

И.Е. МИЩЕНКО

ФОРМЫ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ВОЕННОЙ КУЛЬТУРЫ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Игорь Евгеньевич Мищенко,

Челябинский государственный институт культуры,
культурологический факультет,
кафедра философии и культурологии,
докторант
Орджоникидзе ул., д. 36а, Челябинск, 454091, Россия

кандидат педагогических наук
ORCID 0000-0001-7483-3759; SPIN 5347-7594
mievg@bk.ru

Реферат. Цель данной статьи — выявление форм репрезентации военной культуры в компьютерных играх. В ходе исследования на основе системного подхода были представлены шесть типов трактовок военной культуры, позволивших сформулировать более общее, широкое понятие, послужившее основой для последующего обнаружения ее аспектов и репрезентаций в компьютерных играх, разработанных начиная с 2000-х годов. Представление аспектов военной культуры в играх отражено в четырех формах репрезентации: через игровую тему, отдельные игровые элементы и сюжеты, игровой жанр, игровые механики. Первая учитывает, что военная тема раскрыта в компьютерных играх в нескольких формах отношения к реальности: военно-исторические игры; игры, тематически связанные с современной армией и современными военными конфликтами; игры, моделирующие военные конфликты ближайшего будущего; фантастические игры, представляющие армию или вооруженные силы далекого будущего; фэнтезийные игры. Вторая демонстрирует, что механические элементы и сюжетные ходы, связанные с военной культурой, могут присутствовать в играх практически всех жанров. Третья определяет жанры, связанные с военной культурой, деление которых проходит по линии персонализированного участия в военных действиях/симуляции определенного командно-операционного уровня, и каждый из

них имеет свои аспекты. Отличительной особенностью перечисленных форм является ограниченное представление военной культуры, субъективная фокусировка на отдельных аспектах. Четвертая же форма репрезентации предполагает положительный прогноз развития компьютерных игр о военной культуре. Ожидается появление симулятора повседневной деятельности военнослужащих, позволившего бы по-новому взглянуть на военные игры и отразить требования российского законодательства в области обороны. Это поможет в том числе сформировать направления государственной культурной политики по развитию и сохранению духовных и нравственных основ, традиционных ценностей российской культуры, воплощающихся в современных формах и жанрах искусства.

Ключевые слова: военная культура, компьютерные игры, армия, социокультурный институт, современное искусство, репрезентации военной культуры, игровые механики, игровые сюжеты, игровые жанры, игровая тема.

Для цитирования: Мищенко И.Е. Формы репрезентации военной культуры в компьютерных играх // Обсерватория культуры. 2024. Т. 21, № 5. С. 472–480. DOI: 10.25281/2072-3156-2024-21-5-472-480.

АКТУАЛЬНОСТЬ ИССЛЕДОВАНИЯ

Представляется довольно очевидным, что в отношении любого социально-культурного феномена требуется разумный, взвешенный подход, основанный на компромиссе между его свободным развитием и сохранением им духовных и нравственных основ, традиционных ценностей российской культуры, воплощающихся в современных формах и жанрах искусства. Здесь роль

государства в развитии сферы культуры заключается в принципиальном наличии у него инструментов вмешательства в функционирование социальных институтов, позволяющих нейтрализовать негативные тренды и поддержать позитивные. Говоря о последних, необходимо привести пример открытия в арт-кластере «Таврида» Академии творческих индустрий «Меганом» круглогодичного образовательного центра, предоставляющего целый комплекс возможностей для креативной молодежи. В своем видеообращении по случаю открытия Академии Президент Российской Федерации В.В. Путин отметил: «Для нас сейчас, по сути, время самоопределения, борьбы за право быть самими собой. Это в полной мере относится и к культуре. Творческой мысли, творческому поиску, безусловно, необходима свобода. <...> Уверен, у вас — у молодых, по-хорошему дерзких, смелых творческих людей — получится сказать свое слово в искусстве, по максимуму раскрыть свои таланты, задать новые тренды, пополнить богатейшее достояние нашей культуры»¹. В данной статье предпринята попытка проанализировать феномен компьютерных игр в аспекте их репрезентации военной культуры.

Актуальность данного исследования обоснована дуалистически. С одной стороны, ростом социальной и культурной значимости компьютерных игр. С другой стороны, проблемой недостаточного понимания обществом сущности военной культуры (ее содержание не только не сводится к «организованному насилию», но в определенном смысле противоположно ему), а также потребностью в поддержании в российском обществе положительного образа воина-защитника и одновременно в укреплении в российской армии позитивных социально-культурных, педагогических и воинских тенденций, развивающихся после кризиса конца 1980—1990-х годов. Стоит отметить, что, хотя на отдельные темы военной культуры или компьютерных игр за последние годы вышло достаточно большое число публикаций, непосредственная исследовательская оптика настоящей статьи обладает очевидной новизной. Компьютерные игры как культурный феномен, прицельно репрезентирующий военную культуру или конструирующий художественные образы, с ней связанные, специально до сих пор не исследовался.

Российский индекс научного цитирования (РИНЦ, Elibrary.ru) по запросу «жанр компьютерные игры» выдает всего 11 результатов, слабо релевантных по отношению к исследуемой нами теме. Наиболее близкое совпадение — это студенческая статья Е.С. Шулешко [1].

