

## РАЗДЕЛ 3. ЯЗЫК — ПОЛИТИКА — КУЛЬТУРА

УДК 81'42:81'38:81'27

ББК Ш105.51+Ш105.55+Ш100.621

ГСНТИ 16.31.02; 15.21.45; 19.21.11

Код ВАК 10.02.19

К. А. Демин, И. Н. Пушкарева, Ю. Р. Тагильцева  
Екатеринбург, Россия

### КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ ВОЕННОГО ЖАНРА КАК ЭЛЕМЕНТ ПРОПАГАНДЫ В ИНФОРМАЦИОННОЙ ВОЙНЕ РОССИИ И США

**АННОТАЦИЯ.** Проблема противостояния между Россией и США актуальна и сегодня. Ряд политологов (как отечественных, так и зарубежных) отмечают, что Россия и США находятся в состоянии «новой холодной войны». Главная составляющая холодной войны — идеологическая борьба. На сегодняшний момент значительный перевес в ведении информационного противоборства находится на стороне США. Главную роль в этом сыграло развитие информационных технологий, которые ответственные за пропаганду американские ведомства активно внедряли в свою деятельность. В свете развития компьютерных технологий и доступности российской молодежи информационной среды, формируемой по правилам, созданным преимущественно западными специалистами, авторы статьи поднимают проблему использования компьютерных игр военного жанра в качестве средства пропаганды. С выходом в 1998 г. художественного фильма «Спасти рядового Райана» («Saving private Ryan») начался новый виток обращения к тематике Второй мировой войны в искусстве. К 2002 г. вычислительные возможности компьютеров достигли еще более высокого уровня. Тогда разработчики компании «2015 Inc.» выпустили первую игру, которая по зрелищности не уступала вышеуказанному фильму. Игра называлась «Медаль за отвагу. Нападение союзников» (Medal of honor: Allied assault) и поворяла сюжет картины «Спасти рядового Райана» в части, касающейся высадки армии США в Нормандии. Рост количества выпущенных игр, объединенных единным замыслом — тенденциозным освещением роли России в мировой истории как агрессора — указывает на то, что это целенаправленная работа специально созданных в структуре ВС США органов по связям с иностранной общественностью. Также подчеркивается необходимость активизации идеологической работы на этом направлении в России.

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:** противостояние; идеологическая борьба; информационная война; Интернет; компьютерные игры военного жанра; пропаганда.

**СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:** Демин Константин Андреевич, сотрудник Управления ФСБ РФ по Свердловской области; 620014, г. Екатеринбург, ул. Вайнера, д. 4; e-mail: konstantino.d@narod.ru.

**СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:** Пушкарева Инна Николаевна, кандидат биологических наук, доцент, зав. кафедрой теоретических основ физического воспитания, Уральский государственный педагогический университет; 620017, г. Екатеринбург, пр-т Космонавтов, 26, к. 257; e-mail: inna.ru.80@mail.ru.

**СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:** Тагильцева Юлия Ринатовна, кандидат филологических наук, доцент кафедры рекламы и связей с общественностью, Уральский государственный педагогический университет; 620017, г. Екатеринбург, пр-т Космонавтов, 26, к. 149; e-mail: jennifer1979@yandex.ru.

Геополитическое противостояние Востока и Запада существовало всегда. Но на протяжении XX в., согласно политической концепции А. Дугина, оно было выражено в перманентной борьбе между основными идеологиями: либерализмом, социализмом и фашизмом [Дугин]. Первым ключевым историческим событием, испытавшим на прочность эти политические взгляды, стала Вторая мировая война, по итогам которой фашистская идеология в лице Германии потерпела поражение. Вторым — так называемая «холодная война», по итогам которой поражение потерпел социализм в лице СССР. При этом США, опираясь на либеральную систему ценностей в политике и экономике (внутренней и внешней), одержали победу в обеих войнах. В первом случае вместе с СССР, а во втором случае уже над СССР.

Таким образом, победившей системой взглядов на социальную действительность стал либерализм. Его олицетворением считается западный мир во главе с официальным Вашингтоном. А Россия, как преемник СССР — государства, не только победивше-

го фашизм, но и определявшего политику стран Центрально-Восточной Европы во второй половине XX в., вынуждена выстраивать новую идеологию на основе либеральных идей, источником которых является главным образом США.

