



Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Социология. Политология. 2023. Т. 23, вып. 4. С. 482–486

Izvestiya of Saratov University. Sociology. Politology, 2023, vol. 23, iss. 4, pp. 482–486

<https://soziopolit.sgu.ru>

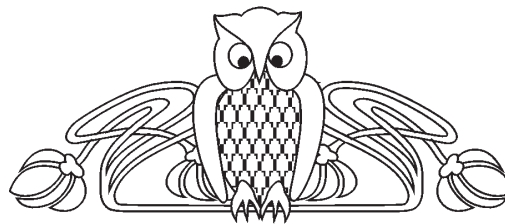
<https://doi.org/10.18500/1818-9601-2023-23-4-482-486>, EDN: JZDODC

Научная статья

УДК 37.035.4

Использование видеоигр в патриотическом воспитании

Н. С. Барановский



Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н. Г. Чернышевского, Россия, 410012, г. Саратов, ул. Астраханская, д. 83

Барановский Никита Сергеевич, аспирант кафедры политических наук, anreal32@yandex.ru, <https://orcid.org/0009-0009-3684-0312>

Аннотация. В статье анализируется возможность применения видеоигр для патриотического воспитания молодежи. Представлен опыт зарубежных и отечественных разработчиков игр по наполнению их политическим контентом, формирующим у пользователей определенное отношение к политике, к её прошлому и настоящему, ценностям и субъектам. Отмечены риски, которые могут возникнуть при использовании видеоигр как средства патриотического и гражданского воспитания и которые важно учитывать при проектировании и реализации такой воспитательной технологии. Кроме того, предложены некоторые вариации видеоигр, способные сформировать патриотические чувства у игроков.

Ключевые слова: патриотическое воспитание молодёжи, видеоигры

Для цитирования: Барановский Н. С. Использование видеоигр в патриотическом воспитании // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Социология. Политология. 2023. Т. 23, вып. 4. С. 482–486. <https://doi.org/10.18500/1818-9601-2023-23-4-482-486>, EDN: JZDODC

Статья опубликована на условиях лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International (CC-BY 4.0)

Article

Using video games in patriotic education

N. S. Baranovsky

Saratov State University, 83 Astrakhanskaya St., Saratov 410012, Russia

Nikita S. Baranovskiy, anreal32@yandex.ru, <https://orcid.org/0009-0009-3684-0312>

Abstract. The article analyzes possibility of using video games for the patriotic education of youth. The experience of foreign and domestic game developers in filling them with political content is presented, which forms a certain attitude among users to politics, to its past and present, its values and subjects. The risks that may arise when using video games as a means of patriotic and civic education and that are important to consider when designing and implementing such educational technology are noted. In addition, the author suggests some variations of video games that are able to form patriotic feelings among the players.

Keywords: patriotic education of youth, video games

For citation: Baranovskiy N. S. Using video games in patriotic education. *Izvestiya of Saratov University. Sociology. Politology*, 2023, vol. 23, iss. 4, pp. 482–486 (in Russian). <https://doi.org/10.18500/1818-9601-2023-23-4-482-486>, EDN: JZDODC

This is an open access distributed under the terms of Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC-BY 4.0)

Последние десятилетия среди политиков и политологов были популярны рассуждения о необратимости нынешней глобализации, о комфорте, которые она несёт людям, отказавшимся от национально-государственной политической и культурной идентичности и осознавшим себя «гражданами мира». Сегодня ситуация в нашей стране и большей части остального мира изменилась. Возникли новые угрозы, связанные с миграционными процессами, экономическими кризисами, распространением терроризма и т.д. Для противодействия им необходим про-

веренный историей инструмент – сильное и суверенное национальное государство. Подобное государство существует во многом благодаря поддержке его интересов большинством граждан. Политике понадобились патриоты, люди с устойчивой национально-государственной идентичностью.

В 2021 г. в Российской Федерации начал действовать федеральный проект «Патриотическое воспитание». Для специалистов, занятых сегодня изучением опыта и современных технологий воспитательной работы государства с



молодёжью эта инициатива стала стимулом к обсуждению (на уровне анализа дефиниций и практической организационной работы) вопроса о разумности выделения патриотического воспитания в самостоятельное по отношению к гражданскому (политическому) воспитанию направление государственного участия в работе с молодёжью.

