



УДК 070

DOI 10.52575/2712-7451-2026-45-2-280-290

EDN IJWLCQ

Роль процедурной риторики и геймерских сообществ в трансляции антироссийских установок среди молодёжи Литвы и Беларуси

¹ Хазанович М.В., ² Карпенко И.И., ³ Тихонович Е.В.

¹ Белгородский государственный технологический университет им. В.Г. Шухова
Россия, 308012, Белгород, ул. Костюкова, д. 46

² Белгородский государственный национальный исследовательский университет
Россия, 308015, г. Белгород, ул. Победы, д. 85

³ Белгородский университет кооперации, экономики и права
Россия, 308023, г. Белгород, ул. Садовая, д. 116а

Khazanovich.mikhail@mail.ru; Karpenkoirina@bsuedu.ru;
elena_tihonovich@list.ru

Аннотация. Процедурная риторика видеоигр является механизмом распространения политических нарративов в геймерских сообществах. Однако в фокусе исследований остаются преимущественно общие нарративы, тогда как процедурная риторика и пользовательские моды, транслирующие националистические идеи в Литве и Беларуси, изучены недостаточно. Это создаёт риск недооценки видеоигр как канала гибридного влияния на молодёжь Литвы и Беларуси – стран с общим историческим прошлым, но разным геополитическим настоящим, что формирует поле для антироссийских установок. Цель исследования – выявить особенности процедурной риторики в играх жанра глобальных стратегий и пользовательских модах и в дискуссиях игроков в социальных медиа, способствующие формированию антироссийских установок у литовской и белорусской молодёжи. Установлено, что агрессивный антироссийский дискурс активно усиливается через процедурные элементы геймплея и пользовательские модификации. Выявлены механизмы (бонусы за противостояние «русским культурным группам», сюжетные линии «освобождения от московского ига», моды, формирующие образ России как агрессора и др.) и нарративные конструкции, способствующие формированию антироссийских установок и исторической русофобии в молодёжной среде Литвы и Беларуси. Полученные результаты могут быть использованы для развития теории процедурной риторики, анализа гибридных угроз национальной безопасности и выработки мер противодействия деструктивному информационному воздействию в игровом пространстве.

Ключевые слова: процедурная риторика видеоигр, антироссийский нарратив, постсоветский национализм, Великое княжество Литовское, Интермариум, Crusader Kings III

Для цитирования: Хазанович М.В., Карпенко И.И., Тихонович Е.В. 2026. Роль процедурной риторики и геймерских сообществ в трансляции антироссийских установок среди молодёжи Литвы и Беларуси. *Вопросы журналистики, педагогики, языкознания*, 45(2): 280–290. DOI: 10.52575/2712-7451-2026-45-2-280-290 EDN: IJWLCQ

The Role of Procedural Rhetoric and Gamer Communities in the Disseminating of Anti-Russian Attitudes among Young People in Lithuania and Belarus

¹ Mikhail V. Khazanovich, ² Irina I. Karpenko, ³ Elena V. Tikhonovich

¹ Belgorod State Technological University named after V.G.Shukhov

46 Kostyukov St., Belgorod 308012, Russia

² Belgorod State National Research University

85 Pobeda St., Belgorod 308015, Russia

³ Belgorod University of Cooperation, Economics, and Law

116a Sadovaya St., Belgorod 308023, Russia

Khazanovich.mikhail@mail.ru; Karpenkoirina@bsuedu.ru;

elena_tikhonovich@list.ru

Abstract. The procedural rhetoric of video games is a mechanism for spreading political narratives in gaming communities. However, existing research focuses mainly on general narratives, while procedural rhetoric and custom mods that convey nationalist ideas in Lithuania and Belarus have not been studied enough. This creates the risk of underestimating video games as a channel of hybrid influence on the youth of Lithuania and Belarus, countries with a common historical past but different geopolitical present, which creates a field for anti-Russian attitudes. The purpose of the study is to identify the features of procedural rhetoric in global strategy games and user mods, as well as in player discussions on social media, which contribute to the formation of anti-Russian attitudes among Lithuanian and Belarusian youth. It has been established that aggressive anti-Russian discourse is actively enhanced through procedural gameplay elements and user modifications. The study reveals mechanisms (bonuses for opposing "Russian cultural groups", storylines of "liberation from the Moscow yoke", fashions shaping the image of Russia as an aggressor, etc.) and narrative constructions contributing to the formation of anti-Russian attitudes and historical Russophobia among the youth of Lithuania and Belarus. The results obtained can be used to develop the theory of procedural rhetoric, analyze hybrid threats to national security, and suggest measures to counter destructive information influence in the gaming space.

