

Научная статья  
УДК 323.23  
DOI: 10.20323/2658\_428X\_2023\_1\_18\_20  
EDN: NXLJYD

### Исторические видеоигры как инструмент политики

**Сергей Львович Таланов**

Кандидат социологических наук, старший научный сотрудник сектора социологии девиантного поведения, Центр исследования адаптационных процессов в меняющемся обществе, Федеральный научно-исследовательский социологический центр РАН, г. Москва  
talanov\_sergei@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0001-9382-8285>

**Аннотация.** В рамках представленного в статье социологического исследования автором проанализирована роль исторических видеоигр в формировании ценностных установок среди подрастающего поколения. Предпринята попытка установить не наносят ли вред исторические видеоигры подрастающему поколению. В 2022 г. осуществлен опрос студентов среди ведущих вузов г. Ярославля. Проведена серия глубинных интервью с обучающимися, которые играют систематически и целенаправленно в исторические видеоигры, n=40. Проведено тестирование среди студентов на знание отечественной и всеобщей истории. Цель тестирования определить не только грамотность, но и оценить насколько способны исторические видеоигры помочь обучающимся понять связи между прошлым, настоящим и будущим, для этого в тесте были предусмотрены специальные задания. Проведен анализ исторических видеоигр, вышедших с 2010 по 2022 гг., на изучение их сюжетной линии и их аутентичности с историческими событиями. В результате было установлено, что большинство молодых людей играют в исторические видеоигры, так как их жизнь скучна или наполнена стрессом в силу разных причин (большая нагрузка в школе, конфликты со сверстниками или родителями и т. д.). Видеоигры являются своего рода эскапизмом, либо служат для эскапистских развлечений. Для значительной части студентов и школьников, которые играют в исторические видеоигры, игры являются более важным источником информации, чем художественные, документальные фильмы о прошлом России, учебники по истории и занятия по истории в школах и вузах. Большинство исторических видеоигр вышедших на рынок с 2010 по 2022 гг., направлены на создание выборочной аутентичности, не стремятся уделять внимание деталям, исторической объективности.

**Ключевые слова:** политическая коммуникация; эскапизм; история в видеоиграх; симуляция истории; эскапистские развлечения

*Для цитирования:* Таланов С. Л. Исторические видеоигры как инструмент политики // Социально-политические исследования. 2023. № 1 (18). С. 20-38. [http://dx.doi.org/10.20323/2658\\_428X\\_2023\\_1\\_18\\_20](http://dx.doi.org/10.20323/2658_428X_2023_1_18_20). <https://elibrary.ru/NXLJYD>.

Original article

### Historical video games as a tool of politics

**Sergei L. Talanov**

Candidate of sociological sciences, senior researcher, sociology of deviant behavior, Center for the study of adaptation processes in a changing society, Federal research sociological center of the Russian academy of sciences, Moscow  
[talanov\\_sergei@mail.ru](mailto:talanov_sergei@mail.ru), <https://orcid.org/0000-0001-9382-8285>

**Abstract.** Within the framework of the sociological study presented in the article, the author analyzed the role of historical video games in the formation of value attitudes among the younger generation. The attempt has been made to determine whether historical video games are harming the younger generation. In 2022, a survey of students was carried out among the leading universities in Yaroslavl. A series of in-depth interviews were conducted with instructors who play systematically and purposefully in historical video games, n = 40. Testing was carried out among students for knowledge of national and global history. The purpose of testing is to determine not only literacy, but also to assess how capable historical video games are to help students understand the connections between the past, present and future, for this, special tasks have been provided in the test. The analysis of historical video games released from 2010 to 2022 have been carried out to study their storylines and their authenticity with historical events. As a result, it has been found out that most young people play historical video games because their lives are boring or filled with stress for various reasons (high workload at school, conflicts with peers or parents, etc.). That is, video games are a kind of escapism, or serve for escapist entertainment. For a large part of students and school students who play historical video games, games are a more important source of information than feature films, documentaries about the past of Russia, history textbooks and history classes in schools and universities. Most historical video games that entered the market from 2010 to 2022 are aimed at creating selective authenticity, do not seek to pay attention to detail, historical objectivity.

**Keywords:** political communication; escapism; history in video games; history simulation; escapist entertainment

**For citation:** Talanov S. L. Historical video games as a tool of politics. *Social and political researches*. 2023;1(18):20-38. (In Russ). [http://dx.doi.org/10.20323/2658\\_428X\\_2023\\_1\\_18\\_20](http://dx.doi.org/10.20323/2658_428X_2023_1_18_20). <https://elibrary.ru/NXLJYD>.

#### Актуальность исследования

История – это одна из важнейших дисциплин, формирующих мировоззрение. Знания по истории своего Отечества можно приобре-

тать не только в школе (колледже, вузе), но и в семье, в рамках классного часа, самостоятельно при прочтении соответствующих книг и просмотре исторических телепере-

дач и т. д. В настоящее время являются дискуссионными следующие вопросы:

– Можно ли исторические видеоигры использовать на уроках истории?

– А если да, то можно ли получить точные и объективные данные об истории Родины в рамках исторических видеоигр?

– Способствуют ли видеоигры, хотя бы косвенно, приобретению знаний по истории или исторические видеоигры – это исключительно развлечение?

– Не наносят ли вред исторические видеоигры подрастающему поколению?

