

Андрій Смольський

Розвиток цивілізації у нашому столітті неодмінно йде у парі з розвитком різноманітних технологій, зокрема комп'ютерних. Комп'ютерний ринок постійно наповнюється новими, досконалішими програмами, збільшується швидкість процесорів, об'єм носіїв збереження пам'яті. У цій технологічній боротьбі не останнє місце займає явище, яке виникло разом з комп'ютерами, а саме, комп'ютерні ігри.

Метою цієї статті є ближче ознайомити читачів з новим якісним рівнем комп'ютерних ігор у комп'ютерній індустрії, які все більше входять у життя сучасної людини, а також проаналізувати, чим вони притягують до себе, а саме, що робить жорстокі комп'ютерні ігри популярними серед молоді, як гра впливає на психіку гравця.

Люди люблять грати в ігри. Не тільки в азартні. У ногу з технічним прогресом сучасні комп'ютерні ігри все досконаліше імітують реальність. Можна грати проти достатньо прямолінійного і передбаченого комп'ютера, але, останнім часом, гравці вважають за краще грати один з одним у мережі Інтернет. Тобто в даному випадку комп'ютер виступає лише як допоміжний засіб в міжособовій комунікації.

З точки зору медицини все це абсолютно нешкідливо до тих пір, поки не загрожує здоров'ю фізичному або психічному. Оскільки „посередником” у даній грі є комп'ютер, то можливі несприятливі наслідки для фізичного здоров'я припустити легко: тривале сидіння за монітором може викликати сухість в очах, проблеми із зором, головні болі; тривале сидіння як таке є великим навантаженням на хребет і часто призводить до болів у спині, порушення постави; інтенсивне управління мишкою, джойстиком або клавіатурою призводить до надмірної напруги в м'язах кисті і передпліччя і, як наслідок, до „синдрому карпального каналу”.

Комп'ютерні ігри, особливо ролеві, є одним із способів відходу від реальності. Повністю занурюючись у гру і досягаючи в ній певних успіхів, людина віртуально реалізує таким чином меншу частину наявних потреб і ігнорує більшу. У будь-якому суспільстві знаходяться люди, котрі вважають за краще „втікати” від проблем. Тих, хто обирає алкоголь, ми називаємо алкоголіками, наркотики – наркоманами, роботу – роботоголікам, інтернет – інтернетзалежними. В останньому випадку замість вирішення проблем тут і зараз людина „з головою” поринає в комп'ютерну гру. Щоб порозумітися з дитиною, потрібно просто зіграти з ним в його улюблену гру. Середній підліток - геймер проводить за монітором від 2 до 6 годин в день. „Відхід” дитини в ігрову зону є типовою сімейною подією. Імовірно незабаром ігри стануть чинником, який формує соціальну дійсність і суспільну мораль. Проводяться чемпіонати з комп'ютерних ігор. Із кожної країни обирають декількох геймерів, що здобули перше місце у даному типі гри, які згодом візьмуть участь у фіналі всесвітніх ігор. Існує „геймерська субкультура” з типовим жаргоном, міфами і цінностями.

Міністерство оборони США, з офіційною метою залучення молоді в армію, „запустило” в широкий продаж натуралістичну гру „Армія США”. Зрозуміло, що ігрова продукція розрахована на максимальне задоволення гравця. Така маркетингова політика. Графіка

стає досконалішою, інтрига гри – ще більш захоплюючою. Переживання, які розробник планує викликати у геймера, повинні бути ще більш цікавішими, яскравими і конкурентно здатними відносно продукції суперників на ринку. Як сконструйований світ, так і будь-яка популярна комп'ютерна гра має власну фізику і властивості простору, штучну історію і перебіг часу, оригінальну філософію, етику і мораль. Ігри дають можливість гравцю активно діяти в сконструйованому світі. Чимось це схоже на карнавал, але тільки ступінь свободи „зміни масок” в комп'ютерних іграх набагато вищий. Поки що ігри розглядаються як щось саме по собі „погане” або „хороше”. „Погане” – це залежність, ігроманія, коли стан гравця на 50-100% визначається результатами гри. „Хороше” – це коли гравець позбувся агресії, скинув поганий настрій, заспокоївся і повеселів. „Погані” ігри впливають і можуть бути причиною фізичних і психічних розладів, проблем агресивності. „Хороші” ігри можуть використовуватись як тренажери і засоби навчання, показані при аналізі змін в сенсомоториці, просторових функціях, увазі, мисленні, комунікативних навиках. Обидва типи ігор впливають на когнітивні, приховані здібності, сфери мотивації інтересів. Аналіз емоційної сфери і соціальних контактів показує, що діти, котрі часто грають в ігри, більш соціалізовані. Робиться висновок, що комп'ютерні ігри стають могутнім інструментом розвитку людської спільноти і не можуть вважатися просто корисним „артефактом” комп'ютерної технології. Такий загальний погляд на ігри дають нам психологи.

