

## Игра в свободу

Как видеоигры помогают противостоять тоталитаризму

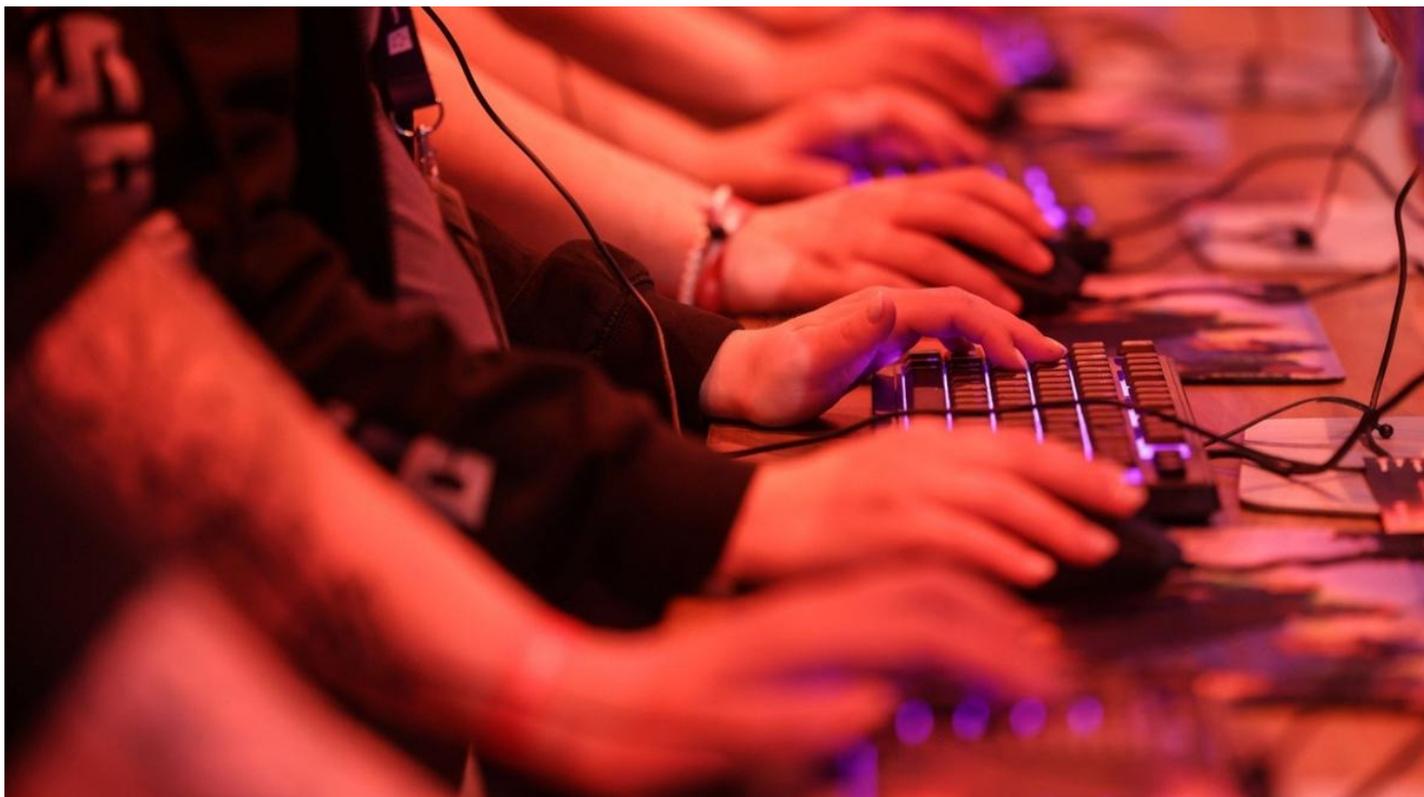


Фото: dpa / picture-alliance

14:37, 20 февраля 2026,

полную версию материала со всеми мультимедиа-элементами  
вы можете прочитать [по этой ссылке](#) или отсканировав QR-код →



С тех пор, когда в академической среде говорили о конце истории, конце идеологии и торжественно хоронили тоталитаризм, прошло уже довольно много времени — так много, что все эти теории и термины успели пройти круг и снова оказаться применимыми к сегодняшнему дню.

