

ПОЛИТИЧЕСКАЯ ТЕОЛОГИЯ ИГРОВЫХ МИРОВ: ОТ ШМИТТОВСКОЙ ДИХОТОМИИ К ДИССЕНСУСУ МУФФ

И. С. СТАХЕЕВ

Институт медиа НИУ ВШЭ, 101000,
Россия, Москва, Покровский бул., д.11
staheev@gmail.com

DOI: 10.17323/3034-2031-2025-8-196-211

Аннотация

В статье анализируется политико-теологическое измерение видеоигр через призму концепций Карла Шмитта и Шанталь Муфф. Будучи искусственно созданными мирами, игры неизбежно воспроизводят определенные модели политического воображения: от шмиттовской дихотомии «друг–враг», в которой конфликт рассматривается как экзистенциальное основание политического, до муффианской концепции диссенсуса как институционализованного и неустранимого противостояния. Большое внимание уделяется фигуре разработчика игры как своеобразного суверена, задающего «режим исключительных мер» (например, через обнуление серверов, блокировки или ограничения моддинга) и тем самым реализующего в цифровом пространстве логику политической теологии.

На примерах конкретных игровых кейсов (*Deus Ex*, *World of Warcraft*, *Civilization*, *EVE Online* и др.) показано, как геймплейные механики и нарративные сеттинги либо поддерживают исходные политические модели, либо вступают с ними в противоречие. В частности, в игре *Deus Ex: Mankind Divided* возникает эффект лудо-нарративного диссонанса: на уровне сюжета выстраивается многослойная и плюралистическая картина мира в логике диссенсуса, однако процедурные правила принуждают игрока к бинарному различению «свой/чужой», возвращая игровой опыт в рамку шмиттовской оптики. Сделанные наблюдения позволяют сформулировать вывод о том, что видеоигры можно рассматривать не только как культурные тексты или форму развлечения, но и как лабораторию политико-теологических экспериментов. В них моделируются и проверяются различные конфигурации власти, суверенитета и конфликтов, а также закрепляются или трансформируются способы их восприятия аудиторией. Таким образом, видеоигры выступают значимым инструментом формирования политического воображения в цифровую эпоху, демонстрируя, как процедурные правила и формы нарратива совместно задают пути современного политического мышления.

Ключевые слова: политическое, политическая теология, видеоигры, Карл Шмитт, Шанталь Муфф, диссенсус, друг–враг, геймплей, сеттинг, политическое воображение

ILIA S. STAHEEV

HSE Institute of Media, 11 Pokrovsky Bulvar,
Moscow, 101000, Russia
staheev@gmail.com

the political and the
theological in video
games: from schmitt's
friend–enemy dichotomy
to mouffe's dissensus

Для цитирования:

Стахеев И. С. Политическая теология
игровых миров: от шмиттовской дихотомии
к диссенсусу Муфф // Журнал ВШЭ по
искусству и дизайну / HSE University Journal
of Art & Design. № 8 (4/2025). С. 196–211

Abstract

This article analyzes the political-theological dimension of video games through the conceptual frameworks of Carl Schmitt and Chantal Mouffe. It emphasizes that video games, as deliberately constructed worlds, inevitably reproduce specific models of political imagination: from Schmitt's friend–enemy dichotomy, in which conflict is treated as the existential foundation of the political, to Mouffe's notion of dissensus as institutionalized and irreducible antagonism. Special attention is given to the figure of the developer as a kind of sovereign who establishes a «state of exception» (for instance, by wiping servers, enforcing bans, or restricting modding) and thereby enacts in digital space the logic of political theology.

Drawing on concrete case studies (*Deus Ex*, *World of Warcraft*, *Civilization*, *EVE Online*, among others), the article demonstrates how gameplay mechanics and narrative settings either sustain or undermine these political models. In particular, *Deus Ex: Mankind Divided* illustrates the phenomenon of ludonarrative dissonance: while the storyline constructs a pluralistic world in line with Mouffe's dissensus, procedural rules compel the player to adopt a binary friend–enemy distinction, reverting the experience to Schmitt's optic.

