



ЧЕЛОВЕК. КУЛЬТУРА. ОБЩЕСТВО

HUMAN BEING. CULTURE. SOCIETY

УДК 327;32.019.5

DOI 10.52575/2712-746X-2021-46-3-443-450

Стратегии пропаганды в видеоиграх: практики и актуальные темы

¹ Беляев Д.А., ² Кутоманов С.А., ² Резник С.В.

¹ Липецкий государственный педагогический университет им. П.П. Семенова-Тян-Шанского,
Россия, 398020, Липецкая область, г. Липецк, ул. Ленина, д. 42

² Белгородский государственный национальный исследовательский университет,
Россия, 308015, г. Белгород, ул. Победы, 85

E-mail: dm.a.belyaev@gmail.com; kutomanov@bsu.edu.ru; reznik@bsu.edu.ru

Аннотация. Рассмотрены видеоигры как актуальный экранно-интерактивный медиум, в котором реализуются различные пропагандистские стратегии социально-политической направленности. На конкретных примерах проанализированы стратегии реализации боевой и гражданской пропаганды в видеоигровых повествованиях, в частности технологии общественного влияния и манипулирования: «60 на 40», «гнилая селедка» и «абсолютная очевидность». Отдельно рассмотрены варианты геймплейной интеграции пропагандистских активностей и борьбы с ними. В итоге доказано наличие динамики интеграции в видеоигровые практики и нарративы различных идеологически ангажированных тем, легитимирующих видеоигры как политический феномен. Они становятся инструментом экранно-интерактивной пропаганды вполне определенных социально-политических программ и концептов.

Ключевые слова: видеоигры, пропаганда, политика, геймплей, игровой нарратив, политические технологии.

Благодарности: исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ и ЭИСИ в рамках научного проекта № 21-011-31602.

Для цитирования: Беляев Д.А., Кутоманов С.А., Резник С.В. 2021. Стратегии пропаганды в видеоиграх: практики и актуальные темы. НОМОТНЕТИКА: Философия. Социология. Право, 46 (3): 443–450. DOI: 10.52575/2712-746X-2021-46-3-443-450

Propaganda Strategies in Video Games: Practices and Actual Topics

¹ Dmitry A. Belyaev, ² Sergey A. Kutomanov, ² Sergey V. Reznik,

¹ Semenov-Tyan-Shan Lipetsk State Pedagogical University
42 Lenin St, Lipetsk, 398020, Russia

² Belgorod National Research University
85 Pobedy St, Belgorod, 308015, Russia

E-mail: dm.a.belyaev@gmail.com; kutomanov@bsu.edu.ru; reznik@bsu.edu.ru

Annotation. Video games are considered as an actual screen-interactive medium, in which various propaganda strategies of a socio-political orientation are implemented. Technologies of public influence and manipulation can be divided into the following types: 1. "60 to 40" consists in the



separation of truthful and false information according to a given percentage. 2. "Rotten herring" involves the creation of a stable negative association with any object by maintaining constant negative, even if false information. 3. "Absolutely obvious" maintenance of false information about the support of any opinion by the majority. The variants of the gameplay integration of propaganda activities and the fight against them are considered separately. As a result, it is proved that there is a dynamic of integration into video game practices and narratives of various ideologically biased topics that legitimize video games as a political phenomenon. They become a tool for screen-interactive propaganda of well-defined socio-political programs and concepts.

Key words: video games, propaganda, politics, gameplay, game narrative, political technologies.

Acknowledgements: The study was supported by the Russian Foundation for Basic Research and the EISI within the framework of Science Project No. 21-011-31602.