По мнению А. Дугина, «США победили в „холодной войне“ не потому, что накопили больше потенциала и вырвались в технологическом соревновании, но потому, что основались на либеральной идеологии, доказавшей свою техническую состоятельность, и свою историческую правоту в войне, подводящей баланс Нового времени» [Дугин].

Противостояние между Россией и США актуально и сегодня. На это указывают конкретные факты: разжигание цветных революций в СНГ и санкционная политика Запада с целью подорвать геополитический вес официальной Москвы на постсоветском пространстве.

Ряд политологов, как отечественных (например, С. Караганов), так и американских (Р. Левголд) отмечают, что Россия и

Статья написана в рамках работы по гранту Российского фонда фундаментальных наук (проект № 16-29-09512 «Интернет как инструмент формирования психологической готовности молодежи к экстремистскому поведению»).

© Демин К. А., Пушкарева И. Н., Тагильцева Ю. Р., 2016

США находятся в состоянии «новой холодной войны» [Росбалт 2014; Голос Америки 2014]. Другие политологи (А. Коэн, М. Кофман, К. Мартен, К. Сейвиц) утверждают, что война выдумана российским политологическим сообществом и действующей властной элитой. При этом они делают оговорку, что политический истеблишмент как в России, так и в США надеется на возвращение холодной войны, так как можно будет оправданно перейти к логике конфронтации [Сучков 2016]. На недавнем форуме экспертов НАТО, проходившем 8—9 июля в Варшаве, генеральный секретарь Йенс Столтенберг подтвердил существующие опасения по поводу начала новой холодной войны «и выразил консолидированное мнение военных кругов альянса, заявив, что она ушла в историю и должна там остаться» [Росбалт 2016].

Несмотря на различные точки зрения, специалисты сходятся в одном: новый конфликт возможен, и как бы сильно этого не хотелось его потенциальным участникам, скорее всего, это единственный путь разрешения сложившихся международных разногласий.

Главная составляющая холодной войны — идеологическая борьба. Раньше она шла между капиталистическим (либеральным) и коммунистическим (социалистическим) политическими режимами, теперь принимает иные формы из-за отсутствия в России государственной идеологии. С учетом победы в предыдущей войне Запада новая холодная война развернется на родном и понятном для США поле, по правилам, принимаемым Россией, с использованием технологий «мягкой силы».

Известно, что сущность холодной войны по причине взаимного ядерного сдерживания обеих стран имела культурный характер, главную роль в противостоянии сыграли различные фонды, управлявшие культурным фронтом на Западе, действовавшие под предлогом свободы выражения и определявшие «холодную войну» как «битву за человеческие умы». Для этого они располагали целым арсеналом: журналами, книгами, конференциями, семинарами, выставками, концертами, престижными премиями [Стонор-Сондерс 2014: 1, 9]. В XXI в. этот сценарий повторится лишь с некоторыми новыми нюансами: арсенал средств воздействия пополнится среди прочего и компьютерными играми (преимущественно военного жанра), а так называемое противостояние на бумаге перейдет в сетевую сферу.

Работ, дающих оценку результатам воздействия пропаганды через компьютерные игры на массовое сознание, в том числе мо-

лодежи, в печати не встречается. Но ближайшую аналогию по эффективности влияния можно провести с кино и литературой, так как игра является синтезом этих двух форм искусства. С одной стороны, игрок, как в кино, глядя в экран монитора, наблюдает за определенным действием, происходящим по сценарию, с другой — как в литературе, предпринимает действия: словно переворачивая страницы книги, он продвигает героя по сюжетной линии, форссируя неинтересные места или дальше оставаясь в более увлекательных местах.