The article concludes that video games must be approached not only as cultural texts or forms of entertainment, but also as laboratories of political-theological experimentation. Within them, diverse configurations of power, sovereignty, and conflict are modeled and tested, while players' perceptions of these dynamics are reinforced or transformed. Thus, video games function as an important medium for shaping political imagination in the digital age, demonstrating how procedural structures and narrative forms jointly define the horizons of contemporary political thought.

Keywords: political, political theology, video games, Carl Schmitt, Chantal Mouffe, dissensus, friend–enemy, gameplay, setting, political imagination

Введение

Аудитория видеоигр в 2024 году превысила 3,4 млрд человек, а годовой оборот индустрии составил около 188 млрд долл. США [Buijsman, 2024]. Масштаб медиа указывает не только на экономическую, но и на культурно-политическую значимость интерактивных миров: через игровые механики пользователи ежедневно репетируют ситуации выбора союзников, маркировки противников, распределения ресурсов и принятия решений [Bogost, 2007].

Между тем значительная часть классических исследований в области *game studies* сосредоточена на нарратологии и эстетике, оставляя без внимания вопрос о том, какую политическую логику имплицитно формируют правила и процедуры игры. В «Понятии политического» К. Шмитт утверждает, что всякая политическая общность конституируется различием «друга» и «врага» [Шмитт, 2000], а в «Политической теологии» указывает, что оно является прерогативой суверена, который также может принимать решение о чрезвычайном положении, т. е. устанавливать исключения из общепринятых правил [Шмитт, 2013]. Шанталь Муфф, развивая агонистическую критику либерального консенсуса, трактует конфликт как неустранимый диссенсус, институционализируемый демократическими процедурами [Mouffe, 2000; Муфф, 2004; Laclau, Mouffe, 2001]. Диссенсус у Муфф — это форма политического конфликта, в которой противники признаются легитимными оппонентами. В отличие от шмиттовской логики «друг–враг», где всякий стремится к уничтожению врага, диссенсус предполагает постоянное, институционализированное несогласие. Конфликт не устраняется, а превращается в «агон» — открытую борьбу за гегемонию в рамках общих демократических правил, где стороны соперничают, но не отрицают право друг друга на существование. Несмотря на востребованность обеих концепций в политической теории, их эвристический потенциал для лудологических исследований остается недостаточно разработанным.

Анализируя дизайн-документацию, патч-логи и лор, сопоставляя ключевые механики (*diplomacy engine*, *PvP-flag*, *reputation system*) и наблюдая за пользовательскими дискуссиями на форумах, можно увидеть, как геймплейные правила и нарративные сеттинги поддерживают, гибридизируют или подрывают и шмиттовскую дихотомию и муффианский диссенсус. В этой рамке разработчик выступает «теологическим» сувереном, вводящим режим исключительных мер (*perman*, *server wipe*, ограничения моддинга), тогда как степень открытости кода и процедур определяет, останется ли игрок подданным этого суверена или получит статус со-творца политического порядка [Bogost, 2007; Sicart, 2009]. Тем самым видеоигры функционируют как лаборатория политико-теологических экспериментов, формируя новые образы власти, формы конфликта и демократического сосуществования в цифровую эпоху.

Политическая теология: теория суверена и демократия конфликта

Карл Шмитт формулировал свою теорию в контексте кризиса Веймарской республики, когда сама устойчивость политической общности оказалась под вопросом. В «Понятии политического» он утверждает, что различие

«друг–враг» — это не бытовое неприятие или антипатия, а предельная категория, определяющая возможность существования коллектива. Враг у Шмитта — это не «неприятный» субъект, а экзистенциальный противник, чье присутствие ставит под угрозу саму идентичность и продолжительность бытия политического сообщества [Шмитт, 2000]. Именно поэтому политическое не может быть сведено ни к моральным, ни к эстетическим, ни к экономическим категориям: различие «друг–враг» автономно. В XX веке наиболее ярким примером такого противопоставления стал конфликт коммунистической идеологии и капиталистического мира: каждая сторона конституировала себя через обозначение другой как экзистенциального врага, подлежащего сдерживанию или уничтожению.

