

Таким образом, изложенные выше обстоятельства позволяют сделать вывод о том, что в условиях не только нарастания военно-политической напряженности, но и непосредственного ведения боевых действий институт альтернативной службы должен быть сохранен. Однако без ущерба для обороноспособности страны это возможно только при условии достижения реального паритета военной и альтернативной служб по тяготам, лишениям, опасностям, связанным с их прохождением. Именно в этом направлении должна решаться проблема организации альтернативной службы в ситуации обострения военно-политической обстановки.

*Список литературы:*

1. Декреты Советской власти. – М.: Политиздат, 1968. – Т. IV. – С. 283–284.
2. Маранов, Р.В. Альтернативная гражданская служба. Практическое пособие / Р.В. Маранов. - Пермь, 1998. – 111 с.
3. Ствольгин, К. В. Отказы от военной службы вследствие убеждений и альтернативная гражданская служба в России / К. В. Ствольгин. – Минск: БГУ, 2020. – 247 с.
4. Урсынович, С. К вопросу об освобождении от воинской повинности по религиозным мотивам / С. Урсынович // Революция и церковь. – 1923, 1–3. – С. 13–16.

## **ТЕХНОЛОГИИ ГОСУДАРСТВЕННОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В УСЛОВИЯХ ИНФОРМАЦИОННОЙ ВОЙНЫ**

*И.В. Фролов, И.А. Кабирова  
Глазов, Глазовский государственный педагогический  
институт имени В.Г. Короленко*

В настоящее время официально признано существование информационной войны, ведущейся всеми странами мира с применением доступных технологий и источников. В ведении современной информационной войны задействованы средства массовой информации, литература, кино, театр, интернет и даже компьютерные игры. Компьютерные игры обладают рядом определённых преимуществ перед остальными: привлекательность для игроков возможностью принять участие в событиях, которые в реальном мире не могут иметь место (жанры фэнтези, альтернативная история и т.д.), популярность среди молодёжи – самой восприимчивой среди населения, эффективная маскировка культурной пропаганды.

На сегодня компьютерные игры являются доступным средством развлечения для большей части общества. Однако значительная часть игр имеет легко внушаемый скрытый пропагандистский подтекст. Вследствие этого многие государства ограничивают доступ поступающим извне компьютерным играм. А посредством распространения отечественных игр на своей или чужой территории внедряется пропаганда, необходимая государству.

Политика государств в отношении компьютерных игр имеет разные направления. Первый путь можно назвать «Изоляционным». В настоящее время он применяется такими государствами как: КНДР, Иран, Венесуэла. Эти государства запрещают покупку, провоз или использование каких-либо компьютерных игр, как проамериканскую пропаганду. В КНДР и Иране существуют специальные компании для создания отечественных компьютерных игр, находящихся под контролем государства. Компании создают патриотические компьютерные игры разных жанров, прославляющие рабочий класс и вооруженные силы своей страны. Государство является монополистом на отечественном рынке компьютерных игр и получает эффективный инструмент для распространения государственной идеологии среди населения. В этом случае страна не имеет возможности вести ответные действия за рубежом или быстро приобретать новые технологии. В результате игры обладают низким качеством из-за устаревших технологий [4]. Поэтому, любое нелегальное проникновение компьютерных игр на территорию государства, может иметь очень серьезные последствия для отечественного игрока, который под влиянием более качественного продукта будет предпочитать зарубежные компьютерные игры и попадет под влияние иностранной пропаганды.

Второй путь можно назвать «Адаптационным». Он присущ большей части европейских стран. Ярким примером может послужить Германия. Государство допускает распространение иностранных компьютерных игр на своей территории, выставляя незначительные требования цензуры. Так в Германии до 2018 г. существовал запрет на демонстрацию нацистской символики в компьютерных играх, показ террористических актов и террористов-смертников. Германский игровой промышленный комплекс (далее ИПК) является полностью частным сектором и влияние государства на его идеологическую составляющую ограничивается буквой закона и государственными заказами [3]. Эта стратегия не подразумевает противостояния играм, продвигаемым более сильными в экономическом и технологическом плане странами, а включает адаптацию, подражание и копирование технологий и идей в пользу главного распространителя. В данном случае США.

Третий путь можно назвать «Импортозамещающим». В большей степени он присущ Китаю. Правительство Китая ещё с 2000 г. смотрело на компьютерные игры как на источник американской пропаганды и создало специальное «Управление по делам радио и телевидения», которое занималось продажей лицензий на распространение игр. Лицензии предоставлялись компаниям, игры которых соответствовали требованиям правительства Китая: игра не должна пропагандировать нетрадиционные ценности, выставлять в неблагоприятном свете Китай, его идеологию и народ. В 2018 г. функции этой комиссии были переданы в ведение «Комитета по этике в онлайн-играх». В Китае есть свои игровые студии, находящиеся под контролем государства, копирующие чужие игры, заменяя их содержание на идеологически верное [1]. Эта стратегия подразумевает достаточно сильную защиту от влияния игр из-за рубежа и адаптацию отечественного ИПК

под современные реалии. Китайский ИПК проникает на западные игровые рынки, за счет внешней привлекательности игры, не стараясь начинить её идеологическим содержанием, открыто прославляющим Китай.

Четвертый путь можно назвать «Монополистическим». Это путь США и Японии, чьи игры стабильно занимают доминирующее положение на международном рынке. Благодаря передовым технологиям и большим финансовым вложениям игры обладают высоким качеством, и являются важной частью заграничной пропаганды. Эти государства не вводят строгих ограничений по содержанию импортных игр, понимая, что их товар является образцовым и проникновение конкурентов на внутренний рынок не может уничтожить их гегемонию. Эта стратегия является полностью наступательной, благодаря профессиональному ИПК. Отечественная территория надёжно зачищается высококачественным продуктом, который засылается за рубеж, и продвигает необходимые идеи в чужой стране [2, с. 110–115].

Россия в настоящее время находится в сложной ситуации. Доступ заграничных компьютерных игр является практически открытым. Фактически государство игнорирует существование компьютерных игр. Их производство находится в руках частных инициаторов, которые до сих пор производят компьютерные игры патриотической направленности, но их качество мало конкурентно. Причиной этого являются незначительные финансовые средства, которыми обладают производители игр.

Исходя из этого, России следует избрать свой путь, схожий с путём «Импортозамещения». Правительство России имеет слишком незначительный опыт в работе с компьютерными играми, но обладает необходимыми для их производства финансами. Отечественный ИПК обладает обширным историческим опытом в производстве игр и имеет патриотически настроенных руководителей компаний. Между этими силами следует установить взаимовыгодную связь. Государство должно финансировать производство патриотических игр, созданных в реалиях необходимости воспитания защитников и патриотов своей родины, на основе исторической правды и культурного достояния России.

В настоящее время вполне очевидно усиление роли компьютерных игр в аспекте воспитания молодёжи. Наряду с кино и литературой, игра формирует личность подростка, и недооценивание возможностей игр приводит к тому, что заграничные культурные источники настраивают молодёжь против своего государства и Родины.

#### *Список литературы:*

1. Вышел полный список гласных и негласных требований к играм, издаваемым в Китае [Электронный ресурс] / Вероника Михайлова // Игровой портал. – 2018. – Режим доступа: <https://app2top.ru/industry/vy-shel-polny-j-spisok-glasny-h-i-neglasny-h-trebovanij-k-igram-izdavaemy-m-v-kitae-141562.html>. – Дата доступа: 01.11.2022.
2. Демин, К.А. Компьютерные игры военного жанра как элемент пропаганды в информационной войне России и США / К.А. Демин [и др.] // Политическая лингвистика : материалы Десятой всероссийск. полит.лингв. конф., Екатеринбург 16-18 фев. 2019 г. : в 1 т. / Уральск. фед. ун-т ; редкол.: Б.П. Руженцев [и др.]. – Екатеринбург, 2019. – С. 110–115.

3. Цензура, коммунистический Pac-Man и прочие прелести немецкого игростроя [Электронный ресурс] / Дарья Буданова // Игровой журнал. – 2018. – Режим доступа: [https://igromania-ru.turbopages.org/igromania.ru/s/article/30316/Cenzura\\_kommunisticheskiy\\_Pac-Man\\_i\\_prochie\\_prelesti\\_nemeckogo\\_igrostroya.html](https://igromania-ru.turbopages.org/igromania.ru/s/article/30316/Cenzura_kommunisticheskiy_Pac-Man_i_prochie_prelesti_nemeckogo_igrostroya.html). – Дата доступа: 01.11.2022.

4. The Korea Times: Компьютерные игры набирают популярность в Северной Корее, государство выпускает собственные проекты [Электронный ресурс] / Денис Королёв // Игровой журнал, 2016. – Режим доступа: <https://gamemag.ru/news/130758/the-korea-times-kompyuternye-igry-nabirayut-populyarnost-v-severnoy-koree-gosudarstvo-vypuskaet-sobs>. – Дата доступа: 01.11.2022.

## **АКТУАЛЬНОСТЬ ФОРМИРОВАНИЯ ЦИФРОВОЙ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ У ОБУЧАЮЩИХСЯ СИСТЕМЫ СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

*А.Н. Цыганкова*

*Смоленск, Смоленский государственный университет*

Среднее профессиональное образование сегодня является важным элементом российского образования. Огромное количество молодых людей, заинтересованных в скорейшей личной и профессиональной самореализации, получают необходимые компетенции и квалификации в стенах профессиональной школы.

Однако стоит отметить важность развития не только профессиональных качеств выпускника при получении среднего профессионального образования, но и формирования обучающегося как носителя общей культуры, обеспечивающей его успешную социализацию и полноценное существование в окружающем мире.

Очевидно, что, выйдя на рынок труда через три-четыре года обучения в колледже или техникуме, молодому человеку придется принимать участие в экономической жизни общества. Помочь успешно социализироваться и адаптироваться к новым условиям «взрослой жизни» может система образования через формирование основных практических знаний в области экономики и финансов. Подчеркнем, что полученные знания и умения не должны носить чисто теоретический характер, а должны соответствовать реальным положениям дел в экономической жизни. Поэтому при формировании финансово-экономических компетенций необходимо учитывать ряд важных условий и факторов.

Один из таких факторов – это цифровизация. «Цифровизация как процесс лежит в основе цифровой экономики. Цифровизация делает возможным использование новейших технологий для лучшего и более быстрого выполнения операций, а также позволяет использовать технологии для деятельности, которая в прошлом была невозможна» [2]. Мощный толчок развития цифровизации дала пандемия короновирусной инфекции. Значительная часть экономической деятельности была переведена в режим