



Юлия Викторовна ГРАЧЕВА,
 профессор кафедры
 уголовного права
 Университета имени
 О.Е. Кутафина (МГЮА),
 доктор юридических наук,
 профессор
 jvgracheva@msal.ru
 125993, Россия, г. Москва,
 ул. Садовая-Кудринская, д. 9



Юлия Владимировна ЧАЛЫШЕВА,
 аспирант кафедры
 уголовного права
 Университета имени
 О.Е. Кутафина (МГЮА),
 первый заместитель
 председателя Совета
 молодых ученых МГЮА
 chalysheva011@mail.ru
 125993, Россия, г. Москва,
 ул. Садовая-Кудринская, д. 9

Общественная опасность и уголовно-правовая оценка фальсификации национальной истории в компьютерных играх

Аннотация. Статья посвящена уголовно-правовой оценке фальсификации истории в компьютерных играх, которые сегодня наряду с социальными сетями, интернет-порталами, видеохостингами, новостными сайтами стали дополнительной коммуникационной площадкой для обмена данными среди пользователей информационных технологий. Согласно исследованиям международных компаний, количество игроков постоянно увеличивается, охватывая разные возрастные группы и регионы, что подтверждает массовый характер игровой индустрии. Особо распространены среди молодого поколения компьютерные игры, сюжет которых связан с событиями Второй мировой войны и Великой Отечественной войны. В этой связи в статье сформулированы предложения по квалификации действий, фальсифицирующих исторические факты, содержащиеся в компьютерных играх. Обращается внимание на неопределенность правовой природы компьютерных игр, отсутствие регламентации разработки и определения содержания игровых продуктов, что порождает сложности уголовно-правовой оценки искажения информации об исторических событиях в играх.

Сохранение исторической памяти является стратегическим интересом России, обеспечить который позволит только комплексный подход, включающий уголовно-правовой механизм противодействия фальсификации истории.

Ключевые слова: политика памяти, фальсификация истории, реабилитация нацизма, компьютерные игры, фейк, историческая правда, национальная безопасность, уголовно-правовая оценка

DOI: 10.17803/2311-5998.2025.129.5.084-092

Julia V. GRACHEVA,

*Professor of the Department of Criminal Law
of the Kutafin Moscow State Law University (MSAL),*

Dr. Sci. (Law), Professor

jvgracheva@msal.ru

9, ul. Sadovaya-Kudrinskaya, Moscow, Russia, 125993

Julia V. CHALYSHEVA,

*Postgraduate student of the Department of Criminal law
of the Kutafin Moscow State Law University (MSAL),*

first deputy Chairman of the Council of young scientists of MSAL

chalysheva011@mail.ru

9, ul. Sadovaya-Kudrinskaya, Moscow, Russia, 125993

Social Danger and Criminal-Legal Assessment of Falsification of National History in Computer Games

Abstract. *The article is devoted to the criminal-legal assessment of the falsification of history in computer games, which today, along with social networks, Internet portals, video hosting sites, news sites have become an additional communication platform for the exchange of data among users of information technology. According to research by international companies, the number of players is constantly increasing, covering different age groups and regions, which confirms the mass character of the gaming industry. Computer games whose plots are connected with the events of World War II and the Great Patriotic War are especially widespread among the younger generation. In this regard, the article formulates proposals for the qualification of actions that falsify historical facts contained in computer games. Attention is drawn to the uncertainty of the legal nature of computer games, the lack of regulation of the development and definition of the content of game products, which gives rise to difficulties in the criminal-legal assessment of the distortion of information about historical events in games.*

Preservation of historical memory is a strategic interest of Russia, which can only be ensured by a comprehensive approach, including a criminal-legal mechanism to combat the falsification of history.