В концепции Шмитта есть и богословское измерение. В «Политической теологии» он указывает, что фундаментальные политические категории являются секуляризированными теологическими понятиями [Шмитт, 2013]. Суверен в этой логике — «тот, кто принимает решение о чрезвычайном положении», то есть субъект, обладающий полномочием приостановить действие закона ради сохранения порядка. Политическая теология, таким образом, фиксирует глубинную связь между политическим и религиозным: как в богословии Бог мыслится источником всех решений, так в политике суверен является инстанцией, которая в момент кризиса выходит за рамки норматива, чтобы «спасти» политическое тело. Это соотношение нормы и исключения, регулярного и имманентного, составляет центральную ось шмиттовской концепции.

Шанталь Муфф, опираясь на пост-грамшианскую традицию Э. Лаклау и левый постструктурализм, сохраняет шмиттовскую презумпцию неизбежности конфликта, но радикально меняет его интерпретацию. В отличие от классического марксизма, где конфликт объяснялся противоречием классовых интересов, окончательно разрешаемых революцией, пост-грамшианская теория гегемонии [Laclau, Mouffe, 2001] утверждает, что социальный порядок не может быть окончательно стабилизирован. Грамшианская идея «гегемонии», то есть культурного и идеологического лидерства, конституирующего политическое поле, у Лаклау и Муфф получает дискурсивное переосмысление: гегемония строится не на классовой принадлежности, а на артикуляции различий и заключении временных альянсов в борьбе за символическое господство.

В этой рамке Муфф в книге *The Democratic Paradox* (2000) отказывается от шмиттовского финализма — логики окончательного уничтожения врага. Конфликт, с ее точки зрения, не исчезает, но переводится в форму агона: это борьба с оппонентом, чье существование признается легитимным, даже если его позиция диаметрально противоположна. Так, двухпартийные системы США и Великобритании хорошо демонстрируют эту логику: демократы и республиканцы или лейбористы и консерваторы ведут ожесточенную борьбу за власть, однако не стремятся физически устранить друг друга как субъектов политического поля. Их конкуренция институционализована в электоральных процедурах и парламентских

дебатах, где противник необходим как условие функционирования самой системы.

Тем самым Муфф «смещает точку теологического» вниз: если у Шмитта решение, нарушающее установленный порядок, ради его сохранения может принять суверен, то у Муфф ключевым становится процесс постоянной артикуляции институциональных различий. Политический конфликт не находит разрешения в трансцендентном акте суверена, а преобразуется в постоянную борьбу за гегемонию, где враг превращается в оппонента, а исключительные меры заменяет в конфликт в рамках установленных процедур.

Для видеоигр это различие принципиально и продуктивно. Классический шмиттовский сценарий кодифицируется в бинарных механиках типа *Team Deathmatch*: система жестко маркирует «своих» и «чужих», а «исключительные полномочия» (перманентный бан игрока или вайп, то есть полное или частичное обнуление игрового прогресса на сервере) остаются прерогативой внешнего админа-суверена. Муффианская логика, напротив, описывает режимы, где правила допускают распределение полномочий между игроками. Здесь показательны дипломатические движки *Civilization VI* и экономика, управляемая игроками в *EVE Online*. В этих играх источник «суверенного» решения рассредоточен: патч-код задает рамку, но баланс сил создается практиками сообщества, бесконечно «переписывающего» политический ландшафт [Bogost, 2007; Sicart, 2009].

Политическая теология Шмитта помогает обнаружить в архитектуре игры инстанцию, вводящую исключения, момент, когда внешняя воля пересекает код и навязывает миру «спасительное» решение. Муффианский диссенсус, в свою очередь, вскрывает те механизмы дизайна, которые переводят эту вертикаль в горизонтальные формы самоорганизации. Анализируя, как оба режима сосуществуют и конфликтуют в одной и той же игре, можно определить, какие геймплейные конвенции закрепляют авторитарную логику исключительных мер, а какие стимулируют демократическую агонистику.

Таким образом, в нашем историческом анализе игр, а также в разборе конкретных кейсов, мы будем различать два идеальных типа режимов взаимодействия игрока и игровой среды, которые закладываются разработчиками:

- режим шмиттовской исключительной ситуации;
- муффианский режим агонистического диссенсуса.

Операциональными индикаторами нашего анализа станут следующие признаки:

- существует ли возможность введения исключительных мер, кто и как принимает решение о чрезвычайном положении (бан/вайп/жесткий скрипт vs распределенные процедурные механизмы);
- как маркируется граница свой/чужой (жесткая PvP-типология vs динамическая репутация/дипломатия);

- существуют ли институты конвертации конфликта (голосование, выборные органы, договоры, амнистии, торговые режимы);
- правовой контур (EULA/ToS и политика моддинга как «кодекс суверена» vs делегирование полномочий сообществу).

