

DOI: 10.22363/2313-1438-2018-20-1-96-104

## КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК ИНСТРУМЕНТ РЕАЛИЗАЦИИ ПОЛИТИКИ ПАМЯТИ (на примере отображения событий Великой Отечественной войны в видеоиграх)

С.И. Белов

Центральный музей Великой Отечественной войны 1941—1945 годов  
*ул. Братьев Фонченко, 10, Москва, Россия, 121170*

Представленная работа посвящена изучению практики использования компьютерных игр как инструмента политики памяти. Актуальность данного исследования обуславливает как сам рост значимости видеоигр как средства формирования представлений о событиях прошлого, так и низкая степень изученности данной темы. В качестве цели изысканий автора выступает выявление перспектив использования компьютерных игр как инструмента реализации политики памяти в рамках кейса представлений о событиях Великой Отечественной войны. Эмпирическая база работы была сформирована за счет обобщения контента таких видеоигр, как «Call of Duty 1», «Call of Duty 14: WWII», «Company of Heroes 2» и «Commandos 3: Destination Berlin». Методологическая база исследования сформирована за счет привлечения элементов дескриптивного политического анализа, теории оперантного обусловливания Б.Ф. Скиннера и концепции социальной идентичности Г. Тэшфела и Дж. Тернера. Автор приходит к заключению, что ознакомление пользователей с обозначенными играми способствует закреплению в их сознании негативных стереотипов относительно участия Красной Армии в Великой Отечественной войне. Процесс интеграции отрицательных образов осуществляется посредством использования методов оперантного обусловливания. Интеграцию системы негативных образов в массовое сознание жителей постсоветского пространства затрудняет сохранение остатков советской политической символики и элементов конструируемой ранее на их основе идентичности. Автор выдвигает гипотезу, что в случае полной десоветизации пространства публичной политики в государствах, возникших в результате распада СССР, задача ревизии истории Великой Отечественной войны будет существенно облегчена, а с последующим уход из жизни последних очевидцев соответствующих событий достижение этой цели станет лишь вопросом времени. Предположительно, нивелировать эти риски можно путем гармоничного встраивания наследия советского политического и исторического мифа в модели политики памяти, выработанные в России и прочих постсоветских государствах.

**Ключевые слова:** политика памяти, историческая память, компьютерные игры, видеоигры, Великая Отечественная война

**Введение.** На сегодняшний день мы можем наблюдать существенный рост интереса к изучению политики памяти в рамках российской академической науки. Причины этого вполне очевидны и связаны в первую очередь со стремительным ростом влияния «мемориальных войн» на формирование внутри- и внешнеполитической повестки России. Информационные войны вокруг процесса декоммунизации на Украине и темы уничтожения памятников советским воинам в Польше. Скандалы, возникшие вокруг установки памятных досок К. Маннергейму и А.В. Колчаку, памятников Ивану III, Ивану IV и М.Т. Калашникову.

Конфликт между Кремлем и Бельведерским дворцом, порожденный появлением на катынском мемориале табличек с именами погибших красноармейцев. Перечисленные эпизоды наглядно подтверждают то, что историческая память и ее фиксация в символическом поле стали одним из ключевых факторов, определяющих содержание и динамику политического процесса как внутри России, так и в сфере выстраивания взаимоотношений между официальной Москвой и ее зарубежными партнерами.

Актуализация исследований в области мемориальной политики закономерным образом поставила экспертное сообщество перед задачей усовершенствования и расширения исследовательского инструментария. Последнее потребовало, помимо прочего, привести выработанные ранее концепции в соответствие с изменениями, произошедшими в сфере информационно-коммуникационных технологий.

Традиционно круг акторов политики памяти ограничен достаточно кратким перечнем институтов, таких как государство, общественные организации, СМИ и т.д. Этот подход был вполне адекватен в момент создания, однако с течением времени стало очевидным, что список структур, продуцирующих историческую память, нуждается в расширении.

