

Когда война – просто развлечение

Военные видеоигры влияют на осмысление войны, но не так, как мы ожидаем.

Вопрос о том, насколько сильно воздействуют видеоигры на осмысление настоящих войн и конфликтов, подбрасывает нам целый букет методологически трудно решаемых проблем. Прежде всего надо спросить, каким образом следует отделять воздействие военных видеоигр от результатов воздействия всех других общественных сил, информации и масс-медиа, которые тоже занимаются проблематикой войн в нашем сегодняшнем обществе.

Результаты исследований – главным образом из области психологии – позволяют сделать вывод о том, что такие медиа, как видеоигры, можно действительно обособить и измерить эффект их воздействия на игроков. В центре внимания этой так называемой активной медиапроекции находятся серии опытов, которые, помимо всего прочего, измеряют настрой и физические реакции игроков. Большая часть этих исследовательских работ дает понять, что видеоигры в самом деле притупляют у игроков чувства против насилия и делают их сторонниками войны.

Ученые не смогли обнаружить у игроков иное видение армии и войны, чем у неигроков.

Однако эту точку зрения не подтверждает недавно опубликованное исследование, в котором изучалось отношение немецких респондентов к армии и войне, одна часть из которых играла, а другая не играла в видеоигры. Ученые не смогли обнаружить другое видение армии и войны у тех, кто преимущественно и часто играл в военные игры. Мое собственное исследование также позволяет сделать вывод о том, что эти игроки сохраняют отличительную способность к критическому подходу и часто активно высказываются против публичного прославления войны.

Поэтому наряду с дискуссией о том, как игроки реагируют на

военные видеоигры, внимание следовало бы сосредоточить на фактическом их содержании. Этот вопрос – более сложный, чем можно было бы ожидать, но имеет решающее значение для исследования того, влияют ли игры на нашу интерпретацию конфликтов и войн.

Пережить войну?

Ключевой вопрос состоит в том, насколько глубокое «аутентичное переживание» войны предлагают игры. И Министерство обороны США, и китайские военные участвовали в разработке и производстве «аутентичных» видеоигр о войне для привлечения на военную службу. В американском случае проводилась подробная дискуссия относительно этики такого участия, причем громко озвучивалось сомнение, действительно ли прилично то, что государство финансирует направленные на несовершеннолетних игры, которые делают, так сказать, «пристойными» мерзости войны. В свою очередь военное ведомство США признало, что видеоигра на самом деле обращена к несовершеннолетним, но оправдалось тем, что она содействует развитию таких «позитивных ценностей», как этика и кодекс чести, которые лежат в основе армии.

Во многих играх приходится играть оружием, которое поразительно похоже на настоящее от реальных производителей.

Быть как можно более аутентичным – это преобладающий аспект многих коммерческих видеоигр в войну. При разработке таких популярных «стрелялок» (shooter), как сериалы типа Medal of Honor («Медаль за отвагу»), Battlefield («Поле сражения») и Call of Duty («Зов долга»), привлекаются бывшие или еще пребывающие на службе военные консультанты. Во многих из этих игр приходится играть оружием, которое поразительно похоже на настоящее от реальных производителей. Более того, большинство военных видеоигр до недавнего времени затрагивали истории «реальных конфликтов», события в играх разыгрывались в настоящем времени и направляли игрока выступать против враждебных противников из числа тех, которые были отнесены к «оси зла» экс-президентом США Джорджем Бушем.

С того времени многое изменилось. Картина военных действий в

игре Battlefield 1 (вышла на рынок в октябре 2016 года) находится в рамках Первой мировой войны, в то время как действие в появившихся с 2013 года играх сериала Call of Duty происходит в будущем. Такое смещение центра тяжести из настоящего в прошлое и будущее является, вероятно, знаком того, что разработчики видеоигр сталкиваются с реальными сложностями войны в сегодняшнее время полной неопределенности. Такие конфликты, как в Сирии, намного менее однозначны, чем внешне понятные конфликты во времена после 11 сентября 2001 года. Как можно сконструировать картину военных действий для видеоигры, если совершенно неясно, кто и что является «правильным» или «неправильным»?

