

О. Шерман

Львівський державний університет внутрішніх справ

КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ЯК ЗАСІБ ВПРОВАДЖЕННЯ ПОЛІТИЧНИХ СТЕРЕОТИПІВ

© Шерман О., 2008

Проаналізовано комп'ютерні ігри як засіб формування політичних стереотипів. Автор звертає особливу увагу на психологічні аспекти впровадження та закріплення стереотипів у грі.

In the article analyzed computer games as means of formation of political stereotypes. The author pays special attention on psychological aspects of introductions and fastenings of stereotypes during game.

Аналізуючи соціокультурні та політичні процеси у сучасному світі, дослідники дедалі частіше звертаються до понять віртуалізації та віртуальної дійсності. Головним засобом віртуалізації є комп'ютерні технології, але окремі вчені виходять у оцінці цього процесу за межі дослідження наслідків технологічної революції в інформаційній сфері. Зокрема, Д. Іванов [4], спираючись на теорію симулякрів Бодрійяра, абсолютизує віртуальне начало сучасної цивілізації і переносить поняття віртуалізації у всі сфери суспільного життя, вважаючи, зокрема, що “інтенсивна політизація кіберпростору наочно демонструє, що нова політика побудована на компенсації дефіциту реальних ресурсів та вчинків різноманітним образів” [4, с. 53].

У такому соціально-політичному контексті дедалі більших масштабів набуває заміна реальної політики сконструйованими політтехнологіями ментальними утвореннями та символічними образами, серед яких важливе місце займають політичні стереотипи, причому принципово новими є навіть не масштаби цього дійства, а такі параметри, як: а) відмова від протиставлення правди й вимислу (питання про істинність стереотипу знімається); б) декларований релятивізм: рівноправність усіх культур, філософських вчень, системи цінностей (але, що характерно, не систем політичних стереотипів); в) створення образів-симулякрів, яскравіших за реальні. Відповідно, віртуальна реальність – яскравіша і цікавіша за справжню. Водночас вона позбавлена її обтяжливої серйозності: у ній неправильно зроблений хід можна переписати, а іноді і весь сценарій. При усій всюдосяжності вона є “необов'язковою”: як видається індивідові, з неї можна легко перейти до іншої, справжньої реальності.

Усе це зближує віртуальне спілкування з феноменом гри, і змушує вирізняти серед джерел політичних стереотипів такий засіб створення віртуальної реальності, як комп'ютерна гра. Комп'ютерна гра пов'язана з мережевими технологіями не лише через технічний засіб здійснення, але й через умови перебігу: переважна більшість сучасних комп'ютерних ігор пристосована для колективної гри в Інтернеті.

У наш час комп'ютерні ігри – не лише галузь комп'ютерної індустрії, що стрімко розвивається та приносить мільйонні прибутки, але й потужний пропагандистський інструмент. Зміна місця і статусу комп'ютерних ігор у сучасному світі пов'язана не лише із зміною технічних і естетичних параметрів ігор, але і з еволюцією їхньої змістової сторони. Остання, своєю чергою, визначила зміну функцій цих програм. Спочатку єдиною функцією комп'ютерних ігор була розважальна, але нині окремі комп'ютерні ігри багатофункціональні і використовуються з навчальними (пізнавальними) і пропагандистськими цілями.

Попри поширеність, комп'ютерні ігри мало досліджені. Нечисленні дослідники зверталися переважно до історії комп'ютерних ігор [22], проблем ігрової адикції, девіації та вікового розвитку [6, 18] та технічних аспектів самих ігор – від сюжету до програмних засобів [21]. Однією з нечисленних спроб розглянути проблему у комплексі є робота Д.В. Галкіна [3]. Галкін вважає комп'ютерні ігри у соціокультурному плані різновидом популярного мистецтва, заснованого на масовому виробництві художньої продукції, і звертає увагу на те, що тією самою мірою, “якою популярна культура сьогодні є чинником соціалізації і організує повсякденне життя людей у сучасних суспільствах, ці функції беруть на себе і електронні ігри” [3]. На нашу думку, окремих комп'ютерні ігри можна вважати і засобом політичної соціалізації. Але цим їхнє призначення не вичерпується.