Исторический ракурс: от «друга–врага» к институционализованному диссенсусу

Использование оптики политической теологии в анализе видеоигр оправдано тем, что в отличие от реальных политических систем, где суверенитет и право на применение исключительных мер распределены между различными институциями и могут быть предметом спора, в цифровых мирах всегда существует конкретный создатель или группа создателей. Разработчики выступают в роли «теологического» суверена, поскольку именно они задают фундаментальные законы мира, определяют, какие действия допустимы, а какие — невозможны, и обладают исключительным правом в любой момент нарушать установленные нормы (например, через серверный вайп, введение новых правил или массовые блокировки аккаунтов).

Важно заметить также, что разработчики занимают по отношению к игровому миру трансцендентную позицию. Они не являются его частью, а выступают как «внеположенные» суверены, задающие первоосновы бытия: правила, законы физики, границы возможного. Именно это радикальное «снаружи», их буквальная трансцендентность, отличает их от любых культурных или социальных акторов внутри игры и позволяет нам говорить не только о культурной, психологической или политической логике игровых механик, но именно о политико-теологической рамке.

В этом смысле видеоигры радикализируют то, что Шмитт видел в реальной политике: присутствие точки вмешательства суверена, признающего тот или иной случай исключительным. Именно поэтому политико-теологическая перспектива позволяет рассматривать цифровые миры как лаборатории, в которых мы наблюдаем в чистом виде структуры власти, обладающие исключительными полномочиями, что в реальности часто маскируется или размывается.

Первые коммерческие и лабораторные игры, такие как *Spacewar!* (1962), *Space Invaders* (1978), *Pac-Man* (1980), были «завязаны» именно на такие жесткие аппаратные ограничения, поэтому строгое различие «свой/чужой» служило практически единственным организующим источником геймплея. Логика игрового процесса совпадала с моделью Карла Шмитта: победа означала буквальное устранение врага, а разработчик-суверен задавал чрезвычайное положение угрозой необратимого *Game Over*. Политическая сложность сводилась к «стреляй или погибни», а сомнение в легитимности такой дихотомии изначально исключалось кодом.

С расширением вычислительных ресурсов в 1990-е годы появляются стратегии и ролевые игры (*Civilization*, 1991; *Master of Orion*, 1993; *Baldur's*

Gate, 1998), в которых военная победа дополняется дипломатическими, культурными и экономическими сценариями. Конфликт сохраняется, но его разрешение перемещается в плоскость переговоров: противник может быть нейтрализован через альянсы, шпионаж или взаимовыгодный обмен — это уже не исключительные меры в чистом виде, а протодиссенсус. Описанные изменения крайне важны, так как дипломатия становится не просто новым условием победы, а первой институциональной транзакцией, переводящей «врага» в оппонента. Тем не менее разработчик все еще продолжает играть роль финального арбитра, ограничивая сферу допустимого и при необходимости откатывая альтернативы патчем или скриптовым событием.

Поворот к сетевым мирам и мирам «песочниц» начала 2000-х (*Ultima Online*, *EVE Online*, *Minecraft*) институционализирует логику агона по Муффу: архитектура делегирует пересмотр правил сообществу; корпорации в *EVE* утверждают уставы, мододелы *Minecraft* внедряют пользовательские плагины, а внутрисерверные трибуналы санкционируют или запрещают боевые действия. В этих условиях «враг» превращается в легитимного оппонента, а его политическая ликвидация перестает быть единственным мыслимым итогом благодаря дипломатической конверсии. Конфликт не исчезает, но оформляется как непрерывная балансировка; диссенсус становится нормой [Mouffe, 2000; Муфф, 2004]. Показателен случай MMORPG *New World*: 1 ноября 2021 года разработчики зафиксировали эксплойт, позволявший дублировать золото, и одновременно отключили все формы внутриигровой экономики (перевод валюты, аукцион, казны гильдий и P2P-торговлю) до устранения проблемы и отката незаконно созданных извлеченных средств [Royce, 2021; Orland, 2021]. Такая внеплановая «заморозка» демонстрирует шмиттовскую логику: в момент кризиса обычные правила аннулируются, а разработчик выступает сувереном, принимающим исключительные меры ради восстановления порядка.