К началу XX в. эффективным средством пропаганды продолжала оставаться книга. Существовавшая в то время система цензуры подтверждает это утверждение. Однако недавно возникшему кинематографу еще предстояло доказать свою эффективность. Оба средства пропаганды в полной мере использовал В. И. Ленин. Еще в феврале 1919 г. в проекте программы Российской коммунистической партии большевиков в качестве одной из основных задач в период подготовки условий, делающих возможным полное осуществление коммунизма, им была обозначена необходимость «устройства библиотек... и кинематографов в целях расширения пропаганды» [Ленин 1963: 96]. Уже в 1922 г. Народному комиссариату просвещения В. И. Лениным были даны директивы, в соответствии с которыми в РСФСР необходимо было демонстрировать пропагандистские фильмы о жизни народов капиталистических стран, посвященные колониальной политике Англии в Индии, голодающим в Берлине и т. п. [Ленин 1964: 360]. Аналогичная ситуация обстояла и с развитием системы библиотек в Советской России. Изложенные В. И. Лениным идеи о развитии кинематографа и библиотечного дела поддерживались советской властью и после его смерти, что благоприятным образом сказалось на распространении коммунистических идей не только внутри СССР, но и за его пределами.

В 1950—1960-х гг. на волне популярности коммунистических идей на Западе Вашингтон принял конкретные меры, направленные на нейтрализацию «красной угрозы». В частности, была создана программа «воинствующей свободы», воплощением которой стали голливудские фильмы и литературные произведения молодых в то время писателей. Также была запущена программа книгоиздательства, которую курировало Центральное разведывательное управление, с целью добиваться издания идеологически правильных книг и их распространения за рубежом без раскрытия вмешательства

со стороны США. Эти программы субсидировались из бюджета независимо от рентабельности [Стонор-Сондерс 2014: 6].

Постепенно значительный перевес в ведении информационного противоборства оказался на стороне США. Главную роль в этом сыграло развитие информационных технологий, которые ответственные за пропаганду американские ведомства активно внедряли в свою деятельность.

Начиная с 1970-х гг. широко популярными становятся персональные компьютеры (далее ПК), которые стали использовать не только для работы с документацией или программирования, но и для компьютерных игр. Однако из-за дороговизны ПК большее распространение получили игровые видеоприставки, имевшие исключительно игровую функцию. На этом этапе, если в играх и прослеживался политический окрас, то он был обусловлен скорее взглядами разработчиков, нежели распоряжениями институтов пропаганды.

Ситуация изменилась после распада Советского Союза и принятия Конституции России в 1993 г. За двадцатилетний промежуток времени игровая культура претерпела значительные изменения. Флагманом в этой нише продолжали оставаться США, так как в СССР не велось хоть сколько-нибудь значимых работ в данном направлении. В период с 1990-х по 2010-е гг. изменился не только облик игр, но и так называемый игровой процесс (gameplay): они стали более реалистичными, благодаря совершенствованию графических технологий достигнув уровня кино, и более интересными за счет усложнения сюжетной линии до уровня художественного произведения. Игрок стал не просто проводить время за увлекательным действом, он стал буквально вживаться в роль и сопереживать своему компьютерному герою.

Что касается военного жанра, то здесь стоит отметить рубеж, за которым игры перестали быть просто развлечением, а превратились в средство пропаганды.

С выходом в 1998 г. художественного кинофильма «Спасти рядового Райана» (*Saving private Ryan*) начался новый виток обращения к тематике Второй мировой войны в искусстве. В первую очередь это связано с беспрецедентной реалистичностью фильма, в который погружался зритель: детально проработанные батальные сцены взятия немецких укреплений американскими солдатами, взрывы снарядов и на метры разбросанные разорванные тела с еще пульсирующими конечностями. Ужасающая картина, созданная С. Спилбергом, заставляла поверить в происходящее безоговорочно. К 2002 г. вычислительные возможно-

сти компьютеров достигли еще более высокого уровня. Тогда разработчики компании «2015 Inc.» выпустили первую игру, которая по зрелищности не уступала вышеуказанному фильму. Игра называлась «Медаль за отвагу. Нападение союзников» (*Medal of honor: Allied assault*) и повторяла сюжет картины «Спасти рядового Райана» в части, касающейся высадки армии США в Нормандии. Как и фильм, игра получила широкое распространение, а в среде российских подростков стала культовой. На протяжении шести миссий игроку в роли лейтенанта американской армии предлагалось пройти по театрам боевых действий в Алжире, Норвегии, Франции и Германии. В ходе развития сюжета зрителю неоднократно демонстрировался героизм американских солдат, освобождающих Европу от нацистской Германии, и ничего не сообщалось о вкладе советской армии в мировую победу над фашизмом. Достойного ответа со стороны российской культурной среды не последовало. В первую очередь не из-за отсутствия аналогичных студий, занятых разработкой компьютерных игр, а скорее из-за отсутствия государственной инициативы.

