

УДК 32.019.51

ОБРАЗ СТРАНЫ ЧЕРЕЗ КОМПЬЮТЕРНУЮ ИГРУ: ИСТОРИКО-ПОЛИТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

© 2010 г.

А.Е. Белянцев, И.З. Герштейн

Нижегородский госуниверситет им. Н.И. Лобачевского

zaharych77@mail.ru

Поступила в редакцию 05.10.2010

Рассматривается проблема использования игровых компьютерных технологий в процессе формирования национально-государственной идентичности. Отмечается важность и своеобразие такого канала передачи идейно-политической информации, как компьютерные игры. Приводятся результаты исследований влияния компьютерных игр на мировоззрение человека. Предлагается авторская идея создания игрового компьютерного сериала.

Ключевые слова: национально-государственная идентичность, информационная безопасность, компьютерные игры, трансляция идеологических образов, образ истории.

Национально-государственная идентичность России неотделима от образа ее истории, на котором, собственно, и базируется. В Стратегии национальной безопасности Российской Федерации до 2020 года отмечено, что «негативное воздействие на состояние национальной безопасности в сфере культуры усиливает попытки пересмотра взглядов на историю России, ее роль и место в мировой истории» [1]. Вариант решения данной проблемы авторы стратегии видят в признании «первостепенной роли культуры для возрождения и сохранения культурно-нравственных ценностей, укрепления духовного единства многонационального народа Российской Федерации и международного имиджа России в качестве страны с богатейшей традиционной и динамично развивающейся современной культурой, создания системы духовного и патриотического воспитания граждан России» [1].

Конкретной мерой, направленной на решение указанной проблемы, стало создание Комиссии при президенте Российской Федерации по противодействию попыткам фальсификации истории в ущерб интересам России [2, с. 1]. Основными задачами этой комиссии являются:

«а) обобщение и анализ информации о фальсификации исторических фактов и событий, направленной на умаление международного престижа Российской Федерации, и подготовка соответствующих докладов Президенту Российской Федерации;

б) выработка стратегии противодействия попыткам фальсификации исторических фактов и событий, предпринимаемым в целях нанесения ущерба интересам России» [2, с. 2].

Одной из форм противодействия подобным фальсификациям может быть использование в качестве механизма трансляции ключевых образов национально-государственной идентичности через каналы развлекательных компьютерных технологий.

Важность образа как ключевого компонента восприятия людьми окружающего мира привела к появлению такого научного направления в обществоведении, как имагология [3]. А компьютер, наряду с телевизором, является сегодня наиболее доступной и наглядной формой подачи любых образов.

Влияние компьютерных технологий на развитие человечества достаточно давно изучается в рамках теории информационного общества. Согласно этой теории, отличительными чертами информационного общества являются:

- 1) увеличение роли информации и знаний в жизни общества;
- 2) возрастание доли информационных коммуникаций, продуктов и услуг в валовом внутреннем продукте;
- 3) создание глобального информационного пространства, обеспечивающего:
 - эффективное информационное взаимодействие людей;
 - их доступ к мировым информационным ресурсам;
 - удовлетворение их потребностей в информационных продуктах и услугах.

В результате информация начинает оказывать не только решающее воздействие на жизнь людей, но и создает параллельную (виртуальную) реальность.

В трактовке теоретика информационного общества Д. Белла оно обладает всеми основными характеристиками постиндустриального общества (экономика услуг, определяющая роль теоретического знания, ориентированность в будущее и обусловленное ею управление технологиями, развитие новой интеллектуальной технологии). Однако если в «Наступлении постиндустриального общества» электронно-вычислительная техника рассматривалась как одна из наукоемких отраслей и как необходимое средство для решения сложных задач (с применением системного анализа и теории игр), то в «Социальных рамках информационного общества» большое значение придается конвергенции электронно-вычислительной техники с техникой средств связи [4]. «В наступающем столетии, – утверждает Д. Белл, – решающее значение для экономической и социальной жизни, для способов производства знания, а также для характера трудовой деятельности человека приобретет становление нового социального уклада, зиждущегося на телекоммуникациях» [5, с. 330].

Согласно классическим разработкам теории информационного общества, политическая система на этом этапе развития человечества должна эволюционировать в направлении максимальной демократизации. Политическая система информационного общества будет максимально открытой и демократичной – аксиоматически утверждает данная теория. К сожалению, подобный прогноз не подтверждается современной политической практикой.

Современные информационные общества, даже самые демократические, построены на принципе манипуляции обществом при помощи информации и на ограничении доступа к «необработанной» информации широких масс населения. Манипуляция проводится как с помощью прямого цензурирования информационных потоков, так и через каналы виртуальной реальности.

