

Михаил Диунов

Виртуальная

политология



Как любой объект интеллектуального производства электронная игра является культурным продуктом, связанным с создавшей его средой. В игре находит отражение как цивилизационная принадлежность авторов, так и идеологические установки, господствующие в их стране. Любой может отличить японскую компьютерную игру от игры американской, а американскую от немецкой.

Имеют свои особенности и русские игры, хотя пока и слабо выраженные. Так что, большевики, говорившие о партийности литературы, не были столь далеки от истины, разумеется, если, конечно, не подходить к рассмотрению этого вопроса слишком буквально. Это особенно четко проявляется сейчас в кинематографе блокбастеров, которые несут своему зрителю столь ясно выраженные и даже специально очищенные и упрощенные для восприятия идеи, что это замечает все большее число людей — Голливуд выполняет масштабную задачу утверждения торжества американского взгляда на мир. В этом же направлении трудится и большая часть индустрии электронных развлечений.

Компьютерные игры представляют собой принципиально новый тип информационно-развлекательного продукта — синкретический. Он включает в себя текст, музыку и кинематограф, а главное, все чаще, — интерактивный сюжет, который создает сам игрок, чего до сих пор не могли дать традиционные средства развлечения. Это позволяет достигать комплексного эффекта, когда воздействие отдельных составляющих игры, существенно возрастает. То, что раньше приходилось домысливать читателю / слушателю / зрителю теперь предстает перед ним зримо и эффектно, да еще и позволяет игроку взаимодействовать с игровым миром.

Электронные игры начинают оказывать все большее, и, при этом, неявное влияние на общество, начиная с той его части, которая наиболее восприимчива к такому воздействию — детей и молодежи.

Дети первой половины XX века имели основным развлекательным средством художественную литературу. Во второй половине XX века уделяли уже больше внимания кино и видео, чем книгам, отдаляясь тем самым от консервативной интеллектуальной среды письменного текста в сторону модернистской среды видеообраза.

Сейчас процесс пошел дальше — поколение 80-х и 90-х, воспитанное на компьютерных играх, не только воспринимает игру как повседневное и обычное развлечение такого же, если не большего по распространению порядка, как книга или фильм. Это поколение за счет постоянной игры и активного развития информационных сетей все более ориентируется на виртуальность, виртуальной становится не только игра, но и сама жизнь, а игра как ей и положено становится своеобразным учебником виртуальной жизни.

Эти люди живут в ситуации, где параллельно миру реальному есть «мир иной» со своими законами, своим «магическим» подходом к решению проблем. «Виртуальное поколение» за счет активного воздействия, в том числе и игровой среды, обладает архаическим сознанием и мировосприятием. «Волшебное» действие save \ load отменило реальность, позволяя решить любую проблему, если не с первой попытки, то со второй или третьей. Вместо коммуникации оптимальным способом решения проблем между людьми стало насилие, так как электронные игры именно его предлагают в качестве, как минимум, оптимального варианта действий по сюжету, а зачастую — как единственно возможный выбор. Эти люди виртуальности привыкли к определенной шаблонности в поиске решения. Мышление их построено на простейших алгоритмах: попробовал, не получилось, перезагрузился — вот решение абсолютно любой задачи. Электронные игры создают у пользователя ощущение собственной непогрешимости и абсолютной правоты.

Помимо влияния игр на сознание людей происходит и влияние на их идеологию. 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, подразумевается права челове-

ка относящегося к западной цивилизации, то есть, — исключительно «своих».

В последней версии популярнейшей стратегии «Цивилизация», играли в которую десятки миллионов, почти невозможно победить, используя иную форму устройства общества кроме демократии, а религиозная свобода и парламентаризм несут немалые бонусы для цивилизации. При этом в последней, четвертой части этой игры очень велика роль ООН, которая в отличие от своего реального прототипа может диктовать всем странам мира условия того, как им жить. Для примера: компьютер очень любит навязывать игроку принятое в ООН правило о тотальном переходе на «экологическое хозяйство», которое, как и в реальном мире, доступно только промышленно развитым, богатым странам, а у отстающих стран вызывает бюджетный дефицит и коллапс экономики. Так игрок получает первые уроки современной международной политики. Возможно, они ему пригодятся в будущем, а возможно он просто будет более спокойно воспринимать после этого очередные «гуманитарные акции», направленные не только против «тоталитарных государств», но и против «экологических преступников».

