

ВИДЕОИГРЫ И ТРАНСФОРМАЦИЯ ЦЕННОСТЕЙ МОЛОДЕЖИ ПОД ИХ ВЛИЯНИЕМ КАК ФАКТОР НАЦИОНАЛЬНОЙ БЕЗОПАСНОСТИ

Т. С. Жуков

Поволжский государственный технологический университет, г. Йошкар-Ола (Россия)

Введение. Цель данного исследования – комплексный анализ продуктов индустрии видеоигр для выявления основных ценностных установок, которые преобладают в современных видеоиграх зарубежных производителей. Изучена аксиосфера современных игровых проектов, а также определено потенциальное влияние потребления данного контента на наиболее чувствительную группу населения – молодежь. Рассмотрен вопрос о том, что в целях национальной безопасности государству необходимо уделить должное внимание сфере видеоигр, а именно способствовать созданию отечественной продукции, содержащей в себе традиционные ценности, в том числе любовь к родине, ее истории.

Методы. Основу исследования составляют общенаучные методы познания (анализ, синтез, логические методы), а также системный подход.

Основные идеи исследования, полученные результаты и их обсуждение. Рынок современных видеоигр в большинстве своем представлен иностранными корпорациями. Следовательно, в них закладываются массовые потребительские ценности, которые ориентируют современных молодых людей не на интересы России, а на интересы развития западного общества, его капитала и его идеологии. Контент современных игр зачастую направлен на разрушение традиционных ценностей, в том числе семейных. Многие современные игры намеренно искажают и очерняют историю СССР и России, продвигают идеи враждебного отношения к русским и России.

Заключение. По результатам исследования сделан вывод о том, что в проанализированных видеоиграх явно присутствует ориентация на формирование нетрадиционных ценностей у молодежи. Большая проблема состоит в том, что эти ценности зачастую имеют антипатриотичный характер и несут в себе угрозу государству. Следовательно, в целях национальной безопасности правительству и руководству нашей страны следует уделить должное внимание индустрии видеоигр, а именно стимулировать создание высококачественной отечественной игровой сферы, а также обеспечить поддержку отечественным игровым проектам.

Ключевые слова: видеоигра, игровая индустрия, ценность, аксиосфера, национальная безопасность, суверенитет, общество потребления.

Введение. В современном мире видеоигры занимают значительное место в жизни человечества вне зависимости, играем мы сами в них или нет. Важно понимать, что видеоигры – это не просто способ проведения досуга, их активно используют в самых различных сферах (образование, наука, искусство и др.). В подавляющем большинстве случаев видеоигры оказываются в фокусе внимания психологов, изучающих индивидуальные проблемы личности играющего.

В основе данной работы лежит понимание видеоигр как инструмента формирования и трансформации ценностей в обществе потребления. Так, согласно О. А. Билану, происходит «разрушение жизнеподобия, видовых и жанровых границ, синкре-

тизм методов, обрыв причинно-следственных связей (индетерминизм), нарушение логики» [1, с. 141–146].

Система ценностей является своего рода внутренней программой, которая определяет поведение и жизнедеятельность человека. Жизненные стратегии индивидов и способы достижения целей во многом обусловлены именно имеющейся системой ценностей. В различных социальных группах они могут использоваться для социальной регуляции, с их помощью координируют деятельность как малых социальных групп, так и населения целых государств.

Так как игра имеет прямое отношение к системе ценностей, она может выступать и одним из элементов гибридной войны. Целью таких войн являются создание лояльности и переформатирование «культурного кода», «культурной идентичности» социума в интересах государства-агрессора путем информационного, кибернетического, экономического, пропагандистского, идеологического воздействия на совокупность индивидов, проживающих в том или ином государстве. Данное воздействие происходит на нескольких уровнях: психоэмоциональном, ценностном, мировоззренческом, морально-этическом и духовном [6].

Методы исследования. Эмпирической базой данной работы являются игровые проекты зарубежных корпораций. Используются следующие методы научного исследования: анализ теоретической литературы по представленной теме, метод систематизации и обобщения материалов, а также теоретический и сравнительный методы.

