

В игре на игле: наркотики в видеоиграх, их эффекты, последствия и история

Научный руководитель – Акопов Сергей Владимирович

Красильников Владислав Анатольевич

Студент (бакалавр)

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» -
Санкт-Петербург, Санкт-Петербургская школа социальных и гуманитарных наук,
Департамент прикладной политологии, Санкт-Петербург, Россия

E-mail: gsector82@gmail.com

С повышением среднего возраста геймера изменились принципы работы игровой индустрии: она больше не делает развлечения только для детей; средний возраст американского любителя видеоигр около двадцати пяти лет и именно он является главным потребителем. С взрослением аудитории изменились также её вкусы: очень популярными темами стали насилие и употребление запрещенных субстанцией в видеоиграх. Именно последнее и является фокусом этой работы.

В своей работе я исследовал историю упоминания и использования наркотиков и запрещенных препаратов в видеоиграх: насколько часты упоминания, как сами наркотики представлены и какой эффект получают игроки при использовании наркотиков в игре.

Я провел контент анализ как современных, гораздо более популярных сегодня, видеоигр, так и уже классические примеры, некоторым из которых более двадцати лет. В своей работе я постарался охватить всю историю упоминания наркотиков в играх, насколько это возможно.

Я не разделял, кроме как в целях более адекватной каталогизации, выдуманные препараты и напрямую позаимствованные из реального мира, считая, что последнее сделано в целях цензуры. В случае, если препарат выдуман, то я анализировал его характеристики и приводил пример из реального мира, если это возможно, на котором скорее всего создатели видеоигры основывались, когда создавали препарат виртуальный. Отдельное внимание в этой части также уделено цензуре наркотиков, внутренней ли или по требованию надзирающих органов.

Также я анализировал какой эффект препараты накладывают на главного героя игры: положительный, отрицательный и другие. Завершаю я исследование выводом об истории изменений изображения наркотиков в играх как феномена, стараюсь ответить стала ли их репрезентация более зрелой со временем или является ли она неадекватным отражением действительности.

Источники и литература

- 1) Thompson KM, Tepichin K, Haninger K (2006). Content and ratings of mature-rated video games. 160(4):402-10.
- 2) Thompson KM, Tepichin K, Haninger K (2004). Content and ratings of teen-rated video games. 291(7):856-65