Параллельно с этим видеоигры постепенно превратились из маргинального развлечения в массовый культурный феномен, который стремительно проникает во все сферы, включая политику. На пересечении этих двух векторов — возрождения тоталитаризма и распространения видеоигр — возникает понятный вопрос: как игровой опыт изменяет наше восприятие власти и контроля?

Для начала уточним, что именно мы понимаем под тоталитаризмом. Это политическая система, которая целенаправленно разрушает агентность индивида. Агентность — в смысле способность человека совершать осмысленные поступки, влиять на свою жизнь и окружающую действительность. Ханна Арендт в «Истоках тоталитаризма» показывает, что ключевым механизмом в таком разрушении является атомизация общества, то есть распад социальных связей и превращение людей в изолированных индивидов.



Ханна Арендт. Источник: Википедия

Этот процесс начинается с распада классовой структуры общества: классы, несмотря на свое неравенство, предоставляли индивиду определенное место в социальной системе и чувство принадлежности, а их распад порождает хаос, то есть «массы». Арендт пишет:

«Главная черта человека массы не жестокость и отсталость, а его изоляция и нехватка нормальных социальных взаимоотношений».

Здесь важно прояснить то различие, которое проводит Арендт между изоляцией и одиночеством. Изоляция — это объективное положение, при котором человек не может действовать

совместно с другими, а одиночество — субъективное чувство покинутости, которое может возникать даже среди людей. Так вот, тоталитарные режимы опираются на изоляцию — и при этом доводят одиночество до состояния повседневной нормы для больших групп населения. Одиночество, как замечает Арендт, стало повседневным опытом масс в нашем веке.

Следующий этап становления тоталитарного режима — применение тотального террора. В отличие от террора как средства подавления оппозиции, тотальный террор становится принципом управления: его жертвами становятся не за конкретные действия, а произвольно, в соответствии с логикой идеологии. Это уничтожает саму идею осмысленного поступка: если наказание не связано с действием, то любое действие становится бессмысленным. В результате человек превращается в пассивный, лишенный воли элемент системы, который никак не может логически объяснить тот мир, в котором он живет, хоть и может его оправдать задним числом.

Видеоигры по своей структуре являются противоположностью описанной пассивности. Их главное свойство — интерактивность, необходимость активного участия в процессе, ведь именно за это мы и любим игры. Их исследователь Джанет Мюррей определяет агентность в цифровых средах как «способность совершать осмысленное действие и видеть результаты своих решений и выборов». Так что игрок изначально занимает позицию не наблюдателя, а активного агента, чьи решения реально имеют значение — хоть и в рамках игрового мира. Более того, без этих действий сам игровой мир не может реализоваться. Если в тоталитарной системе действия индивида бессмысленны и не влияют на результат, то в видеоигре влияние игрока является центральным условием функционирования системы. И поэтому, например, исследователи Мюрэль и Кроуфорд рассматривают видеоигры как форму современной политической агентности, где сам акт взаимодействия с

правилами может быть актом сопротивления жесткому контролю.



Фото: AP / TASS

Конкретным проявлением агентности в играх является осмысленный выбор (meaningful choice). Речь идет о таких игровых решениях, которые оказывают заметное и часто необратимое влияние на развитие сюжета, состояние игрового мира или отношения с персонажами. Например, в ролевой игре Disco Elysium игрок не только принимает сюжетные решения, но и постоянно выбирает, какие черты личности и навыки его персонажа будут развиваться. Внутренний диалог героя с различными своими чертами характера позволяет игроку экспериментировать с идентичностью в безопасном пространстве.