Keywords: *memory policy, falsification of history, rehabilitation of Nazism, computer games, fakes, historical truth, national security, criminal law assessment*

Согласно последнему опубликованному отчету мировой аналитической компании DFC Intelligence за 2023 г., число потребителей компьютерных игр выросло до 3,7 млрд человек¹. В представленное количество входят

¹ Global Video Game Audience Reaches 3.7 Billion // URL: <https://www.dfciint.com/global-video-game-audience-reaches-3-7-billion/> (дата обращения: 04.03.2025).



пользователи различной степени вовлеченности: одни играют систематически, на постоянной основе, а другие — лишь изредка. В этой связи некоторые аналитики отмечают, что геймерами можно назвать только 10 % от общего количества вовлеченных в игровую индустрию, т.е. около 300 млн человек². Говоря о целевой аудитории, необходимо обратить внимание на то, что большая часть игроков — молодые люди в возрасте от 18 до 24 лет³.

Указанные данные подтверждают массовый характер распространенности компьютерных игр, что позволяет рассматривать их в качестве определенного средства воздействия на общественное сознание, в том числе на мировоззрение молодого поколения. С. И. Белов справедливо отмечает, что настало время, когда компьютерные игры, выступающие в роли нового инструмента формирования представлений о событиях прошлого, начинают конкурировать со школьными учебниками по истории⁴. Вместе с тем сохранение исторической памяти в Стратегии национальной безопасности Российской Федерации определено в качестве национального приоритета⁵.

В современном мире к индустрии компьютерных игр сложилось двойственное отношение. Так, с одной стороны, ее развитие может способствовать созданию уникального прибыльного сектора экономики, образовательного компонента для молодежной аудитории, а с другой — через сюжет игровых продуктов может происходить влияние на сознание человека, его мировоззрение, что не исключает возникновения других рисков и угроз для национальной безопасности⁶. В этой связи А. Н. Лушин обращает внимание на то, что одной из глобальных проблем является фальсификация истории, которая оказывает пагубное воздействие на историческую память народа, в конечном счете способствует ее утрате, что может привести к потере молодого поколения⁷. Таким образом, искажение исторических фактов посредством компьютерных игр может оказать негативное воздействие на

² Исследование показало, что почти половина населения Земли играет в игры // URL: <https://www.gazeta.ru/tech/news/2023/04/12/20197243.shtml> (дата обращения: 04.03.2025).

³ Видеоигры — и кто в них играет? // URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/videoigry-i-cto-v-nikh-igraet> (дата обращения: 04.03.2025).

⁴ См.: Белов С. И. Компьютерные игры как инструмент реализации политики памяти (на примере отображения событий Великой Отечественной войны в видеоиграх) // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. 2018. Т. 20. № 1. С. 96—104.

⁵ Указ Президента РФ от 02.07.2021 № 400 «О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации» // СЗ РФ. 2021. № 27 (ч. II). Ст. 5351.

⁶ См.: Федорченко С. Н., Тедиков Д. О., Теслюк К. В., Маркарян Р. А. Сетевые компьютерные игры в эпоху цифровизации: новые угрозы или потенциалы для реализации политики памяти? // Вестник Московского государственного областного университета (электронный журнал). 2019. № 3. С. 73—78.

⁷ См.: Лушин А. Н. Фальсификация истории: теоретический подход к проблеме (на примере России) // Вестник Нижегородской академии МВД России. 2013. № 23. С. 24.

население страны. Это обстоятельство дает основание рассматривать игровые продукты в качестве инструмента «мягкой силы»⁸.

В России с учетом новых угроз, вызванных полномасштабной цифровой трансформацией, на федеральном уровне реализуются разнообразные меры организационного и законодательного характера, направленные на создание системы, обеспечивающей защиту исторической правды. Государство заинтересовано в институционализации противодействия фальсификации истории любого рода, в том числе в компьютерных играх. В этих целях была образована Межведомственная комиссия по историческому просвещению⁹, создан Национальный центр исторической памяти при Президенте Российской Федерации¹⁰. О. В. Дамаскин, В. В. Красинский указывают, что «важным элементом борьбы с фальсификацией истории и реабилитации нацизма выступает информационная политика, основанная на использовании современных информационно-коммуникационных технологий и задействовании средств массовой коммуникации»¹¹.