С одной стороны, внешнеполитическая обстановка сегодня такова, что именно патриотические настроения граждан, особенно молодых, являются важным ресурсом для функционирования всех механизмов государственной политики в условиях давления на них извне (экономического, правового и информационного). С другой стороны, при решении любой политической задачи важно не вырывать её из контекста. Для патриотического воспитания контекстом являются задачи и ресурсы воспитания политического, т.е. воспитания, нацеленного на формирование у молодых людей общего позитивного отношения к политике, реализуемой Российским государством, понимания её смысла и цели в связи со специфическими национально-государственными интересами России в современном дружественном и не дружественном по отношению к ней современном мире. Патриотическое и гражданское воспитание соотносятся, по нашему представлению, как задачи частная и общая. Задачи связаны между собой, но каждая, тем не менее, имеет специфику в технологиях решения и в ожидаемом результате. Особенно это заметно сегодня, когда основой патриотического воспитания стали в основном консервативные ценности, тогда как в воспитании гражданском всё ещё значительное место занимают ценности либерального свойства, соответствующие общей либеральной направленности российской правовой, экономической, образовательной и социальной политик. Поэтому в практической воспитательной работе важно, чтобы эти задачи решались одновременно, но не подменяли и не подавляли друг друга, чтобы патриотизм молодого гражданина опирался не на одно чувство любви к Отечеству, а ещё на понимание конкретных интересов своего Отечества и средств, которыми он может помочь их, этих интересов, реализации.

В настоящее время мы достигли того момента, когда нужды государственного управления диктуют необходимость ответа на вопрос о том, можно ли и как добиться того, чтобы в воспитании молодого человека патриотом и гражданином было больше органичности и меньше противоречий.

Одним из средств соединения патриотического чувства с гражданским разумом являются, на наш взгляд, видеоигры. Видеоигры стали неотъемлемым элементом досуга молодёжи, и недалеко было бы не использовать такой важный инструмент.

В данной статье под видеоиграми понимаются игры с использованием изображений, сгенерированных электронной аппаратурой, в которых игрок действует в рамках установленных правил для достижения цели. Их популярность в России доказывает статистика наиболее популярного онлайн-сервиса цифрового распространения компьютерных игр и программ под названием «Steam». Согласно его данным, на Россию приходится 5,0% от общемирового глобального трафика серверов компании. В этом плане Россия уступает лишь Китаю, на который приходится 21,4%, и США, которые занимают 17,0% от общемирового трафика [1]. При этом стоит учитывать, что многие крупные компании приостановили свою деятельность на территории России и их продукция официально не продаётся.

Необходимость использовать видеоигры в качестве продвижения патриотических ценностей высказал председатель Комитета Государственной Думы по информационной политике, информационным технологиям и связи А. Е. Хинштейн. Депутат заметил, что видеоигры обладают политическим потенциалом и оказывают очень сильное влияние на молодёжь [2]. Данная инициатива была поддержана другими представителями законодательной власти, например, депутат Госдумы М. В. Бутина заявила, что в видеоигры возможно интегрировать патриотический посыл [3]. Кроме этого, в рамках государственной программы по патриотическому воспитанию граждан был проведён чемпионат по киберспорту под названием «Мир танков. Помним все», что показывает стремление государства двигаться в направлении использования видеоигр для патриотического воспитания [4]. Для разработки видеоигр с патриотическим посылом была необходима консолидация государства и игровых компаний, которые взяли бы на себя функцию создания подобных проектов. Связи с этим посредством общественной организации «Институт развития интернета» был выделен грант в размере 260 млн руб. новосибирской студии Cyberia Limited на создание видеоигры с патриотическим уклоном. Игра, разработка которой уже началась, носит название «Смута» и будет посвящена событиям Смутного времени в Российском царстве. Разработчики видеоигры



«Смута» отметили, что вдохновлялись игрой американской студии Sucker Punch Productions под названием «Ghost of Tsushima», события которой разворачиваются во время первого монгольского вторжения в Японию, когда в 1274 г. монгольско-корейский флот хана Хубилая захватил острова Цусима и Ики [5].

