

КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ЯК ЕЛЕМЕНТ МАСОВОЇ ПОЛІТИЧНОЇ КУЛЬТУРИ ТА КОМУНІКАЦІЇ

Вінницький національний технічний університет

Анотація

З політологічної точки зору комп'ютерні ігри становлять інтерес з огляду на їх високого рівня інтерактивність і масову популярність. Досліджуються позитивні і негативні аспекти впливу електронних ігор на політичну свідомість, поведінку, вибір.

Ключові слова: комп'ютерні ігри, політика, політологія, політичні погляди, комунікація.

Abstract

From political point of view computer games are of interest because of their high level of interactivity and mass popularity. We study the positive and negative aspects of the impact of electronic games on the political consciousness, behavior, choices.state.

Keywords: computer games, politics, political science, political views, communication.

Вступ

Комп'ютерні ігри займають важливе місце в житті людства починаючи з 80-х років ХХ століття. На даний момент існує покоління людей у віці від 25 років, яке виросло на іграх. Саме цим зумовлена важливість дослідження даного елемента масової політичної культури та комунікації. Актуальність вивчення відеоігор як засіб політичної комунікації також пояснюється тим, що на даний момент ігрова індустрія має величезну багатомільйонну аудиторію. Це підтверджують рекордні продажі комп'ютерних ігор, як в цифровому вигляді, так і на фізичних носіях. Також комп'ютерні ігри отримали статус творів мистецтва в 2011 році [1].

Результати дослідження

Незважаючи на масовий характер, комп'ютерні ігри досить довго залишалися в маргінальному стані. До ігор сформувався стійкий стереотип, який пояснює їх марність і відповідно ті, хто любить грати в них, витрачають свій час. Варто відзначити, що дане відношення зберігається, як правило, до сих пір.

З іншого боку, вивчення комп'ютерних ігор в політичному контексті має певні позитивні перспективи. Досягнення науково-технічного прогресу, будь-який новий елемент масової культури використовувався в якості пропагандистського інструментарію, як технологій подачі тих чи інших політичних поглядів, ідеологій і думок. Стосовно до комп'ютерних ігор даний аспект став реалізовуватись в кінці 90-х років ХХ століття. Це обумовлено тим, що саме в цей час стали з'являтися гри, в яких сюжет і постановка були позбавлені примітивності [2] В даний час комп'ютерні ігри стали невід'ємною частиною сучасної масової політичної культури та комунікації. Тому вивчення даного явища представляє особливий інтерес для політологів. Тема комп'ютерних ігор цікава з точки зору впливу на політичний вибір гравця, як і яким чином в них показана політична сфера людства, а також як за допомогою ігор можна обґрунтувати ті чи інші політичні погляди, переконання і погляди. Об'єктом політологічних досліджень може виступати комунікаційний зв'язок комп'ютерних ігор, яка включає в себе наступні компоненти: методи обґрунтування політичних поглядів, методи впливу на політичний вибір, методи відображення політичної реальності, тенденції та закономірності використання відеоігор в політичній сфері і т.п.

Термін «політична комунікація» має багато різних визначень. Це пов'язано не тільки з різноманітним визначенням терміна «комунікація». З точки зору німецьких учених П. Донгеса і О. Яррена полі-

тика і комунікація є об'єктом дослідження, нехай і взаємопов'язаних, але і в свою чергу різних дисциплін (політика - об'єкт політології, а комунікації - об'єкт соціології) [3]. Однак, незважаючи на багатолітність терміна можна виділити суть явища: політична комунікація - це сукупність засобів обробки, систематизації, розповсюдження і донесення тієї чи іншої інформації, що має певне політичне значення.

Комп'ютерні ігри можуть в майбутньому стати одним із засобів обґрунтування тих чи інших політичних поглядів. Цьому сприяє приналежність ігор до масової культури, яка, вже виходячи з назви, контактує з більшістю. Проте ігри не можуть замінити світогляд, думки і досвід людей. Також гри не варто сприймати, як шкідливу негуманну технологію, оскільки ігровий процес сам по собі не може нашкодити людині, а багато теорій про шкоду ігор позбавлені реальних обґрунтувань.

Свого часу Д. Белл зазначав, що в майбутньому розвиток інформаційних технологій матиме високий вплив на політичну та економічні сфери суспільства [4]. Наукові дослідження і нові технології стимулюють розвиток суспільства, а найвищою соціальною цінністю стають людські знання.

