

ЕГОР С. СОКОЛОВ

Независимый исследователь, Москва, Россия

ORCID: 0000-0002-1864-6796

Игры, которые нас убивают: видеоигры и насилие в дискурсе российской печатной прессы

doi: 10.22394/2074-0492-2020-3-165-188

Резюме:

В статье анализируется дискурс российской центральной прессы о компьютерных играх (2011–2015). Методологической основой работы является критический анализ дискурса, для объяснения логики «гротескных дискурсов» используется фукольдианская модель знания-власти. Видеоигры описываются в российской прессе как инстанция внушения, провоцирующая слишком интенсивные эмоции и вынуждающая совершать невозможные с точки зрения «нормальной» педагогики символические действия. В статье проблематизируется мифологизация видеоигрового насилия, выявляются основные тропы, с помощью которых связь между видеоиграми и насилием (убийствами) устанавливается как «естественная», «само собой разумеющаяся». Отдельное внимание уделяется публикациям обозревателя газеты «Московский комсомолец» Александра Минкина, одного из наиболее заметных критиков видеоигр, а также освещению в прессе первого в России школьного «шутинга» (стрельбы в школе № 263 в 2014 году).

Демонстрируется, что видеоигры функционируют в газетном дискурсе как объяснительный принцип, позволяя совершить переход от преступления к преступнику, к тем поступкам, в которых обнаруживаются моральная испорченность или психическое отклонение, к тем обстоятельствам, которые формируют криминальность. Указание на игры позволяет восстановить «нормальную» связь социальных и моральных качеств, объяснив преступление, совершенное медалистом из «хорошей семьи», как результат воздействия на детскую психику видеоигровых репрезентаций насилия. Видеоигры описываются также как фактор формирования «цифрового поколения» или «поко-

165

Соколов Егор Сергеевич — MA in Philosophy, MA in History, независимый исследователь. Научные интересы: история советской культуры, история советской философии, социология знания, философия и теория войны, исследования телесности, исследования видеоигр. E-mail: sokolovgeorg@gmail.com

Статья подготовлена в сотрудничестве с Лабораторией геймификации Сбера.

Acknowledgements: The article was prepared in cooperation with the Sber Gamification Lab.

ления геймеров», непонятного и политически опасного. Опасности, которые порождают игры как для самих геймеров, так и для общества в целом (неразличение «реального» и «виртуального», иллюзия «возможной перезагрузки»), позволяют журналистам и экспертам настаивать на необходимости усиления мер надзора и защиты, на расширении пространства юридического и медицинского контроля.

Ключевые слова: видеоигры, исследования видеоигр, критический анализ дискурса, российские медиа, мифологии, детство, насилие, преступление

Egor S. Sokolov

Independent Researcher, Moscow, Russia

Games That Kill Us: Video Games and Violence in the Russian Printed Media Discourse

Abstract:

The paper investigates the video game discourse of the Russian state media from 2011 to 2015. Critical discourse analysis serves as a methodological framework for this work, and Foucault's power/knowledge model is used to explain the logic behind the «grotesque discourses». In the Russian press, video games are described as an instance of inculcation, provoking overintense emotions and forcing individuals to commit symbolic acts impossible from the standpoint of “normal” pedagogy. The paper problematizes the mythologization of violence in video games and identifies the main tropes used to establish the connection between video games and violence (murders) as “natural” and “obvious”. Particular attention is paid to the publications of Aleksandr Minkin, a reporter at “Moskovskij Komsomolets” (“Moscow Komsomol Member”) and one of the most prominent critics of video games, as well as to the media coverage of the first school shooting in Russia (shooting at school № 263 in 2014). It is shown that video games are used in the media discourse as an explanatory principle that allows a shift from the crime to the criminal, to those acts which reveal moral depravity or psychological disorder, and those circumstances which foster criminalism. Pointing to the games helps restore the “normal” connection between social and moral qualities, explaining the crime committed by an honours student from a “good family” as being the result of the depictions of violence in video games affecting the child's psyche. Video games are also described as a factor in shaping the “digital generation” or “generation of gamers” — odd and politically dangerous. The dangers that games create for both gamers and society in general (the non-distinction between the “real” and the “virtual”, the illusion of a “possible restart”) allow the journalists and experts to insist on strengthening measures of supervision and protection, and expanding legal and medical control.

166

Egor S. Sokolov — MA in Philosophy, MA in History, independent researcher. Research interests: history of Soviet culture, history of Soviet philosophy, sociology of knowledge, philosophy of war and war theory, body studies, game studies. E-mail: sokolovgeorg@gmail.com

Key words: video games, game studies, critical discourse analysis, Russian media, mythologies, childhood, violence, crime

Существует обычай, в особенности у судей, приписывать добрую половину преступлений, совершаемых в столицах, пагубному воздействию дешевых романов. Если какой-нибудь чумазый отрок украл с лотка яблоко, судья глубокомысленно заключит, что сведения воришки о том, что яблоки утоляют голод, получены в результате тщательных литературных штудий.

Сами мальчишки, раскаявшись, часто обвиняют во всем прочитанные романы, что, впрочем, только делает честь их недюжинной природной сообразительности.

Гилберт Честертон «В защиту "дешевого чтива"»

Видеоигры стали опаснее литературы. Кто боится сегодня романов, политических или порнографических, кто всерьез считает, что книги могут толкнуть на преступление или что у них все еще есть сила «разрушать и идею семьи, и основы гражданственности» [Отзывы цензора О.А. Пржецлавского о «Что делать?» Н.Г. Чернышевского 1928: 50]? Игры же описываются как наркотик, причина (само)убийств, фактор «деградации общества», источник безумия, греха и предательства.

167

Это исследование посвящено анализу дискурса российской центральной прессы в 2011–2015-х годах. Хронологический диапазон определяется моментом начала исследования (я собрал материал в 2015 году), но и особенностями периода, в который видеоигры становятся в России значимым объектом культурной и политической критики (например, в связи с выходом *Company of Heroes 2*, в которой «искажалась история» Великой Отечественной войны), а также происходят громкие преступления, связанные в газетном дискурсе с видеоигровым насилием (первый российский школьный «шутинг» и серия убийств, совершенных так называемой «бандой GTA»). В основе моей работы лежат принципы критического анализа дискурса: понимание дискурса как «социальной практики, которая и конституирует социальный мир, и конституируется в других социальных практиках» [Йоргенсен, Филлипс 2008: 110], стремление проанализировать «“натурализованные” идеологические представления, то есть идеологические представления, которые рассматриваются как неидеологический “здравый смысл”» [Fairclough 1995: 28], и объяснить механику «дискурсивного воспроизводства злоупотребления властью и социального неравенства» [Ван Дейк 2013: 18].

