

УДК 32.019.51

ВОЗДЕЙСТВИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ПОЛИТИЧЕСКОЕ СОЗНАНИЕ ИГРОКОВ: ПОЗИТИВНЫЕ И НЕГАТИВНЫЕ АСПЕКТЫ.

Строганов, В. Б.

аспирант 1 курса

ФГАОУ ВПО «Уральский федеральный университет

имени первого Президента России Б.Н.Ельцина»,

г. Екатеринбург, Россия

E-mail: tarangarret@mail.ru

IMPACT OF COMPUTER GAMES ON POLITICAL CONSCIOUSNESS OF PLAYERS: POSITIVE AND NEGATIVE ASPECTS.

Stroganov, V.

graduate student, postgraduated study;

Ural Federal University named after the first President

of Russia B.N.Yeltsin,

Yekaterinburg, Russia

АННОТАЦИЯ

Статья посвящена исследованию влияния компьютерных игр на формирование политического сознания индивида. Анализируется ряд игр политико-философской направленности. Было выделено 4 группы направлений влияния, а также факторы влияния на политическое сознание.

ABSTRACT

The article investigates the influence of computer games on the formation of political consciousness of the individual. It analyzed a number of games of political and philosophical orientation. It highlighted four areas of influence of the group, as well as factors of influence on political consciousness.

Ключевые слова: политическое сознание, компьютерные игры, принятие решения.

Keywords: political consciousness, computer games, decision-making

В условиях компьютеризации компьютерные игры перестали быть просто способом развлечься, трансформировавшись в неотъемлемую часть массовой культуры. Научным сообществом давно доказано, что массовая культура имеет сильнейшее влияние на сознание индивида, в частности, на его политическое сознание, т.е. совокупность всех существующих в данную эпоху теоретических и стихийно возникающих у людей политических представлений и установок [1].

Компьютерные игры выделяются из прочих элементов массовой культуры своим основным свойством – созданием виртуальной реальности, в которую погружается игрок. Это свойство компьютерных игр говорит о том, что необходимым условием взаимодействия человека с игрой является концентрация первого на последней. Иными словами, будучи вовлеченным в процесс игры человек абстрагируется от прочих потоков информации, которыми пронизано пространство, в котором он находится. Это обусловлено тем, что зачастую в процессе игры задействовано большинство органов чувств: зрение, слух, осязание.

Все вышеперечисленное приводит к значительному усилению влияния компьютерных игр на политическое сознание игроков, а также открывает широкий простор для осуществления манипулирования.

На наш взгляд можно выделить четыре типа компьютерных игр, разделенных по направленности:

1. Идеологическая направленность. Серии: Red Alert, Call of Duty, Battlefield. Freedom Fighters. World in Conflict.
2. Историческая направленность. Серии: Total War, Hearts of Iron. Company of Heroes 2.
3. Государственно-управленческое направление или воздействие на процесс принятия политических решений. Серии: Total War, Hearts of Iron, Tropico.
4. Философская направленность. Серии: Bioshock, Deus EX.

Игры из первой группы направлены на формирование в политическом сознании индивида определённых стереотипов. Среди них можно выделить: 1) стереотип о «злой и агрессивной России»; 2) стереотип о России как стране, оторванной от цивилизации; 3) стереотип об СССР как «империи зла».

Наиболее ярким примером идеологически окрашенной компьютерной игры является серия FPS (First-Person Shooter) Call of Duty. В данной игре с 2007 года активно использовался образ «злого русского». Сюжет Call of Duty 4 Modern Warfare (2007 г.) повествует о русском ультранационалисте Имране Захаеве, который стремится захватить власть в России. В свою очередь, британские спецслужбы SAS, при незначительной поддержке русских лоялистов, стараются не допустить этого.

Продолжение этой игры, Call of Duty Modern Warfare 2 (2009 г.), привело к скандалу. Он был связан с эпизодом игры, который назывался «Ни

слова по-русски». Действие происходило в аэропорту Шереметьево, где игроку предстояло расстреливать мирных граждан, чтобы внедриться в группировку ультранационалиста Владимира Макарова. Эпизод вызвал множество возмущенных откликов во многих странах мира, в том числе и в России, где игру требовали запретить и признать экстремисткой [2]. Разработчики согласились вырезать этот эпизод из игры.

В следующей части серии, Call of Duty Modern Warfare 3 (2011 г.), был использован, уже ставший стандартным, сюжетный ход, в котором российские войска захватывают Европу и Америку. Данный ход также использовался в других играх, например, в Freedom Fighters (2003 г.), – игре, в которой Советский союз побеждает во Второй Мировой войне, сбросив ядерную бомбу на Берлин в 1945 году, в 1960-х отказывает в вывозе ядерных ракет с Кубы, а в 2003-м году начинает массовое наступление в западном направлении и в итоге захватывает США.