Опасения историков, педагогов, социологов и политологов понять можно, так как индустрия видеоигр – это не только огромные финансы, но и возможность влиять на формирование мировоззрения подрастающего поколения. Видеоигры очень привлекательны для молодежи и не только для нее. Многие люди играют в видеоигры, чтобы снять стресс, расслабиться. В процессе игры, как правило, игроки не задаются вопросом, почему события произошли именно так, а не по другому, сюжет игры основан на реальных событиях или нет? У политологов и социологов вызывает озабоченность тот факт, что определенная часть школьников и студентов воспринимают то, что видят в исторической видеоигре, как факты и доказательства событий прошлого. Данная часть обучающихся

полагает, что разработчики при создании видеоигр опираются на исторические факты, что они стремятся максимально достоверно воссоздать события прошлого, уделяют пристальное внимание нюансам и точным деталям.

Учитывая вышеизложенное, мы предприняли попытку изучить влияние исторических видеоигр на академическую успеваемость по отечественной и всеобщей истории, выявить осознают ли школьники и студенты, что большинство исторических видеоигр не отражает объективно и точно исторические факты.

### **Постановка проблемы**

Политологи, историки, социологи, педагоги из разных стран систематически изучают, являются ли исторические видеоигры важным инструментом для приобщения подрастающего поколения к изучению истории. Исследователи по-разному оценивают роль исторических видеоигр в процессе воспитания и социализации молодежи, находя много аргументов за и против.

Зарубежные и отечественные исследователи целенаправленно изучают мотивы игроков. В частности, они пришли к выводу, что исторические видеоигры дают игроку возможность уйти из серой повседневности (реальности) в красивый захватывающий мир [Charman, 2020]. Кроме того, игры позволяют, например, компенсировать некоторым игрокам свою «слабость». В видеоигре игрок может представ-

лять себя капитаном корабля, генералом и т. д. [Таланов, 2020].

Ряд зарубежных ученых негативно оценивают роль исторических видеоигр в изучении истории, даже в качестве вспомогательных инструментов, полагая, что игроки ошибочно воспринимают то, что видят как реальные факты из прошлого. Проблема возникает с переобучением тех, кто является игроманом или просто поклонником исторических видеоигр, так как в рамках игр, как правило, у игроков формируется искаженное представление об истории страны и мира [Chapman, 2020; Koski, 2017; Wright, 2018].

Кроме того, зарубежные ученые пытаются выявить наиболее распространенные инструменты политизации истории в видеоиграх [Poptes, 2019; Pieter, 2020; Thon, 2019].

В последнее время популярной для ученых всего мира является тема, связанная с изучением рекламного контекста исторических видеоигр. [Bettina Bódi, 2021; Wright, 2018; Keogh, 2018].

Некоторые ученые периодически уделяют в своих исследованиях внимание роли исторических видеоигр в формировании критического исторического мышления студента [Ammert, 2017; Clark, 2019; West, 2017; Zamaróczy, 2017].

Ряд ученых считают, что через исторические видеоигры можно преподавать историю, если разработчики будут уделять серьезное внимание деталям и фактам. В

частности, ими было установлено, что очень многие любители истории, а также исторические реконструкторы часто высказывают недовольство историческими видеоиграми. Основные претензии, как правило, даже не к сюжетной линии, а к деталям: не такой китель, не такие погоны, оружие и т. д. Игроки, которые не очень хорошо знают историю, чаще всего не обращают внимание на детали, им важнее сюжетная линия [Белов, 2021; Новикова, 2018; Ерёмина, 2019].

Из-за появления, стремительного и широкого распространения COVID-19, многие политологи и социологи обратились к изучению досуга граждан в условиях самоизоляции. В частности, отечественные ученые установили, что многие студенты российских вузов обратились к историческим видеоиграм, где в качестве сюжетной линии выступают эпидемии, потрясения, катастрофы и т. д. Многие молодые люди пытались сопоставить происходящее с ними с тем, что уже происходило в прошлом и понять насколько все катастрофично [Кушнарев, 2020].

Исследователи целенаправленно изучают, стремятся ли разработчики исторических видеоигр сознательно исказить историческое прошлое той или иной страны. Если да, то с какой целью? [Федорченко, 2019; Демин, 2016; Коряковцева, 2022].

Ученые Ярославля пришли к выводу, что ряд исторических видеоигр направлен на сознательное искажение прошлого РФ, что является экстремизмом и нужен контроль за выпуском видеоигр [Давыдов, 2021; Атласкиров, 2021].

Выводы, полученные учеными, учитывались нами при разработке программы социологического исследования.

#### **Эмпирическая база исследования**

В 2022 г. осуществлен опрос студентов Ярославского государственного педагогического университета им. К. Д. Ушинского, Ярославского государственного университета им. П. Г. Демидова, Ярославского государственного технического университета, осуществлен опрос учащихся среднеобразовательных школ (10-11 классы): № 9, 11, 12, 22, 25, 33, 36, 42, 43, 44, 51, 55, 60, 70, 76, 80 г. Ярославля.

Выборка квотная. Выборочная совокупность  $n=2400$ .

Переменные квотирования: возраст, пол, вуз (школа), образование родителей.

Проведено тестирование среди студентов на знание отечественной и всеобщей истории. Цель – определить не только грамотность, но и оценить, насколько способны исторические видеоигры помочь обу-

чающимся понять связи между прошлым, настоящим и будущим, для этого в тесте были предусмотрены специальные задания.