Исследования дискурсов о видеоиграх ведутся с начала 2000-х. Одно из первых из них принадлежит Дмитрию Уильямсу [Williams 2003], проанализировавшему медиа-фреймы, с помощью

которых видеоигры описывались в трех ведущих новостных журналах США на протяжении 1970–1990-х годов. Он показывает, что видеоигры, как и другие новые медиа, вызывают и опасения, и надежды, и что пик опасений (по поводу бессмысленной траты времени, рисков для здоровья, но также появления у детей склонности к гомосексуализму, проституции, азартным играм и, разумеется, насилию) приходится на конец 1980-х и 1990-е годы: «на первый план вышли опасения относительно влияния видеоигр на ценности, отношение к миру и поведение, а также язык, описывающий игру как зависимость. Эта волна могла бы быстро сойти на нет, если бы не два обстоятельства. Первое — широко освещавшаяся в прессе дискуссия вокруг реалистичной (для своего времени) и жестокой игры *Mortal Kombat*. Второе — массовое убийство в школе «Колумбайн» в Литтлтоне, штат Колорадо, США, в 1999 году. Оба стали катализаторами опасений о социальных рисках, которые несут игроки, в частности, что видеоигры могут сделать их жестокими» [Ibid.: 541]. Уильямс рассматривает игры как «громоотвод» в наэлектризованном социально-политическом контексте, связывая, например, наступление на видеоигры в начале 1980-х с приходом к власти консервативной администрации Рональда Рейгана («Консервативные эксперты регулярно обрушивались на видеоигры и телевидение, которые позволяли безответственным родителям, по большей части, как утверждалось, матерям-одиночкам, положиться на электронную няню вместо того, чтобы выполнять свои родительские обязанности» [Ibid.: 544]). Он также подчеркивает гендерный аспект, считая, что исключение женщин из описаний видеоигр можно рассматривать как «часть более масштабной проблемы гендера и технологической грамотности» [Ibid.].

168

Многие современные исследования медийных дискурсов продолжают эту линию, концентрируясь на гендерных или расовых стереотипах. Например, Эрин Маклин в статье «Девочки, мальчики и игры: как новостные медиа способствуют закреплению стереотипов о мужчинах и женщинах-геймерах» анализирует гендерные образы игроков в австралийских СМИ. Она утверждает, что господствующие представления не отражают реального разнообразия игроков (по гендеру, возрасту или расе): несмотря на то что женщины составляют 47% австралийских геймеров, «игры или по крайней мере “серьезные” игры рассматриваются в новостях как занятие не для женщин» [Maclean 2016: 24]. Как и в российском случае, видеоигры считаются занятием мальчиков-подростков, склонных к агрессивному и антиобщественному поведению [Ibid.: 28]. Маклин также указывает на воспроизводство стереотипа о связи игр и насилия, в ее выборке «12 убийц были идентифицированы как

геймеры [...] в других статьях подразумевалось, что насилие или другие противозаконные действия были совершены геймерами-мужчинами» [Ibid.]. Неожиданно близким к моей работе оказалось исследование расовых стереотипов в медийных описаниях американских школьных шутингов. Авторы проанализировали почти 205 тыс. новостных сообщений о 204 случаях массовой стрельбы в американских школах и выяснили, что видеоигры упоминались в 8,35 раза чаще, если стрелявший был белым [Markey et al. 2019: 1]. Они полагают, что возможная причина такой диспропорции связана с ассоциацией между расовыми меньшинствами и насильственными преступлениями: «Она может заставить людей искать внешнее объяснение (такое как жестокие видеоигры) в попытке понять, почему акт насилия был совершен белым. Однако, если такой акт насилия совершается представителем расовых меньшинств, люди могут не чувствовать необходимости найти внешнее объяснение, поскольку раса агрессора соответствует их стереотипным представлениям о том, как должен выглядеть жестокий преступник» [Ibid.: 5]. Этот вывод полностью согласуется с результатами моего исследования (с той лишь разницей, что в российском случае речь идет о классовых стереотипах).

169

В русскоязычных научных публикациях связь видеоигр и насилия рассматривается, прежде всего, в качестве психологической проблемы (в формулировке «влияния компьютерных игр на агрессивное поведение подростков»). Любопытно, что сегодня в обзорных текстах все чаще звучит тезис, что результаты исследований противоречивы [Коротков 2020: 29-30], что «текущий уровень развития науки не позволяет сделать однозначные выводы о том, являются ли компьютерные игры фактором риска или источником развития» [Богачева 2019: 30] и т. д., хотя еще совсем недавно связь между играми и агрессией казалась едва ли не очевидной [Соколов 2015: 165-166]. Социологических или антропологических исследований дискурсов о видеоиграх и насилии на русском языке мне обнаружить не удалось.

Продолжая исследование категорий и тропов, с помощью которых журналисты, политики, священники и психологи говорят об опасности видеоигр [Соколов 2015], я решил обратиться к анализу моральных паник, связанных с насилием, будто бы выплескивающимся из виртуальных миров в реальный. С помощью базы данных «Интегрум» (поиск среди публикаций в российской центральной прессе в 2011-2015-х годах по словам «видеоигры»/«компьютерные игры» и «убийство») я отобрал 90 статей, в которых так или иначе связывались видеоигры и насилие. Моей задачей было понять, как, с помощью каких категорий и риторических фигур устанавливается эта связь.

1. *Игры учат убивать.* Этот тезис задает структуру, позволяет связывать различные дискурсы, соединять реплики журналистов, психологов, педагогов, священников и политиков, выстраивать списки и хронологии. В его основе лежит своеобразная «онтология двух миров»: виртуальный мир противостоит реальному, неподлинное бытие искушает тех, кто не способен сопротивляться его чарам. Разумеется, речь идет в первую очередь о детях; журналисты пишут иногда о взрослых мужчинах (почти никогда о женщинах), но все-таки геймер *rag excellence* — это мальчик-подросток¹. «Детское» описывается одновременно как уязвимое и несамостоятельное; многочисленные опасности, угрожающие детству и исходящие от него, объявляются основанием настаивать на вступлении в игру инстанций надзора и защиты. Играющий ребенок — *tabula rasa*, на которой игра оставляет глубокий эмоциональный отпечаток, оказывается не способен различать реальное/виртуальное. Опасность видеоигр связывается, таким образом, с приписываемой им абсолютной суггестией, абсолютной производящей эмоциональной силой: игры «захватывают», вырывают из реальности, сводят с ума. По словам выступающих экспертами психологов и психиатров, геймер, потерявший границу между реальностью и вымыслом, готов совершать убийства. Те, кто часами «режется» в такие игры, вполне способны на преступление, говорит в интервью «Голосу России» психолог, академик РАЕН Сергей Ключников: «Часто компьютерные игры агрессивны, они размывают грань между реальным преступлением и виртуальным. И после игры для человека совершить преступление становится проще. Жестокость притупляет эмоции, сострадание, создает рефлекс жесткого крутого поведения» [Королев 2011]. Психиатр высшей категории Московского НИИ психиатрии Виктор Ханьков видит серьезную опасность в виртуальном мире: «В играх человек может достигать успеха со скоростью, недоступной в жизни, получать статусы, которых вряд ли достигнет, — становится правителем армий, стран, миров... А поскольку компьютеры и интернет не меняют нашу физиологию и рефлексы, особенности жизни в виртуальном мире переносятся в реальный мир. Критериями успеха становится силовое воздействие на противника,

170

1 Стоит отметить, что этот образ противоречит результатам исследований игровых аудиторий. Например, по данным (США, 2017) Entertainment Software Association, «геймеры в возрасте от 18 лет и старше составляют 72% видеоигровой популяции, а среднему игроку 35 лет. Взрослые женщины составляют большую часть видеоигровой популяции (31%), чем мальчики моложе 18 лет (18%)» [2017 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry]. Впрочем, результаты подобных исследований не интересуют российские СМИ.

на врага — убить, искалечить и т. д. И успешность достижения целей в жизни автоматически начинает ассоциироваться с актами насилия» [Балабас 2014].

Итак, видеоигры предстают инстанцией внушения, которому человек не способен сопротивляться. Они вызывают слишком интенсивные эмоции, позволяют совершать невозможные с точки зрения «нормальной» педагогики символические действия (такие как «уничтожение русских спецназовцев» в *Call of Duty: Modern Warfare 2* [Депутат заболел компьютерной игроманией 2010; Королев 2011]), и, наконец, угрожают самой реальности, дезориентируя, воспитывая «в предоставленных самим себе» подростках «культ насилия» [Цыганкова 2014].