Keywords: procedural rhetoric of video games, anti-Russian narrative, post-Soviet nationalism, Grand Duchy of Lithuania, Intermarium, Crusader Kings III

For citation: Khazanovich M.V., Karpenko I.I., Tikhonovich E.V. 2026. The Role of Procedural Rhetoric and Gamer Communities in the Disseminating Anti-Russian Attitudes among Young People in Lithuania and Belarus. *Issues in Journalism Education, Linguistics*, 45(2): 280–290 (in Russian). DOI: 10.52575/2712-7451-2026-45-2-280-290 EDN: IJWLQC

Введение

В условиях деглобализации и информационной нестабильности видеоигры выполняют не только рекреационную функцию, но и являются каналом трансляции идеологических нарративов. Особую роль в этих процессах играют гранд-стратегии, где механики (procedural rhetoric) в силу своих особенностей формируют у игроков конкретную картину мира, «предлагая игроку не столько потреблять нарративы, сколько посредством вводимых разработчиками игровых процедур самому рассказывать истории (и Историю)» [Bogost, 2007; Черный, 2017].

В настоящее время в ряде постсоветских государств в контексте национализма транслируется идея Intermarium (Междуморья) [Kushnir, 2021], впервые провозглашенная главой Польского государства Ю. Пилсудским после Первой мировой войны в рамках Версальской системы как проект федеративного объединения государств Центрально-Восточной Европы от Балтийского до Чёрного моря. Основной целью Intermarium провозглашалось создание мощного геополитического блока, способного противостоять как германской, так и российской (впоследствии советской) экспансии. В современных



условиях, особенно после 2020–2022 гг., идея *Intermarium* обрела новую популярность в националистических дискурсах Литвы, Польши, Украины и Беларуси и агрессивно противостоит историческому российскому влиянию в регионе. Согласно опросу Европейского совета по международным отношениям (ECFR), среди респондентов десяти стран 66 % европейцев считают Россию враждебной страной (2023 г.)¹. Динамика роста антироссийских настроений отмечается исследователями с 2021 г., когда этот процент равнялся 35 %².

Если рассматривать проблему в мировой перспективе, то цифры еще более масштабные: «В ходе опроса, проведенного в 24 странах, мнение о России в подавляющем большинстве случаев негативное: в среднем 82% респондентов заявили о своем неблагоприятном мнении о стране, по сравнению с 15%, которые выразили положительное мнение»³. Лидерами среди опрошенных стран стали Польша (90%), Швеция (82%), Нидерланды (71%). На основании исследования Eurobarometer «большинство литовцев (83%) считают Россию угрозой европейской безопасности»⁴. Среди событий, которые стали толчком для усиления негативного отношения, выделяют присоединение Крыма к России [Pugačiauskas, 2017], проведение СВО на территории Украины.

Сегодня в Литве видеоигры активно используются для популяризации исторической информации и укрепления национальной безопасности. Главной целью является воспитание устойчивости к внешним информационным воздействиям и переосмысление истории. Посредством реализации гражданской инициативы в стране разрабатываются игры и модификации, где школьникам нужно проверять достоверность информации, например, уличая вымышленного «фейкового эксперта». Эти игры создаются при участии разработчиков, педагогов и даже военных⁵. В то же время в Литве появляются книги и исследования, посвященные тому, как видеоигры меняют мир, включая вопросы национальной идентичности и сопротивления [Schwartz, 2024; Didžgalvytė, 2025].

В 2017 году учеными из университетов Глазго и Кардиффа было проведено исследование, посвященное «образу врага» в 57 популярных на тот момент компьютерных играх [Valeriano, Nabel, 2016]. «Исследование показало, что в качестве врагов, агрессоров часто выступают русские, опережающие в этих пропагандистских штампах зомби, террористов и зловещих космических пришельцев-захватчиков. Исследователи отмечают, что такого рода приёмы формируют крайне шаблонное, негативное отношение к России, заставляют оценивать любую инициативу Москвы на международном поле как агрессию» [цит. по: Федорченко, 2018а, с. 73].

В российском научном дискурсе в последние годы мы также находим работы о влиянии компьютерных игр на политическое самосознание молодежи и ее социализацию. Особое место исследователи уделяют рассмотрению политической социализации молодежи посредством компьютерных игр, к примеру, Ли Юйкай анализирует роль компьютерных игр в формировании мировоззрения, коллективной идентичности и идеологических норм в условиях цифровизации [Ли, 2025].

¹ Опрос: Россию считают враждебной страной 66% европейцев // ERR. 17.03.2023. URL: <https://rus.err.ee/1608918524/opros-rossiju-schitajut-vrazhdebnoj-stranoj-66-evropejcev> (дата обращения: 04.06.2026)

² Там же.

³ Overall opinion of Russia // Pew Research Center. 20.07.2023. URL: <https://www.pewresearch.org/global/2023/07/10/overall-opinion-of-russia/> (дата обращения: 04.05.2026).

⁴ Цит. по: Vaišvilaitė-Braziulienė J. 83% of Lithuanians satisfied with their life – survey. 19.12.2024. URL: <https://www.delfi.lt/en/politics/83-of-lithuanians-satisfied-with-their-life-survey-120073517> (дата обращения: 04.05.2026).

