

Ежеквартальный научно-практический журнал

ISSN 1818-1198

# Конфликтология

18(4), 2023



# Содержание

## *Социальная конфликтология*

<b>Д. А. Мальцева, Д. А. Федотов, С. И. Каминский</b> (Санкт-Петербург) ВИДЕОИГРЫ КАК ИНСТРУМЕНТ ФОРМИРОВАНИЯ ПОЛИТИЧЕСКОГО ОБРАЗА СОЦИАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВА В СОЗНАНИИ МОЛОДЕЖИ: КЕЙС «TROPICO 6».....	7
--	---

## *Политическая конфликтология*

<b>Е. В. Мигуш</b> (Санкт-Петербург) ПОЛИТИЧЕСКАЯ ФИЛОСОФИЯ ВИНЧЕНЦО ДЖОБЕРТИ.....	23
---	----

<b>Сунь Есинь</b> (Москва) ГОСУДАРСТВЕННОЕ УПРАВЛЕНИЕ В ЧРЕЗВЫЧАЙНЫХ СИТУАЦИЯХ: МЕЖДУНАРОДНЫЙ ОПЫТ И СУЩЕСТВУЮЩИЕ МЕХАНИЗМЫ.....	36
---	----

## *Конфликты и общество*

<b>Л. М. Низова, А. Д. Романова</b> (Йошкар-Ола) ПОПЕЧИТЕЛЬСКИЙ СОВЕТ КАК ФАКТОР ПРОФИЛАКТИКИ КОНФЛИКТОГЕННЫХ ЗОН НА ПРИМЕРЕ ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ .....	44
---	----

<b>Н. Р. Ременюк</b> (Санкт-Петербург) КОНФЛИКТОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ ОППОЗИЦИИ «СВОЙ—ЧУЖОЙ» В ПРОБЛЕМЕ МИГРАНТОВ.....	53
--	----

Информаци для авторов.....	63
----------------------------	----

## **ВИДЕОИГРЫ КАК ИНСТРУМЕНТ ФОРМИРОВАНИЯ ПОЛИТИЧЕСКОГО ОБРАЗА СОЦИАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВА В СОЗНАНИИ МОЛОДЕЖИ: КЕЙС «TROPICO 6»**

**Д. А. Мальцева, Д. А. Федотов, С. И. Каминский**

Санкт-Петербургский государственный университет (СПбГУ), Санкт-Петербург, 199034,  
Российская Федерация

---

**Аннотация:** Данная статья посвящена важной проблеме формирования политического образа социального государства в сознании молодежи под воздействием современных популярных видеоигр. Постулируется необходимость корректного, научно обоснованного понимания подрастающим поколением базового концепта социальной справедливости для поддержания долгосрочной устойчивости отечественной политической системы и упрочения российской гражданской идентичности молодых россиян как одного из краеугольных факторов дальнейшего поступательного развития страны на протяжении всего XXI столетия в условиях глобальной неопределённости и высокой изменчивости современного мира. Подробно анализируются различные подходы к трактовке понятия «социальной справедливости» как ключевого компонента образа социального государства в массовом сознании молодых граждан. Рассматриваются четыре доминирующих варианта её восприятия при конструировании представлений об идеальном государственном устройстве, основанном на принципах социальной защищённости населения. Дается развёрнутая характеристика трёх основных моделей государств всеобщего благосостояния согласно классификации датского социолога Г. Эспинг-Андерсена: либеральной англо-саксонской, континентальной корпоративистской и скандинавской социал-демократической. Приводятся их определяющие черты и примеры стран реализации. Значительное внимание уделяется анализу влияния чрезвычайно популярной политико-экономической видеоигры-симулятора «Tropico 6» на формирование в молодёжной среде представлений о сущности, принципах функционирования и этапах становления социального государства. Детально рассматриваются особенности игрового процесса, механизмы моделирования политических и экономических процессов. Отдельно подчёркиваются как имеющиеся в игре обширные возможности моделирования различных аспектов государственной социальной политики, так и серьёзные риски создания искажённых образов из-за хронологических ошибок разработчиков и включения утопических нереалистичных элементов. В заключение обосновывается острая необходимость всесторонней государственной поддержки отечественных создателей видеоигр, призванных транслировать объективные знания о социальном государстве в молодёжной аудитории и одновременно выступать эффективным инструментом конструктивной политической мобилизации подрастающего поколения россиян.