Пример из статьи колумниста газеты «Московский комсомолец» Александра Минкина: «Норвежский маньяк [Брейвик] играл в компьютерные стрелялки — пошел убивать мирных людей, детей. 97 жертв [...] Российский майор Евсюков играл в компьютерные стрелялки — пошел убивать [...] Российский маньяк Копцев играл в самые жестокие игры — пошел с ножом. 8 человек попали в больницу [...] Маньяки всего мира, сидя у компьютеров, обучаются разумному, доброму, вечному? Нет — жестокому, грязному, подлому. Обучаются убивать безоружных. Убивать всех подряд» [Минкин 2011a].

171

Александр Минкин — симптоматичная фигура, многолетний обозреватель газеты «Московский комсомолец», в 1990-х он участвует в «информационных войнах», публикуя «прослушку» [Русский журналист в Ираке. Интервью с Александром Минкиным 2003; Александр Минкин 2019], а в 2000-х становится своего рода культурным критиком и инициатором моральных паник. Особенно востребованным оказывается цикл «письма президенту» (с 2004-го по настоящее время [Евстафьев 2020; Письма Президенту]), в котором Минкин рассказывает Путину о проблемах России (на основе статей в «МК» Минкин выпускает книги [Минкин 2006; 2010; 2018] и даже дает концерты [Александр Минкин. Письма Президенту 2020]). До 2008-2009 года основным предметом его филиппик выступает телевизор: мы видим голливудские фильмы, рекламу, кадры насилия в телепередачах, говорит он, и учимся плохому¹. Секс, наркотики и насилие выплескиваются из экрана: «Вырастая на горшке перед телевизором, видя изо дня в день яркие картинки — движущиеся, мелькающие, кричащие, звенящие, ребенок привыкает к интенсивности цветов, звуков. Потом он выходит на улицу — туск-

¹ См. составленный самим автором список публикаций (1999-2007) с обоснованием «необходимости немедленного введения моральной цензуры на ТВ» [Минкин 2008].

ло. И вдруг оказывается, что есть способ вернуть миру яркую расцветку — надо понюхать или уколоться. Вот откуда в мире повальная наркомания, причем в богатых странах» [Александр Никонов против Александра Минкина].

Или: «В 26 раз выросло количество сексуальных преступлений против малолетних за последние шесть лет». [...] Что же случилось шестью годами раньше — в 2001-м? Именно тогда на центральных телеканалах появились передачи о педофилах-маньяках. Словесные осуждения сопровождались кадрами жестоких издевательств, смакованием подробностей... [...] Ясно же, что показ таких вещей неизбежно ведет к росту насилия, к увеличению продаж детского порно. [...] Чем больше мы их [педофилов] показываем — тем больше их становится» [Минкин 2008].

В конце 2000-х Минкин объявляет главной опасностью «жестокое компьютерные игры»; объяснительные схемы и риторические фигуры остаются, впрочем, неизменными. Простые констатации, которые он использует, напрямую замыкая наркоманию или рост насилия на мерцание экрана, представляют собой вариант описанного Роланом Бартом «мифа справа», с его «универсализмом, отказом от объяснений и незыблемостью мировой иерархии» [Барт 2010: 318]. Обличения Минкина — это эмоциональная возгонка «здорового смысла» в мифологическом пространстве, размеченном фигурами Ребенка и Власти. С одной стороны, Ребенок, маленький Сиддхартха, невинный и беззащитный настолько, что кажется исключенным из мира, свободным от всякого социального детерминизма. Единственной угрозой его чистоте оказываются репрезентации секса и насилия: «Все 26 миллионов детей России продолжают ежедневно подвергаться разрушительному влиянию кровавых и беспредельно жестоких компьютерных игр, телепередач с бесчисленными убийствами и сексуальными извращениями. Специалисты утверждают: достаточно двух-трех секунд такого “кино”, чтобы человек на всю жизнь получил психическую травму. Тем более дети» [Минкин 2011b].

С другой — Путин, олицетворение Власти, почти божество, которое «всем руководит и все знает» [Минкин 2012a]. Минкин [2012b] обращается к нему напрямую, его «не интересуют формальности», кандидаты или депутаты, он хочет говорить с единственным, кто может остановить «деградацию общества». Встав в позу парасиаста, он бросает Власти в лицо нелицеприятную истину: «Закон о митингах и закон о продлении президентского срока — это для вашей защиты. А закон о защите детей — для каких-то неведомых детей. Вас депутаты видят и во сне, и наяву. А дети — это абстракция, никто» [Минкин, 2012a].

Этот по-своему эталонный дискурс оказывается востребованным, и в 2011-2012-х годах Минкин становится заметным борцом

с видеоиграми (помимо прочего), его приглашают в качестве эксперта на телевидение, где он снова проговаривает свой диагноз: «Откуда этот бешеный рост насилия, в том числе над детьми? [...] Это именно ваши компьютерные игры» [Запрет жестоких компьютерных игр: за и против 2011].

Случай Александра Минкина кажется мне чрезвычайно важным, поскольку заставляет задуматься, почему именно видеоигры оказываются столь важным объектом культурной критики, почему они вызывают столь интенсивную моральную панику?

2. *Игры как объяснительный принцип.* В дискурсе российской прессы компьютерные игры не нуждаются в объяснении, скорее, они сами выступают объяснительным принципом, симптомом и этиологическим фактором одновременно моральной и психической болезни. Анализируя в «Надзирать и наказывать» переход к правосудию современного типа, Мишель Фуко [1999: 28] указывает на смену объекта: судят не преступление, а преступника, «впечатление о нем, то, что известно об отношениях между ним, его прошлым и его преступлением, и то, что можно ожидать от него в будущем». Психиатрическое знание встраивается в судебную машинерию, позволяя «совершить переход от поступка к поведению, от преступления к образу жизни [...] сформировать этико-психологический дубликат преступления» [Фуко 2005: 37-38]. Сегодня видеоигры описываются как причина моральных и психологических изменений личности и как среда, в которой вызревает преступление («учатся убивать»).

173

Вот несколько примеров.

1. Журналистка обращается с вопросом к девушке подозреваемого в убийстве пятерых человек: «Может быть, он изменился после службы? Или на жестокую компьютерную игру подсел?» [Гнединская 2011]. Она пытается найти источник агрессии, тот биографический перелом, который запятнал душу насилием и должен был однажды привести к «зверскому убийству». И предлагает два варианта: травматический армейский опыт или компьютерная игра.

2. Мать солдата, обвиняемого в убийстве 15 человек, рассказывает, как ее допрашивали: «Меня повели на допрос, который длился 3 часа. Спрашивали какие-то странные вещи: какая беременность была по счету, когда я рожала Влада, каким он родился, чем болел, когда первый раз пошел, во сколько лет заговорил, в какие игры играл... Под конец поинтересовались: играл ли он в компьютерную игру “Контр Страйк”? Ну, конечно, играл. Все дети увлечены этой игрой. “Значит, там и научился убивать”, — сделал вывод следователь» [Боброва 2012].

Следователь пытается обнаружить признаки патологического процесса, он начинает с пренатального периода и выстраивает био-

графический ряд болезней и отклонений, которые должны привести к преступлению. Именно такие конструкции описывает Фуко. Однако в этом случае производящей причиной преступления (и почти доказательством вины) неожиданно оказывается Counter Strike. Более того, в отличие от первого примера, в котором видеоигры и армейский опыт сопологались, здесь игра определяет вспышку насилия в армии. Парадоксальным образом именно игра «учит убивать» солдата.

