

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

Процедурная риторика видеоигр как фактор политической социализации

Научный руководитель – Белов Сергей Игоревич

Горобец Владимир Владимирович

Аспирант

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет политологии, Кафедра российской политики, Москва, Россия
E-mail: vladimir.gorobets.01@mail.ru

Политическая социализация – «процесс интеграции человека в политическую систему» [1]. Данный процесс включает в себя как усвоение политических ценностей, присущих конкретному государству, так и приобретение навыков, необходимых для политического участия и взаимодействия с политическими институтами. Базовыми агентами первичной политической социализации являются семья и школа. В то же время, сегодня значительную роль в формировании политических взглядов и убеждений играют социальные сети и порождаемые ими «слабые связи» [4], СМИ и массовая культура.

Одним из факторов, оказывающих влияние на политическую социализацию молодежи, являются видеоигры. Их преимущество заключается в интеграции человека в процесс прохождения игры и возможности самостоятельно принимать решения для развития сюжетной линии. При этом, интеракции и решения игрока ограничены средой и набором внутриигровых правил. Это позволяет разработчикам транслировать только ту часть политического дискурса, которую они считают необходимой. Соответственно, манипулируя правилами игры, можно не только посылать латентные и при этом однозначные сообщения о политическом мире, но и влиять на ценностно-мировоззренческие ориентации игроков, реализуя, таким образом, процесс политической (ре)социализации.

Концепция изучения правил видеоигр в науке восходит к уругвайскому исследователю Гонсало Фраске. В 1999 году он ввел в научный оборот понятие «людология» [3]. Данный подход акцентирует внимание не на сюжете или символическом пространстве, а на анализе механик, структур и правил видеоигр. Идеи Фраски развил американский ученый Ян Богост, который в своей работе «*Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*» [2] ввел понятие «процедурная риторика». Автор отмечает, что до появления видеоигр в мире существовало 3 основных вида риторики: устная, письменная и визуальная. С возникновением видеоигр, по его мнению, появляется процедурная риторика – «искусство убеждения посредством основанных на правилах представлений и взаимодействий» [2]. Он отмечает, что видеоигры – намеренное выражение определенной точки зрения, которая касается разных сфер человеческого опыта и доносится через «процедуры» (то есть правила) игры. Автор рассмотрел популярные видеоигры 2000-х годов и пришел к выводу о том, что процедуры видеоигр о политике наполнены различными политическими подтекстами и пропагандой.

Сегодня выпущено достаточное количество видеоигр, связанных с различными аспектами политических процессов, в которых правила игры влияют на восприятие реальных проблем.

Так, в видеоигре «*Papers, Please*» главный герой является пограничником в вымышленной стране. Его основная функция – пропускать или задерживать людей, пересекающих границу. Механики игры ограничивают выбор: на принятие решений у игрока не хватает времени, на обеспечение своей семьи – денег. По мере прохождения пограничнику предлагают нелегальные способы получить вознаграждение взамен на пропуск через

границу. Более того, актуальными становятся и моральные дилеммы, так как некоторые люди, не имеющие документов, имеют справедливые причины, чтобы пересечь границу (например, обеспечить свою безопасность). Перед игроком встает выбор между соблюдением закона, моралью и материальными условиями. Процедуры демонстрируют игроку несколько ключевых идей. Во-первых, бюрократические системы могут ставить сотрудников перед серьезными моральными дилеммами. Акцент на правилах не позволяет учитывать жизненную ситуацию людей. Во-вторых, нарушение закона – не всегда личный выбор. В отдельных случаях это необходимость для того, чтобы родственники в игре смогли выжить. Игра отражает реальные проблемы, с которыми сталкиваются бедные страны или отдельные регионы. В-третьих, несмотря на принятые решения, в 17 из 20 случаев игра демонстрирует негативный исход. Это говорит о том, что правильного выбора почти не существует. Таким образом, игра поднимает морально-этическую проблематику и представляет собой критический подход к политическим системам.

В серии игр *Civilization* геймер управляет развитием цивилизации, соревнуясь с другими игроками. Выделяется 6 вариантов побед: научная, культурная, военная, религиозная, дипломатическая, победа по очкам. При этом процедуры вынуждают игрока развивать разные отрасли для достижения основной цели. Так, нельзя не учитывать, например, военные факторы. Без них игрок не сможет оборонять государство и получать дополнительные ресурсы для развития науки. Война, таким образом, является одним из способов развития научной цивилизации.

This War of Mine, наоборот, однозначно негативно трактует войну. В ней игроку предстоит управлять группой гражданских, которые выживают в условиях войны. Ограниченные ресурсы и моральные дилеммы (например, кража у других или помощь им) подчеркивают, как политические конфликты вынуждают принимать сложные не одобряемые обществом решения.

В отдельных случаях процедурная риторика заключается в том, что можно сыграть лишь за определенную сторону конфликта. Так, в дополнении 2022 года к французской игре *Geopolitical Simulator* представлен российско-украинский конфликт. При этом в нем можно сыграть за Украину или страны НАТО, но нельзя сыграть за Россию. Процедурная риторика игры создает образ России как мирового врага, чью позицию стоит игнорировать и всячески ей препятствовать.

Таким образом, процедурная риторика, исходя из названия, пытается убедить игроков в какой-либо политической позиции по отдельным вопросам. При этом в разных играх мнения могут быть прямо противоположными. Данный аспект ведет к ограниченному представлению молодежи о политическом мире в зависимости от потребляемых видеоигр. У молодых людей могут складываться разные, фрагментарные представления об одних и тех же событиях или ценностях. Молодежь как социальная группа становится сегментированной и разнородной. В этой связи изучение процедур в видеоиграх необходимо для того, чтобы регулировать происходящие процессы политической социализации.

Источники и литература

- 1) Политическая социализация российских граждан в период трансформации / под ред. Шестопаля Е.Б. М.: Новый хронограф, 2008. С.10.
- 2) Bogost I. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. The MIT Press Cambridge, Massachusetts, 2007. 464 p.
- 3) Gonzalo F. Ludology Meets Narratology. Similitude and Differences between (Video)games and Narrative // Parnasso. Helsinki. 1999. №3. P. 365-371.
- 4) Granovetter M. S. The strength of weak ties // American Journal of Psychology. 1973. №78 (6). pp. 1360-1380.