

Список использованных источников

1. Таратута, Е.Е. Философия виртуальной реальности. – СПб.: СПбГУ, – 2007. – 147 с.
2. Ладов, В.А. ВР-философия (философские проблемы виртуальной реальности). Томск, 2004.
3. Лопсан, А. В. Социально-философский анализ виртуальной реальности [Электронный ресурс]: выпускная квалификационная работа бакалавра: 47.03.01 / А. В. Лопсан. – Красноярск: СФУ, 2016.
4. Белова З.С. Визуализация научно-теоретического знания. – Чебоксары, 2005.- 237 с.
5. К. Стюарт. Цитаты – [Электронный ресурс] – <https://citaty.info/quote/503516>. Режим доступа – 15.05.2022.
6. Хоружий С.С. РОД ИЛИ НЕДОРОД? Заметки к онтологии виртуальности. – <http://opentextnn.ru/man/sergej-horuzhij-rod-ili-nedorod-zametki-k-ontologii-virtualnosti/>. Режим доступа – 15.05.2022.

Социокультурные, этнические и религиозные факторы в индустрии компьютерных игр

Верхов А., Константинов Н., Струтинская Н.В.

Компьютерные игры без сомнения являются одним из знаковых феноменов современной массовой культуры. Они в той или иной мере отражают мировоззренческие и этические установки, характерные для общества на определенном этапе развития. Однако в виртуальной реальности современных компьютерных игр все чаще проявляются национальные, расовые, политические и религиозные противоречия. При этом количество проблем пропорционально реалистичности проекта.

Необходимо учитывать и то, что в наше время невозможно обойтись без завуалированных и цензуры. Например, разработчики, моделируя игровой мир, включают в него элементы религиозного и национального ми-

ровоззрения разных эпох и культур. В играх с вымышленной средой (игровым миром, персонажами, историей и целями) разработчики чувствуют себя наиболее свободно. Примерами таких миров может служить “Warcraft”, “Dark Souls”, “Fallout”, “Mass Effect”.

В другом случае, когда игра имеет более прямую параллель с реальностью, необходимо учитывать человеческий фактор. Авторы так или иначе оставляют в игре скрытое или явное идеологическое послание, транслирующее игроку этническую ментальность авторов. Например, в военных играх противоборствующими сторонами зачастую выступают стороны похожие на реальные нации. Зачастую ими явно или скрыто выступают США, СССР и Нацистская Германия. Во многих американских играх транслируется американский менталитет, включая потребность в демократии как в одной из базовых ценностей. Также в западные игры закладываются идеи равенства посредством игровых механик.

Давайте разбираться на примерах. “Injustice: Gods Among Us” – типичный файтер про супергероев, получивший временную блокировку в Арабских Эмиратах и Кувейте. Основной причиной запрета игры стало использование слова “Бог” в названии игры. Авторы явно приравнивали героев к богам, скорее греческого пантеона. Однако для мусульман применение данного слова в данном контексте является чуть ли не богохульством, как минимум потому что, упоминая его в множественном лице, предполагается что бог не един. Решение проблемы тривиально – изменение названия игры в данном регионе. Стоит упомянуть, что подобная проблема была и у игры “God of War”. Тем не менее данные примеры заставляют задуматься о масштабах цензуры в некоторых странах. К слову говоря, у христиан меньше тех, кто настолько буквально трактует запреты.

Таким образом, оскорбить кого-то верующего может буквально любой акт искусства: фильмы, книги, игры, живопись. В каждом из них можно найти что-либо богохульное. И, если углубляться в религиозную проблематику, то оскорбительным можно назвать сам факт существования ви-

деоигр как акта искусственного творения – создание реальности в реальности, что позволено лишь творцу.

Нечто схожее с предыдущим примером наблюдается в игре “Smite”. Однако оскорблёнными остались представители буддизма. В данной игре в качестве персонажей выступают божества разных пантеонов: греческого, скандинавского, египетские, восточные и индуистские божества. Образы Кали, Ганеша, Агни, использованные в данном контексте, по мнению буддистов неприемлемы и оскорбительны.

Еще один пример. Игра “Pokémon trading card game”. В Арабских Эмиратах игру обвинили в пропаганде сионизма за наличие похожих символов на “Звезду Давида”, более того кресты в игре - пропаганда христианства, а треугольники – масонства. Также игру приравнивали к азартным развлечениям, так как она карточная и игроки могут покупать карточки за деньги. Но это далеко не всё. В ОАЭ и Саудовской Аравии блокируют целые серии игр. Можно выделить следующих представителей: “Assassin’s Creed” и “Call of Duty: Modern Warfare” за изображение арабов в негативном ключе, “Mass Effect” за гомосексуальные отношения, “Saints Row” за возможность употреблять наркотики.

