
ВОПРОСЫ ПОЛИТОЛОГИИ

ВЫПУСК 9(73), 2021

Научный журнал

Журнал «Вопросы политологии» включен
в Перечень рецензируемых научных изданий
ВАК при Министерстве науки и высшего образования РФ
по политическим наукам, в которых должны быть опубликованы
основные научные результаты на соискание ученой степени кандидата
наук, на соискание ученой степени доктора наук

Журнал включен в Перечень научных изданий
рекомендованных ВАК Республики Узбекистан
для публикации основных научных результатов диссертаций
по политическим и философским наукам

МОСКВА, 2021

ВОПРОСЫ ПОЛИТОЛОГИИ

Научный журнал

ISSN 2225–8922

**ЖУРНАЛ ВКЛЮЧЕН
В ПЕРЕЧЕНЬ ВАК РФ**

УЧРЕЖДЕН

ООО «Издательство
«Наука сегодня»

Журнал зарегистрирован
Федеральной службой
по надзору в сфере массовых
коммуникаций, связи и охраны
культурного наследия

Per. № ПИ № ФС77–46176
от 12 августа 2011 г.

Журнал издается ежемесячно

Журнал включен в базу РИНЦ
(Российский индекс
научного цитирования)

Включен в каталог
Ulrich's Periodicals Directory

Пятилетний импакт-фактор: 1,489.

Адрес редакции:

115598, г. Москва, ул. Загорьевская,
д. 10, корп. 4, поцольный этаж,
помещение I, комната 7-1, офис 4
Тел.: (910) 463-53-42

Интернет-ресурс:

www.voprospolitolog.ru

E-mail: voprospolitolog@yandex.ru

Мнение авторов может
не совпадать с мнением редакции.

При перепечатке ссылка
на журнал обязательна.

Научные статьи, публикуемые
в журнале подлежат обязательному
рецензированию.

Ответственный редактор
Шкурина С.С.

Перевод

Чернышова Е.В.

Компьютерная верстка
Анциферова А.С.

Подписано в печать 27.09.2021

Формат 60×84/8. Объем 24,3.

Печать офсетная.

Тираж – 1000 экз.

(1-й завод – 500 экз.)

Заказ № 000.

Отпечатано в типографии

ООО «Белый ветер»

115054, г. Москва, ул. Шипок, 28

Тел.: (495) 651-84-56

Председатель Редакционного Совета – ПЛАТОНОВ В.М.,
к.ю.н., заведующий кафедрой политического анализа и управления РУДН,
Председатель Московской городской Думы (1994–2014 гг.)