For citation: Belyaev D.A., Kutomanov S.A., Reznik S.V. 2021. Propaganda Strategies in Video Games: Practices and Actual Topics. NOMOTHETIKA: Philosophy. Sociology. Right, 46 (3): 443–450 (in Russian). DOI: 10.52575/2712-746X-2021-46-3-443-450

Введение

Видеоигры, выйдя из развлекательного «гетто», стали заметной частью широкого пространства социокультурных практик и на сегодняшний день выступают медиумом и генератором множества социальных активностей. В частности, на наших глазах формируется весьма оригинальная коллаборация видеоигр и политики. Все чаще в видеоигровое пространство проникают различные политические идеи. Например, будучи кандидатом в президенты США, Б. Обама использовал популярные игровые сервисы для размещения своей политической рекламы.

Весьма показательно, что даже в России, где отношение к видеоиграм традиционно имеет налет развлекательной маргинальности, в 2018 г. на официальном государственном уровне (в лице первого заместителя Руководителя Администрации президента РФ С.В. Кириенко, курирующего направление внутренней политики) было заявлено, что видеоигры сегодня являются «пространством политической борьбы»¹. По мнению высокопоставленного чиновника, видеоигры, через которые создается пространство политической мифологии, часто используются в качестве инструмента идеологического влияния и манипуляции общественным мнением. Соответственно, сегодня вокруг видеоигр активно формируется дискурс политической аналитики и медийных виртуально-цифровых практик [Беяева, 2018].

Все это нашло отражение и в исследовательском пространстве, где в рамках *game studies* сформировалось отдельное тематическое направление *political studies*, в котором исследуется политическая и идеологическая составляющая видеоигр, возможность и степень их влияния на политическое сознание и поведение. В зарубежном дискурсе его развивают такие исследователи, как Н. Робинсон [Robinson, 2012], М. Шулзке [Schulzke, 2014], М. Селтер [Salter, 2011], Э. Робертсон [Robertson, 2011] и А. Ал-Раби [Al-Rawi, 2018]. Кроме того, политологический фокус аналитики видеоигр присутствует и в некоторых отечественных публикациях С.И. Белова [2018], О.Е. Гришина и Д.А. Иглина [2015], М.А. Бочанова [Бочанов и др., 2018], С.О. Осекина [2016] и С.Ю. Черных [2017]. В них затрагиваются отдельные темы присутствия политических интеграций в видеоиграх как части актуального политического медиа-дискурса.

¹ «Нет смысла искать в играх след госдепа». Интернет-газета ZNAK. URL: https://www.znak.com/2018-09-12/kreml_uvidel_rusofobiyu_v_videoigrah_obyasnyаем_pochemu_eto_zabluzhdenie (дата обращения: 3 июня 2021)

В данной работе мы ставим целью рассмотреть один, на наш взгляд, весьма существенный аспект реализации политического содержания видеоигр, связанный с конструированием стратегий внутриигровой пропаганды через процедурные практики и нарративы.

Результаты и их обсуждение

Пропаганда как явление культуры, т.е. публичное и целенаправленное распространение определенных взглядов, фактов, идей и ценностей, появилась еще в эпоху первых цивилизаций, но свое теоретическое и понятийное оформление она получила сравнительно недавно.

Структурно в пропаганде современная политическая наука выделяет четыре основных элемента: субъект пропаганды – актер и основной интересант выражаемых концептов; объект пропаганды – социальная группа, на которую направлено влияние пропагандируемых идей; содержание пропаганды и формы ее трансляции. При этом дискуссионный характер носит проблема их когерентности и приоритетности. В частности, ведутся споры о соотношении целей субъекта и идейного содержания пропаганды в определении характера и шкалы ее оценки.

Искусство, религия и даже наука в разные периоды истории становились весьма эффективным средством пропаганды, выступая средой убеждения и даже особого мировоззренческого конструирования смыслов в сознании масс. С конца XIX в. пропаганда получает теоретические основания, становясь объектом изучения политологии и социологии. Она стала восприниматься как вполне легитимная методика влияния на общественное мнение, а также практика создания необходимой (субъекту пропаганды) системы предпочтений масс, норм и программ социального поведения.