Проведен анализ исторических видеоигр, вышедших с 2010 по 2022 г., на изучение их сюжетной линии и их аутентичности с историческими событиями.

#### **Авторская гипотеза**

Исторические видеоигры в условиях динамики социальных изменений выступают важным механизмом, через который формируются установки, ценности молодежи. Для значительной части студентов и школьников, которые играют в исторические видеоигры, они являются более важным источником информации, чем художественные, документальные фильмы о прошлом России, учебники по истории и занятия по истории в школах и вузах, что негативно отражается на формировании мировоззрения подрастающего поколения.

#### **Результаты исследования**

Сначала мы изучали, пробудили ли исторические видеоигры у респондентов любопытство к изучению прошлого страны или своей малой Родины, а также к тому, чтобы изучать историю систематически и целенаправленно (см. табл. 1).

Таблица 1.

**Распределение ответов на вопрос: «Пробудили ли исторические видеоигры у Вас интерес к прошлому страны или малой Родины?»**  
(в %, от числа ответивших)

	Студенты, n=1200				Школьники, n=1200			
	Играют в видеоигры		Не играют в видеоигры		Играют в видеоигры		Не играют в видеоигры	
	Историки, n=300	Не историки n=300	Историки, n=300	Не историки, n=300	Планируют поступить на историю	Не планируют поступать на историю	Планируют поступить на историю	Не планируют поступать на историю
Нет	67	16	—	—	66	9	—	—
Да, побудили меня изучать историю, чтобы потом поступить в вуз, и после окончания работать историком	20	—	—	—	18	—	—	—
Да, стал изучать историю систематически для повышения своего образовательного уровня	8	28	—	—	10	39	—	—
Да, теперь я еще больше стал играть в исторические игры и через видеоигры узнавать исторические факты о прошлом страны и истории других стран мира	5	56	—	—	6	52	—	—

Как видно из ответов опрошенных, исторические видеоигры в большей степени привили интерес к истории не той части студентов и школьников, которые учатся на историка или планируют поступить на направление «История», а той, которая не учится на историческом факультете и не собирается поступать на направление «История». Респонденты могли дать развернутые ответы, для этого в анкете были предусмотрены открытые вопросы.

В исследовании приняли участие 600 студентов-историков. Было установлено, что только у 20 % студентов-историков, которые играют в исторические видеоигры, интерес к будущей профессии историка возник, в частности, под воздействием исторических видеоигр.

Далее мы изучали, какие исторические книги читают наши респонденты, чтобы повысить свой уровень знаний по истории (см. табл. 2).

**Таблица 2.**  
**Распределение ответов на вопрос: «Какие исторические книги Вы читаете для повышения своего образовательного уровня?»\***  
 (в %, от числа ответивших)

	Студенты, n=1200				Школьники, n=1200			
	Играют в видеоигры		Не играют в видеоигры		Играют в видеоигры		Не играют в видеоигры	
	Историки, n=300	Не историки n=300	Историки, n=300	Не историки, n=300	Планируют поступать на историко	Не планируют поступать на историко	Планируют поступать на историко	Не планируют поступать на историко
Понасенков Е. Первая научная история войны 1812 года	89	78	—	80	34	86	—	70
Акунин Б. История государства Российского	79	85	—	86	42	82	—	71
Книги В. Мединского	77	90	—	90	34	80	—	85
Книги В. Суворова (Резун)	62	77	—	45	27	62	—	23
Книги Н. Сванидзе	59	84	—	87	29	65	—	26
Все книги Гумилева	56	23	—	26	26	35	—	25
Книги под авторством Н. Старикова	52	86	—	78	49	41	—	87
Книги Н. Нарочницкой	44	78	—	82	52	50	—	80
Соловьев С. История России с древнейших времён	21	31	76	23	32	12	100	13
Данилевский И. Н. Древняя Русь глазами современников и потомков (IX-XII в.)	15	—	92	17	30	15	94	14
Книги из серии «ЖЗЛ»	14	12	87	10	18	—	89	10
Всемирная история. В 6 т.	13	—	92	—	10	—	84	—
История стран Европы и Америки в Новое время. В 2 частях.	12	—	90	—	—	—	85	—
История Востока. В 6 т.	10	—	89	—	7	—	92	—
Книги под авторством Н. С. Борисова	9	5	100	—	19	7	90	21
Книги Б. Г. Кипнис	7	17	100	—	6	5	88	14
Другие	5	6	5	5	5	6	6	5

*\*Количество процентов по вертикали больше 100, так как респонденты могли дать несколько вариантов ответов*

Как видно из ответов респондентов, та часть студентов, которые в большинстве своем играют систематически в исторические видеоигры, предпочитают читать в основном книги по истории, которые у профессиональных историков вызывают много вопросов. Такие книги предпочитают читать и те, кто не планируют поступать на направление обучения «история». Видимо, эти книги являются для данной категории граждан популярными из-за воздействия рекла-

мы в Интернете, а также рекламы в ведущих книжных магазинах. В рамках опроса мы анализировали успеваемость респондентов. Было выявлено, что та часть студентов, которая систематически играет в исторические видеоигры, имеет низкую академическую успеваемость.

Далее мы изучали, какие исторические каналы (передачи, фильмы) смотрят наши респонденты, чтобы повысить свой уровень знаний по истории (см. табл. 3).

