

## «ОДОМАШНИВАНИЕ» ГЕОПОЛИТИКИ СОВРЕМЕННЫХ РОССИЙСКИХ ДЕТСКИХ НАСТОЛЬНЫХ ВОЕННЫХ ИГРАХ

Д. О. Рябов, М. М. Колпакова

Рябов Дмитрий Олегович

Эл. почта: dryabov@hse.ru. ORCID 0000-0003-3607-3618.

Колпакова Маргарита Максимовна

Эл. почта: mmkolpakova@edu.hse.ru. ORCID 0009-0008-2748-7011.

НИУ ВШЭ — Санкт-Петербург, департамент политологии и международных отношений, наб. к. Грибоедова, 123, г. Санкт-Петербург, 190068, Россия

*Аннотация.* Субъективация в геополитическом дискурсе обычно рассматривается как практика создания субъекта в результате навязывания и усвоения субъектной роли индивидом. Такому субъекту необходимо постоянно проявлять инициативу, принимать решения, и быть самостоятельным. В качестве основных сред субъективации анализируют кино, литературу, видеоигры. При этом настольные игры, в частности военные, часто остаются за рамками анализа. Детские военные игры являются также одним из источников «одомашнивания» геополитики, за счет соединения в игре детей и элементов и отношений, ассоциируемых с геополитикой, что приводит к смешению домашнего и геополитического пространств. Такое соединение в целое частей, которые не находятся друг с другом в иерархических отношениях, можно назвать «сборкой». Основываясь на теории политического дискурса Эрнесто Лаклау и дискурсивно-материальном подходе Нико Карпентье-ра, мы провели анализ современных российских детских настольных военных игр «Битвы Fantasy», «Бронепехота», «Zverobots Battle», «Robogear». В играх используются несколько видов текста. Это буклеты, объясняющие игрокам правила воображаемого пространства игры, игровые механики и «флафф», тексты на внутриигровых объектах, таких как «карты магии» и надписи на упаковках, объясняющие, в совокупности, выигрышные стратегии и оговаривающие влияние удачи. Изображения как элемент сборки помогают визуализировать воображаемое пространство в игре и познакомить игрока как с игровыми концепциями: как выглядят окрашенные фигурки или ландшафт, или как выглядит игровой процесс. Наконец, материальными объектами в игре выступают фигурки солдатиков, оружие и военная техника и ландшафт. Эти части, во взаимодействии с игроком, как привилегированным элементом сборки, и производят субъекта геополитического дискурса.

*Ключевые слова:* политический дискурс, дискурсивно-материальный анализ, «одомашнивание» геополитики, критическая геополитика, сборка.

*Для цитирования:* Рябов Д. О., Колпакова М. М. «Одомашнивание» геополитики современных российских детских настольных военных играх. *Южно-российский журнал социальных наук.* 2024. Т. 25. № 4. С. 80–91.

\*\*\*

Игры становятся все больше связаны с геополитикой на протяжении последних двух веков. Если в середине XIX в. прусским офицерам приходилось десятилетиями доказывать королевской семье, что настольные игры могут быть полезными при военном обучении, то сейчас военные игры и симуляции происходят постоянно. Наверное, одной из самых известных военных игр являлась симуляция ядерной войны «Гордый пророк», проведенная Томасом Шеллингом для администрации Рональда Рейгана в 1983 г. Одной из проблем, стоящих перед военными играми, является их «одомашнивание», при котором война нормализуется за счет стирания границы между пространством дома и пространством войны. Детская игра с солдатиками, как предполагают исследователи, является одним из видов

такого «одомашнивания» войны. Поэтому изучение настольных игр на военную тематику, в которые играют дети, является релевантной темой.

Настольные игры в рамках геополитики изучаются мало (Ambrosio, Ross, 2023), несмотря на их растущую популярность в последние годы (Global Market Insights, 2023). Например, повышение внимания к настольным военным играм, связывают, в основном с чувством изоляции из-за пандемии COVID-19 (Kriz, 2020). Интересным предположением, высказанным Джейсоном Диттмером в рамках критико-геополитического подхода, стала идея о том, что игра является важным источником для изучения геополитики (Dittmer, 2015) и что игра может производить субъекта геополитики. Для исследования этого предположения необходимо разобраться в следующих вопросах: что такое популярная геополитика, что такое субъект геополитического дискурса, как происходит субъективация через детскую настольную военную игру.

Появление критического подхода к геополитике в начале 1990-х гг. связывают с работами Саймона Долби и Джерарда О'Туэла (Dalby, 1991; O'Tuathail, 1996). В рамках этого подхода истинность существования единого и непрерывного пространства подвергается сомнению и утверждается наличие множества пространственностей, которые зависят от социального и исторического контекста. Фокус исследований с практической и теоретической геополитики смещается на «популярный» или «массовый» уровень. Под популярной геополитикой Джеральд О'Туэл понимал набор представлений и образов о геополитике и международных отношениях, существующих в массовой культуре. Такой уровень геополитики является столь же необходимой частью политического дискурса, как практический и формальный. Интересными работами, которые показывают, каким образом массовые представления о международных отношениях и массовая культура формируют геополитического субъекта и влияют на геополитику, можно назвать работы Дж. Шарп, посвященные созданию американской идентичности журналом «Ридерз Дайджест» (Sharp, 1993), изображению Боснийской войны в комиксе (Hansen, 2017), зеркальному изображению врага в американском и советском кинематографе (Рябов и др., 2023), видеоиграм в геополитике (Dittmer, 2015). Так каким же образом это происходит?