Редакционный Совет

АВАЗОВ Камиль Халиевич	д.ф. (PhD) по полит. наукам, Региональный центр переподготовки и повышения квалификации работников народного образования Сурхандарьинской области (Узбекистан, г. Ташкент)
АСТВАЦАТУРОВА Майя Арташесовна	д.п.н., профессор, Пятигорский государственный университет (Россия, г. Пятигорск)
БЛОХИН Владимир Владимирович	д.и.н., профессор, РУДН (Россия, г. Москва)
БОЖАНОВ Владимир Александрович	д.и.н., профессор, Белорусский Национальный технический университет (Белоруссия, г. Минск)
ВЕДРИН Оливье	профессор, ректор «Континентального университета в Киве» (Франция, г. Париж)
ВЕЛИКАЯ Наталья Михайловна	д.п.н., профессор, ИСПИ ФНИСЦ РАН, РГТУ (Россия, г. Москва)
ГОНЧАРОВ Пётр Константинович	д.с.н., профессор, Российский университет транспорта (МИИТ) (Россия, г. Москва)
ГРАЧЁВ Михаил Николаевич	д.п.н., профессор, РГТУ (Россия, г. Москва)
ДЭМБЭРЭЛ К.	доктор (PhD), Институт международных отношений АН Монголии (Монголия, г. Улан-Батор)
ДОНАЙ Лукаш	д.п.н., профессор, Университет им. Адама Мицкевича в Познани (Польша, г. Познань)
ЖИЛЬЦОВ Сергей Сергеевич	д.п.н., профессор, Дипломатическая академия МИД РФ (Россия, г. Москва)
ИРХИН Юрий Иванович	д.ф.н., профессор, РАНХиГС при Президенте РФ (Россия, г. Москва)
КАРАДЖЕ Татьяна Васильевна	д.ф.н., профессор, МПГУ (Россия, г. Москва)
КАССАЕ НЫГУСИЕ В. МИКАЭЛЬ	д.и.н., профессор, РУДН (Россия, г. Москва)
КОВАЛЕНКО Валерий Иванович	д.ф.н., профессор, МГУ им. М.В. Ломоносова (Россия, г. Москва)
КОМЛЕВА Валентина Вячеславовна	д.с.н., профессор, РАНХиГС при Президенте РФ (Россия, г. Москва)
КРИВОКАПИЧ Борис	д.ю.н., Унион–Никола Тесла университет (Сербия, г. Белград)
МЕДВЕДЕВ Николай Павлович	д.п.н., профессор, главный редактор журнала (Россия, г. Москва)
МИХАЙЛОВ Вячеслав Александрович	д.и.н., профессор, РАНХиГС при Президенте РФ (Россия, г. Москва)
НАЗАРОВА Елена Александровна	д.с.н., профессор, МГИМО МИД России (Россия, г. Москва)
НАЗАРОВ Александр Данилович	д.и.н., профессор, МАИ (Россия, г. Москва)
НАСИМОВА Гульнара Орленбаевна	д.п.н., профессор, Казахский Национальный университет им. Аль-Фараби (Казахстан, г. Алматы)
НИСНЕВИЧ Олий Анатольевич	д.п.н., профессор, НИУ «Высшая школа экономики» (Россия, г. Москва)
ОРИОВ Игорь Борисович	д.и.н., профессор, НИУ «Высшая школа экономики» (Россия, г. Москва)
ПАХРУТДИНОВ Шукрутдин Ильясович	д.п.н., профессор, Институт переподготовки и повышения квалификации руководителей и специалистов системы народного образования имени А. Авлони (Узбекистан, г. Ташкент)
ПЛЯЙС Яков Андреевич	д.и.н., д.п.н., профессор, Финансовый университет при Правительстве РФ (Россия, г. Москва)
ПРЯХИН Владимир Федорович	д.п.н., профессор, РГТУ (Россия, г. Москва)
ПУСЬКО Виталий Станиславович	д.ф.н., профессор, ВА РВСН им. Петра Великого (Россия, г. Москва)
СЛИЗОВСКИЙ Дмитрий Егорович	д.и.н., профессор, РУДН (Россия, г. Москва)
СЫЗДЫКОВА Жибек Сапарбековна	д.и.н., профессор, ИСАА МГУ им. М.В. Ломоносова (Россия, г. Москва)
ХОПЕРСКАЯ Лариса Львовна	д.п.н., профессор, Киргизско-Российский славянский университет (Киргизия, г. Бишкек)
ШАРКОВ Феликс Изосимович	д.с.н., профессор, РАНХиГС при Президенте РФ (Россия, г. Москва)
ЯН ФУЛИНЬ	проректор Хэйлунцзянского института иностранных языков (КНР, г. Харбин)

Редакционная коллегия

Главный редактор – МЕДВЕДЕВ Н.П., д.п.н., профессор

Абрамова О.Д. (д.п.н.)

Насимова Г.О. (д.п.н.)

Кетция Г.В. (к.п.н. – зам. гл. редактора)

Шкурина С.С. (к.п.н. – ответ. редактор)

ISSN 2225-8922 (print)

12 выпусков в год и

4 выпуска в год переводной (англ.) версии

Языки: русский, английский

<http://voprosplitolog>

Входит в перечень рецензируемых научных изданий ВАК РФ

Включен в каталог периодических изданий Ульрих

(Ulrich's Periodicals Directory: <http://www.ulrichsweb.com>)

Материалы журнала размещаются на платформе РИНЦ

Российской научной электронной библиотеки, Electronic Journals Library Cyberleninka

Подписной индекс издания в каталоге агентства Роспечать 70035

Цели и тематика

Журнал ВОПРОСЫ ПОЛИТОЛОГИИ – периодическое международное рецензируемое научное издание в области политических исследований. Журнал является международным как по составу редакционного совета и редколлегии, так и по авторам и тематике публикаций.

