

**Компьютерные игры как инструмент управления политическим поведением  
молодёжи**

**Научный руководитель – Гребенюк Александр Александрович**

***Голуб Екатерина Сергеевна***

*Студент (магистр)*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Высшая школа  
современных социальных наук (факультет), Кафедра социологии и менеджмента  
общественных процессов, Москва, Россия

*E-mail: ek.kozlova@gmail.com*

Мы живём в современном мире, мире компьютеризации и технологий. С каждым днём все больше людей проявляют интерес к достаточно молодому виду современной культуры – компьютерным играм. Эта, уже неотъемлемая сфера нашей повседневной жизни, быстро нашла признание среди всех поколений, но особенно виртуальная реальность пришлась по вкусу молодежи, так как в играх сконцентрированы инструменты самовыражения, общения и поиска друзей по интересам. Молодёжь всегда была и остаётся самой устремлённой и перспективной частью общества. Изучение тенденций мышления и поведения в молодёжной среде даёт возможность оценить и спрогнозировать ближайшее будущее самой социальной группы, общества и страны в целом. В российском обществе также многие ожидания и оценки перспектив развития страны связываются, прежде всего, с молодежью. Особенно важным, в современной мировой обстановке, становится вопрос о политическом развитии страны в целом и политическом поведении различных социальных групп конкретно. По данным социологических опросов, у абсолютного большинства россиян (90% согласно оценкам экспертов, молодежь, а именно – старшекласники и студенты, в настоящее время формируют вектор протестной политической силы, становятся такой социальной категорией, которой в большей мере свойственны неконвенциональные, деструктивные формы политического участия. Значимым фактором и причиной этих процессов эксперты выделяют Интернет и компьютерные игры, функциональное использование которых связано не только с коммуникативно-развлекательными действиями, но и с реализацией специфических форм политической активности. Актуальность исследования состоит в том, что в условиях современного мира, у большинства людей сформировано не совсем корректное представление о том, что такое компьютерные игры как культура и какие положительные и отрицательные последствия они могут нести для общества. Фонд общественного мнения предоставил результаты исследования, согласно которому молодежь в нашей стране является основным потребителем игровой компьютерной индустрии, это может говорить о том, что компьютерные игры занимают достаточно объёмную и значимую роль в жизни данной социальной группы. Игры создают особое сообщество с затруднённым для наблюдателя входом, таким образом, близкое по интересам окружение даёт молодежи возможность для самовыражения и самореализации. Изучить как игровая культура влияет на политическое поведение молодежи означает предупредить неблагоприятные для общества и государства последствия. Несмотря на широкую популяризацию, компьютерные игры ещё не получили достаточную теоретическую и эмпирическую научную разработку в России. Недостаток информации не позволяет в полной мере раскрыть феномен с социологической точки зрения. В настоящее время игры, их аспекты, последствия, влияние на человека и сферы общественной жизнедеятельности активно изучают зарубежные исследователи. Проблема исследования заключается в отсутствии адекватного актуальным требованиям научного знания о компьютерных играх как инструменте

управления политическим поведением молодёжи. Молодое поколение является объектом воздействия со стороны общества. Как и любая другая социальная группа, молодёжь способна к познанию и действует, основываясь на приобретенных знаниях, в том числе о политической сфере. Несомненно, политическая реальность воспринимается через призму картины мира, характерной для данной социальной группы. Отношение к политике в целом, отдельным политическим явлениям и событиям, а также все формы политической активности формируются их ценностными ориентациями. К политически ориентированному поведению и участию в общественной жизни молодое поколение побуждает политическое сознание, которое в свою очередь формируется под воздействием различных социальных факторов [2]. Одним из таких факторов выступают компьютерные игры. В условиях компьютеризации компьютерные игры перестали быть просто способом развлекаться, трансформировавшись в неотъемлемую часть массовой культуры. Научным сообществом давно доказано, что массовая культура имеет сильнейшее влияние на сознание индивида, в частности, на его политическое сознание, т.е. совокупность всех существующих в данную эпоху теоретических и стихийно возникающих у людей политических представлений и установок [3]. Существуют игры, которые направлены на формирование в политическом сознании индивида определённых стереотипов. Среди них можно выделить: 1) стереотип о «злой и агрессивной России»; 2) стереотип о России как стране, оторванной от цивилизации; 3) стереотип об СССР как «империи зла». Худшим следствием формирования стереотипов является формирование русофобии и ненависти к собственной стране. Игры способны оказывать влияние на политические и исторические взгляды игроков, на подсознание, формируя ложные представления о ходе отечественной и мировой истории [4]. Но не все игры есть «зло». Существуют примеры и позитивного влияния на политическое сознание игроков, развивая навыки принятия прогрессивных решений и административного управления, а также знакомя пользователей с общим механизмом работы государственного аппарата. Таким образом, в зависимости от направленности игры и целей разработчиков игра может позитивно или негативно влиять на формирование политического сознания. в общем виде механизм воздействия компьютерных игр на политическое сознание индивида можно представить в виде двух уровней. Идейный уровень определяется трансляцией определенных социально-политических взглядов, прагматический уровень характеризуется выполнением игроком определённых алгоритмов действий, которые впоследствии он может перенести в реальную жизнь.

### Источники и литература

- 1) Молодежь и политика: точки соприкосновения [Электронный ресурс]. – URL: <https://wciom.ru/index.php?id=236uid=2358> (Дата обращения: 15.12.2020).
- 2) Энциклопедия экономиста. Политология - [Электронный ресурс]// Режим доступа: <http://www.grandars.ru/college/sociologiya/politicheskoe-soznanie.html> (дата обращения: 13.02.21)
- 3) Гришин О.Е. Компьютерные игры как элемент массовой политической культуры и коммуникации/О.Е. Гришин, Д.А, Иглин// PolitBook.– 2015.–№1.–С.127-145
- 4) Лукина Е. - Компьютерные игры как незаменимый инструмент политики [Электронный ресурс]// PolitRussia. Режим доступа: <http://politrussia.com/society/purumpur-videoigry-952/> (дата обращения: 13.02.21)