В современной политической теории существует несколько объяснений субъекта и субъективации. С одной стороны, это представление Мишеля Фуко о субъекте как о результате дискурсивных практик подчинения и освобождения (Голенков, 2007, с. 54). Фуко различает внешнюю субъективацию, то есть подчинение субъекта дискурсу, и внутреннюю, позволяющую индивиду идентифицировать себя с дискурсом. С другой стороны, это «волютаристская» концепция Джудит Батлер, предполагающая способность субъекта выйти за рамки гегемонного дискурса и изменить тем самым социальную реальность (Батлер, 2020). Наконец, это концепция субъекта в постструктуралистском анализе дискурса Эрнесто Лаклау и Шанталь Муфф. В ней субъект представляется дистанцией между индивидуальным решением и дискурсивной структурой (Laclau, 1990, 61). Субъективация понимается как необходимость постоянного исполнения своей субъектной роли в дискурсе, что в свою очередь закрепляет сам политический дискурс (Marttila, 2016). Таким образом, теория субъекта Лаклау и Муфф занимает умеренную позицию между радикальными точками зрения Фуко и Батлер и позволяет нам использовать инструментарий обоих подходов.

Именно в процессе игры индивиды становятся субъектами геополитического дискурса, поэтому анализ «одомашнивания» геополитики, т.е. ее интеграции в повседневную жизнь, стирание границ между семейным, приватным, детским и внешним, политическим, военным, является необходимым. Тара Вудиер и Шон Картер подчеркивают, что глобальные конфликты переносятся в домашнее пространство посредством игры (Woodyer, Carter, 2018). Понятие «одомашнивания» относится к способам, которыми геополитические дискурсы и практики интегрируются в повседневную жизнь и массовую культуру. То есть одомашненная геополитика раскрывается как практика, которая занимается созданием географических отношений, разделяя глобальное пространство на такие категории, как добро/зло, угроза/безопасность и цивилизованное/варварское.

Данной работой мы планируем обратиться к этому пробелу в исследованиях, обращаясь к настольным играм как к одному из значимых ее элементов.

В первой части нашей статьи мы обратимся к концепции «одомашнивания» и взаимодействию с материальными объектами игры в рамках игры как сборки правил, предметов и игроков. Во второй части статьи мы проанализируем материальную, текстовую и визуальную модальности современных российских детских настольных тактических игр: «Битвы Fantasy», «Robogear», «Бронепехота», «Zverobots Battle».

\*\*\*

Одним из источников, на основе которых можно наблюдать «одомашнивание» геополитики являются детские настольные военные игры. Согласно Вудиер и Картеру, домашнее уже вовлечено в геополитические процессы, поэтому «одомашнивание» геополитики следует воспринимать не как состояние, а как повседневную практику взаимодействия детей с правилами игры и ее материальными объектами (Woodyer, Carter, 2018). Для концептуализации такой практики Джейсон Диттмер использует понятие «сборки», ассоциируемое с философией Жюль Делёза, соединения в целое частей, которые не находятся между собой в иерархических отношениях. Игру можно рассматривать как сборку текстов, предметов и игроков, которые в результате взаимоотношений друг с другом производят геополитического субъекта (см. Dittmer, 2015, 909). Множество таких сборок образуют дискурсивно-материальный узел — закрепленную комбинацию дискурсивного и материального в рамках политического дискурса (подробней см. Carpentier, 2017, 4). Постоянно повторяясь, такие сборки отражают и воспроизводят социальные практики, ценности и культуру (Woodyer, Martin, Carter, 2015). В игре дети имитируют знакомые им материальные практики и начинают вовлекаться в них. Примером репрезентации социальных норм в детской военной игре Дэвид Мэйчин и Тео ван Лёвен считают экшн-фигурки американских военных, изображающие мужественных, жестких, находчивых героев, использующих высокотехнологичное снаряжение, с которыми дети с удовольствием себя отождествляют (Machin, van Leeuwen, 2009).

Другим аспектом геополитической субъективации является использование и производство исторической памяти (Alexandratos, 2017; Woodyer, 2012). Большинство производителей настольных военных игр взаимодействует с историческим знанием, выпуская исторических солдатиков (например, «Звезда», «Технолог», «Биплант», «Форма»). Одним из наиболее показательных примеров

исторической политики может быть набор солдатиков «Ледовое побоище», в котором одна из сторон битвы, рыцари Ливонского ордена, изображены носящими тяжелые доспехи, которые, согласно исторической легенде, послужили причиной их гибели подо льдом озера. Этот исторический нарратив в последнее время является оспариваемым (Бунтовский, Каримова, 2016), помещая, таким образом, этих солдатиков в область дискурсивной борьбы. Еще одним примером использования детских игрушек в исторической политике может служить популярность «оборонной игрушки» в Советском Союзе в 1930-е гг., которая не только готовила детей к обороне страны от захватчиков, но и позволяла опознавать свои Вооруженные Силы, одновременно делая войну менее страшной (Андреева, 2015; Woodyer, Martin, Carter, 2015; Carter, Kirby, Woodyer, 2017). Кроме того, детская военная игра влияет на патриотические настроения. Исследование британских военных, проведенное Джоном Келли (Kelly, 2012), показывает, что такие популярные мероприятия как прославление армии в спортивных мероприятиях и средствах массовой информации, положительно влияют на поддержку армии внутри страны. Как показал Браун (Brown, 1990), популярность солдатиков в Великобритании, положительно отразилась на рекрутировании добровольцев в Первой мировой войне.