Даже в ролевых играх, происходящих в фэнтези мирах, устройство общества зачастую основывается на представлениях современных людей западной цивилизации. Вы не встретите там исторически корректного феодализма и средневековья. Ведь это не поймут игроки, да и это очень неpolitкорректно. Поэтому мы наблюдаем в компьютерных играх постоянное повторение того, как в мире фэнтези живут современные американцы и сражаются там за торжество свободы и демократии. Ну а если

в борьбе за это придется вырезать каких нибудь консерваторов, то, что же делать, — прогресс неизбежен...

Но и это не все, — последние тенденции политкорректности приходят и в мир фэнтэзийных компьютерных игр. Теперь зачастую союзниками человека оказываются не другие люди, а разнообразные нелюди — различные негуманоидные расы, мутанты и чуть ли не ожившие мертвецы. В этой прекрасной компании игрок будет уничтожать других людей. Пусть даже и на экране компьютера. Тем самым навсегда закрепляя нарушенные психологические стереотипы о том, что человек в любом случае будет лучшим союзником другому человеку, чем разумное насекомое или говорящая жаба.

Во множестве игр уже было обыграно противостояние «свободного мира» и абсолютного зла в виде «международного терроризма». Например, в сериале стратегий Command & Conquer. В другой серии стратегий — Red Alert, нашли свое выражение комплексы западного общества, нажитые в годы противостояния коммунистической угрозе со стороны СССР. 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 обрушится на миролюбивую Америку.

Очень ярким примером прямой и нескрываемой идеологичности — игра America`s Army: Rise of a Soldier, которая была выпущена по заказу американской армии и представляет собой «стрелялку» с очень неплохой графикой, распространяемую абсолютно бесплатно и рассказывающую о боевых действиях современной аме-

риканской армии. Цель этой игры понятна — пропаганда службы в армии США для будущих добровольцев.

Очень старая, но феноменально популярная игра Master of Orion I, I предлагающая игроку на выбор несколько форм политического устройства: демократия, диктатура, феодализм и общество улья. Естественно, наиболее привлекательно выглядит именно демократия: она дает бонусы в науке, торговле и имеет ограничение только на эффективность шпионов и контрразведки. Это отражает заложенную авторами игры программу, вбивающую в голову игрокам мысль, что только демократия способствует развитию науки и торговли, а ограничения наших бойцов невидимого фронта происходят оттого, что демократическое общество поощряет личную свободу и чуждо тоталитарному контролю, ну и, само собой, демократическое государство не может устроить геноцид населения завоеванной планеты. При этом диктатура показана как форма правления, единственным плюсом которой является развитый шпионаж и отсутствие ограничений на уничтожение жителей планет. Вроде бы совсем немного сделано, а определенные стереотипы уже заложены в сознание игрока, и, скорее всего, там и останутся. Потому что не воспринимаются как пропаганда, а усваиваются естественно, в ходе занимательного игрового процесса.

Совсем недавно вышла долгожданная миллионами игроков по всему миру третья часть знаменитой стратегии Command & Conquer. В ней тоже заложена очень интересная для рассмотрения идеология.

Действие игры происходит в недалеком, около 50 лет, будущем. Ведется война за уникальный источник неограниченной энергии минерал тибериум, занесенный на

