

Научная статья
УДК 32.019.51
<https://doi.org/10.24158/pep.2021.9.3>

Социально-политические риски массовой видеоигровой репрезентации феноменов войны и терроризма

Алексей Николаевич Тарасов¹, Дмитрий Анатольевич Беляев²

^{1,2}Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, Липецк, Россия,

¹alexei1997@yandex.ru, <http://orcid.org/0000-0001-5281-8777>

²dm.a.belyaev@gmail.com, <http://orcid.org/0000-0002-8062-1039>

Аннотация. Статья посвящена выявлению социально-политических рисков, которые генерирует современное видеоигровое пространство. Анализ указанной проблематики проводится на примере видеоигр, в основе сюжета которых лежит военная и террористическая тематика. В статье предпринята попытка общей классификации выявленных рисков социально-политического характера – базово они разделены на две группы: социокультурные и психологические. Первая группа выявленных рисков – социокультурные – связана с искажением истории. Значительное количество примеров этой группы социально-политических рисков выявлено относительно отечественной истории, в частности, истории Великой Отечественной войны. Другая группа рисков – психологические – связана с девальвацией представления о феноменах войны и терроризма как явлениях деструктивного характера в сознании людей. Особую опасность эта группа рисков представляет для детской психики. В завершении работы предлагаются возможные способы нивелирования выявленных групп социально-политических рисков.

Ключевые слова: видеоигры, экранные медиа, война, терроризм, социокультурная трансформация, социально-политические риски, цифровизация, идеология

Для цитирования: Тарасов А.Н., Беляев Д.А. Социально-политические риски массовой видеоигровой репрезентации феноменов войны и терроризма // Общество: политика, экономика, право. 2021. № 9. С. 22–25. <https://doi.org/10.24158/pep.2021.9.3>.

Финансирование: исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ и ЭИСИ в рамках научного проекта № 21-011-31602.

Original article

Socio-political risks of mass representation of the war and terrorism phenomena in video games

Alexey N. Tarasov¹, Dmitry A. Belyaev²

^{1,2}Lipetsk State Pedagogical University named after Pyotr Semyonov-Tyan-Shansky, Lipetsk, Russia,

¹alexei1997@yandex.ru, <http://orcid.org/0000-0001-5281-8777>

²dm.a.belyaev@gmail.com, <http://orcid.org/0000-0002-8062-1039>

Abstract. The identification of socio-political risks that are generated by the modern video games are analyzed. The analysis of this problem is carried out on the example of video games, the plot of which is based on military and terrorist themes. The identified risks of a socio-political nature were generally classified – they are basically divided into two groups: socio-cultural and psychological. The first group of identified risks – socio-cultural is associated with the distortion of history. A significant number of examples of this group of socio-political risks have been identified in relation to Russian national history, in particular, the history of the Great Patriotic War. Another group of risks – psychological is associated with the devaluation of the idea of the war and terrorism phenomena as destructive phenomena in the minds of people. It is shown that this group of risks is particularly dangerous for the child's psyche. The possible ways of leveling the identified groups of socio-political risks are proposed.

Keywords: video games, screen media, war, terrorism, socio-cultural transformation, socio-political risks, digitalization, ideology.

For citation: Tarasov A.N., Belyaev D.A. Socio-political risks of mass representation of the war and terrorism phenomena in video games // Society: Politics, Economics, Law. 2021. No. 9. P. 22–25. (In Russ.). <https://doi.org/10.24158/pep.2021.9.3>.

Funding: the reported study was funded by RFBR and EISR, project number 21-011-31602.

Одним из приоритетов развития России на современном этапе является цифровизация. Это направление объявлено руководством нашего государства одним из ключевых в долгосроч-

ной Стратегии развития страны. Стремительное распространение новой коронавирусной инфекции также подтвердило актуальность движения государства в направлении цифровизации. Полагаем, что многие проблемы и, соответственно, неудобства для граждан, вызванные различными ограничениями, вполне успешно могли бы быть нивелированы в случае более высокого уровня развития цифровых технологий. Другая не менее актуальная проблема, детерминирующая развитие современной России – переходный характер развития общества и, мы убеждены, что переход этот не следует считать завершенным, что подтверждают многочисленные конференции, проводимые в нашей стране [1]. В совокупности эти два вызова современности – цифровизация и социокультурная трансформация – определяют приоритеты развития России.