Активное развитие информационных технологий повлекло за собой трансформацию культуры потребления знаний, в силу чего возникли новые каналы и средства трансляции символов, выполняющих роль структурной основы для мемориальной политики. Наиболее ярко это проявилось через создание видеоигр, посвященных исторической тематике.

Значимость компьютерных игр как средства формирования исторической памяти проистекает из присущей им специфики подачи и построения контента. С одной стороны, игры разрабатываются на основе различных комбинаций подкрепления в соответствии с моделью оперантного обусловливания Б.Ф. Скиннера. С другой стороны, уровень развития компьютерных технологий уже в 2000-х гг. позволил обеспечить для игроков глубокое погружение в виртуальную реальность. За счет этого эмоции и впечатления, пережитые в игре-симуляции, воспринимаются сознанием геймера как реальные [6].

Эффективность воздействия видеоигр подкрепляется широтой охвата аудитории. Общий тираж романа А. Фадеева «Молодая гвардия» за 1946—2017 гг. составил 27 млн экземпляров. За период 2003—2014 гг. через залы Лувра прошло более 100 млн посетителей. Для сравнения, количество реализованных копий игр серии «Call of Duty» за 2003—2016 гг. достигло планки в 250 млн [13]. При этом не учитывается число пиратских версий, скачанных интернет-пользователями бесплатно. На одном лишь сайте <http://torrentiko.net> на конец ноября 2017 г. зафиксировано скачивание более 200 тыс. копий игр серии «Call of Duty».

Наряду со школьными учебниками истории видеоигры выступают в роли одного из основных инструментов формирования картины событий прошлого в массовом сознании. При этом практика создания игр зачастую подразумевает крупномасштабные искажения истории или ее политизацию. Например, в игре

«Call of Duty 14: WWII» в принципе отсутствуют миссии, в которых игрок выступал бы на стороне Советского Союза.

Несмотря на высокую значимость обозначенной темы, степень ее изученности характеризует наличие многочисленных лакун. По большей части роль компьютерных игр как инструмента политики памяти исследуется косвенным образом, в контексте более широких тем либо в рамках изучения отдельных аспектов смежных вопросов [1; 4; 5; 7—10; 12; 14—19].

В совокупности это обуславливает необходимость проведения дальнейших изысканий по данной тематике.

**Целью** представленного исследования является выявление перспектив применения видеоигр как средства осуществления мемориальной политики в рамках кейса представлений о событиях Великой Отечественной войны.

**Материалы и методы.** В качестве конкретного исследовательского кейса выступает отображение истории Великой Отечественной войны в видеоиграх «Call of Duty 1», «Call of Duty 14: WWII», «Company of Heroes 2» и «Commandos 3: Destination Berlin». Методологическую базу исследования формируют элементы дескриптивного политического анализа, концепций оперантного обусловливания Б.Ф. Скиннера [6], социальной идентичности Г. Тэшфела и Дж. Тернера [20], исторической памяти Ю.А. Никифорова и С.И. Белова [2; 3; 11]. Также нами были проведены 12 экспертных интервью (в качестве респондентов выступили политологи, психологи, специалисты в области организации работы с молодежью и патриотического воспитания, преподаватели истории и обществознания, а также представители индустрии по производству видеоигр).

**Обсуждение.** Внимательное ознакомление с содержанием перечисленных выше видеоигр показало, что в структуру игрового контента интегрирован ряд сюжетов, призванных воздействовать на историческую память геймеров и тем самым содействовать переформатированию идентичности пользователей, проживающих на постсоветском пространстве. Позиционирование событий Сталинградской битвы в обозначенных играх способствует делегитимации политических символов, связанных одновременно и с советским строем, и с победой СССР в Великой Отечественной войне.

Антиобраз советской стороны выстраивается за счет использования системы негативных стереотипов, ранее выработанных в иных сферах массовой культуры, в первую очередь — в кинематографе и литературе (в качестве конкретного примера можно привести фильм «Враг у ворот»).

