Секция «Геймификация в политическом процессе: структура, свойства, функции, динамика»

Видеоигры как инструмент информационно-психологического воздействия

Научный руководитель – Белов Сергей Игоревич

Курганская Ксения Валерьевна

Студент (магистр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет политологии, Кафедра российской политики, Москва, Россия

E-mail: k-kurganskaya@mail.ru

Видеоигры как инструмент информационно-психологического воздействия

Курганская Ксения Валерьевна

Студентка магистратуры

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова,

Факультет политологии, Москва, Россия

E-mail: k-kurganskaya@mail.ru

Изучение потенциала информационно-психологического воздействия видеоигр должно начинаться с комплексного описания места видеоигр в политическом процессе. Для этого мы рассмотрим терминологическую базу, лежащую в основе междисциплинарного подхода, которого мы будем придерживаться. С точки зрения политологии обратим внимание на такие опорные точки как инструментализация медиа и массовой культуры с целью пропаганды, политику памяти и интерпретацию исторических образов. Затем, обосновывая прикладной характер отдельных элементов видеоигр, мы обратимся к исследованиям психологии игрока, а также к теориям психологии масс. Наконец, третий ракурс - это нарратологический: анализ образов, отношений между историей и игроком и другое.

Объект нашего исследования – видеоигра, для которой не существует единого определения. Наиболее полное описание видеоигры, на наш взгляд, представил Яспер Юл, выделяя 6 характеристик: наличие правил, вариативный и измеримый результат, оценка результата, усилие игрока, заинтересованность игрока в результате [3]. Многие исследователи считают, что игра состоит из двух компонентов: ludus (правила, действия, цель) и narrative (сюжет, история). Важным аспектом определения психологического влияния видеоигр является термин *paidea*, который часто сравнивают с ludus. В опросе Ливингстона дети чаще всего использовали слова «свобода», «контроль» и «испытание», что характеризует понятия ludus и *paidea*. Ludus описывает процесс игры ради победы, включающий правила, правильное поведение и благоприятный исход. *Paidea* описывает свободный геймплей без конкретной цели. Современные игровые проекты, особенно с открытым миром, доказывают, что эти понятия не взаимоисключающие. После обзора основных составляющих игрового процесса, перейдем к следующей модальности – политической.

Контекст применения инструментов информационно-психологического воздействия – это социально-политические процессы и политическая коммуникация. Структура политической коммуникации включает инициаторов, активизирующих информационный поток, и получателей информации. Политическая коммуникация позволяет регулировать создание и распространение идей, взглядов и убеждений, влиять на отношение общества к явлениям и людям. Изучение кинематографа, музыки, литературы, видеоигр как средств информационно-психологического воздействия имеет широкую исследовательскую базу. К изучению их функциональных особенностей стоит привлекать и политологов, ведь мотивы такого воздействия могут быть: продвижение политической идеи, воспитание молодежи

и др. Принципы психологии массового сознания позволяют конструировать правдоподобную картину социальной жизни через сюжет и образы.

Фактор коллективного начала интересен как в ключе психологии масс, так и в ключе символической коммуникации. Основной труд Гюстава Лебона выводит ряд важнейших положений об историческом сознании, а также о языке восприятия идей "массой" [2]. Так, он утверждал, что идеи, лежащие в основе народной идентичности, крепко связаны с образным представлением о собственной истории и её персонажах. Толпа, согласно Лебону, мыслит ассоциациями и воспринимает чудесные, наполненные историей (сюжетом/легендой) образы лучше, чем какое-либо логическое убеждение. Как инструмент иллюстрирования исторической образности, транслирования идей-догм, видеоигры имеют серьезнейший потенциал благодаря своему аудио-визуальному формату. А благодаря интерактивности, стимулированию эмоционального импульса, они становятся отличным инструментом воздействия на игрока, когда он выходит из индивидуального игрового процесса и попадает в рамки "толпы", объединившейся на основе общего опыта игры.

Переходя от анализа медиа в контексте политической коммуникации к изучению воздействия образов в медиапродуктах на представления о реальности и поведение, мы обращаемся к символическому подходу. Российские исследователи предлагают рассматривать символ как комплексный знак, включающий конкретное и абстрактное значение - этому мы следуем при анализе символов в видеоиграх. Также важна теория стигматизации Говарда Беккера, связывающая девиантное поведение с присущими ему "ярлыками". Исследования Беккера нашли отражение в социологии искусства, что особенно важно для анализа видеоигр, которые рассматриваются как произведения искусства. Этот принцип приобретает новое звучание в виртуальном пространстве. Образные ярлыки, закрепленные посредством видеоигр, трансформируются в реальные. Симулированный в игровом процессе опыт будет иметь реальные последствия в виде психологических установок и поведенческих моделей.

Отношения между игрой и игроком являются основным объектом манипуляции. Видеоигры отличаются от отношений между читателем и книгой/ зрителем и фильмом, рассматриваемых теоретиками кино, такими как Ролан Барт, Кристиан Мец и др. Согласно теории когнитивиста Торбена Краха Гродаля, при восприятии выдуманных сценариев мы продолжаем воспринимать несуществующее как реальное, создавая ментальные модели себя и других, их целей и желаний. Ключевым в этом процессе становится когнитивная идентификация с одним или несколькими действующими лицами истории [1]. Упрощает восприятие и использование системы архетипов.

Наконец, стоит разобрать работу прайминга. Это психологический механизм, формирующий политические взгляды через медиа. Он активизирует реакции человека через понятия, представления и знания. Видеоигры могут имитировать первое "столкновение" с понятием и эмоциями, создавая неосознанную реакцию на образ, которая воспринимается как естественная. Теории оперантного обуславливания Б.Ф. Скиннера и формирование фреймов через медиа влияют на стимулы и последствия поведения, изменяя частоту его возникновения в будущем. Игры имеют "воспитательные" свойства из-за ролевого компонента, схожего с социальными ролевыми играми ребенка.

Источники и литература

- 1) 1. Гродаль Крах Т. (1999) *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*. Oxford: Clarendon Press, 89 p.
- 2) 2. Лебон Г. (1895) *Психология народов и масс*.

- 3) 3. Юл Я. (2003). "The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness" Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings (онлайн) 30-45. [доступ к ресурсу 20.02.2025] <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>