

Компьютерные игры как способ формирования политического сознания

Научный руководитель – **Беляев Дмитрий Анатольевич**

Пестрецов Иван Олегович

Студент (бакалавр)

Липецкий государственный педагогический университет, Липецк, Россия

E-mail: pestrecov.i@mail.ru

Компьютерные игры - это программы, созданные для компьютерных устройств, с целью обеспечения игрового процесса, который носит развлекательный характер. В наше время они стали одной из важнейшей составляющей мировой массовой культуры. Это подтверждается тем, что данный вид развлечения собрал вокруг себя многомиллионную публику.

Вопросом видеоигр занимались и работают до сих пор многие ученые. Американский социолог Д. Белл говорил о перспективностях использования игр в политике и экономике. Г. Лассуэлл разработал коммуникационную теорию, которая рассматривала компьютерные игры как мощнейшее средство воздействия на людей, с помощью формирования у них определённого образа того или иного события.

Видеоигры могут по-разному влиять на политическое сознание людей. Во-первых, это искажение исторических фактов, во-вторых, это непосредственное политическое участие по средствам игры, и, в-третьих, игры через призму политических концепций создают целое политическое мировоззрение.

Прежде чем перейти к рассмотрению каждой категории стоит также рассмотреть возраст геймеров. Средний возраст по данным российской газеты достигает 30 лет [2]. 30-ти летние граждане - это потенциальные избиратели с определёнными взглядами на жизнь.

Главной особенностью игр является то, что геймер становится непосредственным участником игрового события. В виртуальном мире игроки могут на себя примерить любую роль - стать политическим или военным деятелем.

Тема фальсификации истории, демонстрации политики, силы того или иного государства является определяющей в отношениях нашей страны со своими зарубежными партнёрами. Компьютерные игры вносят свою лепту в формировании у российских граждан картины прошлого и настоящего. Так, игра «Commandos 3: Destination Berlin» явно преувеличена роль армии США в битве за Сталинград. Сама битва показана вяло и вообще убрана на задний план. Основными действующими лицами являются бойцы спецвойск США.

Видеоигры - это очень хорошая площадка для политической агитации. В отличие от прямой пропаганды развлекательный характер игры не отторгает. Хорошим примером является игра «Call of Duty: Modern Warfare», где американские солдаты представлены борцами за справедливость. Россия же, по сюжету данной игры, на основании борьбы с терроризмом вторгается в государство и устанавливает политику террора в отношении местного населения. В данном случае у граждан,

особенно у молодых, может сформироваться негативная картина по отношению к своей стране и к российской армии.

В Российской Федерации также предпринимались попытки создать игровые аналоги, цель которых было поднятие патриотизма и ознакомление с историей Великой Отечественной войны. Примерами являются авиасимуляторы из серии «Ил-2. Штурмовик» и стратегии «Блицкриг» выпущенных в начале 2000-х годов [1]. Эти игры побуждают интерес к изучению военной истории и вкладу Красной армии в победу над нацизмом.

Если отойти от истории, то можно обратиться направлению игр, в которых игрок может примерить на себе роль члена истеблишмента. Стратегия Civilization позволяет стать политическим лидером государства. В ходе игры геймер развивает свою страну, определяет общее направление её развития. Для победы необходимо завоевать соседей, запустить космическую программу, создать высокую культуру либо стать мировым лидером.

Чтобы сформировать у человека политическое сознание, не обязательно делать игру, в ходе которой игрок становится главой государства. В игре Papers, Please геймеры примеряют на себе роль сотрудника миграционной службы. В процессе у игрока полная свобода выбора - он может брать взятки и заниматься преступной деятельностью, а может честно исполнять обязанности на КПП. Итог игры не однозначен, любая выбранная ветка сюжета будет приводить к логичному завершению, и в таком случае от служащего на границе зависит дальнейшая судьба государства.

Серия игр Bioshock освещает философскую направленность игр, формирующих политическое мировоззрение через трансляцию определённых политических концепций. Создатель, 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 [3].

Таким образом, можно говорить об игре, как об одном из ключевых способов формирования политического сознания, при чём они могут исказить историю или дать подумать. Игрок в процессе выполнения тех или иных действий в игре, прохождения уровней будет получать определённые знания и алгоритмы действий, которые он может транслировать в жизни. Не смотря на усилия Федерального Собрания Российской Федерации запретить продажу в России игр, которые оскорбляют государство и граждан, искажают историю и допускают виртуальные убийства россиян, все-равно подобные существуют и сейчас и гражданам России стоит объяснять детям, чтобы сюжет игры они не воспринимали как истину.

Источники и литература

- 1) IL-2: Sturmovik // IGN. – 2015. <http://www.ign.com/articles/2001/11/28/il-2-sturmovik-2>
- 2) Лебедева Н. Игры демиургов//Российская газета. № 244 (7410)
- 3) Строганов В.Б. Воздействие компьютерных игр на политическое сознание игроков: позитивные и негативные аспекты. Режим доступа: http://elar.urfu.ru/bitstream/10995/46768/1/klo_2017_236.pdf