Що ж саме втягує у гру з точки зору психології ?

1. Функція збереження і завантаження варіантів гри робить можливим управління подіями в ході гри. Гравець може повернутися до збереженого варіанту, де розклад сил був на його стороні – тобто переграти подію. Можливість повернутися назад у часі і ухвалити інше рішення відрізняється від ігор фізичної реальності: футболу, шахів, де хід подій незмінний.

2. Функція складності гри дозволяє управляти опором супротивника, тобто робить його дії, по суті, прогнозованими. Ігрова реальність стає передбачуваною в області емоційних очікувань гравця. Функцією складності визначається, якщо так можна сказати, ступінь геройства, на яке претендує персонаж гравця.

3. Візуально-авдіальна ілюзія. Тим самим психіка гравця відключається від зв'язку з матеріальною дійсністю. Виключаються такі тілесні стани, як втома (довга біготня по коридорах), больові відчуття (кульові чи інші поранення) і т. ін. На відміну від поразки в реальній бойовій ситуації – поразка в грі не б'є по тілу, а тільки по очах, вухах, емоціях і власному „его”. Якби гра моделювала і тілесні відчуття, адекватні до подій, що відбуваються на екрані, то вона була б нецікавою. Краса гри саме в її нетілесності, відмінності від матеріальної дійсності. Гра дає можливість пережити „свою і чужу смерть” необмежену кількість разів. Процес вмирання у грі простий і наочний: ракурс плавно міняється, персонаж втрачає можливість рухатися, віртуальний світ видно з позиції лежачої людини. Щоб „ожити”, достатньо натиснути клавішу.

У світлі вищесказаного звертає на себе увагу так званий постігровий стрес, коли гравець успішно закінчив гру і перебуває в стані „короля без королівства”. У нього два виходи: завоювати чергове королівство, або „прокинутися” і стати не-королем, тобто звичайною людиною. Повернутися до життєвої реальності і знову напружуватися і слабнути від неможливості змінити себе, значущих людей і світ загалом, або знову почати гру і випробувати себе в жорстоких битвах, загартовуючись як персонаж, але не як людина. Щоб знову героєм знайти „ауру” ігрового стресу – необхідна нова гра. У свою

чергу ігри є просто ідеальним об'єктом для перемикання уваги і сублімації саме через те, що гра не є тим, чим вона є.

Є багато причин, через які батьки хочуть придбати дітям комп'ютер. Одна з головних – страх перед „вулицею”. Сьогодні небезпечно відпускати дитину одну у двір, через негативні впливи оточення. Позитивна сторона такого виховання очевидна:

„комп'ютерна” дитина охоче сидить удома. При цьому йому потрібно обмінюватися компакт-дисками, ділитися секретами ігор. Проте недолік реального спілкування може позначитися в майбутньому при виборі місця у суспільстві.

Поряд з цим важливою є класифікація ігор. Усі комп'ютерні ігри можна умовно розділити на ролеві і неролеві.

I. Ролеві комп'ютерні ігри

1. Ігри з виглядом „з очей” комп'ютерного героя.

2. Ігри з виглядом ззовні з-за спини на „свого” комп'ютерного героя.

3. Стратегічні ігри (вони ж „керування”). Гравець може виступати в ролі командира спецназу, головнокомандуючого арміями або навіть Творця. Роль не задається конкретно, а уявляється самим граючим, і на екрані немає власне героя. Піти в таку гру „з головою” більше шансів у людей, наділених хорошою фантазією. Багато дослідників пишуть про те, що подібні ігри розвивають системне мислення, інші думають, що граючі, котрі вважають за краще саме цей тип, таким чином реалізують свою потребу в домінуванні і владі. Стратегічні комп'ютерні ігри виникли найпершими. Найбільш типові ігри цього жанру: Warhammer: Dark Omen, SimsCity, Age of Empires, Warcraft, Starcraft.