Виртуальная реальность (Virtual reality – VR) – высокоразвитая форма компьютерного моделирования, которая позволяет пользователю погрузиться в искусственный мир и непосредственно действовать в нем с помощью специальных сенсорных устройств, которые связывают его движения с аудиовизуальными эффектами.

При этом зрительные, слуховые, осязательные и моторные ощущения пользователя заменяются их имитацией, генерируемой компьютером.

Характерными признаками виртуальной реальности являются:

- моделирование в реальном масштабе времени;
- имитация окружающей обстановки с высокой степенью реализма;
- возможность воздействовать на окружающую обстановку и иметь при этом обратную связь.

Интересующей нас разновидностью виртуальной реальности является компьютерная игра.

Компьютерная игра (Computer game) – игра, построенная с использованием мультимедийных возможностей компьютера.

Компьютерная игра определяется алгоритмом, описывающим процесс ее прохождения.

Все компьютерные игры можно условно разделить на ролевые и неролевые. Ролевые компьютерные игры – это игры, в которых игрок принимает на себя роль компьютерного персонажа, т.е. сама игра обязывает игрока выступать в роли конкретного или воображаемого компьютерного героя. Основой для выделения второго типа является то, что игрок не принимает на себя роль компьютерного персонажа, вследствие чего психологические механизмы формирования зависимости и влияние игр на личность человека имеют свою специфику и в целом менее сильны [6].

Первоначально видеоигры были созданы в качестве тренажеров для персонала, деятельность которого требует быстрой реакции в ограниченные интервалы времени и обучение которого на натуральных объектах либо невозможно, либо очень дорого. Постепенно благодаря развитию информационных технологий и сети Интернет они перешли сначала в разряд элитарных развлечений, а затем в массовую культуру [7].

Однако и в первом, и во втором случае компьютерная игра посредством сюжета, графики, саундтрека способна доносить до игрока дополнительную информацию, не имеющую с игрой ничего общего. В подобных условиях компьютерные игры являются удобным каналом для трансляции идеологических образов и штампов. Это удобство определяется двумя аспектами:

- увлеченностью игрока, упрощающей доступ информации на уровень подсознания,
- возрастными характеристиками (в компьютерные игры чаще всего играют дети и молодежь, чьи идеологические и политические пристрастия в значительной степени еще не определены).

Все это обеспечивает высокую эффективность внушения. Внушение (или суггестия от латинского *suggestio*) – процесс воздействия на психическую сферу человека, связанный со снижением сознательности и критичности при

восприятию и реализации внушаемого содержания, с отсутствием целенаправленного активного его понимания, развернутого логического анализа и оценки в соответствии с прошлым опытом и данным состоянием субъекта [7].

Подробный анализ механизма обучающего воздействия видеоигр дан в статье М.Н. Хатхочу и Ю.Р. Валькмана, посвященной перспективам использования компьютерных технологий в педагогике [8].

Характер и вектор транслируемых таким способом политических образов может быть двояким. С одной стороны, возможно формирование положительных образов, с другой – образов врага. В последнем случае игра всегда приобретает историческую или «альтернативно историческую» линию сюжета. Идеология в играх такого типа транслируется через образы противника, которого надо истреблять.

«Большинство популярных компьютерных игр создано на Западе или для западной аудитории, а большая часть западных игр производится в США — стране, которая сейчас производит, пожалуй, большую долю развлекательного, а значит, идеологического продукта. Во всех этих играх мы встретим стандартные стереотипы западной цивилизации: демократия всегда побеждает, права человека — это безусловная ценность и т.п. При этом, как бы за кадром, оставляя тот факт, что, уничтожая танковыми юнитами вражеский город, нельзя говорить о правах человека, под которыми в этом случае, конечно же, подразумеваются права человека, относящегося к западной цивилизации, то есть — исключительно “своих”» [9].

Среди игр отечественного производства примером подобной (притом неудачной) трансляции идеологической концепции является «Противостояние. Принуждение к миру»¹. Концепция игры следующая:

«На дворе – 2009 год. Прошло всего несколько месяцев после августовской операции по принуждению к миру. Грузия решила на новую попытку захвата Абхазии и Осетии. Не остался в стороне и блок НАТО, выдвинув Польшу в качестве своего представителя, а также Украина, предпринявшая блокаду черноморского флота в Севастополе. Россия не смогла оставаться в стороне и нанесла ответный удар...» [10].

На специализированном интернет-ресурсе ag.ru, посвященном компьютерным играм, идеологическая составляющая этого «Противостояния» в рецензии подвергнута резкой критике: «Это очевидный и дешевый треш, открыто спекулирующий на текущей между-

народной обстановке и «имперском сознании» россиян» [11]. Если абстрагироваться от идеологических клише («имперского сознания»), то эту критику нельзя не признать справедливой: если идеологический подтекст ярко виден в компьютерной игре – трансляция соответствующего образа **не удалась**. В этом отличительная особенность компьютерных игр как механизма передачи идеологических образов. В сознание геймера (игрока) политические идеи должны проникать незаметно, на уровне подсознания.

Обратным примером русофобской игры, в которой идеологическое содержание передано, к сожалению, более удачно, является игровой сериал «Command & Conquer: Red Alert»². Сюжет игры основан на «альтернативной» истории: «По сюжету игры, в 1946 году Альберт Эйнштейн отправляется в прошлое (1926) и меняет ход истории таким образом, чтобы Адольф Гитлер не пришел к власти. Так как Гитлер не напал на СССР, то сам Сталин начинает экспансию в Европу» [11]. Идея «генетической агрессивности» России подается как не требующая доказательства.

«Сюжет этой серии игр совершенно фантастичен, да и сама она появилась в то время, когда Советский Союз перестал существовать, но, по-прежнему, тысячам и тысячам игроков вдалбливается в голову: первый враг свободного мира – русские. Один раз их уже уничтожили, но они только и ждут момента, чтобы подняться и вновь обрушиться на миролюбивую Америку» [4].

Гораздо проще, и вместе с тем хитрее, формирование положительного идеологического образа. Ярким примером тому может послужить идея американского мессионизма. Классический пример – игра America's Army: Rise of a Soldier³, которая была выпущена по заказу американской армии и представляет собой «стрелялку» с очень неплохой графикой, распространяемую абсолютно бесплатно и рассказывающую о боевых действиях современной американской армии. Цель этой игры понятна — пропаганда службы в армии США для будущих добровольцев [9]. Всегда присутствовавшая в американской политической мифологии в качестве «Града на холме», образца для подражания, идея мессионизма в период после окончания холодной войны стала проявлять себя во все более агрессивных формах. В компьютерных играх эта, политическая по сути, идея «живет» чуть ли не с момента их возникновения. «Американский герой» и Америка как защитница добра, человечества, Земли и Вселенной в це-

лом – неперенный сюжетный атрибут подавляющего большинства игр, создаваемых в Северной Америке. Атрибут, не подвергающийся сомнению и не считающийся элементом идеологии.

Для подобного идеологического образа не требуется «исторического» обрамления сюжета. Герой может воевать не только с реальными историческими врагами, но и с монстрами, инопланетянами, привидениями и другой нечистью, – главное, что он защищает Добро и борется со Злом.

Данная схема трансляции политических идей идеальна для поддержания существующей идентичности. Но в условиях, когда эта идентичность только формируется, «исторический фон» компьютерной игры предпочтительней, так как история представляет собой базу для построения идентичности.

Несмотря на богатство отечественной истории, которая может послужить сюжетом для сотен игр и игровых сериалов, внимание отечественных разработчиков игр, за исключением указанного выше примера, сосредоточено на теме Великой Отечественной войны⁴. Большинство других исторических сюжетов, к сожалению, обойдены вниманием.

В 2008 году компания 1С выпустила игру «XIII век: Русич», где геймеру предлагается почувствовать себя псковским князем Довмонтом⁵. Эта военная стратегия позволяет почувствовать себя защитником Русского государства того времени. К недостаткам следует отнести узковоенный профиль (в игре нет экономики, политики, культуры), ограниченный исторический фон и слабость геймплея.

В качестве механизма, способствующего повышению среднего уровня знаний по отечественной истории в молодежной среде, гражданского сознания и воспитанию чувства патриотизма, можно предложить государству профинансировать создание специализированного игрового компьютерного сериала по российской истории. По жанру он будет представлять собой стратегию. Этот жанр компьютерных игр обладает высоким обучающим потенциалом.

В основу сюжета должен быть заложен принцип о вариативности исторических событий, но с обязательным соблюдением исторических закономерностей. При тщательном соблюдении данного принципа альтернативность игрового сюжета не исказит основных тенденций российского исторического процесса.

В основу сюжетной линии всего игрового сериала должна быть положена четко и скру-

пулезно разработанная концепция отечественной истории. Основным предметом ее разработки должен стать анализ факторов развития России на различных этапах эволюции государства.

На протяжении своей истории российское государство подверглось воздействию множества экономических, политических и культурных факторов, оказавших существенное влияние на его развитие. В предлагаемой нами игре основное внимание должно уделяться соотношению влияния различных факторов на отечественную историю на разных этапах развития России. В процессе игры степень влияния отдельных факторов на развитие государства и судьбу ее правителя (игрока) будет существенно изменяться. Главная задача играющего – «понять» (вопреки известному четверостишию) нужды России, пройти вместе с ней часть ее исторического пути.

Игра должна быть построена таким образом, чтобы знание истории России, с одной стороны, существенно помогало играющему успешно «управлять государством», решать его насущные проблемы, а с другой – оставляло альтернативу при выборе конкретных методов и механизмов решения игровых задач. Это позволит стимулировать интерес к изучению отечественной истории, но не «убьет» интригу в игре.