Еще одним примером игры антисоветской направленности можно считать World in Conflict (2008 г.), по сюжету которой советская армия в 1989 году сначала вторгается в ФРГ, а затем высаживается в Сиэтле, США. Эта игра выделяется из прочих тем, что внешность одного из главнокомандующих советской армией, лейтенанта Романова, очень походит на внешность Владимира Путина.

Апофеозом игр про «злых русских» является серия Red Alert (1996 – 2009 гг.). Стоит отметить, что особенностью этой игры является использование юмора и пародии.

Сюжет Red Alert 1 начинается с того, что Альберт Эйнштейн, создав машину времени, устранил из истории Адольфа Гитлера. В результате этого к безоговорочной власти на континенте пришел Иосиф Сталин, развязав войну с «Альянсом» (Союз Западной Европы, США, Канады и др. Аналог

«НАТО»). В финале игры Сталина хоронят заживо, и альянс одерживает верх.

В Red Alert 2 СССР, возглавляемый премьером Романовым, при поддержке телепата Юрия (внешность которого схожа с внешностью Владимира Ленина), осуществляет вторжение в Западную Европу и в США.

В последней части трилогии, Red Alert 3, СССР, проиграв прошлую войну, использует машину времени, чтобы уничтожить Альберта Эйнштейна. По возвращении в свое время герои обнаруживают, что Европа находится в руках Советского союза, однако у государства появляется новый враг – «Империя восходящего солнца» (Япония).

Стоит отметить, что серия Red Alert представляет собой пародию на события и персон, а также активно использует национальные стереотипы середины XX века. Однако высмеивание касается исключительно Советского союза, а также Японии (в третьей части трилогии). В свою очередь, «Альянс» предстает хорошо слаженной военной организацией. Через высмеивание образа Советского союза игра негативно воздействует на политическое и историческое сознание игроков, разрушая историческую память, формируя пренебрежительное отношение к наследию предков.

Относительно всех перечисленных примеров можно сделать вывод, что компьютерные игры идеологической направленности манипулируют политическим сознанием индивида через формирование негативно окрашенных стереотипов, а также нивелирование ценностей советского прошлого. Однако худшим следствием демонстрации «злой и агрессивной России» является формирование русофобии и ненависти к собственной стране.

Вторая группа – игры исторической направленности. Серия стратегических игр Total War (2000-2015) предоставляет игроку возможность выбрать исторический период и страну, за которую он будет играть. Данный

игровой продукт является особенно привлекательным для потребителя, т.к. позволяет человеку творить и изменять историю в виртуальном мире. Мы отдельно остановимся на двух играх серии: Medieval 2 Total war (2006) и Empire Total War (2009), потому что в них представлена возможность играть за Россию.

Medieval 2 Total war открывает игроку Средние Века – период с 1080 г. по 1530 г. Любопытным является тот факт что, Русское Государство представлено исключительно Новгородом. Вероятно, по мнению разработчиков, другие русские княжества того периода не имели весомого политического и военного значения, и не играли значимой роли в развитии государства.

Продолжение серии, Empire Total War (2009), посвященное XVIII веку, демонстрирует игроку еще более грубую историческую ошибку: в 1700 году город Санкт-Петербург мало того, что уже существует, еще и находится в руках Швеции.

Фаворитом в группе игр исторической направленности выступает стратегия Company of Heroes 2 (2012), посвящённая Второй Мировой войне. Грубая ошибка в интерпретации исторических событий вызвала широкий резонанс в российских СМИ. Скандал был связан с тем, как противопоставлены героические войска Союзников (Великобритании и США) и советские войска. Последние показаны следующим образом: «все военные старше рядового (за исключением, разумеется, главного героя) изображены безынициативными монстрами и кретинами, а сам сюжет представляет собой набор стереотипных страшилок. Вот советские солдаты жгут мирных жителей, вот — оставляют противнику собственных товарищей, вот они расстреляли беззащитного немца, а вот — красивую польскую партизанку из чистой кровожадности»[3].

Что это: художественный вымысел авторов игры или планомерное искажение исторических фактов? Независимо от ответа можно констатировать, что перечисленные выше игры способны оказывать негативное влияние на политические и исторические взгляды игроков, формируя ложные представления о ходе отечественной и мировой истории.

В противовес первой и второй группе игр, третья и четвертая демонстрирует позитивное влияние на политическое сознание игроков. Третья группа игр позволяет игроку стать участником работы государственного аппарата, а также открывает перед пользователем возможности принимать политические решения. Уже упомянутая выше Empire Total War, а также серия игр Tropico (2001 – 2013) в этом плане крайне любопытный пример. Так, участник этой игры имеет возможность управлять такими процессами, как: снятие и назначение министров, регулирование налогообложения, формирование армии, строительство городов, школ, заводов, ведение дипломатии и боевых действий, шпионаж, научные исследования, издание законов, лавирование между различными социальными группами (милитаристами, интеллигенцией, и др.).

