

ВЛИЯНИЕ ЖЕСТОКИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ЧЕЛОВЕКА

В статье рассматривается проблема влияния жестоких компьютерных игр на человека. Сопоставляются различные взгляды на роль компьютерных игр в современной культуре и обществе. Выделены основные пути воздействия компьютерных игр на человека, в том числе те, которые могут привести к насилию. Показана сущностная связь компьютерных игр, как части виртуальной реальности, с насилием, которая ведет к деформации сознания.

Ключевые слова: жестокие компьютерные игры, агрессия, насилие, виртуальная реальность, фрустрация.

А.Е. Пензев

ВПЛИВ ЖОРСТОКИХ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР НА ЛЮДИНУ

У статті розглядається проблема впливу жорстоких комп'ютерних ігор на людину. Співставляються різні точки зору на місце комп'ютерних ігор у сучасній культурі і суспільстві. Виділені головні шляхи впливу комп'ютерних ігор на людину, у тому числі ті, які можуть призвести до насильства. Вказаний істотний зв'язок комп'ютерних ігор, як частини віртуальної реальності, з насильством, який призводить до деформації свідомості.

Ключові слова: жорстокі комп'ютерні ігри, агресія, насильство, віртуальна реальність, фрустрація.

A. Penzev

VIOLENT VIDEO GAME EFFECTS ON HUMANS

Following article reviews the problem of violent computer game effects on humans . Author compares various viewpoints on role of computer games in modern culture and society and identifies main ways of human affliction by computer games, including those that may lead to violent behavior, and selects main factor of computer game affliction. A pattern is set in development of computer games as a part of virtual reality and possible repercussions of their development.

Key words: violent video games, aggression, violence, virtual reality, frustration..

Актуальность данной статьи обусловлена ростом популярности компьютерных игр и соответственным ростом их влияния, как на культуру, так и на человека. Влияние компьютерных игр на человека вызывало интерес у психологов и культурологов в новом тысячелетии в связи с различными, порой шоковыми, культурными эффектами – ростом уровня насилия, агрессии, преступности. Более того, к началу нового тысячелетия насилие стало прочно ассоциироваться с миром компьютерных развлечений – 95% вышедших за последние 10 лет игр включают в себя сцены убийства, смерти, нанесения увечий [см. 1, с. 5] – это материалы бюро ESRB–Entertainment Software Rating Board, отвечающего за возрастной рейтинг игр. Согласно статистике, к 10 годам ребенок успеет увидеть на экранах телевизоров и компьютеров (в среднем) более 8 тыс. убийств и 100 тыс. актов насилия, которые в большинстве случаев представлены в развлекательном контексте [см. 2, с. 5]. Исследования психологами подверженности влиянию насилия в компьютерных играх дали неожиданные результаты, с одной стороны – компьютерные игры были причиной повышения уровня агрессии и ряда других неблагоприятных факторов, с другой – они

имели позитивные эффекты на психику человека, способствовали социализации, развитию реакции, координации, снижению напряжения.

В данной статье рассматривается проблема влияния жестоких компьютерных игр на человека, анализируются основные подходы к изучению насилия в компьютерных играх и выделяется ключевой фактор влияния жестоких компьютерных игр на человека, также указываются возможные последствия этого влияния.

Для начала определим ряд основных понятий: жестокие компьютерные игры – компьютерные игры, которые содержат и/или подразумевают агрессию и насилие в процессе игры. Жестокие компьютерные игры содержат виртуальное насилие – насилие, совершаемое в пределах виртуального пространства. Исследование влияния жестоких компьютерных игр на человека породило два диаметрально-противоположных подхода, описывающих их влияние.

Сторонники первого подхода говорят о негативном влиянии компьютерных игр и утверждают, что компьютерные игры заставляют убивать, виноваты в убийствах, и представляют собой симуляторы убийства. Психолог Давид Гроссман отмечает, что открытая продажа компьютерных игр опасна, так как жестокие компьютерные игры готовят детей так же, как армия муштрует своих солдат – делая насилие не только допустимым, но и желанным и создавая рефлекс, связанные с насильственной деятельностью. Менее решительно настроенные сторонники этого подхода отмечают, что компьютерные игры могут повышать уровень агрессивности подростка, приводить к выбору агрессивных стратегий поведения.