землю из космоса, между частями международной организации GDI и братством террористов NOD. В GDI легко угадываются Соединенные Штаты, охватившие своей властью весь Западный мир. NOD же гораздо интереснее. Несмотря на то, что братство NOD представляет собой международных террористов, в нем вы не найдете фанатичных мусульман. Лидеры и солдаты NOD европейцы, игра постоянно намекает на Восточно-Европейское и даже славянское происхождение террористов, их главные базы находятся на территории бывшей Югославии, а герои носят искаженные имена славян из голливудских боевиков. При этом в третьей части игры братство NOD получает еще более неприглядные для обывателя черты. Выясняется, что только верхушка братства сохранила человеческие черты, а исполнители приказов уже давно мутировали под воздействием энергии тибериума. Мир в новой игре поделен на неравные части: на меньшей сохранилась естественная экологическая система, — конечно же, это территория США, — на большей части Земли жизнь подверглась тибериумному изменению или совсем погибла, — это страны третьего мира. Таким будет мир будущего, — говорит игроку Command & Conquer и вполне возможно, что игрок уже будет готов принять необходимые решения, когда станет лет на 15-20 старше. Ведь то, что запомнилось как яркая игра в детстве или юношестве, может стать основой для формирования поведения в зрелом возрасте.

Иногда разработчики игр попадают в настоящие политические скандалы. Например фирма Paradox, разработчик глобальной военно-исторической стратегии Hearts of Iron, посвященной эпохе Второй Мировой войны, столкнулась с серьезными проблемами в Китае. Для большей «исторической достоверности» создатели игры

разделили Китай 1936 года на несколько государств (страну тогда и в самом деле контролировали различные военные клики), а заодно сделали независимыми Тибет и Синцзян-Уйгурский край, а Тайвань записали как часть Японии. Китай, относящийся к территориальному вопросу очень болезненно, заявил официальный протест и запретил продажу игры на своей территории.

Но у нарисованной картинки есть и другая сторона — в России все еще делают неполиткорректные игры, которые с ужасом были бы восприняты западной публикой.

Так, старший оперуполномоченный Гоблин, культовый персонаж русского Интернета, стал автором игры «Санитары подземелий», сделанной по сюжету его книги. В этой игре многое бы шокировало западного обывателя. Это — и планета-тюрьма, на которой заключенные разных рас живут в условиях расовой сегрегации, причем ни белая, ни желтая раса не считают негров за людей, и «Четвертый космический Рейх», созданный расселившись по Галактике немцами, и многое другое. Помимо России, есть и малобюджетные, так называемые инди-игры, выпускаемые командами единомышленников по всему миру. Разумеется, все большее число российских разработчиков игр готовит свои проекты с учетом продаж за рубежом, — в результате из них исчезает национальный колорит, сменяясь единым прилизанным интернациональным стилем и уж точно в таких играх никогда не будет ничего, что шло бы вразрез с политикой мирового лидера — США.

Все большую популярность, особенно среди разработчиков и пользователей стратегических игр, приобретает принцип Open source. Пользователю вполне под силу разобраться в настройках игры и изменить те или

иные исторические события, характеристики отрядов, характер местности, условия победы и так далее... до такой степени, что порой от прежней игры остается только схема исполнения команд. Это позволяет, конечно, создавать игровые «миры» по своему вкусу, менее политкорректные, более исторически достоверные, раскрывающие различные исторические альтернативы. В этом случае можно попробовать управлять в России, победившей Турцию и освободившей Царьград, или в той, где не произошло Февральской и Октябрьской революций. Среди изготовленных по этой технологии «модов» встречаются порой настоящие шедевры, особенно много модов существует для исторических стратегий уже упомянутой компании Paradox: «Европы», «Виктории» и «Железных сердец» (в русском издании — «День Победы»), но такие модификации игр остаются уделом тысяч интернет-пользователей, а миллионы покупателей лицензионных и нелегальных дисков вынуждены пользоваться тем, что им навязывают официальные производители.

Бесспорно, — есть в мире независимые разработчики и просто небольшие некоммерческие команды, делающие игры не так, как указывает им могущественный издатель (аналог киноконцернов в производстве фильмов). Они используют совсем другие идеологические установки, далекие от общепринятых и политкорректных стандартов и предлагают игры, где Конфедерация южан побеждает армии северян в Гражданской войне США, «стрелялки», где бойцы белого сопротивления могут расстреливать бунтующих на улицах городов негров, евреев и мексиканцев. Существуют игры, в положительном свете показывающие Ку-клукс-клан и Третий Рейх, но это только слабое противодействие маргинальных элементов

общества диктату уже заданных стандартов, отступить от которых, если хочешь заработать, не допускается.