Мета цієї статті – дослідити роль комп'ютерних ігор у впровадженні та закріпленні політичних стереотипів через розкриття характерних особливостей комп'ютерних ігор як засобу впливу на масову свідомість.

Як зазначає Й. Хейзінга, однією з ознак гри є те, що вона не є "справжнім" життям: "це вихід з такого життя у змінну сферу діяльності з її власним спрямуванням" [20, с. 26]. Але це усвідомлення "просто гри" зовсім не виключає того, що "просто гра" може відбуватися з найбільшою серйозністю, із захопленням, яке переходить у справжній захват, так що характеристика "просто" часом повністю зникає. Будь-яка гра здатна у всі часи повністю захопити тих, хто у ній бере участь [20, с. 27].

Отже, використовуючи частково визначення Хейзінги, ми можемо визначити комп'ютерну гру як "певну вільну діяльність, котра усвідомлюється як "несправжня", не пов'язана з повсякденним життям і тим не менш здатна повністю захопити того, хто грає; котра не обумовлюється жодними найближчими матеріальними інтересами чи користю; котра відбувається у окремо призначеному просторі і часі" [20, с. 31] – і за допомогою певного технічного засобу.

Сучасна комп'ютерна гра все частіше перетворюється на навчальну програму. Це стосується не тільки ігор, первісно призначених для дитячої аудиторії, але й ігор, розрахованих на дорослих, зокрема, різного роду симуляторів реальних дій, наприклад, керування автомобілем чи реактивним літаком. Під час підготовки офіцерів у збройних силах США використовують деякі комп'ютерні ігри: солдати й офіцери грають у "стрілялки", "стратегії" і "квести" з метою одержання знань і умінь, що будуть потрібні в реальних умовах. Симулятори використовують не лише військові: "у світовій пресі не раз висувалося припущення, що терористи використовували Microsoft Flight Simulator для відпрацювання своїх дій, тому що ця гра відрізняється найвищим рівнем реалізму і дозволяє робити польоти над Нью-Йорком та іншими містами у Сполучених Штатах" [17].

Пізнавальна функція комп'ютерних ігор доволі обмежена, але вона важлива, переважно для неповнолітньої аудиторії. Зрозуміло, комп'ютерні гри неможливо всерйоз розглядати як засіб одержання політично значущої інформації, однак, приміром, у Росії комп'ютерні ігри стимулюють інтерес до історії [9].

Творці і споживачі ігор залежно від ігрового сценарію пропонують таку класифікацію:

- *аркадні ігри, чи ігри-бойовики* (головне завдання – знищити ворогів);
- *адвентюрні, чи ігри-розслідування* (пошук доказів, слідство);
- *рольові ігри* (керування героями, персонажами);
- *стратегічні ігри* (пов'язані з керуванням якою-небудь ситуацією, містом, країною);
- *квести* (пошук виходу з певної ситуації);
- *імітаційні ігри* (керування технікою у ролі водія);
- *спортивні ігри* (пов'язані з досягненням спортивного результату);
- *ігри-головоломки* (пасьянси, ігри-конструкції, мозаїки, "Поле чудес");
- *настільні ігри* (шахи, шашки, нарди, доміно, карти)" [8, с.67].

Аркадні, адвентюрні, стратегічні та імітаційні гри можуть ґрунтуватися на різних сюжетах, як фантастичних (дія розгортається у вигаданій реальності), так і пов'язаних з реальними подіями, політичними, соціальними, географічними реаліями. Прикладом останніх можуть слугувати *політичні комп'ютерні ігри* і *військові комп'ютерні ігри*, що виступають як засіб формування стереотипів.

