

Секция «Актуальные проблемы национальной безопасности: взгляд молодежи»

Угрозы национальной безопасности РФ в контексте видеоигр

Научный руководитель – Белов Сергей Игоревич

Горобец Владимир Владимирович

Студент (магистр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет
политологии, Кафедра российской политики, Москва, Россия

E-mail: vladimir.gorobets.01@mail.ru

Информационная безопасность, защита исторической памяти и российского общества от деструктивного информационно-психологического воздействия - одни из основных приоритетов проводимой в Российской Федерации политики. Данный тезис подтверждается рядом нормативных актов: Конституцией РФ [6], Стратегией национальной безопасности РФ [10] и др. [8] [9] [10] [11]. В условиях трансформации современного миропорядка Россия оказалась главным объектом различных информационных атак. Для их проведения западные страны активно используют любые доступные инструменты, в том числе - видеоигры. Стоит отметить, что использование видеоигр зарубежными странами в качестве эффективного инструмента информационного воздействия началось более 10 лет назад.

Основная цель исследования - проанализировать различные зарубежные игры и выявить потенциальные угрозы для национальной безопасности РФ. Актуальность темы доклада обусловлена высокой популярностью видеоигр, приглашением к разработке видеоигр политических, военных и исторических консультантов и активной поддержкой игровой индустрии многими государствами (в т. ч. и Россией).

Основные преимущества видеоигр заключаются в активизации сильного эмоционального фона посредством качественного изображения, музыкального и звукового сопровождения, единой сюжетной линии. Благодаря вызванным эмоциям у игрока отключается фильтр критического восприятия показанных в игре событий. За счет этого человек может легко воспринимать те смыслы, ценности, сюжеты и образы, демонстрируемые в игре, и перенимать их, считая своими собственными. Эксперт в области изучения видеоигр и нового научного направления «game studies» А. С. Ветушинский выделил термин «геймификация», обозначающий «методологию по использованию метаигровых элементов и механик с целью корректировки человеческого поведения за счет создания благоприятного эмоционального фона» [2]. Фактически, автор прямым текстом говорит о том, что видеоигры способны влиять на поведение человека и его взгляды.

Игровая индустрия наиболее развита на Западе, и это является серьезной проблемой для России. Фактически, именно западные страны путем внедрения определенных смысловых конструкций и образов формируют негативные представления о России, российском прошлом и российских властях.

Таким образом, видеоигры могут закладывать в сознании деструктивные для российского общества ценности, формировать протестные настроения, воссоздавать и продвигать иные взгляды на прошлое, постепенно искажать или стирать память о нем.

В данный момент угроза национальной безопасности РФ через видеоигры существует в трех основных направлениях: искажение памяти о прошлом России, негативизация имиджа современной России и распространение терроризма.

Проблема искажения памяти наблюдается не только в конкретных действиях отдельных стран (Снос памятников воинам-освободителям в Европе), но и в исторических сюжетах, показанных в зарубежных видеоиграх. Часто, игры наполнены различными мифами о Великой Отечественной войне. Например, сцены, когда солдаты Красной армии в годы

Великой Отечественной войны бегут в атаку без оружия и вынуждены погибать под пулями или нацистов, или советских заградительных отрядов («Call of Duty», «Company of Heroes» и др.) [1]. Помимо этого, периодически Советский Союз вовсе не упоминается в видеоиграх про Вторую мировую, словно Красная армия не принимала участие в войне (Call of Duty: WW2).

Более того, иногда в видеоиграх происходит отождествление нацистской Германии и Советского Союза («Command & Conquer: Red Alert»), что крайне недопустимо. Ряд европейских политиков уже предпринимают попытки уравнивания ответственности за разрушения в годы Второй мировой войны между СССР и нацистской Германией. Такая позиция готовит всю европейскую общественность к тому, что Россия как правопродолжатель СССР должна выплатит репарации и пересмотреть некоторые территориальные границы РФ. Например, Президент Польши Анджей Дуда предложил потребовать от России репарации за «советскую агрессию» [7], а польский генерал Вальдемар Склишчак заявил, что Варшаве следует поднять вопрос о возвращении Калининграда [4].

Так как видеоигры формируют представления у общественности, которая в свою очередь оказывает влияние на власть и на принимаемые внешнеполитические решения, то, следовательно, если в коллективное сознание российских граждан войдет идея «уравнивания» нацистской Германии и СССР, то это может привести к серьезным внутри- и внешнеполитическим изменениям, а также к деструктивным процессам по отношению к исторической памяти всего российского народа, что создаст угрозу национальной безопасности РФ.