Научный журнал издается с 2011 года в издательстве «Наука сегодня». С 2016 года издается переводная (англ.) версия журнала. С момента своего создания, журнал ориентировался на высокие научные и этические стандарты и сегодня является одним из ведущих политологических журналов России.

Цель журнала – способствовать научному обмену и сотрудничеству между российскими и зарубежными политологами.

Журнал предназначен для публикации результатов фундаментальных и прикладных научных исследований. Тематическая направленность журнала отражается в следующих постоянных рубриках: «История и философия политики», «Политические институты, процессы и технологии», «Политическая регионалистика и этнополитика», «Политическая культура и идеологии», «Политические проблемы международных отношений и глобализации».

Формат публикаций: научные статьи, обзорные научные материалы, материалы круглых столов, научные рецензии, научные сообщения, посвященные исследовательским проблемам в сфере политики и политологии.

В своей деятельности редакционный совет и редколлегия журнала руководствуется принципами, определяемыми ВАК России для научных журналов, в том числе: наличие института рецензирования для экспертной оценки качества научных статей; информационная открытость издания; наличие и соблюдение правил и этических стандартов представления рукописей авторами.

Целевой аудиторией журнала являются российские и зарубежные специалисты-политологи, а также аспиранты и магистры, обучающиеся по направлениям политология, государственное и муниципальное управление и международные отношения.

Журнал строго придерживается международных стандартов публикационной этики, обозначенных в документе COPE (Committee on Publication Ethics) <http://publicationethics.org>

Полные сведения о журнале и его редакционной политике, требования о подготовке и публикации статей, архив (выпуски с 2011 года) и дополнительная информация размещена на сайте: <http://voprosplitolog.ru>

Электронный адрес: voprosplitolog@yandex.ru

ISSN 2225-8922 (print)

12 issues a year plus

4 issues a year of the translated (eng.) version

Languages: Russian and English

<http://voprosplitolog>

Included in the list of peer-reviewed scientific publications of the Higher Attestation Commission of the Russian Federation

Included in the Ulrich's Periodicals Directory

Materials of the journal are placed on the RSCI platform of the Russian scientific electronic library – Electronic Journals Library Cyberleninka

Subscription index of the journal in the Rospechat Agency catalogue is: 70035

Objectives and themes

Academic journal “Political Science Issues” is an international peer-reviewed scientific periodical in the field of political studies. The journal has an international character because of the composition of its Editorial Board, its editors, its contributing authors and topics of its publications.

The scientific journal is published since 2011 at the “Publishing House “Science Today”. Translated (eng.) version of the journal is published since 2016. Since its inception, the journal was guided by high scientific and ethical standards and today it is one of the leading political science journals in Russia.

The purpose of the journal is to promote scientific exchange and cooperation between Russian and foreign political scientists.

The journal is intended for the publication of the results of fundamental and applied scientific research. Thematic focus of the journal is reflected in the following permanent headings: “History and philosophy of politics,” “Political institutions, processes and technologies,” “Political regionalism and ethno-politics,” “Political culture and ideologies,” “Political problems of international relations and globalization.”

Format of publications: scientific articles, reviews, scientific materials, materials of round tables, scientific reviews, scientific reports devoted to research problems in the field of politics and political science.

The Editorial Board and the editors of the journal in their activities are guided by the principles defined by VAK of Russia for scientific journals, including: presence of the institute of peer review for the expert quality assessment of scientific articles; information openness of the publications; availability and compliance with the rules and ethical standards for the submission of manuscripts by the authors.

The target audience of the journal is Russian and foreign specialists-political scientists, as well as graduate students and masters in the fields of political science, state and municipal management and international relations.