⁵ Repeckaite D. In the existential fight against Russian disinformation, Baltic states are utilizing a variety of tools, including play // Brave new Europe, 08.10.2024. URL: <https://www.equaltimes.org/in-the-existential-fight-against?lang=en> (дата обращения: 04.06.2026).

Значимое место в научном дискурсе занимают работы, направленные на выявление социализирующего потенциала компьютерных игр на основе анализа сюжетов и игровых механик. Так, Асеева Т.А. и Асеева С.Ю. выделяют несколько групп компьютерных игр в зависимости от глубины осмысления игроком политической реальности: «игры, ориентированные на использование стереотипных образов и фокусирующиеся на эмоциональной составляющей обыденного политического сознания»; игры, требующие «углублённых знаний в различных сферах жизни общества, в том числе политической» и игры, «дающие возможность самостоятельной проектной деятельности и социального взаимодействия» (Асеева, 2024, с. 146).

Встречаются в отечественном научном дискурсе работы, направленные на выявление потенциала компьютерных игр в политическом просвещении и формировании национально-государственной идентичности молодёжи [Белов, 2025]. С.И. Белов экспериментально доказывает, что получение игрового опыта существенно увеличивает представление о предмете игры, что игра формирует у аудитории новые стереотипы восприятия предмета, эмоционально насыщенные сенсорные образы и реакции, что «свидетельствует о достаточно высоком уровне доверия к игровым нарративам. Полученные результаты подтверждают наличие у видеоигр существенного потенциала с точки зрения формирования национально-государственной идентичности и решения задач политического просвещения» [Белов, 2025].

Также в научном дискурсе уделяется внимание анализу политических нарративов в видеоиграх, которые используются в контексте методов политического кодирования, формирование «образа врага», пропаганды социальных и политических паттернов, стереотипизации, мифологизации (подмена исторических фактов историческими мифами), умолчания трансляции политического месседжа, метода «ложной аналогии» (сравнение советского и нацистского режимов). С. Н. Федорченко приходит к выводу, что «таргетированная пропаганда предлагает для геймеров готовую картину мира – как нужно относиться к истории конкретной страны, идеологии, партии, социальной группе» [Федорченко, 2018, с. 85]. К ряду подобных работ, критически оценивающих влияние на политическое самосознание игроков и развитие у них негативных навыков принятия решений через искажение исторических фактов, относятся исследования В. Б. Строганова и Беляева Д. А., Кутоманова С. А. и Резника С. В. Авторы приходят к выводу, что «сегодня видеоигры становятся вполне легитимной частью политически актуального пропагандистского дискурса. В их нарративах и процедурных практиках реализуются достаточно изощрённые технологии гражданской и боевой пропаганды» [Беляев, Кутоманов, Резник, 2021, с. 448].

Вместе с тем перечисленные работы носят обобщающий характер и не делают акцента на анализе процедурной риторики в современных популярных компьютерных играх.

Цель исследования состоит в выявлении особенностей процедурной риторики в гранд-стратегиях, а также в пользовательских модах, транслирующих постсоветские националистические нарративы, сосредоточенные на образе Великого княжества Литовского, и способствующих формированию антироссийских установок у литовской молодёжи.

Теоретическая основа исследования

Теоретической основой исследования является концепция процедурной риторики И. Богоста [Bogost, 2007], согласно которой компьютерные игры убеждают не через текст или изображение, а через правила и механики. Данная концепция дополнена идеями А. Гэллоуэя [Galloway, 2006], выявляющими, как алгоритмические системы игр навязывают модели власти и геополитического контроля, превращая procedural rhetoric в инструмент алгоритмического принуждения. Дополнительно привлечены работы В. Шислера [Šisler, 2016; Šisler, Pötzsch, 2019], рассмотревшего процедурную репрезентацию национальной памяти и религии в постсоциалистических играх, а также



исследования А. Чэпмена [Chapman, 2016], посвященные контрфактуальным историям в HOI4 и других гранд-стратегиях.

Теоретический аппарат исследования связан также с концепцией «мягкой силы» Дж. Ная [Nye, 2004], рассматривающей продвижение западных стратегий как культурный экспорт, и «резкой силы», где негосударственные акторы (моддеры, сообщества игроков) продвигают геополитические нарративы через создаваемый пользователями игровой контент.

Материалы и методы

Материалом исследования послужили игровые обновления, DLC и пользовательские моды 2022–2025 гг. в многопользовательских сетевых играх Europa Universalis IV, Crusader Kings III. Общее количество проанализированных модов составило 40 единиц.

Также в ходе исследования был проведён качественно-количественный контент-анализ 40 тематических обсуждений и 100 релевантных постов и комментариев на платформах Paradox Interactive Forums и Reddit (r/CrusaderKings, r/paradoxplaza, r/eu4) за период 2023–2025 гг.

Были проведены: функциональный анализ игровых модов с позиции трансляции политических нарративов; прагматический анализ мер по противодействию антироссийским установкам в компьютерных играх; контент-анализ для изучения содержания игровых модов на предмет выявления антироссийских нарративов и анализ комментариев в социальных медиа. В работе применялся метод сплошной выборки эмпирического материала, а также качественный и количественный анализ постов социальных сообществ игроков на форумах Paradox Interactive и Reddit.