Основные идеи исследования, полученные результаты и их обсуждение. Видеоигра обычно определяется как система с использованием изображений, в которой игроки участвуют в искусственном конфликте, основанном на определенных правилах, исполнение которых ведет к тому или иному результату, запланированному разработчиками. Поскольку речь идет о конфликтах, правилах и целях, в игровой процесс неизбежно вовлекаются ценности.

В социологической науке нет единой трактовки термина «ценность». Основываясь на взглядах М. Вебера, ценности – это норма, которая имеет определенную значимость для социального субъекта [3, с. 61]. По мнению Э. Дюркгейма, ценности существуют в объективной реальности [4, с. 141]. Опираясь на определения, обозначенные в социологической литературе, ценности можно обозначить как результаты или продукты разнообразной деятельности, которые удовлетворяют какие-либо материальные или духовные потребности людей различных социальных групп.

Согласно научно-обоснованной классификации ценностей, предложенной В. П. Бранским, выделяются две группы ценностей: утилитарные и духовные. Утилитарные, в свою очередь, связаны с удовлетворением материальных потребностей, духовные же подразумевают развитие духовного мира человека [2]. Видеоиграм при-

суща актуализация ценностей с максимальной выразительностью. При их восприятии могут формироваться определенные знания, социальные установки и идеалы.

Выделим следующие типы ценностей, представленные в видеоиграх:

- 1) *нравственные* (вежливость, честь, достоинство, самопожертвование, мужество и другие);
- 2) *эстетические* (художественные произведения, произведения искусства различных исторических эпох и народов – картины, статуи);
- 3) *мировоззренческие* (идеологические символы);
- 4) *научные* (знаковые системы, передающие игрокам накопленные в науке знания о мире).

Разумеется, отчасти жанр игры определяет аксиосферу видеоигры. Однако будет не совсем справедливо утверждать, что игра навязывает ценности в одностороннем порядке: в равной степени и сами игроки выбирают те игры, в структуре которых находятся ценности, конституирующие игру. Опираясь на социологические теории постструктурализма (Ж. Деррида, Ж. Бодрийяр, Р. Барт, Ж. Лакан и др.), проведем семиотическое истолкование реальности. Семантическую структуру можно сравнить с синтаксисом языка видеоигр в том смысле, что она подразумевает отношение между игровыми элементами так же, как сочетание элементов, которое порождает смысл текста. Определенные ценности не встроены в структуру намеренно, а конструируются разработчиками. Для видеоигры создается отдельный мир, а без ценностей, определяющих стратегии игроков, этот мир останется бессмысленным набором фактов и образов.

На сегодняшний день рынок игровой индустрии практически полностью представлен иностранными компаниями (США, Япония, Швеция, Франция и др.). Зарубежные компании не только занимаются разработкой игр, но и являются производителями ведущих игровых консолей, таких как Play Station от компании Sony и Xbox от Microsoft. Если говорить о персональных компьютерах в качестве платформы для видеоигр, то здесь ситуация схожая, так как подавляющее большинство комплектующих производится за рубежом.

Российские компании и студии по разработке видеоигр далеки от лидирующих позиций в мире данной индустрии. Тот факт, что все, начиная с игровых платформ и заканчивая готовым продуктом игры, находится во власти зарубежных корпораций, позволяет полагать, что этот канал информационного воздействия практически монополярен. Зарубежная гегемония в индустрии игр позволяет другим странам действовать исключительно в своих интересах, беспрепятственно транслировать идеи, разрушительно влияющие на государства с традиционными ценностями, в том числе на российское общество.

Практически полное отсутствие отечественных производителей игр на рынке развязывает руки иностранным компаниям и дает возможность намеренно искажать исторические события, фальсифицировать данные, выставя историю СССР и России исключительно в негативном свете, при этом восхваляя и превознося культуру западной цивилизации, показывая ее превосходство над другими. Большинство современных видеоигр направлено на разрушение традиционных ценностей, трансформацию институтов семьи, образования, религии, государства, науки.