Если осуществить поиск по запросу «компьютерные игры», то РИНЦ показывает 6406 записей. Однако их распределение по научным дисциплинам явно обнаруживает определенную тематическую асимметрию. Так, из 100 наиболее цитируемых статей РИНЦ по данной теме 59 посвящены психолого-педагогическим проблемам и лишь 16 — это общеполитические и культурологические исследования. С политико-правовыми вопросами знакомят 11 публикаций, с коммуникативистикой — 5. Проблемам охраны здоровья и спорту посвящены также 5 исследований, экономике — 2. Две статьи попали в эту выборку РИНЦ из-за ошибки в метаданных.

Из 100 наиболее цитируемых публикаций лишь три тем или иным образом затрагивают жанровые исследования компьютерных игр. Однако попытки жанровой классификации и/или жанрового анализа предпринимались в кратких тезисах докладов на конференциях в 2022 г. [2], 2020 г. [3] и гораздо ранее в 2002 г. [4]. До некоторой степени отношение к предмету нашего исследования имеют публикации, связанные с политикой памяти, рассматривающие историко-политические аспекты в изучении образа страны через компьютерную игру [5]; события Великой Отечественной войны в видеоиграх как инструмент реализации политики памяти [6]; отражение Второй мировой войны в компьютерных играх [7] и интерпретацию событий Великой Отечественной войны в компьютерных играх [8]. Однако это лишь одна (и не самая значительная) аспектация разрабатываемой нами темы, свидетельствующая о малой ее изученности.

В контексте исследования целесообразнее начать с определения военной культуры: возникновения этого термина и обозначаемого им понятия в научном дискурсе, их формулировки и содержания.

ПОНЯТИЕ ВОЕННОЙ КУЛЬТУРЫ

Длительное время ученые использовали понятия «культура» и «цивилизация» как частичные синонимы и противопоставляли им «войну» как противоположность культурно развитому началу. Из-за этого понятие «военная культура» не признавалось научным сообществом и не могло быть включено в научную терминологию. Однако сегодня ученые все больше приходят к выводу, что «культура присутствует во всем, что сделано человеком, сказано, написано или промыслено им» [9, с. 35], поэтому современные исследователи выделяют особый тип культуры, связанный с функционированием армии. Этот тип называют воинской/военной или армейской культурой. Данное понятие еще не является ясным ни

¹ Видеообращение по случаю открытия Академии творческих индустрий в арт-кластере «Таврида» // Президент России : офиц. сайт. URL: <http://www.kremlin.ru/events/president/news/71216> (дата обращения: 27.08.2024).

для российской, ни для мировой науки, поэтому необходимо разобраться в особенностях понимания и применения различных лингвокультурных концептов, связанных с субвариантом культуры, формируемым в армии как социокультурном институте.

В исследовании войны, военных действий и армии как социокультурного института начал происходить культурологический поворот в конце XX — начале XXI века. По словам В.И. Бажукова, авторитетного российского исследователя, данный поворот проявляется «в утверждении военной антропологии как научной дисциплины, изучающей человека в условиях войны» [10, с. 163].

В научной литературе встречается шесть возможных трактовок понятия военной культуры, прямо или косвенно предлагаемых в научных публикациях, посвященных рассматриваемому вопросу. Среди данных трактовок существуют следующие: историческая (этап в развитии человеческой культуры), предлагаемая Дж. Фейблманом [11]; военно-стратегическая (совокупность знаний о военном деле), продолжительное время обладающая приоритетом среди исследователей [подробнее см.: 12, с. 265–287; 13]; нормативно-профессиональная (совокупность норм, ценностей и моделей поведения военнослужащих) [см., напр.: 14]; субкультурная (субкультура военизированных социальных групп) [15; 16]; институциональная (культурные феномены армии, среди которых официально-государственные, неформальные, самодеятельные) [17]; комплексная (применение системного подхода к культуре: военная культура как часть культуры социума в целом). В общем, в настоящее время военная культура является актуальным направлением исследовательской активности, о которой пишут и другие авторы. Например, С.А. Вершилов в своей работе проводит социально-философский анализ культуры военной безопасности России [18], В.И. Гамов рассматривает образ войны в культуре в целом [19], С.Н. Ермоченко интерпретирует российскую воинскую культуру и ее базовой ценностью выделяет патриотизм [20], Б.А. Калинин раскрывает изменение идеи войны в культуре [21].

Анализ выделенных трактовок показывает, что военная культура складывается из части общегражданской культуры, в чьих произведениях, процессах и феноменах формируются ценности, связанные с миром и безопасностью (например, сегмент военно-мемориальной культуры [22] фиксирует историческую память общества о военных событиях, отношение общества к ним), и армейской (институциональной) культуры, в свою очередь строящейся из военно-стратегической, нормативно-профессиональной, формальной культуры и неформальной субкультуры военнослужащих.

Применение данного подхода способствует раскрытию многогранной структуры военной культуры и ее связей с другими элементами культуры общества. В последующем расширение трактовки военной культуры поможет обнаружить явления, которые не исследовались вообще или не были изучены в контексте общественных представлений о войне, способах ее предотвращения и роли в этом социокультурного института армии. В связи с этим в данной статье предпринята попытка выявить формы репрезентации военной культуры в компьютерных играх.