Результаты и их обсуждение

Под антироссийским акцентом в рамках настоящего исследования понимается совокупность игровых механик, событий, нарративов и пользовательских интерпретаций, которые изображают Московское государство / Россию как главного противника или угрозу Великому княжеству Литовскому; предоставляют существенные игровые преимущества (бонусы к военной мощи, экономике, дипломатии) за завоевание и контроль территорий, относящихся к исторической Руси; способствуют формированию представления о «естественном» историческом доминировании Литвы над восточнославянскими территориями в противовес московской централизации. Такой акцент был выявлен в 65 % проанализированных материалов (в 27 из 40 обсуждений).

Одним из наиболее ярких примеров служит официальное миссионное дерево Великого княжества Литовского в Europa Universalis IV. Миссия Break Novgorod подчёркивает, что усиление московского влияния нарушает баланс сил в Восточной Европе, и отводит Литве роль противодействующей стороны.

Следующая ключевая миссия Campaign to Moscow ещё более усиливает данный вектор: даже с сильным Новгородом в качестве сдерживающей силы московиты остаются неприемлемой угрозой. Игроку ставится задача либо посадить ставленника Литвы на Московский престол, либо силой захватить Москву. Наградой за успешное подчинение московского центра служит временный, но значительный модификатор «Завоевание Руси» (Conquest of the Rus), действующий в течение 20 игровых лет. Он предоставляет –10 % к стоимости создания ядер (core-creation cost), то есть существенно снижает административные и ресурсные затраты на юридическое и управленческое освоение «завоёванных» русских земель, и –15 % к влиянию агрессивной экспансии (aggressive expansion impact), что заметно уменьшает международное дипломатическое и репутационное сопротивление дальнейшим завоеваниям в регионе).

Данные механики значительно облегчают дальнейшую экспансию на русские земли и снижают дипломатические и репутационные издержки. Аналогичный акцент присутствует

в популярных пользовательских модах, таких как More Bookmarks+, Duchies Expanded и балтийских оверхаулах (в частности, ACE's Baltic Revamp и субмодах). В этих модификациях литовские правители получают расширенные возможности для реформы веры Romuva (переход от Tribal government к Reformed Paganism), что даёт значимые бонусы к военной мощи, престижу и скорости конверсии при ведении войн против культурной группы Eastern, включающей московитов и другие русские княжества.

Как отмечает Черный С.Ю., гранд-стратегии позволяют игроку выступать не только потребителем, но и «соавтором» исторического нарратива [Черный, 2017]. Таким образом, можно предположить, что procedural rhetoric в сочетании с активностью геймерских сообществ способна создавать условия для трансляции исторических интерпретаций, которые могут влиять на формирование исторического сознания молодёжи.

Такая процедурная риторика действует на уровне самих правил игры, в частности успех военной кампании в игре напрямую вознаграждается за противостояние так называемым «угрозам» с Востока, а формирование сильного балтийского или балто-славянского государства игроки визуально интерпретируют как «восстановление исторической справедливости» и противостояние «ордам» с Востока, а формирование сильного балтийского или балто-славянского государства игроки визуально интерпретируют как предотвращение экспансии московитов: *As long as they're just Muscovy, they're not that bad. The thing you want to do is prevent them from forming Russia which gives them full throttle colonial expansion* («Пока это всего лишь Московское княжество, всё не так уж плохо. Ваша задача — помешать им сформировать Россию, что даст им возможность беспрепятственно расширять свои колониальные владения»). Например, в Europa universalis IV в треде про развитие Литвы игроки пишут: *Russian hordes, that would swarm you to death* («Русские орды, которые могут зарыть тебя численным преимуществом»). Данная цитата применялась в контексте, когда игрок проходил сюжетную ветку XV века, после присоединения Московским княжеством Новгорода, вследствие чего оно приобретало ощутимое численное преимущество. Необходимо отметить, что в обсуждениях Польши и Литвы такие советы (*prevent Muscovy from forming Russia* («Предотвратить образование России Московским княжеством»), *stop them from forming Russia* («помешать им сформировать Россию»), *prevent Russia forming* («Предотвратить формирование России») и т. п.) встречаются очень часто – в большинстве (60%) релевантных гайдов и тредов про стратегию против Московии. Это один из самых стандартных и повторяющихся советов.

В сообществах игроков кампании за Великое княжество Литовское часто сопровождаются комментариями, содержащими негативные оценки исторической роли России сопровождаются русофобскими комментариями (65% из проанализированных 100 постов), к примеру: *As a Lithuanian, we were in fact, not better off with Russia. It may seem weird in your perspective, but I don't like when my 200k of our population is sent to Siberia, women are raped, executions everywhere* («Как литовец, могу сказать, что мы точно не жили лучше с Россией. Возможно, с твоей точки зрения это звучит странно, но мне не нравится, когда 200 тысяч наших людей отправляют в Сибирь, насилуют женщин и повсюду идут казни» – перевод наш. – М.Х.)¹.

