

Nauka.me

5
2018

nauka.me. 2013-2019

ISSN 2413-2888

URL - <http://nauka.me>

All right reserved

5 Volume . 2018

Digital games and new media: opportunities for russian policy

K. Sadov

MSU

Russian Federation, Lenin hills, h. 1

Abstract

The phenomenon of "new media" is significant for politics. Despite the fact that in 2015 there was no defining status for the media information agenda of the Internet, the formation of network political identities is already underway - thanks to new methods of communication in modern society. It is likely that with the further digitalization and algorithmization of the public environment, these tools will have more and more influence on the political behavior of citizens inside and outside a certain polity.

Keywords list (en): Digital games, new media, opportunities for russian policy

Date of publication: 02.02.2019

Citation link:

Sadov K. Digital games and new media: opportunities for russian policy // nauka.me. 2018. 5 [Electronic resource]. Access for registered users. URL: <https://nauka.me/s241328880000193-6-1/> (circulation date: 13.11.2019).

¹ Феномен «новых медиа» значим для политики. Несмотря на то, что в том 2015 году определяющего статуса для информационной повестки СМИ Интернета не имели¹, уже происходят процессы формирования сетевых политических идентичностей – благодаря новым методам коммуникации в современном обществе². Вероятно, что с дальнейшей цифровизацией и алгоритмизацией общественного окружения данные инструменты будут оказывать всё больше влияния на политическое поведение граждан внутри и за пределами определенной политики. К коммуникационным площадкам современные исследователи относят

видеохостинги, социальные сети, мессенджеры, блоги, элементы электронного правительства, цифровые игры и иные формы коммуникаций в сети Интернет. Эти информационные арены не только являются площадкой для дискурса, но и выступают поводом для него. Они способны создавать определенный контекст, который фреймит сознание человека – наполняет его конкретными когнитивными ярлыками, в дальнейшем определяющими модели политического поведения. Такие смысловые пространства можно назвать цифровыми паноптикумами, воспроизводящими заложенные в них ценности. Важность новых медиа и работу с ними в современной российской политике можно показать на примере цифровых игр, с одной стороны обладающих особыми возможностями переноса фреймов с помощью киберсимулякров, с другой – становящихся достаточно серьезной сферой развлечений и досуга для общества. Развивающиеся «Game Studies» напрямую указывают на политический характер передаваемого в некоторых цифровых играх месседжа, который может быть обращен как к философским вопросам первооснов политических систем (например, игра BioShock, критикующая идеи либертарианства и рыночного капитализма), так и направлен на формирование конкретных образов. Цифровая игра является удобной площадкой для киберсимулякров: её главной целью являются развлечения, поэтому содержащийся в ней месседж в большинстве случаев не проходит через критику пользователей, как это происходит на иных коммуникационных аренах, которые носят частично либо полностью информационный характер и подвергаются проверке в достоверности данных.

К политике создания образов относится разработанный при поддержке Министерства обороны США игровой индустрией онлайн-шутер «America's Army», который создает позитивный образ американского солдата, сражающегося за идеалы либеральной демократии во всем мире. Интересно, что в ответ на появление этой игры движение Хезболла санкционировало создание игры «Special Forces», в которой также формировался привлекательный для аудитории образ палестинцев – борцов за свободу и независимость своей земли³. В рамках политического процесса в РФ можно выделить следующее. В информационной повестке заметны сообщения 2010 года о разработке проектов поддержки российской игровой индустрии рабочими группами при Комиссии по модернизации и технологическому развитию экономики России. В то же время ряд министерств и президент заявляют о потребности в новом инструменте влияния, улучшающем имидж страны. Одновременно комитет Государственной Думы по делам молодежи выдвигает законопроект «О государственной поддержке индустрии интерактивных технологий, компьютерных и видеоигр в РФ»⁴. Однако проекты не были реализованы. В дальнейшем политические инвективы власти нивелировались из данного сектора общественных обсуждений. Из вышесказанного следует, что единой последовательной политики в области цифровых игр у российского государства не сформировано, и это чревато последствиями. По результатам исследований Б. Валериано и Ф. Хэйбела шутеров в жанре от первого лица, созданных в период с 2001 по 2013 годы, в большинстве случаев именно Россия и её граждане выступают в роли главного антагониста⁵. Создается определенная социальная сборка с конкретным ценностным содержанием – игровой киберсимулякр – который транслируется как вне российского государства, так и внутри него. В современной коммуникативной практике запреты как инструмент управления информацией не имеют смысла. Вместо методов принуждения пользователям следует предлагать альтернативу, свои продукты мягкой силы, благодаря которым можно оказывать влияния на современную информационную и политическую повестку.

