

Петр Борисович Маняхин  
(включен Минюстом РФ в реестр СМИ-иноагентов)

*Новосибирский государственный университет  
630090, Россия, г. Новосибирск, ул. Пирогова, 1*

✉ p.maniakhin@g.nsu.ru

DOI 10.25205/978-5-4437-1258-1-168-171

## **КОНСТРУИРОВАНИЕ МЕДИАРЕАЛЬНОСТИ ВЫБОРОВ В СОВРЕМЕННЫХ ВИДЕОИГРАХ**

**ДАННОЕ СООБЩЕНИЕ (МАТЕРИАЛ)  
СОЗДАНО И (ИЛИ) РАСПРОСТРАНЕНО  
ИНОСТРАННЫМ СРЕДСТВОМ МАССОВОЙ  
ИНФОРМАЦИИ, ВЫПОЛНЯЮЩИМ  
ФУНКЦИИ ИНОСТРАННОГО АГЕНТА,  
И (ИЛИ) РОССИЙСКИМ ЮРИДИЧЕСКИМ  
ЛИЦОМ, ВЫПОЛНЯЮЩИМ ФУНКЦИИ  
ИНОСТРАННОГО АГЕНТА**

Видеоигры занимают все большую часть медиарынка и активно конкурируют с другими видами медиа. По данным ФОМ, в них активно играет каждый третий россиянин<sup>1</sup>.

---

© П. Б. Маняхин, 2021

<sup>1</sup> Лебедева Н. Игры демиургов. Российская газета. 26.10.2017. URL: <https://rg.ru/2017/10/26/fom-kazhdyj-tretij-rossiianin-igraet-v-kompiuternye-igry.html>.

Как и другие медиа, видеоигры стали средой конструирования политической медиареальности, однако эти свойства игр, а также средства конструирования института выборов в них практически не изучаются.

При нарастающем падении доверия к традиционным СМИ, усилению политической и коммерческой цензуры, новые медиа, к которым, по нашему мнению, относятся видеоигры, начинают играть все большую роль в формировании политической медиареальности и особенностей политической коммуникации<sup>2</sup>.

Эмпирическая база исследования состоит из политических симуляторов *Tropico 6*, *Democracy 4*, *Europa Universalis 4*, *Evil Democracy: 1932*, а также инди-игр, неспециализированных относительно объекта исследования жанров *Election Simulator*, «Кандидат», *Minimum Wage: Influence The Election*, *Election Year Knockout*, *Election 2020: Battle for the Throne*. Для анализа средств и методов конструирования медиареальности выборов мы отобрали игры при помощи внутреннего поиска самого популярного в мире игрового онлайн-дистрибьютора Steam по ключевому слову «election» из первых 100 позиций рейтинга продаж. Для игровых серий нами был выбран последний из выпущенных продуктов.

В исследовании мы охарактеризовали роль медиаэффектов в избирательном процессе. Также мы определили видеоигры как сложный и многосоставный типа медиа, который использует нарративные и людические средства конструирования медиареальности в зависимости от авторских задач и жанровых особенностей, что, в целом, не характерно для традиции *gamestudies*, использующих для анализа видеоигр философский инструментарий. Мы, однако, полагаем, что любые видеоигры являются медиа в контексте конструирования медиареальности, так как представляют собой аудио-

---

<sup>2</sup> Опрос показал падение доверия россиян к телевидению. РИА Новости. 25.01.2019. URL: <https://ria.ru/20190125/1549925023.html>.

визуальный продукт, предназначенный для массовой аудитории, содержащий в себе сообщение. Объем и глубина такого сообщения варьируется в зависимости от жанра и задач, стоящих перед разработчиками.

Конструирование политической реальности в играх в рамках нашего подхода происходит при помощи сужения поля возможных интерпретаций контента игроком.

Нам удалось выявить средства и методы конструирования института выборов, используемые в политических симуляторах и играх «неспециализированных» жанров. Так, первые интерпретируют теоретические избирательные модели и процедуры, в то время как вторые сосредоточены на авторском осмыслении реальных событий, что роднит их с особым типом игр — newsgames.

Мы пришли к выводу, что политические симуляторы чаще используют людические средства или средства процедурной риторики. Нарратив создается за счет сужения поля возможных интерпретаций геймплея игроком. Это обусловлено, в первую очередь, жанровыми особенностями политических симуляторов, для которых нехарактерно использование большого количества нарративных элементов. В реальности, конструируемой в политических симуляторах, выборы проводятся по демократической модели. При этом они представлены в качестве единственного одобряемого варианта и «исходной моделью», а все отклонения от нее, доступные игроку, будут являться полемическими или проблемными интерпретациями. Электоральное поведение в политических симуляторах обусловлено подвержено рациональным факторам. Избиратели основываются на программе кандидатов и партий, их соответствии своим социальной принадлежности и идеологическим представлениям.

Инди-игры неспециализированных жанров используют куда больше нарративных средств конструирования реальности выборов. Сужение поля возможных интерпретаций происходит при помощи непосредственного, а не опосредованного высказывания.

В содержательном смысле инди-игры конструируют медиареальность, в которой выборы не являются свободными, а демократическая модель их проведения подвергается критике. Электоральное поведение в инди-играх описано в традициях теории экспрессивного поведения, то есть подвержено политической субъектности кандидата и влиянию медиа.

Стоит отметить, что между играми и более традиционными медиа существуют значительные различия в методах конструирования медиареальности и принципах коммуникации с аудиторией вообще. Интерактивность сама по себе не является исключительным свойством видеоигр, так как в условиях интернет-коммуникации характерна для многих типов медиа. Однако игры располагают особым типом интерактивности — «процедурной риторикой» — и возможностью устанавливать правила взаимодействия с аудиторией, а также использовать эти правила для медийной коммуникации. В более традиционных медиа «механика» взаимодействия аудитории с текстовым и аудиовизуальным контентом определена их типологией, а значит, не содержит в себе никакого сообщения, а в играх правила взаимодействия с контентом являются контентом.