3. Журналистка отправляется в московское СИЗО, чтобы «побывать в шкуре надзирательницы». Она воспроизводит целую серию сексистских штампов («абсолютное большинство свои преступления совершили из-за мужчин» и т. д.), дополняя их следующим пассажем: «То, что богатство и благополучие от решетки не спасает, в этом месте отлично видно. В СИЗО, к примеру, попала дочка владелицы крупной торговой сети, которая убила мать своими руками.

«Голубые глазки, белые кучеряшки, — говорит Кириллова [начальница СИЗО]. — Я думала, может, девчонка в компьютерные игры заигралась? Вдруг ей казалось, что перезагрузку сделает, и мама оживет? Ничего подобного. Единственное, что ее тревожит, — что отчим (которого она любит) рассердится» [Меркачева 2012].

174

Начальница напрямую связывает криминальность и социальную позицию, полагая, очевидно, что человек, аккумулирующий различные виды капитала (экономический, социальный, телесный и т. д.), не должен совершать (такие) преступления. Преступление нуждается в объяснении, им становится формула «заигралась в компьютерные игры».

4. Курганские школьники 9–10 лет подозреваются в убийстве 5-летнего ребенка. Журналистка берет комментарий у психолога.

Комментарий психолога Дмитрия Перепичко, много лет работающего с трудными подростками.

— Возможно, эти дети были игроманами, ведь агрессивные компьютерные игры сейчас доступны практически в любой деревне [...] Вот дети и привыкают убивать в игре, а потом уже не могут отличить реальность от виртуального мира, где за убийство они получают бонусы и ощущение собственной крутости [Меньшова, Плешакова 2013].

Итак, видеоигра действует как объяснительный принцип, она позволяет совершить переход от преступления к преступнику, к тем поступкам, в которых обнаруживаются моральная испорченность или психическое отклонение, к тем обстоятельствам, которые формируют криминальность. Игра мыслится как агрессивная среда (1) или болезнь (2), к ней отсылают как к производящей причине наси-

лия. Это объяснение может исходить из различных позиций, однако «здравый смысл», разделяемый с аудиторией газеты, юридическая квалификация, определяющая участь подозреваемого, и экспертное знание, претендующее на статус научной истины, функционируют в этом пункте одинаково и равным образом не нуждаются в доказательствах. Более того, это объяснение оказывается сверхлегитимным, его не может поколебать даже опровержение. Тюремная начальница, например, не отказывается от связки игра-неразумие-преступление, даже выяснив, что ошибается, и при случае озвучивает свое предположение журналистке. «Здравый смысл», которым наделяется эта связка, не только оказывается столь же «естественным», как патриархальная логика описания женской преступности (3), но и становится основанием «экспертного» знания (4).

Приведу еще один важный пример, показывающий, что игра становится в 2010-е сверхлегитимным объяснительным принципом, к которому апеллирует множество журналистов и экспертов, который характеризует, следовательно, не стилистическую манеру или политическую позицию нескольких авторов, а логику дискурса российских печатных медиа. Когда летом 2014 года группа преступников совершает серию убийств автомобилистов, СМИ дают ей название «банда GTA» «по аналогии с известной компьютерной игрой, смысл которой — убивать всех, кто подвернется под руку» [Андрюхин 2014b]. Журналисты задаются вопросом: может быть, это дело рук «ополоумевших геймеров, потерявших грань между игрой и реальностью?» [Андрюхин 2014a], а затем публикуют опровержения официального представителя Следственного комитета Владимира Маркина [Демченко 2014]. Но даже отказавшись (с некоторым сожалением) от этой идеи, даже переключившись с «полоумных геймеров» на «исламских радикалов, призывающих [гастарбайтеров] к террору и оружию», не упускают случая заметить: «аналогия с известной компьютерной игрой не случайно пришла на ум оперативникам. Убийцы выходили на охоту, словно войдя во вкус убийств» [Котляр 2014].

175

Эти тексты, я полагаю, дают возможность уточнить поставленные вопросы: почему компьютерные игры оказываются сверхлегитимным объяснительным принципом, почему рассматриваются как «очевидный» источник насилия?

3. *Принцип ответственности.* Приблизиться к ответу позволяют описания резонансного убийства, случившегося в 2014 году в московской школе № 263: ученик пришел в школу с двумя ружьями, застрелил учителя и сотрудника охраны. Журналисты, разумеется, задаются вопросом: «В чем причина трагедии и как предотвратить беду в будущем?» [Кабыш 2014]. Депутаты предлагают установить в школах металлоискатели [Опалев, Юзбекова 2014], ограничить

продажу «шутеров» [Рункевич, Малай 2014] или ужесточить ответственность за ненадлежащее хранение оружия [Покровская 2014]. Эксперты говорят о «болезнях нашего времени» [Тендрякова 2014], о западной цивилизации с ее пагубным «приоритетом внешнего над внутренним», расходясь только в том, что необходимо возродить: «подлинно человеческое в человеке»¹ или «общественную идеологию» по советскому образцу [Бобров 2014]. Эти гротескные генерализации (в смысле Мишеля Фуко [2005: 33], называющего гротеском «максимизацию властных эффектов в сочетании с дисквалификацией того, кто их вызывает») роятся над «детством», паразитируют на «опасностях», угрожающих ему и исходящих от него [Соколов 2015: 160-169].

Внимания, впрочем, заслуживают также рутинные жесты, с помощью которых журналисты фреймируют убийцу, очерчивают вокруг него зону отчуждения. Уже на следующий день после стрельбы журналисты «Московского комсомольца» выстраивают с помощью реплик одноклассников образ «обозленного на весь мир подростка»: «с психикой у него было явно не все в порядке», «был типичный ботан», «нам казалось, что с ним стало происходить что-то неладное» [Боброва, Самоделова 2014]. И наконец: «Одноклассник Саша: “Все свободное время Сергей проводил дома, играл в компьютерные игры. Никогда не дрался ни с кем. Я знаю, что он постоянно играл в онлайн-игру GTA SA:MP — там в виртуальном мире GTA играют дети в режиме Role Play. Смысл — убить как можно больше народу. Думаю, таким образом он решил вывести RP-режим в реальный мир”» [Боброва, Самоделова 2014].

А через день предлагают комментарии «специалистов»: «Да, это пришло к нам из Америки вместе с фильмами и компьютерными играми, — считает психиатр Алексей Мишин... Это так называемый шутинг: когда человек проводит много времени за компьютерными играми, возникает размывание рамок» [Скиба 2014]. «Если родители разрешают детям смотреть фильмы, где потоками льется кровь, играть в игры, где нужно убивать, то чего мы хотим от детей? — говорит заведующий медико-реабилитационным отделением психиатрической больницы №15 Николай Герасимов. Большинство детей сейчас и не знают, какой бывает настоящая кровь...» [Там же].

«Здравый смысл» и медицинское знание, свидетельство одноклассника и комментарий психиатра совпадают почти дословно. Убийца — «ненормальный» одновременно в социальном и медицин-

1 «Нет Царства Небесного, нет Страшного суда, нет рая и ада. При таком понимании жизни можно с легкостью идти на убийства и самоубийство» [Петров 2014].

ском смысле, он «странный, не такой как все» [Изосимова 2014], он находится в «сумеречном состоянии», не различает границ реальности, не понимает, что делает. Эти констатации «очевидны», эксперты не нуждаются в экспертизе, чтобы объявить «фильмы и игры» источником насилия.