В качестве эмпирической базы возьмем несколько популярных видеоигр и рассмотрим идеи и ценности, которые в них транслируются. Перед тем как перейти к более очевидным примерам, проанализируем игры, которые с первого взгляда кажутся безобидными, однако при этом несут в себе идеи, направленные на разрушение традиционных ценностей.

- It takes two (2021 г.) – компьютерная кооперативная игра-приключение от американской корпорации Electronic Arts (США). В данной игре двум игрокам предлагается взять под свое управление мужчину и женщину (семейная пара с ребенком), которые находятся на грани развода. Согласно сюжету, они попадают в сказочную страну, где нужно выполнять различные задания, которые сближают персонажей, способствуют командной работе. В процессе прохождения игры муж и жена начинают соперничать друг другу, осознают, что любят, и история заканчивается счастливым концом – семья уцелела.

Однако и такая, казалось бы, добрая и позитивная игра транслирует несколько искаженное представление о традиционной семье. Здесь наблюдается явное смещение гендерных ролей. Мужчина изображен слабым, нерешительным, робким, не способным брать на себя ответственность. Он не трудоустроен, а его главным хобби является садоводство. Жена, напротив, волевая, сильная женщина, которая принимает большинство решений, проводит много времени на работе, а в свободное время предпочитает заниматься столярным делом. Кроме этого, женский персонаж по ходу игры регулярно отпускает шутки, принижающие ее мужа.

- EA Sports FC 24 (США) – спортивный симулятор, выход которого состоялся в сентябре 2023 года. Классический симулятор футбола, с одним лишь отличием: в данной игре женщины и мужчины могут играть вместе в одной команде. Причем физические данные женщин в игре зачастую выше, чем у футболистов-мужчин или находятся на одном уровне.

Примеры двух вышеуказанных проектов призваны подорвать авторитет мужчины в традиционном обществе и транслируют идею о том, что женщина должна занимать главенствующую роль. Кроме того, эти игры направлены и на размытие гендерных различий. Подобные сюжеты органично вписываются в феминистские и

ЛГБТ-течения, процветающие сейчас в западной культуре и активно способствующие распространению нетрадиционных ценностей.

- Sims – симулятор жизни от компаний Maxis и Edge of Reality (США) с возможностью создания собственных персонажей и отыгрыша виртуальной версии повседневной жизни. В данном проекте присутствует явная пропаганда ЛГБТ, так как здесь не исключены интимные связи между мужскими персонажами, а также присутствует возможность создания однополых семьи.

- Grand Theft Auto V (2013 г.) – видеоигра от компании Rockstars Games (США). Сюжет игры подразумевает выполнение миссий, которые зачастую требуют совершения убийств, грабежей, насильственных действий. Главный герой – настоящий преступник, а предлагаемые задания зачастую ставят игрока в условия совершения действий, противоречащих нормам морали и закона.

Далее рассмотрим игры, откровенно искажающие исторические события, очерняющие историю СССР и России и выставяющие русский народ в негативном свете.

- Наглядным примером игры, порочащей СССР, является Company of Heroes 2 (Канада, 2014 г.) – военная стратегия, посвященная событиям Великой Отечественной войны. Игроку рекомендуется не щадить новобранцев, так как это якобы было закреплено в военной доктрине Красной Армии. По мере прохождения сюжета игры, геймеру необходимо, управляя советской армией, намеренно сжигать жилые дома с гражданским населением, взрывать мост со своими же солдатами. Итоги Великой Отечественной войны главный герой игры расценивает как смену одной диктатуры (нацистской) на другую (советскую), приравнивая этим СССР к гитлеровской Германии.

- Battlefield 5 – шутер про Вторую мировую войну от компании EA DICE (Швеция, 2018 г.). В данной игре отсутствует возможность прохождения игры за советскую армию, СССР никак не отображен в процессе игры. При этом образ английских и французских солдат идеализирован, они возведены в ранг героев. Красной нитью проходит мысль о том, что именно английские и французские войска сыграли решающую роль в победе над гитлеровской Германией. Кроме того, в некоторых миссиях игроку необходимо взять под свое управление нацистский танк и уничтожать на нем силы союзников.

