

**Отражение
современных
международных
отношений в
компьютерных
играх**

Авторы:

**Зайцев
Владислав**

Шилов Кирилл

Цели работы

Проанализировать
современную
международную обстановку
и проследить, как она
отражается в компьютерных
играх; рассмотреть
компьютерные игры как
мощное средство
политической пропаганды

**Для достижения
поставленных
целей
необходимо было
решить
следующие
задачи:**

- Изучить современную политическую ситуацию.
- Проследить развитие отношений между СССР/Россией и США.
- Изучить историю создания компьютерных игр, их классификацию и этапы развития игровой индустрии в целом.
- Выбрать и систематизировать компьютерные игры, сюжет которых иллюстрирует политические отношения

Основные положения работы:

Первая компьютерная игра была выпущена в 1961 году, с тех пор индустрия игр активно развивалась, в результате чего появились игры различных жанров и направлений.

На сегодняшний день существует большое разнообразие игровых жанров, самыми популярными из которых являются Action, Strategy, Simulator, Quest, RPG.

Во времена СССР мир условно был разделен на 2 «полюса»: коммунистический (во главе с нашей страной) и демократический (во главе с США).

После распада Советского Союза остался лишь один «полюс» - США. Поэтому в наше время Америка стремится диктовать свою волю другим странам: вторгается, например, в Ирак, где под предлогом борьбы с терроризмом решает свои проблемы с энергетическими ресурсами.

Компьютерные игры отражают современные международные процессы и являются серьезным средством политической пропаганды, которым успешно пользуются и разработчики, и заказчики игр

Результаты исследования:

Проанализировав современную международную ситуацию, изучив продукцию игровой индустрии, мы написали рецензии на самые актуальные проекты. В ходе работы мы узнали, в каких компьютерных играх ярко выражена политическая пропаганда, каким образом можно выявить ее и не поддаться ее воздействию