Таблица 3.

Распределение ответов на вопрос: «Какие каналы Вы смотрите для повышения своего образовательного уровня по истории?»\*

(в %, от числа ответивших)

	Студенты, n=1200				Школьники, n=1200			
	Играют в видеоигры		Не играют в видеоигры		Играют в видеоигры		Не играют в видеоигры	
	Историки, n=300	Не историки n=300	Историки, n=300	Не историки, n=300	Планируют поступать на историю	Не планируют поступать на историю	Планируют поступать на историю	Не планируют поступать на историю
Всеобщая история Simple history	34	42	100	75	43	40	100	81
Интернет-шоу «Лимб» (RedRoom Studio)	17	27	51	—	18	12	60	—
It's History	16	—	49	6	16	5	54	8
Timeline – World history documentaries	15	—	62	5	18	—	69	—
История России Artyom Sayfutdinov	13	10	54	13	31	9	58	11
Россия на крови	11	—	57	—	21	—	56	—
«Час истины»	10	9	75	—	18	15	72	—
Исторический канал 365 дней	9	8	80	7	14	19	86	7
Igor Aleynikov	8	—	39	—	10	—	44	—
Другие	5	6	5	5	5	5	6	6

\*Количество процентов по вертикали больше 100, так как респонденты могли дать несколько вариантов ответов



Как видно из ответов, студенты-историки и школьники, которые планируют поступать на направление обучения «история», смотрят в первую очередь канал «Simple

history», а также передачи на историческом канале 365 дней.

Далее мы изучали, можно ли изучать историю по историческим видеоиграм (см. табл. 4).

**Таблица 4.**

**Распределение ответов на вопрос: «Можно ли изучать историю по видеоиграм?»**

(в %, от числа ответивших)

	Студенты, n=1200				Школьники, n=1200			
	Играют в видеоигры		Не играют в видеоигры		Играют в видеоигры		Не играют в видеоигры	
	Историки, n=300	Не историки n=300	Историки, n=300	Не историки, n=300	Планируют поступать на историю	Не планируют поступать на историю	Планируют поступать на историю	Не планируют поступать на историю
Нет	67	56	84	34	66	52	81	32
Да, так как их создают профессионалы	20	36	—	—	18	42	—	51
Да, но только как вспомогательный материал	8	8	—	—	16	6	—	17
Да, хорошо разбирать на уроках ляпы (ошибки)	5	—	16	10	—	—	19	—

Большинство принявших участие в опросе отметили, что изучать историю по историческим видеоиграм не нужно. Особенно такого мнения придерживаются те, кто учится на историка или планирует поступать на направление «Исто-

рия» и не играет систематически в исторические видеоигры.

Далее мы изучали, насколько важны ли для респондентов при игре достоверность событий, внимание к деталям (см. табл. 5).

**Таблица 5.**

**Распределение ответов на вопрос: «Когда Вы играете в исторические видеоигры, для Вас очень важна достоверность событий, внимание к деталям, сосредотачиваете ли Вы внимание на материальной культуре?»\***

(в %, от числа ответивших)

	Студенты, n=1200				Школьники, n=1200			
	Играют в видеоигры		Не играют в видеоигры		Играют в видеоигры		Не играют в видеоигры	
	Историки, n=300	Не историки n=300	Историки, n=300	Не историки, n=300	Планируют поступать на историко	Не планируют поступать на историко	Планируют поступать на историко	Не планируют поступать на историко
Да, всегда обращаю внимание на детали, если много вымысла, то это может помешать «погружению»	100	17	—	—	100	13	—	—
Важна красочность, спецэффекты, сюжетная линия	63	100	—	—	79	90	—	—
Не важна достоверность	33	44	—	—	34	48	—	—
В игре важна последовательность задач с возрастающей степенью сложности, а не достоверность	14	72	—	—	19	64	—	—

*\*Количество процентов по вертикали больше, так как респонденты могли дать несколько вариантов ответов*

Как видно из ответов, абсолютно всем респондентам, которые учатся на историческом факультете и школьникам, которые планируют поступать на направление «История», важна достоверность событий, внимание к деталям. Той части опрошенных, которые учатся на других направлениях обучения и

школьникам, которые не планируют поступать на историка, важны прежде всего красочность и спецэффекты.

Далее мы изучали, в игры каких жанров предпочитают больше всего играть наши респонденты (см. табл. 6).

Таблица 6.

Распределение ответов на вопрос: «В игры каких жанров Вы предпочитаете больше всего играть?»\*

(в %, от числа ответивших)

	Студенты, n=1200				Школьники, n=1200			
	Играют в видеоигры		Не играют в видеоигры		Играют в видеоигры		Не играют в видеоигры	
	Историки, n=300	Не историки n=300	Историки, n=300	Не историки, n=300	Планируют поступать на историю	Не планируют поступать на историю	Планируют поступать на историю	Не планируют поступать на историю
Action (шутеры)	85	88	—	—	72	81	—	—
«Бродилки-стрелялки»	82	90	—	—	60	72	—	—
Приключения	81	92	—	—	50	54	—	—
Файтинги	75	80	—	—	63	74	—	—
Стратегии	73	62	—	—	52	58	—	—
Варгеймы	70	82	—	—	50	63	—	—
Симуляторы	66	74	—	—	47	52	—	—
Тактические RPG	60	57	—	—	48	50	—	—
Степс-экшен	59	61	—	—	31	52	—	—
Ролевые игры	52	87	—	—	32	40	—	—
Логические	44	52	—	—	24	34	—	—
Развивающе-обучающие	39	54	—	—	21	36	—	—
Аркады	32	40	—	—	24	31	—	—
Другие	5	6	—	—	5	5	—	—