Я полагаю, эти поспешные свидетельства и комментарии, эта необходимость перенести ответственность (на отца, в отношении которого было возбуждено уголовное дело за «небрежное хранение огнестрельного оружия», на школьных охранников или психологов, на современную цивилизацию и, разумеется, на «агрессивные компьютерные игры») свидетельствуют о проблеме социальной квалификации преступления. Некоторые авторы подчеркивают ее: «То есть преступление, двойное убийство (убит еще полицейский), совершил не ребенок из неблагополучной семьи, употребляющий алкоголь и наркотики, состоящий на учете в полиции, — нет, двух людей убил потенциальный золотой медалист, относительно образованный, читавший Пушкина и Толстого!» [Кабыш 2014]. «Итог: можно вычислить преступные замыслы закоренелого убийцы, но нельзя вычислить сумасшествие прекрасного ученика, идущего на медаль, а наш антигерой был именно таким учеником» [Гананпольский 2014].

177

Это принципиальная проблема: убийства совершают не «какие-то криминальные отморозки»¹, а обычные школьники и даже медалисты из «хороших семей». Признание их ответственности означало бы делокализацию опасности, разрыв априорной связи социальных и моральных качеств, бедности и криминальности. Преступление, совершенное «отморозком» из неблагополучной семьи, «нормально», поскольку предсказуемо; преступление, совершенное «потенциальным медалистом», ставит под вопрос саму способность распознать опасность, угрожает «здравому смыслу». Поэтому так важно сразу же установить социальную и медицинскую «ненормальность» преступника, его исключительность и исключенность («когда мы спросили ребят, дружили ли они с ним, нам ответили: мы к такому бы даже не подошли» [Боброва, Самоделова 2014]). Если насилие отверженных мыслится как «естественное» проявление интериоризованной агрессивности, то убийство в 263-й школе описывается как результат совращения культурой, прежде всего, компьютерными играми.

Игра позволяет (отчасти) решить проблему социальной квалификации: даже если «потенциальный медалист» совершает преступ-

1 «Убили подростка с особой жестокостью не какие-то криминальные отморозки, а его сверстники-одноклассники» [Цыганкова 2014].

ление, он не является преступником и не может нести ответственность¹. «Виноваты взрослые» [Кабыш 2014], насилие подростка всегда реактивно, всегда рассматривается как рефлекс. «За юного киллера в ответе компьютер» [Балабас 2014] — этот вынесенный в подзаголовок тезис объясняет преступление, совершенное не-преступником. Видеоигры действуют как укусы вампира, заражая человека злом, превращая его в убийцу помимо собственной воли: «Современная молодежь очень восприимчива к компьютерным играм, — рассказал Metro психолог Александр Кичаев. — Из-за не крепкой психики у них возникает легкая шизофрения. То есть с родными и близкими они нормальные люди, а в некоторых ситуациях они преобразуются в киллеров» [Беляев 2013].

Я полагаю, этот кейс дает возможность приблизиться к ответу на поставленные вопросы: видеоигры становятся сверхлегитимным объяснительным принципом, поскольку позволяют совершить переход от действия к субъекту, объяснить преступление влиянием на психику ребенка репрезентацией насилия и секса и восстановить социальную «нормальность», перенести ответственность за преступление на современную культуру.

178

4. *Цифровое поколение.* Указание на видеоигры позволяет, кроме того, редуцировать сложность явлений, упаковать их в короткие, вызывающие простые эмоции формулы. Вот, например, заглавие статьи: «Школьник покинул виртуальную реальность, чтобы убить отчима». Текст позволяет отчасти восстановить картину произошедшего: ссору спровоцировал пьяный отчим, перерезавший ножом провода, чтобы привлечь внимание пасынка. Журналист замечает даже: «Как пояснили “МК” знакомые семьи, скандал произошел не столько из-за перерезанного интернет-кабеля, сколько из-за длительного запоя у отца семейства и отсутствия желания работать» [Школьник покинул виртуальную реальность, чтобы убить отчима 2012].

Однако в конечном счете сложный контекст конфликта (бытовое насилие, алкоголизм, безработица) редуцируется к самообъясняющему тезису: «покинул виртуальную реальность, чтобы убить».

Одна из наиболее значимых фигур редукции — «цифровое поколение» («поколение геймеров» [Тендрякова 2014], «экранное поколение» [Новоселова, Владыкина 2012], «поколение аудиовизуальной

1 Не в юридическом смысле. Спустя год после стрельбы в школе, перед тем как суд признает Сергея Гордеева совершившим убийство в состоянии невменяемости, журналисты (как и адвокаты потерпевших) высказывают сомнения в диагнозе и явно предпочитают видеть «школьного стрелка» в тюрьме [Гнединская 2015; Демченко 2015].

культуры»¹ и т. д.). Взаимодействие с компьютером мыслится как особый опыт, которым это «молодое поколение» обладает, но также — и прежде всего — опыт, которого оно лишено: «Да, мы играли в войну. Но никто не разлетался в клочья. Мы кричали “тах-тах-тах”, но пули не разрывали тело, не лилась кровь. Мы сражались деревянными саблями, но удары в лицо были строжайше запрещены (нам постоянно повторяли: “Смотри, глаз не выбей! Осторожно!”). Мы играли с друзьями. Мы их любили и воевали (“тах-тах”) с ними, а не с экранными подонками и маньяками. А если попадали по пальцам, то друг плакал от боли, и его становилось жалко (а этих никогда не жалко, “сдохни!”). А если что-то серьезное, типа шишка на голове, то могли и наказать. Мы играли с живыми, а эти — с компьютером. Мы бегали и прыгали, а эти сидят и копят будущую агрессию» [Минкин 2011b].

«Эти» не проводят детство во дворе, не получают настоящих ссадин, не сочувствуют чужой боли, не понимают ценности человеческой жизни. Они теряют границу между игрой и реальностью (жизнью и смертью, добром и злом и т. д.), думают, что всегда возможна «перезагрузка», и потому легко совершают (само)убийства².

«Цифровое поколение» проблематизируется, описывается в целом ряде текстов как неизвестная величина, как непонятное, отличающееся и опасное: «на самом деле» они не такие, как мы думаем. Речь идет не просто о конфликте отцов и детей, а скорее о поколенческом разрыве: по этой логике, цифровые технологии порождают принципиальные ценностные различия между разными возрастными группами. С одной стороны, «настоящая», книжная культура и подлинно человеческое взаимодействие лицом к лицу, с другой — «клиповое мышление» и общение в социальных сетях. Перенос ответственности за преступление на современную культуру дополняется здесь, таким образом, указанием на коллективного носителя этой культуры. Журналисты и эксперты одновременно утверждают культурное и этическое превосходство старших поколений и указывают на опасности, криминальные или политические, исходящие от «цифрового поколения».

179

1 «Непритязательное современное искусство отвечает вкусам поколения “аудиовизуальной культуры” (удачный эвфемизм абсолютного бескультурья)» [Александрова-Зорина 2014].

2 Связь между видеоиграми и подростковыми самоубийствами неизменно устанавливается через эти две фигуры: «утрату границы» и «возможность перезагрузки». См.: [У меня ничего не получается. Не могу больше терпеть... 2012; Дуленкова, Поворазнюк 2013; Ивойлова 2014; Убив всех компьютерных монстров, второклассник повесился 2014].

Эти опасности служат основанием настаивать на вступлении в игру инстанций надзора и защиты, на расширении пространства юридического и медицинского контроля, на проникновении экспертов в школы или семьи. «Но мы получаем уже поколение, которое во младенчестве садится за клавиатуру. Родителям кажется, что у них растут вундеркинды, а на самом деле они отстают по развитию» [Прокопенко 2010]. «Мы, психологи, называем это поколение экранным именно потому, что основной “няней”, основным воспитателем оказывается компьютер или телевизор. И мы на самом деле не понимаем, насколько наша молодежь зависит от экрана, и недооцениваем, насколько он авторитетен для нее. [...] Конечно, эта сфера должна подвергаться контролю. А психологическое воздействие изучаться» [Новоселова, Владыкина 2012].

