И. О. Истомин

Санкт-Петербургский государственный университет

ПРОДУКЦИЯ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ КАК ЭЛЕМЕНТ МЯГКОЙ СИЛЫ

Мягкая сила – это форма влияния, основанная на добровольном участии и заинтересованности сторон. Современная культура является инструментом мягкой силы в глобальных стратегических коммуникациях. Игровая индустрия – элемент современной культуры общества.

Видеоигры могут выступать глобальной коммуникацией в трёх основных направлениях:

1. Продукт и его элементы являются сообщением. «Braid» - основной посыл: цель не оправдывает средства.

2. Массовая коммуникация во внутриигровом пространстве. MMORPG-игры (World of Warcraft), где происходит кросскультурная массовая коммуникация между игроками для кооперации в решении игровых задач.

3. Коммуникационное поле вокруг игрового продукта в виде международных фестивалей, форумов, киберспортивных турниров. Например, ежегодный фестиваль «BlizzCon», посвящённый основным продуктам разработчика. Общая идея: «Blizzard объединяет людей». Сюда приезжают из разных стран мира семьями и компаниями. Для них игры Blizzard – возможность поддерживать связь с теми, кто далеко. В 2017 году фестиваль посетило более 35.000 человек.

Продукты игровой индустрии в качестве мягкой силы могут выполнять следующие функции:

1. Образовательная. Проецирование исторической достоверности для погружения в историю страны. Воспитание патриотизма и формирование мировоззрения. Накопление опыта путём интерактивного взаимодействия в виртуальном пространстве. Видеоигра «Bioshock Infinite» показывает последствия тяжёлого выбора в судьбе героя.

2. Консолидационная. Формирование игровых локальных и международных сообществ, лояльных к игровому продукту и стране-производителю.

3. Развлекательная. Отдых, психологическая и эмоциональная разрядка, социальное взаимодействие.

4. Самовыражение. Позволяет пережить уникальный опыт. Выражение личностного творческого потенциала с помощью игры.

Россия может использовать продукты игровой индустрии отечественного производства для формирования позитивного имиджа страны, создании лояльных иностранных сообществ и массовую трансляцию сообщения.