\*Количество процентов по вертикали больше 100, так как респонденты могли дать несколько вариантов ответов

Как видно из ответов респондентов, большинству студентов и школьников нравятся игры всех основных групп: ролевые, стрелялки, стратегии. И все же «стрелялки» более популярны. Респонденты могли пояснить свои ответы. Так, большинство школьников указали, что им нравятся шутеры от первого лица. Студенты-историки отметили, что им нравятся в большей степени

«Кровавые» шутеры» (уничтожение большого числа врагов). При этом было выявлено, что юноши в большей степени, чем девушки предпочитают играть в исторические видеоигры.

Далее мы изучали, в какие исторические игры респонденты предпочитают играть больше всего (см. табл. 7).

Таблица 7.

Распределение ответов на вопрос: «В какие исторические игры Вы предпочитаете играть больше всего?»\*

(в %, от числа ответивших)

	Студенты, n=1200				Школьники, n=1200			
	Играют в видеоигры		Не играют в видеоигры		Играют в видеоигры		Не играют в видеоигры	
	Историки, n=300	Не историки n=300	Историки, n=300	Не историки, n=300	Планируют поступать на историю	Не планируют поступать на историю	Планируют поступать на историю	Не планируют поступать на историю
Commandos	100	100	—	—	80	92	—	—
World of tanks	90	100	—	—	75	70	—	—
Medal of honor	82	74	—	—	14	80	—	—
ИЛ-2 штурмовик	81	73	—	—	24	37	—	—
Серия Call of duty: Modern warfare	71	82	—	—	10	61	—	—
Серия Battlefield: bad company	60	54	—	—	31	42	—	—
Assassin's Creed chronicles	37	24	—	—	12	16	—	—
Rising storm	28	34	—	—	9	92	—	—
Verdun	21	27	—	—	14	19	—	—
XIII Век: Русич	19	24	—	—	11	20	—	—
Tannenberg	14	30	—	—	17	12	—	—
Серия «Смерть шпионам»	12	18	—	—	7	9	—	—
Казачьи войны: европейские войны	9	11	—	—	5	6	—	—
Другие	5	6	—	—	5	5	—	—

\*Количество процентов по вертикали больше 100 %, так как респонденты могли дать несколько вариантов ответов

Как видно из ответов, большинство предпочитают играть в такие игры как: «Commandos», «World of tanks», «Medal of honor». Причем мы видим, что разные предпочтения у той части респондентов, которые учатся на историка и той,

которая только еще планирует поступать на направление «история».

Нам, как исследователям было важно узнать основные причины, почему респонденты увлекаются историческими видеоиграми (см. табл. 8).

Таблица 8.

Распределение ответов на вопрос: «Укажите основные причины, почему Вы увлекаетесь историческими видеоиграми?»\*

(в %, от числа ответивших)

	Студенты, n=1200				Школьники, n=1200			
	Играют в видеоигры		Не играют в видеоигры		Играют в видеоигры		Не играют в видеоигры	
	Историки, n=300	Не историки n=300	Историки, n=300	Не историки, n=300	Планируют поступать на историко	Не планируют поступать на историко	Планируют поступать на историко	Не планируют поступать на историко
Мне часто нечем занять себя	94	90	—	—	88	92	—	—
В игре я часто «Герой», «Победитель», а в реальности – нет	90	100	—	—	100	100	—	—
Хочу развить в себе такие качества, как быстрота реакции, наблюдательность, внимательность	82	64	—	—	90	100	—	—
Мне нравится виртуальный мир, так как там всё красивей, интересней, чем в жизни	63	100	—	—	79	90	—	—
Играю даже на уроках, это намного интереснее, чем получать знания	24	33	—	—	—	—	—	—
Хочу получить навыки, которые могут пригодиться в учёбе, практической деятельности	17	9	—	—	21	31	—	—
Хочу развить в себе такие качества, как логическое мышление, умение просчитывать свои действия	14	20	—	—	16	28	—	—
Я не общительный, поэтому мне легче играть в компьютер, чем играть в активные игры с товарищами	13	17	—	—	18	21	—	—
У меня вообще нет друзей. Мой друг – компьютер	7	9	—	—	10	13	—	—
Другое	5	5	—	—	5	5	—	—

\*Количество процентов по вертикали больше 100, так как респонденты могли дать несколько вариантов ответов

Как видно из ответов респондентов, большинство молодых людей играют в исторические видеоигры так как их жизнь скучна или наполнена стрессом в силу разных причин. Видеоигры являются своего

рода эскапизмом, либо служат для эскапистских развлечений.

Далее мы изучали, сколько времени респонденты тратят на исторические видеоигры в сутки (см. табл. 9).