Цифровизация, наряду с очевидными преимуществами, генерирует и определенные риски. Их выявление – задача современной науки, причем это должен быть комплексный, многоаспектный подход.

Особую обеспокоенность вызывают потенциальные риски цифровизации, связанные с системой образования – обучением и воспитанием школьников. Имеется немало исследований, которые затрагивают различные аспекты этой сложной проблемы [2]. Общий пафос этих работ можно выразить следующим образом: от того, какие основы будут заложены в мировоззрение современного молодого поколения сегодня, будет зависеть выбор того вектора, который станет определяющим для российского государства завтра.

Одной из характеристик свершающихся цифровой и социокультурной трансформаций выступает появление виртуальной реальности. В условиях последних лет, под влиянием стремительно развивающихся цифровых технологий, виртуальная реальность существенно усложнилась и, например, сегодня говорят уже о технологии «дополненной реальности». Совершенствующиеся технологии усложняют качество создаваемых цифровых продуктов, порождая соответствующие риски. Усложнение характерно и для индустрии цифровых развлечений. Одним из примеров этого выступают видеоигры. Наряду с постоянным совершенствованием сюжета видеоигр, качественные изменения происходят и в репрезентации транслируемых ими феноменов. Одними из самых популярных тем, представленных в современной видеоигровой реальности являются феномены войны и терроризма. Исследователи отмечают, что эта тематика является одной из самых популярных у разработчиков видеоигрового контента, поскольку позволяет привлечь потенциально большее число геймеров и воздействовать на сознание игрока посредством т. н. «мягкой силы» [3].

В данной работе мы попытаемся выявить социально-политические риски, которые несет современное виртуальное пространство в аспекте анализа видеоигр военно-политической и террористической тематики. При проведении исследования используется контент-анализ современной видеоигровой реальности, который дополняется методом философской интерпретации.

Обращение именно к этим феноменам в качестве магистральных тем объясняется их спецификой. Феномены войны и терроризма выступают типичными примерами сюжетной линии, построенной на принципе противоречия двух сторон, приобретающего характер антагонизма, а, как известно, этот принцип всегда оказывается выигрышным с точки зрения привлечения потенциально большего числа сторонников/участников [4, с. 123]. Единственной возможностью разрешения противоречия в подобных сюжетах становится уничтожение противника. Поэтому в видеоиграх военно-политической и террористической тематики, как правило, сюжет строится по одному сценарию: есть несколько противоборствующих сторон (обычно – две), которые стремятся к установлению своего влияния или, что чаще, победе над врагом. Описанный незатейливый сюжет стал основой абсолютного большинства современных видеоигр военно-политической и террористической тематики. Более того, представленная сюжетная линия до настоящего времени актуальна и используется для решения задач стратегического характера как группировками различного толка, включая экстремистские, так и отдельными государствами.

Можно привести множество примеров как первого, так и второго явления. В частности, еще в 2001 году появилась видеоигра «Under Ash», разработка и продвижение которой, как позже выяснилось, осуществлялись на средства сирийского правительства. На официальном уровне было объявлено, что создание этой игры направлено на преодоление негативного образа арабомусульманского населения, который был сформирован в многочисленных видеоиграх, созданных прежде. Заявленная задача вроде бы носит миролюбивый, гуманный характер, даже несмотря на то, что она типично идеологической направленности. Однако, по сюжету игры, палестинец Ахмед ведет борьбу против израильского государства, оккупировавшего палестинские территории и показывается борцом за справедливость. Этот пример наглядно иллюстрирует: какие бы гуманные, миролюбивые задачи не заявлялись на официальном уровне в отношении видеоигрового контента, виртуальное игровое пространство уже на протяжении длительного периода времени является ареной продвижения военно-политических целей.

В 2003 году политической партией Ливана «Хезболла» были профинансированы разработка и продвижение игры «Special Force». Это типичная игра-шутер («стрелялка»), в которой сюжетная линия выстраивается вокруг военных операций Ливана в отношении Израиля. В игре Ливан показан как страна, пострадавшая от вражеских действий Израиля, и потому цели Ливана священны. Таким образом, обе игры – «Under Ash» и «Special Force» – созданы для того, чтобы сформировать негативное представление об Израиле как о стране-агрессоре.