В рамках постфундаменталистской теории субъекта (Laclau, Mouffe, 1985; Marttila, 2016; Морозов, 2009) нам важны несколько положений. Во-первых, субъект является «расщепленным» между структурной, детерминирующей частью дискурса и возможностью принимать индивидуальные решения, не детерминированные структурой (Laclau, 1990, 61). Во-вторых, любой индивид является субъектом, принимающим политические решения, которые могут приводить к частичному смещению политического дискурса (Laclau, 1990, 61). В-третьих, в преодолении расщепления и поиске целостности субъект постоянно воспроизводит себя с помощью рутинных повседневных практик (Heller, 1996, 78; Marttila, 2016). В политическом дискурсе влияние рутинных практик подробно рассмотрено в рамках подходов о «банальном» национализме Майкла Биллига (Billig, 1995) и «повседневном» национализме Джона Фокса и Синтии Миллер-Идрис (Fox, Miller-Idriss, 2008). Такими практиками являются, например, использование национальных флагов, взаимодействие с государственными институтами или потребление национальной массовой культуры.

К рутинным повседневным практикам, необходимых субъекту для поддержания относительной цельности, относится игра. Игра является экспериментальным пространством, «волшебным кругом» (Хейзинга, 2011), отделенным от повседневного мира, и подготавливающим игроков к будущему (Dittmer, 2015). В случае настольной военной игры субъект знакомится с репертуаром тактических решений, возникающих на поле боя, и учится их принимать. Дэвид Мэйчин и Тео ван Лейвен полагают, что военные игрушки — одни из объектов, с которыми игрок взаимодействует в военной игре, — позволяют детям участвовать в войне и демонстрировать мужские ценности, субъективируя, таким образом, детей в военный дискурс (Machin, van Leeuwen, 2009; Bainbridge, 2010). Кроме того, военные игрушки влияют и на воспроизводство традиционных женских убеждений, как показывает исследование Кэрен Холл о влиянии гендерно-ориентированных игрушек, таких как «Джи-Ай Джо» и «Барби» на детей (Hall, 2004).

При этом необходимо отметить, что в России такая субъективация происходит в поле, в котором конкурируют между собой по крайней мере два геополитических

дискурса: гегемонный глобальный и субальтерный домашний (Mogozov, 2015), что приводит к тому, что многие отечественные военные игры заимствуют игровые механики и сюжетные ходы в своем нарративном дизайне у глобальных левиафанов «Warhammer 40,000» и «BattleTech».

Таким образом, военная игра, с одной стороны, воспроизводит гегемонный геополитический дискурс и субъективирует в него индивида, с другой — меняет его, служа дестабилизации дискурса. Изучая правила игры, сеттинг, который она создает, и процесс самой игры, а также получаемый в результате опыт, мы можем понять, как «одомашненная» геополитика через игру производит субъект геополитического дискурса.

\*\*\*

Настольные военные игры эволюционировали из шахмат в XVIII в., когда возникла необходимость приспособить их для обучения военной теории. Новые правила позволяли добавить на игральную доску элементы ландшафта и заменяли шахматные фигуры деревянными блоками, обозначающими рода войск того времени. В течение XIX в. такие правила получили популярность в прусской армии и стали известны как «кригшпиль» (Peterson, 2012). Важным моментом в «одомашнивании» военной игры стала книга «Маленькие войны» Герберта Уэллса (Wells, 2004). Писатель в 1913 г. адаптировал правила кригшпиля для игры с детьми, предложив вместо деревянных фишек использовать игрушечных солдатиков и игрушечную артиллерию, которая стреляла зубочистками или спичками (Flower, 2023). Рассматриваемые нами в статье примеры российских настольных военных игр — это игры с солдатиками, ведущие свое происхождение от правил Уэллса. Одна из игровых систем, «Битвы Fantasy», даже сохраняет механику «реальной стрельбы» пластиковыми снарядами из орудий, что, скорее всего, является уникальным явлением в настольных военных играх Европы и Северной Америки. Другими настольными военными играми, повлиявшими на современные российские является серия игр компании «Games Workshop» («Warhammer Fantasy Battles», «Warhammer 40,000», «Space Crusade», «Necromunda», «Mordheim»).

В соответствии с типологией Роже Кайуа, который выделял игры агонические, алеаторные, миметические и илинковые (Кайуа, 2022, 38), настольная военная игра обладает чертами первых трех типов. Военная игра агонична, так как предполагает выигрыш, за который соревнуются два или более игроков. Военная игра алеаторна, так как одной из основных механик почти любых военных игр является использование генератора случайных чисел (в основной массе варгеймов — это бросок костей, но используются также колоды карт или другие способы). Наконец, игра миметична, т.е. использует элементы ролевой игры (например, командиром боевого отряда). Согласно другой оппозиции, введенной Кайуа, игры существуют в диапазоне от свободной игры «пайдии» до структурированной игры «людуса» (Кайуа, 2022, 39). Настольные военные игры принадлежат, безусловно, ко второму типу. Соответственно в тексте статьи мы рассмотрим, как каждый из элементов ассамбляжа (текст, изображение, предмет) взаимодействует с указанными аспектами игры.

