

Политическое влияние видеоигр: культурно-исторический аспект

Научный руководитель – **Беляев Дмитрий Анатольевич**

Тихонов Антон Андреевич

Студент (бакалавр)

Липецкий государственный педагогический университет, Липецк, Россия

E-mail: aat-14@mail.ru

В наше время видеоигры стали неотъемлемой частью культуры человечества и в связи с процессом всемирной глобализации, затрагивающей почти все сферы жизни общества, видеоигры могут стать не просто возможностью отдохнуть и получить досуг, приятно проведя время, но и проводником информации, средством воздействия определённого круга лиц на широкие слои населения с целью получить ту или иную выгоду в определённой точке земного шара и, в частности, получить некоторое влияние или же сложить негативный образ о своих оппонентах на мировой арене, а в итоге даже и настроить население той или иной страны против культурно-исторических основ своей государственности, тем самым, подорвав свои устои и национальные «корни» и подготовив благоприятную среду для действий определённых лиц, компаний и даже органов государства. Это может быть крайне выгодной политикой для государств, желающих малой кровью получить превосходство над своим оппонентом, или же вовсе доминировать на политической арене, при этом, всё делая руками своего оппонента. К тому же, такие действия, как правило, затрагивают исторический аспект и, умело подменяя понятия и факты, наносят вред не только конкретному государству или народу, но и в общем культурно-историческому наследию цивилизаций. Таким образом, предлагаю рассмотреть проблему влияния политики на культурно-исторический аспект через видеоигры.

Переходя к данной проблеме, стоит обсудить, чем опасно использование такого, казалось бы, на первый взгляд безобидного и бескровного инструмента, позволяющего добиться небывалых успехов на мировой арене.

Во-первых, стоит отметить, что видеоигры в основе своей, не вызывающие на первый взгляд каких-либо опасений, позволяют многим людям отдохнуть и приятно провести время, будучи психологически открытым и расслабленным, погрузиться в необычные миры или узнать интересную историю, при этом, являясь её участником или даже творцом [1], что и делает видеоигры идеальным инструментом для тайной манипуляции со стороны властей. Этаким троянским конём в мире культуры. (отчасти касается некоторых фильмов и книг). Таким образом, может происходить незаметная для человека подмена исторических фактов или же достоверных знаний на выгодных для той или иной стороны позициях. Простой обыватель, особенно если он не обладает знаниями в данных направлениях, как правило, начинает соотносить увиденное и предложенное в игре с реальным миром или вовсе начинает верить в это, что может привести к достаточно печальным последствиям. Так, например, создаётся образ русского, советского врага и прививается населению различных стран мира. Например, недавно разразился целый скандал по поводу новой игры Infinity Ward «call of duty modern warfare 2019» [5], где русский солдат изображается в качестве злого оккупанта, убивающего и грабящего мирное население арабской страны, хоть и выдуманной. Или же упоминание по ходу сюжетной компании шоссе смерти, где русские солдаты безжалостно убили целую колонну бежавших людей. В реальности данное событие имело место быть, вот только колонну иракских военных уничтожила армия США в ходе кампании США и их союзников в персидском заливе в ночь с 26 на 27 февраля 1991 года [2, 3], где тогда ещё Советский союз, не принимал никакого участия. Тут на лицо

явная подмена исторического факта и приписывание жертв и ответственности за содеянное другой стране, которая к тому же (о, совпадение!) являлась и является по сей день (уже в виде Российской Федерации) одним из соперников США на мировой арене. Кроме того, стоит отметить, что в международной версии игры говорят о «русских солдатах», в версии же отечественной «люди генерала Баркова» и «солдаты 5» [4], что не случайно, это позволяет немного замять напряжение и через обман увеличить продажи игры на территории стран СНГ. Если мы говорим о том, что сам народ начинает разрушать себя изнутри под воздействием игр, то тут можно привести излишнюю толерантность в современных видеоиграх или же навязывание чуждых ценностей той или иной культуре, привитие определённой системы взглядов на государство, при этом, выставляя, как правило, исключительно в негативном ключе идеи устройства государственной власти, например, советского периода.

Во-вторых, необходимо обратить внимание на тот факт, что подмена исторических фактов наносит большой ущерб культурно-историческому наследию в целом, ведь тут имеет место искажение истории в угоду политическому доминированию, что, естественно, негативно сказывается на такой науке как история и в общем наносит урон культуре отдельных народов и культурно-исторических общностей.

Резюмируя, стоит отметить, что видеоигры это не значит плохо, они могут нести за собой полезную информацию, например, погружая игрока в прошлое и помогая ему составить представление о конкретных исторических периодах, используя достоверные факты истории и данные науки. К таким, например, можно отнести серию игр creative assembly «Total War» [6], или же игру от чешской компании Warhorse Studios «Kingdome come deliverance» [7]. В конце концов, игры могут и не нести никакой серьёзной информации, а просто помогать приятно скоротать время в компании друзей. Всё это говорит о том, что видеоигры, как часть культуры, не должны быть излишне политизированы и использованы для разжигания межгосударственных и межнациональных конфликтов в угоду правящей элиты. Они могут составлять отдельный и, довольно-таки, увлекательный, а в некоторых случаях и полезный пласт культуры.

Источники и литература

- 1) Иглин Д.А. Видеоигры как средство политической коммуникации на постсоветском пространстве // Проблемы постсоветского пространства. 2016. №1. С. 128-134.
- 2) Carl Conetta. The Wages of War: Iraqi Combatant and Noncombatant Fatalities in the 2003 Conflict Project on Defense Alternatives Research Monograph #8 (с.6) // URL: <http://www.comw.org/pda/fulltext/0310rm8ap2.pdf> (дата обращения: 15.02. 2020)
- 3) Ric's Desktop Gallery - Online Since 1997. 123rd Medical Detachment – DS // URL: <http://123med.byethost12.com/abdali/abdali.html?i=1> (дата обращения: 15.02. 2020)
- 4) Игровой ресурс Gameinonline.com // URL: <https://gameinonline.com/news/18813.html> (дата обращения: 15.02. 2020)
- 5) Call of Duty: Modern Warfare // URL: <https://www.callofduty.com/modernwarfare/campaign> (дата обращения: 15.02. 2020)
- 6) Creative Assembly Total War series of games // URL: <https://www.creative-assembly.com/> (дата обращения: 15.02. 2020)
- 7) Warhorse Studios «Kingdome come deliverance» // URL: <https://warhorsestudios.cz/> (дата обращения: 15.02. 2020)