Следует отметить, что достаточно долгое время видеоигры рассматривались исключительно как средство развлечения, т. е. как бесцельная деятельность, доставляющая удовольствие самим фактом ее осуществления, совершаемая без какой-либо привязки к культуротворческому процессу [5, с. 19]. Однако по мере совершенствования цифровых технологий видеоигры дополняются новыми функциями и смысловыми значениями, одним из которых выступает рассмотрение видеоигр как средства влияния на массовое сознание в заданном направлении. Подобное использование видеоигровой реальности таит множественные риски, к каковым можно отнести социально-политические. Аспекты выявления социально-политических рисков видеоигровой репрезентации феноменов войны и терроризма разнообразны. Один из них связан с использованием сюжета видеоигр как средства идеологического и политического влияния на формирование массового сознания. Современные исследователи приводят немало примеров, когда сюжет видеоигры, основанный на реальных исторических событиях, часто подается в идеологически и политически заданной интерпретации. Выше мы уже привели отдельные примеры этого.

Однако подобную идеологическую заданность можно встретить и в отношении нашей страны. Причем в 2000–2010-х годах таких игр появилось достаточно много. Хрестоматийным в этом отношении, к сожалению, является пример, связанный с изображением событий Второй мировой войны, когда наша страна в некоторых подобных играх рассматривается не как ниспровергатель фашизма, а как агрессор. Эта проблема приобретает особую остроту, когда в подобные игры играют дети, не только не имеющие целостного представления об историческом процессе, но зачастую еще и вовсе не начавшие изучение истории России в школе (которую, уточним, начинают изучать только с 6 класса). В результате подобного влияния у подрастающего поколения формируется ложное представление не только о причинах и ходе войны, но и о том, кому же принадлежит решающая роль в деле разгрома фашизма в ходе Второй мировой войны.

В условиях современного переходного состояния российского общества представления о культуре также претерпевают существенную трансформацию [6, с. 42]. Однако базовые ценности, по нашему глубокому убеждению, должны оставаться неприкасаемыми. К числу таковых, несомненно, относятся наша история, традиции и культура. В связи с этим следует всячески противостоять попыткам фальсификации российской истории.

Другой социально-политический риск видится в том, что видеоигровая реальность девальвирует представление о феноменах войны и терроризма [7, с. 178]. С одной стороны, совершенствующиеся цифровые технологии позволяют максимально реалистично изображать сцены военных действий и терроризма. Более того, например, Ж. Бодрийяр в работе «Войны в заливе не было» [8] говорит о прямой трансляции сцен военных действий в ходе конфликта в Персидском заливе. Автор считает, что многочисленные сообщения об этой войне, приходящие из различных источников одновременно, не позволяли получить однозначного ответа на вопрос, что же произошло на самом деле. Поэтому все интерпретации бесполезны и девальвируют представления о войне как антигуманном явлении.

С другой стороны, экран абсорбирует серьезность происходящего, у наблюдателя-зрителя пропадает чувство страха перед тем, что происходящее на экране может затронуть и его. В сознании реципиента «картинка» теряет статус серьезности, она приобретает статус обыденности и даже средства развлечения. В видеоигровой реальности этот эффект многократно усиливается посредством спецэффектов и технической нагруженности игры. Сознание играющего ориентировано на то, что в случае поражения игра может быть запущена заново. Такое восприятие в сознании обывателя снижает порог вхождения в настоящую войну – постепенно страх перед войной нивелируется. В результате, тезис, хорошо известный жителям нашей страны, «лишь бы не было войны» теряет прежний смысл.

Описанный эффект девальвации можно наблюдать и при использовании сюжетной линии, связанной с терроризмом. Использование террористической тематики способствует закреплению в общественном сознании образа врага, который постепенно укореняется, формируя чувство перманентного страха, которое, в свою очередь, начинает выступать атрибутивной характеристикой трансформируемого общества.

Для преодоления выявленных социально-политических рисков, полагаем, необходимо действовать в двух направлениях. Во-первых, это массовое создание отечественного видеоигрового

контента, который мог бы продвигать национальные интересы России, а также отражать официальную позицию нашей страны по актуальным проблемам военно-исторического и политического характера. Соответственно, интерпретация фактов отечественной и мировой истории в этих видеоиграх должна осуществляться с оглядкой на национальные интересы нашей страны. Следует отметить, что действия подобного характера уже давно используются во многих странах мира.