ПУТИ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ВОЕННОЙ КУЛЬТУРЫ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Компьютерные (цифровые, электронные и пр.) игры — комплексный культурный феномен, одновременно являющийся и медиа в маклюэновском смысле (как способ организации взаимодействия и передачи смыслов между людьми — от англ. *The medium is the message* [23]), и видом современного искусства [24]. Существенная роль в данных играх отводится нарративу, однако он не является обязательным компонентом рассматриваемого феномена, а споры между представителями двух парадигм — нарратологической (рассматривающей культурные феномены как способ передачи смыслов) и медиологической (рассматривающей игры как медиа и/или как вид искусства [25]) — в подходе к определению сущности игр далеки от завершения [26].

В данной статье исследовательская оптика направлена на выявление того, как военная культура получает свою репрезентацию в компьютерных играх, и на представление ее конкретных аспектов в игровой форме. В результате можно выделить следующие формы репрезентации военной культуры в компьютерных играх через:

- ◆ игровую тему;
- ◆ отдельные игровые элементы и сюжеты;
- ◆ игровой жанр;
- ◆ игровые механики.

Выбор военной тематики является самой очевидной формой репрезентации военной культуры. Военные игры или игровое моделирование военных конфликтов представлены в самых ранних формах игровых практик — детских играх с игрушками, детских играх живого действия и известных нам настольных играх. Так, предок шахмат — индийская чатуранга² — является по современным

² История шахмат от чатуранги до компьютерных партий. URL: <https://ria.ru/20110720/404594265.html> (дата обращения: 27.08.2024).

меркам довольно абстрактным, но все же варгеймом, т. е. игрой, специально нацеленной на симуляцию военных действий одного конкретного сражения. Древнейшая китайская игра го³ моделирует создание сети пограничных оборонительных сооружений-крепостей. Детские игры «в войнушку» с имитацией оружия или его воображением, игры в солдатиков — все это явления одного и того же порядка, и компьютерные игры следуют по этому пути. Но необходимо учитывать, что военная тема представлена в компьютерных играх в нескольких формах отношения к реальности.

Во-первых, это военно-исторические игры, моделирующие военное искусство, тактику и стратегию определенной культуры. Такова серия компьютерных игр TotalWar⁴: Shogun: TotalWar, Medieval: TotalWar, Rome: TotalWar, ThreeKingdoms: TotalWar — их названия уже отсылают к конкретному историческому периоду и культуре — эпохе Сэнгоку Дзидай в Японии, европейскому Средневековью, поздней (римской) Античности, Троецарствию в Китае. Подобные игры охватывают периоды с эпохи древнейших цивилизаций и по XX век.

Во-вторых, это игры, тематически связанные с современной армией и современными военными конфликтами, например «Калибр»⁵.

В-третьих, это игры, моделирующие военные конфликты ближайшего будущего. Можно сказать, что этот вариант связан с таким литературным феноменом, как «фантастика ближнего прицела», но с поправкой на тематическое ограничение противостояния как части военной культуры. В то время как литературная «фантастика ближнего прицела» чаще всего посвящена темам мирного освоения космоса и Земли (например, «Фонтаны Рая» Артура Кларка [27] о строительстве космического лифта) или социально-культурным и политическим трансформациям общества (например, «Луна — суровая госпожа» Роберта Хайнлайна [28] или «Полдень. XXII век» бр. Стругацких [29]). Но есть исключения, описывающие военные конфликты и чрезвычайные ситуации, такие как роман «Псы войны» Адриана Чайковски [30] или повесть Тигана Мура «Работа волков» [31] (затрагивающие одновременно и мирный, и военно-культурный аспекты фантастического моделирования будущего).

В-четвертых, это весь комплекс фантастических игр, моделирующих армию или вооруженные силы далекого будущего, например дилогия «Кос-

мические рейнджеры»⁶ российской игровой компании Elemental Games или серия Halo⁷ компании Microsoft.

В играх на военную тематику можно встретить разнообразные аспекты военной культуры — от официальной символики, гимнов до неформальной армейской субкультуры. Там могут присутствовать (через диалоги или иные игровые и неигровые элементы) реальные и вымышленные художественные произведения, осмысляющие суть войны и мира, функции армии и военной службы и т. д. Кроме того, игры на военную тематику могут быть «метацитатой», отсылающей к определенному художественному произведению. Так, игра Starship Troopers: Terrain Command⁸ отсылает к фильму «Звездный десант» Пола Верховена (с сатирой на милитаризованное общество Земли), снятый по мотивам дидактического романа Роберта Хайнлайна «Звездный десант» [32]. В нем утверждается важность и ценность военной службы для воспитания гражданина (оригинальный роман лишен сатирического оттенка в отличие от экранизации).

Наконец, в-пятых, можно сместить фокус внимания с научно-фантастических произведений на фэнтезийные, также широко представленные в культуре. Например, серия коллекционных варгеймов, настольных, настольно-ролевых и компьютерных игр Warhammer: Warhammer Fantasy⁹, серии компьютерных игр Fantasy General¹⁰, Heroes of Might and Magic¹¹, российские игры «King's Bounty: Легенда о рыцаре»¹² и «Кодекс войны»¹³ и их многочисленные дополнения. Названия игр — тайтлы (от англ. title — заглавие, название) подобного направления исчисляются сотнями.

Как упоминалось выше, военная культура может также репрезентироваться не через тему игры в целом, а через ее отдельные элементы и сюжеты. Например, в серии градостроительных симулято-

⁶ Космические рейнджеры. URL: https://ru.ruwiki.ru/wiki/Космические_рейнджеры (дата обращения: 27.08.2024).

⁷ Halo (франшиза). URL: [https://ru.ruwiki.ru/wiki/Halo_\(франшиза\)](https://ru.ruwiki.ru/wiki/Halo_(франшиза)) (дата обращения: 27.08.2024).

⁸ Starship Troopers: Terran Command. URL: https://store.steampowered.com/app/1202130/Starship_Troopers_Terran_Command/ (дата обращения: 27.08.2024).

⁹ Warhammer Fantasy. URL: https://ru.ruwiki.ru/wiki/Warhammer_Fantasy (дата обращения: 27.08.2024).

¹⁰ Fantasy General. URL: https://store.steampowered.com/app/1741120/Fantasy_General/ (дата обращения: 27.08.2024).

¹¹ Heroes of Might and Magic. URL: https://ru.ruwiki.ru/w/index.php?title=Heroes_of_Might_and_Magic (дата обращения: 27.08.2024).

¹² King's Bounty. Легенда о рыцаре. URL: https://ru.ruwiki.ru/wiki/King%20%80%99s_Bounty._Легенда_о_рыцаре (дата обращения: 27.08.2024).

¹³ Кодекс войны. URL: https://ru.ruwiki.ru/wiki/Кодекс_войны (дата обращения: 27.08.2024).

³ История игры го. URL: <https://clubgo.ru/go-history> (дата обращения: 27.08.2024).

⁴ TotalWar. URL: https://ru.ruwiki.ru/w/index.php?title=Total_War (дата обращения: 27.08.2024).

⁵ Калибр (игра). URL: [https://ru.ruwiki.ru/wiki/Калибр_\(игра\)](https://ru.ruwiki.ru/wiki/Калибр_(игра)) (дата обращения: 27.08.2024).

ров City Building Series¹⁴, включающей такие тайтлы, как Caesar (4 части), Zeus: Master of Olympus, Pharaoh, Children of the Nil и Emperor: Rise of the Middle Kingdom, военная культура представлена через отдельные механические элементы, связанные с обороной города (которым управляет игрок с момента основания до наивысшего расцвета) от внешних вторжений, направляемых «компьютерным интеллектом». В «Фараоне» данного симулятора — это набеги соседей, в «Зевсе» — нападения мифических чудовищ и набеги со стороны жителей других греческих городов и т. д. Данная механика является в игре второстепенной, так как фокус установлен на управление экономическими и социальными процессами, но вместе с тем она все же присутствует. Механические элементы и сюжетные ходы, связанные с военной культурой, могут использоваться в играх практически всех жанров, в связи с чем эта форма репрезентирует военную культуру фрагментарно и с высоким уровнем абстракции.

Третьим путем репрезентации является игровой жанр. Существует несколько жанров, связанных с военной культурой, но ключевое деление проходит по линии персонифицированного участия в военных действиях/симуляции определенного командно-операционного уровня.

Игры первого типа связаны с жанром 3D-action и многочисленными производными жанрами, возникшими в процессе культурно-исторического развития компьютерных игр, — шутерами (от англ. shooter — стрелок, снайпер, стрелялка), соулслайками (от англ. soulslike, souls-like — souls-подобные), шутемапами (от англ. shoot 'em up — стреляй в них) и пр. В таких продуктах военная культура представлена через конфликтно-агрессивные действия. С учетом того как было определено разностороннее содержание репрезентации военной культуры в первой части статьи, представляется, что подавляющее большинство существующих игр данного жанра, отражающих аспекты военной культуры через персонифицированное участие, ограничивают ее семантику и демонстрируют односторонне. И в то же время это игры, в которых может быть представлена профессиональная культура и неформальная субкультура армии, официальные военные символы, а также все многообразие традиций военной службы. Несмотря на то что их потенциал высок, примеров позитивного закрепления достаточно мало. Этому может способствовать ряд причин. Первая состоит в том, что для успеха в данном направлении игры в жанре 3D-action должны сочетать механическую и техническую новаторность, что делает их дорогими и сложными в разработке. Вто-

рая причина заключается в их малой представленности в отечественной игровой индустрии.

Однако стоит отметить один из серьезных успехов российских разработчиков — игру Atomic Heart¹⁵ студии Mundfish, выпущенную в феврале 2023 года. Игра в тематическом жанре Soviet Punk уже стала культурным феноменом и получила отличные отзывы игроков не только в России, но и за рубежом. Тем не менее она сфокусирована на эпохе фантастического СССР образца 1950-х гг., где был создан искусственный интеллект и на высокий уровень выведена робототехника. Следовательно, и этот образец не представляет современной российской военной культуры в том виде, в каком она существует. Третья причина, наоборот, заключается в большой представленности игр западных разработчиков, где отображение исторических аспектов российской военной культуры далеко от действительности. В них разработчики либо концентрируются на конструировании из русских/российских военных «образа врага» (например, в Call of Duty: Black Ops II¹⁶ основное действие происходит в разных странах и временных периодах, но в игре, благодаря определенным персонажам и сюжетным линиям, все равно присутствует русский элемент, а действия, связанные с Россией, влияют на общий сюжет игры), либо существенно искажают нормы исторических форм российской военной культуры, либо изображают ее тенденциозно и субъективно, что также является фактическим искажением, как, например, в случае с игрой Company of Heroes 2¹⁷.