Однако сегодня в общественном сознании существует устойчиво негативный коннотативный смысловой ряд, ассоциирующийся с феноменом пропаганды. Это, в первую очередь, связано с наиболее яркими пропагандистскими практиками XX в. и их социально-политическими последствиями. В частности, отрицательным олицетворением пропаганды стала деятельность министра пропаганды Третьего рейха Й. Геббельса. Он с помощью симбиоза тенденциозной подтасовки фактов, откровенной лжи и умелых риторических приемов выстроил информационное пространство, оправдывающее предельно антигуманистические практики нацистского режима, расизм и военную агрессию.

После этого случая к пропаганде стали относиться предельно настороженно, считая ее потенциально опасным информационно-манипуляционным инструментом. К тому же сформировался устойчивый стереотип, что пропаганда – это всегда ложь, намеренное искажение фактов. В то же время это совершенно не привело к исключению пропаганды из современного политического пространства, что вообще вряд ли возможно. Она по-прежнему активно применяется, но теперь это открыто не манифестируется. Сегодня явно маркировать информацию как пропаганду, значит по сути скомпрометировать ее, значительно понизить степень общественного доверия к ней.

Сравнительно недавно в *political studies* применялось различие пропаганды на боевую/военную («черную») и небоевую/гражданскую. Их главное отличие состояло в контексте применения и радикальности целеполагания, что накладывало отпечаток на ее содержание и степень допустимых искажений фактов. Так, боевая пропаганда – это способ воздействия на противника (все его военные и гражданские структуры) с целью дестабилизации общества и политической системы, деморализации, усмирения или решения иных задач в ситуации войны. Однако сегодня в реалиях общей тенденции к гибритизации военных конфликтов грань между боевой и гражданской пропагандой оказывается достаточно формальна. В то же время их важным отличием является то, что «черная» пропаганда всегда негативна, разрушительна и концептуально лжива.



Другой отличительной особенностью современности является появление новых информационных каналов для пропаганды. Вообще экранная культура продемонстрировала свою значительную эффективность как пропагандистское пространство, обладающее множеством риторических приемов массового воздействия на общественное мнение [Бочанов и др., 2018]. Видеоигры, будучи частью экранной культуры, также становятся форматом реализации актуальных пропагандистских концептов, практик и компаний [Гришин, Иглин, 2015].

Далее вопрос присутствия пропаганды в видеоиграх будет рассмотрен во внутриигровой модальности, которая фокусируется на том, какие непосредственно пропагандистские приемы используются в видеоигровых нарративах и как они реализуются.

Так как большинство видеоигр, содержащих политические интеграции, зачастую связаны с военно-боевыми элементами, то и смысловая архитектура внутриигровой пропаганды, как правило, основывается на принципах «черной» пропаганды [Schulzke, 2013]. В последней принято выделять следующие наиболее распространенные приемы: методы «60 на 40», «гнилая селедка» и «абсолютная очевидность». Их воздействие строится на основе глубоких социально-психологических паттернов, и все они присутствуют в нарративе множества популярных видеоигр и оказывают влияние на геймера.

В повествовательно-сюжетной структуре стратегической серии X-COM можно наблюдать, как инопланетные захватчики используют целый спектр приемов боевой пропаганды, направленный на население планеты для безболезненной ассимиляции человечества и укрепления своей власти. Рассмотрим метод «60 на 40», появившийся еще в ходе Второй мировой войны и активно применяемый Геббельсом. Его сутью является разделение информации на два массива. Первый массив в 60 % представляет собой вполне правдивую и чаще всего позитивно окрашенную информацию, формирующую доверие и предпочтительное расположение к ее источнику. Однако оставшиеся 40 % составляет откровенная ложь и дезинформация, необходимая для достижения подлинных общественно-политических целей.