Эволюция игровых механик — от жестко заданных моделей бинарного противостояния, где единственной формой взаимодействия выступает принцип «или ты, или тебя», к многоуровневым системам институционализованного конфликта (диссенсуса) — показывает, что технологическое развитие радикально расширило диапазон политического воображения в интерактивных медиа. Ранние игры репродуцировали чистую дихотомию «друг–враг», тогда как современные песочницы и MMO моделируют мир, напоминающий агонистическую демократию Муффа, сохраняя при этом возможность внезапного возврата к модели с чрезвычайным положением.

Геймплей и сеттинг как политические режимы

Исследователи процедурной риторики убедительно показали, что правила игры «говорят» не меньше, чем ее сюжет или визуальный стиль: механики воплощают нормативные послания, которые игрок усваивает, выполняя заданные процедуры [Bogost, 2007]. В этом смысле геймплей определяет, какие стратегии допустимы, кто обладает правом на насилие и где проходит граница между легитимным и неприемлемым действием.



Ил. 1

В *Space Invaders* с противником договориться невозможно

В проектах с жестко структурированным PvP (*Call of Duty*, *StarCraft*, *League of Legends*) правила сразу маркируют непреодолимую границу «свой/чужой»; переговорный канал исключен, а победа определяется устранением противника. Такая конструкция воплощает шмиттовскую логику: идентичность команд закрепляется через постоянное подтверждение различий, а любой акт «хрупкого мира» трактуется как нарушение дизайна. Разработчик здесь выступает сувереном в шмиттовском смысле: он санкционирует исключительную (насильственную) меру (бан, кик, ограничения матчмейкинга) и тем самым удерживает мир в состоянии потенциального чрезвычайного положения [Sicart, 2009].

Однако более гибкие стратегические песочницы (*Civilization VI*, *Crusader Kings III*, *EVE Online*) начинали реализовывать иной режим. Процедуры дипломатии, репутации и шпионского воздействия в той или иной степени формировали агональность, где конфликт, конечно же, не исчезает, но переводится в оформленный условиями геймплея диссенсус: участники признают легитимность оппонента, поскольку он может понадобиться в качестве будущего союзника. Здесь проявляется «левая» переинтерпретация Шмитта по Муфф: «враг» конвертируется в оппонента, а площадкой для борьбы становится институционализируемая механика (торговые соглашения, вассальные договоры, временные коалиции) [Mouffe, 2000; Муфф, 2004].

Сеттинг усиливает или, напротив, смягчает политический вектор, зашитый в правила. Милитаризованные вселенные типа *Warhammer 40 000* или *Doom* уже на уровне эстетики утверждают «онтологическую враждебность» мира: компромисс изображается как слабость, а насилие становится естественным языком политики. Напротив, открытые миры *Skyrim* или *Cyberpunk 2077* предлагают множественность фракций, конкурирующие идеологии и возможность непредсказуемых альянсов, задавая рамку для агонистической демократии. В этих условиях игрок переживает серию «транзитивных» идентичностей, последовательно вступая в отношения дружбы, вражды и компромисса — интерактивный урок муффианского диссенсуса.

Итак, совокупность «код + контекст» каждой игры формирует свой специфический политический режим: однако современные игры представляют собой, чаще всего, сложный гибрид, позволяющий разработчику при необходимости вернуть мир в состояние чрезвычайного положения и тем самым напомнить о политико-теологической вертикали [Sicart, 2009].

Deus Ex — тест на прочность диссенсуса

Deus Ex: Mankind Divided (Eidos Montréal, 2016) часто приводят как образец социально ориентированного киберпанка: сюжет строится вокруг дискриминации «аугментированных» граждан, конфликтных медиадискурсов и конкурирующих политических акторов. Сеттинг, на первый взгляд, поддерживает муффианскую логику диссенсуса: каждая крупная фракция (корпорации, радикалы, полицейские силы, правозащитники) отстаивает свои ценности / свою истину, а нарратив подчеркивает невозможность окончательного морального разделения в конфликте «добро/зло».