Иногда «цифровое поколение» более ясно обозначается как коллективный субъект, а проблема видеоигр ставится как политическая. Так, вопрос «чему они учатся, сидя у экранов за шутерами и файтингами», звучит еще более тревожно, если сопровождается указанием на западное происхождение этих шутеров и файтингов. «Нынешние школьники сражаются в виртуальном мире и, как правило, на стороне западных союзников — производителей компьютерных игр. И когда они вырастут, то будут уже совсем другими людьми» [Чередниченко 2011].

180

А в отдельных случаях разоблачение сомнительных культурных образцов и политически неприемлемых репрезентаций встраивается в недвусмысленно пропагандистское высказывание. В марте 2012 года в «Комсомольской правде» выходит статья «Кены и Барби готовятся к штурму Кремля», как и в других текстах, направленных на разделение и демобилизацию¹, политический протест приписывается здесь чрезвычайно узкому слою, определяемому через специфические формы занятости и найма или потребительский стиль («революция креативного класса», «революция сытых», «революция хипстеров» и т. д.) [Соколов 2014: 133-146].

Однако в этом тексте участники митингов описываются как геймеры: «Они, в том числе и Навальный с компанией, всю неделю говорят об “эскалации конфликта”. Они прекрасно понимают, что сейчас они не могут победить мирным путем, а ждать следующего выборного цикла, разрабатывать программу, создавать политическую силу у них уж нету мочи. Им надо сейчас — все и сразу, как в компьютерной игре, где можно, получив пароли, бесконечно пополнять боеприпасы и здоровье. А что там со страной, с людьми, их не то чтобы не волнует, просто большинство их — это геймеры,

1 См. об этом [Кальк 2012: 164-172; Бикбов 2012: 151-158].

которые уверены, что если тебя убьют, то путь на кладбище не единственный. Можно-де перезапустить игру или вернуться на прежний уровень.

GAME OVER, господа. Или, пусть и грамматически не совсем правильный перевод, — игры кончились. Не обессудьте» [Гришин 2012].

Все те же общие места и риторические фигуры используются здесь для того, чтобы соединить эскапизм и политический экстремизм: геймеры выходят на улицы, но лишь затем, чтобы продемонстрировать свою несостоятельность¹, свое непонимание «реальной жизни» и «настоящей России». Игра становится здесь обозначением недостатка, именем бессилия; назвать протестующих геймерами значит разоблачить виртуальность протеста, дискредитировать этого коллективного субъекта, беспомощного и беспощадного.

Таким образом, я думаю, можно сформулировать ответ на исходный вопрос: связь между видеоиграми и насилием устанавливается через «детство», которое конструируется с помощью фигур невинности, беззащитности, абсолютной восприимчивости. Игра, оставляющая в чистой душе ребенка темное пятно насилия, стирающая в его сознании границу между «реальным» и «виртуальным», служит объяснительным принципом, позволяющим осуществить переход от действия к субъекту и перенести ответственность с ребенка на «компьютер» (или, иными словами, на «современную культуру», что позволяет настаивать на решительных педагогико-политических действиях: введении запретов, увеличении полномочий, усилении контроля, даже борьбе с оппозицией). В «Ненормальных» Фуко анализирует логику подобного переноса: «Важность, придаваемая этой препубертатной мастурбации, как раз и связана со стремлением, в некотором смысле, снять с ребенка или хотя бы с природы ребенка ответственность за этот феномен мастурбации, который в то же время, в другом смысле, делает ребенка ответственным за все, что с ним случится. [...] Наиболее распространенной причиной мастурбации в текстах этого крестового похода является совращение, совращение взрослым: порок приходит извне» [Фуко 2005: 292-293].

Игра в дискурсе российской прессы — это новая мастурбация, не только непроизводительная трата и универсальный этиологический фактор, но и принцип переноса ответственности, служащий «нормализации», восстановлению «естественной» связи социальных и моральных качеств.

1 «Романтичные сопляки, которые максимум на что оказались способны, так откосить от армии (у кого возраст подошел)» [Гришин 2012].

Библиография / References

- Александр Минкин (2019) (<https://polit.ru/news/2019/08/26/minkin/>)
— Aleksandr Minkin (2019) (<https://polit.ru/news/2019/08/26/minkin/>)—in Russ.
- Александр Минкин. Письма Президенту (2020) (<https://rolld.ru/event/aleksandr-minkin-pisma-prezidentu>)
— Aleksandr Minkin. Letters to the President (2020) (<https://rolld.ru/event/aleksandr-minkin-pisma-prezidentu>)— in Russ.
- Александр Никонов против Александра Минкина (2003) *Огонек*, №2.
— Aleksandr Nikonov versus Aleksandr Minkin (2003) *Ogoniok*, №2. — in Russ.
- Александрова-Зорина Е. (2014) Ужин на «Титанике». *Московский комсомолец*, № 26522, 14 мая.
— Aleksandrova-Zorina A. (2014) Dinner on the «Titanic». *Moscow Komsomol Member*, № 26522, May 14. — in Russ.
- Андрюхин А. (2014а) Кровавый «Дон». *Культура*, 35, 10 октября.
— Andryukhin A. (2014a) Bloody «Don». *Culture*, 35, October 10. — in Russ.
- Андрюхин А. (2014б) Ликвидация. *Культура*, 41, 21 ноября.
— Andryukhin A. (2014b) Liquidation. *Culture*, 41, November 21. — in Russ.
- Балабас Е. (2014) 40% школьников — потенциальные убийцы? *Московский комсомолец*, 26447, 6 февраля.
— Balabas E. (2014) 40% of School Students — Potential Murderers? *Moscow Komsomol Member*, 26447, February 6. — in Russ.
- Барт Р. (2010) *Мифологии*, М.: Академический проект.
— Barthes R. (2010) *Mythologies*, Moscow: Academic Project. — in Russ.
- Беляев Д. (2013) В Москве подростки отрезали голову прохожему. *Metro Москва*, 24 июня.
— Belyaev D. (2013) In Moscow Teenagers Cut a Passerby's Head Off. *Metro Moscow*, June 24. — in Russ.
- Бикбов А. (2012) Методология исследования «внезапного» уличного активизма (российские митинги и уличные лагеря, декабрь 2011 — июнь 2012). *Laboratorium*, 2:130-163.
— Bikbov A. (2012) Methodology for Analyzing «Spontaneous» Street Activism (Russian Protests and Street Camps, December 2011-June 2012). *Laboratorium*, 2: 130-163. — in Russ.
- Бобров А. (2014) Февраль с огнем и враньем. *Советская Россия*, 27 февраля.
— Bobrov A. (2014) February with Fire and Lies. *Soviet Russia*, February 27. — in Russ.
- Боброва И. (2012) Казахская трагедия русского парня. *Московский комсомолец*, 25974, 28 июня.
— Bobrova I. (2012) Kazakh Tragedy of a Russian Guy. *Moscow Komsomol Member*, № 25974, June 28. — in Russ.

Боброва И., Самоделова С. (2014) У расстрела в московской школе есть гомофобная версия. *Московский комсомолец*, № 26445, 4 февраля.

— Bobrova I., Samodelova S. (2014) There is a Homophobic Version of the Shooting in the Moscow School. *Moscow Komsomol Member*, 26445. February 4. — in Russ.