С одной стороны, пришельцы из X-COM в своих 60 % рассказывают населению Земли, каких небывалых высот можно достичь вместе с ними в науке и искусстве. В то же время оставшиеся 40 % информационного пространства они заполняют трансляцией двух основных идей: 1) повстанцы, сражающиеся против них, – это террористы, контактов с которыми необходимо избегать, а о них самих докладывать новой администрации; 2) необходимо срочно посетить специальные медицинские центры «продления жизни и здоровья», построенные инопланетянами. В последних же, о чем, конечно, открыто не сообщается, людей перерабатывают на биоматериал или делают из них генетически модифицированных солдат для оккупационных властей.

Аналогичные стратегии пропаганды можно увидеть и в нарративе игры "Wolfenstein II: The New Colossus" (2017), выполненной в альтернативно историческом сеттинге, где победу во Второй мировой войне одержал Третий рейх. В этой вселенной нацисты активно используют СМИ для информационной дискредитации повстанческого движения, а также для поддержки идеологии расизма и насаждению немецкой культуры.

Похожие методы информационной войны присутствуют в борьбе двух фракций «фашистов» и «коммунистов» в серии игр «Метро 2033», где сюжет разворачивается в постапокалиптическом будущем. Каждая из сторон транслирует о своем противнике синкретичный массив информации из правды и лжи, повышающей взаимную неприязнь, переходящую в боевые столкновения.

Другим достаточно распространенным и эффективным приемом пропаганды является метод «гнилой селедки». Его сутью является вбрасывание в публичное пространство ложного и по возможности максимально скандального обвинения, которое инициирует широкую общественную дискуссию по этому поводу. При этом цель инициатора ложного обвинения вовсе не в его доказательстве, а в создании устойчиво ассоциативной инфор-

мационной связи между обвиняемым и предметом обвинения. Эта ситуация, вне зависимости от окончательных выводов по существу самого вопроса, приводит к дискредитации в общественном сознании обвиняемого.

Данный прием активно реализуется в популярной ролевой видеоигре "The Witcher 3: Wild Hunt" (2015), созданной по мотивам фэнтезийного цикла книг А. Сапковского. Вокруг ее протагониста – ведьмака Геральда постоянно формируется массив негативных ложных слухов, основывающихся, в первую очередь, на ксенофобских предрассудках. С подачи идеологов культа «вечного огня» они активно развиваются и распространяются, вызывая к герою предвзятое отношение и помещая его в дискурсивное поле широкого общественного осуждения.

Весьма эффективным и действенным приемом пропаганды является метод «абсолютная очевидность». Он основывается на трансляции идеи, которая (якобы) имеет безусловную поддержку преобладающего большинства населения. При этом реальная степень ее поддержки несущественна и может быть сфальсифицирована. И далее на основе психологического «эффекта присоединения» к большинству ее некритически воспринимает преобладающая часть населения. Данный метод почти снимает бремя фактологического доказательства пропагандистской позиции, создавая в общественном сознании особую мифосферу «абсолютно очевидных истин» [Robertson, 2011, p. 42].

Данный прием наглядно присутствует в нарративе ролевой видеоигры "Divinity: Original Sin II" (2017). В ее вселенной есть фракция – «колдуны Истока», обладающие большой магической силой, но своим существованием они угрожают другой, официально правящей в этом виртуальном мире социальной страте – «магистрам божественного ордена». Последние выстраивают такой формат дискурса, в котором транслируется идея опасности «колдунов Истока» как абсолютно очевидный факт, не нуждающийся в доказательствах. В итоге складывается ощущение, что такой позиции придерживается подавляющее большинство. В официальных проповедях и книгах утверждается идея, что «колдуны Истока» призывают чудовищ, желая уничтожить людей. Как следствие, основная масса населения стремится присоединиться, как им кажется, к превалирующей и «абсолютно очевидной» точке зрения.