На волне популярности этой игры разработчики предложили поклонникам данного жанра целый острожетный «военно-исторический сериал», состоящий из 16 игр, последняя из которых вышла в 2012 г. [Игромания]. В каждом из случаев игроку предлагалось вжиться в роль американского солдата, сражающегося за демократические свободы не только своей страны, но и остального мира. Таким образом, целое поколение подростков России (2002—2012), поголовно увлеченных компьютерными играми, неоднократно в образе американского солдата доблестно сражалось на европейском театре военных действий против фашистов, участвовало в войне на Тихом океане, где победоносно разгромило преступный нацистский режим Японии, а также удачно боролось с международным терроризмом и победило его. Даже спустя 10 лет достойного ответа от российских разработчиков компьютерных игр не последовало.

Интересен тот факт, что одна из игр линейки «Медаль за отвагу», вышедшая в 2010 г., носила обратный пропагандистский характер. Разработчики перестарались: предоставили игрокам возможность выбора — выступить на стороне либо талибов, либо США. В результате получалось, что игрок в сетевом режиме мог сражаться на стороне террористов против армии США. Реакция военного руководства была мгновенной — игру запретили распространять на территориях

военных частей [NEWSLAND 2010].

Пример с «Медалью за отвагу» не единичен. Ежегодно на российском рынке появляются десятки американских компьютерных игр, не только прославляющих подвиг иностранного солдата в борьбе за демократию, но и призывающих роль Советского Союза (России) в мировой истории. В настоящее время американскими разработчиками поддерживаются несколько основных и самых популярных линеек компьютерных игр военного жанра:

1. «Call of duty» (преемница «Medal of honor»).

Выходит с 2003 г. Выпущено уже 28 игр, 2 готовятся к выходу в ноябре 2016 г. [Игромания]. Как и в «Медали за отвагу», игроку предстоит сражаться в роли американского солдата на европейском фронте Второй мировой войны, на Тихом океане, во Вьетнаме и даже воевать с русскими захватчиками, вторгшимися на территорию США («Call of duty: Modern warfare 3»). Примечательно, что во вторую часть «Modern warfare», вышедшей в 2009 г., разработчиками игры была включена миссия под названием «Ни слова по-русски», в ходе которой игроку предлагалось принять роль террориста и осуществить расправу в вымышленном московском аэропорту над Имраном Захаевым (sic!) с мирными гражданами, сотрудниками полиции и ФСБ. Выглядело это следующим образом: группа террористов, вооруженная пулеметами и неограниченным запасом патронов, расстреливала толпы посетителей и полицию аэропорта, а когда прибывал спецназ ФСБ, то его тоже ждала участь жертвы. Реакция со стороны российских властей последовала, но предпринятые меры оказались неэффективными, а шумиха вокруг этой игры вызвала еще больший интерес к ней [Lenta.ru]. В одних только США и Великобритании за 24 часа после выпуска в продажу было реализовано 4,7 млн копий игры [Lenta.ru]. В России из-за неразвитой системы защиты авторских прав лицензионная копия игры находилась в свободном доступе на торрент-трекерах, что позволило ей разойтись по всему СНГ огромными тиражами, которые невозможно подсчитать.

2. «Tom Clancy's Ghost recon».

Выходит с 2001 г. Выпущено 13 игр, последняя — в 2014 г. [Игромания]. В первой части серии игроку предстояло управлять спецподразделением из 6 солдат, в задачи которого входило уничтожение террористов и военных преступников в СНГ, преимущественно на территории России. Игра началась со спецоперации секретного отряда в Грузии, затем он перемещался в Южную Осетию, Латвию, Литву, и заканчивалось все борьбой с русскими повстанцами и мятежни-

ками за демократические свободы. Конечно, все это было воспринято российской молодежью положительно, в первую очередь из-за инновационной на то время графики и нестандартного игрового процесса. На протяжении 13 лет, что выпускались игры в этой серии, сценарий несколько не изменился. В вышедшей в 2012 г. версии «Tom Clancy's Ghost recon: Future soldier» по-прежнему предлагается сначала выполнить спецоперации в Центральной Америке, Южной Америке, Африке, на Ближнем Востоке и затем победить мировое зло в его логове — России. Однако путь для спецподразделения нелегок: предстоит провести военные операции в Мурманской, Калининградской, Архангельской областях, в Дагестане, Карачаево-Черкесии, Арктике, Москве и Приморском крае. Сценарий всех игр этой серии был написан по одноименному произведению американского писателя Тома Клэнси, который эксплуатировал антисоветскую (антироссийскую) тематику в своих романах и был популярен в годы холодной войны в США, но известность в России приобрел только благодаря компьютерным играм. О выпуске и распространении на территории США отечественными разработчиками подобных проектов информации нет.