The journal strictly adheres to the international publishing standards and publication ethics identified in the COPE (Committee on Publication Ethics) document. <http://publicationethics.org>.

Full details of the journal and its editorial policy, requirements to the preparation and publication of articles, archive (issues since 2011) and additional information are available on the website: <http://voprosplitolog.ru>

E-mail address: voprosplitolog@yandex.ru

СОДЕРЖАНИЕ

ИСТОРИЯ И ТЕОРИЯ ПОЛИТИКИ

Дубровина О.В., Дубровина О.Ю., Плотников В.С.

Глокализация современных международных отношений:

характеристика и особенности 2444

Белов С.И. Методика изучения видеоигр

как инструмента символической политики 2457

ИСТОРИЯ РОССИИ

Чемшиш А.А., Стаценко О.С., Чемшиш Д.А. «Брежневский застой»

как предпосылка кризиса советской государственности 2465

ПОЛИТИЧЕСКАЯ СОЦИОЛОГИЯ

Зорин В.Ю., Аствацатурова М.А. Большие выборы – 2021

как контекст упрочения гражданского единства и этнокультурного

разнообразия российского общества 2474

Конько С.Г., Славин Б.С. Особенности российской модели

представительства групповых интересов 2489

ПОЛИТИЧЕСКИЕ ИНСТИТУТЫ, ПРОЦЕССЫ И ТЕХНОЛОГИИ

Цветкова О.В. Эволюция субнациональных

политических институтов России 2498

Осипов А.В. Проблема модернизации

и развития кластера элиты в целях обеспечения

консолидированной политики современной России 2508

Суслонов П.Е., Третьяков А.В. Методология и практика

формирования региональной социокультурной среды,

препятствующей распространению идеологии терроризма

(на примере Свердловской области) 2518

Павишукова А.Ю. Отмывание преступных доходов

и финансирование терроризма: основные направления

деятельности преступных организаций 2529

Шевелёва Ю.Р. Коммуникационный режим

как фактор воспроизводства политической власти 2535

ГОСУДАРСТВЕННОЕ УПРАВЛЕНИЕ И ОТРАСЛЕВЫЕ ПОЛИТИКИ

Маматкобилов Т., Нормуратова М.К. Стратегическое

значение социальной политики государства 2552

Эгембердиев А.К. Государственная информационная

политика в сфере миграции как часть процесса

управления общественным развитием 2557

ТЕОРИЯ И ИСТОРИЯ МЕЖДУНАРОДНЫХ ОТНОШЕНИЙ И ВНЕШНЕЙ ПОЛИТИКИ

Михайленко А.Н., Ровчак П.Ю. Отношения России со странами африканского континента	2563
Залысин И.Ю. Трансформация антитеррористических органов ООН в 2000-е гг.	2576
Тушков А.А., Алехина А.П. Конфуцианский образ нравственного идеала в современном Китае	2584
Мехмет Эмин Икбаль Дюрре. Экономическая политика Иракского Курдистана до и после референдума 2017 г.	2591
Амиантова И.С., Бакарюхина А.В. Соотношение региональной и национальной идентичностей в Германии	2605
Кудашев Р.Ш. Европейский Союз: наднациональное или межправительственное интеграционное сообщество?	2616
Меркулов А.Л. Внешняя политика ФРГ на современном этапе	2622
Макаров А.В. Геополитическая модель образовательного пространства национального государства	2627
Шэнь Шань. Инструмент мягкой силы Россотрудничества в Украине	2636
Нарышкин А.А. Основные подходы к задачам экономической дипломатии в отечественной научной литературе	2647

СТУДЕНЧЕСКАЯ НАУКА

Го Сюнхао. Краудфандинговые технологии в устойчивом региональном развитии Китая	2654
---	------

РЕЦЕНЗИИ

Слизовский Д.Е. Перестройка в СССР в историографии: актуальные предпочтения	2658
---	------