Кроме нарративного присутствия боевой пропаганды в видеоиграх, можно отметить целый ряд случаев, когда последняя выступает в качестве геймплейной механики в руках игрока. Чаще всего в такой роли военная пропаганда реализуется в жанре глобальных стратегий.

Характерным и наиболее репрезентативным образчиком реализации данных игровых практик выступает проект "Stellaris" (2016), где повествуется о космической экспансии выбранного самим игроком разумного вида. По ходу выполнения заданий геймеру предоставляется множество инструментов пропагандистского воздействия как на свою популяцию, так и на инопланетные расы. Например, в процессе расширения виртуальной империи игрока часто возникает ситуация, когда в устоявшуюся и однородную социально-политическую структуру инкорпорируются другие виды существ, практикующие иные формы политической организации. Это приводит к затрагиванию интересов обоих видов, и тогда приходится применять весь доступный спектр пропагандистских приемов, помогающих сохранить государственную стабильность.

Также заслуживает упоминания стратегия "Frostpunk" (2018) как пример геймплейной реализации определенных пропагандистских стратегий, которые могут привести игрока к формальной победе, но одновременно формируют достаточно спорную государственную систему. В рамках ее сюжета геймер попадает в альтернативный XIX в., когда приходит глобальное похолодание и возникает угроза нового ледникового периода. Игрок возглавляет группу выживших. В определенный момент среди населения возникает паника и бунтарские настроения. Средством их преодоления выступают две пропагандистские доктрины – «вера» и «дисциплина», предлагаемые геймеру на выбор в качестве игровых



стратегий. Каждая из них при грамотном использовании сплачивает людей вокруг цели выживания и дает им смысл продолжать борьбу ради спасения всего человеческого вида, абсорбируя индивидуальные страхи и пороки.

Если внимательно рассмотреть доктрину «дисциплины», то в ней можно обнаружить характерные элементы военно-казарменной диктатуры – обязательные утренние построения, пропагандистские речи, сторожевые вышки и патрули ополчения. Этой доктрине имманентно присущи строгая иерархичность, авторитаризм, коллективизм и агрессия по отношению к инакомыслящим. Также для дополнительного сплочения сообществу транслируется образ внутреннего врага. При этом личные потребности и гуманистические ценности оказываются неважны. Геймер наблюдает, что по ходу развития данной модели общественного управления, бунтующее меньшинство будет подвергаться физическому и моральному принуждению. В итоге при успешном завершении игры, т.е. достижении цели выживания человечества в борьбе со стихией, геймер наблюдает построение принципиально новой модели общественно-государственного устройства мобилизационного типа. И, соответственно, поднимается важный вопрос о социально-гуманистической цене выживания человечества.

В ряде других случаев игровой активностью может выступать противодействие геймера пропаганде. Хотя на практике это зачастую сводится к механическому разрушению технических средств пропаганды. Так, в популярном экшене "Far Cry 4" (2014) игроку необходимо уничтожить радиостанции, что снижает вражеский контроль над определенной территорией¹.

В игре "The Saboteur" (2009), посвященной борьбе французского Сопротивления с нацистской оккупацией Франции, можно встретить вполне оригинальный прием визуального маркирования освобождения от враждебного информационного влияния. Изначально протагонист оказывается в нуарном мире и только после освобождения от нацистских громкоговорителей того или иного района Парижа, он обретает цветность.

Помимо этого, отдельные видеоигры (например, "Deus Ex: Mankind Divided" (2016) и "Cyberpunk 2077" (2020)) выступают носителями и отчасти популяризаторами трансгуманистической идеологии, поднимая вопросы возможной аугментации человеческого тела и общей практики киборгизации рода Homo.

Между тем существуют отдельные маргинальные примеры радикальной пропаганды расизма и антисемитизма в видеоиграх. Так, в шутере "Ethnic Cleansing" (2002) геймер в качестве своего виртуального альтер эго может выбрать члена Ку-клукс-клана или скинхеда, а ее основным сюжетным концептом выступает призыв к совершению «белой революции». Здесь процедурная часть игры выстраивается на механиках виртуальных убийств чернокожих и евреев.