Аналогичная ситуация нами была выявлена и в модах Ruthenia и Break Novgorod. Контент-анализ игровых механик и нарративов в альтернативно-исторических модификациях для таких игр, как Europa Universalis IV и Crusader Kings III выявил устойчивый антироссийский (антимосковский) вектор в репрезентации восточнославянских государств. Он проявляется в предоставлении механических и нарративных преимуществ альтернативным центрам потенциального возрождения единого Русского государства (прежде всего Литве, Новгороду и Рутении) при выборе пути,

¹ Mechanical World. As a Lithuanian, we were in fact, not better off with Russia... // Reddit : r/eu4. 2024. URL: https://www.reddit.com/t/eu4/comments/1b3k2nn/who_said_poland_lithuania_and_russia_dont_get/ (accessed: April 27, 2026)



который противопоставлен московской централизации. Восточнославянские тегі (особенно с рутенской/белорусской/украинской культурой) получают значительные бонусы за «возрождение Киевской традиции». Это включает уникальные миссионные деревья с постоянными модификаторами на +15–25% к налоговым доходам, ману и военной мощи при контроле Киева и отказе от Московского пути объединения Руси. Формирование Ruthenia предоставляет перманентные претензии на русские земли с бонусами за «освобождение от московского деспотизма» (снижение агрессивной экспансии, бонусы к лояльности подданных). «Московский» путь, напротив, теряет эти эксклюзивные механики¹. Однако именно репрезентация Великого княжества Литовского выделяется фокусировкой на альянсах против русских культурных групп, что отличает её от нарративов более нейтрального характера. К нейтральным можно отнести, например, Богемию (Чехию) в *Europa Universalis IV*: миссионное дерево Богемии сосредоточено на внутренних религиозных конфликтах (гусизм), борьбе за влияние в Священной Римской империи, отношениях с Венгрией, Австрией и Польшей, Великим княжеством Литовским. Москва/Россия практически не фигурирует как главный враг или объект идеологической конфронтации. Богемия взаимодействует с восточными акторами в основном через прагматические династические, торговые или военные союзы в рамках общеевропейского баланса сил. Но тем не менее ярко выраженный антимосковский акцент присутствует в 78% тематических веток, модификаций и обсуждений, связанных с Великим княжеством Литовским. Так, например, в миссионном дереве Великого княжества Литовского в *Europa Universalis IV* в миссии *Break Novgorod* указывается, что продвижение московского влияния может существенно нарушить «справедливое» соотношение сил среди восточно-европейских государств и что игрок должен поспособствовать в борьбе с Москвой союзникам Великого княжества Литовского – Новгородской республике. Также в миссионном дереве акцентируются постоянные претензии со стороны Литвы на ключевые московитские регионы, такие как Владимир и Москва.

Проведенный анализ процедурных риторик показал, что цифровые игры выступают каналом трансляции постсоветского национализма, требующим внимания как исследователей, так и специалистов по медиабезопасности, поскольку содержат негативный нарратив, который может формировать русофобию в соседних странах.

Таким образом, в процедурной риторике гранд-стратегий и активности геймерских сообществ в 2022–2025 гг. реализуются механизмы трансляции постсоветского национализма и формирование антироссийских установок среди литовской молодёжи. Репрезентация Великого княжества Литовского в *Crusader Kings III* и подобных проектах демонстрирует, как развлекательный контент может выступать инструментом «мягкой» информационной борьбы. Дальнейшие исследования должны учитывать этот феномен при анализе медиабезопасности в цифровой среде.

Для более полного понимания механизма воздействия антироссийских нарративов на молодёжь, играющую в компьютерные игры, целесообразно провести сравнение с аналогичными феноменами, которые используются недружественными странами. Подобная процедурная риторика активно используется в пользовательских модах к историческим гранд-стратегиям *Paradox Interactive*. В частности, украинские моды для таких игр, как *Hearts of Iron IV* и *Crusader Kings III* нередко акцентируют темы так называемой независимости от Москвы и героизации разного рода вариантов сценариев отделения Киевской Руси от русского мира, тогда как нарративы из Польши в игре *Europa Universalis IV* отчетливо продвигают образ Речи Посполитой как доминирующей региональной силы, минимизируя российское влияние и подчёркивая цивилизаторскую роль Запада. Рассмотренные факты и примеры со всей очевидностью иллюстрируют, как

¹ Legacy of Rus': мод для *Europa Universalis IV*. 2026. Paradox Mods. STEAM, URL: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=3680340621> (accessed: April 27, 2026); Baptism of Rus: мод для *Crusader Kings III*. 2023. – URL: <https://steamcommunity.com/workshop/filedetails/?id=3108225018> (accessed: April 27, 2026).

механики и алгоритмы гранд-стратегий превращаются в площадку для построения и трансляции геополитических и исторических установок, где игрок выступает не только потребителем, но и становится «соавтором» исторического нарратива.