1. *Бараиш Р. Э.* Информационные и коммуникационные факторы самоорганизации россиян // *Власть*. 2015. №11. с. 101-109
 2. *Федорченко С.Н.* Политические идентичности в социальных сетях интернета. *Вестник Пермского университета*. 2017. №2. с. 29-46.
 3. 5 Best Video Games (Used as Propaganda by Governments). Houston Press. [Электронный ресурс]. Режим доступа: >>>> Дата обращения: 27.10.2018
 4. Государство должно финансировать создание компьютерных игр. *CNews*. [Электронный ресурс] Режим доступа: >>>> Дата обращения: 11.11.2018
 5. *B. Valeriano, P. Habel.* Who Are the Enemies? The Visual Framing of Enemies in Digital Games. *International Studies Review*, Volume 18, Issue 3, 1 September 2016, pp. 462–486
-

References:

1. Арляпова Е.С. Ислам как источник легитимации и консолидации власти в Чеченской республике // *Политическая наука*. 2013. № 2. С. 177-192.
2. Государственность – национальная идея Беларуси. М.: Книжный мир, 2016. 384 с.
3. Гуськова Е.Ю. История югославского кризиса (1990-2000). М.: Русское право, 2001. 720 с. ©
4. Лейпхарт А. Демократия в многосоставных обществах. Сравнительное исследование. М.: Аспект-пресс, 1997. 287 с. ©
5. Мельвиль А.Ю., Ильин М.В. Как измерять и сравнивать уровни демократического развития в разных странах? / А. Ю. Мельвиль, М. В. Ильин, Е.Ю. Мелешкина, М.Г. Миронюк, Ю.А. Полунин, И.Н. Тимофеев, О.Г. Харитоновна, Я.И. Ваславский. По материалам исследовательского проекта «Политический атлас современности». - М.: МГИМО – Университет, 2008. 135 с. ©
6. Мир в XXI веке: прогноз развития международной обстановки по странам и регионам: монография / Под ред. М.В. Александрова, О.Е. Родионова. М. : МГИМО-Университет, 2018. 768 с.
7. Никифоров К.В. Между Кремлем и Республикой Сербской. М.: Ин-т славяноведения РАН, 1999. 262 с. ©
8. Пономарева Е.Г. Босния и Герцеговина: государство без государственности // *Вестник МГИМО-Университета*. 2011. № 1 (16). С. 64-76.
9. Пономарева Е.Г. Босния и Герцеговина: государство-фантом // *Свободная мысль*. – 2009. – № 1 (1596). – С. 69-84.
10. Нишић С. Стратегија Срба. Београд: Никола Пашић, 1995. 169 с.

Цифровые игры и новые медиа: возможности для российской политики

Садов К. С.

МГУ имени М. В. Ломоносова

Российская Федерация, Ленинские горы, д. 1

Аннотация

Феномен «новых медиа» значим для политики. Несмотря на то, что в том 2015 году определяющего статуса для информационной повестки СМИ Интернета не имели, уже происходят процессы формирования сетевых политических идентичностей – благодаря новым методам коммуникации в современном обществе. Вероятно, что с дальнейшей цифровизацией и алгоритмизацией общественного окружения данные инструменты будут оказывать всё больше влияния на политическое поведение граждан внутри и за пределами определенной политики.

Ключевые слова: Цифровые игры, новые медиа, возможности для российской политики

Дата публикации: 02.02.2019

Ссылка для цитирования:

Садов К. С. Цифровые игры и новые медиа: возможности для российской политики // наука.ме. 2018. 5 выпуск 2018 [Электронный ресурс]. Доступ для зарегистрированных пользователей. URL: <https://nauka.me/s241328880000193-6-1/> (дата обращения: 13.11.2019).