- Нельзя обойти стороной серию игр Call of Duty от американской компании Activision. Во всех играх серии Call of Duty главным противником и мировым злом была Россия, во главе которой стояло террористическое и тираническое правительство. Знаменитая миссия «Ни слова по-русски», где в московском аэропорту нужно было расстреливать безоружных мирных жителей, воспринималась общественностью как нормальное явление.

- В вышедшей в 2019 г. игре Modern Warfare антироссийские настроения продолжили свой стремительный рост. По сюжету, русские наемники при поддержке российской армии устраивают геноцид мирных жителей вымышленного государства Урзикстан. Русские якобы подавляют народ, который стремится к свободе и мирной жизни. Сюжет игры подразумевает массовые казни мирного населения российскими солдатами. В целом нарратив данной игры можно свести к утверждению, что русские – это террористы. Игроку же предлагается противостоять этому «злу» и максимально эффективно уничтожать русских солдат.

Заключение. Таким образом, анализ представленных в данном исследовании видеоигр показал, что в этих продуктах преобладают установки, направленные на разрушение традиционных ценностей. Наряду с разрушением института семьи и продвижением ЛГБТ, многие современные игры содержат в себе и явный антироссийский посыл. В них намеренно искажаются исторические события, обесценивается героизм русского народа, всячески опорочиваются СССР и Россия, русские приравниваются к террористам, а наше государство называют террористическим.

Подводя промежуточный итог, можно констатировать, что многие видеоигры способствуют формированию массовых потребительских ценностей, а также призывают к ненависти к русским, России и ее истории. Большой проблемой является то, что эти массовые потребительские ценности ориентируют современных молодых людей не на интересы России, а на интересы развития западного общества, его капитала и идеологии. Важными последствиями подобных негативных влияний являются растущая маргинализация и потребительское отношение молодых россиян к своей стране, семье, социальному окружению [9].

Кроме того, данная тенденция содержит в себе большую угрозу для безопасности Российской Федерации в целом. Видеоиграми в основном увлекаются представители молодежи, а они обладают максимальной сензитивностью. Потребляя контент современных игр, возникает большой риск, что транслируемые в играх идеи сформируют в сознании молодежи ложные нетрадиционные ценности, воспитают ненависть к России и ее истории. Подобные антипатриотичные тенденции в перспективе могут привести к разъединению российского общества и его дальнейшему разрушению, в итоге российское государство может потерять свой суверенитет. Следовательно, в целях национальной безопасности руководству нашей страны следует уделить особое внимание сфере игровой индустрии.

Однако при этом не стоит прибегать к жесткой цензуре или полному запрету видеоигр. Подобная политика, вероятно, вызовет массовые недовольства и вряд ли будет в полной мере реализована в условиях глобальной цифровизации. Более оптимальным и эффективным решением может стать развитие игровой индустрии внутри страны. Государству стоит оказать должную всестороннюю поддержку оте-

чественным разработчикам игр с целью выхода на рынок качественных продуктов, которые будут пользоваться популярностью в первую очередь у молодого поколения. В эти игры необходимо закладывать идею традиционных ценностей, укрепляющих государство, направленных на сплочение российского общества, воспитывающих любовь к родине.

Нужно понимать, что для полной независимости на рынке недостаточно одного лишь создания патриотических игр, формирующих и продвигающих традиционные ценности (хотя и это грандиозная задача, которую предстоит еще решить). Не стоит забывать, что на сегодняшний день у нас нет ни одной отечественной конкурентоспособной платформы для воспроизведения игр.