3. «Company of heroes».

Выходит с 2006 г. За этот период разработчиками было выпущено 8 игр, последняя из которых вышла в свет в 2015 г. [Игромания]. В ней так же, как и в «Медали за отвагу», рассказывается о победе Союзных войск над нацистской Германией с обязательным подчеркиванием героизма американского солдата, отдавшего свою жизнь за мир в Европе. Примечательным остается другой факт: в 2013 г. в продолжение серии вышла вторая часть, в которой тенденциозно освещается ключевая роль СССР в победе над Гитлером. Советские солдаты, отдавшие свои жизни за победу в Великой Отечественной войне, представлены здесь беспринципными разрушителями, уничтожающими все живое на своем пути. В центре сюжетной линии история о том, как политзаключенный Лев Абрамович Исакович (sic!), желая рассказать мировому сообществу о «зверствах красных командиров», пытается прорваться к союзникам, но его ловят и отправляют в ГУЛАГ. В игре присутствуют в изобилии красочные картины с заградительными отрядами и циничными офицерами Красной армии: показывается не подвиг советского солдата, а то, что он якобы вел себя как животное, которое ведут на убой, цеплялся за жизнь всеми возможными способами, совершая низменные поступки. Та-

кого рода «подвиги» в толковании иностранного разработчика (студия находится в Канаде) ни в какое сравнение не идут с подвигами союзников во Второй мировой войне. Реакция игроков из стран СНГ была моментальной. После выхода второй части в России ее начали бойкотировать в сети Интернет [Канобу]. Продажи на дисках были остановлены, но игра по-прежнему доступна в магазинах цифровой дистрибуции и на отечественных торрентах. Здесь необходимо заметить, что у «Company of heroes» есть российский аналог — серия игр «В тылу врага», которая выходит с 2004 г. и насчитывает уже 9 выпущенных игр, последняя из которых вышла в свет в 2014 г. [Игромания]. Обе серии являются конкурентами как в экономическом, так и в культурном смысле, за одним немаловажным исключением: «В тылу врага» не распространяется на Западе так активно, как распространяется иностранный аналог во всем мире.

Если подводить итоги всему вышесказанному, то ситуация с пропагандой западных ценностей в компьютерных играх осложняется и тем, что указанные выше примеры из-за отсутствия достойных российских аналогов являются эталонами для всех разработчиков игр военного жанра вне зависимости от того, в какой стране располагаются их офисы. Создатели охарактеризованных выше игр действуют как первопроходцы, которые задают не только задают технические стандарты, но и определяют типичную тематику. Далее их идеи подхватывают разработчики статусом ниже и создают игры более низкого качества, но в основу сюжета все так же ложатся негативные образы власти, существовавшей в СССР или правящей в современной России. Таким образом, создается информационный тренд, которому следует большинство компаний, желающих получить больше прибыли на волне успеха наиболее популярных серий. Воздействие таких компьютерных игр военного жанра, во-первых, негативно сказывается на правильном понимании истории России в среде молодежи; во-вторых, на лояльности национальным ценностям, которые продолжают существовать, но становятся незаметными из-за широко организованной иностранной пропаганды; в-третьих, на оценке молодежью своей роли в развитии государства.

Подробное изучение содержания самых популярных компьютерных игр военного жанра показало, что, с одной стороны, они достигают эффекта убедительности из-за современной графики и физиологического правдоподобия игрового процесса — зре-

лищности, а с другой — являются тенденциозными, эксплуатируют облеченные в новую форму темы времен холодной войны:

1. Солдат армии США — доблестный воин, который защищает демократические свободы не только у себя в стране, но и за ее пределами, помогая другим народам обрести свободу от диктатур преступной власти (террористы на Ближнем Востоке, нацисты гитлеровской Германии, военные преступники из СССР и России).