Несмотря на большой объём научных работ по патриотическому воспитанию, вопрос использования видеоигр в этом процессе практически не рассматривался. Существует всего несколько работ по данной тематике, например статья М. А. Морозовой и К. О. Зорина, в которой исследователи рассматривали степень эффективности видеоигр в изучении исторических событий. Авторы пришли к выводу, что использование военных компьютерных видеоигр для молодёжи можно рассматривать как дополнительное субъектно-ориентированное средство патриотического воспитания [6]. Вопрос патриотического воспитания в видеоиграх также поднимался в работе Н. В. Матвеева и Е. В. Федоткина, которые выявили, что учащиеся с энтузиазмом подходят к вопросу изучения российской истории с помощью видеоигр [7]. Тем не менее, учитывая заинтересованность государства в использовании видеоигр как инструмента для патриотического воспитания, следует ответить на вопрос: какого характера должна быть видеоигра, чтобы не просто отобразить исторические события, но и вызвать у молодёжи как заинтересованность в изучении истории, так и любовь к своей стране?

Опыт использования видеоигр в качестве инструмента для патриотического воспитания в мировой истории уже имеется. Героизация военных подвигов в США осуществляется во многом благодаря видеоиграм. Западные игровые компании множество раз героизировали действия США во время войны во Вьетнаме. Начиная с 1981 г. было выпущено 39 игр, посвящённых вьетнамскому конфликту, и в большинстве из них людям предлагается сыграть за представителей американских войск [8]. Очень популярной тематикой для разработчиков видеоигр является Вторая мировая война, события которой пытались пересказывать студии из разных стран. Исследования показывают, что молодёжь очень часто получает знания о ключевых событиях Второй мировой войны благодаря видеоиграм [9]. Авторы данных исследований указывают на то, что существует проблема, связанная с преобладанием игр в России по Второй мировой войне от западных разработчиков, где мало уделяется внимания сражениям на восточном фронте, из-за чего игроки могут

считать, что СССР внёс гораздо меньший вклад в победу по сравнению с союзниками. Однако вполне естественно, что разработчики определённого государства хотят показать вклад именно своей страны, и данная тенденция никак не связана с «государственным заказом» и желанием приуменьшить победу СССР.

Видеоигры могут удовлетворить желание человека стать героем определённой эпохи, способным повлиять на исторические события. Обычно данная потребность возникает при знакомстве с историческими материалами, производящими впечатление на читателя. К этим сюжетам можно отнести войну за независимость США, Великую французскую революцию, Вторую мировую войну и т.д. Этим прекрасно пользовались различные игровые студии, например, французская компания Ubisoft создала крайне популярную серию игр под названием «Assassin's Creed». Привлекая к разработке исторических консультантов, разработчики смогли показать различные исторические события, такие как завоевания викингов в IX в., Крестовые походы, Промышленную революцию и другие сюжеты. Кроме того, следует отметить такие серии игр, как «Total War» и «Crusader Kings», в которых разработчики в точности передали территориальное и конфессиональное деление, имена правителей, организацию армии и прочие детали различных государств определённой исторической эпохи. В отличие от «Assassin's Creed», где игроку предлагается взять на себя роль отдельно взятого персонажа, игры серий «Total War» и «Crusader Kings» представляют жанр стратегии, дающий возможность игроку управлять целым государством. Благодаря подобным видеоиграм молодёжь знакомится с ключевыми историческими событиями как от лица отдельно взятого рядового гражданина, так и от лица правителя государства.

Довольно результативным инструментом для патриотического воспитания могут послужить видеоигры жанра стратегии. Существует множество фэнтезийных и исторических стратегий, в данном случае мой научный интерес вызывают именно вторые. Из конкретных примеров рассмотрим серию игр «Total War», разработанных британской компанией The Creative Assembly. Видеоигра помещает игрока в реальные условия определённой эпохи и даёт возможность конструировать будущее государства в рамках игрового мира. Согласно правилам большинства исторических стратегий, игрок достигает победы, когда подконтрольное ему государство становится значительно сильнее



относительно других стран. Это может быть достигнуто путём военных побед, экспансии (в некоторых частях серии «Total War» игрок мог просто купить необходимые для победы территории, либо занять области, которые отделились от основной территории другого государства из-за захвата восставшими части земель). В некоторых экономических стратегиях, например в играх серии «Civilization», игрок может достигнуть научной, религиозной, дипломатической и культурной победы. Видеоигры жанра стратегии побуждают игрока прилагать усилия для того, чтобы подконтрольное ему государство достигло всевозможных успехов. Думается, данная особенность способна вызвать желание игрока направить усилия на улучшение жизни в реальной стране, задача государства направить эти усилия в нужное русло.