Игры второго типа сконцентрированы на аспекте военной культуры, связанном со знаниями от тактического до оперативно-стратегического уровня и могут симулировать руководство различными воинскими формированиями. Так, одни «стратегии» являются симуляцией командования взводом, другие симулируют военные действия на уровне батальона, третьи — фронта, а такие как Defcon¹⁸ — управление стратегическими ядерными силами страны в целом. Подобные игры пытаются скрупулезно моделировать военные знания (от тактических до оперативно-стратегических) конкретной эпохи и культуры, вместе с тем и ограничиваются этим. Профессиональная субкультура военнослужащих, неформальная армейская субкультура фактически остаются за кадром этих игр.

¹⁵ Atomic Heart. URL: https://ru.ruwiki.ru/wiki/Atomic_Heart (дата обращения: 27.08.2024).

¹⁶ Call of Duty: Black Ops II. URL: https://ru.ruwiki.ru/w/index.php?title=Call_of_Duty:_Black_Ops_II. (дата обращения: 27.08.2024).

¹⁷ Company of Heroes 2. URL: https://ru.ruwiki.ru/wiki/Company_of_Heroes_2 (дата обращения: 27.08.2024).

¹⁸ DEFCON (игра). URL: [https://ru.ruwiki.ru/wiki/DEFCON_\(игра\)](https://ru.ruwiki.ru/wiki/DEFCON_(игра)) (дата обращения: 27.08.2024).

¹⁴ City Building (серия игр). URL: [https://ru.ruwiki.ru/w/index.php?title=City_Building_\(серия_игр\)](https://ru.ruwiki.ru/w/index.php?title=City_Building_(серия_игр)) (дата обращения: 27.08.2024).

Игровые механики являются менее комплексным инструментом изображения военной культуры. Наиболее часто они показывают один, а не несколько ее аспектов в отличие от жанрово-тематических вариантов. Однако игровые механики потенциально обладают наибольшей полнотой, корректностью и глубиной погружения. Вместе с тем симуляторы *повседневной деятельности военнослужащих*, а не симуляторов *военнослужащего, принимающего участие в боевых действиях, или командира структурной воинской единицы* до сих пор не существует. В последние годы все чаще появляются достоверные симуляторы экстремальных профессий, представляющие, например, несение службы лесного пожарного, дайвера, морского спасателя, например Firewatch¹⁹, Flash Point: Fire Rescue²⁰ и др.

Тем не менее, исходя из общемировой тенденции, можно прогнозировать, что *профессия военнослужащего, во всей объемности и сложности*, а не в плоскости симулятора военного конфликта, также получит полноценное игромеханическое воплощение. Это стало бы важной гранью дальнейшего повышения уровня социального восприятия военной культуры, окончательного отхода от понимания ее исключительно в аспекте организованного военного насилия. В свою очередь, вероятно, это сформировало бы и позитивную обратную связь: общественные ожидания и запрос на образованного, культурного *воина*, образцового и дисциплинированного *защитника* смогли бы способствовать укреплению позитивных примеров Российской армии. Подобная модель уже существовала в Советском Союзе на базе кинематографической и литературной репрезентации военнослужащего высокого уровня культуры и показала свою состоятельность и эффективность.

ВЫВОДЫ

Понятие «военная культура» долгое время не могло возникнуть в силу неявного противопоставления понятий «культура», «цивилизация» и «война». Демаргинализация этого понятия начинается в XX в. благодаря историческим и военным наукам и культурному повороту в военных исследованиях, возникновению военной антропологии и окончательно легитимируется в начале XXI века.

В современной науке сохраняется шесть подходов к определению военной культуры. Наиболее значимым представляется ее комплексная интер-

претация, складывающаяся из многих компонентов, но, что наиболее важно, включающая не только формы непосредственно армейской культуры, но и части «гражданской культуры», связанной с осмыслением армии, военной службы, войны и ее предотвращения, защиты Родины.

Одним из важнейших и оригинальных результатов исследования, итоги которого представлены в настоящей статье, стало выявление четырех форм репрезентации военной культуры в видеоиграх. Они связаны с темой и жанром игры, а также игромеханическими решениями, воплощающимися комплексно или в отдельных элементах.

Впервые выявленные формы репрезентации ограниченно представляют военную культуру, субъективно фокусируясь на отдельных аспектах: осуществлении непосредственно военной функции или совокупности исторических и актуальных знаний о тактике и стратегии ведения боя, некоторых поведенческих реакциях и т. д. На теоретическом уровне научного знания это позволяет изменить подходы к исследовательской оптике ученых, занятых как проблематикой военной культуры, так и изучением видеоигр (game studies; в широком смысле как междисциплинарной области исследования игр). На практическом уровне, учитывая значимость видеоигр для современной культуры, полученные результаты могут быть использованы для дальнейшего совершенствования целей и задач государственной культурной политики в области видеоигр.

Обращает на себя внимание то, что повседневная деятельность военнослужащих, обеспечивающих безопасность страны и ее граждан, до сих пор не получила адекватного освещения в игровой культуре. Но, исходя из тенденций последних лет, ожидается, что в ближайшие годы такой симулятор появится и позволит расширить семантическое поле или изменить тематический ракурс военных игр. Данный симулятор сможет внести значительный вклад в дальнейшее повышение уровня позитивного отношения общества к военной культуре, укрепление образа *воина-защитника*, а также будет способствовать большему пониманию того, что военная культура не равна насилию, напротив, военная культура в своей полноте направлена на его предотвращение или минимизацию, если конфликт уже начался. Именно это декларируется в российском законодательстве: Вооруженные силы Российской Федерации создаются в целях обороны.