Но агентность в видеоиграх не является абсолютной и часто подвергается критике. Исследователи указывают на ее

ограниченный и предопределенный характер: скажем, Сара Станг отмечает, что видеоигры не предлагают бесконечно изменчивых сценариев, их возможности ограничены заранее прописанными разработчиками правилами и сюжетными ветками. Яркий пример насмешки над этой иллюзией — игра BioShock: в кульминационный момент персонаж, манипулировавший героем, раскрывает, что все его, казалось бы, самостоятельные действия были запрограммированы с помощью кодовой фразы «Будь так любезен» (would you kindly). Это работает как указание, что свобода выбора игрока до этого была фикцией.

Эта линия критики в целом довольно популярна: так, ученый Алек Чарльз называет видеоигры «псевдосценарными текстами» (faux-scriptible texts), создающими иллюзию смысла, власти и активного участия, а Доминик Арсено и Бернар Перрон вводят термин «интерреактивность» (interreactivity), чтобы описать процесс, в котором игрок не столько влияет на события, сколько реагирует на заранее заготовленные системой стимулы.

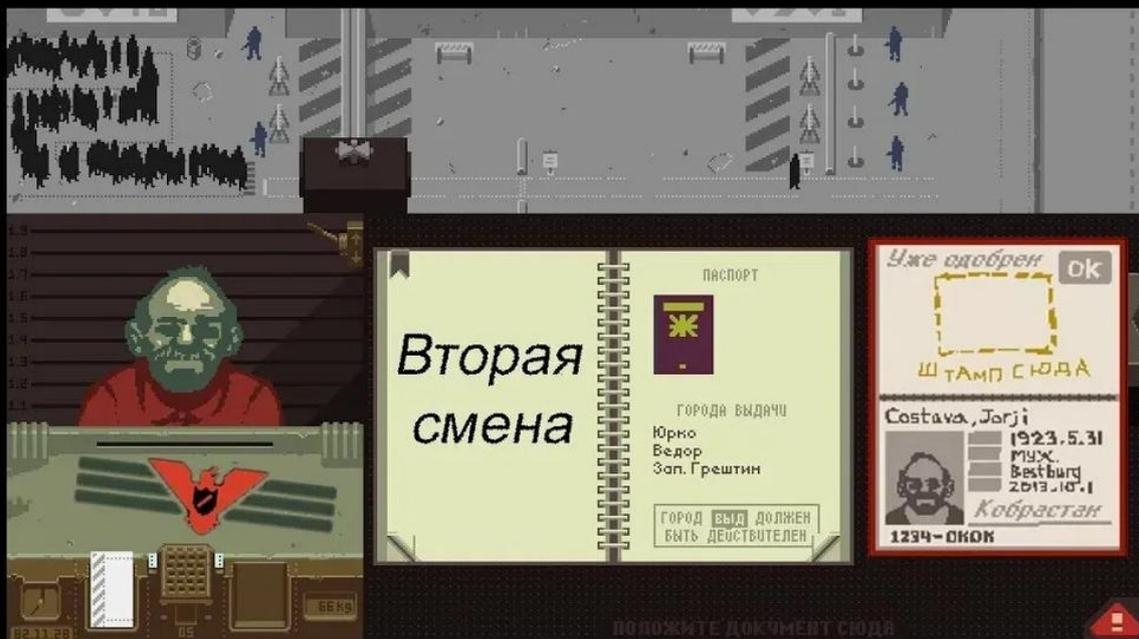
Но даже ограниченная агентность имеет ценность.

В условиях, когда тоталитарные практики стремятся полностью лишить человека опыта осмысленного действия, видеоигры предоставляют структурированное пространство для его симуляции и практики.

Иллюзия выбора в игре отличается от отсутствия этого выбора в реальности тем, что она основана на добровольном согласии игрока и предоставляет ему определенный, хотя и ограниченный, набор возможностей, и это контрастирует с

ситуацией, где возможности не предоставляются вообще, и даже осмысление мира вокруг жестко регулируется.