В частности, в игре «Call of Duty 1» миссия игрока в Сталинграде начинается с получения информации о том, что боевое оружие он может получить лишь одним образом: забрав с тела погибшего сослуживца уже в процессе сражения. Аналогично в игре присутствует сцена расстрела отступающих красноармейцев заградотрядом. Обязательным элементом прохождения миссии является ликвидация солдатами политука, воплощенного в образе шаблонно-негативного «комиссара с наганом».

В игре «Commandos 3: Destination Berlin» битва за Сталинград отображена в виде достаточно вялотекущего и малозначимого сражения (в разгар битвы

в город даже приезжает для ведения переговоров американский генерал). В самом Сталинграде в роли основных действующих лиц со стороны союзников выступают бойцы спецвойск США.

В игре «Companу of Heroes 2» геймеру дается совет не шадить новобранцев, так как это было закреплено в военной доктрине Красной Армии. Согласно сюжету игры, в миссии, связанной с битвой за Москву, игрок должен сжечь несколько жилых домов, в том числе как минимум один — с его обитателями, представителями гражданского населения. В конце данной миссии один из главных героев также без явной необходимости взрывает мост вместе с находящимися на нем советскими солдатами, чтобы не дать переправиться на другой берег реки появившимся много позже немцам. Во время другой миссии солдаты спасают своего командира из-под завала и возвращают в часть, после чего их расстреливают (на осуществление спасательной миссии не было отдано приказа). Итоги Великой Отечественной войны главный герой игры расценивает как смену одной тирании (нацистской) другой (советской), что подразумевает приравнивание СССР к гитлеровской Германии.

Как отмечает большинство опрошенных экспертов, описанную выше модель позиционирования нельзя однозначно оценивать как результат преднамеренной фальсификации. Вероятнее всего, речь идет о воспроизводстве устойчивых стереотипов, включенных в парадигму западной политики памяти еще в период «холодной войны» и закрепленных в последствии произошедшей в России ревизии собственного прошлого.

*«Создатели только транслируют стереотипы, существующие в сознании западных обывателей еще со времени противоборства между СССР и США. Нужно учитывать, что разработчики ориентировались преимущественно на западную аудиторию, и потому “запаковали” в игру привычную для среднестатистического потребителя картину событий прошлого.»*

*«Американские, канадские и европейские видеоигры с историческим подтекстом, конечно, весьма и весьма конъюнктурны (этим грешит даже недавний “Вульфенштейн 2”). Но не нужно усматривать в их версии изложения событий войны какой-либо конспирологии (по крайней мере, в большинстве случаев). Люди просто воспроизводят привычную картину прошлого, впитанную через учебники, кино и телевизор. Даже Оливер Стоун искренне считает, что под Сталинградом немецкое наступление было просто остановлено (окружения и уничтожения 6-й армии будто и не было). Чего же вы хотите от простых “игроделов”?»*

В ходе прохождения игры геймер получает как прямые задачи (успешное завершение миссии и продвижение по сюжетной линии), так и дополнительную мотивацию (уникальные игровые предметы, звания, присуждаемые за достижение определенного рекорда, и т.д.). Это сочетание подталкивает геймера продолжать игру даже в том случае, если ему необходимо совершать в игре неприятные для него же действия (например, как уже было указано, поджигать дома с мирными жителями). Характерная для оперантного обусловливания генерализация стимулов приводит к возникновению устойчивых ассоциативных связей, транслируемых из виртуального мира игры на восприятие реально имевших место событий про-

шлого. В результате модели поведения, характерные для игровых персонажей, начинают рассматриваться как присущие их реальным прототипам. Аналогично выстраиваются четкие модели реагирования на определенную символику (форму, знаки различия, награды и т.д.).