Ми можемо назвати *політичною комп'ютерною грою* ту, сюжет якої заснований на використанні реальних образів і подій політичного простору; у віртуальний сценарій якої входить політичний сценарій. Прикладом такої гри може бути створена 15-річним мешканцем Павлодара (Казахстан) комп'ютерна гра "Утеча Жакіянова". Сюжет гри оснований на реальних подіях березня 2002 року, коли співголова політичного руху "Демократичний вибір Казахстану" (ДВК) Жакіянов був змушений переховуватися від переслідування місцевих спецслужб і поліції. Автор гри пропонував змінити хід історії і допомогти опальному чиновнику уникнути ув'язнення [13].

Своєю чергою, сюжет військової комп'ютерної гри може бути заснований як на реальних війнах і бойових діях, а також на гіпотетичних військових конфліктах (але які розгортаються у реальних географічних координатах), так і на умовних чи фантастичних конфліктах. Іншими словами, сюжетом військової гри може бути як Друга світова війна, так і бойові дії проти марсіанського десанту.

Політичні і військові ігри можна розглядати як довготривалі інформаційні продукти, тільки якщо в умовах гри закладена реальна інформація. Віртуальний світ, у якому розгортаються події гри, повинен відповідати реальному.

За часовими параметрами політичні і військові комп'ютерні ігри можна поділити на:

1) оснований на історичному матеріалі (наприклад, ігри, що пропонують змінити хід Другої світової війни, чи гра, що вийшла до 41-ї річниці вбивства президента Джона Ф. Кеннеді в США і "сутність якої

максимально точно і професійно повторити один з головних злочинів століття. Політичне підґрунтя цієї гри навряд чи залишиться без уваги влади" [10];

2) що використовують сучасні події;

3) футурологічні – події відбуваються в майбутньому.

Варто зазначити, що сюжети політичних і військових стратегічних ігор часто перетинаються: наприклад, результатом розвитку політичної кризи у грі (як і в реальному житті) часто є військовий конфлікт та етнічне насильство. Гравець сирійської комп'ютерної гри "Під ясенем" може відчувати себе учасником інтифади: палестинським юнаком, що бореться проти ізраїльських вояків. Прикметно, що "Під ясенем" не передбачає можливості перетворення героя на бомбиста-камікадзе. Якщо Ахмад починає стріляти по мирних мешканцях, гра припиняється. Не передбачає гра й остаточної перемоги над ворогом. Представник компанії-виробника "Дар-ель-Фікр" пояснює, що "ця гра – продовження історії. У нашій новітній історії ми не знайшли можливості вирішити цей конфлікт. Наприкінці гри не буде жодних гучних перемог. Гра користується величезною популярністю в арабському світі і уже викликала критику Ізраїлю" [16]. Герой нової комп'ютерної гри у стилі 3D Action "Етнічне чищення", яка з'явилася в США, одержує завдання знищити у своєму місті представників однієї етнічної групи. За задумом авторів, бойові місії проводяться проти євреїв, афро- чи латиноамериканців. "Громадські організації з прав людини вже подали до суду на розробника комп'ютерної гри" [2].

Політизовані комп'ютерні гри стають частиною й українського політичного простору. 7 липня 2005 р. у російських, українських і білоруських Інтернет-магазинах з'явилася нова комп'ютерна гра "Операція Галичина", створена компанією "NeoGame" [12]. Творці гри пропонують гравцеві перевтілитися у командира загону російського спецназу, що допомагає 2008 року підкорити центру Західну Україну, що збунтувалася після перемоги проросійського президента. Представники українського політикуму й експерти виявилися одностайними в оцінці гри: її сюжет не є випадковим, за ним стоять певні політичні сили, а цілі виходять за межі простої розважальності. На думку Я. Жукровського, гру можна трактувати як один з елементів ведення підсвідомої кампанії, спрямованої проти територіальної цілісності та недоторканності української держави та пропаганди національної ворожнечі [12].