Правомерность этой точки зрения поддерживается рядом факторов. В первую очередь – непосредственно заявлениями малолетних преступников о том, что компьютерная игра вызвала у них желание преступить закон. Однако иногда подобные заявления вызваны стремлением подростка избежать ответственности, переложить ее на третьих лиц: разработчиков игр, невнимательных родителей, среду.

Сторонники второго подхода замечают позитивные эффекты компьютерных игр, при этом утверждая, что воздействия одних компьютерных игр недостаточно, чтобы толкнуть человека на преступление. Напротив, компьютерные игры помогают выстроить отношения и учат эффективной командной работе, развивают внимание и скорость реакции. Для представителей этого подхода очевидно – компьютерные игры пробуждают в игроке интерес к своему содержанию. Именно это и является основным критерием их популярности. Этот интерес закономерно выливается в познавательную активность – некоторые компьютерные игры пробуждают интерес к оружию, другие – к литературе и спорту. Но интерес к чему-либо не есть достаточный повод для насилия или нарушения закона, обвинять игру в совершенном человеком преступлении равносильно обвинению винтовки в выстреле при нажатии на спусковой крючок. Винтовка – лишь орудие. Игра – лишь игра, пространство, в котором человек волен выражать свою интенцию в наиболее ему импонирующей форме – будь то убийство или строительство города. Более того, дети, чаще играющие на приставках и по сети с товарищами, более социализированы, чем их неиграющие сверстники. При этом сторонниками позитивного воздействия игр утверждается, что проведенные изыскания на тему обусловленности преступлений компьютерными играми немногочисленны и недостаточно обоснованны, и следует считать, что игровой продукт не может иметь исключительно негативного влияния на психику подростка, разумеется, при ответственном использовании. Любые случаи насилия и нарушения законов это результат семейной, педагогической запущенности, неблагоприятного социального фона и индивидуальных отклонений ребенка. Ведь игры могут нести и терапевтические эффекты – помогать справиться с такими недугами как социальный аутизм, посттравматический синдром, снимать психологический аффект тяжелых и неизлечимых заболеваний (например, Ben's Game) или учить правописанию и правильному произношению.

Разумеется, оба подхода являются довольно радикальными и по-своему несостоятельными. Те, кто пишет о позитивном влиянии игр, нередко проводят свои исследования по инициативе и на средства крупных корпораций. Известно, что Sony спонсировала такие проекты [см. 1, с. 12]. Игровая промышленность с миллиардными оборотами должна поддерживать имидж своей продукции. Те, кто говорит о негативном влиянии игр, зачастую не могут быть названы беспристрастными. Иногда стремление к новизне и актуальности, терминологическим новшествам и саморекламе отводит полное освещение проблемы исследования на второй план. Несостоятельность этих подходов вскоре привела к формированию третьего, синтезирующего основные идеи первых двух. Его представители (например, Николас Йи, защитивший диссертацию об игроках в EverQuest) – говорят о играх, как о инструментальных явлениях, являющихся не столько причинами насилия и психических заболеваний, сколько индикатором предрасположенности к ним. При этом сторонники этого подхода утверждают о отсутствии устойчивых ценностных характеристик у компьютерных игр, как полагают представители двух первых подходов. Компьютерные игры рассматриваются ими в контексте социальных отношений с акцентом на частичную детерминацию подростковой агрессии, а не как основной источник подросткового насилия и преступлений, при этом отдельно уделяется внимание исследованию насилия в компьютерных играх, которое западные исследователи иногда называют виртуальным насилием (т.е. насилием, совершаемым в пределах виртуальной реальности).

В рамках данной статьи, под понятием виртуальной реальности следует понимать исключительно кибернетически-моделируемую реальность – реальность, невозможную без компьютеров и сетей, кибер-реальность, возникающую на стыке человек-машина.

Области применения VR разнообразны: это тренажерные системы, промышленное и архитектурное проектирование, визуализация научных данных, образование, медицина, развлечения, современное искусство и др.