Ил. 2
Вселенная *StarCraft* — пример жесткого межрасового конфликта, предполагающего войну до полного уничтожения противника

Однако процедурный слой организован иначе. Боевая и стелс-системы кодируют пространство как серии конфликтных ячеек, где обнаруженный NPC автоматически переводится в режим «агрессивный противник». Игроку остаются два ответа: устранить угрозу (летально/нелетально) или уклониться; опция переговоров отсутствует на уровне механики. Даже при «пацифистском» прохождении выполнение многих миссий требует нейтрализовать охрану, иначе скрипт блокирует прогресс. Так геймплей навязывает шмиттовскую дихотомию «друг/враг», тогда как нарратив декларирует плюрализм.

Данная рассогласованность проявляется особенно ясно в миссиях «Полиция Праги» и «Голем-Сити». В сюжете подчеркнуто, что многие офицеры и жители относятся к Адаму Дженсену сочувственно, но триггер тревоги переводит их в не-дискурсивный режим «враг до обезвреживания». Впрочем, в некоторых миссиях заложены способы решения конфликта без применения насилия (в частности, диалог с Виктором Марченко), но они не влияют на финальный результат в той же степени, как, например, этический выбор игрока определяет концовку игры «Ведьмак 3: Дикая охота». Разработчик-суверен, таким образом, возвращает мир в состояние политико-теологического исключения: главным способом «решить проблему» остается временное (или окончательное) подавление противника. И здесь у игрока возникает то, что исследователи игр называют «лудо-нарративный диссонанс» [Hocking, 2007]: на уровне сеттинга предлагается одна модель поведения, но требования механики с ней расходятся.

С точки зрения процедурной риторики [Bogost, 2007] проект *Deus Ex* показывает, как несогласованность между сеттингом и геймплеем сворачивает муффианский потенциал к исходной шмиттовской модели. Трансцендентная «воля кода», будь то перезапуск тревоги, скриптовая блокировка диалога, «невосполнимый» статус *combat-alert*, демонстрирует присутствие суверена, который в момент кризиса обнуляет институциональную многозначность и навязывает бинарное решение.

Опыт *Deus Ex* подчеркивает: чтобы интерактивный мир действительно репрезентировал агонистическую демократию, плюрализм необходимо поддерживать на уровне процедур, а не только текста и визуального стиля, иначе игра невольно воспроизводит чрезвычайный порядок, от критики которого ее сюжет, казалось бы, предостерегает.

В качестве игрового мира, где концепция диссенсуса реализована полнее, мы можем предложить, например, третью часть серии *Crusader Kings*. В ней мы видим, как механики *hooks/favors*, фракции вассалов, браки и династическая политика приводят к тому, что конфликты редко сводятся к тотальному уничтожению оппонента, подавляющую их часть можно разрешить в переговорах о порядке. Шкала легитимности, престиж и благочестие работают как «процедурные ресурсы» агона. Таким образом, мы видим довольно четко сбалансированную агональную систему, которая вшита как в сеттинг (исторический контекст), так и непосредственно в геймплей.



Ил. 3

Миссия «Полиция Праги» в *Deus Ex: Mankind Divided*: диссенсус в сеттинге и вражда в геймплее

Заключение

Рассмотрение цифровых миров сквозь шмиттовскую дихотомию «друг–враг», муффианский диссенсус и категориальный аппарат политической теологии показывает, что игровые правила и художественные сеттинги функционируют как взаимосвязанные «режимы политического». В ранних аркадах механика воспроизводила логику чрезвычайного положения, задаваемую внешним сувереном-кодом; по мере технической эволюции возможность дипломатии, обмена и процедурно оформленных альянсов перевела конфликт в агонистическую плоскость. Однако даже в самых открытых песочницах сохраняется точка чрезвычайного вмешательства (патч, бан, вайп), напоминающая о присутствии разработчика-суверена и, тем самым, о теологическом горизонте любой интерактивной системы.

Сопоставление нарратива и процедурных правил выявило еще одну закономерность: заявленная плюралистичность сеттинга не гарантирует агонистической модели, если механика по-прежнему кодирует необходимость уничтожить противника, чтобы не быть уничтоженным самому (случай *Deus Ex*). Следовательно, для анализа потенциала игр с точки зрения их способности моделировать формы власти, политические конфликты и институционального взаимодействия принципиально важно учитывать процедурный уровень, а не ограничиваться интерпретацией текстов и визуальных образов. Игровая механика выступает своеобразной «конституцией мира», задающей границы возможного и определяющей, какие формы политического опыта становятся доступными игроку.