Відеоігри, за рахунок своєї високої інтерактивності, здійснюють зв'язок безпосередньо з тими, хто в них грає. Саме тому ігри використовують як засіб обґрунтування тієї чи іншої політичної ідеології. Таке використання даного масового виду розваги цілком співвідноситься з думкою Д. Белла, щодо того, що в майбутньому вплив комп'ютерних технологій на політику і економіку буде колосальним [4]. При цьому, індустрія комп'ютерних ігор, в загальному, є відчуженою від політичної сфери суспільства, з огляду на те, що в першу чергу ігри спрямовані на розвагу користувачів, а не на їх політичне виховання. При цьому можна навести як приклади багато відеоігор, які розглядають політичну сферу суспільства з певних позицій.

Незважаючи на загальну відчуженість індустрії комп'ютерних ігор і політичної сфери, між даними явищами існують деякі тісні взаємовідносини. Підвищення популярності комп'ютерних ігор не дозволяє політикам нехтувати ними як інструментом політичної агітації і обґрунтування тієї чи іншої політичної доктрини.

Варто відзначити, що останнім часом багато кандидатів на різні керівні посади використовують своє захоплення комп'ютерними іграми в якості залучення уваги.

Такий прийом був використаний в ході президентських виборів в США в 2008 році. Тоді кандидат від демократичної партії Б. Обама в ході декількох інтерв'ю зізнався, що йому подобається грати у відеоігри разом зі своїми доньками. Також слід відмітити, що в ході виборчої кампанії Обами, штабом кандидата були викуплені права на агітацію і політичну рекламу в іграх. Користувачі сервісу Xbox Live з 10 штатів отримували розсилки від передвиборчого штабу Обами, з проханням взяти участь у виборах президента США [5].

Крім вищевказаного, ігри можуть виступати в якості засобу підвищення патріотичного виховання. Наприклад, всесвітньо відома серія Call of Duty користується популярністю в армії США, оскільки головними персонажами є американські військові, які виставляються в досить привабливому образі захисників безневинних людей [6].

Висновки

Таким чином, відеоігри можуть служити в якості підвищення іміджу не тільки певної професії, а й цілої країни. Це пов'язано з тим, що в масовій свідомості представників ігрового співтовариства є думка, що чим більше та чи інша країна випускає ігор, тим більше вона розвинена. Подібне твердження ґрунтується на тому факті, що більшість комп'ютерних ігор випускаються на території країн західної Європи і Північної Америки, які є провідними країнами в світовій економіці. В азіатському регіоні лідером по виробництву ігор також є провідна за економічними показниками країна - Японія. Звідси можна зробити висновок, що в масовій свідомості міжнародного ігрового співтовариства, впуск відеоігор пов'язаний з економічними і технологічними успіхами тієї чи іншої країни. Комп'ютерні ігри, як елемент масової політичної культури та комунікації мають величезний потенціал. Ігри можуть виступати як засіб політичної реклами в ході передвиборної кампанії того чи іншого виборця. Крім політичної реклами, ігри можуть виступати в якості своєрідного показника економічних і технологічних успіхів певних країн.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Smithsonian calls video games art, adds two to permanent collection // The Verge. URL: <http://www.theverge.com/2013/12/18/5222932/smithsonian-adds-flower-halo-2600-to-permanent-collection>
2. Вердикт > Deus Ex: Human Revolution // Игромания. URL: http://www.igromania.ru/articles/157960/Deus_Ex_Human_Revolution.htm
3. Donges P., Jarren O. Mediatization of Political Organizations: Changing Parties and Interest Groups? In: Esser, Frank / Stromback, Jesper (Hrsg.): Mediatization of Politics: Understanding the Transformation of Western Democracies. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2014.
4. Белл Д. Социальные рамки информационного общества. // infconomy.ru. - 2015. URL: <http://www.infconomy.ru/theory/90-2010-04-07-04-50-26.html>
5. Барак Обама начал рекламироваться в компьютерных играх // Cyber Security. 2015. URL: <http://www.cybersecurity.ru/news/57088.html>
6. Компьютерные игры на службе армии США // Playground. 2015. URL: http://www.playground.ru/blogs/other/kompyuternie_igri_na_slugbe_armii_ssha-105312/
7. Слободянюк А. В. Місце та роль інформаційної системи Інтернет у житті сучасного студента [Текст] / А. В. Слободянюк // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми : зб. наук. праць. – Київ-Вінниця, 2011. – Вип. 28. – С. 467-472.

Домінас Альона Анатоліївна — студент групи МОі-136, факультет менеджменту та інформаційної безпеки, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mail: dominaska18@gmail.com

Науковий керівник: *Слободянюк Анатолій Володимирович* — канд. соц. наук, доцент кафедри суспільно-політичних наук, науковий керівник лабораторії соціологічних досліджень Вінницького національного технічного університету, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця

Dominas Aliona A. — Department of Management and Information Security, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, email: dominaska18@gmail.com

Supervisor: *Slobodianiuk Anatolii V.* — PhD in Sociology, assistant professor of social and political sciences, scientific director of the laboratory of sociological researches Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia