

4. Толочко, П. Про нову концепцію викладання історії України в школі / П. Толочко // 2000. Аспекти. Истоки. – 2010.– № 16 VII. – 4 с.
5. Турченко, Ф.Г. Новітня історія України (1939 – 2001) / Ф.Г. Турченко, П.П. Панченко, С.М. Тимченко // Підручник для 11-го кл. загально осв. навч. закл. – К.: Генеза, 2001. – 384 с.
6. Турянская, О.Ф. Историческое образование: средство манипуляции сознанием молодежи или механизм трансляции духовно-нравственных смыслов прошлого [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://dspace.ltsu.org/bitstream/123456789/3578/1/172-18\\_s.PDF](http://dspace.ltsu.org/bitstream/123456789/3578/1/172-18_s.PDF). – Дата доступа: 29.09.2021.

Фролов И.В., Кабирова И.А.  
**КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК ИНСТРУМЕНТ  
ИНФОРМАЦИОННОЙ ВОЙНЫ,  
ИСКАЖАЮЩИЙ ИСТОРИЧЕСКУЮ ПАМЯТЬ  
И ПОЛИТИЧЕСКОЕ СОЗНАНИЕ МОЛОДЕЖИ**

*Ключевые слова: информационная война, компьютерные игры, символы, идеи, молодежь, историческая память, политическое сознание.*

XX век, по мнению многих экспертов, является временем создания нового типа войны, а именно информационной войны. Этот термин определяется как процесс противоборства человеческих общностей, направленный на достижение политических, экономических, военных или иных целей стратегического уровня, путём воздействия на гражданское население, власть и вооружённые силы противостоящей стороны посредством распространения специально отобранной и подготовленной информации [1, с. 73–80].

Одним из способов ведения современной информационной войны является использование компьютерных игр как инструмент пропаганды. В настоящее время популярность компьютерных игр постоянно растёт, из-за чего практически все слои населения оказываются степени под их влиянием. Посредством внедрения в игру специальных элементов, символов и идей можно исказить историческую память и формировать политическое мнение аудитории т.к. компьютерные игры предполагают погружение игрока в мир игры человек становится соучастником событий, участником событий. В особенности игры эффективны в формировании представлений у молодёжи, как наиболее подверженным всякого рода влияниям.

Целью исследования является выявление фактов искажения исторической памяти и изменения политического мышления в компьютерных играх и способов по противостоянию информационному влиянию игр. В исследовании используется аналитический метод.

В качестве примера искажения исторических фактов и политического мышления можно привести эпизод из известной игры «Company of Heroes 2» (разработанной компанией Relic Entertainment, и выпущенной 25 июня 2013 г.), где игроку демонстрируется армия советского союза в период Великой Отечественной войны. На протяжении всей игры СССР и его армия представляется игроку в неблагоприятном свете, красноармейцы

представлены как слабые деморализованные солдаты, которые могут идти в бой только под дулом заградительных отрядов НКВД. Сталинградская битва завершилась победой СССР, по интерпретации игры, исключительно благодаря угрозам со стороны НКВД, которые заставили идти в бой красноармейцев, погибающих в огромном количестве, т.к. советские военные руководители не способны на рациональное и эффективное военное командование. Кроме этого в игре присутствуют и другие эпизоды изображающие военные преступления советской армии против своих граждан и союзников: сцены расстрела польских партизан, поддерживающих наступление Красной армии; поджоги мирных деревень вместе с жителями, что объясняется игроку как отчаянная военная необходимость для противодействия немецкой армии, предложенная самим И.В. Сталиным [2]. Т.о. игра формирует не только искаженное представление об армии СССР времен ВОВ, но и образ тоталитарного, бесчеловечного советского государства.

Более современным примером является игра «Call of Duty: Modern Warfare» (разработанная компанией Infinity Ward и выпущенная 25 октября 2019 г.), в которой идет подтасовка исторических образов и фактов. В игре присутствует упоминание о «Шоссе Смерти» - эпизоде войны в Персидском заливе, когда в ночь с 26 на 27 февраля 1991 г. ВВС США и союзники на шоссе между Эль-Кувейтом и иракской границей нанесли массовые бомбовые удары по конвою эвакуируемых гражданских лиц из города Кувейт [3]. В результате тысячи мирных жителей были убиты из-за ошибки в идентификации типа конвоя, ВВС США приняли его за военный конвой. В игре же, виновником этого военного преступления называется Россия, являющаяся оккупантом вымышленной страны Узыркстан [4]. Такое завуалированное сюжетом игры искажение примеров реальных событий создаёт образ причастности России к военным преступлениям на Ближнем Востоке конца XX в.

