

воспринятым. Визуальная политика России находится в «стартовом» состоянии, что говорит о необходимости немедленного решения существующих задач и противоречий.

Литература

1. Лосев А. Ф. Философия имени / Самое само: Сочинения. – М.: ЭКСМО-Пресс, 1999. – 1024 с. – С. 29-204.
2. Павел Родькин. Визуальная политика. Фирменный стиль России. М.: «Издательство «Совпадение», 2007. — 160 с. — Ил.
3. Линия корпоративного дизайна. Электронный ресурс: [<http://logobrand.ru/otliche-brendbuka-ot-firmennogo-stilya.php>]

Куликов С.М.,
Сахарчук А.С.,
г. Екатеринбург

ВИДЕОИГРЫ И ИХ ЛИБЕРАЛЬНОЕ СОДЕРЖАНИЕ КАК ПРЕДМЕТ ПОЛИТОЛОГИЧЕСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ

Задумывались ли вы когда-нибудь над тем, что видеоигры могут приносить такие же сильные эмоции, как и книги, кино или музыка. Философские, моральные и политические проблемы в играх затрагиваются ничуть не хуже, чем в театральных постановках. Мы с коллегой доходили до состояния невероятного эмоционального напряжения, когда играли в Dragon Age или Witcher. И ведь подобных игр становится всё больше. Дети, воспитанные на видеоиграх, выросли, и у разработчиков появилась новая аудитория с новыми вкусами и новыми требованиями. Сегодня существуют самые различные видеоигровые жанры от простейших платформеров, до RPG со сложной сюжетной веткой. Для ясности уточним пару определений:

- RPG - жанр компьютерных игр, игровой процесс которого строится на компьютерной симуляции взаимоотношений игрока и мастера, с тем лишь отличием от традиционных настольных ролевых игр, что роль

мастера выполняет программа, и все её ходы заранее прописаны разработчиками.

- Платформеры - жанр компьютерных игр, в которых основной чертой игрового процесса является прыгание по платформам, лазанье по лестницам, собирание предметов, обычно необходимых для завершения уровня.

Видеоигровая культура всё больше проникает в повседневную жизнь. Уже в наше время в видеоиграх используются идеологические подходы, отражающие какие-либо идеи, ценности и символы. [6] В современном потребительском обществе запросы играющей публики к видеоиграм растут. Однако простые и «сухие» сюжеты уже не привлекают покупателей. И развитие в видеоиграх игрового сюжета, в будущем, сможет оказывать не малое влияние на формирование определённых взглядов играющей в видеоигры публики.

В ходе игры – в том числе и видеоигры - индивид осуществляет активную познавательную деятельность, приобретает большой объем новых знаний, впитывает в себя богатства культуры: деловые игры, спортивные игры, игра актеров и т.п. Общеизвестно огромное значение игры для удовлетворения неиссякаемой любознательности детей, формирования их духовного мира и навыков общения. В настоящее время понятие игры широко используется в педагогике, экономике, психологии и других науках. Все чаще применяются специальные игровые модели и игровой сценарий, где рассматриваются различные варианты течения сложных процессов и решения научных и практических проблем.

Итак, мы утверждаем, что видеоигры являются вполне адекватным предметом изучения, если вас интересует политика. Об этом ещё в 2008 году писал Ковалёв в своей статье, опубликованной в ПОЛИСе. Вот прямая цитата:

«Весьма актуальным для политологов может быть мир компьютерных игр. Ведь программные средства такого рода и платформы для их использования постоянно совершенствуются. (добавлю от себя - например, Kinect для Xbox или Move для PS) Эти "игрушки" моделируют сознание многих миллионов людей, а отформатированное таким образом сознание - важный фактор современной политики. Значение данного факта недооценивается специалистами, привыкшими к традиционным темам. Более подробное изучение этих областей может дать новые и неожиданные результаты.» [4]

Более того, он провёл исследование об отражении политической ситуации сегодняшнего дня в советской фантастике. В связи с чем, методику работы в сферах подобных видеоигр и фантастике можно считать уже реализованной на практике политологических исследований.

В некоторых видеоиграх на протяжении их прохождения хорошо прослеживаются либеральные ценности. В данной работе либеральные ценности рассматриваются по Леви Брюллю:

- Абсолютная ценность человеческой личности и изначальное равенство всех людей, начиная с рождения;
- Автономия индивидуальной воли;
- Существование неотчуждаемых прав человека на жизнь, свободу, собственность;
- Договорный характер отношений между государством и индивидом;
- Верховенство закона как инструмента социального контроля;
- Ограничение объема и сфер деятельности государства;
- Защищенность, прежде всего от государственного вмешательства, частной жизни человека и свобода его действий, в рамках закона, во всех сферах общественной жизни. [5]

В рамках своих дипломных работ мы с коллегой ищем в видеоиграх либеральные ценности, и выявляем их влияние на игрока. Сейчас же мы предлагаем вашему вниманию лишь некоторые примеры проявления таких ценностей.