С самого начала своего развития VR была тесно связана с военно-промышленным комплексом (ВПК). Военные тренажеры стали первой областью применения, в которой VR доказали свою состоятельность, полезность и эффективность. Кроме того, многие игровые симуляторы – это адаптированные военные тренажеры. Кое-что видно, в том числе, и по набору стандартных эффектов коммерчески доступных пакетов 3D-графики: обычно там присутствуют самые разнообразные взрывы. Интересно отметить, что не только военные приложения VR становятся основой игровых, но и наоборот – Игра DOOM 2 была адаптирована для тренировки личного состава корпуса морской пехоты США: монстры были заменены противниками-людьми, набор вооружений стал соответствовать штатному, а карты отражали планы реальных зданий. В официальных документах говорилось, что использование компьютерных игр должно служить «развитию способности принимать решения в боевой обстановке».

Игра Falcon 4.0 стала первым игровым симулятором, который был адаптирован для военных тренировок (а не наоборот). Слияние военного комплекса и индустрии развлечений было организационно оформлено в ICT, Institute For Creative Technologies, который открылся 18 августа 1999 г. при Университете Южной Калифорнии (University of Southern California). Цель ICT – создание более совершенных военных интерактивных «систем приобретения опыта» за счет использования богатого опыта Голливуда по созданию сценариев, действующих лиц и спецэффектов. Определены следующие направления исследований ICT: фотореалистичная компьютерная графика, иммерсивный звук, искусственный интеллект и модели поведения аватаров.

С развитием технологий виртуальной реальности становится все сложнее провести границу между игрой и войной: на уровне технологии, в восприятии наблюдателей и участников. Интересная ситуация: индустрия развлечений поставляет технологии, идеи и даже идеологию военным, монополизировавшим насилие. Таким образом, виртуальная реальность была создана и развивалась именно как пространство для моделирования

насилия. Насилие, происходящее в пределах виртуальной реальности получило название виртуального насилия, и стало популярным благодаря тому, что не подразумевало последствий насилия реального – травм, увечий, общественного осуждения.

Говоря о виртуальном насилии важно установить, как оно взаимосвязано с насилием реальным. Для этого, в свою очередь, необходимо установить, какими путями влияют компьютерные игры (как основные носители и источник виртуального насилия) на человека.

Начнем с определения ряда ключевых понятий. Агрессией будет считаться поведение, направленное на предполагаемое нанесение вреда. Другими словами – целенаправленное действие, которое будет иметь заведомо нежелательный для подверженного ему индивида результат. При этом случайное нанесение вреда никакого отношения к агрессии не имеет. Агрессивное поведение – поведение, которое оценивается другими как агрессия. Насилие – физическое проявление агрессии, т.е. поведение, направленное на или связанное с нанесением телесного вреда. Данные определения построены для полного соответствия терминов насилия и агрессии с их аналогами в западной литературе – «violence» и «aggression», что позволит полагаться на хорошо разработанную и имеющую значительную статистическую базу модель агрессии, построенную Крейгом Андерсоном и коллегами.

Агрессия обусловлена проявлением некоторых психологических качеств в благоприятной ситуации. То есть для насилия (проявления агрессии) под влиянием компьютерных игр необходимо два условия: первое – наличие определенных личностных качеств игрока, которые преимущественно выработались в процессе игровой практики (внутренние условия) и второе – благоприятные условия (внешние условия). Определенные соотношения этих компонентов приводят к насилию. К внешним условиям относятся острые конфликтные ситуации, жизненные трудности, вызывающие фрустрацию.