Виділення ролевих комп'ютерних ігор зі всього їхнього різноманіття робиться тому, що тільки граючи в ролеві комп'ютерні ігри, ми можемо спостерігати процес „входження” людини в гру, процес свого роду інтеграції людини з комп'ютером, а в клінічних випадках – процес втрати індивідуальності і ототожнення себе з комп'ютерним персонажем. Ролеві комп'ютерні ігри породжують якісно новий рівень психологічної залежності від комп'ютера.

II. Неролеві комп'ютерні ігри

Гравець не приймає на себе роль комп'ютерного персонажа, тобто формування залежності і вплив ігор на особу людини не так виражені. Основні мотивації: азарт досягнення мети, „проходження” гри або набір балів.

Останнім часом у світ виходить все більше ігор типу „Horror”, які наскрізь пронизані елементами магії, сакрального культу, окультизму, демонічними символами. За останні роки Україна також гучно ввійшла на ігрову арену. Ігри, продукovanі нашою державою, займають далеко не останні місця у рейтингах популярності і за кордоном. Найгучніші серед них – це серія ігор „Козаки”, „Вій”та, на даний момент, найочікуваніша гра типу шутер „Сталкер: тінь Чорнобиля”.

Зараз декілька слів про гру, яку вважають зразком для усіх інших з категорії First Person Shooter.

Революційний крок зробила колись компанія Id Software, заповнивши лабіринти монстрами гри „DOOM”. Ці похмурі лабіринти і неймовірні образи легко знаходять паралелі в емоційному житті людини. Відразу після своєї появи в 1994 році гра „DOOM” стала неймовірно популярною. Вона стояла першою в рейтингах, одержувала нагороди, породила інші думоподібні ігри, що стали бестселерами, такі як: „Half-Life”, „Painkiller”, „Quake”, „Unreal”. Усе це копії „DOOM”, тільки на новому технологічному рівні. П'ять років тому було неможливо створити на екрані комп'ютера блиск на поверхні води,

багатопиксельне освітлення або туман. Тепер це стандартні ефекти для ігор. Культ „DOOM” породив і вплив гри за межами світу комп'ютерів. Популярна книга стає основою балету або кінофільму, казка або міф – темою для живопису. „DOOM” – перша комп'ютерна гра, що породила власну музику і літературу.

Інша загальна деталь: після Дум-образних ігор ніколи не сняться жахи. Нічна багатогодинна гра може довести гравця до повної втоми, але вона ніколи не викличе неприємних снів. Якщо „DOOM” все-таки сниться, то гравець це сприймає не як страшний сон, а, швидше, як продовження розваги. Думоподібні ігри викликають дуже специфічні відчуття і переживання: гра і притягує, і відштовхує одночасно. Гравець не розуміє, чому він грає і від чого він одержує задоволення. „Немає нічого нуднішого і нічого більш захоплюючого. Жодна інша гра не потребує від вас швидкого розуму і бездоганих рефлексів одночасно, а ці – потребують”, – дуже точно писав один комп'ютерний журнал.

У традиції Карла Юнга це явище називають проявом архетипної засади. Уся психіка складається із свідомого і несвідомого. Скільки типових життєвих ситуацій, стільки й архетипів. Архетип агресивного лабіринту виявляється в культурі й історії західної цивілізації. Вперше наявність архетипу агресивного лабіринту була зафіксована близько трьох тисяч років тому, коли стародавні греки створили міф про Тезея і Мінотавра. Основний компонент даного архетипу – лабіринт, другий компонент – чудовисько Мінотавр, третій – герой Тезей. Його мета – знищити людоїда. У середні століття архетип лабіринту перестав реалізовуватися тільки на рівні слів. Люди почали його матеріалізувати – утілювати в камені і ландшафтному дизайні. Заняття вважалося глибоко християнським і респектабельним: лабіринти в Англії стали обов'язковим елементом парку заміської садиби. Повний варіант архетипу – лабіринт, герой і чудовиська – в реальності так і не втілювався. Тільки у віртуальному світі виявилася можливою якнайповніша реалізація агресивного лабіринту, який включає всі три компоненти.