Важной задачей является выбор тех видеоигр, в которых Россия является привлекательной. Речь идёт, в первую очередь, об игровом балансе. Например, в играх «Empire: Total War» и «Napoleon: Total War» Россия находится в довольно выгодном положении. Большие территории, расположенные на краю игрового мира, которые нетрудно оборонять, ряд крупных городов, таких как Москва, Киев и Санкт-Петербург, наличие выхода в море, которое даёт большие возможности для торговли, моноконфессиональность, обеспечивающая отсутствие религиозных волнений, и экономический потенциал областей становятся важными факторами при выборе игроком подконтрольного государства. Подобные игры вполне можно использовать как исторический материал, особенно учитывая наличие интегрированного в видеоигру исторического справочника, так и возможность для патриотического воспитания.

Ещё одной видеоигрой, которая может выполнять задачу патриотического воспитания, является проект «Atomic Heart» от российской студии Mundfish. Сценарий игрового мира разворачивается в альтернативной версии СССР, которая смогла совершить значительный научный скачок, в результате которого государство стало процветающим. Сама видеоигра получила большой успех в России во многом благодаря элементам культурной идентичности, которые были показаны по ходу сюжета. Игроки смогли услышать популярные советские музыкальные композиции, вспомнить имена известных учёных времён царской России и СССР и лицезреть антураж рядового советского города. Однако конкретно для задачи патриотического воспитания, по нашему мнению, следует использовать концепцию альтернативной реальности,

которую разработчики смогли успешно преподнести. Жанр альтернативной истории вполне может послужить патриотическому воспитанию при условии, что такая видеоигра будет демонстрировать реальный план по достижению светлого будущего, особенно если видеоигра повествует о том, как абсолютно реальное государство развивается до состояния процветающей страны. В «Atomic Heart» присутствует мемориал, ознакомление с которым даёт понимание того, как СССР реального образца стало передовым государством, которое уже демонстрируется в самой видеоигре. Конкретно внезапный научный скачок, который стал ключевым успехом продемонстрированного игрового мира, в действительности трудно достижим, но если использовать вполне реально осуществимый сценарий и показать игроку, как способна преобразиться страна в лучшую сторону, это даст возможность государству использовать видеоигру как интерактивную презентацию того, что оно намерено осуществить в реальности. К тому же государство может получить обратную связь от игроков и исправить некоторые недостатки в своей стратегии, которые, возможно, будут упущены при её разработке. Что касается жанра, то, как нам представляется, следует использовать жанр приключенческой игры или, как его ещё называют, квест, поскольку данный жанр создан для демонстрации интерактивной истории.

Есть ещё проект команды российских разработчиков Soviet Games под названием «Бесконечное лето» и жанр визуальных новелл в целом. Преимущество визуальных новелл состоит в том, что игрок не отвлечён каким-то продуманным и требующим определённых усилий и навыков геймплеем, всё, что от него требуется, – это умение читать. Отличие от книг состоит в том, что визуальные новеллы помимо текста предлагают визуальное (статичные и анимированные изображения) и музыкальное сопровождение. При данных условиях можно интегрировать, допустим, некоторые элементы патриотического и гражданского воспитания. Если создать привлекательный визуальный ряд и органичное музыкальное сопровождение, даже сухой материал будет более привлекателен для молодёжи, а если интегрировать какое-то полезное знание в сценарий, то подобный проект будет ещё более успешен. Возвращаясь к примеру видеоигры «Бесконечное лето», следует отметить, что визуальная новелла больше подходит не для демонстрации светлого будущего, как в «Atomic Heart», или для его конструирования, как в «Total War», а для создания



образа гражданина, которого государство планирует воспитать. В видеоигре «Бесконечное лето» персонажи идеализированы, из-за чего им хочется подражать. Таким образом, если наделить персонажи качествами полностью сформированного гражданина (что тоже является идеализацией) в рамках визуальной новеллы, то данный проект можно использовать для патриотического и гражданского воспитания. Немаловажным преимуществом также является то, что разработка визуальных новелл требует гораздо меньших финансовых вложений по сравнению со многими другими жанрами.