Участники экспертного опроса солидарны относительно того, что описанные эффекты представляют собой побочный продукт реализации разработчиками сверхзадачи — формирования у геймеров зависимости от игры. Достичь этого можно лишь путем применения манипулятивных психотехник, использование которых подразумевает в том числе трансформацию мировоззрения игрока.

*«Игры изначально создаются таким образом, чтобы процесс обрел для игрока особое, личное значение. Это гарантирует, что потребление продукта станет частью его образа жизни, гарантируя производителю наличие ниши на рынке сбыта. Достичь этого позволяет практика оперантного обусловливания, вызывающая у геймера состояние зависимости. Она способствует переходу человека в определенное психологическое состояние, облегчающее подачу информации через внушение. Как итог, нарратив, включенный в игровой контент, начинает восприниматься как абсолютно достоверный источник информации».*

*«Человек на пути становления фанатом игры (а это одна из главных задач ее создателей) специально проводится через череду стрессов, что ослабляет рациональную составляющую его сознания. Находясь в таком состоянии, он, как губка, легко, некритично впитывает большую часть поданной ему информации».*

Впрочем, эффективность переформатирования исторической памяти игроков должен нивелировать ряд факторов, связанных со спецификой идентичности постсоветских наций. Со времени распада СССР исторически прошел лишь краткий период времени. Абсолютное большинство геймеров имеет опыт взаимодействия со своими родными — носителями советской идентичности. Процесс социализации игроков сопровождался тесным знакомством с продукцией советской массовой культуры (в первую очередь кинофильмами). За счет этого наследие советской политической символики (в особенности — та его часть, которая имеет отношение к главному историческому событию XX в. для граждан Советского Союза — Великой Отечественной войне) продолжает играть большую роль в формировании идентичности жителей постсоветских государств. Эту связь укрепляет наличие эмпатии к ближайшим предкам — жертвам либо героям войны. За счет наличия данных факторов советская сторона продолжает восприниматься даже далекими от политики представителями молодежи как «свои», «наши». Это подразумевает обязательное воздействие на сознание механизма ингруппового фаворитизма (представители собственного сообщества априори воспринимаются как превосходящие во всех выходцев из прочих групп). Как следствие, автоматически начинает работать механизм селективного, выборочного восприятия фактов. Сообщения, в рамках которых представителей «нашей» общности позиционируют в негативном свете, отсеиваются как изначально недостоверные (клевета, вражеская пропаганда). Благодаря этому даже механизмы оперантного обусловливания начинают давать серьезные сбои.

**Заключение.** На основании изложенного выше можно заключить, что исследованные компьютерные игры представляют собой инструмент реализации политики памяти (применяемый, вероятнее всего, не вполне осознанно). Ознакомление геймеров с перечисленными играми способствует закреплению в их сознании негативных стереотипов относительно истории Великой Отечественной войны, формированию и закреплению демонизированного антиобраза советских граждан в целом и представителей Красной Армии в частности. Процесс имплантации негативных имиджей осуществляется в том числе при помощи методов оперантного обусловливания, обладающих высокой эффективностью. Данная процедура запускается как своеобразный побочный эффект, порождаемый психотехниками, призванными сформировать у геймеров зависимость от игры. Соответствующее воздействие на сознание игроков снижает критичность восприятия, способствует переживанию виртуального как реального, причем — на уровне эмоций. Благодаря этому представленная в игре система интерпретации событий прошлого прочно закрепляется в персональной исторической памяти геймера.

В то же время следует отметить, что интеграция соответствующей системы образов в массовое сознание жителей государств, образовавшихся в результате распада СССР, затрудняется сохранением остатков советской политической символики и элементов конструируемой на их основе идентичности. Последнее позволяет предположить, что в случае полной десоветизации пространства публичной политики задача ревизии истории Великой Отечественной войны будет существенно облегчена, а с последующим уходом из жизни последних очевидцев соответствующих событий достижение этой цели станет лишь вопросом времени. Избежать обозначенных рисков можно лишь путем гармоничного встраивания наследия советского политического и исторического мифа в модели политики памяти, выработанные в России и прочих постсоветских государствах.

### БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. *Бегларян Г.А.* Трансформация традиционных ценностей в современных видеоиграх // *Философские вопросы естествознания и технических наук. Материалы международной научной конференции.* 2014. С. 329—332.
2. *Белов С.И.* Взаимоотношения Красной Армии и католической церкви на территории Польши в 1944 г. // *Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики.* 2015. № 10-2 (60). С. 28—31.
3. *Белов С.И., Никифоров Ю.А.* Правовое регулирование взаимоотношений военнослужащих Красной Армии и гражданского населения Польши в период 1944—1945 гг. // *Локус: люди, общество, культуры, смыслы.* 2016. № 4. С. 31—38.
4. *Белянцев А.Е., Герштейн И.З.* Образ страны через компьютерную игру: историко-политический аспект // *Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского.* 2010. № 6. С. 279—283.
5. *Вдовиченко С.С.* Фреймовый анализ речевых актов в англоязычном дискурсе видеоигр (на материале видеоигры Dota 2) // *Филологические науки. Вопросы теории и практики.* 2015. № 8-2. С. 27—31.
6. *Зарецкая О.В.* Зависимость от компьютерных онлайн-игр как разновидность аддиктивного поведения // *Социальная психология и общество.* 2016. Том 7. № 3. С. 105—120. doi: 10.17759/sps.2016070308.

7. *Иглин Д.А.* Видеоигры как технология политической коммуникации // Сборники конференций НИЦ Социосфера. 2015. № 10. С. 52—54.
8. *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.
9. *Калмыков В.А.* Образ России и индустрия компьютерных игр // Коммуникативные платформы для социальных и медийных инноваций Материалы 1-й Международной научно-практической конференции. 2014. С. 87—91.
10. *Маренич Н.А.* Художественные приемы построения открытого произведения в видеоиграх // APRIORI. Серия: Гуманитарные науки. 2014. № 1. С. 14.
11. *Никифоров Ю.А.* История как технология социального проектирования // Вестник Московского государственного гуманитарного университета им. М.А. Шолохова. История и политология. 2011. № 2. С. 75—86.
12. *Новикова О.Н.* Виртуальная игра как средство формирования личностной идентичности детей и подростков // Педагогическое образование в России. 2014. № 2. С. 146—151.
13. Продажи игр серии Call of Duty преодолели отметку в 250 миллионов копий. URL: <http://gamebomb.ru/gbnews/14940>.
14. *Репринцева Е.А.* Эволюция современной игровой культуры молодежи // Общество. Среда. Развитие. 2007. № 1. С. 49—70.
15. *Сарна А.Я.* Убить Бен Ладена. Компьютерные симуляции и виртуальная реальность новостей в современных СМИ // Международный журнал исследований культуры. 2012. № 3. С. 80—83.
16. *Скурлатова Е.Д.* Философия войны и ее воплощение в компьютерных играх // Homo holistic: человек целостный сборник научных статей преподавателей кафедры философии ЮУрГУ, студентов, магистрантов и аспирантов вузов. Министерство образования и науки Российской Федерации, Южно-Уральский государственный университет. Кафедра философии. Челябинск, 2015. С. 197—202.
17. *Третьяков В.* Видеоигра как новый тип повествования (обзор англоязычных книг о видеоиграх) // Новое литературное обозрение. 2016. № 1. С. 307—314.
18. *Шаров К.С.* Онлайн-видеоигры как фактор социальных девиаций // Ценности и смыслы. 2015. № 3. С. 52—65.
19. *Galkin D.V.* Techno-art hybrids or art, politics and digital technology in the cultural dynamics of late XX-th century // Гуманитарная информатика. 2008. № 4. С. 52—78.
20. *Tajfel H., Turner J.* The social identity theory of intergroup behavior // The psychology of intergroup relations. Chicago, 1986.