**Ключевые слова:** видеоигры, политические образы, социальное государство, молодежь, игровая индустрия, политические симуляторы.

**Благодарность:** Исследование выполнено при финансовой поддержке ЭИСИ в рамках научного проекта №123100300092-7 «Стратегии, механизмы и практики управления информационными рисками в условиях медиатизации и геймификации социально-политических коммуникаций российской молодежи поколения Z», который реализуется в ИНИОН РАН; Статья опубликована при финансовой поддержке АНО ДПО «Институт Мира и исследования конфликтов».

Статья поступила в редакцию 10.11.2023; принята к публикации 24.12.2023.

- © **Дарья Александровна Мальцева** — кандидат политических наук, доцент кафедры теории и философии политики, факультет политологии, Санкт-Петербургский государственный университет, [buenafiesta@mail.ru](mailto:buenafiesta@mail.ru)
  - © **Даниил Андреевич Федотов** — студент 2 курса магистратуры, юридический факультет, Санкт-Петербургский государственный университет, [phedotovdaniil@mail.ru](mailto:phedotovdaniil@mail.ru)
  - © **Станислав Игоревич Каминский** — студент 2 курса магистратуры, факультет политологии, Санкт-Петербургский государственный университет, [sto696746@student.spbu.ru](mailto:sto696746@student.spbu.ru)
- 

## VIDEO GAMES AS A TOOL FOR FORMING A POLITICAL IMAGE OF A SOCIAL STATE IN THE CONSCIOUSNESS OF YOUTH: CASE OF “TROPICO 6”

**D. A. Maltseva, D. A. Fedotov, S. I. Kaminsky**

St. Petersburg State University (SPbU), St. Petersburg, 199034, Russian Federation

---

**Abstract:** This article is devoted to the important problem of forming the image of a social state in the political consciousness of young people under the influence of modern popular video games. The need for a correct, scientifically based understanding by the younger generation of the basic concept of social justice to maintain the long-term sustainability of the domestic political system and strengthen the Russian civic identity of young Russians as one of the cornerstone factors for the further progressive development of the country throughout the 21st century in the conditions of global uncertainty and high variability of the modern world is substantiated. Various approaches to the interpretation of the concept of “social justice” as a key component of the image of a social state in the mass consciousness of young citizens are analyzed in detail. Four dominant options for its perception are considered when constructing ideas about an ideal state structure based on the principles of social protection of the population. A detailed description is given of the three main models of welfare states according to the classification of the Danish sociologist G. Esping-Andersen: liberal Anglo-Saxon, continental corporatist and Scandinavian social democratic. Their defining features and examples of countries of implementation are given. Considerable attention is paid to the analysis of the influence of the extremely popular political and economic video game simulation “Tropico 6” on the formation of ideas among young people about the essence, principles of functioning and stages of formation of the social state. The features of the gameplay and the mechanisms for modeling political and economic processes are examined in detail. Separately, both the extensive opportunities available in the game for modeling various aspects of state social policy, and the serious risks of creating distorted images due to the chronological errors of the developers and the inclusion of utopian unrealistic elements are emphasized. In conclusion, the urgent need for comprehensive state support for domestic video game creators, called upon to transmit objective knowledge about the social state to a youth

audience and at the same time act as an effective tool for constructive political mobilization of the younger generation of Russians, is substantiated.

**Keywords:** video games, political images, welfare state, youth, gaming industry, political simulators.

**Acknowledgments:** The research was carried out with the financial support of Expert Institute for Social Research within the framework of scientific project No. 123100300092-7 «Strategies, mechanisms and practices for managing information risks in the context of mediatization and gamification of socio-political communications of Russian youth of generation Z», which is being implemented at Institute of Scientific Information for Social Sciences of the Russian Academy of Sciences;

The article was published with the financial support of ANO DPO “Institute for Peace and Conflict Research”.

Received November 10, 2023; in final form December 24, 2023.