Заключение

В итоге можно констатировать, что сегодня видеоигры становятся вполне легитимной частью политически актуального пропагандистского дискурса. В их нарративах и процедурных практиках реализуются достаточно изощренные технологии гражданской и боевой пропаганды. Здесь безусловный интерес вызывает выявление целого ряда конкретных приемов и методов пропаганды («60 на 40», «гнилая селедка» и «абсолютная очевидность»), реализуемых в нарративах и геймплейных механиках игр. В то же время сами ви-

¹ В данном случае имеет место прямая перекличка с реальной ситуацией геноцида народности тутси в Руанде в 90-е гг. прошлого столетия. В этот период в Руанде действовало радио «Тысячи холмов» (неформальное название в западных СМИ «радио ненависти»), ведущие которого явно призывали к физическому истреблению представителей тутси. Примечательно, что в тех районах Руанды, на которые не распространялись эти радиотрансляции убийств на почве межнациональной ненависти было значительно меньше.

деоигры рецептивно воспринимают некоторые популярные на Западе социально-политические программы, становясь инструментом экранно-интерактивной пропаганды их ценностей.

Список литературы

1. Белов С.И. 2018. Компьютерные игры как инструмент реализации политики памяти (на примере отображения событий Великой Отечественной войны в видеоиграх). Вестник РУДН. Серия: Политология, 20 (1): 96–104.
2. Беляева У.П. 2018. Актуальные youtube-дискурсы о видеоиграх. Современные исследования социальных проблем, 10 (2–3): 177–180.
3. Бочанов М.А., Иглин Д.А., Попов С.И. 2018. Компьютерные игры как инструмент потенциального развития политической культуры и коммуникации. Вопросы политологии. Том 8, 5 (33): 7–14.
4. Гришин О.Е., Иглин Д.А. 2015. Компьютерные игры как элемент политической массовой культуры и коммуникации. PolitBook, 1: 127–145.
5. Осекин С.О. 2016. Россия как агрессор в современных компьютерных играх. Культура и цивилизация, 1: 116–127.
6. Черных С.Ю. 2017. Конструирование прошлого в видеоиграх: игрок как потребитель и соавтор исторического нарратива (проект «Europa Universalis 4»). Шаги/Steps, 3 (2): 77–97.
7. Al-Rawi A. 2018. Video games, terrorism, and ISIS's Jihad 3.0. Terrorism and Political Violence. Vol. 30 (4): 740–760. DOI: <https://doi.org/10.1080/09546553.2016.1207633>
8. Robertson A. 2011. The Unreal Enemy of America's Army. Games and Culture. Iss. 6: 38–60. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412010377321>
9. Robinson N. 2012. Videogames, Persuasion and the War on Terror: Escaping or Embedding the Military-Entertainment Complex? Political Studies, 60 (3): 504–522.
10. Salter M.B. 2011. The Geographical Imaginations of Video Games: Diplomacy, Civilization, America's Army and Grand Theft Auto IV. Geopolitics, 16 (2): 359–388. DOI: <https://doi.org/10.1080/14650045.2010.538875>
11. Schulzke M. 2014. Simulating terrorism and insurgency: video games in the war of ideas. Cambridge Review of International Affairs, 27 (4): 627–643.
12. Schulzke M. 2013. The Virtual War on Terror: Counterterrorism Narratives in Video Games. New Political Science, 35 (4): 586–603. DOI: <https://doi.org/10.1080/07393148.2013.848703>