У журналі „Особа і соціальна психологія” за 2000 рік з'явилася стаття „Відеогри і агресивні думки, відчуття, поведінка в лабораторії і в житті”. Автори, професори психології Крейг Андерсон і Карен Діл, затверджували: діти бачать все більше жорстокості у сучасному світі. Винуватцями в цьому є телебачення, кіно і комп'ютерні ігри. У статті підкреслювалося, що існує зв'язок між жорстокістю комп'ютерних ігор і агресивною поведінкою підлітків, який може призвести до злочинів і вбивств.

У штаті Індіанаполіс 10 липня 2000 року був прийнятий закон про те, що неповнолітні можуть грати тільки з дозволу батьків. 30 жовтня 2001 року Верховний суд США припинив дію цього закону. Підстава: недостатнє наукове підтвердження небезпеки комп'ютерних ігор.

У Німеччині в жодному магазині ви не знайдете, наприклад, „Quake III”. Вони заборонені законом. 6 вересня 2002 року Греція прийняла закон, що забороняє грати в будь-які комп'ютерні ігри в публічних місцях. 25 вересня закон відмінили.

З іншого боку, опубліковане дослідження професора Талмеджа Райта і його колеги Пола Бріденбаха з університету Лойоли в Чикаго, де вони досліджують поведінку геймерів. Їх результати розходяться з думкою, що жорсткі комп'ютерні ігри – неодмінно зло. Навпаки, ігри допомагають збудувати стосунки у звичному житті і навчають ефективній командній роботі. За інформацією журналу Business, в жовтні 2002 року було зареєстровано мільйон сімсот тисяч гравців в „Counter-Strike” (цю гру вони взяли для

дослідження. Це мережева командна розвага: зустрічаються дві команди – терористи і контртерористи).

Згідно з їхніми дослідженнями гра – це не життя. „Жоден гравець не став би переносити насильство з гри в реальне життя. Найчастіше відбуваються дві речі: по-перше, люди в іграх відтворюють те, чому навчилися в звичному житті, по-друге, гра для них – місце безпечних ігрових експериментів, де долаються, випробовуються засвоєні моделі поведінки, де вони без особливого ризику виходять за рамки звичних соціальних ролей, тому що у віртуальному світі це можна робити безпечно. Зміст гри може бути шкідливим. Для гравців важливий ігровий процес, а не жорстокість. Принцип, за яким діють виробники ігор, простий: рекламуй свій продукт і продавай гру. Усі розуміють, що жорстока гра краще рекламується і продається. Це індустрія з оборотом у 10 мільярдів доларів у рік. Тут заробляється більше грошей, ніж в американській кіноіндустрії. У грі „Desert Storm” американські солдати вбивають іракських. Так, наприклад, ця гра була випущена десять років напередодні операції „Буря в пустелі”. У цьому є елемент пропаганди. Це важливо розуміти, адже американські військові пов'язані з ігровою індустрією і Голівудом. При цьому в іграх багато хорошого. Ігри об'єднують, збирають друзів, дають їм можливість щось робити разом. Конфлікти в ігровому клубі розв'язуються через спеціальну гру-дуель: це як баскетбол або футбол, як звичний спорт. Знову ж таки, не гра – причина агресивної поведінки, вона сформувалася до гри. Виходить, що жорсткі комп'ютерні ігри швидше звільняють психічну енергію, накопичену у звичному житті. З його точки зору, навіть гру в шахи або казки Андерсена можна назвати жорстокими. Німецький нейрофізіолог Манфред Фаль з університету Бремена стверджує: „Сам мозок міняється в результаті гри. Збільшується кількість зв'язків між нейронами, вони починають працювати ефективніше”.

Системи віртуальної реальності не так давно стали використовуватися психіатрами для лікування різних фобій.

Зі всього вищесказаного можна зробити висновок, що комп'ютерна гра оцінюється двояко .як така, що вчить жорстокости (у випадку жорстоких ігор), або як така, що розвиває концентрацію, увагу. Без сумніву, комп'ютерні ігри є квінтесенцією сучасних знань і технологій, проте найбільшу дію вони можуть надати не в духовній, не в інтелектуальній, а в емоційно-тілесній сфері. Зрозумілим є те, що як людина сприймає Бога, як розуміє світ, так його і відображує у своїй культурі і творчості. Гра – це своєрідна ікона, яку намалював сучасний світ, яка з монітора кличе до нас, прагнучи бути преображеною.