DOI: 10.22363/2313-1438-2018-20-1-96-104

**COMPUTER GAMES AS A TOOL  
FOR IMPLEMENTATION OF MEMORY POLICY  
(on the example of displaying events  
of the Great Patriotic war in video games)**

**S.I. Belov**

Central Museum of the Great Patriotic War 1941—1945  
*Bratiev Fonchenko str., 10, Moscow, Russia, 121170*

**Abstract.** The presented work is devoted to the study of the practice of using computer games as a tool of the memory policy. The relevance of this study determines both the growth of the importance of video games as a means of forming ideas about the events of the past, and a low degree of study of this topic.

As the goal of the author's research, the research is to identify the prospects for using computer games as an instrument for implementing the memory policy within the framework of the case of the events of the Great Patriotic War. The empirical base of the work was formed due to the generalization of the content of such video games as “Call of Duty 1”, “Call of Duty 14: WWII”, “Company of Heroes 2” and “Commandos 3: Destination Berlin”. The methodological base of the research is formed due to the involvement of elements of descriptive political analysis, the theory of operant conditioning B.F. Skinner and the concept of social identity H. Tajfel and J. Turner. The author comes to the conclusion that familiarization of users with the designated games contributes to the consolidation in the minds of users of negative stereotypes regarding the participation of the Red Army in the Great Patriotic War. The process of integration of negative images is carried out using the methods of operant conditioning. The integration of the system of negative images into the mass consciousness of the inhabitants of the post-Soviet space makes it difficult to preserve the remnants of Soviet political symbols and elements constructed on their basis identity. The author puts forward the hypothesis that in the case of complete desovietization of the public policy space in the states that emerged as a result of the collapse of the USSR, the task of revising the history of the Great Patriotic War will be greatly facilitated, and with the subsequent departure from the life of the last eyewitnesses of the relevant events, achieving this goal will be only a matter of time. Presumably, these risks can be eliminated by harmonious integration of the legacy of the Soviet political and historical myth into the model of the memory policy developed in Russia and other post-Soviet states.

**Key words:** memory policy, historical memory, computer games, video games, the Great Patriotic War

## REFERENCES

1. Beglaryan G.A. Transformatsiya traditsionnykh tsennostei v sovremennykh videoigrakh. *Filosofskie voprosy estestvoznaniya i tekhnicheskikh nauk Materialy mezhdunarodnoi nauchnoi konferentsii*. 2014. (In Russ).
2. Belov S.I. Vzaimootnosheniya Krasnoi Armii i katolicheskoi tserkvi na territorii Pol'shi v 1944 g. *Istoricheskie, filosofskie, politicheskie i yuridicheskie nauki, kul'turologiya i iskusstvovedenie. Voprosy teorii i praktiki*. 2015; 10-2. (In Russ).
3. Belov S.I., Nikiforov Yu.A. Pravovoe regulirovanie vzaimootnoshenii voennosluzhashchikh Krasnoi Armii i grazhdanskogo naseleniya Pol'shi v period 1944—1945 gg. *Lokus: lyudi, obshchestvo, kul'tury, smysly*. 2016; 4. (In Russ).
4. Belyantsev A.E., Gershtein I.Z. Obraz strany cherez komp'yuternuyu igru: istoriko-politicheskii aspekt. *Vestnik Nizhegorodskogo universiteta im. N.I. Lobachevskogo*. 2010; 6. (In Russ).
5. Vdovichenko S.S. Freimovyi analiz rechevykh aktov v angloyazychnom diskurse videoigr (na materiale videoigry Dota 2). *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki*. 2015; 8-2. (In Russ).
6. Zaretskaya O.V. Zavisimost' ot komp'yuternykh onlain-igr kak raznovidnost' addiktivnogo povedeniya. *Sotsial'naya psikhologiya i obshchestvo*. 2016; Vol. 7(3). (In Russ). doi: 10.17759/sps.2016070308.
7. Iglin D.A. Videoigry kak tekhnologiya politicheskoi kommunikatsii. *Sborniki konferentsii NITs Sotsiosfera*. 2015; 10. (In Russ).
8. Kalmykov V.A. Videoigry i patriotizm: virtual'nye ekstratsotsial'nye praktiki v formirovanii obraza Rossii. *Vestnik RGGU. Seriya: Politologiya. Istoriya. Mezhdunarodnye otnosheniya. Zarubezhnoe regionovedenie. Vostokovedenie*. 2014; 1. (In Russ).
9. Kalmykov V.A. Obraz Rossii i industriya komp'yuternykh igr. *Kommunikativnye platformy dlya sotsial'nykh i mediinykh innovatsii Materialy 1-i Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii*. 2014. (In Russ).
10. Marenich N.A. Khudozhestvennye priemy postroeniya otkrytogo proizvedeniya v videoigrakh. *APRIORI. Seriya: Gumanitarnye nauki*. 2014; 1. (In Russ).
11. Nikiforov Yu.A. Istoriya kak tekhnologiya sotsial'nogo proektirovaniya. *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo gumanitarnogo universiteta im. M.A. Sholokhova. Istoriya i politologiya*. 2011; 2. (In Russ).