**Таблица 9.**

**Распределение ответов на вопрос: «Сколько времени Вы тратите на видеоигры (компьютерные игры) в сутки?»**  
(в %, от числа ответивших)

	Студенты, n=1200				Школьники, n=1200			
	Играют в видеоигры		Не играют в видеоигры		Играют в видеоигры		Не играют в видеоигры	
	Историки, n=300	Не историки n=300	Историки, n=300	Не историки, n=300	Планируют поступать на историко	Не планируют поступать на историко	Планируют поступать на историко	Не планируют поступать на историко
Менее 1 часа	9	11	—	—	6	9	—	—
1-2 часа	7	9	—	—	18	11	—	—
2-3 часа	12	15	—	—	43	53	—	—
3-4 часа	14	13	—	—	8	9	—	—
4-5 часов	42	40	—	—	15	8	—	—
более 5 часов	16	12	—	—	10	10	—	—

Как видно из ответов, большинство студентов-игроманов, обучающихся на историческом факультете, в целом тратят на игры около 4-5 часов. Среди игроманов-школьников тенденция иная, большинство из них тратят на игры 2-3 часа.

Далее мы анализировали, из каких источников респонденты получают информацию о прошлом России. В результате было установлено, что для студентов-игроманов, обучающихся по направлению «История», и школьников-игроманов, не планирующих поступать на ис-

торический факультет, исторические видеоигры выступают важным инструментом получения информации об историческом прошлом своей страны и прошлом других стран мира. Для студентов-историков и школьников, планирующих поступать на исторический факультет, которые не играют систематически в видеоигры, основными источниками исторической информации выступают книги, документальные фильмы, родители, родственники, референтные личности и т. д.

В рамках исследования проведено тестирование среди студентов и

школьников, принявших участие в анкетировании. Установлено, что у студентов, обучающихся по направлению «История», лучше развиты знания, навыки и умения по истории, чем у студентов, обучающихся на других направлениях, систематически играющих в исторические видеоигры.

При этом выявлено, что студенты-историки, которые не играют систематически в исторические видеоигры, лучше знают историю, чем студенты-историки, которые систематически играют в исторические видеоигры. Студенты, играющие в исторические видеоигры, лучше знают некоторые нюансы, тонкости, но хуже знают основные исторические закономерности, причины событий.

Какой вклад исторических видеоигр в повышении ценности истории, в развитии критического понимания как прошлого, так и настоящего? Для ответа на данный вопрос нами в рамках исследования был проведен внешний и внутренний анализ исторических видеоигр, вышедших с 2010 по 2022 гг., на определение их сюжетных линий, насколько разработчики серьезно уделяют внимание деталям, историческим фактам и пытаются ли передать подлинное представление той или иной эпохи в игре. Внешний анализ – почему та или иная игра вышла именно с таким сюжетом и в данный период времени, как реакция на что-то происходящее в мире или как способ популя-

ризовать тот или иной этап истории (или событие) и т. д. Внутренний анализ – о чем историческая игра, насколько точно в игре передана атмосфера (быт) той или иной эпохи.

Проведенный нами анализ показал, что вышедшие с 2010 года исторические видеоигры имеют разные сюжетные линии, в них представлены разные исторические эпохи, но они имеют некоторое сходство. Во-первых, создатели игр применяют два подхода при описании исторической эпохи: реалистичный и фантастичный (нереальный). Во-вторых, в играх представлены как вымышленные герои, так и реальные прототипы из прошлого. В-третьих, игры основываются либо на былинах и эпосах, либо на реальных источниках, то есть на общепринятых и устоявшихся среди историков позициях. Однако большая часть исторических видеоигр создана на основе мифологических или политизированных, искаженных изначально данных об исторических событиях и фактах. Авторы, разработчики не могли не знать того, что те факты, которые они берут из прошлого авторитетными историками ставятся под сомнение. В-четвертых, игры, которые связаны с историческим прошлым России представляют события в искаженном виде, и в основном это искажение направлено на негативное восприятие прошлого. В-пятых, игры условно делятся на две группы: про далекое и не очень

далекое историческое прошлое РФ и других стран. В последнее время наблюдается рост количества видеоигр про современное историческое развитие РФ.

#### Заключение

Проведенное нами исследование демонстрирует, что большинство исторических видеоигр искажают не столько представление о прошлом (о быте, элементах социального статуса и т. д.), сколько о механизмах функционирования того или иного общества и власти в России разных периодов развития страны или других стран. Искажения, сознательные или из-за не профессионализма разработчиков, как правило, ухудшают (извращают) представление о функционировании институтов в прошлом и настоящем нашей страны или улучшают представление об историческом прошлом других стран, в частности, стран Западной Европы.

Проблема соответственно усложняется тем фактом, что исторические видеоигры являются не просто способом развлечения и ухода от серой (скучной) повседневности, но представляют собой

достаточно эффективный инструмент искажения представления о прошлом той или иной страны, то есть игры меняют ценности, установки.

От того, насколько добросовестно создаются исторические видеоигры зависит насколько правильно молодежь будет интерпретировать и оценивать события мировой истории и истории России, в частности.

Необходимо контролировать рынок видеоигр, отслеживать появление новых видеоигр, изучать их на предмет угроз для формирования мировоззрения у подрастающего поколения. Существует же практика, по контролю за фильмами определенной направленности (фильмы для взрослых, фильмы экстремистской направленности и т. д.). Для этого необходима соответствующая законодательная база, в рамках которой должны быть определены все необходимые полномочия, должностные лица, методы и средства и т. д. В противном случае вырастет поколение людей, которые будут иметь искаженное представление о прошлом своей страны.