Проблематичной с этой позиции оказалась серия игр “Call of Duty”. В игре “Call of Duty: Black Ops” на одной из локаций в библиотеке среди множества книг имеется Коран, в который игрок может случайно попасть во время перестрелок, что повлекло блокировку в ОАЭ. Также в игре есть миссия, в которой игроку необходимо убить молодого Фиделя Кастро – революционера и национального лидера Кубы. Хотя по сюжету мы убиваем его двойника, подобный сюжет вызвал реакцию у современных сторонников идеологии Фиделя Кастро. Они заявили, что игра провоцирует социопатию среди молодёжи. С игрой “Call of Duty: Modern Warfare 2” также связан интересный прецедент.

В интернете ходил слух о том, что игру запретили в России, так как по сюжету власть в ней захватили ультранационалисты, развязавшие войну

с США. Самым скандально известным стал уровень “Ни слова по-русски”. На этом уровне была возможность расстреливать безоружных граждан, что заставило разработчиков вырезать данный эпизод из русской версии игры.

Серия игр “Wolfenstein”. В отличие от большинства участвовавших стран во Второй Мировой войне стран, где демонстрация нацистской символики разрешена в художественных целях, на территории Германии действует жёсткое табу на демонстрацию подобной символики и образов вне зависимости от контекста. Из-за этого в Германии данная серия игр подверглась жестокой цензуре. В русской версии обошлись изменением нацистской символики на другую.

Необычная история произошла с игрой “Company of heroes 2”. Обычно игру запрещают, подвергая цензуре, или приостанавливают продажи в результате усилий политиков, правительства, государственных органов. Но данная игра снята с продажи в России благодаря самим игрокам. Всё из-за недостоверной трактовки событий второй мировой войны. Из-за этого недовольное игровое сообщество подняло шум в интернете, дошедший до федерального телевидения.

Интересная ситуация наблюдается с цензурой в Китае. В данной стране блокируется множество иностранных ресурсов, включая игры. Однако из-за огромного спроса разработчики часто выпускают специальные версии своих игр для китайского рынка. Больше всего в КНР страдают проекты, касающиеся политической обстановки в стране. Крупным примером служит блокировка проекта “Battlefield4” по причине угрозы национальной безопасности. По тем же причинам заблокирована “Command & Conquer: Generals”, хотя в данной игре Китай выступает на стороне добра. Также “Football manager 2005” и “Hearts of Iron” заблокированы за то, что в них Тибет – независимое государство и за то, что территория Тайваня принадлежит Японии. Серия игр “Mortal Combat” критикуется по всему миру за чрезмерную жестокость и насилие.

Разработчики были вынуждены создать версии с выключенной или перекрашенной кровью во избежание массовых блокировок. Эта игра является первой игрой с возрастным рейтингом. “Mortal Combat” 2011 года и вовсе запрещена в Австралии, Германии и Южной Корее.

Стоит упомянуть и нашумевшую серию “GTA”, отдельные версии которой запрещены в Австралии, Индонезии, Южной Корее, ОАЭ, Бразилии, Таиланде, Индонезии по таким причинам как жестокость, насилие, сексуальный контент.

“Postal” – серия игр, находящаяся на одном из лидирующих мест самых запрещаемых игр. Запрещена в Новой Зеландии, Бразилии. Игру обвиняют в чрезмерном объёме насилия как к людям, так и к животным, отвратительности. Однако, как заявили разработчики, насилие не прописано скриптами в игре, а в первую очередь зависит от испорченности самого игрока. По их словам, уровень можно пройти и без создания насилия и беспорядков.

Даже если исходить из того, что разработчики этих игр хотели просто сделать развлекательный продукт, они не смогли избежать политических, религиозных и национальных противоречий. Авторы вынуждены затрагивать разнообразные и достаточно серьезные темы, если хотят быть актуальными и интересными современным игрокам.

Поэтому обычно и выбирается самая безопасная стратегия: утверждать, что игра сделана просто для развлечения аудитории и не имеет отношения к действительности. Поэтому, хотя игры несомненно превратились в очень влиятельное медиа, публичное поведение представителей игровых компаний выглядит скромным (устаревшим) на фоне того, как ведут себя издатели в книжном бизнесе или кино. Там актуальностью темы и острыми социальными комментариями принято чуть ли не кичиться, а в игровой индустрии, наоборот, этого часто стесняются.