12. Novikova O.N. Virtual'naya igra kak sredstvo formirovaniya lichnostnoi identichnosti detei i podrostkov. *Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii*. 2014; 2 (In Russ).
13. *Prodazhi igr serii Call of Duty preodoleli otmetku v 250 millionov kopii*. Available from: <http://gamebomb.ru/gbnews/14940>. (In Russ).
14. Reprintseva E.A. Evolyutsiya sovremennoi igrovoi kul'tury molodezhi. *Obshchestvo. Sreda. Razvitie*. 2007; 1. (In Russ).
15. Sarna A.Ya. Ubit' Ben Ladena. Komp'yuternye simulyatsii i virtual'naya real'nost' novostei v sovremennykh SMI. *Mezhdunarodnyi zhurnal issledovaniy kul'tury*. 2012; 3. (In Russ).
16. Skurlatova E.D. Filosofiya voyny i ee voploshchenie v komp'yuternykh igrakh. Homo holistic: chelovek tselostnyi sbornik nauchnykh statei prepodavatelei kafedry filosofii YuUrGU, studentov, magistrantov i aspirantov vuzov. Ministerstvo obrazovaniya i nauki Rossiiskoi Federatsii, Yuzhno-Ural'skii gosudarstvennyi universitet Kafedra filosofii. Chelyabinsk; 2015. (In Russ).
17. Tretyakov V. Videoigra kak novyi tip povestvovaniya (obzor angloyazychnykh knig o videoigrakh). *Novoe literaturnoe obozrenie*. 2016; 1. (In Russ).
18. Sharov K.S. Onlain-videoigry kak faktor sotsial'nykh deviatsii. *Tsennosti i smysly*; 2015; 3. (In Russ).
19. Galkin D.V. Techno-art hybrids or art, politics and digital technology in the cultural dynamics of late XX-th century. *Gumanitarnaya informatika*. 2008; 4. (In Russ).
20. Tajfel H., Turner J. *The social identity theory of intergroup behavior. The psychology of intergroup relations*. Chicago; 1986.

**Сведения об авторе:**

Белов Сергей Игоревич — кандидат исторических наук, заместитель заведующего научно-методическим отделом Центрального музея Великой Отечественной войны 1941—1945 годов (e-mail: belov2006s@yandex.ru).

**Information about the author:**

Belov Sergey I. — PhD, deputy head of scientific-methodical department of Central Museum of the Great Patriotic War 1941—1945 (e-mail: belov2006s@yandex.ru).

Статья поступила в редакцию 08.11.2017.