2. Определенный вклад советского солдата в исход Второй мировой войны имеется, но он ограничивается борьбой за освобождение территории своей страны, тогда как американский солдат воевал на европейском и тихоокеанском театрах военных действий.

3. Единственное решение глобальных проблем военного характера — это вмешательство армии США, которая с помощью самых современных средств и хорошо обученных сотрудников спецподразделений может нейтрализовать любых опасных преступников.

Во всем этом усматриваются признаки информационной спецоперации США, которая облечена в форму культурной диверсии и, согласно предложенной В. Е. Курилло терминологии, проводится в целях контроля над информационным пространством [Курилло 2013: 469], в данном случае России. Однако для большей эффективности информационная спецоперация должна проводиться в рамках информационной войны, направленной на формирование национального сознания [Владимиров 2013: 421]. Для этих целей в военном ведомстве США созданы специальные подразделения, которые проводят операции по информационному обеспечению боевых действий (Military information support operations), заключающиеся в оказании влияния на иностранные правительства, организации, группы и отдельных людей с целью изменить их поведение в выгодном для США направлении [Давыдов: 6]. Возможно, данные ведомства выступают не только консультантами отдельных игровых проектов, но и их инициаторами. Цель — создание условий для благоприятного восприятия образа американского солдата и почвы для возникновения коллаборационизма среди жителей тех стран, где США предполагают вести боевые действия. Опасность здесь в том, что Россия, не организуя идеологической работы на должном уровне, выступает в роли инертного потребителя западных ценностей, которые несут в себе совершенно четкое политическое и идеологическое значение.

В свете вышесказанного ясно, что сфера

компьютерных игр используется Россией в целях пропаганды национальных интересов не в полной мере. По сравнению со многими странами в стране есть потенциал для разработки масштабных проектов с дальнейшим их распространением если не по всему миру, то обязательно на Западе. Это подтверждается конкретными примерами, имеющими прежде всего коммерческий смысл («В тылу врага»). Но должен быть и идеологический смысл создания игр по отдельным темам, среди которых — Великая Отечественная война. В государстве должна появиться возможность освещения таких тем через игры по аналогии с кинофильмами. Затраты на их производство и прокат зачастую не окупаются, но оставляемый ими культурный след в обществе имеет огромное значение для гражданского самосознания большинства людей. Если не использовать эту возможность, с дальнейшим развитием компьютерных технологий утверждение о том, что США — единственный гарант безопасности во всем мире, будет восприниматься безоговорочно всеми.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Владимиров А. И. Основы общей теории войны : моногр. В 2 ч. Ч. 1. Основы теории войны. — М. : Московский финансово-промышленный университет «Синергия», 2013. 832 с.
2. ВС США запретили продажи новой Medal of honor на территории баз. URL: <https://newsland.com/user/4296648051/content/vs-ssha-zapretili-prodazhi-novoi-medal-of-honor-na-territorii-baz/4080689>.

**K. A. Demin, I. N. Pushkareva, Y. R. Tagiltseva**  
Ekaterinburg, Russia

#### MILITARY GENRE COMPUTER GAMES AS AN ELEMENT OF PROPAGANDA IN INFORMATION WARFARE BETWEEN RUSSIA AND THE USA

**ABSTRACT.** *The problem of confrontation between Russia and the USA is a burning issue of today. Some political experts, both Russian and foreign, highlight the fact that Russia and the USA are involved in “the new Cold War”. The main component of cold war is ideological confrontation. Today the USA have a serious advantage in the information warfare. It happens because of the high level of development of information technologies, which were implemented by the American administration. Computer technologies and information environment attract a lot of young Russians. These technologies were developed by the foreign specialists on the basis of their standards and views, and thus military computer games can be treated as a means of propaganda, and should be studied properly. The film “Saving Private Ryan”, released in 1998, manifested the new era of appeals to the topic of the II World War in art. By 2002 computers became very powerful. The company “2015 Inc.” released the first military computer game, which attracted as much attention as the film “Saving Private Ryan”. The game was called “Medal of honor: Allied assault” and was based on the episode of the film, depicting the US army landing in Normandy. The growing number of the games of the similar plot, when Russia is presented as the world aggressor, highlights the fact that it is a well-planned campaign of the US Defense Agencies. The importance of ideological work in Russia is argued.*

**KEYWORDS:** confrontation; ideological struggle; information warfare; Internet; military computer games; propaganda.

**ABOUT THE AUTHOR:** Demin Kinstantin Andreevich, Officer of the Federal Security Service of the Russian Federation in Sverdlovsk Region, Ekaterinburg, Russia.