Стремясь реализовать самостоятельность игрока, разработчики игр прибегают к различным игровым механикам. Одна из наиболее значимых концепций в этом смысле — «процедурная риторика», предложенная Яном Богостом. Она описывает способность игровых процессов (правил, механик) выражать определенные аргументы и идеи (то есть игра убеждает не через текст или изображение, а через действие). В качестве примера можно вспомнить игру *Papers, Please* — в ней игрок выполняет роль инспектора на границе вымышленной тоталитарной страны Арстотцка. Механика состоит в проверке документов у мигрантов по все более сложному набору правил. В этом случае процедурная риторика передает абсурд и давление бюрократической системы, но в рамках этих строгих правил игрок регулярно сталкивается с моральным выбором: следовать инструкциям и отказать человеку с неполным пакетом документов или проявить сочувствие и пропустить его, рискуя получить штраф и ухудшить положение своей виртуальной семьи. Таким образом, игра не просто рассказывает о тоталитаризме, а моделирует ситуацию давления системы и возможность личного, пусть и рискованного, этического выбора внутри нее.



Игра «Papers, Please»

Виртуальные миры часто становятся платформами для коллективных действий, и истории известны случаи, когда игроки использовали игровые механики для выражения протеста. Например, в 2005 году в китайской онлайн-игре *Fantasy Westward Journey* около 100 тысяч игроков организовали виртуальный бунт, протестуя против блокировки аккаунта одного из участников. Они массово атаковали внутриигровые объекты и нарушали нормальный ход игры. А в *World of Warcraft* игроки в Китае в знак протеста против государственных ограничений на время игровых сессий организовывали акции, в которых множество персонажей одновременно совершали действия, ведущие к их смерти в игре. Так что, как видим, игровые сообщества способны координироваться и использовать предоставленные системой инструменты для коллективного протеста.

С этим качеством игр связано то, что в странах с авторитарными режимами видеоигры часто выполняют двойную функцию. С одной стороны, они служат легальным и контролируемым каналом для эскапизма, ухода от сложностей

реальной жизни в виртуальный мир, а с другой — могут превратиться в инструменты непрямого политического высказывания и даже сопротивления. Так, во время массовых протестов в Гонконге в 2019 году активисты создали несколько модификаций и самостоятельных игр: *Liberate Hong Kong* — VR-симулятор, позволяющий оказаться на улице среди протестующих, или *Revolution in Our Times*, где нужно принимать решения в условиях политического кризиса. Игроки *GTA V* координировали свои действия в онлайн-режиме, чтобы проводить виртуальные атаки на серверы, ассоциировавшиеся с игроками из материкового Китая, используя игровые механики как форму символического протеста. Другой показательный случай — скандал вокруг киберспортсмена Чун Нг Вай, известного как *Blitzchung*: во время постматчевого интервью в рамках официального турнира по игре *Hearthstone* он надел маску и выкрикнул лозунг в поддержку Гонконга. Компания *Blizzard Entertainment* оперативно отстранила его от соревнований и лишила призовых, и это было воспринято как акт цензуры и уступки давлению со стороны Китая, вызвало волну критики и бойкота со стороны международного игрового сообщества, продемонстрировав, как политические вопросы проникают в индустрию видеоигр и как сообщество может на это реагировать.

В ситуации, когда тоталитарные режимы снова занимают все больше пространства на карте мира, стремясь разрушить человеческую самостоятельность, саму возможность коллективного действия, да и просто всю нашу жизнь, видеоигры предлагают альтернативное пространство.

Это пространство позволяет практиковать, пусть, может быть, и в условной и ограниченной форме, навыки принятия решений, этического выбора, совместности действий и сопротивления внешнему давлению, предоставляя опыт свободы. Так что, несмотря на внутренние противоречия и критику, интерактивность видеоигр — важный культурный и социальный феномен. Не стоит, конечно, полагаться на видеоигры как на единственное спасение от тоталитаризма — но все-таки с видеоиграми жить нам становится немного легче.

**Евгений Гаврилин**