Особый интерес представляют внутренние условия предрасположенности к насилию под влиянием компьютерных игр, так как именно они указывают на основные пути воздействия компьютерных игр на человека. Остановимся на них подробнее. Первым и наиболее очевидным есть индивидуальная **предрасположенность к агрессии**, т.е. склонность к совершению агрессивных поступков, имевшаяся до начала игровой практики, которая выступает в данном случае как катализатор или усилитель, что согласуется с исследованиями повышения уровня насилия у любителей компьютерных игр [см. 2, с. 78]. Второй важный признак – **высокий уровень фрустрации**, который часто становится причиной агрессивного поведения. Фиксация фрустрации может проявляться в разнообразнейших формах, и одна из них – уход в виртуальный мир, полный насилия, то есть фрустрация может быть не только следствием компьютерных игр, но и возможной причиной обращения к виртуальной реальности, ведь переживший травматическое воздействие индивид старается избавиться, подавить, раздражающий фактор. Попытка удаления его из зоны комфорта закономерно воспринимается как раздражающая и потенциально опасная деятельность и встречается с противодействием [см. 3 с. 15 – 22]. Превращение виртуальной реальности в зону комфорта считается одним из основных признаков зависимости от компьютерных игр. Те, кто не знает о проблемах привыкания к играм, рискуют подвергнуться **зависимости от компьютерных игр**. Но не любая игровая зависимость будет в равной степени влиять на дальнейшее агрессивное поведение. Поэтому нас будет интересовать зависимость только от ролевых игр и экшнов (Action). Ведь наибольшая агрессивность характерна именно для данных типов игр. Помимо этого, только при игре в ролевые компьютерные игры наблюдается наибольшее погружение человека в игру, своего рода интеграция человека с компьютером, а в клинических случаях – процесс утери индивидуальности и отождествление себя с компьютерным персонажем. Зависимость от ролевых игр получила название «heroin-waге» и означает феномен психологической зависимости человека от компьютерных

программ. Службой компьютерного привыкания при клинике Гарвардского университета отмечается ряд психологических и физических симптомов привыкания: неспособность выйти из игры, пренебрежение к социальным контактам, склонность ко лжи, бесчувственность, проблемы с учебной рабочей деятельностью, кистевой туннельный синдром, пренебрежение к правилам личной гигиены, расстройство сна или изменение поведения во сне. Определяющими привыкание есть два признака: человек регулярно занимается этим гораздо дольше, чем он планировал, и продолжает делать это, несмотря на негативные для себя и других последствия [см. 4, с. 7]. Игровая зависимость становится причиной фрустрации, вызванной невозможностью продолжения игры, и зависимые индивиды обращаются к агрессии, а затем и к насилию и даже идут на преступления для того, чтобы продолжить игровой сеанс. Важным фактором агрессивного поведения является **предшествующий опыт воспроизведения игровой практики** в реальности. Это своего рода эксперимент, в котором игрок реализует приобретенные в виртуальном мире черты характера. Подобные эксперименты проводятся в форме имитации игр или событий игр в реальности, и часто связаны с **лабильностью сознания**, признаки которой наблюдаются у игроков. Лабильность определяют как склонность к нестойкому вживанию в чужую личность и ее роль в жизни, доходящую до полной идентификации с ней при одновременной сохранности сознания собственной личности. Лабильность сознания у игроков проявляется в идентификации себя с персонажем игры и связано с проблемами самоидентификации. Его сознание получает два измерения: «виртуальное Я», связанное с игрой на компьютере и «Я реальное». Д. Жмуров своей работе «Компьютерные игры и подростковая агрессия» рассказывает про Д. Беннетта инженера из Индианы, чьи болезненные пристрастия разрушили семью. Он играл в сетевую игру «EverQuest». Своего персонажа назвал «Мэдрид, Великий Шаман Севера». В игре добился высоких результатов, что неудивительно, ведь на это уходило все его время. По ходу игры у Д. Беннетта развились признаки лабильности сознания. Позже, Беннет сам скажет об этом: «Я как будто и в самом деле стал Мэдридом, Великим Шаманом Севера, и перестал быть самим собой. Теперь, вспоминая об этом, я содрогаюсь от ужаса» [цит. по 2, с. 25] Однако опыт переноса виртуальной практики в действительность может иметь различный характер и не обязательно приводит к насилию, поэтому важно подчеркнуть – воспроизведения **связанной с агрессией** игровой практики. Помимо этого, у склонных к агрессии под влиянием компьютерных игр людей наблюдается **агрессивный прайминг**. Прайминг (от англ. to prime – взводить, активировать) – это процесс, в результате которого недавний опыт усиливает те или иные черты личности. В нашем случае, опыт виртуальной агрессии в играх на время усиливает доступность агрессивных черт личности. Поэтому, нередко после игр подросток проявляет склонность к импульсивным и агрессивным реакциям в разных ситуациях.