Не так давно В. В. Путин высказал мнение, что «игра должна помогать человеку развиваться, помогать найти себя. Должна помогать воспитывать человека и в рамках общечеловеческих ценностей, и в рамках патриотизма, в хорошем смысле слова, – не квасного, а широкого с гуманитарной точки зрения, основательного» [10]. Таким образом, видеоигры не должны зацикливаться конкретно на задаче патриотического воспитания. Думается, стоит учитывать всю широту возможностей, которые предоставляют видеоигры для развития как гражданина, так и личности. Как подчеркнул Президент РФ, видеоигры должны быть «на стыке искусства и образования».

Подводя итог, можно отметить, помимо выгод игровых технологий, и явные риски от их использования. Риски связаны, в первую очередь, с формированием в сознании игрока представления о политике как запрограммированном кем-то и кем-то контролируемом процессе, повлиять на организацию которого игрок не может, а может лишь выбирать из предлагаемых ему условий деятельности и ресурсов что-то ему подходящее. Таким образом может быть сформирована специфическая «пользовательская» культура гражданина, в которой патриотизм будет всего лишь одним из ресурсов, обеспечивающих игроку выгодную позицию. Ещё одной возможной проблемой может стать эскапистский характер видеоигр, в результате которого игрок не станет применять полученные знания в реальной жизни, а в некоторых случаях приобретёт игровую зависимость.

И в качестве последнего риска стоит отметить, что видеоигра – это, в первую очередь, творческий продукт, и игрок оценивает его как некое произведение искусства. И если это произведение будет отталкивающим или не подарит игроку желаемых эмоций, то, соответ-

ственно, такая видеоигра не будет пользоваться популярностью, а значит, станет либо очередной «обязаловкой», либо будет абсолютно бесполезна как инструмент патриотического воспитания.

Список литературы

1. Статистика по загрузкам в Steam // Сайт онлайн-сервиса цифрового распространения компьютерных игр и программ Steam. URL: <https://store.steampowered.com/stats/content/?l=russian> (дата обращения: 04.03.2023).
2. Цена вопроса // Коммерсантъ. URL: <https://www.kommersant.ru/doc/5181284> (дата обращения: 05.03.2023).
3. Продвижение российских видеоигр с патриотическим посылом. URL: <https://smotrim.ru/article/2671435> (дата обращения: 05.03.2023).
4. О государственной программе «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2016–2020 годы»: постановление Правительства РФ от 30 декабря 2015 г. № 1493. URL: <https://static.government.ru/media/files/8qqYUwwzHUxzVkh1jsKAЕггх2dE4q0ws.pdf> (дата обращения: 05.03.2023).
5. Государство поддержит «Смуту» // Коммерсантъ. URL: <https://www.kommersant.ru/doc/5358918> (дата обращения: 06.03.2023).
6. Морозова М. А., Зорин К. О. Использование компьютерных игр в патриотическом воспитании подростков поколения Z // Мир педагогики и психологии. 2021. № 6 (59). С. 44–50. EDN: QPVWTQ
7. Матвеева Н. В., Федоткина Е. В. Особенности разработки и применения образовательных компьютерных игр по английскому языку в патриотическом воспитании молодежи // Концепт. 2021. № 1. С. 1–19. URL: <http://e-koncept.ru/2021/211001.htm> (дата обращения: 06.03.2023).
8. Список компьютерных игр о Вьетнамской войне // Википедия. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BF%D0%B8%D1%81%D0%BE%D0%BA_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D1%8B%D1%85_%D0%B8%D0%B3%D1%80_%D0%BE_%D0%92%D1%8C%D0%B5%D1%82%D0%BD%D0%B0%D0%BC%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B9_%D0%B2%D0%BE%D0%B9%D0%BD%D0%B5 (дата обращения: 05.06.2023).
9. Грибан О. Н. Трансформируя память: отражение Второй мировой войны в компьютерных играх // Педагогическое образование в России. 2017. № 2. С. 32–38. <https://doi.org/10.26170/po17-02-05>, EDN: YGAEOV
10. Путин считает, что видеоигры должны прививать людям «не квасной» патриотизм // РИА ТАСС. URL: <https://tass.ru/ekonomika/18312639> (дата обращения: 19.07.2023).

Поступила в редакцию 20.07.2023; одобрена после рецензирования 19.08.2023; принята к публикации 10.09.2023
The article was submitted 20.07.2023; approved after reviewing 19.08.2023; accepted for publication 10.09.2023