Богачева Н.В. (2019) Основные проблемы психологии компьютерной игры. *Цифровое общество в культурно-исторической парадигме. Коллективная монография*. Т. д. Марцинковская, В.Р. Орестова, О.В. Гавриченко (ред.), М.: Изд-во МПГУ.

— Bogacheva N.V. (2019) The Main Problems of the Video Game Psychology. *Digital Society in the Cultural-Historical Paradigm. Collective Monograph*. T.D. Martsinkovskaya, V.R. Orestova, O.V. Gavrichenko (eds), Moscow: MPGU Print House. — in Russ.

Ван Дейк Т. (2013) *Дискурс и власть. Репрезентация доминирования в языке и коммуникации*, М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ».

— van Dijk T. (2013) *Discourse and Power*, Moscow: Book House “LIBROKOM”. — in Russ.

Ганапольский М. (2014) Истерия ничему не учит. *Московский комсомолец*, 26446, 5 февраля.

— Ganapolsky M. (2014) Hysteria Doesn't Teach Anything. *Moscow Komsomol Member*, 26446, February 5. — in Russ.

Гнединская А. (2011) Убийцу тульской семьи оправдывают всем миром. *Московский комсомолец*, № 25712, 6 августа.

— Gnedinskaya A. (2011) The Killer of a Family from Tula Is Being Vindicated by Everyone. *Moscow Komsomol Member*, 25712, August 6. — in Russ.

Гнединская А. (2015) Дело школьного стрелка: У специалистов Сергей спрашивал, сможет ли после больницы посещать тир и стрельбища. *Московский комсомолец*, 26754, 3 марта.

— Gnedinskaya A. (2015) The Case of a School Shooter: Sergey Asked the Experts whether He Would Be Able to Go to Gun Clubs and Shooting Ranges after Hospital. *Moscow Komsomol Member*, 26754, March 3. — in Russ.

Гришин А. (2012) «Кены» и «Барби» готовятся к штурму Кремля. *Комсомольская правда*, 31, 2 марта.

— Grishin A. (2012) “Kens” and “Barbies” Are Getting Ready to Storm the Kremlin. *Komsomol Truth*, 31, March 2. — in Russ.

Демченко В. (2015) Из показаний школьного стрелка: 18 раз выстрелил, а попал только в троих! Два балла мне за меткость. *Комсомольская правда*, 10, 2 февраля.

— Demchenko V. (2015) From the Testimony of the School Shooter: I Shot 18 Times But Hit Only 3! AnF-grade for Accuracy. *Komsomol Truth*, 10, February 2. — in Russ.

Демченко В. (2014) Убийцы с трассы «Дон» прикидываются... *Комсомольская правда*, 129, 14 ноября.

— Demchenko V. (2014) Killers from the “Don” Highway Are Pulling a Face. *Komsomol Truth*. 129, November 14. — in Russ.

Депутат заболел компьютерной игроманией (2010) *Московская правда*, 26, 9 февраля.

— A Member of Parliament Has Become Addicted to Video Games (2010) *Moscow Truth*, 26, February 9. — in Russ.

Дуленкова А., Поворазнюк С. (2013) Росстат: главные причины детской смертности — ДТП и суициды. *Известия*, 17, 31 января.

— Dulenkova A., Povoraznyuk S. (2013) Rosstat: the Main Reasons of Infant Mortality Are Road Traffic Accidents and Suicides. *The News*, 17, January 31. — in Russ.

Евстафьев Д. (2020) Минкин: «За «Письма президенту» требовали уволить». (<https://eburg.mk.ru/social/2020/02/01/minkin-za-pisma-prezidentu-trebovali-uvolit.html>).

— Evstafiev D. (2020) Minkin: “They demanded to be fired for” Letters to the President”. (<https://eburg.mk.ru/social/2020/02/01/minkin-za-pisma-prezidentu-trebovali-uvolit.html>) — in Russ.

Запрет жестоких компьютерных игр: за и против (2011) (https://www.1tv.ru/news/2011-09-08/112038-zapret_zhestokih_kompyuternyh_igr_za_i_protiv)

— Ban on Violent Video Games: Pro and Con (2011) (https://www.1tv.ru/news/2011-09-08/112038-zapret_zhestokih_kompyuternyh_igr_za_i_protiv) — in Russ.

184

Ивойлова И. (2014) Выстрел в себя. *Российская газета*, 34, 14 февраля.

— Ivoilova I. (2014) A shot in One self. *Russian Newspaper*, 34, February 14. — in Russ.

Изосимова Ю. (2014) Знакомый стрелка в московской школе: С такими людьми тяжело общаться. *Metro Москва*, 3 февраля.

— Izosimova Yu. (2014) An Acquaintance of the Shooter at the Moscow School: It is Hard to Deal with People Like This. *Metro Moscow*, February 3. — in Russ.

Йоргенсен М.В., Филлипс Л.Дж. (2008) Дискурс-анализ. Теория и метод, Харьков: Гуманитарный центр.

— Jorgensen M., Phillips L. (2008) Discourse Analysis as Theory and Method, Kharkiv. — in Russ.

Кабыш И. (2014) Подросток на тропе войны. *Литературная газета*, 6, 12 февраля.

— Kabysh I. (2014) A Teenager on the Warpath. *Literary Newspaper*, 6, February 12. — in Russ.

Кальк А. (2012) «Креативная» Болотная и «народная» Поклонная: визуальный ряд митингов в российских СМИ. *Laboratorium*, 2: 164–172.

— Kalk A. (2012) “Creative” Bolotnaya and “Common” Poklonnaya: Visual Images of the Protest in the Russian Media. *Laboratorium*, 2: 164–172. — in Russ.

Королев В. (2011) Игры, которые убивают. *Экономическая и философская газета*, 24 августа.

— Korolyov V. (2011) Games That Kill. *Economical and Philosophical Newspaper*, August 24. — in Russ.

Коротков Н.В. (2020) Видеоигры как ресурс личностного развития: аргументы за и против. *Медицинское образование сегодня*, 1(9).

- Korotkov N.V. (2020) Video Games as a Resource for Personal Development: Arguments Pro and Con. *Medical Education Today*. 1(9). — in Russ.
- Котляр Э. (2014) Якунин чистит Москву. *Московская правда*, № 261, 28 ноября.
- Kotlyar E. (2014) Yakunin Cleanses Moscow. *Moscow Truth*. №261. November 28. — in Russ.
- Меньшова П., Плешакова С. (2013) Мучители младших классов. *Московский комсомолец*, 26315, 24 августа.
- Menshova P., Pleshakova S. (2013). Torturers of Primary School. *Moscow Komsomol Member*, 26315, August 24. — in Russ.
- Меркачева Е. (2012) Мужикам здесь не место. *Московский комсомолец*, 25886, 7 марта.
- Merkachiova E. (2012). There Is No Place For Men Here. *Moscow Komsomol Member*, 25886, March 7. — in Russ.
- Минкин А. (2006) *Письма президенту*, М.: АСТ.
- Minkin A. (2006) *Letters to the President*. Moscow: AST. — in Russ.
- Минкин А. (2008) Под властью маньяков. (<https://www.mk.ru/politics/2011/11/06/639998-pod-vlastyu-manyakov.html>)
- Minkin A. (2008) Under the rule of maniacs. (<https://www.mk.ru/politics/2011/11/06/639998-pod-vlastyu-manyakov.html>) — in Russ.
- Минкин А. (2010) *Письма президентам*, М.: АСТ.
- Minkin A. (2006) *Letters to the Presidents*. Moscow: AST. — in Russ.
- Минкин А. (2011a) Массовое производство бешеных собак. *Московский комсомолец*, 25702, 26 июля.
- Minkin A. (2011a) Mass Production of Mad Dogs. *Moscow Komsomol Member*, 25702, July 26. — in Russ.
- Минкин А. (2011b) Уши заложило? *Московский комсомолец*, 25545, 17 января.
- Minkin A. (2011b) Ears Plugged? *Moscow Komsomol Member*, № 25545, January 17. — in Russ.
- Минкин А. (2012a) Людоеды любят Путина. А едят детей. *Московский комсомолец*, 25963, 15 июня.
- Minkin A. (2012a) Cannibals Love Putin. And Eat Children. *Moscow Komsomol Member*, 25963, June 15. — in Russ.
- Минкин А. (2012b) Саранча. *Московский комсомолец*, 25856, 31 января.
- Minkin A. (2012b) Locusts. *Moscow Komsomol Member*, 25856, January 31. — in Russ.
- Минкин А. (2018) Путин № 5. *Письма президенту*, М.: Проспект.
- Minkin A. (2018) Putin №5. *Letters to the President*. Moscow: Avenue. — in Russ.
- Новоселова Е., Владыкина Т. (2012) DOOM-2. *Российская газета*, 15 ноября.
- Novosiolova E., Vladykina T. (2012) DOOM-2. *Russian Newspaper*, November 15. — in Russ.