Для проведения дискурсивно-материального анализа мы выбрали настольные военные игры, рассчитанные на детей, которые можно было купить в ноябре 2024 г. в крупных сетевых магазинах и на онлайн-платформах. Такими играми

оказались «Битвы Fantasy», «Бронепехота», «Robogear» и «Zverobots Battle», произведенными и распространяемыми фирмами «Технолог», «Русский стиль» и «Нескучные игры». Игры «Звезды», еще одного крупного производителя детских настольных тактических игр (таких, как «Штурм Берлина»), в этот период оказались недоступными к заказу ни с официального сайта компании, ни в торговых сетях. Игра «Zverobots Battle» (далее «Zverobots») рассчитана на детей 5–9 лет и посвящена сражением зооморфных роботов за неназванный объект, который необходимо доставить в «лагерь» одного из игроков. Набор «Robogear. Спецотряд Scorpion» (далее «Robogear») предназначен для детей возраста 6+, содержит сборную модель боевого робота Scorpion и набор солдатиков. Модельная игровая среда «Бронепехота» содержит 2 боевых роботов, 2 орудия и 2 отряда солдатиков, набор «Армия VIII. Воины России» «Битвы Fantasy» (далее «Битвы Fantasy») содержит 3 отряда солдатиков, 3 пластиковых крепления и 1 игрушечное орудие.

В настольных играх мы имеем дело с несколькими видами текста. Во-первых, это тексты правил, объясняющие читателям механику игры в узком смысле, правила воображаемого пространства, создаваемого игрой, в широком смысле. Во-вторых, это тексты на внутриигровых объектах, таких как «листы тактико-технических характеристик» или «карт магии». В-третьих, это надписи на упаковках, в которых игровые наборы продаются. Подробнее остановимся на каждом из них.

Правила являются документом, необходимым для успешной коммуникации между игроками, описывающим правила агонистического конфликта, который будет разыгрываться между игроками. Людические игры, которые мы рассматриваем, благодаря фиксированным механикам позволяют многократно воспроизводить ситуации, в которых необходимо принимать подобные решения, подталкивая игрока к пониманию необходимости поиска оптимальной стратегии. По мнению Дэвида Грэбера, стремление человека к поиску подобной игры с возможностью победы при соблюдении явных правил в обыденном мире является одной из причин воспроизводства политического порядка (Грэбер, 2023).

Именно в правилах реализуется прежде всего агонический аспект военной игры. В рассмотренных нами наборах, самыми простыми и наиболее агоническими были правила «Robogear» и «Битвы Fantasy», условием выигрыша в которых предлагалось считать полное уничтожение противника. В «Zverobots» в качестве условия победы предлагали механику соревнования за объект, который необходимо вынести на свой край стола с поля боя, а в игре «Бронепехота» были наиболее сложные условия выигрыша. В ней сторонам предлагалось удержать или освободить пленника в течение 8 ходов.

Одним из важных аспектов любой игры является объяснение условий выигрыша. В «Zverobots» (как игре для дошкольного возраста) условия победы мягкие — необходимо доставить груз в свой лагерь. В наборах «Бронепехота» наиболее сложные условия выигрыша, вынесенные в отдельный буклет «Миссия “Освобождение”». В ней одной стороне предлагает удержать пленника на протяжении 8 ходов, другой необходимо освободить его за то же время.

Алеаторный аспект правил, т.е. влияние удачного стечения обстоятельств, каждая из игр реализует с помощью механики броска костей для определения результатов противостояния. Таким образом, выигрыш оказывается не гарантированным даже в случае оптимально подобранной стратегии.

Текстовая информация на упаковках носит, во-первых, технический характер. Это юридические адреса производителей и дистрибьюторов, меры предосторожности, средняя продолжительность партии, оптимальный возраст игроков. Такой вид текста соединяет сборку игры с социальным и правовым контекстом. Во-вторых, это описание возможностей, которые предоставляет игра. Упаковка игры «Zverobots» знакомит игрока с понятиями «стратегия», «тактика боя», советует разрушить крепость соперника. Реклама механики «реальной стрельбы» из игрушечного орудия подчеркивает, что снаряды для пушки «безопасны». В-третьих, упаковка знакомит игрока с воображаемым миром игры, объясняя, что кланы звероботов постоянно ссорятся из-за новых земель. Текст на коробке «Zverobots» объясняет, что кланы звероботов «Тайга» и «Тропик» постоянно ссорятся из-за новых земель и битвы между ними никогда не прекращаются. Таким образом, война объясняется в стиле классического реализма в теории международных отношений — это сражение за ресурс. При этом обе стороны конфликта изображаются положительно. Звероботы «Тайги» отважные, а «Тропика» ловкие.