В данном контексте игрок берет на себя ответственность за ход развития государства, определяя для себя, какие политические решения позволяют проводить эффективную политику. По сути, такой тип игр можно назвать своеобразным «симулятором политика», т.к. регулярное повторение определённых шаблонов действий впоследствии может сформировать в политическом сознании индивида алгоритмы, подкрепленные идеями и практическим опытом, подчерпнутым из игры.

Указанные игры позитивно влияют на политическое сознание игроков, развивая навыки принятия прогрессивных решений и административного управления, а также знакомя пользователей с общим механизмом работы государственного аппарата.

Четвертая группа – игры философской направленности, которые оказывают прямое влияние на формирование политического мировоззрения через трансляцию определенных политических концепций. Один из самых ярких представителей подобного направления – серия компьютерных игр Bioshock. Первые две части посвящены событиям в подводном городе Восторге, построенном Эндрю Райном. Прототипом Эндрю Райна является Джон Голт – один из главных героев трилогии «Атлант расправил плечи», написанной Айн Рэнд. Жизненным кредо Райна является следующее утверждение: «Проще говоря, самое важное для меня — это я. А самое важное для тебя — это ты. Такова природа вещей» [4]. Эта мысль непосредственно перекликается со словами Джона Голта: «Клянусь своей жизнью и любовью к ней, что никогда не буду жить для кого-то другого и не попрошу кого-то другого жить для меня»[5].

Создатель игры, Кен Левин, разработал мир, чтобы показать неосуществимость рукотворной утопии, описанной Айн Рэнд, а также чтобы продемонстрировать сильные и слабые стороны философии объективизма. Важно отметить, что делает он это с позиции критики объективизма, т.к. показывает Восторг как разрушенный город, наполненный сумасшедшими жителями.

BioShock Infinite повествует о воздушном городе Колумбия и является изображением альтернативной истории Америки, в которой, согласно сюжету игры, развиваются идеи нацизма[7].

В другой, не менее значимой, серии игр Deus EX происходит повествование о недалеком будущем, где технологический прогресс дошел до значительных высот, но при этом социально-экономическое положение осталось крайне низким. В контексте влияния на политическое сознание пользователей данный игровой мир интересен идеей, которая была взята создателями за основу: в будущем главным актором на политической арене станут корпорации, вытеснив с ключевых позиций государства.

Рассматривая указанные компьютерные игры с точки зрения их основного потребителя – молодежи, мы пришли к выводу о позитивном их влиянии на политическое сознание игроков. Специфика этого влияния заключается в трансляции определенных социально-политических идей, которые могут стать фундаментом для политических взглядов игрока, а также могут быть расценены как один из этапов политической социализации личности. Кроме того, такие игры позволяют иначе взглянуть на политическое прошлое мира и отдельного государства и как следствие, более сознательно относиться к действительности, а также строить прогнозы на будущее.

Таким образом, можно сделать некоторые выводы относительно влияния компьютерных игр на политическое сознание игроков.

Во-первых, в зависимости от направленности игры и целей разработчиков игра может позитивно или негативно влиять на формирование политического сознания. Так, с одной стороны, мы обнаруживаем в некоторых игровых продуктах планомерное искажение исторических фактов. С другой стороны, игры иной направленности дают игроку пищу для размышления, а также формируют полезные жизненные навыки, например, навык принятия эффективных решений.

Во-вторых, в общем виде механизм воздействия компьютерных игр на политическое сознание индивида можно представить в виде двух уровней. Идейный уровень определяется трансляцией определенных социально-политических взглядов, прагматический уровень характеризуется выполнением игроком определённых алгоритмов действий, которые впоследствии он может перенести в реальную жизнь.

Список литературы

1. Энциклопедия экономиста. Политология - [Электронный ресурс]// Режим доступа: <http://www.grandars.ru/college/sociologiya/politicheskoe-soznanie.html> (дата обращения: 13.02.17)
2. В России могут запретить игру Call of Duty [Электронный ресурс]// Режим доступа: <http://www.vesti.ru/doc.html?id=336897> (дата обращения: 13.02.17)
3. Кампания за героев [Электронный ресурс]// Режим доступа: <https://lenta.ru/articles/2013/08/06/noheroes/> (дата обращения: 13.02.17)
4. Citaty.info [Электронный ресурс]// Режим доступа: <http://citaty.info/game/bioshock-bioshok> (дата обращения: 13.02.17)
5. Рэнд А. Атлант расправил плечи Ч. 3. А есть А./Айн Ренд. – Москва: Альпина Бизнес Букс, 2009. –424 с.
6. Гришин О.Е. Компьютерные игры как элемент массовой политической культуры и коммуникации/О.Е. Гришин, Д.А, Иглин// PolitBook.– 2015.–№1.–С.127-145
7. Лукина Е. - Компьютерные игры как незаменимый инструмент политики [Электронный ресурс]// PolitRussia. Режим доступа: <http://politrussia.com/society/purumpur-videoigry-952/> (дата обращения: 13.02.17)