- Опалев С., Юзбекова И. (2014) Отличник стрельбы. *РБК daily (Москва)*, 17, 4 февраля.
- Opaliyov S., Yuzbekova I. (2014) Honours Student in Shooting. *RBC Daily (Moscow)*, 17, February 4. — in Russ.
- Отзывы цензора О.А. Пржецлавского о «Что делать?» Н.Г. Чернышевского (1928) *Каторга и ссылка: историко-революционный вестник*, М.: Всесоюзное общество политических каторжан и ссыльно-поселенцев, Т. 44.
- Reviews of the Censor O.A. Przhetslavsky on N.G. Chernyshevsky “What to Do?” (1928) *Katorga and Exile: Historical-Revolutionary Bulletin, Moscow: All-Union Political Convicts and Convict Settlers*, Vol. 44. — in Russ.
- Петров В. (2014) Потемки души. *Литературная газета*, 7, 19 февраля.
- Petrov V. (2014) Darkness of the Soul. *Literary Newspaper*, 7, February 19. — in Russ.
- Письма Президенту. (<https://www.mk.ru/politics/letters-to-president/>)
- Letters to the President. (<https://www.mk.ru/politics/letters-to-president/>) — in Russ.
- Покровская Н. (2014) Game over, или Найдите время на детей! *Московская правда*, 32, 14 февраля.
- Pokrovskaya N. (2014) Game over, or Find Time for the Kids! *Moscow Truth*, 32, February 14. — in Russ.
- Прокопенко В. (2010) Что делать, если ваш ребенок стал компьютерным наркоманом. *Комсомольская правда*, 20, 13 февраля.
- Prokopenko V. (2010) What to Do If You Child Has Become a Computer Addict. *Komsomol Truth*, 20, February 13. — in Russ.
- Рункевич Д., Малай Е. (2014) Компьютерные игры хотят продавать по паспорту. *Известия*, 21, 6 февраля.
- Runkevich D., Malay E. (2014) Video Games Can Be Sold on A Passport. *The News*, 21, February 6. — in Russ.
- Русский журналист в Ираке. Интервью с Александром Минкиным (2003) (<https://archive.svoboda.org/programs/PR/2003/pr.021703.asp>)
- Russian Journalist in Iraq. An Interview with Aleksandr Minkin (2003) (<https://archive.svoboda.org/programs/PR/2003/pr.021703.asp>) — in Russ.
- Скиба А. (2014) Школьный стрелок: сумерки разума? *Московский комсомолец*, 26446, 5 февраля.
- Skiba A. (2014) A School Shooter: Twilight of Consciousness? *Moscow Komsomol Member*, 26446, February 5. — in Russ.
- Соколов Е. (2014) «Вы нас даже не представляете»: формы политического представления протеста. *Неприкосновенный запас*, 5: 133-146.
- Sokolov E. (2014) “You Don’t Even Represent Us”: the Forms of Political Representation of Protest. *Reserve Stock*, 5: 133-146. — in Russ.
- Соколов Е. (2015) Счастье предателя: как говорят о компьютерных играх? *Логос*, 1: 157-179.

- Sokolov E. (2015) Traitor's Luck: Debates on Video Games. *Logos*, 1: 157-179. — in Russ.
- Тендрякова М. (2014) Поколение геймеров и стрелков. *Учительская газета*, 9, 4 марта.
- Tendryakova M. (2014) The Generation of Gamers and Shooters. *Teacher's Newspaper*, 9, March 4. — in Russ.
- У меня ничего не получается. Не могу больше терпеть... (2012) *Комсомольская правда*, 23, 16 февраля.
- It's Not Working Out: I Can't Take It any Longer... (2012) *Komsomol Truth*, 23, February 16. — in Russ.
- Убив всех компьютерных монстров, второклассник повесился (2014) *Комсомольская правда*, 120, 22 октября.
- Having Killed All the Computer Monsters, the Second-Grade Student Hung Himself, *Komsomol Truth*, 120, October 22. — in Russ.
- Фуко М. (1999) *Надзирать и наказывать*, М.: Ad Marginem.
- Foucault M. (1999) *Surveiller et punir*, Moscow: Ad Marginem. — in Russ.
- Фуко М. (2005) *Ненормальные*, СПб.: Наука.
- Foucault M. (2005) *Les anormaux*, Saint Petersburg: Science. — in Russ.
- Цыганкова С. (2014) Оружие в ранце. *Российская газета*, 247, 29 октября.
- Tsygankova S. (2014) A Weapon in a School Bag. *Russian Newspaper*, 247, October 29. — in Russ.
- Чередниченко С. (2011) Тринадцать взглядов в сторону войны (Четыре шага от войны). *Октябрь*, 4, 15 апреля.
- Cherednichenko S. (2011) Thirteen Glances Towards the War (Four Steps Away from the War). *October*, 4, April 15. — in Russ.
- Школьник покинул виртуальную реальность, чтобы убить отчима (2012) *Московский комсомолец*, 26029, 31 августа.
- A School Student Left the Virtual Reality to Kill His Step-Father (2012) *Moscow Komsomol Member*, 26029, August 31. — in Russ.
- Essential Facts About the Computer and Video Game Industry (2017) (<http://www.theesa.com/article/2017-essential-facts-computer-video-game-industry/>)
- Fairclough N. (1995) *Critical Discourse Analysis: The Critical Study of Language*, London; New York: Longman.
- Maclean E. (2016) Girls, Guys and Games: How News Media Perpetuate Stereotypes of Male and Female Gamers. *Press Start*, 3 (1).
- Markey P.M., Ivory J.D., Slotter E.B., et al. (2019) He Does Not Look Like Video Games Made Him Do It: Racial Stereotypes and School Shootings. *Psychology of Popular Media Culture*. Online First Publication, September 16 (<http://dx.doi.org/10.1037/ppm0000255>)
- Williams D. (2003) The Video Game Lightning Rod. *Information, Communication & Society*, 6(4).

Рекомендация для цитирования:

Соколов Е.С. (2020) Игры, которые нас убивают: видеоигры и насилие в дискурсе российской печатной прессы. *Социология власти*, 32 (3): 165-188.

For citations:

Sokolov E.S. (2020) Games That Kill Us: Video Games and Violence in the Russian Printed Media Discourse. *Sociology of Power*, 32 (3): 165-188.

Поступила в редакцию: 02.09.2020; принята в печать: 16.09.2020

Received: 02.09.2020; Accepted for publication: 16.09.2020