

**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