Следовательно, для полного выхода из-под влияния западных корпораций в области игровой индустрии крайне важно заняться вопросом создания качественной игровой консоли российского производства. Вышесказанное не означает, что игровая индустрия должна стать приоритетным направлением внутренней политики России. Развитие этой сферы должно стать лишь одним из элементов целого комплекса мероприятий, укладываемых в общую идеологию страны, направленную на воспитание молодежи со здоровыми традиционными и патриотичными ценностями.

Список литературы

1. Билан О. А. Сущность постмодернизма в «постиндустриальном» обществе // Известия Петербургского университета путей сообщения. 2004. № 1. 165 с.
2. Бранский В. П., Пожарский С. Д. Глобализация и синергетический историзм. СПб., 2004. 396 с.
3. Вебер М. Избранные произведения. М.: Прогресс, 1990. 804 с.
4. Дюркгейм Э. Социология. Ее предмет, метод, предназначение / пер. А. Б. Гофман. 4-е изд., испр. М.: Юрайт, 2023. 307 с.
5. Ковадин М. А., Фофанова К. В. Развитие киберспорта в России: региональные различия // Гуманитарные и политико-правовые исследования. 2019. № 1 (4). С. 73–81.
6. Петрушков М. Г., Шалаев В. П. Гибридные войны и национальная безопасность Российской Федерации // Socio Time / Социальное время. 2019. № 4 (20). С. 37–47. DOI: 10.25686/2410-0773.2019.4.37
7. Скурлатова Е. Д. Философия войны и ее воплощение в компьютерных играх // Homo holistic: человек целостный: сборник научных статей. Челябинск: Издательский центр ЮУрГУ, 2015. С. 197–202.
8. Сычев А. А. От игры к доверию: роль игровых практик в формировании социального капитала // Этическая мысль. 2018. Т. 18, № 2. С. 138–144.
9. Шалаев В. П. Между западификацией и собственным путем: нелегкий выбор нашего времени (опыт философского анализа) // SocioTime / Социальное время. 2018. № 3 (15). С. 26–36. DOI: 10.15350/2410-0773.2018.3.26

Авторская справка

ЖУКОВ Тимофей Сергеевич – аспирант, ассистент кафедры социальных наук и технологий, Поволжский государственный технологический университет, г. Йошкар-Ола, Россия.
E-mail: timonus2016@mail.ru

VIDEO GAMES AND THE TRANSFORMATION OF YOUTH VALUES UNDER THEIR INFLUENCE AS A FACTOR OF NATIONAL SECURITY

T. S. Zhukov

Volga State University of Technology, Yoshkar-Ola (Russia)

Introduction. The purpose of this study is a comprehensive analysis of the products of the video game industry in order to identify the main value systems that prevail in modern video games from foreign manufacturers. The axiosphere of modern gaming projects has been studied, and the potential impact of the consumption of this content on the most sensitive group of the population – youth has been determined. The question is raised that the state, for the purposes of national security, needs to pay due attention to the field of video games, namely to promote the creation of domestic products that contain traditional values, including love for one's homeland and its history.

Methods. The research is based on general scientific methods of cognition (analysis, synthesis, logical methods), as well as a systematic approach.

Results. The market for modern video games is mostly represented by foreign corporations. Consequently, they contain mass consumer values that orient modern young people not towards the interests of Russia, but towards the interests of the development of Western society, its capital and its ideology. The content of modern games is often aimed at destroying traditional values, including family ones. Many modern games deliberately distort history, denigrate the history of the USSR and Russia, and promote ideas of hostility towards Russians and Russia.

Conclusion. According to the results of the study, it was concluded that in the analyzed video games there is clearly an orientation towards the formation of non-traditional values among young people. The big problem is that these mass consumer values orient modern young people not to the interests of Russia, but to the interests of the development of Western society, its capital and its ideology. Therefore, for the purposes of national security, the government and the leadership of the Russian Federation should pay due attention to the video game industry, namely, to stimulate the creation of a high-quality domestic gaming industry, as well as to provide support for domestic gaming projects.

Keywords: video game, gaming industry, value, axiosphere, national security, sovereignty, society of consumption.