Перспективы использования результатов

На основе проведённого анализа можно выделить несколько направлений использования полученных результатов.

Во-первых, профильные ведомства, в том числе структуры, ответственные за информационную безопасность и мониторинг цифрового пространства, могут организовать системный мониторинг пользовательских модов, DLC-обновлений и закрытых геймерских сообществ в таких играх, как *Crusader Kings III*, *Europa Universalis IV*, *Hearts of Iron IV*, и в других подобных проектах, что позволит своевременно выявлять моды с выраженным антироссийским акцентом, к примеру, пути *Intermarium* и *Romuva*-механики, и принимать превентивные меры для ограничения их стремительного распространения на российских и зарубежных дружественных платформах.

Во-вторых, возможно развитие пользовательского контента и модов для исторических видеоигр, которые могут указать на существующие общие восточнославянские культурные и религиозные корни, династические связи Гедиминовичей с Рюриковичами, а также возможные сценарии более тесной интеграции Великого княжества Литовского в евразийское пространство. Такие моды и пользовательские сценарии, опираясь на мультимодальную семиотику и процедурную риторику видеоигр, способны создавать насыщенную развлекательно-образовательную среду, способствующую формированию целостного представления об истории региона и стимулирующую дополнительное самообразование игроков [Беляев и др., 2025].

В-третьих, эффективной формой работы с молодёжью могут стать просветительские проекты, ориентированные на геймерскую аудиторию: исторические подкасты, документальные видео и интерактивные ролики на платформах VK, RUTUBE, где Великое княжество Литовское представлено не как антироссийский «щит Европы», а как неотъемлемая часть общей восточнославянской истории. Такие материалы, опираясь на анализ молодёжных дискурсов и устойчивых нравственных идеалов русской культуры (в том числе представлений о соединении добра и зла), могут интегрироваться с игровыми механиками (например, через летсплеи (форматы видеоконтента, в которых игрок проходит игру, комментируя свои действия в реальном времени. В контексте исследования подразумевается использование летсплеев с комментариями профессиональных историков для просветительских целей) с комментариями историков) и способствовать формированию устойчивого исторического самосознания и способности противостоять деструктивным нарративам [Бубнова, Горохова, 2025]. В долгосрочной перспективе возможно создание отечественных исторических гранд-стратегий, которые смогли бы обеспечить устойчивую конкуренцию продукции Paradox Interactive в таких аспектах, как глубина процедурной риторики и культурной привлекательности.

В отечественном сегменте необходимо активно внедрять в информационном и культурном пространстве соответствующую медиапродукцию, в том числе развивая собственные моды и пользовательский контент, отражающие объективный взгляд на историю Восточной Европы, и «добиться внешне убедительного и непротиворечивого, с точки зрения исторической логики, моделирования сложных процессов...» [Черный, 2017, с. 94].

Заключение

Проведённое исследование, направленное на выявление особенностей процедурной риторики в гранд-стратегиях и пользовательских модах, транслирующих постсоветские националистические нарративы, сосредоточенные на образе Великого княжества Литовского, и способствующих формированию антироссийских установок у литовской



молодёжи, позволило достичь поставленной цели и получить результаты, имеющие мультимодальную и междисциплинарную ценность.

Контент-анализ показал, что процедурная риторика в сочетании с активностью геймерских сообществ создаёт благоприятные условия для трансляции исторических интерпретаций. В модах к указанным играм активно продвигаются нарративы «Интермариума», возвеличивания Великого княжества Литовского и формирования образа России как извечного агрессора.

Процедурная риторика реализуется через:

1. *Игровые механики*: бонусная система за противостояние русским культурным группам; снижение стоимости создания ядер при завоевании русских территорий; преимущества при выборе антимосковского пути развития; модификаторы на временное усиление при завоевании русских земель; уменьшение дипломатического давления при экспансии на восток; механики реформы веры, дающие бонусы при противостоянии с восточнославянскими государствами и «освобождения от московского деспотизма».

2. *Нарративные конструкции*: миссионные деревья, где Россия представлена как главная угроза; сюжетные линии об «освобождении» от московского влияния; исторические нарративы о «естественном» доминировании Литвы над восточнославянскими территориями; контент пользовательских модов, продвигающий идею противостояния с Россией.

3. *Социальные механизмы*: дискуссионные площадки в игровых сообществах, где формируется негативный образ России; пользовательский контент (моды), усиливающий антироссийскую риторику, игровые сообщества, транслирующие русофобские настроения.

В работе показано, что процедурная риторика гранд-стратегий выступает не просто средством развлечения, но и каналом трансляции геополитических нарративов. Выявлен устойчивый антироссийский (антимосковский) акцент в репрезентации восточнославянских государств, особенно ярко выраженный в материалах, связанных с Великим княжеством Литовским. Конкретные процедурные механики – такие как миссии Break Novgorod и Campaign to Moscow, бонусы Conquest of the Rus, а также модификаторы в пользовательских модах могут формировать у игрока образ Московского государства как главной угрозы, которую необходимо нейтрализовать, и вознаграждают за территориальную экспансию на восток. Эти механики, как показал анализ игровых сообществ, сопровождаются русофобскими комментариями, где исторические отношения с Россией интерпретируются исключительно в негативном ключе.