Список источников

1. Шулешко Е.С. Влияние игрового жанра компьютерной игры на психологические особенности геймеров // Студент года 2022 : сборник статей XXI Международного научно-исследовательского конкурса (Пенза, 25 апреля 2022 г.). Пенза : Наука и просвещение, 2022. С. 207–210.

¹⁹ Firewatch. URL: <https://ru.ruwiki.ru/wiki/Firewatch> (дата обращения: 27.08.2024).

²⁰ Flash Point: Fire Rescue. URL: https://store.steampowered.com/app/654220/Flash_Point_Fire_Rescue/ (дата обращения: 27.08.2024).

2. Рейн А.Д., Суворкин Н.С. Исследование жанров игр // Цифровой мир: математика, технологии, связь : материалы и доклады I Всероссийской научно-практической конференции. Княгинино, 2022. С. 123–127.
3. Гнып А. К вопросу о классификации компьютерных игр и видеоигр // Нурғалиевские чтения — IX: Научное сообщество молодых ученых XXI столетия. Филологические науки : сборник статей G-globa Международной научно-практической конференции молодых ученых, посвященной 80-летию со дня рождения академика НАН РК, видного научного и общественного деятеля Рымгали Нурғали. Нур-Султан, 2020. С. 87–90.
4. Иванов М.С., Авилов Г.М. Ролевая компьютерная игра как особый вид деятельности // Сибирская психология сегодня : сборник научных трудов. Кемерово, 2002. С. 41–55.
5. 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.
6. 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. DOI: 10.22363/2313-1438-2018-20-1-96-104.
7. Грибан О.Н. Трансформируя память: отражение Второй мировой войны в компьютерных играх // Педагогическое образование в России. 2017. № 2. С. 32–38.
8. 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.
9. Флиер А.А. Культурный аспект человеческой деятельности // Вестник культуры и искусств. 2009. № 1. С. 35–41.
10. Бажуков В.И. Культурный поворот в исследовании войны в России // Управленческое консультирование. 2013. № 9. С. 159–166. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kulturnyy-povorot-v-issledovanii-voyny-v-rossii> (дата обращения: 27.08.2024).
11. Фейблман Дж. Типы культуры // Антология исследований культуры. Санкт-Петербург, 1997. Т. 1. С. 203–224.
12. Мусин А.Е. Milites Christi Древней Руси. Воинская культура русского Средневековья в контексте религиозного менталитета. Санкт-Петербург : Петербургское востоковедение, 2005. 359 с.
13. Митько О.А. Люди и оружие (воинская культура русских первопроходцев и коренного населения Сибири в эпоху позднего средневековья) // Военное дело народов Сибири и Центральной Азии. Новосибирск : Новосибирский государственный университет, 2004. С. 165–206.
14. Коротенко А.В. Военная культура: понятие и структурные элементы // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. 2013. № 3. С. 191–195. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/voennaya-kultura-ponyatie-i-strukturnye-elementy> (дата обращения: 27.08.2024).
15. Панасенко Ю.А. Особенности процесса инкультурации в жизненном мире воинской службы // Военный научно-практический вестник. 2022. № 1. С. 4–6.
16. Романова Е.Н. Военная культура и ее основные характеристики // Вестник Самарского государственного университета. 2008. № 1. С. 213–218.
17. Гребеньков В.Н. Военная культура российского общества // Вестник Ставропольского государственного университета. 2006. № 44. С. 135–141.
18. Вершилов С.А. Особенности становления и современное состояние культуры военной безопасности (социально-философские аспекты) // Вестник Военного университета. 2009. № 4. С. 48–54.
19. Гамов В.И. Образ войны в культуре : дис. ... д-ра философских наук. Армавир, 2000. 343 с.
20. Ермоченко С.Н. Патриотизм как базовая ценность российской воинской культуры // Вестник Томского государственного университета. 2008. № 314. С. 65–67.
21. Калинин Б.А. Эволюция идеи войны в культуре : дис. ... д-ра философских наук. Ростов-на-Дону, 2002. 253 с.
22. Рубин В.А., Спиридонова Е.В., Цукерман В.С. Культурная политика сохранения военно-мемориального наследия: к вопросу о методологии исследования // Вестник культуры и искусств. 2018. № 4. С. 48–57.
23. Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека / пер. с англ. В.Г. Николаева. Москва : КАНОН-пресс-Ц ; Жуковский : Кучково поле, 2003. 462 с.
24. Деникин А.А. В защиту видеоигр // Обсерватория культуры. 2014; № 3. С. 53–59. DOI: 10.25281/2072-3156-2014-0-3-53-59.
25. Дебре Р. Введение в медиологию / пер. с франц. Б.М. Скуратова. Москва : Праксис, 2010. 368 с.
26. Gundolf S.F. Games. Game Design. Game Studies. Bielefeld : Transcript Verlag, 2015. 291 p.
27. Кларк А. Фонтаны рая. Москва : АСТ, 2019. 349 с.
28. Хайнлайн Р. Луна — суровая госпожа. Москва : Азбука, 2018. 512 с.
29. Стругацкий А.Н., Стругацкий Б.Н. Полдень. XXII век. Москва : АСТ, 2021. 416 с.
30. Чайковски А. Псы войны. Москва : Fanzon, 2018. 347 с.
31. Мур Т. Работа волков // Лучшая фантастика / под ред. Дж. Стрэна. Москва : АСТ, 2021. С. 334–396.
32. Хайнлайн Р.А. Звездный десант. Санкт-Петербург : Азбука ; Москва : Азбука-Аттикус, 2023. 349 с.

