

Видеоигры как инструмент продвижения государственных интересов

Научный руководитель – Шлейтере Светлана Владимировна

Сазанов Елисей Антонович

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Философский факультет, Кафедра философии языка и коммуникации, Москва, Россия

E-mail: sazan_3226@mail.ru

Ключевые слова: *видеоигра, компьютерная игра, постправда, мягкая сила, манипуляция*

Игра, как один из основных типов деятельности человека, влияет на развитие в молодом индивиде способности к взаимодействию с миром и познанию новых фактов о нём. Технологический прорыв позволил в течение 60 последних лет перенести игровую деятельность в виртуальный мир, предлагающий молодым пользователям такой ассортимент развлечений, который их предшественники в условиях ограниченно доступных инструментов и условий осуществления игровой деятельности не могли иметь.

Помимо инновационного метода рекреации, уже в течение последних 30 лет видеоигры стали крупным источником прибыли с мировой выручкой более ста миллиардов долларов ежегодно[2], что привело к повышению внимания к данной сфере со стороны ряда лиц, в том числе государственных структур различных стран.

В последние 2 десятилетия стали учащаться споры и скандалы, связанные с попытками производителей видеоигр своеобразно преподнести факты действительности через виртуальные истории, в частности, сюжеты реальных вооружённых конфликтов и политику государств[1]. Больше вопросов вызывает связь ряда компаний - разработчиков видеоигр с представителями силовых ведомств США и Великобритании[3].

В ходе исследования темы сделан ряд выводов, способных упростить дальнейшее изучение положения индустрии видеоигр в контексте влияния на социальные взаимоотношения.

Будут выявлены основные приёмы использования индустрии видеоигр как инструмента продвижения государственных интересов и влияния на общественное восприятие информации для классификации применяемых разработчиками видеоигр приёмов включения государственных интересов в свои проекты для составления прогноза возможных изменений в сфере гос регулирования и отношения в обществе к рассматриваемому явлению в будущем.

Будет сделан вывод о необходимости обращения большего внимания к обозначенной проблеме, особенно со стороны государственных органов в виду опасности возможного доминирования ограниченного ряда стран и компаний в области и их дальнейшей неограниченной свободы к мобилизации населения к действиям агрессивного характера по отношению к конкурирующим социальным группам или же государствам, предпосылки чего будут обозначены в докладе.

Все сделанные по итогу анализа выводы будут соотнесены с позициями специалистов в сфере философии коммуникации, часть теорий и методов классификации приёмов подачи и искажения информации будут применены в докладе для систематизации проделанной работы.

Источники и литература

- 1) Сазанов Е. А. Проблема доверия к информации в современном обществе на примере серии игр «Зов Долга». Московский Государственный Университет имени М. В. Ломоносова. Москва. 2024
- 2) GamesIndustry.biz: <https://www.gamesindustry.biz/gamesindustrybiz-presents-the-year-in-number-2023>
- 3) TheGuardian.com: <https://www.theguardian.com/technology/2014/aug/28/call-of-duty-advanced-warfare-pentagon-adviser>