НАШИ АВТОРЫ	2669
-------------------	------

ТРЕБОВАНИЯ К ОФОРМЛЕНИЮ РУКОПИСЕЙ	2676
---	------

МЕТОДИКА ИЗУЧЕНИЯ ВИДЕОИГР КАК ИНСТРУМЕНТА СИМВОЛИЧЕСКОЙ ПОЛИТИКИ¹

В рамках представленного исследования была разработана универсальная методология оценки эффективности видеоигры как инструмента символической политики на основе системы количественных критериев. Интегральный показатель эффективности игры формируется путем суммирования четырех показателей – качества ключевых элементов нарратива игры, ее доступности, экономической эффективности продукта с точки зрения разработчика и его популярность среди сообщества пользователей. Каждый из выделенных индикаторов измеряется посредством множества критериев, обладающих количественным выражением. В факультативном порядке при интерпретации результатов оценки игры учитываются такие факторы, как дизайн, наличие консультанта, содержание образов, не включенных в основную часть игры, но демонстрирующие первоначальный замысел разработчиков, взгляды, взгляды сценариста игры, участие в разработке игры представителей официальных властей и связанных с государством бизнес-структур и общественных организаций, наличие идеологически окрашенных «достижений» за выполнение особых действий символического характера, интерпретация смыслов игры разработчиками или авторами первоисточника сюжета. Перспективы развития методологии связаны в первую очередь с разработкой системы классификации видеоигр на основе количественного показателя эффективности в качестве инструмента символической политики.

Ключевые слова: видеоигры, компьютерные игры, методология оценки, эффективность, символическая политика.

¹ Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда (проект 19-18-00371 «Проблема коллективной памяти в эпистемологическом и политико-культурном измерениях»).

В последние годы в экспертном сообществе сложился консенсус относительно вопроса о роли видеоигр в качестве инструмента символической политики. Их разработка и распространение были признаны одним из наиболее перспективных направлений в рамках развития инструментов символической борьбы в пространстве ценностей и смыслов [1; 2; 3; 5; 6; 7. С. 90-105; 9; 10].

Однако, в то же время вопрос о методологии их изучения был раскрыт лишь частично. Исследователи так и не смогли предложить коллегам универсальную систему оценки игр как инструмента символической политики. Вынесенные на обсуждение оценочные модели основываются преимущественно на использовании экспертных оценок и данных включенного наблюдения. В них почти не используются доступные для количественного измерения переменные, а также игнорируется наличие такого фактора, как коммерческая результативность проекта, его ресурсоемкость и окупаемость [4. С. 11, 42-43].

Целью данной работы является выработка методологии оценки эффективности видеоигры как инструмента символической политики на основе системы количественных критериев (в данном случае речь идет исключительно об оффлайн-играх. Их экономическая составляющая, геймплей, уровень погружения в виртуальную реальность и степень и качество воздействия на восприятие игрока существенно отличаются от онлайн-проектов. Методика оценки последних будет освещена в последующих исследованиях).

Оценка игры как инструмента символической политики производится в первую очередь на основе суммирования четырех показателей, в число которых входят качество ключевых элементов нарратива игры, ее доступность, экономическая эффективность продукта с точки зрения разработчика и популярность среди сообщества геймеров. Каждый из выделенных индикаторов измеряется посредством множества критериев.

Первый блок критериев оценки объединяет **ключевые элементы нарратива игры** и оценивается с позиции одновременно и качественных, и количественных показателей. К нему относятся:

- история игрового мира за пределами основного сюжета (мифология, история, политическая и социальная модели, уровень развития общества, наличие или отсутствие сверхъестественной составляющей в нарративе);
- путь главного героя и его спутников в рамках сюжета игры (линейный или многовариантный характер прохождения, наличие элемента открытого мира, биографии и принадлежность к культурным тропам образов игровых персонажей, центральные задачи персонажа, варианты концовки игры);
- игровое пространство (количество локаций, разнообразие архитектурных объектов и климатических зон, общее число базовых территорий игровых фракций или государств/рас игрового мира – после появления игр с открытым миром данные критерии приобрели особую значимость для

большинства игроков, в особенности после выхода таких произведений, как The Elder Scrolls V: Skyrim, The Witcher 3: Wild Hunt, Wolfenstein II: The New Colossus, Fallout 4 или Horizon Zero Dawn);

- геймплей;
- время (минимальная и средняя продолжительность прохождения игры либо ее основной сюжетной линии в часах, наличие временных лимитов на выполнение миссий, использование функций смены календарных дней и времени суток – данные показатели влияют на привлекательность игры для конкретных групп геймеров и в том числе отражаются на степени реализма происходящего, детерминируя степень отождествления реального и виртуального элементов в рамках восприятия пользователя (1)).