Отже, в останнє десятиліття комп'ютерні гри перетворилися на частину не лише культурного, але й інформаційного простору. Про це свідчать постійно повторювані спроби різних держав узяти під контроль ринок комп'ютерних ігор. Форми контролю різні: від обмежень по лінії маркетингу, які практикуються у США [10], до політики заборон, що ведеться у Китаї, де була заборонена з політичних мотивів гра (футбольний симулятор) "Football Manager 2005", розроблена компанією "Sports Interactive Ltd" (причиною різкої реакції китайського уряду стало "зображення" у грі Тайваню, Гонконгу, Макао і Тибету як незалежних країн [7]). Але справа не тільки у цензурі.

Потенціал політичних комп'ютерних ігор усвідомлений і затребуваний. Наприклад, президентські вибори у США породили цілу низку онлайн-ових політичних комп'ютерних ігор. Перша політична гра з'явилася в США в останній тиждень 2003 року: гру "Айова" (Iowa Game) створив шанувальник демократів Говард Дін (Howard Dean). Пізніше з'явилося більш ніж 20 назв ігор на різні політичні смаки. Програми "Той, що біжить попереду" (Frontrunner), "Вибори" (elections), "Президент назавжди" (President Forever) і "Політична машина" (The Political Machine) надають можливість пограти в проведення власної передвиборної кампанії з нуля, включаючи роботу з пресою. Інші ігри пропагують або Джорджа Буша, або Джона Керрі, підкреслюючи позитивні якості рекламованої особи і негативні опонента, з використанням голосів і висловлень учасників передвиборної гонки" [15].

Отже, можна виділити три шляхи використання комп'ютерних ігор: 1) як засіб політичного прогнозування, як інструмент моделювання нестандартних варіантів розвитку подій. Наприклад, "фахівець з комп'ютерних ігор університету інформаційних технологій Копенгагена, походженням з Уругваю Гонзало Фреска створив гру для партії "Камбіємос" (Cambiemos) на своїй батьківщині. Онлайн-овий пазл пропонує гравцям разом вирішити проблеми країни" [14].

2) з конкретними тактичними цілями: як інструмент агітації і пропаганди, зокрема передвиборної: на думку політтехнологів, це найкращий спосіб ведення передвиборної агітації серед покоління, що "виросло з джойстиком у руках" [15];

3) для реалізації довгострокових стратегічних проектів як засобу формування суспільної думки і політичної соціалізації, частиною якої і є впровадження стереотипів. Природа впроваджуваних політичних стереотипів залежить від характеру і її сюжету: зрозуміло, що військові гри, насамперед різного роду

симулятори і стратегічні гри ідеально моделюють образ ворога, тоді як рольові й адвентюрні гри можуть пропагувати домінуючі політичні цінності.

Феномен комп'ютерних ігор як засобу політичної соціалізації – і політичної стереотипізації – практично не досліджувався, хоча "комп'ютерні гри належать до найбільш уживаних дітьми шкільного віку інформаційних продуктів" [8, с. 66]. Справедливо відзначаючи, що комп'ютерні гри зі сценами жорстокості підвищують рівень агресивності дітей і прищеплюють їм асоціальні моделі поведінки, дослідники залишають осторонь питання про роль комп'ютерних ігор у процесі політичної соціалізації дитини і підлітка. Між тим можливості комп'ютерних ігор з впровадження у свідомість політичних стереотипів настільки ж великі, як і можливості впровадження стереотипів поведінкових. Експерти думають, що незабаром нове покоління ігрових комунікацій стане звичайним інструментом для політичних кампаній [15]. Зрозуміло, йдеться не про всі комп'ютерні гри, а про ті, у які подібні можливості були закладені їхніми творцями.

Однак не варто зводити аудиторію комп'ютерних ігор до підлітків: трансляція ідей в ігровій формі працює й у світі дорослих. Автор гри для партії "Камбіємос" доктор Фреска розглядає ідеальну гру як невелику лабораторію, де можна грати з надіями, страхами і очікуваннями: "Діти дізнаються багато чого про світ за допомогою гри. Не бачу причин у тім, щоб ми, доросліючи, переставали це робити" [14].

Підсумовуючи вищевикладене, виділимо особливості комп'ютерних ігор – як спільні з іншими довгостроковими інформаційними продуктами, задіяними в процесі стереотипізації, так і відмінні.