Законодательного понятия исторической правды в правовой системе России не сформулировано, в доктринальных разработках под рассматриваемым термином понимают достоверную информацию о событиях прошлого, подтвержденную конкретными фактами, которая обладает социальной значимостью для общества и нуждается в защите от искажений¹².

В этой связи искажение (фальсификация) истории представляет собой процесс изменения, переписывания или неправильной интерпретации исторических фактов, событий таким образом, чтобы они соответствовали образам и определенным целям, идеям заинтересованных субъектов.

Многие исследователи отмечают, что активная деятельность нашего государства по нормативному закреплению различных аспектов сохранения памяти о прошлом началась совсем недавно и связана по большей части с принятием конституционных поправок¹³. Так, в 2020 г. Конституция РФ дополнена статьей 67.1, ч. 3 которой содержит норму о недопустимости умаления значения подвига народа при защите Отечества, а также закрепляет тезис о том, что в Российской Федерации обеспечивается защита исторической правды. До принятия указанной конституционной нормы в рамках «политики памяти»

⁸ В Кремле считают, что компьютерные игры становятся инструментом мягкой силы // URL: <https://tass.ru/obschestvo/15100395> (дата обращения: 17.03.2025).

⁹ Указ Президента РФ от 30.07.2021 № 442 «О Межведомственной комиссии по историческому просвещению» // СЗ РФ. 2021. № 31. Ст. 5896.

¹⁰ Указ Президента РФ от 02.11.2023 № 817 «О создании автономной некоммерческой организации «Национальный центр исторической памяти при Президенте Российской Федерации»» // СЗ РФ. 2023. № 45. Ст. 8034.

¹¹ Дамаскин О. В., Красинский В. В. Информационное противодействие фальсификации истории и реабилитации нацизма // Государство и право. 2021. № 6. С. 154.

¹² Москалев Г. Л. Охрана исторической правды: новая задача российского права // Журнал Сибирского федерального университета. Гуманитарные науки. 2022. № 15 (8). С. 1077.

¹³ См.: Воронова О. Е. Историческая политика Российской Федерации // Вопросы истории. 2021. № 11–3. С. 286.

также было сделано немало. Начиная с 1990-х гг. постепенно формируются правовые основы, в которых нашли отражение сведения о памятных датах, закрепление получили основные формы увековечения памяти о воинах России и др.¹⁴ Позже были сформулированы нормы об административной и уголовной ответственности за нарушение общественных отношений, складывающихся по вопросу сохранения исторической правды.

На сегодняшний день нормативную основу защиты исторической памяти составляют более 30 правовых акта, среди которых немаловажную роль играют документы стратегического планирования. Так, в 2024 г. был подписан Указ Президента РФ, в котором обоснована необходимость создания механизма государственного контроля за рынком компьютерных игр в целях исключения распространения продуктов, формирующих искаженное представление об истории нашей страны¹⁵.

В 2020 г. в Государственную Думу был внесен законопроект, предусматривающий установление уголовной ответственности за фальсификацию исторических фактов о причинах и итогах Второй мировой войны¹⁶. Данная инициатива была отклонена, так как предполагаемая ст. 354² УК РФ во многом совпадала с уже существующей ст. 354¹ УК РФ.

Кроме того, историческая память в соответствии с Указом Президента РФ признается традиционной ценностью российского общества¹⁷. Таким образом, все перечисленные инициативы и конкретные решения в рамках внутренней политики государства подчеркивают, что вопрос сохранения исторической правды является стратегически важной задачей для любой страны.

Достаточно популярным жанром компьютерных игр являются именно исторические, в которых неотъемлемым сюжетным компонентом выступают отдельные исторические периоды или события. Разработчики, создавая игровые продукты, зачастую искажают исторические факты, что формирует неправильное представление о прошлом.