**ABOUT THE AUTHOR:** Pushkareva Inna Nikolayevna, Candidate of Biology, Associate Professor, Head of Department of Physical Education, Ural State Pedagogical University, Ekaterinburg, Russia.

**ABOUT THE AUTHOR:** Tagiltseva Yulia Rinatovna, Candidate of Philology, Associate Professor, Department of Advertising and PR, Ural State Pedagogical University, Ekaterinburg, Russia.

REFERENCES

1. Vladimirov A. I. Osnovy obshchey teorii voyny : monogr. V 2 ch. Ch. 1. Osnovy teorii voyny. — M. : Moskovskiy finansovo-promyshlenny universitet «Sinergiya», 2013. 832 s.
2. VS SShA zapretili prodazhi novoy Medal of honor na territorii baz. URL: <https://newsland.com/user/4296648051/content/vs-ssha-zapretili-prodazhi-novoi-medal-of-honor-na-territorii-baz/4080689>.
3. Davydov D. Informatsionnye operatsii kak instrument dostizheniya tseley voenno-politicheskogo rukovodstva SShA // Zareubezhnoe voennoe obozrenie. 2013. № 10. S. 3—10.
4. Dugin A. G. Chetvertyy put'. Vvedenie v chetvertuyu politicheskuyu teoriyu. — M. : Akademicheskiy proekt, 2015. 683 s.
5. Kurillo V. E. Latentnaya politika. Politicheskaya latentologiya : ucheb, posobie. — M. : Sputnik+, 2013. 724 s.
6. Lenin V. I. Proekt programmy RKP(b) // Poln. sobr. soch. / V. I. Lenin. 1963. T. 38. 580 s.
7. Lenin V. I. Direktivy po kinodelu // Poln. sobr. soch. / V. I. Lenin. 1964. T. 44. 726 s.
8. Nachalsya sbor podpisey pod petitsiey protiv Company of heroes 2. URL: <http://kanobu.ru/news/nachalsya-sbor-petitsij-protiv-company-of-heroes-2-367325>.
9. Prodazhi Modern Warfare 2 prinesli izdatelyu milliard dollarov. URL: <https://lenta.ru/news/210/01/13/mwsales>.
10. Rossiyskiy politolog: Zakonchit' «kholodnuyu voynu» ne pozvolyaet pozitsiya SShA. URL: <http://www.rosbalt.ru/main/2014/06/11/1279379.html>.
11. Seriya «V tylu vraga» // Igromaniya : elektron. zhurn. URL: <http://www.igromania.ru/series/224045>.
12. Seriya Call of duty // Igromaniya : elektron. zhurn. URL: <http://www.igromania.ru/series/575555>.
13. Seriya Company of heroes // Igromaniya : elektron. zhurn. URL: <http://www.igromania.ru/series/549328>.
14. Seriya Medal of honor // Igromaniya : elektron. zhurn. URL: <http://www.igromania.ru/series/174180>.
15. Seriya Tom Clancy's Ghost recon // Igromaniya : elektron. zhurn. URL: <http://www.igromania.ru/series/533299>.
16. Stoltenberg: NATO ne nuzhna novaya «kholodnaya voyna». URL: <http://www.rosbalt.ru/world/2016/07/08/1530284.html>.
17. Stonor-Sonders F. TsRU i mir iskusstv: kul'turnyy front kholodnoy voyny. — M. : Kuchkovo pole, 2014. 416 s.
18. SShA-Rossiya: novaya «kholodnaya voyna». URL: <http://www.golos-ameriki.ru/a/new-cold-war/1894864.html>.
19. Suchkov M. Yashchik Pandory. Zapadnye politologi — o protivostoyanii Rossii i SShA. URL: <https://slon.ru/posts/65544>.
20. No Russian. URL: <https://lenta.ru/articles/210/01/14/codextreme>.

*Статью рекомендует к публикации канд. филол. наук, доц. М. Б. Ворошилова.*