

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Гуманитарный институт
Кафедра информационных технологий в креативных и культурных
Индустриях

УТВЕРЖДАЮ
И.о. заведующего кафедрой
_____ А.В. Усачёв
« ____ » _____ 2020 г.

МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

Искажение исторических фактов в компьютерных играх о Второй мировой
Войне

09.04.03 «Прикладная информатика»

09.04.03.03 «Прикладная информатика в области искусств и гуманитарных
наук»

Научный руководитель

доцент, канд. филос.
наук

А.А. Груздев

подпись, дата

Выпускник

Ю.Ю. Афанасьева

подпись, дата

Рецензент

доцент, канд. филос.
наук

М.С. Бухтояров

подпись, дата

Красноярск 2020

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
1 Историческая наука и компьютерные игры о Второй мировой войне.....	6
1.1 Проблемы на пути оценки достоверности исторических фактов.....	6
1.2 Развитие компьютерных игр о Второй мировой войне и их классификация.....	13
2 Оценка достоверности исторических фактов: влияние идеологии.....	19
2.1 Влияние идеологии на достоверность исторических фактов.....	19
2.2 Исторические факты в компьютерных играх о Второй мировой войне.....	23
3 Компьютерные игры о Второй мировой войне как способ манипуляции общественным сознанием.....	33
3.1 «Мягкая сила» компьютерных игр.....	33
3.2 Искажение исторических фактов в компьютерных играх о Второй мировой войне: последствия для индивида и общества.....	37
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	44
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	46

ВВЕДЕНИЕ

Начиная с 70х – 80х годов XX века, когда широкой публике стали доступны домашние компьютеры и игровые консоли, компьютерные игры занимают важное место в жизни общества. Компьютерные игры с детских лет сопровождают подрастающее поколение, оказывая на него то или иное влияние. Исходя из исследования Mail.ru Group, в России возраст игроков начинается примерно с 12 лет, процентное соотношение возрастов российский геймеров можно увидеть на рисунке 1 [8]. Таким образом, можно сказать, что сейчас мы имеем целое поколение, которое выросло на компьютерных играх.

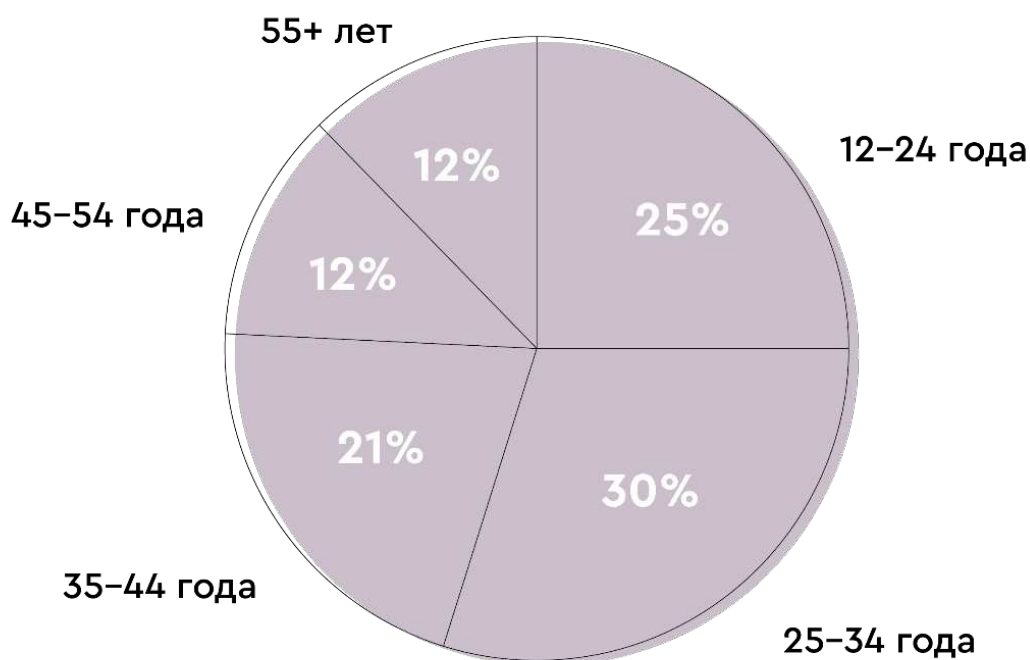


Рисунок 1 – Процентное соотношение возрастов российских геймеров

В настоящее время можно наблюдать стабильный прирост продаж видеоигр по всему миру в течение продолжительного времени, что выводит данный сегмент в лидеры среди таких категорий развлечения, как, например, телевидение и музыка. В особенности можно наблюдать растущую тенденцию использовать видеоигры для популяризации истории. Согласно исследованию

«Reuters» – такие виды развлечения, как телевидение, кино и музыка переживают спад, в то время как продажи в игровом сегменте за год выросли примерно на 10% (данные на май 2019 года можно увидеть на рисунке 2) [2].



Рисунок 2 – Доходы индустрий (данные на май 2019 г.)

Целью данной работы является изучение и классификация искажений исторических фактов в компьютерных играх о Второй мировой войны и их последствия.

Чтобы достичь поставленной цели, необходимо решить следующие задачи:

- определить основные проблемы, стоящие на пути оценки достоверности исторических фактов;
- ознакомиться с классификацией компьютерных игр о Второй мировой войне;
- обозначить основной ряд исторических фактов и событий, которые искажаются разработчиками и установить возможную причину;

- проанализировать концепт «Soft power» («Мягкая сила») на примере компьютерных игр о Второй мировой войне;

- представить и ввести в научный оборот заключения о последствиях искажения исторических фактов в компьютерных играх для индивида и общества.

Научная новизна данной работы заключается в том, что в диссертации впервые предпринята попытка исследования последствий искажения исторических компьютерных игр о Второй мировой войне на индивида.

Объектом исследования является репрезентация исторических фактов и информации в медиа продуктах.

Предметом исследования является репрезентация исторических фактов и информации в компьютерных играх о Второй мировой войне.

[Изъято 46 страниц]

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Гуманитарный институт
Кафедра информационных технологий в креативных и культурных
индустриях

УТВЕРЖДАЮ

И. о. заведующего кафедрой

А. В. Усачёв

«___» _____ 2020 г.

МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

Искажение исторических фактов в компьютерных играх о Второй мировой
войне

09.04.03 «Прикладная информатика»

09.04.03.03 «Прикладная информатика в области искусств и гуманитарных
наук»

Научный руководитель



подпись, дата

доцент, канд. филос.
наук

А. А. Груздев

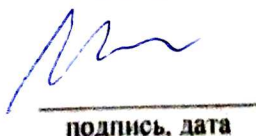
Выпускник



подпись, дата

Ю. Ю. Афанасьева

Рецензент



подпись, дата

доцент, канд. филос.
наук

М. С. Бухтояров

Красноярск 2020