

Оселков А.А. Экспертное психологическое исследование компьютерных игр по делам об экстремизме // Актуальное состояние и перспективы развития судебной психологии в Российской Федерации: Материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Калуга: Калужский государственный университет им. К.Э. Циолковского, 2010. – С. 232-235.

В связи с запросом, инициированным депутатом Мосгордумы В. Селезнёвым в отношении компьютерной игры «Call of duty: Modern Warfare2», предположительно содержащей признаки экстремизма, Научно-исследовательским центром судебной экспертизы и криминалистики было проведено психологическое экспертное исследование. На разрешение были поставлены два вопроса:

1. Содержит ли представленный на исследование мультимедийный продукт – компьютерная игра Call of Duty Modern Warfare 2 – призывы к осуществлению экстремистской деятельности, а именно:

- к насильственному изменению основ конституционного строя и нарушение целостности Российской Федерации;

- к совершению террористических актов и иной террористической деятельности;

- к возбуждению социальной, расовой, национальной или религиозной розни;

- к пропаганде исключительности, превосходства либо неполноценности человека по признаку его социальной, расовой, национальной, религиозной или языковой принадлежности или отношения к религии;

- к нарушению прав, свобод и законных интересов человека и гражданина в зависимости от его социальной, расовой, национальной, религиозной или языковой принадлежности или отношения к религии?

2. Содержит ли исследуемый продукт обоснование или оправдание необходимости осуществления вышеуказанных актов экстремистской деятельности? Если да, то в каких высказываниях, сценах это выражается?

Причиной инициативы по проведению данного исследования был включённый в компьютерную игру эпизод «No Russian» («Ни слова по-русски»), в котором игроку предстоит действовать персонажем – агентом ЦРУ, внедрившимся в русскую экстремистскую группировку, и в рамках «отработки легенды» присутствующим при расстреле мирных граждан в несуществующем российском аэропорту им. Закаева, впрочем, очень напоминающим «Шереметьево». При этом игрок имеет возможность участвовать в расстреле, используя ручной пулемёт. Данный эпизод игры сделан подчёркнуто шокирующим (об этом говорят и разработчики данной программы), люди не на горизонте, а на переднем плане, видны их лица, есть множество скриптовых сцен, в которых, например, кто-то пытается утащить раненых с линии огня или тому подобных.

При анализе продукта обнаружился ряд интересных моментов. Во-первых, в российской локализации игры данный уровень отсутствовал (для сравнения, например, в германской и японской он был доступен, но была заблокирована возможность стрельбы в нём, а в, к примеру, украинской и казахской уровень присутствовал в полном объёме). При установке необходимо было принять условия Лицензионного соглашения и

зарегистрировать продукт через Интернет. Таким образом, доступ к указанному элементу общего сюжета можно было получить только незаконным способом.

Во-вторых, данная игра не содержит каких-либо призывов к формированию и подкреплению негативного этнического стереотипа, отрицательного образа нации, расы, религии, переноса негативных характеристик и пороков отдельных представителей на всю этническую или религиозную группу, приписывания всем представителям этнической или религиозной группы стремления следовать тем древним обычаям, верованиям, традициям, которые негативно оцениваются современной культурой, возложения вины и ответственности за деяния отдельных представителей на всю этническую, расовую, религиозную группу, утверждений об изначальной враждебности определенной нации, расы по отношению к другим, о полярной противоположности и несовместимости интересов одной этнической или религиозной группы с интересами других, о наличии тайных планов, заговоров одной национальной или религиозной группы против других, объяснение бедствий и неблагополучия в прошлом, настоящем, будущем существованием и целенаправленной деятельностью определенных этнических, расовых, религиозных групп, поощрения, оправдание геноцида, депортаций, репрессий в отношении представителей какой-либо нации, расы, религии, требований ограничить права и свободы граждан или создать привилегии по национальному, расовому, религиозному признаку.

Война по сюжету событий в игре инициирована русскими преступниками. Действия разворачиваются в «альтернативной реальности», параллельной настоящему времени. Ряд элементов, событий, фактов не

соответствует нашей действительности. К власти в России пришли ультранационалисты, аэропорт назван именем их бывшего лидера Имрана Закаева, ставшего национальным героем и т.д. В данной игре по сюжету террористами с целью развязывания войны между РФ и США осуществляется убийство мирных граждан в терминале Международного аэропорта Закаева в Москве под видом агентов ЦРУ, что вызывает военные действия.

Сюжет в игре Modern Warfare 2 абсолютно линейен, игровые ситуации полностью подчинены сценарию. Например, разрушаемое окружение в игре строго predetermined, даже из мощнейшего оружия невозможно уничтожить большинство объектов на уровне. Геймплей игры стандартен для серии и вообще для линейных шутеров и является развитием наработок игры Call of Duty 4: Modern Warfare.

Противостояние государств в силу тех или иных обстоятельств является обычным ходом для создания сюжета в игре. Например, если брать конкретно противостояние РФ и США, то оно встречается в большом количестве игр (четыре игры серии «Red Alert», две игры серии «Противостояние» (российская серия игр), «Freedom Fighters», игры серии «Splinter Cell» и др.), художественных фильмов («Святой», «Охота за Красным Октябрем», «Первый стрелок» и др.; по последним двум есть также и компьютерные игры), книг (Виват, Император!), «Армагеддон» Ю. Злотникова, «На тёмной стороне» Ю. Никитина и др.). Эти фильмы, игры, книги свободно продаются в нашей стране уже многие годы.

Несмотря на то, что в части игры происходит война США и России, в ней игроку приходится убивать как русских, так и граждан США и жителей Южной Америки. При этом главными злодеями в игре являются

русский террорист Макаров и американец-военный предатель Шепард (он же в данной игре позиционируется как главный злодей). Последнего в конце игры помогает найти Макаров. Особо отметим, что позиционирование высокопоставленного военного как главного злодея указывает, на выделение протагонистов и антагонистов в данной игре не по признакам национальной, этнической или иной социальной принадлежности, и злодеем может оказаться любой человек, если он жаден, нечестен и жесток.

Также это подтверждается тем фактом, что в итоге сюжета среди положительных персонажей оказываются два британца (Прайс и МакГавиш) и русский (Николай), причём последний на протяжении всей игры неоднократно спасает главных героев.

Целью конкретной миссии становится, как правило, информация, или какой-либо физический объект, а не убийство как таковое. Убивать приходится либо преступников, либо военных в ходе военных действий. Любые убийства гражданских штрафуются.

Данная игра содержит значительное количество насилия (о чём есть предупреждение на коробке с дисками), однако, не превышающее количество такового для игр данного жанра. В классе 3D-шутеров, присутствующих на отечественном рынке, существует большое количество намного более кровавых игр с большей частотой и детализацией насилия (например, игры серии «GTA», «Postal», «Doom», «Quake» и мн. др.). Одновременно с тем, игра рассчитана на людей старше 18 лет, что указано на коробке с обеих сторон и хорошо видно даже без распечатывания упаковки.