Forms of Representation of Military Culture in Computer Games

Igor E. Mishchenko

Chelyabinsk State Institute of Culture, 36A
Ordzhonikidze Str., Chelyabinsk, 454091, Russia
ORCID 0000-0001-7483-3759; SPIN 5347-7594;
mievg@bk.ru

Abstract. *The purpose of this article is to identify the forms of representation of military culture in computer games. In the course of the research, six types of interpretations of military culture were presented on the basis of a systematic approach, which made it possible to formulate a more general, broad concept that served as a basis for the subsequent discovery of its aspects and representations in computer games developed since the 2000s. The representation of aspects of military culture in games is reflected in four forms of representation: through game theme, individual game elements and stories, game genre, and game mechanics. The first one takes into account that the military theme is revealed in computer games in several forms of relation to reality: military-historical games; games thematically related to the modern army and modern military conflicts; games modelling military conflicts of the near future; fantasy games representing the army or armed forces of the distant future; fantasy games. The second demonstrates that mechanical elements and plot moves related to military culture can be present in games of almost all genres. The third defines genres related to military culture, the division of which is along the lines of personalized participation in military actions/simulation of a certain command and operation level, and each of them has its own aspects. The distinctive feature of the above forms is a limited representation of military culture, subjective focus on individual aspects. The fourth form of representation assumes a positive forecast of the development of computer games about military culture. It is expected that a simulator of everyday activities of servicemen will appear, which would make it possible to take a new look at military games and reflect the requirements of Russian legislation in the field of defense. This will help, among other things, to shape the directions of the state cultural policy for the development and preservation of the spiritual and moral foundations and traditional values of Russian culture embodied in modern forms and genres of art.*

Key words: military culture, computer games, army, socio-cultural institution, contemporary art, representations of military culture, game mechanics, game plots, game genres, game theme.

Citation: Mishchenko I.E. Forms of Representation of Military Culture in Computer Games, *Observatory*

of Culture, 2024, vol. 21, no. 5, pp. 472–480. DOI: 10.25281/2072-3156-2024-21-5-472-480.

References

1. Shuleshko E.S. The Influence of the Gaming Genre of Computer Games on the Psychological Characteristics of Gamers, *Student goda 2022: sbornik statei XXI Mezhdunarodnogo nauchno-issledovatel'skogo konkursa (Penza, 25 aprelya 2022 g.)* [Student of the Year 2022: Proceedings of the 21st International Research Competition (Penza, April 25, 2022)]. Penza, Nauka i Prosveshchenie Publ., 2022, pp. 207–210 (in Russ.).
2. Rein A.D., Suvorkin N.S. Study of Game Genres, *Tsifrovoy mir: matematika, tekhnologii, svyaz': materialy i doklady I Vserossiiskoi nauchno-prakticheskoi konferentsii* [Digital World: Mathematics, Technology, Communication: Proceedings of the 1st All-Russian Scientific and Practical Conference]. Knyaginino, 2022, pp. 123–127 (in Russ.).
3. Gnyp A. Classification of Video and Computer Games, *Nurgalievskie chteniya — IX: Nauchnoe soobshchestvo molodykh uchenykh XXI stoletiya. Filologicheskie nauki: sbornik statei G-globa Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii molodykh uchenykh, posvyashchennoi 80-letiyu so dnya rozhdeniya akademika NAN RK, vidnogo nauchnogo i obshchestvennogo deyatelya Rymgali Nurgali* [Nurgaliev Readings — 11: Scientific Community of Young Scientists of the 21st Century. Philological Sciences: Proceedings of G-globa International Scientific and Practical Conference of Young Scientists, Dedicated to the 80th Birth Anniversary of Academician of the National Academy of Sciences of the Republic of Kazakhstan, a Prominent Scientist and Public Figure Rymgali Nurgali]. Nur-Sultan, 2020, pp. 87–90 (in Russ.).
4. Ivanov M.S., Avilov G.M. Role-Playing Computer Game as a Specific Type of Activity, *Sibirskaya psikhologiya segodnya: sbornik nauchnykh trudov* [Siberian Psychology Today: collected articles]. Kemerovo, 2002, pp. 41–55 (in Russ.).
5. Belyantsev A.E., Gershtein I.Z. A Country's Image Through the Computer Game: The Historico-Political Aspect, *Vestnik Nizhegorodskogo universiteta im. N.I. Lobachevskogo* [Vestnik of Lobachevsky University of Nizhni Novgorod]. 2010, no. 6, pp. 279–283 (in Russ.).
6. 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), *Vestnik Rossiiskogo universiteta druzhby narodov. Seriya: Politologiya* [RUDN Journal of Political Science], 2018, vol. 20, no. 1, pp. 96–104. DOI: 10.22363/2313-1438-2018-20-1-96-104 (in Russ.).
7. Griban O.N. Transforming Memory: Reflection of the Second World War in Computer Games, *Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii* [Pedagogical Education in Russia], 2017, no. 2, pp. 32–38 (in Russ.).
8. Fedorchenko S.N. Interpretation of the Events of the Great Patriotic War in Computer Games: Risks

- and Prospects of Regime Legitimation Through Memory Policy, *Postsovetskie issledovaniya* [Post-Soviet Studies], 2020, vol. 3, no. 5, pp. 427–438 (in Russ.).
9. Flier A.Ya. Human Activity Cultural Aspect, *Vestnik kul'tury i iskusstv* [Culture and Arts Herald], 2009, no. 1, pp. 35–41 (in Russ.).
10. Bazhukov V.I. Cultural Turn in War Research in Russia, *Upravlencheskoe konsul'tirovanie* [Administrative Consulting], 2013, no. 9, pp. 159–166. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/kulturnyy-povorot-v-issledovanii-voyny-v-rossii> (accessed 27.08.2024) (in Russ.).
11. Feibleman J. The Theory of Human Culture, *Antologiya issledovaniy kul'tury* [Anthology of Cultural Studies], St. Petersburg, 1997, vol. 1, pp. 203–224 (in Russ.).
12. Musin A.E. *Milites Christi Drevnei Rusi. Voinskaya kul'tura russkogo Srednevekov'ya v kontekste religioznogo mentaliteta* [Milites Christi of Ancient Russia. Military Culture of the Russian Middle Ages in the Context of Religious Mentality]. St. Petersburg, Peterburgskoe Vostokovedenie Publ., 2005, 359 p.
13. Mitko O.A. People and Weapons (Military Culture of Russian Pioneers and Indigenous People of Siberia in the Late Middle Ages), *Voennoe delo narodov Sibiri i Tsentral'noi Azii* [Military Affairs of the Peoples of Siberia and Central Asia]. Novosibirsk, Novosibirskii Gosudarstvennyi Universitet Publ., 2004, pp. 165–206 (in Russ.).
14. Korotenko A.V. Military Culture: Concept and Structural Elements, *Gumanitarnye, sotsial'no-ehkonomicheskie i obshchestvennye nauki* [Humanities, Socio-Economic and Social Sciences], 2013, no. 3, pp. 191–195. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/voennaya-kultura-ponyatie-i-strukturnye-elementy> (accessed 27.08.2024) (in Russ.).
15. Panasenko Yu.A. The Problem of Social Inkulturacii in “Living World” Military Service, *Vestnik Chelyabinskogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of Chelyabinsk State University], 2019, no. 2 (424), pp. 62–65. DOI 10.24411/1994-2796-2019-10209 (in Russ.).
16. Romanova E.N. Military Culture and Its Main Characteristics, *Vestnik Samarskogo gosudarstvennogo universiteta* [Vestnik of Samara State University], 2008, no. 1, pp. 213–218 (in Russ.).
17. Grebenkov V.N. Military Culture of Russian Society, *Vestnik Stavropol'skogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of the Stavropol State University], 2006, no. 44, pp. 135–141 (in Russ.).
18. Vershilov S.A. The Peculiarities of Becoming and Modern State of Culture of Military Safety (Social and Philosophical Aspects), *Vestnik Voennogo universiteta* [Bulletin of the Military University], 2009, no. 4, pp. 48–54 (in Russ.).
19. Gamov V.I. *Obraz voyny v kul'ture* [The Image of War in Culture], Doct. philos. sci. diss. Armavir, 2000, 343 p.
20. Ermochenko S.N. Patriotism as a Basic Value of Russian Military Culture, *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta* [Tomsk State University Journal], 2008, no. 314, pp. 65–67 (in Russ.).
21. Kalinin B.A. *Ehvolutsiya idei voyny v kul'ture* [Evolution of the War Idea in Culture], Doct. philos. sci. diss. Rostov-on-Don, 2002, 253 p.
22. Rubin V.A., Spiridonova E.V., Tsukerman V.S. Cultural Policy of War-Memorial Heritage Protection: To the Issue of Research Methods, *Vestnik kul'tury i iskusstv* [Culture and Arts Herald], 2018, no. 4, pp. 48–57 (in Russ.).
23. McLuhan M. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Moscow, KANON-Press-TS Publ., Zhukovsky, Kuchkovo Pole Publ., 2003, 462 p. (in Russ.).
24. Denikin A.A. In Support of Video Games, *Observatoriya kul'tury* [Observatory of Culture], 2014, no. 3, pp. 53–59. DOI: 10.25281/2072-3156-2014-0-3-53-59 (in Russ.).
25. Debray R. *Vvedenie v mediologiyu* [Introduction to Mediology]. Moscow, Praksis Publ., 2010, 368 p.
26. Gundolf S.F. *Games. Game Design. Game Studies*. Bielefeld, Transcript Verlag, 2015, 291 p.
27. Clarke A. *The Fountains of Paradise*. Moscow, AST Publ., 2019, 349 p. (in Russ.).
28. Heinlein R.A. *The Moon Is a Harsh Mistress*. Moscow, Azbuka Publ., 2018, 512 p. (in Russ.).
29. Strugatsky A.N., Strugatsky B.N. *Polden'. XXII vek* [Noon: The 22nd Century]. Moscow, AST Publ., 2021, 416 p.
30. Tchaikovsky A. *The Dogs of War*. Moscow, Fanzon Publ., 2018, 347 p. (in Russ.).
31. Moore T. The Work of Wolves, *Luchshaya fantastika* [The Year's Best Science Fiction]. Moscow, AST Publ., 2021, pp. 334–396 (in Russ.).
32. Heinlein R.A. *Starship Troopers*. St. Petersburg, Azbuka Publ., Moscow, Azbuka-Attikus Publ., 2023, 349 p.