- © **Daria A. Maltseva** — Candidate of Political Sciences, Associate Professor of the Department of Theory and Philosophy of Politics, Faculty of Political Science, St. Petersburg State University, buenafiesta@mail.ru
  - © **Daniil A. Fedotov** — 2nd year master’s student, Faculty of Law, St. Petersburg State University, phedotovdaniil@mail.ru
  - © **Stanislav I. Kaminsky** — 2nd year master’s student, Faculty of Political Science, St. Petersburg State University, st069674@student.spbu.ru
- 

Проблема структурирования образа социального государства и его интеграции в политическое сознание молодых граждан является одной из наиболее значимых и перспективных линий исследований в отечественной и зарубежной политологии.

Данное направление исследований обладает константной актуальностью в связи с тем, что воспринимаемый молодежью образ своей Родины как «справедливой страны возможностей» непосредственно связан с обеспечением политической стабильности, укреплением гражданской идентичности, привлекательностью для проживания на конкретной территории с целью дальнейшего приумножения экономического потенциала и социального капитала [1].

Выдающаяся отечественная исследовательница Е. Б. Шестопал трактовала понятие «политический образ» как отражение реальных характеристик объекта восприятия — политической власти, личности лидера и проекцию ожиданий субъекта восприятия — граждан [2].

Как отмечала профессор О. В. Попова, ценность справедливости (фундаментальной для социального государства) остается важнейшим базовым компонентом политического сознания российских граждан, в том числе и молодежи [3].

Среди многочисленных версий понимания социальной справедливости, при конструировании образа идеального государства, доминируют четыре типа. В первом случае справедливость понимается как социальное равенство в области прав и обязанностей граждан и их социального статуса в государстве вне зависимости от уровня доходов, во втором — как абсолютное равенство всех перед законом и жесткий контроль государства за реализацией этого принципа, в третьем — как норма взаимодействия людей на уровне межличностных отношений, в четвертом — как универсальный принцип воздаяния каждому за содеянное на жизненном пути [3, с. 140–141].

Более того, исключительное значение для молодых людей имеют ощущение безопасности (в том числе, безопасности как социальной защищенности) и права на поддержку (в том числе и от государства) при самореализации. Ценность справедливости в государстве актуальна для 43,3% представителей этой социально-демографической группы [3, с. 140–141].

Соответственно, концепт образа социального государства является неотъемлемым элементом массового и индивидуального политического сознания молодежи, включает в себя восприятие (пусть и примитивное) не только устройства политической власти, но и устройства социально-экономических принципов функционирования систем, базирующиеся на разных концепциях понимания феноменов «справедливости» и «социального».

Описываемая отечественными исследователями тенденция стремления к справедливому социальному государству характерна и для молодежи в других странах. Журнал «The Economist» в 2019 году разместил статью, в которой фиксируется новая волна всевозрастающей популярности идей социализма (некоторые из которых являются составными частями образа социального государства) среди американского поколения «детей Миллениума» и следующего за ним поколения «Z» [4].

Приводя в качестве доказательств данные Института Гэллапа, авторы отмечают, что около 51% американцев в возрасте от 18 до 29 лет положительно относятся к социализму, а на праймериз в 2016 году за «демократического социалиста и феминиста» Сандерса проголосовало больше молодых людей, чем за Клинтон и Трампа вместе взятых [4, с. 9].

Основной аргумент молодых адептов «Миллениального социализма по-американски», базирующегося и на идее справедливого социального государства, состоит в том, что социальное неравенство достигло своего апогея, так как американская социально-экономическая система функционирует исключительно в пользу крупного капитала. С точки зрения молодых сторонников Сандерса, единственным возможным решением данной

проблемы является радикальное перераспределение государством доходов посредством национализации предприятий и «скандинавизации» налоговой системы США [4, с. 10].

Формирование политических образов как у отдельных индивидов, так и у национальных сообществ, имеющих разный уровень интегрированности в глобальные процессы, сегодня происходит во время потребления видеоигрового контента с политическими сюжетами. Подобный досуг становится атрибутом повседневности не только в США и России, но и в развивающихся странах, пока что далеких от построения социального государства.