Все перечисленные признаки предрасположенности к насилию указывают на влияние компьютерных игр на разные стороны человеческого сознания и подводят нас к тезису о **деформации сознания** под влиянием компьютерных игр. Основываясь на уже приведенных данных, обозначим далее основные изменения в сознании под влиянием компьютерных игр.

Десенсибилизация агрессии – потеря эмоциональной чувствительности к фактам и образам насилия, благодаря их постоянному наблюдению в игре. Равнодушие, безразличность к жертвам насилия, снижение порога чувствительности по отношению к проявлению насилия в реальной жизни. Десенсибилизация тесно связана со снижением эмпатии, т.е. способности сопереживать жертве насилия. Конгресс США в одном из заявлений отмечает, что сцены насилия в играх ведут к снижению эмоциональной чувствительности к насилию вообще, вследствие чего уменьшается вероятность того, что будет оказана помощь и пострадавшим в реальных ситуациях [2, с. 25].

Постоянное **ощущение опасности** и другие перемены в мировоззрении игрока, в результате которых он начинает воспринимать мир как место, в котором царят зло и

жестокость, а люди подвержены сторонним манипуляциям. По мнению Лэмсона игроки привыкают к мысли, что насилие в обществе – это нормально, и в них развивается постоянный страх стать жертвой преступника. К похожим выводам приходит и Дж. Гедэйтус [5, с. 25]. В результате этого в поведении все больше утверждается психология самозащиты и недоверия к окружающим, повышается уровень социальной фрустрации. Результатом такого сдвига мировоззрения может стать использование превентивной агрессии не только в опасных ситуациях, но и в ситуациях, где никакой опасности не было.

Кризис идентичности – появление новых черт личности, сформированных под влиянием компьютерных игр, делает психику игрока более подвижной. Игрок вынужден выбирать, к каким из своих черт обращаться в данной ситуации, что приводит к кризису самоидентификации, игрок перестает различать, где заканчивается его «Я» реальное и где начинается его «Я» виртуальное, а гиперкомпенсация комплекса неполноценности способствует закреплению приобретенных черт. Более того, в случае гиперкомпенсации игра становится средством избавления от психологического дискомфорта, связанного с ощущением собственной неполноценности.

Подведем итог. Темпы роста популярности компьютерных игр очень высоки, при этом пиковой популярностью пользуются игры, содержащие насилие. Феномен виртуального насилия заслуживает пристального внимания, потому что он указывает на весьма необычные культурные изменения новой эпохи – на перераспределение полномочий на насилие в культуре, что одновременно подводит к проблемам государств, как политических образований, монополизировавших насилие и проблемам личности подверженной и обращенной к доступному насилию. В основе влияния компьютерных игр на человека лежит деформация сознания под их влиянием, что приводит к изменению восприятия окружающей действительности и стиранию грани между реальным и виртуальным насилием. При этом само насилие теряет негативную окраску и становится инструментальным в достижении целей. Возможные последствия такой деформации сознания включают повышение индивидуального порога устойчивости к агрессии, а в глобальных масштабах к росту уровня общественной агрессии с перспективой массовых актов насилия (войн, терактов).

Перечень ссылок

1. Anderson C.A. Violent Video game effects on Children and Adolescents./ C.A. Anderson, D.A. Gentile, C.E. Buckley. – NY.: Oxford University Press, 2007. – 199 p.
2. Жмуров Д.В. Компьютерные игры и подростковая агрессия [Электронный ресурс] / Д.В. Жмуров. – Режим доступа: <http://zmu.gov.by.ru>
3. Левитов Н.Д. Фрустрация как один из видов психических состояний [Электронный ресурс] / Н.Д. Левитов // Вопросы психологии. – 1967. – №6. – Режим доступа: <http://flogiston.ru/library/frustration>
4. Постникова Д.К. Психологические особенности подростков с признаками компьютерной виртуальной аддикции / Д.К. Постникова, Б.М. Коган // Материалы 14 съезда психиатров / Под ред. В.Н. Краснова – М: «Медпрактика». – 218 с.
5. Wekesser C. Violence in the Media / C. Wekesser – San Diego, CA: Greenhaven Press. – 1999.

- © Пензев А.Е., 2012