References

1. Belov S.I. 2018. Komp'juternye igry kak instrument realizacii politiki pamjati (na primere otobrazhenija sobytij Velikoj Otechestvennoj vojny v videoigrah) [Computer games as a tool for implementing the politics of memory (on the example of displaying the events of the Great Patriotic War in video games)]. Vestnik RUDN. Serija: Politologija, 20 (1): 96–104.
2. Beljaeva U.P. 2018. Aktual'nye youtube-diskursy o videoigrah [Trending YouTube video game discourses]. Sovremennye issledovanija social'nyh problem, 10 (2–3): 177–180.
3. Bochanov M.A., Iglin D.A., Popov S.I. 2018. Komp'juternye igry kak instrument potencial'nogo razvitija politicheskoj kul'tury i kommunikacii [Computer games as a tool for the potential development of political culture and communication]. Voprosy politologii, Vol. 8, 5 (33): 7–14.
4. Grishin O.E., Iglin D.A. 2015. Komp'juternye igry kak jelement politicheskoj massovoj kul'tury i kommunikacii [Computer games as an element of political mass culture and communication]. PolitBook, 1: 127–145.
6. Osekin S.O. 2016. Rossija kak agressor v sovremennyh komp'juternyh igrah [Russia as an aggressor in modern computer games]. Kul'tura i civilizacija. 1: 116–127.
7. Chernyh S.Ju. 2017. Konstruirovanie proshlogo v videoigrah: igrok kak potrebitel' i soavtor istoricheskogo narrativa (proekt «Europa Universalis 4») [Constructing the Past in Video Games: The Player as a Consumer and Co-author of Historical Narrative (Europa Universalis 4)]. Shagi/Steps, 3 (2): 77–97.
8. Al-Rawi A. 2018. Video games, terrorism, and ISIS's Jihad 3.0. Terrorism and Political Violence. Vol. 30 (4): 740–760. DOI: <https://doi.org/10.1080/09546553.2016.1207633> (In English)



9. Robertson A. 2011. The Unreal Enemy of America's Army. *Games and Culture*. Iss. 6: 38–60. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412010377321> (In English)
10. Robinson N. 2012. Videogames, Persuasion and the War on Terror: Escaping or Embedding the Military–Entertainment Complex? *Political Studies*, 60 (3): 504–522. (In English)
11. Salter M.B. 2011. The Geographical Imaginations of Video Games: Diplomacy, Civilization, America's Army and Grand Theft Auto IV. *Geopolitics*, 16 (2): 359–388. DOI: <https://doi.org/10.1080/14650045.2010.538875> (In English)
12. Schulzke M. 2014. Simulating terrorism and insurgency: video games in the war of ideas. *Cambridge Review of International Affairs*, 27 (4): 627–643. (In English)
13. Schulzke M. 2013. The Virtual War on Terror: Counterterrorism Narratives in Video Games. *New Political Science*, 35 (4): 586–603. DOI: <https://doi.org/10.1080/07393148.2013.848703> (In English)

Конфликт интересов: о потенциальном конфликте интересов не сообщалось.
Conflict of interest: no potential conflict of interest related to this article was reported.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Беляев Дмитрий Анатольевич, доктор философских наук, профессор кафедры философии, социологии и теологии Липецкого государственного педагогического университета им. П.П. Семенова-Тян-Шанского, г. Липецк, Россия

Кутоманов Сергей Алексеевич, кандидат философских наук, доцент кафедры философии и теологии Белгородского государственного национального исследовательского университета, г. Белгород, Россия

Резник Сергей Васильевич, кандидат философских наук, доцент кафедры философии и теологии Белгородского государственного национального исследовательского университета, г. Белгород, Россия

INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

Dmitry A. Belyaev, Doctor of Philosophy, Professor of the Department of Philosophy, Sociology and Theology of the Lipetsk State Pedagogical University named after P.P. Semenov-Tyan-Shanskogo, Lipetsk, Russia

Sergey A. Kutomanov, Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor of the Department of Philosophy and Theology, Belgorod National Research University, Belgorod, Russia

Sergey V. Reznik, Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor of the Department of Philosophy and Theology, Belgorod National Research University, Belgorod, Russia