

УДК 00.9

**Серия игр Civilization: роль в формировании представлений
о политическом.**

Савочкин А. С. (ИТМО)

Научный руководитель – преподаватель Латыпова А. Р. (ИТМО)

Введение:

Исследование посвящено влиянию, которое компьютерные игры, в нашем случае исторические стратегии, оказывают на формирование представлений игроков о внеигровых событиях. Серия игр *Civilization* благодаря долгой истории является одной из самых влиятельных франшиз в своём жанре, и обладает устойчивым фанатским сообществом, которое играет в эти игры долгое время. Этот фактор стал самым важным при выборе именно этой серии для анализа.

Основная часть:

Данное исследование вдохновлено классическими работами в области гейм-стадис, в частности трудах Яна Богоста, посвященным процедурной риторике в видеоиграх. Исследование нацелено на изучение дискурсивных практик игроков, которые формируются в результате игры. Геймеры могут использовать понятия, почерпнутые из игрового процесса, чтобы говорить о внеигровых событиях: говорить с их помощью о политике, экономике и международных отношениях.

Текущие исследования в этой области показывают, что анализ влияния игр зачастую ограничивается рассмотрением контента и механик внутри этих игр, а опыт игрока и дискурс, который поддерживает игра, остаются вне этого поля. Данное исследование имеет цель заполнить эту лакуну и исследовать, как пользователи воспринимают процедурную риторику в исторических стратегиях.

Основным методом исследования являются глубинные интервью, поскольку дискурс игроков остается главным объектом исследования, и интервью позволяют сформировать обширную базу текстов для изучения этого дискурса.

Заключение:

В данный момент ведется работа над сбором данных, анализ которых позволит ответить на исследовательский вопрос. Текущие сырые данные показывают, что перспектива для исследования открывается широкая, и что при проведении достаточного количества интервью мы сможем составить широкую картину влияния исторических стратегий на дискурсивные практики игроков.

Список использованных источников:

1. Boellstorff T., ed. *Ethnography and virtual worlds: a handbook of method*. Ethnography and virtual worlds. — Princeton: Princeton University Press, 2012. — 237 p.

2. Boellstorff T. For Whom the Ontology Turns: Theorizing the Digital Real // Current Anthropology. — 2016. — Vol. 57. — For Whom the Ontology Turns. — No. 4. — P. 387-407.
3. Bogost I. Persuasive games: the expressive power of videogames. Persuasive games. — Cambridge, MA: MIT Press, 2007.
4. De Zamaróczy N. Are We What We Play? Global Politics in Historical Strategy Computer Games // International Studies Perspectives. — 2016. — Are We What We Play? — P. ekv010.
5. McNeil E. Ludic Spolia in Sid Meier's Civilization: Beyond Earth //Journal of games criticism. – 2016. – T. 3.
6. Mol A.A.A., Politopoulos A., Ariese-Vandemeulebroucke C.E. “From the Stone Age to the Information Age”: History and Heritage in Sid Meier's Civilization VI // Advances in Archaeological Practice. — 2017. — Vol. 5. — “From the Stone Age to the Information Age”. — No. 2. — P. 214-219.

Автор: Савочкин А.С.

Научный руководитель: Латыпова А.Р.