

Секция «Современная политическая коммуникация: новые модели и технологии»

## **Влияние видеоигр на современную политическую культуру**

**Научный руководитель – Максимова Любовь Анатольевна**

*Пельмегов Максим Васильевич*

*Студент (магистр)*

Сыктывкарский государственный университет, Сыктывкар, Россия

*E-mail: maks.conkurs@yandex.ru*

На сегодняшний день индустрия видеоигр стала одним из самых популярных видов массовых развлечений. Современные видеоигры обладают значительным культурным потенциалом и способны пробудить интерес к той или иной стране, ее истории и культуре или к современным событиям в мире. Этот факт делает видеоигры удобным средством передачи ценностей и предпочтений, в том числе и политических. Поэтому исследование видеоигр как части массовой культуры, влияющей на мировоззрение игроков, в том числе и в области политики, несомненно, является актуальным, особенно в условиях напряженной внешнеполитической обстановки.

Политическая культура представляет собой часть общей культуры и понимается как совокупность типичных для общества, социальной группы или индивида политических представлений, ценностей, установок и соответствующего им поведения. Многие исследователи отмечают, что в настоящее время компьютерные игры стали неотъемлемой частью массовой политической коммуникации [3] и всерьез занялись изучением взаимосвязи политики и видеоигр.

Видеоигры вполне могут «откликаться» на разнообразные политические события, и некоторые из них называют «newsgame» (игра-новость), например, вскоре после событий 11 сентября 2001 г. и вторжения США в Ирак вышла игра «September 12», в которой игроку нужно разбомбить ближневосточный город. Причем чем больше разрушения, тем больше на экране становится террористов, многие из которых изначально были мирными жителями. Также видеоигры используются для популяризации политических лидеров и влияния на политический процесс. В 2011 году в ходе рабочего визита президента США Б. Обамы в Польшу польский премьер-министр Д. Туск подарил президенту видеоигру «The Witcher 2: Assassins of Kings», созданную польской студией CD Projekt RED. Известны видеоигры сатиричного плана, высмеивающие отдельных политических деятелей, например, игра «Bush vs. Kerry Boxing», содержащая отсылки к скандальным президентским выборам 2004 года в США.

Кроме того, видеоигры могут выступать как средство повышения имиджа страны. Причем развлекательный характер видеоигр не вызывает отторжения в отличие от прямой агитации, и именно этим можно объяснить терпимое отношение игроков к продвижению в видеоиграх какого-либо мировоззрения [1]. Примером может служить серия игр «America's Army», повествующая о буднях солдат американской армии и служащая средством патриотического воспитания. Другим образцом можно считать крайне популярные шутеры «Call of Duty», «Battlefield», «Homefront» и другие, в которых солдаты США показаны в качестве бойцов за справедливость, причем врагами часто оказываются Россия, Китай и другие страны Азии [4]. Но есть и примеры со стороны отечественных игр. Так, стратегия «Сирия: Русская буря» (на Западе - «Syrian Warfare»), которая вышла в 2017 году, была посвящена боевым действиям российских войск в Сирии.

Но видеоигры могут быть задействованы и как метод формирования негативного восприятия какой-либо страны в мире. Данное утверждение можно подтвердить на примере России. В сюжете серии игр «Battlefield: Bad Company» Россия выступает как главный

агрессор, захвативший многие регионы мира. Война России и США лежит в основе сюжета серии «Call of Duty: Modern Warfare». Скандальную известность получил уровень «Ни слова по-русски» из игры «Call of Duty: Modern Warfare 2» [5]. Уровень изображает расстрел террористами мирных граждан в вымышленном московском аэропорту, причем управляемый игроком персонаж находился в числе террористов. Миссия в русской версии игры была заблокирована и вызвала конфликт в Государственной думе. Не менее жесткую критику получила одиночная компания последней вышедшей игры серии - «Modern Warfare» (2019), основные действия которой разворачивается в Урзкстане (за основу взята современная Сирия в условиях гражданской войны), где по сюжету, Россия, на основании борьбы с терроризмом, вторгается в страну, развернув политику террора в отношении местного населения. Одна из миссий в игре происходит на «шоссе смерти», напоминающем одноименное шоссе из войны в Персидском заливе (1991 г.) - на этом шоссе отступающие иракские войска попали под массированные налеты американской авиации. В игре же в соответствии с сюжетом (хоть и вымышленным) колонну беженцев на шоссе разбомбила российская авиация.

Часто в видеоиграх затрагивается и СССР, где разработчики чаще всего берут за основу сюжеты Великой Отечественной войны и «холодной войны». Наиболее ярким примером Советского Союза в роли антагониста является серия игр «Command & Conquer: Red Alert». Сюжет игры разворачивается в мире, где СССР начинает захват Европы, и войска союзных сил должны остановить его. Существует немало других игр с СССР в роли противника («World in Conflict: Soviet Assault», «Call of Duty: Black Ops» и др.). В играх о Великой Отечественной войне можно часто увидеть стереотипы о советских солдатах (расстрел отступающих и паникеров, массовое наступление плохо вооруженных людей на врага), что прослеживается, например, в играх «Call of Duty (1-2)» [2]. Скандалом обернулся и выход стратегии «Company of Heroes 2». Игроки требовали запретить игру на территории России и СНГ. Их негодование вызвали моменты, в которых советские солдаты согласно заданию сжигали дома своих соотечественников, уничтожали отступающих солдат и т.д. В итоге продажи игры в России были приостановлены. С другой стороны, существуют видеоигры, где СССР представлен в положительном свете, в том числе отечественные - авиасимуляторы «Ил-2: Штурмовик», стратегии «Блицкриг» и «В тылу врага».

Таким образом, видеоигры, несмотря на относительно слабую связь с политической сферой общества, оказывают несомненное влияние на формирование современной политической культуры. Воздействие видеоигр проявляется в формировании политических взглядов игроков на то или иное государство мира, обосновании политических ценностей и убеждений, изменении политических воззрений игроков и их взглядов на того или иного государственного деятеля. Видеоигры также заставляют задуматься над сохранением действительной исторической и культурной памяти, что применимо и к России.

### Источники и литература

- 1) Белянцев А.Е., Герштейн И.З. Образ страны через компьютерную игру: историко-политический аспект // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2010. № 6. С. 279-283.
- 2) Белов С.И. Компьютерные игры как инструмент реализации политики памяти (на примере отображения событий Великой Отечественной войны в видеоиграх). // Вестник РУДН. Серия: Политология. 2018. Т. 20. № 1. С. 96-104.
- 3) Гришин О.Е., Иглин Д.А. Компьютерные игры как элемент массовой политической культуры и коммуникации. // PolitBook. 2015. № 1. С. 127-145.

- 4) Иглин Д.А. Видеоигры как средство политической коммуникации на постсоветском пространстве. // Проблемы постсоветского пространства. 2016. № 1. С. 128-134.
- 5) Калмыков В.А. Видеоигры и патриотизм: виртуальные экстрасоциальные практики в формировании образа России. // Вестник РГГУ. Серия: Политология. История. Международные отношения. Зарубежное регионоведение. Востоковедение. 2014. № 1. С. 296-301.