Еще одна проблема - негативизация имиджа современной России и попытка формирования протестных настроений внутри страны. Так, в трилогии «Call of Duty: Modern Warfare» основные антагонисты - террористы из России, которым противостоят американские спецслужбы. Во второй части игры был уровень с расстрелом мирных граждан московского аэропорта, который назывался «Ни слова по-русски». Безусловно, таким образом российские спецслужбы дискредитируются в глазах граждан, так как в игре демонстрируется их мнимая слабость.

Такой случай не единственный. Дмитрий Глуховский - создатель Вселенной Метро в интервью английскому изданию «The Sun» сказал, что надеется при помощи игры Metro: Exodus достучаться до умов российской молодежи, и это будет способствовать свержению коррумпированного режима Владимира Путина и установленного им «banana republic regime» [1]. Писатель прямо заявляет о том, что попытается создать угрозу национальной безопасности России путем разработки видеоигры.

Благодаря скрытым каналам коммуникации на некоторых игровых платформах с помощью видеоигр развивается еще одна проблема - терроризм. Террористы анонимно и без постороннего наблюдения могут общаться через чаты многопользовательских компьютерных игр от небольших студий, которые не обладают должными финансовыми ресурсами и техникой для сохранения всех переписок в игре. Более того, по заявлению директора ФСБ Александра Бортникова «террористы вербуют молодежь через создаваемые клоны компьютерных игр» [5]. Данная тема практически не освещается в СМИ, поэтому это колоссальная угроза для молодежи и всей национальной безопасности РФ. Другие страны уже столкнулись с подобной проблематикой. Так, в Мексике «преступники вербуют детей через видеоигры» [3].

Таким образом, стоит отметить, что периодически в поле массовой культуры попадают видеоигры, которые могут являться потенциальной угрозой для национальной безопасности РФ в разных аспектах. Такой нестандартный, но мощный инструмент нельзя недооценивать. В условиях СВО ожидается, что новая волна видеоигр с негативным образом России как агрессора появится в мировом игровом сообществе после 2023 года. Это при-

ведет к новым вызовам, с которыми придется бороться действующим властям РФ, если заранее не предпринять определенных мер.

Источники и литература

- 1) Белов С.И. Образ российской политической элиты и власти в видеоигре «Metro Exodus» // Территория новых возможностей. Вестник Владивостокского государственного университета экономики и сервиса. – 2020. – Т. 12, № 4. – С. 58–65.
- 2) Ветушинский А.С. Больше, чем просто средство: новый подход к пониманию геймификации // Социология власти. Том 32, №3, 2020, с. 14-32.
- 3) В Мексике преступники вербуют детей через видеоигры. – URL: <https://ria.ru/20211020/videoigry-1755497342.html> (дата обращения 20.09.2022).
- 4) В Польше озвучили претензии на Калининград. – URL: <https://ria.ru/20220325/kaliningrad-1780183471.html> (дата обращения 20.09.2022).
- 5) В ФСБ заявили, что террористы создают клоны компьютерных игр с имитацией терактов. – URL: https://www.gazeta.ru/tech/news/2021/06/23/n_16144208.shtml (дата обращения 20.09.2022).
- 6) Конституция РФ. – URL: <http://kremlin.ru/acts/constitution> (дата обращения 20.09.2022).
- 7) Президент Польши поддержал идею потребовать репарации от России. – URL: <https://ria.ru/20220915/reparatsii-1816975762.html> (дата обращения 20.09.2022).
- 8) Указ Президента Российской Федерации от 05.12.2016 г. № 646 Об утверждении Доктрины информационной безопасности Российской Федерации. – URL: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/41460> (дата обращения 20.09.2022).
- 9) Указ Президента Российской Федерации от 30.11.2016 г. № 640 Об утверждении Концепции внешней политики Российской Федерации. – URL: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/41451> (дата обращения 20.09.2022).
- 10) Указ Президента Российской Федерации от 02.07.2021 г. № 400 О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации. – URL: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/47046> (дата обращения 20.09.2022).
- 11) УК РФ Статья 354.1. Реабилитация нацизма // "Уголовный кодекс Российской Федерации" от 13.06.1996 N 63-ФЗ (ред. от 25.03.2022) [Электронный ресурс]. URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_10699/be763c1b6a1402144cabfe17a0e2d602d4bb7598/ (дата обращения 20.09.2022).
- 12) Федеральный закон от 19 мая 1995 г. N 80-ФЗ "Об увековечении Победы советского народа в Великой Отечественной Войне 1941 - 1945 годов" [Электронный ресурс]. URL: <https://base.garant.ru/1518946/> (дата обращения 20.09.2022).