Объем «белого» мирового рынка видеоигр эксперты оценивают почти в 185 миллиардов долларов, а численность игроков оценивается примерно в 2,5 миллиарда человек по состоянию на 2022 год [5].

Схожие тенденции свойственны и отечественному контексту: в наши дни влияние игровой индустрии подкрепляется расширяющимся кругом потребителей данного продукта. Согласно данным исследования «Института статистических исследований и экономики знаний» Высшей школы экономики, в 2021 году 59,5 % российских респондентов в возрасте от 14 до 29 лет играли в видеоигры на компьютере, телефоне или консоли за последние три месяца к моменту опроса [6].

Под термином видеоигра нами понимается программное обеспечение, работающее на специальном оборудовании (стационарном компьютере, игровой консоли, смартфоне и пр.), служащее для организации геймплея, связи с партнерами по игре или самостоятельно выступающее в роли виртуального партнера.

В качестве аудиовизуального средства коммуникации видеоигра может задействовать элементы повествования и анимацию, катсцены, титры на экране и звуковые приемы выразительности, что непосредственно сближает игры с кинематографом, некоторыми телевизионными программами [7].

Вместе с тем видеоигры обладают и специфическими возможностями, такими как адаптивный интерфейс и процедурно-алгоритмическое взаимодействие между игрой и пользователем, что делает процесс вовлечения зрителя более интенсивным. В буквальном смысле это означает, что видеоигра имеет не только развлекательный аспект, но и способна выступать более совершенным (чем книга или кинофильм) инструментом пропаганды, ставящим своей целью трансляцию определенных ценностей и установок.

Данной позиции придерживался и американский исследователь М. Вульф, отмечавший, что «восприятие игры отличается от того, как воспринимаются другие медиа». В одной из своих работ политолог заключает:

«вероятно, можно определить просмотр кинофильма как процесс, направленный на внимание к тому, что показывается, хотя и включающий воображение и процесс мышления для того, чтобы понять киноленту. Но видеоигры требуют от игрока большего — физического действия, ввода данных для того, чтобы игра функционировала, и часто эти потенциальные пользовательские реакции лимитированы во времени» [8].

В одном из своих исследований, российский ученый Д. А. Беляев констатирует, что «в третьем десятилетии XXI века видеоигры становятся вполне легитимной частью политически актуального пропагандистского дискурса». Справедливо отмечает, что политические нарративы в видеоиграх продвигаются посредством достаточно изощрённых технологии гражданской и боевой пропаганды. Вместе с тем делается важное замечание о том, что сами разработчики в ходе создания «рецептивно воспринимают некоторые популярные на глобальном западе социально-политические программы, становясь инструментом экранно-интерактивной пропаганды их ценностей» [9].

Основные тренды формирования политических образов в игровой индустрии сегодня задают иностранные разработчики и издатели игр. Всего в мире существует с десяток крупнейших издателей — Ubisoft, Valve, Namco Bandai, Activision, Blizzard, Electronic Arts, Sony Entertainment, Take-Two, Square Enix, Zynga, SEGA, Nintendo и еще порядка 20 разработчиков, сотрудничающих с издателями на непостоянной основе. Все это американские или азиатские компании.

Одним из значимых участников рынка является и «Kalypso Media» — немецкая частная компания, занимающаяся изданием серии политических симуляторов Tropico. Штаб издателей располагается в городе Вормс, Германия. Компания была основана в 2006 году С. Хельвигом и С. Марчинком. По последним данным, в компании работают более 200 программистов, дизайнеров, художников, торговых партнеров и специалистов по маркетингу [10].

В 2022 году стало известно, что Министерство экономики Германии опубликовало список разрабатываемых видеоигровых проектов, которые получили финансовую помощь от государственных структур ФРГ. Всего за первый квартал 2022 поддержку получили 40 проектов на общую сумму в 18 миллионов евро. Так, разработчики «Nine World Studios» (входит в структуру издателя «Kalypso Media»), разрабатывающие сейчас седьмую часть серии «Tropico», получили почти 2 миллиона евро на реализацию проекта, который планируется завершить до конца 2023 года [11].

В контексте данного материала наш интерес будет обращен к Tropico 6, вышедшей в марте 2019 года. «Tropico 6», фактически не имеющая