В видеоиграх *Batman: Arkham Asylum* и *Batman: Arkham City* главный действующий герой Бэтмен, за которого играет игрок, использует современные достижения техники и свою физическую силу не для убийства преступников, а для их задержания. Главный противник нашего героя на протяжении всей серии игр является Джокер. Игрок, руками Бэтмена мог в любой момент уничтожить Джокера: момент погони за ним в затопленном коридоре; когда он сам предложит, встав в проёме лифта убить его; во время последней схватки с ним. Но даже под конец видеоигры *Batman: Arkham City*, кода Джокер погибает от собственного лекарства, Бэтмен говорит ему: «Каждый твой поступок заканчивается смертями и горем. Люди умирают. Я останавливаю тебя. Ты бежишь и начинаешь всё сначала... Хочешь узнать кое-что смешное? Даже после всего, что ты сделал, я бы всё равно спас тебя». И эти слова относились не только к Джокеру, на протяжении всей игры Бэтмен ни кого не убил, а все смерти его противников были вызваны случайностями. Принцип важности человеческой жизни был пронесён и выдержан данным героем до финала обеих видеоигр. [2] [3] Данный пример ярко демонстрирует нам существование неотчуждаемого право человека на жизнь, автономия индивидуальной воли, а также абсолютная ценность человеческой личности.

Europa Universalis III – это ещё один из примеров видеоигр, где довольно подробно и доступно отражен договорной характер отношений между государством и индивидом, а так же как год за годом объём и сферы деятельности государства ограничиваются. Европа 3 является пошаговой стратегией на глобальной карте мире. Игроку даётся возможность управлять одним из государств, которым он должен управлять с периода 1399 года и по 1820 год. За время своего правления игроку придётся столкнуться со

многими трудностями управления государства: перераспределение бюджета, дипломатия, война, гражданские настроения и другое. Если у игрока нет желания проводить реформы, которые улучшают жизнь населения, то частые восстания партикуляристов будут вынуждать власть ограничивать объём и сферу своей деятельности. Если подавлять восстания партикуляристов удастся, то напряженность в обществе из-за нежелания проводить реформы нарастает и выливается в самую настоящую революцию, с последующей сменой власти и переходом к договорному характеру отношений между государством и индивидом.[1]

Относим же мы все вышеизложенные ценности именно к либеральным в связи с определённой логической цепочкой. Событие, вырванное из контекста, может содержать в себе многие, а не только какие-то конкретные ценности, это очевидно. Всё будет зависеть от интерпретации этих ценностей. В видеоиграх же интерпретация присутствует в виде сюжета. В таком случае, ценности приобретают либеральный оттенок в конкретной ситуации только тогда, когда на протяжении всей сюжетной линии прослеживается определённый политический контекст происходящих событий. К примеру, известная многим серия видеоигр *Magio* никакого политического содержания не имеет. В процессе игры перед игроком не встаёт необходимости принимать какие-либо решения, ему лишь предлагается пройти от точки старта к точке финиша, преодолев определённые препятствия. В то время как не менее известная серия игр *Call of Duty* к политике имеет непосредственное отношение, ведь сюжет всех её игр завязан на каких-либо военных конфликтах. Будь то Вторая мировая война с позиций различных стран, или международный терроризм.

На основании всего вышеизложенного можно утверждать о возможности политологических исследований в видеоиграх, в связи с тем, что наличие ценностных посылов различных идеологий в подобных видеоиграх присутствует, а влияние подобных посылов на игрока уже и обсуждается в научной среде.

Литература

1. Paradox Interactive, Europa Universalis III // Snowball.ru 2007
2. Rocksteady Studios, Batman: Arkham Asylum // Eidos Interactive, 2009
3. Rocksteady Studios, Batman: Arkham City // Warner Bros. Interactive Entertainment, 2011
4. Ковалёв В.А., Новации в Российской Политике и попытки их освоения силами отечественной фантастики // Политические исследования. - 2008 - №3. - С.166-171
5. Сирота Н.М. Идеология и политика: Учебное пособие для студентов вузов // М., 2011, 216 с.
6. Хорина Г.П., Идеология как элемент системы культуры // Режим доступа:
http://www.tourism.mosgu.ru/o_fakultete/kafedra/cultural/Nayka/Horina.htm

Турчанинова Т.В.,
г. Екатеринбург

ДОБРОВОЛЬЧЕСТВО В РОССИИ КАК МЕХАНИЗМ РАЗВИТИЯ ГРАЖДАНСКОГО УЧАСТИЯ – МЕЖДУ ГРАЖДАНСКИМ ОБЩЕСТВОМ И ГОСУДАРСТВОМ

Добровольчество является неполитической социальной практикой, которая, будучи включенной «во множественные социальные противоречия, обусловленные общественным разделением труда, стратификацией и усиливающимся экономическим расслоением общества» [1], выступает ресурсом для развития солидарности и доверия между людьми. Также нам представляется важным осмысление политологических аспектов добровольчества как механизма развития гражданского общества, способствующего развитию культуры гражданского участия.