И. Б. Кабыткина и А. Я. Володина называют следующие основные направления, в рамках которых фальсифицируются исторические факты: «Отрицание

¹⁴ Федеральный закон от 13.03.1995 № 32-ФЗ «О днях воинской славы и памятных датах России» // СЗ РФ. 1995. № 11. Ст. 943 ; Федеральный закон от 19.05.1995 № 80-ФЗ «Об увековечении Победы советского народа в Великой Отечественной войне 1941—1945 годов» // СЗ РФ. 1995. № 21. Ст. 1928 ; Федеральный закон от 12.01.1995 № 5-ФЗ «О ветеранах» // СЗ РФ. 1995. № 3. Ст. 168.

¹⁵ Указ Президента РФ от 08.05.2024 № 314 «Об утверждении Основ государственной политики Российской Федерации в области исторического просвещения» // СЗ РФ. 2024. № 20. Ст. 2587.

¹⁶ Проект федерального закона № 963440-7 «О внесении изменений в Уголовный кодекс Российской Федерации» (об установлении уголовной ответственности за фальсификацию исторических фактов о причинах и итогах Второй мировой войны) // URL: <https://sozd.duma.gov.ru/bill/963440-7> (дата обращения: 20.03.2025).

¹⁷ Указ Президента РФ от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» // СЗ РФ. 2022. № 46. Ст. 7977.

освободительного характера Великой Отечественной войны; умаление роли СССР в победе над фашизмом на территории Европы; обвинение России (как правопреемницы СССР) в разжигании Второй мировой войны» и др.¹⁸

Случаи недостоверной интерпретации исторических фактов были зафиксированы в серии игр Call of Duty, а также Company of Heroes 2, Commandos 3: Destination Berlin и др. Исследователи отмечают¹⁹, что наиболее фальсифицируемыми являются факты, относящиеся к периоду Второй мировой войны, а также конкретные события Великой Отечественной войны. В качестве примера приведем игру Command & Conquer: Red Alert, по сюжету которой наступление на Европу начинает не Гитлер, а Сталин, в процессе игры Советский Союз позиционируется в качестве врага²⁰. Роскомнадзор заблокировал данный игровой продукт на территории России.

Участившиеся случаи искажений сведений исторической памяти ставят вопрос о необходимости правовой оценки таких деяний.

Нормы об уголовной ответственности за фальсификацию истории появлялись в законодательстве РФ постепенно. В 2014 г. в УК РФ была введена ст. 3541, которая должна была способствовать охране исторической памяти ввиду обострившихся политических событий, происходящих в Украине²¹. Однако технико-юридическое изложение этой нормы несовершенно. Например, проблемным аспектом при квалификации деяний, фальсифицирующих национальную историю в компьютерных играх, выступает вопрос об определении предмета преступления, а именно — заведомо ложных сведений о деятельности СССР в годы Второй мировой войны. В тексте уголовного закона не указаны признаки такой деятельности, т.е., по сути, она может включать в себя не только военные действия, но и внутреннюю, и внешнюю политику государства того периода. В этой связи также не в полной мере очевидно и само содержание ложных сведений.

Объективная сторона состава преступления описана в УК РФ следующими альтернативными действиями:

¹⁸ Кабыткина И. Б., Володина А. Я. Историческая правда как предмет фальсификации в современных политических условиях // Международный научно-исследовательский журнал. 2023. № 5 (131). С. 3.

¹⁹ См.: Белов С. И., Кротова А. А. Компьютерные игры как ресурс реализации политики памяти: практический опыт и скрытые возможности (на материалах позиционирования событий Великой Отечественной войны) // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: История и политические науки. 2020. № 1. С. 54—63; Грибан И. В., Грибан О. Н. Играя в прошлое: репрезентация Второй мировой войны в компьютерных играх и проблема сохранения исторической памяти // Преподавание истории в школе. 2020. № 5. С. 41—47.