Ключевым моментом здесь является сам факт искусственности игрового мира. В отличие от «естественных» сообществ, у игры всегда есть демиург-разработчик. Именно эта внеположенность авторов и позволяет рассматривать игры в оптике политической теологии: разработчик занимает место суверена, принимающего решение о чрезвычайном положении, задающего фундаментальные законы и, при необходимости, прерывающего их действие ради сохранения порядка.

Практический вывод состоит в том, что решения о свободе моддинга, дипломатических интерфейсах, санкционных механизмах и «точках исключения» — ситуациях, когда обычные игровые правила приостанавливаются решением разработчика, выступающего в роли суверена, — напрямую влияют на то, какую политическую «практику» игрок усваивает. Для лудологических исследований это открывает два направления:

эмпирическое — изучение того, как различные архитектуры правил коррелируют с установками пользователей на сотрудничество, конкуренцию и восприятие авторитета, а также как игровые практики влияют на реальные политические представления и формы коллективного действия;

нормативное — разработка принципов «процедурной демократии» в геймдизайне, способных согласовать нарративную многоголосицу с механической поддержкой диссенсуса, а также критическая оценка

тех архитектур правил, которые воспроизводят авторитарную логику исключительных полномочий.

Таким образом, видеоигры следует рассматривать не только как культурные тексты или индустриальные продукты, но и как лаборатории, в которых моделируются и испытываются разные конфигурации власти, суверенитета и конфликтов. Наличие внешнего создателя-демиурга превращает каждую игру в политико-теологическую сцену, где проверяется, как в условиях искусственного мира взаимодействуют принцип исключительных мер и диссенсус. В этом качестве видеоигры не просто используют существующие парадигмы власти, но и становятся ресурсом для их критической переоценки и дальнейшего развития политической теории в цифровую эпоху.

Библиография

- Муфф, Ш. (2004).** *К агонистической модели демократии* // Логос. № 2 (42). С. 180–197. URL: <https://www.ruthenia.ru/logos/number/42/12.pdf> (дата обращения: 10.08.2025).
- Поцелуев, С. П. (2011).** *От «антагонизма» к «агонизму»: к теории демократии Э. Лаклау и Ш. Муффа* // Политическая концептология. № 2. С. 47–64. URL: <https://politconcept.sfedu.ru/2011.2/04.pdf> (дата обращения: 10.08.2025).
- Шмитт, К. (2000).** *Политическая теология. Сборник I.* / пер. с нем., закл. ст. и сост. А. Филиппова. М.: КАНОН-пресс-Ц. 336 с.
- Шмитт, К. (2016).** *Понятие политического.* СПб.: Наука.
- Bogost, I. (2007).** *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames.* Cambridge, MA: MIT Press. 450 p.
- Buijsman, M. (2024).** *The global games market revenue estimates and forecasts in 2024* // Newzoo. August 13. URL: <https://newzoo.com/resources/blog/global-games-market-revenue-estimates-and-forecasts-in-2024> (дата обращения: 12.08.2025).
- Hocking, C. (2007).** *Ludonarrative Dissonance in BioShock* // Click Nothing. October 10. URL: <https://clicknothing.com/2007/10/07/ludonarrative-d/> (дата обращения: 14.08.2025).
- Laclau, E.; Mouffe Ch. (2001).** *Hegemony and Socialist Strategy: Towards a Radical Democratic Politics.* 2nd ed. London; New York: Verso. 256 p.
- Mouffe, Ch. (2000).** *The Democratic Paradox.* London: Verso. 160 p.
- Orland, K. (2021).** *New World shuts its economy (again) amid widespread item duplication glitch* // Ars Technica. November 16. URL: <https://arstechnica.com/gaming/2021/11/new-world-shuts-its-economy-again-amid-widespread-item-duplication-glitch/> (дата обращения: 15.08.2025).
- Royce, B. (2021).** *New World disables 'all forms of wealth transfer' in the wake of a new gold dupe exploit* // MassivelyOP. November 1. URL: <https://massivelyop.com/2021/11/01/new-world-disables-all-forms-of-wealth-transfer-in-the-wake-of-a-new-gold-dupe-exploit/> (дата обращения: 14.08.2025).
- Sicart, M. (2009).** *The Ethics of Computer Games.* Cambridge, MA: MIT Press. 264 p.