#### Библиографический список

1. Атласкиров А. Р. Виртуальный игровой мир: демократия, авторитаризм и революции // Власть. 2021. Т. 29, № 2. С. 70-78.
2. Белов С. И. Перспективы использования видеоигр с историческим сюжетом в качестве инструмента политики памяти Российской Федерации // Вопросы политологии. 2021. № 11 (4). С.1089-1096.
3. Давыдов А. В. Профилактика экстремизма в студенческой среде / А. В. Давыдов, Н. А. Храмов // Alma Mater. Вестник высшей школы. 2021. № 3. С. 32-41.



4. Демин К. А. Компьютерные игры военного жанра как элемент пропаганды в информационной войне России и США / К. А. Демин, И. Н. Пушкарева, Ю. Р. Тагильцева // Политическая лингвистика. 2016. № 5 (59). С. 110-116.
5. Ерёмина К. М. Виртуальный мир, как симулякр: виды виртуальных миров с технологической и психологической точки зрения // E-Scio. 2019. № 11 (38).
6. Коряковцева О. А. Цифровое поколение: вызов к гражданской идентичности / О. А. Коряковцева, Т. В. Бугайчук // Политическое в условиях цифровых трансформаций : материалы Всероссийской научной конференции (с международным участием). Москва : Аспект Пресс, 2022. С. 165-175.
7. Кушнарв Ф. Ю. Влияние COVID-19 на систему высшего образования / Ф. Ю. Кушнарв, Д. Т. Березин, Е. С. Румянцева // Alma Mater. Вестник высшей школы. 2020. № 10. С. 12-22.
8. Новикова О. Н. Игровая деятельность человека в пространстве виртуальной реальности // Социум и власть. 2018. № 6 (74). С. 16-25.
9. Таланов С. Л. Трансформация ценностей студенческой молодежи в условиях динамики социальных изменений // Alma Mater. Вестник высшей школы. 2020. № 2. С. 32-41.
10. Федорченко С. Н. Сетевые компьютерные игры в эпоху цифровизации: новые угрозы или потенциалы для реализации политики памяти? / С. Н. Федорченко, Д. О. Тедиков, К. В. Теслюк, Р. А. Маркарян // Вестник Московского государственного областного университета (электронный журнал). 2019. № 3. С. 67-86.
11. Ammert N., Edling S., Löfström J., Sharp H. Bridging historical consciousness and moral consciousness: Promises and challenges // Historical encounters. 2017. № 4(1). P. 1-13.
12. Bettina Bódi. Can playfulness be designed? Understanding playful design through agency in astroneer // Journal for computer game culture. 2021. Vol. 12 (1). P. 39-61.
13. Chapman A. Playing against the past?: Representing the play element of historical cultures in video games // In Historia ludens: The playing historian. 2020. P. 133-154.
14. Clark A. Scholarly historical practice and disciplinary method in T. Allender, A. Clark & R. Parkes (Eds.) // Historical thinking for history teachers. 2019. P. 47-59.
15. Keogh B. From aggressively formalised to intensely in/formalized: accounting for a wider range of videogame development practices // Creative industries journal. 2018. Vol. 12 (1). P. 14-33.
16. Koski J. Reflections of history: Representations of the Second World War in Valkyria Chronicles // Rethinking history. 2017. № 21(3). P. 396-414.
17. Pieter J. B. J., Van Den Heede. Experience the Second World War like never before! Game paratextuality between transnational branding and informal learning // Journal for the study of education and development, infancia y aprendizaje. 2020. Vol. 43. № 3.
18. Pontes A., Henn M., and Griffiths M.D. 'Youth political (dis)engagement and the need for citizenship education: Encouraging young people's civic and political participation through the curriculum' // Education, citizenship and social justice. 2019. № 14(1). P. 3-21.
19. Thon J.-N. Playing with fear: The aesthetics of horror in recent indie games. Eludamos // Journal for computer game culture. 2019. Vol. 10 (1). P. 197-231.

20. West G. L., Konishi K., Diarra M., Benady-Chorney J., Drisdelle B. L., Dahmani L., Sodums D. J., Lepore F., Jolicoeur P., Bohbot V. D. Impact of video games on plasticity of the hippocampus // *Molecular psychiatry*. 2017. Vol. 2. № 1. P. 1-9.
21. Wright E. On the promotional context of historical video games // *Rethinking history*. 2018. № 22(4). P. 598-608.
22. Wright E. On the promotional context of historical video games // *Rethinking history*. 2018. Vol. 22 (4). P. 598-608.
23. Zamaróczy N. de. Are we what we play? Global politics in historical strategy computer games // *International studies perspectives*. 2017. Vol. 18. Iss. 2. P. 155–174.