References

1. Bilan O. A. The essence of postmodernism in the "post-industrial" society. Izvestiya of the St. Petersburg University of Railways. 2004. No. 1. 165 p. [Bilan O. A. Sushchnost' postmodernizma v «postindustrial'nom» obshchestve. Izvestiya Peterburgskogo universiteta putej soobshcheniya. 2004. No. 1. 165 s.].
2. Bransky V. P., Pozharsky S. D. Globalization and synergetic historicism. Saint Petersburg, 2004. 396 p. [Branskij V. P., Pozharskij S. D. Globalizaciya i sinergeticheskij istorizm. Saint Petersburg, 2004. 396 s.].
3. Weber M. Selected works. Moscow, Progress, 1990. 804 p. [Veber M. Izbrannye proizvedeniya. Moskva. Progress, 1990. 804 s.].
4. Durkheim E. Sociology. Its subject, method, purpose. Translator A. B. Hoffman. 4th ed., ispr. Moscow. Yurayt Publishing House, 2023. 307 p. [Dyurkgejm E. Sociologiya. Ee predmet, metod, prednaznachenie. E. Dyurkgejm. Perevodchik A. B. Gofman. 4-e izd., ispr. Moskva, Izdatel'stvo Yurajt, 2023. 307 s.].

5. Kovadin M. A., Fofanova K. V. Development of esports in Russia: regional differences. Humanitarian and political-legal studies. 2019. № 1 (4). Pp. 73–81 [Kovadin M. A., Fofanova K. V. Razvitie kibersporta v Rossii: regional'nye razlichiya. Gumanitarnye i politiko-pravovye issledovaniya. 2019. № 1 (4). S. 73–81].

6. Petrushkov M. G., Shalaev V. P. Hybrid wars and national security of the Russian Federation. Socio Time / Social Time. 2019. № 4 (20). Pp. 37–47. DOI: 10.25686/2410-0773.2019.4.37 [Petrushkov M. G., Shalaev V. P. Gibridnye vojny i nacional'naya bezopasnost' Rossijskoj Federacii. Socio Time / Social'noe vremya. 2019. № 4 (20). S. 37–47. DOI: 10.25686/2410-0773.2019.4.37].

7. Skurlatova E. D. Philosophy of war and its embodiment in computer games. Homo holistic: a man is an integral collection. Chelyabinsk, South Ural State University. 2015. Pp. 197–202 [Skurlatova E. D. Filosofiya vojny i ee voploshchenie v komp'yuternyh igrakh. Homo holistic: chelovek celostnyj sbornik nauchnyh statej. Chelyabinsk, YuUrGU, 2015. S. 197–202].

8. Sychev A. A. From game to trust: the role of gaming practices in the formation of social capital. Ethical thought. 2018. Vol. 18, no. 2. Pp. 138–144 [Sychev A. A. Ot igry k doveriyu: rol' igrovyyh praktik v formirovanii social'nogo kapitala. Eticheskaya mysl'. 2018. T. 18, № 2. S. 138–144].

9. Shalaev V. P. Between Westernization and one's own way: the difficult choice of our time (experience of philosophical analysis). SocioTime / Social time. 2018. № 3 (15). Pp. 26–36. DOI: 10.15350/2410-0773.2018.3.26 [Shalaev V. P. Mezhdz zapadofikaciej i sobstvennym putem: nelegkij vybor nashego vremeni (opyt filosofskogo analiza). SocioTime / Social'noe vremya. 2018. № 3 (15). S. 26–36. DOI: 10.15350/2410-0773.2018.3.26].

Author's Bio

ZHUKOV Timofey Sergeevich – PhD student, Assistant of the Department of Social Sciences and Technologies, Volga State University of Technology, Yoshkar-Ola, Russia. E-mail: timonus2016@mail.ru

Библиографическая ссылка

Жуков Т. С. Видеоигры и трансформация ценностей молодежи под их влиянием как фактор национальной безопасности // SocioTime / Социальное время. 2023. № 3 (35). С. 51–59. DOI: 10.25686/2410-0773.2023.3.51