²⁰ См.: Федорченко С. Н. Интерпретация событий Великой Отечественной войны в компьютерных играх: риски и перспективы легитимации режима через политику памяти // Постсоветские исследования. 2020. Т. 3. № 5. С. 433.

²¹ Пошелов П. В. Уголовно-правовая оценка реабилитации нацизма : дис. ... канд. юрид. наук. Омск, 2023. С. 6.

а) отрицание фактов, установленных приговором Международного военного трибунала для суда и наказания главных военных преступников европейских стран оси;

б) одобрение преступлений, установленных указанным приговором;

в) распространение заведомо ложных сведений о деятельности СССР в годы Второй мировой войны, о ветеранах Великой Отечественной войны.

В теории уголовного права нет единства по определению правовой природы компьютерных игр. Так, одними юристами они признаются в качестве результата интеллектуальной деятельности; другими рассматриваются как информация; некоторыми — как средство коммуникации и, наконец, — как предмет игрового характера²².

Давая правовую оценку рассматриваемых деяний, необходимо обратить внимание на два момента. Во-первых, сама по себе компьютерная игра в рамках сюжета может содержать заведомо ложные сведения, что дает основание понимать ее в качестве информационного продукта. Во-вторых, осуществление действий по фальсификации истории может происходить в чатах компьютерных игр, что характеризуется в качестве способа совершения преступления.

С точки зрения уголовного права игровой продукт лучше понимать как способ подачи информации, но не информацию как таковую. Обязательным условием наступления уголовной ответственности по ч. 1 ст. 354¹ УК РФ является признак публичности. Пленум Верховного Суда РФ ориентирует правоприменителя при установлении публичности учитывать место, способ, обстановку и другие обстоятельства дела (обращения к группе людей в общественных местах, на собраниях, митингах, демонстрациях, распространение листовок, вывешивание плакатов, распространение обращений путем массовой рассылки сообщений абонентам мобильной связи и т.п.). Некоторые исследователи применительно к социальным сетям отмечают, что «криминализация способов обмена информацией обусловлена таким их свойством, как публичность»²³.

Если же фальсифицированные сведения распространяются в чатах компьютерных игр, то игры признаются средством коммуникации пользователей, что дает основание рассматривать их в качестве разновидности мессенджеров. В данном случае уголовно-правовую оценку можно основывать на п. «в» ч. 2 ст. 354¹ УК РФ.

Пока не сложилось практики привлечения к уголовной ответственности за фальсификацию национальной истории в компьютерных играх, что во многом связано с несформированным правовым регулированием компьютерной индустрии в России. На наш взгляд, трудностью также является и то, что

²² Архипов В. В., Васильев А. А., Андреев Н. Ю., Печатнова Ю. В. Компьютерные игры в юридических исследованиях: к вопросу о предпосылках модели регулирования // Вестник Санкт-Петербургского университета. Право. 2023. Т. 14. № 1. С. 12.

²³ Пестерева Ю. С., Пошелов П. В., Рагозина И. Г., Чекмезова Е. И. Уголовно-правовая характеристика способов обмена информацией в социальных сетях на примере статей 148, 282, 354¹ УК РФ // Вестник Томского государственного университета. Право. 2020. № 35. С. 118.

большинство компьютерных игр создано зарубежными студиями, чем обусловлено решение данной проблемы путем блокировки противоправного контента.

Сейчас в Государственной Думе находится законопроект, который нацелен на регулирование общественных отношений, возникающих в связи с разработкой и распространением видеоигр на территории Российской Федерации, а также на установление ограничений осуществления данной деятельности. Кроме того, предлагаемый законопроект включает регламентацию требований как к организаторам сервисов распространения компьютерных игр, так и к лицам, их распространяющим²⁴. Таким образом, появление у разработчиков определенных обязанностей может способствовать применению уголовно-правовых средств в данной сфере.