Изображения как элемент сборки в рассмотренных нами настольных играх можно встретить на упаковках продукта, в правилах игры и на внутриигровых объектах. Изображения помогают создать пространство, пригодное для игры. Это может быть пространство Средневековья как в «Битвах Fantasy», футуристической битвы с роботами, как в «Robogear» или постапокалипсиса, как в «Zverobots». Можно выделить диегетические изображения, т.е. изображения игрового мира изнутри него (о диегесисе в играх см.: Loponen, Montola, 2004). Такие изображения нарисованы на буклете правил «Zverobots», коробке «Robogear». Присутствуют также и недиегетические изображения, показывающие пространство игры снаружи. Это фотографии моделей солдатиков и техники на игровом столе или их 3D модели. Это можно видеть на коробке «Zverobots», «Бронепехоты», «Битв Fantasy», «Robogear». Изображения как один из элементов сборки игры визуализируют игровой мир, помогая игроку понять, как должен выглядеть игровой процесс и как может выглядеть настоящее поле боя, как на нем располагаются боевые единицы, техника, здания, природные препятствия.

Наконец, третьим элементом ассамбляжа игры являются материальные объекты, которые в нашем случае являются солдатиками, игрушечной военной техникой и элементами ландшафта. В игре «Zverobots» сражаются два отряда роботов с головами животных. Эти модели 50-миллиметровых фигурок были придуманы в компании «Технолог» в начале 2010-х гг. как ремейк популярных в 1990-е гг. в России роботов-зверей, которые были копиями американских игрушек «Battle Beasts», популярных в 1980-е гг., на волне интереса к концепции киборгов, генной инженерии и технопессимизма. Другим хорошим примером является «Robogear». Несмотря на то, что сеттинг игры заявлен как недалекое будущее (XXIV в.), 28-миллиметровые фигурки солдатиков, которые используются в этом игровом наборе, являются репрезентацией современных Вооруженных Сил России. Две фигурки носят береты, две в экипировке «Ратник», одна в косынке. Вооружены фигурки автоматами, снайперской винтовкой, ручными пулеметом и гранатометом.

Один из видов военной техники в рассматриваемых нами играх — игрушечные орудия, стреляющие игрушечными снарядами. Эта механика является наследием правил Уэллса, и она популярна в детских военных играх. Стреляющие орудия есть во всех игровых наборах, связанных с компанией «Технолог», которые

мы рассмотрели. В наборах «Бронепехота» и «Robogear», помещенных в сеттинг космической войны будущего, присутствуют также боевые роботы.

Довольно важное место в настольной военной игре занимает ландшафт. Игромеханически он предоставляет укрытие боевым единицам от воздействия огневого поражения. Наборы «Zverobots», «Битвы Fantasy» содержат элементы ландшафта, в то время как «Robogear» и «Бронепехота» нет. Интересный подход к проблеме демонстрирует «Robogear», предлагая игрокам для обозначения ландшафта использовать предметы домашнего обихода: границы поля можно обозначить карандашами или ручками, использовать салфетки для имитирования препятствия на поле боя.

Мы можем видеть, каким образом устроены текстовый, визуальный и предметный элементы сборки детской настольной военной игры, во взаимодействии с которыми происходит геополитическая субъективация игрока.

\*\*\*

На материале современных российских детских настольных тактических игр наше исследование проиллюстрировало практику «одомашнивания» геополитики, размывающего границы между домашним и геополитическим.

Кроме того, была продемонстрирована сборка подобной игры, состоящая из текстового, визуального и предметного элементов. Взаимодействие игрока с такой сборкой производит геополитического субъекта в контексте домашнего пространства.

## Библиографический список

- Андреева, И. В. (2015). «Игрушки, о которых мечтают наши дети»: Оборонная игрушка в СССР в 1930-е годы (По материалам журнала «Советская игрушка»). В *Гороховские чтения: сборник материалов шестой региональной музейной конференции* (с. 399–406). Челябинск: Челябинский государственный краеведческий музей.
- Батлер, Дж. (2020). *Психика власти: теории субъекции*. СПб: Алетейя.
- Бунтовский, С. Ю., Каримова, Х. И. (2016). Патриотическая игрушка как инструмент патриотического воспитания подрастающего поколения. *Научный журнал Кубанского государственного аграрного университета*, 124, 509–526.
- Голенков, С. И. (2007). Понятие субъективации Мишеля Фуко. *Вестник Самарской гуманитарной академии. Серия: Философия. Филология*, 1, 54–66.
- Грэбер Д. (2023). *Утопия правил. О технологиях, глупости и тайном обаянии бюрократии*. М.: Ad Marginem,
- Кайуа Р. (2022). *Игры и люди*. М.: АСТ.
- Морозов, В. Е. (2009). *Россия и другие: Идентичность и границы политического сообщества*. М.: Новое литературное обозрение.
- Рябов О. В. и др. (2023). «Враг номер один» в символической политике кинематографий СССР и США периода холодной войны. М.: Аспект Пресс.
- Хэйзинга, Й. (2011). *Homo ludens. Человек играющий*. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха.
- Alexandratos, J. (2017). *Articulating the Action Figure: Essays on the Toys and Their Messages*. McFarland.
- Ambrosio, T., & Ross, J. (2023). Performing the Cold War through the ‘The Best Board Game on the Planet’: The Ludic Geopolitics of Twilight Struggle. *Geopolitics*, 28(2), 846–878.