Такая интерпретация исторических событий и навязывание агрессивного образа некоторых государств, ведет не только к подозрительному и негативному отношению к их представителям, но и заранее неправильной трактовке их действий и поведения в международной политике. В результате игрок, подверженный влиянию таких идей будет видеть в гражданине постсоветского пространства – врага всего человечества. Формирование такого отношения и есть проявление информационной войны, т.е. создание и насаждение идеологических установок на сознание. А за образом идеологического превосходства западной цивилизации следуют идеи, в которых историческая роль государств и народов всячески принижается и умалчивается, что мы видим на примере отношения государств Западной Европы к истории и вкладу СССР во Второй Мировой войне.

Компьютерные игры как средство информационной войны оказывают огромное влияние на подрастающее поколение, которое из-за отсутствия исторических знаний и собственной, устоявшейся политической позиции, воспринимает идеи этих игр как догму. Главным и наиболее эффективным средством противодействия этому является повышение уровня об-

разования, знания истории Отечества и политической грамотности среди молодёжи. Ещё одним способом противодействия является создание отечественных компьютерных игр, основанных на исторической правде и государственной идеологии. Игры должны стать не только средством для развлечения, но и элементом образования и воспитания молодежи.

Исходя из вышесказанного можно сделать вывод, что в своём содержании компьютерные игры могут нести определенные идеи, искажающие исторические представления молодежи об окружающем мире, делая их носителями враждебных для своей страны ценностей. Средствами противодействия этому является повышение уровня образования среди молодежи, а также создание отечественных исторически достоверных компьютерных игр.

#### *Список литературы:*

1. Манойло, А.В. Информационно-психологическая война: факторы, определяющие формат современного вооруженного конфликта / А.В. Манойло // Информационные технологии и безопасность Материалы V Международной научно-практической конференции, Киев. – 2005. – №8. – С. 329.

2. Почему новый взгляд на войну в компьютерных играх так оскорбляет россиян. [Электронный ресурс] – Режим доступа <https://www.polygon.com/2013/7/25/4553536/is-company-of-heroes-2-anti-russian> – Дата доступа: 11.10.2021.

3. Резня при выводе солдат на «Шоссе Смерти» [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://web.archive.org/web/20140814211443/http://deoxy.org/wc/wc-death.htm> – Дата доступа: 11.10.2021.

4. Есть такие люди – геймеры. [Электронный ресурс] – Режим доступа: [https://www.igromania.ru/news/87675/Est\\_takie\\_lyudigeymery\\_o\\_chyom\\_reportazh\\_Pervogo\\_kanala\\_pro\\_Modern\\_Warfare.html](https://www.igromania.ru/news/87675/Est_takie_lyudigeymery_o_chyom_reportazh_Pervogo_kanala_pro_Modern_Warfare.html), – Дата доступа: 11.10.2021.

Янчук В.А.

### **ЗАПАДНЫЕ ЦЕННОСТИ КАК ИНСТРУМЕНТ МАНИПУЛЯЦИИ ОБЩЕСТВЕННЫМ СОЗНАНИЕМ И ВМЕШАТЕЛЬСТВА ВО ВНУТРЕННИЕ ДЕЛА ДРУГИХ СТРАН**

*Ключевые слова: моральные ценности, демократия, свобода, право, идеология.*

Збигнев Бжезинский, крёстный отец, советник нескольких президентов США, автор бестселлера «Великая шахматная доска», ныне покойный, характеризуя отношения между США и ЕС, выразился так: «Западная Европа, а также все больше и больше и Центральная Европа остаются в значительной степени американским протекторатом, при этом союзные государства напоминают древних вассалов и подчиненных»[1, с. 106]. И на той же странице говорится: «любое расширение пределов Европы автоматически становится также расширением границ прямого американского влияния». Поэтому важно выяснить, какие моральные ценности пытается Запад навязать всему миру и ответить на вопрос: стоит ли ими руководствоваться или жить своим умом. В связи с этим надо заметить, что в современных условиях термины, идеи, определенные принципы, смыслы, концепции и идеологии играют очень важную роль. Президент США Р. Рейган, напри-