Подводя итог, отметим, что участвовавшие случаи фальсификации истории в компьютерных играх ставят вопрос о правовой оценке таких действий. Связано это с тем, что компьютерные игры рассматриваются не только как сегмент развлекательной индустрии, но и как сильнейший транслятор ценностей, идей, культурных установок. Искажение исторических фактов может привести к формированию неверных представлений о прошлом, нарушению исторической памяти народа и обострению межнациональных конфликтов.

На данный момент до конца не решен вопрос о правовой природе компьютерных игр, что, на наш взгляд, мешает реализации потенциала уголовно-правовых норм, охраняющих историческую память.

Таким образом, необходимо выработать подход, при котором право способствовало бы созданию качественных игровых продуктов, а не становилось барьером для развития отрасли компьютерных игр в целом.

БИБЛИОГРАФИЯ

1. Архипов В. В., Васильев А. А., Андреев Н. Ю., Печатнова Ю. В. Компьютерные игры в юридических исследованиях: к вопросу о предпосылках модели регулирования // Вестник Санкт-Петербургского университета. — Право. — 2023. — Т. 14. — № 1. — С. 5—21.
2. Белов С. И. Компьютерные игры как инструмент реализации политики памяти (на примере отображения событий Великой Отечественной войны в видеоиграх) // Вестник Российского университета дружбы народов. — Серия : Политология. — 2018. — Т. 20. — № 1. — С. 96—104.
3. Белов С. И., Кретьова А. А. Компьютерные игры как ресурс реализации политики памяти: практический опыт и скрытые возможности (на материалах позиционирования событий Великой Отечественной войны) // Вестник Московского государственного областного университета. — 2020. — № 1. — С. 54—63.
4. Воронова О. Е. Историческая политика Российской Федерации // Вопросы истории. — 2021. — № 11—3. — С. 282—287.

²⁴ Проект федерального закона № 795581-8 «О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации» // URL: <https://sozd.duma.gov.ru/bill/795581-8?ysclid=m8v5zi5vprn682752673> (дата обращения: 29.03.2025).



5. *Грибан И. В., Грибан О. Н.* Играя в прошлое: репрезентация Второй мировой войны в компьютерных играх и проблема сохранения исторической памяти // Преподавание истории в школе. — 2020. — № 5. — С. 41—47.
6. *Дамаскин О. В., Красинский В. В.* Информационное противодействие фальсификации истории и реабилитации нацизма // Государство и право. — 2021. — № 6. — С. 147—157.
7. *Кабыткина И. Б., Володина А. Я.* Историческая правда как предмет фальсификации в современных политических условиях // Международный научно-исследовательский журнал. — 2023. — № 5 (131). — С. 1—4.
8. *Лушин А. Н.* Фальсификация истории: теоретический подход к проблеме (на примере России) // Вестник Нижегородской академии МВД России. — 2013. — № 23. — С. 21—25.
9. *Москалев Г. Л.* Охрана исторической правды: новая задача российского права // Журнал Сибирского федерального университета. — Гуманитарные науки. — 2022. — № 15 (8). — С. 1070—1081.
10. *Пестерева Ю. С., Пошелов П. В., Рагозина И. Г., Чекмезова Е. И.* Уголовно-правовая характеристика способов обмена информацией в социальных сетях на примере статей 148, 282, 3541 УК РФ // Вестник Томского государственного университета. — Право. — 2020. — № 35. — С. 112—121.
11. *Пошелов П. В.* Уголовно-правовая оценка реабилитации нацизма : дис. ... канд. юрид. наук. — Омск, 2023. — 193 с.
12. *Федорченко С. Н.* Интерпретация событий Великой Отечественной войны в компьютерных играх: риски и перспективы легитимации режима через политику памяти // Постсоветские исследования. — 2020. — Т. 3. — № 5. — С. 427—438.
13. *Федорченко С. Н., Тедиков Д. О., Теслюк К. В., Маркарян Р. А.* Сетевые компьютерные игры в эпоху цифровизации: новые угрозы или потенциалы для реализации политики памяти? // Вестник Московского государственного областного университета (электронный журнал). — 2019. — № 3. — С. 73—78.