Для повышения обучающего значения предлагаемого компьютерного сериала, в него можно вставить анимационные компьютерные ролики, повествующие о наиболее значительных событиях отечественной истории. При успешном завершении очередной игровой миссии игрок сможет почувствовать себя участником «дел давно минувших дней», а при неудаче – посмотреть на них со стороны.

В случае неукоснительного соблюдения изложенных принципов построения компьютерной игры, геймер, в процессе ее прохождения, с высокой степенью вероятности проникнется интересом к истории Отечества, узнает некоторые особенности ее исторического развития, что должно послужить упрочению национально-государственной идентичности и воспитанию патриотических чувств.

Содействие выпуску игр, основанных на сюжетах отечественной истории и способствующих развитию у игроков чувства патриотизма, гордости за свою страну, лучшего понимания истории и культуры России, может стать действенным механизмом политической социализации и укрепления национально-государственной идентичности России.

Примечания

1. Противостояние: Принуждение к миру. Red Ice Software, 2008.
2. Command & Conquer: Red Alert. Virgin Interactive Entertainment, 1996.
3. America's Army: Rise of a Soldier. Ubisoft, 2006.
4. Противостояние / Counter Action. ДОКА медиа, Mindscape Entertainment, 1997; Ил-2 Штурмовик. 1С, Ubisoft, 2001; Блицкриг. 1С, CDV Software Entertainment, 2003.
5. XIII век: Русич. 1С, 2008.

Список литературы

1. Стратегия национальной безопасности Российской Федерации до 2020 года // Сайт Совета Безопасности Российской Федерации. <http://www.scrf.gov.ru/documents/99.html>. Открытый доступ. 31.08.2009.
2. Указ Президента Российской Федерации Д.А. Медведева № 549 от 15 мая 2009 года // Президент России. Официальный сайт: <http://document.kremlin.ru/doc.asp?ID=052421>; (с. 1) <http://document.kremlin.ru/doc.asp?ID=52421&PSC=1&PT=1&Page=2> (с. 2) Открытый доступ. 31.08.2009.
3. Зеленина Л.В. Новые отрасли гуманитарного знания // Библиотечное образование и практика: поиски взаимопонимания. 7-я Международная научная конференция. Тезисы. // http://libconfs.narod.ru/2002/6s/s6_p6.htm Открытый доступ. 31.08.2009.
4. Алексеева И.Ю. Социальная роль научного знания в контексте постиндустриальной идеологии. // Вестник РФФИ. 1999. № 3. <http://www.rfbr.ru/>

default.asp?doc_id=5209. Открытый доступ. 31.08.2009.

5. Белл Д. Социальные рамки информационного общества. Сокращ. перев. Ю.В. Никуличева // Новая технократическая волна на Западе. Под ред. П.С. Гуревича. М.: Прогресс, 1986.
6. Иванов М.С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека // www.basw-ngo-by.net/File/library/basw_library_00578.rar. Открытый доступ. 31.08.2009.
7. Макаренко В. Видеоигры в информационной и психологической борьбе // Зарубежное военное обозрение. 2005. № 2 // <http://psyfactor.org/lib/psywar39.htm>. Открытый доступ. 31.08.2009.
8. Хатхоху М.Н., Валькман Ю.Р. Методы и средства разработки игровых программных комплексов для компьютерных технологий обучения в школе // Программные продукты и системы. Международный журнал. 1995. № 2. http://www.swsys.ru/print/article_print.php?id=1111. Открытый доступ. 31.08.2009.
9. Диунов М. Виртуальная политология // Спецназ России. 2007. № 4. <http://www.specnaz.ru/article/?1075>. Открытый доступ. 31.08.2009.
10. Электронный каталог компании Руссобит-М. http://www.russobit-m.ru/catalogue/item/protivostoyanie-prinuzhdenie_k_miru/. Открытый доступ. 31.08.2009.
11. Специализированный сайт о компьютерных играх Ag.ru // http://www.ag.ru/reviews/protivostoyanie-prinuzhdenie_k_miru. Открытый доступ. 31.08.2009.
12. Сайт компьютерной игры Command & Conquer: Red Alert // <http://redalert.net.ru/>. Открытый доступ. 31.08.2009.

A COUNTRY'S IMAGE THROUGH THE COMPUTER GAME: THE HISTORICO-POLITICAL ASPECT

A.E. Belyantsev, I.Z. Gershtein

This article deals with the problem of computer games technology used in the process of shaping the national and state identity. The importance and uniqueness of computer games as a specific transmission channel for ideological and political information is emphasized. The results of studies are presented on how computer games influence the shaping of an individual's world outlook. In the final part of the paper, the authors propose their idea of creating a computer game series.

Keywords: national-state identity, information security, computer games, translation of ideological images, image of history.