На фоне такого отхода от современных войн аутентичность военных видеоигр тоже может вызвать основательное сомнение. Эти игры зачастую торжественно представляют ничем не осложненные конфликты, в которых солдаты принципиально представлены как герои, абсолютно незатронутые травмами войны. В военных видеоиграх отсутствуют такие явления, как посттравматические стрессовые расстройства (ПТСР). Достойным исключением является разработанная в 2012 году немецкой студией Yager Development игра Spec Ops: The Line («Спецназ: Рубеж»), которая ясно и отчетливо выносит на экран последствия войны для отдельно взятого солдата. В общем и целом, однако, аутентичность отображения виртуальных войн во многих из популярных военных шутеров довольно ограничена.

Передается ли возможность реалистического осмысления будущих войн?

На этот вопрос надо кратко и убедительно дать отрицательный ответ. Военные видеоигры отражают будущее чисто в хронологическом понимании, но едва ли учитывают познания об изменяющемся характере ведения войны.

С одной стороны, изображение войны в военных видеоиграх подтверждает так называемый эффект CNN, причем будущие войны представляются как «пиротехнические фестивали», на которых все чаще применяются высокотехнологичные вооружения типа дронов и экзоскостюмов в стиле «Железного человека» (Iron Man). Как сказал Майкл Шапиро (Michael Shapiro), война репрезентируется гражданам все чаще в виде борьбы между телеуправляемыми техническими средствами, причем реальности смерти и

кровопролитий отодвигаются далеко назад. Именно это отражается также во многих видеоигровых представлениях будущих войн.

В военных видеоиграх, которые соотносятся с будущим, можно найти много такого, что значительно отличается от реальности современных войн.

Тем не менее в военных видеоиграх, которые соотносятся с будущим, можно найти много такого, что значительно отличается от реальности современных войн. Мэри Кальдор (Mary Kaldor), утверждает, что состоялось важное преобразование векторной направленности: прочь от «старых войн», на которых солдаты сражались за свои государства, и вперед к «новым войнам» между негосударственными акторами. В «новых войнах» становится все более высоким число жертв среди гражданского населения. Между тем в отображении будущих войн в военных играх это полностью оставляется без внимания. Негосударственные акторы тоже отображаются сильно милитаризованными, а игрок по-прежнему получает роль бойца «регулярной армии», причем боевые действия, как правило, представляются так, будто они ведутся на основе военных разногласий между государствоподобными военными образованиями. Как уже было отмечено, разработчики игр страшатся того, чтобы показывать гражданские жертвы. В играх практически не всплывают события, как те, которые сейчас происходят в сирийском Алеппо, где гражданское население вынуждено жить в осадном положении и под угрозой масштабного насилия. Крайне важным исключением является игра *This War of Mine* (2014) («Эта моя война»), где игрок возглавляет группу гражданских лиц, которые борются за выживание в изнуренном войной городе.

Критика

Наряду с обеими позитивно охарактеризованными играми *This War of Mine* («Эта моя война») и *Spec Ops: The Line* («Спецназ: Рубеж») следует упомянуть другие важные примеры критических посылов в видеоиграх. По всей видимости, немного противоречивыми обнаруживаются намеки во многих распространенных играх на то, что непрозрачные промилитаристские силы в сердце правительства США являются, возможно, зачинщиками войны, чтобы обеспечить дальнейшую поддержку военных со стороны правительства. Имеются также некоторые важные «критические» военные видеоигры, например, сериал *Metal Gear Solid*, где развивается компьютерная игра, базирующаяся на элементах стелса с историями, в которых критикуется война.

Поэтому в целом следует констатировать, что за прошедшие годы в военных видеоиграх отобразилась сложность современных войн и конфликтов. Кроме того, они предлагают пространство для различных реакций на войну – от терпения через прославление до критики – что в конце концов и есть реакцией граждан на «настоящую войну». Отсюда позволительно сделать вывод о стирании граней между реальным и виртуальным – об обращении к медийно созданному представлению войны. Война и представление о ней в обществе существенно изменились за прошедшие 20 лет, причем видеоигры внесли в это огромный вклад.



Ник Робинсон
Лидс

Ник Робинсон (Nick Robinson) в качестве экстраординарного профессора в университете в г. Лидсе преподает политологию и исследование компьютерных игр. В его научные интересы входит милитаризация социальных масс-медиа и политическое измерение компьютерных игр. При этом он особенно фокусирует свое внимание на военных играх. Его работы опубликованы во многих журналах, в частности, в *Critical Studies on Security*, *Perspectives on Politics* и *Political Studies*.