Список иллюстраций

- Ил. 1.** Jerez de la Frontera. Фото игрового автомата *Space Invaders*. 1978. Источник изображения — Wikimedia Commons. URL: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jerez_de_la_Frontera_-_Centro_Comercial_%C3%81rea_Sur,_Ilusiona_11.jpg (дата обращения: 17.08.2025)
- Ил. 2.** Blizzard Entertainment. Скриншот из игры *StarCraft*. 1998. Источник изображения — официальный сайт StarCraft. URL: <https://starcraft.blizzard.com/ru-ru/#media> (дата обращения: 17.08.2025)
- Ил. 3.** Eidos Montréal. Скриншот из игры *Deus Ex: Mankind Divided*. 2016. Источник изображения — официальный медиа-сайт студии Eidos Montréal. URL: <https://www.eidosmontreal.com/media-kit/> (дата обращения: 17.08.2025)

References

- Bogost, Ian (2007).** *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames.* Cambridge, MA: MIT Press. 450 p.
- Buijsman, Michiel (2024).** *The global games market revenue estimates and forecasts in 2024* // Newzoo. August 13. URL: <https://newzoo.com/resources/blog/global-games-market-revenue-estimates-and-forecasts-in-2024> (accessed: 12.08.2025).
- Hocking, Clint (2007).** *Ludonarrative Dissonance in BioShock* // Click Nothing. October 10. URL: <https://clicknothing.com/2007/10/07/ludonarrative-d/> (accessed: 14.08.2025).
- Laclau, Ernesto; Mouffe, Chantal (2007).** *Hegemony and Socialist Strategy: Towards a Radical Democratic Politics.* 2nd ed. London; New York: Verso. 256 p.
- Mouffe, Chantal (2000).** *The Democratic Paradox.* London: Verso. 160 p.
- Mouffe, Chantal (2004).** *Towards an Agonistic Model of Democracy.* Logos, no. 2 (42). Pp. 180–197. URL: <https://www.ruthenia.ru/logos/number/42/12.pdf> (accessed: 10.08.2025). [In Russ.]
- Potseluev, Sergey P. (2011).** *From 'Antagonism' to 'Agonism': On the Theory of Democracy by E. Laclau and Ch. Mouffe.* Political Conceptology, no. 2. Pp. 47–64. URL: <https://politconcept.sfedu.ru/2011.2/04.pdf> (accessed: 10.08.2025). [In Russ.]
- Orland, Kyle (2021).** *New World shuts its economy (again) amid widespread item duplication glitch* // Ars Technica. November 16. URL: <https://arstechnica.com/gaming/2021/11/new-world-shuts-its-economy-again-amid-widespread-item-duplication-glitch/> (accessed: 15.08.2025).
- Royce, Bree (2021).** *New World disables 'all forms of wealth transfer' in the wake of a new gold dupe exploit* // MassivelyOP. November 1. URL: <https://massivelyop.com/2021/11/01/new-world-disables-all-forms-of-wealth-transfer-in-the-wake-of-a-new-gold-dupe-exploit/> (accessed: 14.08.2025).
- Schmitt, Carl (2000).** *Political Theology. Collection I.* / translated from German, conclusion and compiled by A. Filipov. Moscow: KANON-press-Ts. [In Russ.]
- Schmitt, Carl (2016).** *The Concept of the Political.* SPB.: Nauka. [In Russ.]
- Sicart, Miguel (2009).** *The Ethics of Computer Games.* Cambridge, MA: MIT Press. 264 p.

Заявление об использовании ИИ / AI Use Disclosure

Автор использовал ChatGPT (OpenAI) только для стилистической правки текста и его оформления. Модель не повлияла на результаты исследования и не принимала участия в их интерпретации; все внесенные ей изменения проверены и утверждены автором, который несет полную ответственность за содержание работы.

The author used ChatGPT (OpenAI) solely for language editing. The model did not generate original results or make scientific decisions; all changes were verified and approved by the author, who takes full responsibility for the content.