Теоретическая значимость работы состоит в расширении концепции процедурной риторики применительно к жанру гранд-стратегий, а также в интеграции этой концепции с идеями об алгоритмическом принуждении и исследованиями постсоциалистических игр.

Эмпирически подтверждено, что видеоигры являются не только рекреационным, но и социализирующим институтом, способным влиять на политическое самосознание молодёжи через «соавторство» исторического нарратива. Работа вносит вклад в изучение «жёсткой силы» (sharp power) негосударственных акторов (моддеров) и демонстрирует, как развлекательный контент может служить инструментом «мягкой» информационной борьбы.

В контексте проведенного исследования перспективными представляются:

1) сравнительный анализ процедурной риторики в модах разных постсоветских стран (Польша, Украина, Беларусь) для выявления общих и специфических нарративных паттернов;

2) экспериментальные исследования (например, с контрольной группой) для прямой оценки влияния игровых механик на исторические представления и аттитуды молодёжи;

3) анализ других жанров видеоигр (шутеры, стратегии реального времени, RPG) на предмет трансляции антироссийских нарративов.

Список литературы

- Асеева Т.А., Асеев С.Ю. 2024. Недетские игры в песочнице: роль игрового контента в политической социализации школьников. *Политическая наука*, 4: 146–167.
- Белов С. И. 2025. Потенциал видеоигр в политическом просвещении и формировании национально-государственной идентичности молодежи. *Электронный научно-образовательный журнал «История»*, 16(1). DOI: 10.18254/S207987840032734-6.
- Беляев Д.А., Задворнов А.Н., Хайруллин А.Г., Шайсултанова Э.И. 2025. Художественно-эстетическая феноменология видеоигр: мультимодальная семиотика и образовательные возможности. *Перспективы науки и образования*, 2(74): 585–599. DOI: 10.32744/pse.2025.2.37
- Беляев Д. А., Кутومانов С. А., Резник, С. В. 2021. Стратегии пропаганды в видеоиграх: практики и актуальные темы. *NOMOTHETIKA: Философия. Социология. Право*, 46(3): 443–450. DOI: 10.52575/2712-746X-2021-46-3-443-450.
- Бубнова И.А., Горохова Д.В. 2025. Как связаны добро и зло, или Меняется ли нравственный идеал русской культуры? *Политическая лингвистика*, 2(110): 25–31.
- Ли Ю. 2025. Видеоигры как инструмент формирования политического восприятия в цифровую эпоху. *Litera*, 9: 21–37. DOI: 10.25136/2409-8698.2025.9.75746.
- Федорченко С.Н. 2018. Политические технологии в компьютерных играх как новый формат информационного воздействия. *Информационные войны*, 4(48): 85–97.
- Федорченко С.Н. 2018а. Computer Game Studies как новая область политологии *Обозреватель*, 9(344): 70–85.
- Черный С.Ю. 2017. Конструирование прошлого в видеоиграх: игрок как потребитель и соавтор исторического нарратива (проект "Europa Universalis IV"). *Шаги/Steps*, 3(2): 77–97.
- Bogost I. 2007. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA, MIT Press, 463 p.
- Chapman A. 2016. *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York, NY, Routledge, Taylor & Francis Group, 290 p.
- Didžgalvytė M. 2024. *Videožaidimai keičia pasaulį. Kas laimi?* London and New York: Verso Books. 304 p.
- Galloway A.R. 2006. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 143 p.
- Pugačiauskas V. 2017. Lithuania's Images in Russian Mass Media after the Annexation of Crimea. *Lith. Annu. Strat. Rev.* 15: 101–118, DOI: <https://doi.org/10.1515/lasr-2017-0005>.
- Schwartz M., Weller N. 2024. *Appropriating History: The Soviet Past in Belarusian, Russian and Ukrainian Popular Culture*. Bielefeld : transcript Verlag. 319 p.
- Šisler V. 2016. Contested Memories of War in Czechoslovakia 38-89: Assassination: Designing a Serious Game on Contemporary History. *Game Studies*, 16(2). URL: <https://gamestudies.org/1602/articles/sisler> (accessed: March 22, 2026).
- Šisler V., Pötzsch H. 2019. Playing Cultural Memory: Framing History in Call of Duty: Black Ops and Czechoslovakia 38-89: Assassination. *Games and Culture*, 14(1). DOI: 10.1177/1555412016638603
- Kushnir O. 2021. The Intermarium As a Pivotal Geopolitical Buzzword. *East/West: Journal of Ukrainian Studies*, 8(2): 8–26. DOI: 10.21226/ewjus448
- Nye J.S. 2004. *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. New York, PublicAffairs, 206 p.
- Valeriano B., Habel Ph. 2016. Who Are the Enemies? The Visual Framing of Enemies in Digital Games // *International Studies Review*. 18(3).