#### Reference list

1. Atlaskirov A. R. Virtual'nyj igrovij mir: demokratija, avtoritorizm i revoljucii = Virtual game world: democracy, authoritarianism and revolution // *Vlast'*. 2021. T. 29, № 2. S. 70-78.
2. Belov S. I. Perspektivy ispol'zovanija videoigr s istoricheskim sjuzhetom v kachestve instrumenta politiki pamjati Rossijskoj Federacii = Prospects for the use of video games with a historical plot as a tool in the memory of the Russian Federation policy // *Voprosy politologii*. 2021. № 11 (4). S.1089-1096.
3. Davydov A. V. Profilaktika jekstremizma v studencheskoj srede = Prevention of extremism in the student environment / A. V. Davydov, N. A. Hramkov // *Alma Mater. Vestnik vysshej shkoly*. 2021. № 3. S. 32-41.
4. Demin K. A. Komp'juternye igry voennogo zhanra kak jelement propagandy v informacionnoj vojne Rossii i SShA = Computer games of the military genre as an element of propaganda in the information war of Russia and the United States / K. A. Demin, I. N. Pushkareva, Ju. R. Tagil'ceva // *Politicheskaja lingvistika*. 2016. № 5 (59). S. 110-116.
5. Erjomina K. M. Virtual'nyj mir, kak simuljakk: vidy virtual'nyh mirov s tehnologicheskoj i psihologicheskoj točki zrenija = Virtual world, like a simulacrum: types of virtual worlds from a technological and psychological point of view // *E-Scio*. 2019. № 11 (38).
6. Korjakovceva O. A. Cifrovoe pokolenie: vyzov k grazhdanskoj identichnosti = Digital generation: challenge to civic identity / O. A. Korjakovceva, T. V. Bugajchuk // *Politicheskoe v uslovijah cifrovyh transformacij : materialy Vserossijskoj nauchnoj konferencii (s mezhdunarodnym uchastiem)*. Moskva : Aspekt Press, 2022. S. 165-175.
7. Kushnarev F. Ju. Vlijanie COVID-19 na sistemu vysshego obrazovanija = Impact of COVID-19 on the higher education system / F. Ju. Kushnarev, D. T. Berezin, E. S. Rumjanceva // *Alma Mater. Vestnik vysshej shkoly*. 2020. № 10. S. 12-22.
8. Novikova O. N. Igrovaja dejatel'nost' cheloveka v prostranstve virtual'noj real'nosti = Human gaming activity in the virtual reality space // *Socium i vlast'*. 2018. № 6 (74). C. 16-25.
9. Talanov S. L. Transformacija cennostej studencheskoj molodezhi v uslovijah dinamiki social'nyh izmenenij = Transformation of the values of student youth in the context of social change dynamics // *Alma Mater. Vestnik vysshej shkoly*. 2020. № 2. S. 32-41.
10. Fedorchenko S. N. Setevye komp'juternye igry v jepohu cifrovizacii: novye ugrozy ili potencially dlja realizacii politiki pamjati? = Networked computer games in

the age of digitalization: new threats or potentials for implementing memory policy? / S. N. Fedorchenko, D. O. Tedikov, K. V. Tesljuk, R. A. Markarjan // *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta (jelektronnyj zhurnal)*. 2019. № 3. S. 67-86.

11. Ammert N., Edling S., Löfström J., Sharp H. Bridging historical consciousness and moral consciousness: Promises and challenges // *Historical encounters*. 2017. № 4(1). P. 1-13.

12. Bettina Bódi. Can playfulness be designed? Understanding playful design through agency in astroneer // *Journal for computer game culture*. 2021. Vol. 12 (1). P. 39-61.

13. Chapman A. Playing against the past?: Representing the play element of historical cultures in video games // In *Historia ludens: The playing historian*. 2020. P. 133-154.

14. Clark A. Scholarly historical practice and disciplinary method in T. Allender, A. Clark & R. Parkes (Eds.) // *Historical thinking for history teachers*. 2019. P. 47-59.

15. Keogh B. From aggressively formalised to intensely in/formalized: accounting for a wider range of videogame development practices // *Creative industries journal*. 2018. Vol. 12 (1). P. 14-33.

16. Koski J. Reflections of history: Representations of the Second World War in *Valkyria Chronicles* // *Rethinking history*. 2017. № 21(3). P. 396-414.

17. Pieter J. B. J., Van Den Heede. Experience the Second World War like never before! Game paratextuality between transnational branding and informal learning // *Journal for the study of education and development, infancia y aprendizaje*. 2020. Vol. 43. № 3.

18. Pontes A., Henn M., and Griffiths M.D. ‘Youth political (dis)engagement and the need for citizenship education: Encouraging young people’s civic and political participation through the curriculum’// *Education, citizenship and social justice*. 2019. № 14(1). P. 3-21.

19. Thon J.-N. Playing with fear: The aesthetics of horror in recent indie games. *Eludamos* // *Journal for computer game culture*. 2019. Vol. 10 (1). P. 197-231.

20. West G. L., Konishi K., Diarra M., Benady-Chorney J., Drisdelle B. L., Dahmani L., Sodums D. J., Lepore F., Jolicoeur P., Bohbot V. D. Impact of video games on plasticity of the hippocampus // *Molecular psychiatry*. 2017. Vol. 2. № 1. P. 1-9.

21. Wright E. On the promotional context of historical video games // *Rethinking history*. 2018. № 22(4). P. 598-608.

22. Wright E. On the promotional context of historical video games // *Rethinking history*. 2018. Vol. 22 (4). P. 598-608.

23. Zamaróczy N. de. Are we what we play? Global politics in historical strategy computer games // *International studies perspectives*. 2017. Vol. 18. Iss. 2. P. 155–174.

Статья поступила в редакцию 10.01.2023; одобрена после рецензирования 01.02.2023; принята к публикации 16.02.2023.

The article was submitted on 10.01.2023; approved after reviewing 01.02.2023; accepted for publication on 16.02.2023