- Bainbridge, J. (2010). Fully Articulated: The Rise of the Action Figure and the Changing Face of 'Children's' Entertainment. *Continuum*, 24(6), 829–842. DOI: 10.1080/10304312.2010.510592
- Billig, M. (1995). *Banal Nationalism*. London: SAGE.
- Brown, K. D. (1990). Modelling for war? Toy Soldiers in late Victorian and Edwardian Britain. *Journal of Social History*, 237–254.
- Carpentier, N. (2017). *The Discursive-Material Knot: Cyprus in Conflict and Community Media*. NY: Peter Lang.
- Carter, S., Kirby, P., & Woodyer, T. (2017). Ludic — or Playful — Geopolitics. In *Children, Young People and Critical Geopolitics*. Routledge.
- Dalby, S. (1991). Critical Geopolitics: Discourse, difference, and dissent. *Environment and Planning, D: Society and Space*, 9(3), 261–283. DOI: 10.1068/d090261
- Dittmer, J. (2015). Playing Geopolitics: Utopian Simulations and Subversions of International Relations. *GeoJournal*, 80(6), 909–923. DOI: 10.1007/s10708-015-9655-1
- Dittmer, J., & Bos, D. (2019). *Popular Culture, Geopolitics, and Identity*. Rowman & Littlefield.
- Dittmer, J., & Dodds, K. (2008). Popular Geopolitics Past and Future: Fandom, Identities and Audiences. *Geopolitics*, 13(3), 437–457. DOI: 10.1080/14650040802203687
- Flower, C. (2023). The Exemplary Game: Going to War with H. G. Wells's Toy Soldiers. *Children's Literature*, 51(1), 24–50.
- Fox, J. E., Miller-Idriss, C. (2008). Everyday Nationhood. *Ethnicities*, 8(4), 536–563.
- Global Market Insights. (2023). Board Games Market Size. *Global Market Insights Inc*. Retrieved from <https://www.gminsights.com/industry-analysis/board-games-market>
- Hall, K. J. (2004). A Soldier's Body: GI Joe, Hasbro's Great American Hero, and the Symptoms of Empire. *Journal of Popular Culture*, 38(1), 34–54.
- Hansen, L. (2017). Reading Comics for the Field of International Relations: Theory, Method and the Bosnian War. *European Journal of International Relations*, 23(3), 581–608. DOI: 10.1177/1354066116656763
- Heller, K. J. (1996). Power, Subjectification and Resistance in Foucault. *SubStance*, 25(1), 78. DOI: 10.2307/3685230
- Kelly, J. (2012). Popular Culture, Sport and the 'Hero'-fication of British Militarism. *Sociology*, 47(4), 722–738. DOI: 10.1177/0038038512453795
- Kriz, W. C. (2020). Gaming in the Time of COVID-19. *Simulation & Gaming*, 51(4), 403–410. DOI: 10.1177/1046878120931602
- Laclau, E., & Mouffe C. (1985). *Hegemony and Socialist Strategy: Towards a Radical Democratic Politics*. London: Verso.
- Laclau, E. (1990). *New Reflections on the Revolution of our time*. Verso Trade.
- Loponen, M., & Montola, M. (2004). A Semiotic View on Diegesis Construction. In M. Montola, & J. Stenros (Eds), *Beyond Role and Play – Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination* (pp. 39–51). Ropecon ry.
- Machin, D., & Van Leeuwen, T. (2009). Toys as Discourse: Children's War Toys and the War on Terror. *Critical Discourse Studies*, 6(1), 51–63. DOI: 10.1080/17405900802560082
- Marttila, T. (2016). *Post-foundational Discourse Analysis*. Palgrave Macmillan UK. DOI: 10.1057/9781137538406
- Morozov, V. E. (2015). *Russia's Postcolonial Identity: A Subaltern Empire in a Eurocentric World*. UK: Springer.
- Peterson, J. (2012). *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-playing games*. UK: Unreason Press.
- Sharp, J. P. (1993). Publishing American identity: Popular geopolitics, myth and The Reader's Digest. *Political Geography*, 12(6), 491–503. DOI: 10.1016/0962-6298(93)90001-n

- Tuathail, G. Ó. (1996). *Critical Geopolitics: The Politics of Writing Global Space*. University of Minnesota Press.
- Wells, H. G. (2004). *Little Wars*. Skirmisher Publishing.
- Woodyer, T. (2012). Ludic Geographies: Not Merely Child's Play. *Geography Compass*, 6(6), 313–326. DOI: 10.1111/j.1749-8198.2012.00477.x
- Woodyer, T., & Carter, S. (2018). Domesticating the Geopolitical: Rethinking Popular Geopolitics through Play. *Geopolitics*, 25(5), 1050–74. DOI: 10.1080/14650045.2018.1527769
- Woodyer, T., Martin, D., & Carter, S. (2015). Ludic Geographies. In B. Evans, J. Horton, T. Skelton (Eds) *Play and Recreation, Health and Wellbeing. Geographies of Children and Young People*, 9. Singapore: Springer. DOI: 10.1007/978-981-4585-51-4\_1

Статья поступила в редакцию 25.09.2024.

Статья принята к публикации 10.11.2024.