References

- Aseeva T.A., Aseev S.Yu. 2024. Adult Games in the Sandbox: The Role of Game Content in the Political Socialization of Schoolchildren. *Political Science*, 4: 146–167. (in Russian) DOI: 10.31249/poln/2024.04.06.
- Belov S.I. 2025. The Potential of Video Games in Political Education and the Formation of National and State Identity of Young People. *Electronic Scientific and Educational Journal "History"*, 16(1). (in Russian) DOI: 10.18254/S207987840032734-6.
- Belyaev D.A., Zadvornov A.N., Hairullin A.G., Shajsultanova E.I. 2025. Artistic and aesthetic phenomenology of video games: multimodal semiotics and educational potential. *Perspectives of Science and Education*, 2(74): 585–599 (in Russian). DOI: 10.32744/pse.2025.2.37
- Belyaev D.A., Kutomanov S.A., Reznik S.V. 2021. Propaganda strategies in video games: practices and current topics. *NOMOTHETIKA: Philosophy. Sociology. Law*, 46(3): 443–450. (in Russian). DOI: 10.52575/2712-746X-2021-46-3-443-450.



- Bubnova I.A., Gorokhova D.V. 2025. The Relationship between the Good and the Evil, or Has the Moral Ideal of Russian Culture Changed? *Political Linguistics*, 2(110): 25–31 (in Russian).
- Ryabova E.L., Ternovaya L.O. 2025. Non-verbal communication in politics: a semiotic analysis of the gestures of politicians and government officials. *Ehtnosotsium i mezhnatsional'naya kul'tura*, 10(208): 20–28.
- Chernyi S.Yu. 2017. Constructing the past in video games: the player as consumer and co-author of historical narratives in “Europa universalis IV”. *Shagi/Steps*, 3(2): 77–97 (in Russian).
- Bogost I. 2007. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA, MIT Press, 463 p.
- Chapman A. 2016. *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York, NY, Routledge, Taylor & Francis Group, 290 p.
- Didžgalvytė M. 2024. *Videožaidimai keičia pasaulį. Kas laimi?* London and New York: Verso Books. 304 p.
- Galloway A.R. 2006. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 143 p.
- Pugačiauskas V. 2017. Lithuania's Images in Russian Mass Media after the Annexation of Crimea. *Lith. Annu. Strat. Rev.* 15: 101–118, DOI: <https://doi.org/10.1515/lasr-2017-0005>.
- Li Y. 2025. Video Games as a Tool for Shaping Political Perceptions in the Digital Age. *Litera*. 9: 21–37. (in Russian). DOI: 10.25136/2409-8698.2025.9.75746.
- Schwartz M., Weller N. 2024. *Appropriating History: The Soviet Past in Belarusian, Russian and Ukrainian Popular Culture*. Bielefeld: transcript Verlag. 319 p.
- Šisler V. 2016. Contested Memories of War in Czechoslovakia 38–89: Assassination: Designing a Serious Game on Contemporary History. *Game Studies*, 16(2). URL: <https://gamestudies.org/1602/articles/sisler> (accessed: March 22, 2026).
- Šisler V., Pötzsch H. 2019. Playing Cultural Memory: Framing History in Call of Duty: Black Ops and Czechoslovakia 38–89: Assassination. *Games and Culture*, 14(1). DOI: 10.1177/1555412016638603
- Kushnir O. 2021. The Intermarium As a Pivotal Geopolitical Buzzword. *East/West: Journal of Ukrainian Studies*, 8(2): 8–26. DOI: 10.21226/ewjus448
- Nye J.S. 2004. *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. New York, PublicAffairs, 206 p.

Конфликт интересов: о потенциальном конфликте интересов не сообщалось.

Conflict of interest: no potential conflict of interest related to this article was reported.

Поступила в редакцию 20.03.2026

Поступила после рецензирования 01.05.2026

Принята к публикации 25.05.2026

Received March 20, 2026

Revised May 01, 2026

Accepted May 25, 2026

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

Хазанович Михаил Викторович, преподаватель истории Колледжа высоких технологий БГТУ им. Шухова, г. Белгород, Россия.

Карпенко Ирина Ивановна, доктор филологических наук, профессор кафедры журналистики института общественных наук и массовых коммуникаций, Белгородский государственный национальный исследовательский университет, г. Белгород, Россия.

Тихонович Елена Викторовна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры иностранных языков, Белгородский университет кооперации, экономики и права, г. Белгород, Россия.

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Mikhail V. Khazanovich, History Teacher at the College of High Technologies of Belgorod State Technological University named after V.G. Shukhov, Belgorod, Russia.

Irina I. Karpenko, Doctor of Philology, Professor of the Department of Journalism of the Institute of Social Sciences and Mass Communications, Belgorod State National Research University, Belgorod, Russia.

Elena V. Tikhonovich, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor of the Department of Foreign Languages, Belgorod University of Cooperation, Economics and Law, Belgorod, Russia.