

УДК 004: 316.6

Бондаренко О.В.¹, Медведєв С.Р.²

¹ д-р філос. наук, проф. НУ «Запорізька політехніка»

² студ. гр. КНТ-111м НУ «Запорізька політехніка»

ФІЛОСОФІЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР: ІГРОВИЙ ПЕРСОНАЖ ЯК ВІДОБРАЖЕННЯ ГРАВЦЯ

Сьогодні безліч людей грають у комп'ютерні ігри (відеоігри). Тих, хто принаймні чули про них, ще більше. З приходом століття цифрових технологій, комп'ютерні ігри стали частиною повсякденного життя безлічі людей, як й будь-які інші корисні та необхідні технології. А коли почали виникати конфлікти, пов'язані з «гравцями» таких ігор, тоді вже ними почали цікавитися влада багатьох країн.

Найактуальнішим конфліктом стала проблема впливу жорстоких відеоігор на поведінку гравців (переважно підлітків та дітей). Безліч суперечок, безліч досліджень, але досі ніхто так і не дійшов єдиного висновку...

З появою та розвитком комп'ютерних ігор, людей які грають в них прийнято називати «геймерами» (від англ. «game», що означає «гра»). Актуальним конфліктом досі є проблема впливу жорстоких відеоігор на поведінку геймерів.

«Жорстокі відеоігри виховують із гравців агресорів та вбивць» – улюблена притча ворогів комп'ютерних ігор, починаючи від політиків, закінчуючи батьками та вчителями. Зробити висновок, що відеоігри вчать жорстокості легко. В цих іграх, гравець часто відіграє роль злочинця чи солдата: гра дає геймеру безліч витончених способів знищити ворога і винагороджує за вмілі вбивства. Хіба це може бути добре для психіки? Коли з'ясувалося, що вбивці, які влаштували масові розстріли в школах США (1999 Колумбайн, 2012 Сенді-Хук), були геймерами, заголовок «у всьому винні відеоігри» ряснів зі сторінок газет та журналів. Що вже казати про випадок, коли 18-річний хлопець у 2003 р., награвшись у відеогру, вкрав машину і вбив трьох працівників поліції, після чого сказав: «Життя – відеогра, кожен колись помре».

Однак це ажніяк не означає, що саме відеоігри навчили гравців жорстокості. Люди, вже схильні до агресії та порушення закону, можуть тяжіти до ігор – так само, як вони можуть тяжіти до занять спортом або перегляду фільмів про війну. Тоді у загальній масі геймерів і справді буде

безліч людей, які роблять агресивні вчинки. Однак це не означає, що відеоігри якимось посилили їх агресивні нахили або що кожен любитель відеоігор – потенційний злочинець. Афроамериканець із гетто, який ніколи не тримав у руках джойстик, здійснить крадіжку, як і його «брат»-геймер. Виходить, жорстокі відеоігри не впливають на поведінку людини, і ключ криється десь у характеристиках її сім'ї та/або особистості. Просто люди, які вже схильні до агресії, тяжіють до «ігрового» хобі.

В дослідженні 2007 р., одного з англійських університетів, людей змушували грати у жорстоку відеогру, а потім показували їм ролик із реальним насильством та оцінювали збудження (ритм серця тощо). Виявилося, що гравці у жорстоку відеогру були нейтральними, коли бачили сцени насильства. Чи означає це, що жорстокі відеоігри таки вчать жорстокості? Ні. Підвищення агресії відразу після гри не означає, що людина стає агресивнішою за життя. Сплеск агресії може швидко загаснути без будь-яких довгограючих наслідків. Спіратися на ці дані, говорячи про вчинки вбивць і навіть шкільних забіяк, категорично не можна. Те саме можна сказати і про «байдужість» до сцен насильства. Стійкість до виду крові не означає готовність заподіяти комусь біль.

На початку 2018 р. у Йоркському університеті було проведено дослідження: у першій групі потрібно було ухилитися від вантажівок, а у другій – грати за мишу, яка рятується від кішки. Так вчені намагалися з'ясувати вплив ігор на світогляд людини. З'ясувалося, що запропоновані ігри ніяк не вплинули. Чотирирічне дослідження у Німеччині, яке закінчилося у 2017 р., показало теж саме. Всі групи (які грають і не грають) відповідали абсолютно однаково. Дослідження 2017 р., психологів Американської асоціації 10 тис. британців, показало цікавіші результати: виявилося, що геймери частіше читають, ходять на культурні заходи та займаються творчістю у вільний час.

Безліч досліджень та експериментів, психологічних й інших, показують, що комп'ютерні ігри не роблять людину жорстокою, потенційним злочинцем, чи просто байдужою. Під час ігри часто можуть спливати як позитивні емоції, так і негативні. Але така поведінка головним чином залежить від самої людини, її виховання, сприйняття нею світу, її характеру та думок. Навіть найспокійніша чи просто добра людина здатна висловлювати свої негативні емоції. І не важливо яким чином – ігри просто лише один із способів відпочити, гарно провести час, зануритися не просто у відеогру, а у цілі світи та історії, або ж позбутися стресу, що накопичився.

Сьогодні світ не стоїть на місці, винаходяться нові технології для різних сфер життєдіяльності (праці та дозвілля) людини. Комп'ютерні ігри теж не стали винятком. І звинувачення гравців через відеоігри такі ж дурні, якби книги критикували люди, які їх ніколи не читали.