

Секция «Политическая коммуникация в цифровом обществе: новые тенденции и их осмысление»

Образ антиутопии в компьютерных играх (на примере игр Beholder, Papers, please, We happy few, FarCry 5)

Научный руководитель – Белов Сергей Игоревич

Солдатова Ксения Дмитриевна

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет политологии, Кафедра социологии и психологии политики, Москва, Россия

E-mail: xeniash@bk.ru

Антиутопия представляет собой антипод утопии, некое будущее строение мира, чаще всего тоталитарной направленности. Жанр антиутопии часто можно встретить в литературе, а авторы таких произведений пытаются противопоставить идеальный «утопичный» мир его полной противоположности и сконструировать более мрачную модель общества. Основные произведения в жанре антиутопии появились в первой половине XX века, например, роман «Мы» Е.Замятина, «О дивный новый мир» О.Хаксли или известный роман Дж.Оруэлла «1984».

Антиутопия в основном пытается проникнуть внутрь классической утопии, поставить под сомнение определенные её нравственные вопросы[4]. Основные черты антиутопии: ограничение свободы людей, их прав и возможностей, отнятие у личности права на критическое осмысление происходящего, отсутствие возможности у граждан выходить за рамки дозволенного правительством. Сам сюжет базируется на противодействии личности или нескольких личностей установленному диктату[2].

Несмотря на то, что жанр антиутопии развивался около ста лет назад, в настоящее время он не теряет своей актуальности. Антиутопии активно развиваются не только в литературе, но и в видеоиграх, которые позволяют пользователю ярче посмотреть на мрачный тоталитарный мир. Компьютерные игры в настоящее время занимают достаточно важное место в жизни людей[1], особенно подростков. В компьютерные игры все чаще создатели закладывают определенные, в том числе и политические, смыслы, так как именно они являются одним из элементов массовой культуры. Через игры транслируются различные политические взгляды, идеологии или мнения [1]. Часто видеоигры проигрывают наиболее известные политические сюжеты, формируют различные политические образы или позволяют игроку самостоятельно построить собственный государственный строй. Все это образует политическую коммуникацию, цель которой - обосновать определенные политические взгляды, убеждения, воззрения или представить возможное будущее-антиутопию.

Одним из ярких примеров конструирования политической антиутопии является компьютерная игра Beholder, созданная командой Warm Lamp Games в 2016 году. Данная игра представляет собой классический вариант тоталитарного мира, в центре которого - управляющий домом, обязанный выполнять все поручения правительства. Игроку предлагается следить за жителями дома, составлять на них рапорты, доносить о нарушениях правительству. Само же правительство старается всеми возможными методами отгородить граждан от возможности критически осмыслить и оценивать ситуацию. Например, главный герой получает директивы о запрете книг иностранных авторов, хранении иностранных вещей (газет, напитков, одежды), запрет на порчу агитационных плакатов и машин. Причем, сами директивы становятся с каждым разом все абсурднее и доходят даже до запрета хранения резиновых уток или ношения синих галстуков, что только подтверждает наличие в данном обществе жесткой, тоталитарной власти.

Зачастую антиутопии пытаются опровергнуть идеальное мироустройство утопий. Так, в компьютерной игре *We happy few* игроку представляется яркий мир со счастливыми, улыбающимися людьми. По ходу игры становится ясно, что радость людей вызвана не идеально построенным политическим строем, а наркотиком «Радостином», который стали принимать люди из-за упадка духа после войны. В данной видеоигре представляется скрытый тоталитаризм правительства и граждан: благодаря жесткой цензуре, правители отстраняют жителей города Веллингтон-Уэллс от негативных мыслей, а постоянная поставка «Радостина» лишь усиливает искусственное счастье людей. Сами же граждане пристально следят за своими соседями и сразу же докладывают о тех, кто не принял «наркотик счастья». В данном примере показывается образ «утопии», который рушится при хоть каком-то критическом осмыслении гражданами и становится ярким примером тоталитарной антиутопии.

Часто в компьютерных играх-антиутопиях игроку предлагают с головой окунуться во все недостатки тоталитарных режимов. Так, игра *Papers, please*, созданная разработчиком Лукасом Поупом, предлагает игроку встать на место проверяющего документов на границе. В игре тоталитарный режим представлен обезличенной государственной машиной, для которой человек лишь винтик в большой системе[3]. Режим игры предлагает главному игроку сконцентрироваться на четком выполнении государственных задач, которые зачастую бывают абсурдными. За всеми действиями игроков следит невидимый глаз правительства, а небольшое отхождение от правил главный герой чувствует практически сразу.

Антиутопии в играх могут формироваться не только вокруг тоталитарного правительства, но и вокруг некоего духовного лидера. Так, в популярной игре *FarCry 5* религиозная секта захватывает ряд обширных территорий и при помощи лжи, убеждений и наркотиков заманивает людей на свою сторону[3]. Тех людей, кто отклоняется от общей веры, пытаются и убивают, причем фанатики действуют под предлогом общего блага. Такой образ мира отходит от классического понимания антиутопии, однако в нем также существует жесткий лидер (в случае *FarCry* лидером является не правительство, а создатель секты), мифы и верования, некие атрибуты, необходимые для подкрепления правоты лидера и самой системы.

Исходя из вышесказанного, можно охарактеризовать образ антиутопии в компьютерных играх. Во-первых, антиутопии в видеоиграх зачастую формируются вокруг жесткого, деспотичного правительства или группы людей. Во-вторых, зачастую используются инструменты для подавления критического мышления граждан. В-третьих, многие антиутопии в видеоиграх базируются на утопичном мире и его недостатках. И наконец, в антиутопиях игроку предлагают полностью погрузиться в тоталитарную атмосферу и попытаться противостоять деспотичному социуму.

Источники и литература

- 1) Гришин О.Е., Иглин Д.А. Компьютерные игры как элемент массовой политической культуры и коммуникации//PolitBook, 2015. – С. 127-145.
- 2) Традиции жанра антиутопии в западной и отечественной литературе: <https://nsportal.ru/ap/library/literaturnoe-tvorchestvo/2015/01/14/issledovatel'skaya-rabota-traditsii-zhanra-antiutopii> (дата обращения: 02.03.2022).
- 3) Как в играх показывают антиутопии? От *Papers, please* до *Watch Dogs: legion*: <http://2x2tv.ru/blog/dystopias-in-games/> (дата обращения: 03.03.2022)
- 4) Значение слова АНТИУТОПИЯ в Словаре литературоведческих терминов: <https://slovar.cc/lit/term/2145053.html> (дата обращения: 03.03.2022)