

# КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ ВОЕННОГО ЖАНРА, КАК ИНСТРУМЕНТ ПОЛИТИЧЕСКОЙ ПРОПАГАНДЫ

Авторы: *Дремин Матвей Максимович (Дальневосточный Федеральный Университет)*

Аннотация: *В СТАТЬЕ ПРОВЕДЁН АНАЛИЗ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ ВОЕННОГО ЖАНРА, КАК ИНСТРУМЕНТА ПОЛИТИЧЕСКОЙ ПРОПАГАНДЫ. ДАЁТСЯ ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОНЯТИЯМ «КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА ВОЕННОГО ЖАНРА» И «ПОЛИТИЧЕСКАЯ ПРОПАГАНДА». ДЛЯ ДОСТИЖЕНИЯ ЦЕЛЕЙ ПОЛИТИЧЕСКОЙ ПРОПАГАНДЫ, НА ТЕКУЩИЙ МОМЕНТ ИСПОЛЬЗУЮТСЯ ВСЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА КОММУНИКАЦИИ, КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ НЕ СТАЛИ ИСКЛЮЧЕНИЕМ, ОДНАКО, НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ ТАКОЙ ИНСТРУМЕНТ ПОЛИТИЧЕСКОЙ ПРОПАГАНДЫ, КАК КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ, А КОНКРЕТНО КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ ВОЕННОГО ЖАНРА, РАЗВИТ ОЧЕНЬ СЛАБО.*

Ключевые слова: *КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА, ПОЛИТИЧЕСКАЯ ПРОПАГАНДА, ЖАНР, ИНСТРУМЕНТ, МАНИПУЛЯЦИЯ, МЕТОД, ТЕХНОЛОГИЯ.*

Сегодня компьютерные игры занимают одно из самых важных мест в жизни человека. На данный момент на планете проживает целое поколение людей, которое выросло, играя в компьютерные игры. Миллионы людей ежедневно играют в компьютерные игры, как самостоятельно, так и вместе с друзьями, что делает компьютерные игры потенциальным инструментом политической пропаганды. Любое достижение научно-технического прогресса, используемое массовой культурой, всегда являлось инструментом пропаганды для подачи тех или иных политических взглядов, идеологий и мнений. В пример можно привести такие научные достижения, как бумага, радио и телевидение.

Изучение темы компьютерных игр интересно с точки зрения влияния на политические взгляды и политический выбор игрока, восприятие политической сферы человечества, а также, как с помощью компьютерных игр можно обосновать и донести те или иные политические взгляды, убеждения и ценности.

В повседневной жизни мы можем встретить пропаганду повсюду, мы можем увидеть её по телевизору, в интернете, в газетах, услышать по радио и даже разглядеть на улице, например, рекламные баннеры. Под пропагандой чаще всего понимают привитие индивидам, группам, обществу в целом, посредством каких-либо технологий, определённых взглядов и убеждений. «Политическую пропаганду можно рассматривать как систематическое воздействие на сознание индивидов, групп, общества в целом для достижения определенного результата в области политического действия».<sup>[1]</sup> Следовательно, политическая пропаганда является одним из основных средств политической манипуляции.

Компьютерные игры предоставляют возможность активного взаимодействия игрока с виртуальным миром, для этого используются самые различные технологические и дизайнерские разработки. Создаётся интерактивность, которая и позволяет геймеру целиком и полностью окунуться в виртуальный мир. На текущий

момент компьютерные игры могут выразить любую идею, фантазию и дать потребителю понять и прочувствовать всё это. В этом и заключается огромная художественная ценность компьютерных игр. Следует отметить тот факт, что самые интересные компьютерные игры те, что вызывают сильные эмоции у потребителя. Именно в эмоциональной составляющей заключается ключевая важность компьютерных игр, ведь как мы уже выяснили политическая пропаганда всегда стремится повлиять, прежде всего, именно на эмоциональную и психологическую часть общества и индивида.[\[2\]](#)

Оценить влияние политической пропаганды в компьютерных играх на массовое сознание, можно через кино и литературу, так как именно эти виды искусства так близки к компьютерным играм.

Автором рассматривается компьютерная игра военного жанра, так как именно в компьютерных играх данного жанра можно применить такие технологии политической пропаганды, как Формирование «образа врага», мифологизация, умолчание, политическое кодирование, метод «ложной аналогии». Также, именно компьютерная игра военного жанра способна вызвать у объекта пропаганды необходимые эмоции, с помощью которых манипулирование объектом политической пропаганды существенно упрощается. Точного и конкретного определения понятия «компьютерная игра военного жанра» нет, так игры данного жанра современные и включают в себя несколько жанров, чаще всего это симуляторы, стратегии и шутеры. Например, стратегия военного жанра в реальном времени называется «варгейм», также очень часто такие игры имеют составляющие от жанра экономических стратегий. Автор называет компьютерной игрой военного жанра те компьютерные игры, которые обращаются к тематике оружия и военной техники, каким-либо историческим или вымышленным конфликтам.

Компьютерные игры военного жанра в перспективе являются эффективным инструментом политической пропаганды. Однако, автор утверждает, что политическая пропаганда не всегда, а точнее, в большинстве случаев не является целенаправленной, то есть разработчики поместили политическую пропаганду в компьютерную игру не потому, что им заплатил кто-то за данную операцию или разработчики хотели намеренно донести определённый политический месседж до своей аудитории, а потому, что разработчики компьютерной игры действительно придерживаются той точки зрения, которую они вложили в свой творческий проект. Это означает, что в определённый промежуток времени сами разработчики компьютерной игры, читая какую-либо литературу, смотря телевидение, слушая радио и т. д., сами подверглись воздействию политической пропаганды, в результате чего, у разработчиков компьютерной игры сформировалось шаблонное мышление относительно того или иного исторического, политического события, той или иной личности или конкретного государства. При этом необходимо отметить тот факт, что суть политической пропаганды не меняется, а конкретно донесение до потребителя определённых политических взглядов относительно истории, государств и отдельных личностей. Следовательно политическая пропаганда сохраняет и свою основную функцию – формирование шаблонного мышления у объектов политической пропаганды.

### Литература

- Философия: Энциклопедический словарь. -- М.: Гардарики. Под редакцией А.А. Ивина. 2004.
- Голев, Н.Д. Речевой конфликт в аспекте множественности интерпретации речевых произведений (на материале русских игровых текстов) / Н. Д. Голеев // Бытие в языке: сб. науч. тр. К 80-летию В. И. Жельвиса / под науч. ред. д-ра филол. наук, проф. Т. Г. Кучиной. Ярославль: ЯГПУ, 201. С. 299 – 315.

[1] Философия: Энциклопедический словарь. -- М.: Гардарики. Под редакцией А.А. Ивина. 2004.

[2] Голев, Н.Д. Речевой конфликт в аспекте множественности интерпретации речевых произведений (на материале русских игровых текстов) / Н. Д. Голеев // Бытие в языке: сб. науч. тр. К 80-летию В. И. Жельвиса / под науч. ред. д-ра филол. наук, проф. Т. Г. Кучиной. Ярославль: ЯГПУ, 201. С. 299 – 315.