Во-вторых, актуальным представляется создание специальной комиссии или совещательного органа, состоящего из заинтересованных сторон, с обязательным привлечением представителей педагогической общественности. Эта комиссия (совещательный орган) могла бы давать оценку контенту, поступающему на видеоигровой рынок России, а также представлять заключения о возможности распространения соответствующих видеоигр на территории нашей страны.

Таким образом, репрезентация феноменов войны и терроризма в современных видеоиграх связана со множественными рисками социально-политического характера. В ходе нашего исследования удалось выявить две основные группы таких рисков: социокультурные и психологические. Первая группа связана с формированием идеологически и политически заданного образа врага в сознании играющего. Особую опасность в данном случае представляют игры военно-исторической тематики, когда фактически фальсифицируется прошлое нашего Отечества. Вторая группа выявленных рисков направлена на девальвацию традиционного представления о войне и терроризме как явлениях типично антигуманного характера. Эта группа рисков фактически способствует позиционированию феноменов войны и терроризма как явлений развлекательного характера в современном обществе потребления.

Список источников:

1. Гуманитаристика в условиях современной социокультурной трансформации: материалы IX Всероссийской научно-практической конференции. Липецк, 2020. 215 с.; Риски и уязвимости современной социокультурной трансформации: Материалы II Всероссийской научно-практической конференции. 29–30 июня 2021 г. Липецк, 2021. 69 с.; Традиции и инновации в пространстве современной культуры: материалы III Всероссийской научно-практической конференции (15–16 апреля 2021 года, г. Липецк). Липецк, 2021. 386 с.
2. Когай Е.А. Молодежный экстремизм и виртуальный мир // Социально-гуманитарное обозрение. 2019. № 1 (1). С. 13–14; Ромах О.В. Культурологическое образование в процессах глобализации // Фундаментальные исследования. 2007. № 7. С. 69–72; Беляева У.П. Религиозное пространство Homo Virtualis: риски и вызовы цифровизации // Традиции и инновации в пространстве современной культуры: Материалы III Всероссийской научно-практической конференции (15–16 апреля 2021 года, г. Липецк). Липецк, 2021. С. 17–20.
3. Когай Е.А. Философия мягкого управления: к истокам идей // Среднерусский вестник общественных наук. 2014. № 5 (35). С. 10–14; Ромах О.В. Национальное самосознание россиян как предмет культурологического исследования // Фундаментальные исследования. 2012. № 3-1. С. 163–166; Беляева У.П. Видеоигра как технокультурное пространство реализации сверхчеловеческого // Современные исследования социальных проблем. 2018. Т. 10. № 2-3. С. 181–184.
4. Ромах О.В. Деятельность как способ развития культуры // Аналитика культурологии. 2007. № 2 (8). С. 119–127.
5. Леонтьева В.Н. Культуротворческий процесс: основания и начала. Харьков, 2003. 216 с.
6. Ромах О.В. Множественность трактований понятия культура // Аналитика культурологии. 2013. № 2 (26). С. 40–44.
7. Беляева У.П. Актуальные youtube-дискурсы о видеоиграх // Современные исследования социальных проблем. 2018. Т. 10. № 2-3. С. 177–180.
8. Бодрийяр Ж. Дух терроризма. Войны в заливе не было. М., 2017. 226 с.

Информация об авторах

А.Н. Тарасов – кандидат философских наук, доцент кафедры философии, политологии и теологии Липецкого государственного педагогического университета имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, Липецк, Россия.

https://elibrary.ru/author_items.asp?authorid=645606.

Д.А. Беляев – доктор философских наук, профессор кафедры философии, политологии и теологии Липецкого государственного педагогического университета имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, Липецк, Россия.

https://elibrary.ru/author_items.asp?authorid=642702.

Information about the authors

A.N. Tarasov – PhD, Associate Professor, Philosophy, Political Science and Theology Department, Lipetsk State Pedagogical University named after Pyotr Semyonov-Tyan-Shansky, Lipetsk, Russia.

https://elibrary.ru/author_items.asp?authorid=645606.

D.A. Belyaev – D.Phil., Professor, Philosophy, Political Science and Theology Department, Lipetsk State Pedagogical University named after Pyotr Semyonov-Tyan-Shansky, Lipetsk, Russia.

https://elibrary.ru/author_items.asp?authorid=642702.