Полностью формализовать данный блок оценочных критериев можно лишь путем проведения репрезентативного количественного опроса геймеров (2). Последний может подразумевать оценку качественных характеристик игры в пределах от 1 до 5 баллов. При этом количественным характеристикам игры (например, элементам игрового времени и пространства) также должны быть присвоены значения в рамках указанного интервала. Например, недостаточное (слишком малое) количество локаций, по мнению респондента, предполагает оценку соответствующего элемента игрового нарратива на 1 балл, достаточное число – на 5 баллов.

Второй блок объединяет технические характеристики, обуславливающие **доступность игры пользовательской аудитории**:

- технологическая платформа игры (приставка, ПК либо ноутбук, консоль, планшет, смартфон). Каждой из платформ присваивается определенное количественное значение в пределах от 1 до 5 баллов. Чем ниже стоимость технологической платформы, тем более высокий балл ей присваивается. Таким образом, игра, доступная лишь на приставках, оценивается на 1 балл, а произведение, доступное на планшете или смартфоне – на 5 баллов (3). В итоге количество баллов для каждой из доступных технологических платформ суммируется. Полученное число делится на количество доступных для игры технологических платформ. Следует отметить, что данный критерий позволяет оценить в том числе вовлеченность в игру и платежеспособность целевой аудитории, а также степень распространения на региональном уровне в пределах одного государства;
- соотношение между размером медианной зарплаты на территории страны либо региона и стоимостью лицензионной игры;
- соотношение между размером медианной зарплаты на территории страны либо региона и стоимостью доступной технологической платформы игры с минимальными требованиями. Полученное в итоге число умножается на 12 в соответствии с количеством месяцев в календарном году;
- уровень развития пиратства на национальном рынке. Показатель оценивается в пределах от 1 до 5 баллов. Наивысший балл присваивает-

ся за присутствие страны в первом дециле глобального рейтинга пиратства британской компании Muso.

Третий блок критериев позволяет оценить **коммерческую эффективность игры**.

Последняя определяется как сумма двух показателей – уровня окупаемости проекта и стоимости привлечения геймера.

Уровень окупаемости проекта можно рассчитать двумя способами.

В рамках первого варианта он определяется по формуле:

$$(A \times B + C) - (D1 + D2 + D3 + D4 + D5 + D6) / D_{\text{сумм}}$$

где А – это количество официально купленных экземпляров игры;

В – стоимость одного лицензионного экземпляра игры;

С – доходы от использования товарного знака;

D1 – маржа продавца;

D2 – расходы на создание игры;

D3 – расходы на продвижение игры;

D4 – расходы на изготовление физических носителей и доставку игры в магазины;

D5 – отчисления производителям технологических платформ;

D6 – расходы на возврат непроданных копий;

D_{сумм} – общий размер расходов производителя, объединяющий показатели от D1 до D6 (4).

Это дает нам соотношение прибыли к расходам. В числителе мы вычитаем из доходов расходы, получаем прибыль. Затем делим ее на заключенную в знаменателе общую сумму расходов. Соотносим чистую прибыль и расходы для привлечения одного геймера.

Второй вариант оценки уровня окупаемости основан на расчетах структуры стоимости видеоигры основателем онлайн-сервиса OnLive С. Перлманом. Согласно исследованиям упомянутого эксперта, в структуре дохода от продажи игры доля компании производителя составляет 45%. Таким образом, коэффициент доли издателя в общей структуре доходов от реализации игры равен 0,45.

Расчет производится по формуле:

$$(A \times B \times 0,45) + C - (D2 + D3) / D_{\text{см}}$$

где D_{см} – общий размер расходов производителя на разработку и продвижение. Важно подчеркнуть, что во всех описанных системах расчетов сумма расходов и доходов определяется за период 12 месяцев с момента старта продаж (в случае затрат на продвижение учитываются и более ранние расходы). За рамками периода одного года игры начинают про-

давать со значительными скидками, что стимулирует дополнительный спрос, но не корректирует существенным образом общий объем реализации товара. Важно учесть и то, что маркетинговые стратегии, как правило, не ориентированы на период продаж свыше одного года. Следует отметить и то, что спустя год после официального релиза начинают активно распространяться пиратские версии игры на торрент-трекерах.

Стоимость привлечения геймера (CAG) определяется при помощи, приведенной ниже формулы (5).

$$CAG = \text{Costs} / \text{Customers},$$

где Costs – общая сумма всех издержек, относящихся к организации процесса продаж (включая расходы на продвижение, маржу продавца, транспортировку и возврат),

Customers – общее число пользователей, купивших лицензионную версию игры.

Величина CAG конвертируется в баллы (в интервале от 1 до 5) посредством оценки соотношения показателя с уровнем прибыли от среднестатистического покупателя за сопоставимый периоду продажи игры временной интервал (E).

E = средний чек x количество заказов за месяц x средняя маржа x количество месяцев в рассматриваемом периоде.

Ситуация, при которой уровень прибыли соотносится с CAG в формате 1:1 оценивается на 1 балл, 2:1 – на 2 балла, 3:1 – на 4, 4:1 – на 5 баллов.

Четвертый блок критериев дает возможность оценить **популярность игры среди сообщества геймеров**. По нашему мнению, данный показатель не коррелируется напрямую с объемом продаж копий произведения. Последнее обусловлено тем, что значительная часть пользователей не может позволить себе приобретение необходимой технологической платформы, однако знакомится с игровым контентом благодаря видеозаписям прохождения, публикуемым в социальных медиа. Показатель объема продаж также не предполагает оценки элементов обратной связи с целевой аудиторией.

Уровень популярности игры высчитывается по следующей формуле:

$$Pop = F \times G \times H,$$

где F – количество обзоров на игру и ее прохождение на платформах YouTube и Twitch (на государственном языке);

G – коэффициент социальной вовлеченности, определяемый как соотношение общего количества просмотров пяти наиболее популярных обзоров и суммы лайков, дизлайков и комментариев к ним;

H – соотношение сумм лайков и дизлайков в Интернет-магазинах Steam, Epic Games).

Сумма оценок по упомянутым четырем показателям дает возможность оценить эффективность игры как инструмента символической политики. Однако интерпретировать полученные результаты можно лишь с учетом контекстуальных факторов, не подлежащих однозначной количественной оценке. К ним относятся:

- дизайн оружия и доспехов/одежды персонажей (последние могут быть основаны на культурных отсылках и архетипах);
- наличие исторического консультанта, профиль его специализации, взгляды на соответствующие события прошлого, степень допуска эксперта к обсуждению контента и принятию соответствующих решений;
- содержание образов, не включенных в основную часть игры, но демонстрирующие первоначальный замысел;
- политические взгляды, образование, страна происхождения и карьерный путь сценариста игры;
- участие в разработке игры представителей официальных властей, в том числе – силовых ведомств, а также аффилированных с государством бизнес-структур и общественных организаций. В рамках данного показателя необходимо учитывать объемы помощи, ее удельную долю в бюджете игры, а также условия предоставления поддержки;
- наличие политически окрашенных «достижений» за выполнение особых действий символического характера (например, в игре серии «Metro» можно получить скрытое достижение «Декоммунизация» при отстреле из арбалета головы памятника В.И. Ленину);
- политическое и символическое позиционирование игры разработчиками или авторами первоисточника.

Отдельно необходимо выделить вопрос об оценке такого показателя, как жанр игры. Аудиторию геймеров сложно сегментировать на поклонников конкретных жанров. Одновременно в распоряжении экспертов отсутствуют данные, подтверждающие наличие взаимозависимости между потреблением игр конкретных жанров и психологическими и социально-демографическими характеристиками геймеров. Как следствие, возникают серьезные препятствия в плане интерпретации влияния жанра игры на ее продвижение и потенциал влияния на аудиторию.

Перспективы дальнейшего развития методологии связаны в первую очередь с разработкой системы классификации видеоигр на основе количественного показателя эффективности в качестве инструмента символической политики на основе апробации системы на конкретных эмпирических кейсах.

ПРИМЕЧАНИЕ:

(1) «Долгие» игры с проработанным сюжетом в рамках традиций таких серий как The Witcher, Mass Effect или Dragon Age всегда оказывают

большее влияние на сообщество геймеров и в целом игровую культуру, чем короткие произведения даже высокого качества.

(2) Критерии отбора респондентов в рамках соответствующих изысканий будут освещены в дальнейшем в отдельном исследовании.

(3) Низкий балл доступности приставок обусловлен их высокой стоимостью и наличием эксклюзивных игр.

(4) Доходы от продактплейсмента и рекламы не включены в формулу как в силу отсутствия соответствующей информации в открытых источниках, так и в силу жанрового ограничения их использования.

(5) Данная формула, как и критерии оценки показателя, является модификацией универсальной методики расчета стоимости привлечения клиента.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК:

1. 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. Том 20. № 1.

2. Белянцев А.Е., Герштейн И.З. Образ страны через компьютерную игру: историко-политический аспект // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2010. № 6.

3. Володенков С.В., Федорченко С.Н. Цифровые стигматы как инструмент манипуляции массовым сознанием в условиях современного государства и общества // Социологические исследования. 2018. № 11 (415).

4. Иглин Д.А. Видеоигры как технология политической коммуникации // Сборники конференций НИЦ Социосфера. 2015. № 10.

5. Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр / Под редакцией В.В. Савчука. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016.

6. Федорченко С.Н. Интерпретация событий Великой Отечественной войны в компьютерных играх: риски и перспективы легитимации режима через политику памяти // Постсоветские исследования. 2020. Том 3. № 5.

7. Федорченко С.Н., Карлявина Е.В., Тедиков Д.О., Маркарян Р.А., Теслюк К.В. Некоторые итоги социологического исследования «Компьютерные игры и политика памяти» // Журнал политических исследований. 2020. Том 4. № 2.

8. Черный С.Ю. Конструирование прошлого в видеоиграх: игрок как потребитель и соавтор исторического нарратива (проект «Europa Universalis IV») // Шаги-Steps. 2017. Т. 3. № 2.

9. Юл Й. Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах // Философско-литературный журнал Логос. 2015. Т. 25. № 1 (103).

10. Murray J.H. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. New York, 1997.

S.I. BELOV

*PhD, senior researcher,
Philosophy Department, State Academic
University for the Humanities,
Moscow, Russia*

METHODOLOGY OF STUDYING VIDEO GAMES AS A TOOL OF SYMBOLIC POLICY

Within the framework of the presented study, a universal methodology was developed for assessing the effectiveness of a video game as a symbolic policy tool based on a system of quantitative criteria. The integral indicator of the game's effectiveness is formed by summing four indicators – the quality of the key elements of the game's narrative, its availability, the economic efficiency of the product from the developer's point of view, and its popularity among the user community. Each of the selected indicators is measured using a variety of quantitative criteria. In an optional order, when interpreting the results of the assessment of the game, factors such as design, the presence of a consultant, the content of images that are not included in the main part of the game, but demonstrate the original intention of the developers, the views, views of the game writer, participation in the development of the game by representatives of official authorities and related the state of business structures and public organizations, the presence of ideologically tinged "achievements" for the performance of special actions of a symbolic nature, the interpretation of the meanings of the game by the developers or authors of the original source of the plot. The prospects for the development of the methodology are primarily associated with the development of a classification system for video games based on a quantitative indicator of efficiency as a symbolic policy tool.

Key words: *video games, computer games, assessment methodology, efficiency, symbolic politics.*