1. Проникнення у глибші шари психіки.

Важлива відмінність від інших інформаційних продуктів полягає в тому, що у випадку комп'ютерних ігор споживач – гравець – не обмежується пасивним споживанням інформації: внаслідок самої природи цього явища запускається психологічний механізм співучасті. Неминуче отождення глядача/читача з героєм фільму/книги в комп'ютерній грі набуває активного характеру. "Фільми роблять людину спостерігачем, а комп'ютерні гри – свого роду учасником жорстоких дій. Фільм триває пару годин, а в комп'ютерну гру можна грати нескінченно" [19].

2. Широке охоплення аудиторії, насамперед дитячої і підліткової, що веде до засвоєння стереотипів у ранньому віці (а також охоплення тих сегментів, що не цікавляться політикою).

3. Тривалість впливу: гра може тривати довго, і гравець грає годинами, а іноді і цілодобово.

4. Нав'язування поведінкових стереотипів – наприклад, вирішення конфлікту силовим шляхом. "Комп'ютерна індустрія цілком може виховати покоління легкозбудливих і замкнених зомбі, що не знають інших способів спілкування, крім ігор і віртуальних контактів. У їхню свідомість вбиті стереотипи зі сценаріїв комп'ютерних ігор, їм мало знайомі емоції і почуття співпереживання" [19].

5. Тісний зв'язок з іншими інформаційними продуктами – кінофільмами, які створюють за мотивами комп'ютерних ігор (напр., "Лара Крофт"), романами (напр, гра "Red Storm" створена на основі однойменного роману ("Червоний Шторм") відомого письменника Тома Кленсі [11].

У комп'ютерних іграх межа умовності неприпустимо пересунута у бік реалізму, що знову повертає нас до проблеми віртуальної реальності. Їхнє місце і роль у сучасному суспільстві неможливо зрозуміти поза Грою як частиною дискурсу постмодерну, для котрого гра – одна з провідних дій і способів освоєння світу (існує погляд, що і сама "масова комунікація – без сумніву, найбільша гра епохи постмодерну [19]). Але існує й інший аспект проблеми: у світі постмодерну не лише комунікація чи політика можуть перетворитися на гру, але й гра може стати сенсом життя. Якщо стосовно дітей така ситуація є природною, то стосовно дорослої людини надмірне захоплення грою, перетворення гри на мету існування виглядає якщо не патологією, то явною інфантильністю (або інфантильністю, що межує з патологією). Ця інфантильність може бути частиною індивідуальності, а може і являти собою наслідки певного впливу соціуму на особу: штучна інфантилізація, тобто редукція свідомості дорослих людей до рівня підлітка з його максималізмом, чорно-білою картиною світу, підвищеною емоційністю може бути різновидом політичної маніпуляції масами.

Бодрійяр, обґрунтовуючи концепцію змішання в нашому світі реального й уявного, писав: "вона (гра – О.Ш.), безумовно, серйозніша за життя – це ясно видно з того парадоксального факту, що саме життя може зробитися в ній ставкою" [1, с. 233]. Повідомлення, що час від часу з'являються у ЗМІ, – про смерті, причиною яких стала пристрасть до комп'ютерних ігор (напр.: [5]), є вичерпним підтвердженням цієї тези.

1. Бодрійяр Ж. Соблазн. – М.: Ad Marginem, 2000. – 320 с. 2. В США появилась компьютерная игра "Этническая чистка" // 2. <http://palm.newsru.com/world/21Mar2002/games.html> (11.02.2008). 3. Галкин Д. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования // Междисциплинарный электронный журнал "Гуманитарная информатика". – Выпуск 4. – 2007;