## «DOMESTICATION» OF GEOPOLITICS IN CONTEMPORARY RUSSIAN CHILDREN'S TABLETOP WAR GAMES

**D. O. Riabov, M. M. Kolpakova**

Dmitry O. Riabov

E-mail: dryabov@hse.ru. ORCID 0000-0003-3607-3618

Margarita M. Kolpakova

E-mail: mmkolpakova@edu.hse.ru. ORCID 0009-0008-2748-7011

HSE University, Griboyedov Embankment, 123, St. Petersburg, 190068, Russia

*Abstract.* In geopolitical discourse, subjectivation is typically understood as the process in which individuals internalize and adopt the role of the subject, as a result of external imposition and internalization. A subject of this nature needs to constantly take initiative and demonstrate the capacity for autonomous decision-making, as well as the ability to function independently. Meanwhile, board games, particularly war games, are often left out of analyses. However, children's war games are also one source of the 'domestication' of geopolitics. The process of "domestication" of geopolitics is characterized by the integration of children, elements and relations that are associated with geopolitics. This amalgamation gives rise to a blending of domestic and geopolitical spaces. The process of combining components that do not inherently possess a hierarchical relationship with each other can be designated as 'assemblage'. The present study draws upon Ernesto Laclau's theory of political discourse and Nico Carpentier's discursive-material approach to analyze a selection of modern Russian children's board war games. The games selected for analysis are Fantasy Battles, Armored Infantry, Zverobots Battle, and Robogear. Several types of text are used in games. These include booklets which explain to players the rules of the game's imaginary space, the mechanics of the game and 'fluff', that is to say, texts on in-game objects such as 'magic cards' and inscriptions on packs which explain, in aggregate, winning strategies and stipulate the influence of luck. The integration of visual elements, such as images, within the game's design facilitates the player's imagination of the game's virtual environment. Moreover, it enables the player to develop a conceptual understanding of the game's various components, including the appearance of painted figures and landscapes, as well as the mechanics of gameplay. The material objects in the game are comprised of soldier figurines, weaponry and military equipment, and landscape elements.

*Keywords:* political discourse, discourse-material analysis, 'domestication' of geopolitics, critical geopolitics, assemblage.

*For citation:* Riabov D. O., Kolpakova M. M. «Domestication» of Geopolitics in Contemporary Russian Children's Tabletop War Games. *South-Russian Journal of Social Sciences*. 2024. Vol. 25. No 4. Pp. 80–91.

## References

- Alexandratos, J. (2017). *Articulating the Action Figure: Essays on the Toys and Their Messages*. McFarland.
- Ambrosio, T., & Ross, J. (2023). Performing the Cold War through the ‘The Best Board Game on the Planet’: The Ludic Geopolitics of Twilight Struggle. *Geopolitics*, 28(2), 846–878.
- Andreeva, I. V. (2015). “Igrushki, o kotorykh mechtayut nashi deti”: Oboronnaya igrushka v SSSR v 1930-e gody (Po materialam zhurnala “Sovetskaya igrushka”) [“Toys Our Children Dream About”: Defense Toys in the USSR in the 1930s (based on Materials from the “Sovetskaia Igrushka” Journal)]. *Gorokhovskie chteniya: sbornik materialov shestoi regional’noi muzeinoi konferentsii* [Gorokhov Readings: Collection of Materials from the Sixth Regional Museum Conference] (pp. 399–406). Chelyabinsk: Chelyabinskii gosudarstvennyi kraevedcheskii muzei.
- Bainbridge, J. (2010). Fully Articulated: The Rise of the Action Figure and the Changing Face of ‘Children’s’ Entertainment. *Continuum*, 24(6), 829–842. DOI: 10.1080/10304312.2010.510592
- Batler, Dzh. (2020). *Psikhika vlasti: teorii sub’ektsii* [The Psyche of Power: Theories of Subjectivity]. SPb: Aleteiya.
- Billig, M. (1995). *Banal Nationalism*. London: SAGE.
- Brown, K. D. (1990). Modelling for war? *Toy Soldiers in late Victorian and Edwardian Britain*. *Journal of Social History*, 237–254.
- Buntovskii, S. Yu., Karimova, Kh. I. (2016). Patrioticheskaya igrushka kak instrument patrioticheskogo vospitaniya podrastayushchego pokoleniya [A Patriotic Toy as a Tool for Patriotic Education of the Younger Generation]. *Nauchnyi zhurnal Kubanskogo gosudarstvennogo agrarnogo universiteta* [Scientific journal of the Kuban State Agrarian University], 124, 509–526.
- Carpentier, N. (2017). *The Discursive-Material Knot: Cyprus in Conflict and Community Media*. NY: Peter Lang, 472.
- Carter, S., Kirby, P., & Woodyer, T. (2017). Ludic — or Playful — Geopolitics. In *Children, Young People and Critical Geopolitics*. Routledge.
- Dalby, S. (1991). Critical Geopolitics: Discourse, difference, and dissent. *Environment and Planning. D: Society and Space*, 9(3), 261–283. DOI: 10.1068/d090261
- Dittmer, J. (2015). Playing Geopolitics: Utopian Simulations and Subversions of International Relations. *GeoJournal*, 80(6), 909–923. DOI: 10.1007/s10708-015-9655-1
- Dittmer, J., & Bos, D. (2019). *Popular Culture, Geopolitics, and Identity*. Rowman & Littlefield.
- Dittmer, J., & Dodds, K. (2008). Popular Geopolitics Past and Future: Fandom, Identities and Audiences. *Geopolitics*, 13(3), 437–457. DOI: 10.1080/14650040802203687
- Flower, C. (2023). The Exemplary Game: Going to War with H. G. Wells’s *Toy Soldiers*. *Children’s Literature*, 51(1), 24–50.
- Fox, J. E., Miller-Idriss, C. (2008). Everyday Nationhood. *Ethnicities*, 8(4), 536–563.
- Global Market Insights. (2023). *Board Games Market Size*. Global Market Insights Inc. Retrieved from <https://www.gminsights.com/industry-analysis/board-games-market>
- Golenkov, S. I. (2007). Ponyatie sub’ektivatsii Mishelya Fuko [The Concept of Subjectivation by Michel Foucault]. *Vestnik Samarskoi gumanitarnoi akademii. Seriya: Filosofiya. Filologiya* [Bulletin of the Samara Humanitarian Academy. Series: Philosophy. Philology], 1, 54–66.
- Graeber, D. (2023) *Utopiya pravil. O tekhnologiyah, gluposti i tajnom obayanii byurokratii* [The Utopia of Rules: On Technology, Stupidity, and the Secret Joys of Bureaucracy]. M.: Ad Marginem.
- Hall, K. J. (2004). A Soldier’s Body: GI Joe, Hasbro’s Great American Hero, and the Symptoms of Empire. *Journal of Popular Culture*, 38(1), 34–54.
- Hansen, L. (2017). Reading Comics for the Field of International Relations: Theory, Method and the Bosnian War. *European Journal of International Relations*, 23(3), 581–608. DOI: 10.1177/1354066116656763

- Heller, K. J. (1996). Power, Subjectification and Resistance in Foucault. *SubStance*, 25(1), 78. DOI: 10.2307/3685230
- Hyojzinga J. (2011) *Homo ludens. Chelovek igrayushchij* [Homo Ludens. The Man Playing]. SPb: Izd-vo Ivana Limbaha.
- Kajua, R. (2022). *Igry i lyudi* [Games and People] M.: AST.
- Kelly, J. (2012). Popular Culture, Sport and the 'Hero'-fication of British Militarism. *Sociology*, 47(4), 722–738. DOI: 10.1177/0038038512453795
- Kriz, W. C. (2020). Gaming in the Time of COVID-19. *Simulation & Gaming*, 51(4), 403–410. DOI: 10.1177/1046878120931602
- Laclau, E. (1990). *New Reflections on the Revolution of our time*. Verso Trade.
- Laclau, E., & Mouffe C. (1985). *Hegemony and Socialist Strategy: Towards a Radical Democratic Politics*. London: Verso.
- Loponen, M., & Montola, M. (2004). A Semiotic View on Diegesis Construction. In M. Montola, & J. Stenros (Eds.), *Beyond Role and Play – Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination* (pp. 39–51). Ropecon ry.
- Machin, D., & Van Leeuwen, T. (2009). Toys as Discourse: Children's War Toys and the War on Terror. *Critical Discourse Studies*, 6(1), 51–63. DOI: 10.1080/17405900802560082
- Marttila, T. (2016). *Post-foundational Discourse Analysis*. Palgrave Macmillan UK. DOI: 10.1057/9781137538406
- Morozov, V. E. (2009). *Rossiya i drugie: Identichnost' i granicy politicheskogo soobshchestva* [Russia and Others: Identity and Boundaries of the Political Community]. M.: Novoe literaturnoe obozrenie.
- Morozov, V. E. (2015). *Russia's Postcolonial Identity: A Subaltern Empire in a Eurocentric World*. UK: Springer.
- Peterson, J. (2012). *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-playing games*. UK: Unreason Press.
- Ryabov O. V. et al. (2023). "Vrag nomer odin" v simbolicheskoj politike kinematografii SSSR i SShA perioda holodnoi voiny ["Enemy Number One" in the Symbolic Policy of the Cinematographies of the USSR and the USA During the Cold War]. M.: Aspekt Press.
- Sharp, J. P. (1993). Publishing American identity: Popular geopolitics, myth and The Reader's Digest. *Political Geography*, 12(6), 491–503. DOI: 10.1016/0962-6298(93)90001-n
- Tuathail, G. Ó. (1996). *Critical Geopolitics: The Politics of Writing Global Space*. University of Minnesota Press.
- Wells, H. G. (2004). *Little Wars*. Skirmisher Publishing.
- Woodyer, T. (2012). Ludic Geographies: Not Merely Child's Play. *Geography Compass*, 6(6), 313–326. DOI: 10.1111/j.1749-8198.2012.00477.x
- Woodyer, T., & Carter, S. (2018). Domesticating the Geopolitical: Rethinking Popular Geopolitics through Play. *Geopolitics*, 25(5), 1050–74. DOI: 10.1080/14650045.2018.1527769
- Woodyer, T., Martin, D., & Carter, S. (2015). Ludic Geographies. In B. Evans, J. Horton, T. Skelton (Eds) *Play and Recreation, Health and Wellbeing. Geographies of Children and Young People*, 9. Singapore: Springer. DOI: 10.1007/978-981-4585-51-4\_1

Received 25.09.2024.

Accepted 10.11.2024.

© 2024 by the author(s). This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).