

МУЗИКА Максим Олександрович,
*магістр міжнародних відносин, суспільних комунікацій
та регіональних студій
Навчально-наукового інституту міжнародних відносин
Київського національного університету
імені Тараса Шевченка (м. Київ)*

ВПЛИВ ПРОПАГАНДИ ВІДЕОІГОР ЯК ЧИННИК НАЦІОНАЛЬНОЇ БЕЗПЕКИ

Пропаганда не цурається жодних методів поширення свого впливу та охоплення все більшого суспільного кола. Вона вступає в боротьбу за увагу будь-якої вікової категорії. Пропаганда є всюди де є аудиторія. Не оминає вона і сферу відео-ігор. Ігрова індустрія активно використовується російською пропагандистською машиною задля просування її наративів, виправдування своїх дій в ігровій манері та возвеличення своєї «величчї і могутності» в світі. Використання пропагандистського контенту у відеоіграх схоже на інші джерела маніпуляцій і відбувається за спільною ідеологічною вертикаллю. Ігри стають дедалі популярнішими у поширенні пропаганди, особливо в умовах блокування традиційних методів пропаганди за кордоном. Російські інформаційні кампанії використовують такі онлайн-платформи для поширення нестримного потоку підривного контенту на нові, переважно молоді аудиторії, не залишаючи нікого осторонь.

Одним з дуже вагомих випадків залучення ігрової сфери російською військовою машиною є опублікований звіт журналістами-розслідувачами міжнародного інтернет-видання Bellingcat на чолі з Аріком Толером про витік конфіденційних даних Пентагону, щодо стану подій на фронті через канали, пов'язані з відеоіграми. У квітні 2023 року дослідниками з Bellingcat було помічено створення каналу з «чутливими даними НАТО» на сервері Discord (Discord - популярна серед геймерів програма обміну

повідомленнями, а «сервер» - окрема комунікація між кількома користувачами з каналами для обміну інформацією). Ці канали, нібито створені для гри в Minecraft, поширювали інформацію про контрнаступ української армії; фейкові сервери Discord були основним джерелом поширення цих документів, які були опубліковані в Telegram та 4chan (анонімний англomовний сайт, на якому розміщуються зображення з текстом). Документи були завантажені більше місяця тому на сервер під назвою «Minecraft Earth Map», там було розміщено близько 10 фотографій документів, пов'язаних із ситуацією на українському полі бою, частина з яких була під грифом «цілком таємно».

Інші журналісти міжнародних видань, таких як NYT, вже давно занепокоєні тим, що відеоігри використовуються для отримання інформації, а також висловлюють стурбованість тим, що відеоігри використовуються в політичних цілях. З початком широкомасштабного вторгнення в Україну Росія активізувала свою пропагандистську кампанію з дискредитації України та її влади, в тому числі використовуючи відеоігри для легітимізації російського вторгнення в Україну. В популярній у всьому світі грі Minecraft, що належить компанії Microsoft, російські геймери відтворили битву за Соледар, який перебуває під окупацією з січня 2023 року. Реконструкція подій під час окупації міста була опублікована в популярній російській соціальній мережі «ВКонтакте». Один із гравців гри також зробив флагшток з російським прапором, при цьому позначивши місто Луганськ та напис «Слава Росії». На перший погляд може здатися, що деякі матеріали відображають погляди пересічних росіян, проте ці факти свідчать, що Кремль, безумовно, зацікавлений в ігровій індустрії.

Подібним прикладом є «концерт», організований у червні 2023 року російськими блогерами, музикантами та Катериною Мізуліною, російським урядовцем і головою Федерації безпечного інтернету, з нагоди «Дня Росії». Вони відтворили московський стадіон «Лужники» у відеогрі Minecraft, прикрасили його російськими прапорами, грали пісні різних виконавців і

співали гімн Росії. Як повідомляється, організатори заходу запросили цього державного діяча, щоб показати «інший ракурс» в інтернеті. Також Президент Путін у своїх виступах не оминав увагою індустрію відеоігор і заявив у своїй промові: «Ігри повинні допомагати людям розвиватися і знаходити себе в рамках загальнолюдських цінностей і патріотизму, а також сприяти їхньому вихованню». Хоч Microsoft і припинила надавати послуги та продавати нові продукти росіянам у лютому 2022 року на виконання санкцій, але російські геймери знаходять способи отримати доступ до ігор.

Ігровий процес зводить складні міжнародні проблеми до красивого рівня комп'ютерної графіки, на перший погляд приховані послання імплементуються простими сенсами в ігровій манері, щоб вони закріплювались в свідомості емпіричним чином, тоді вони сприймаються як своя власна думка. Відеоігри мають великий потенціал впливу та формування громадської думки, оцінки політичних, військових та економічних рішень влади. Для поширення пропаганди в іграх можуть бути використані слова, зображення та елементи маніпуляції (ігровий процес). Відеоігри підсилюють вплив пропаганди, що лунає з медійних джерел, формуючи правдивий образ, який важко поставити під сумнів, адже він транслюється звідусіль. Такий комплексний підхід до формування та поширення пропаганди, як єдиної правильної думки, робить дуже важким процес її розвінчування, адже кожне джерело підкріплює попереднє, що становить значну загрозу державній безпеці України.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Power, M. (2007). Digitized virtuosity: Video war games and post-9/11 cyber-deterrence. *Security Dialogue*, 38:2, 271–288 [in English].
2. Delwiche, A. (2007). From the Green Berets to America's army: Video games as a vehicle for political propaganda. *The Players' Realm: Studies on the Culture of Video Games and Gaming*, McFarland, 92 [in English].