<http://huminf.tsu.ru/e-journal/magazine/4/gal2.htm>. 4. Иванов Д. Виртуализация общества. – СПб.: Петербургское востоковедение, 2000. – 96 с. 5. 12-летний игрок умер от инсульта // Российская электронная газета. – 20 июня 2005 г., <http://www.dni.ru/news/incidents/2005/6/20/65091.html> (11.02.2008). 6. Кафай Э. Игра и технология. Изменение реалий, новый потенциал // Игра со всех сторон. – М.: Прагматика культуры, 2003. – 148 с. 7. Китай запретил британскую компьютерную игру по политическим мотивам // <http://news.proext.com/other/15540.html> (11.02.2008). 8. Кленова Н.В. Кто правит бал в мире компьютерных игр // Игра и праздник: современные проблемы. Доклады, тезисы, материалы городской научно-практической конференции. / С.В. Григорьев, А.С. Фролов. – М.: МГДД(Ю)Т, 2003. – 190 с. – С.66–69. 9. Коныгина Н. "Интерес к нам – только в круглые даты // Известия. – 25 февраля 2005 г. 10. Компьютерные игры – теперь тоже ненадежный "бренд" // <http://www.advertology.ru/article8545.html> (11.02.2008). 11. Манья видеоигр // http://www.amecom.ru/computers/computer_games/a/addgdj.html (11.02.2008). 12. Мартинів І. Убити галичанина // Львівська газета. – 12 липня 2005 року, № 120 (686). 13. Опальный казахстанский оппозиционер стал героем компьютерной игры // ИА "Фергана.Ру", <http://news.ferghana.ru/detail.php?id=36720971601127> (14.08.2002). 14. Платов Антон. Политические войны в киберпространстве // Компьютерная газета. <http://msk.nestor.minsk.by/kg/2005/20/kg52001.html> (11.02.2008). 15. Политика идет в компьютерные игры // <http://12-04.mysob.ru/news/comp/15055.html> (11.02.2008). 16. Появилась компьютерная игра на тему палестинской интифады // <http://www.newsru.com/world/03jun2002/game.html> (11.02.2008). 17. Потапов М.. Кровавые игры только для взрослых: <http://gamer.itc.ua/?a=article&id=8897> (11.02.2008). 18. Провензо Ю. Электронно опосредованные игровые ландшафты // Игра со всех сторон. – М.: Прагматика культуры, 2003. – 148 с. 19. Соболевская О. Виртуальная жизнь российских подростков // <http://www.rian.ru/analytics/20050203/17053835.html> (11.02.2008). 20. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. – М.: АСТ, 2004. – 539 с. 21. Baillie-de Byl, P. Programming Believable Characters For Computer Games (Game Development Series) (Paperback), Charles River Media; 1 edition (May 20, 2004). 22. Kent, Steven L. The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World (Paperback) Three Rivers Press; 1st edition (October 2, 2001).

УДК 658.011

О. Ярош

Волинський державний університет імені Лесі Українки

ПУБЛІЧНІ КОНСУЛЬТАЦІЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ ГРОМАДСЬКОГО ЛОБІЮВАННЯ: ВОЛИНСЬКИЙ РЕГІОН

©. Ярош О., 2008

Народ впливає на владу, чітко формулюючи їй свої вимоги, влада враховує інтереси і побажання народу. На жаль, ця теза ще не стала українською реальністю. Однією із основних загроз ігнорування державною владою громадської думки залишається величезна і поки що неподоланна проблема – корумпованість. Корупція і публічність влади – дві взаємозалежні категорії. Чим вищий рівень корупції, тим менша публічність влади, і навпаки.

Public consultations with public before making state decisions must be obligatory procedure. The citizens of democratic country influence on making state decisions periodically and constantly. The order of lead through of public consultations foresees two basic forms: direct and mediated. For the increase of influence of public it is necessary for development of local policy perfection of normative documents which touch public consultations with society. It is needed to go into a detail the activity public advices.

Для кожної людини необхідна щоденна демократія, якою вона вміє і може користатися повсякчас. Величні слова “демократія”, “місцеве самоврядування” нічого не значать для більшості громадян, якщо вони не усвідомлять, які переваги вони надають для щоденного життя, якими засобами та інструментами можна скористатися, щоб вплинути на владу, домогтися прийнятного рішення тощо.