos], 2015, vol. 25, no. 1 (103), pp. 61–78.
18. Bronnikov I. A., Gorbachev M. V. Grassroots and hybrid civic initiatives: features of politicization. In: *Journal of Legal, Ethical and Regulatory Issues*, 2021, vol. 24, no. 2, pp. 1–8.

### ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

Белов Сергей Игоревич – доктор политических наук, доцент кафедры российской политики Московского государственного университета им. М. В. Ломоносова;  
e-mail: belov2006s@yandex.ru

### INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Sergey I. Belov – Dr. Sci. (Political Sciences), Assoc. Prof., Department of Russian Politics, Lomonosov Moscow State University;  
e-mail: belov2006s@yandex.ru

---

### ПРАВИЛЬНАЯ ССЫЛКА НА СТАТЬЮ

Белов С. И. Видеоигры как ресурс противодействия реабилитации нацизма, национал-шовинизма и милитаризма: нераскрытый потенциал // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: История и политические науки. 2022. № 3. С. 39–49.  
DOI: 10.18384/2310-676X-2022-3-39-49

### FOR CITATION

Belov S. I. Video games as a resource to counter the rehabilitation of Nazism, national-chauvinism and militarism: unrevealed potential. In: *Bulletin of Moscow Region State University. Series: History and Political Sciences*, 2022, no. 3, pp. 39–49.  
DOI: 10.18384/2310-676X-2022-3-39-49