

УДК 009

Т. Б. Бабаева

доцент кафедры гуманитарных наук
Таганрогского института управления и экономики,
кандидат педагогических наук, доцент (Россия)

В. В. Бабаев

магистрант Института нанотехнологий,
электроники и приборостроения
Южного федерального университета (Россия)

ПРОБЛЕМА МОРАЛЬНОГО ВЫБОРА В СОВРЕМЕННЫХ ИНТЕРАКТИВНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЯХ

В статье рассматриваются вопросы, связанные с проблемой положительной / отрицательной оценки компьютерных игр. Тема компьютерных игр интересна с точки зрения влияния на моральный выбор игрока и на его социально-политическую позицию. Именно процессы самовыражения и самопознания задают параметры значению самого человека, а следовательно, вся видеоигровая индустрия, оставая далеко позади границы физического мира, может и должна создавать особую среду обитания, в которой сам человек находил бы для себя и значения, и смыслы своего существования.

The problem of moral choice in modern interactive Arts

Virtual worlds of computer games find new application, providing a continuation of the real world. The theme of computer games is interesting because of influence on the player's moral choice and his political position. Russian videogame researchers (A. G. Shmelyov, I. V. Burmistrov, Y. V. Fomicheva) analyzed the motives of popularity of the videogame among adults. They are, besides the motives of pleasure, are self-expression and self-knowledge. It is the processes that set the parameters to the value of the person himself, and, therefore, the whole video game industry, leaving far behind the border of the physical world, can and should create a special habitat where the person would find himself a meanings of his existence.

В большинстве сфер человеческой деятельности присутствуют игровые формы. Среди множества определений термина «игра» встречаются либо положительные, либо нейтральные значения: игра как деятельность детей, игра как исполнение сценической роли, игра как занятие для заполнения досуга, игра как тип миропонимания и т. д. [1, с. 8]. В обыденном же понимании игра связывается с чем-то несерьезным, отчасти даже негативным, в том смысле, что игра может ассоциироваться с какими-то отрицательными, ненастоящими и ложными вещами. Именно это негативно-обыденное представление об игре

продолжает сопровождать такое явление нашей жизни, как компьютерные игры. И хотя независимые эксперты и игровое сообщество пытаются развенчивать мифы о тотальном вреде видеоигр, мнение не только «непосвященных», но даже педагогов (даже преподавателей информатики — наиболее передовой в технологическом отношении учительской «касты») являет абсолютное непонимание данного феномена. Для них подобное времяпрепровождение остается впустую потерянным временем, которое можно потратить на уроки, чтение книг или другое полезное занятие.

Поскольку компьютер сегодня доступен детям начиная с ранних лет, поэтому педагоги, психологи, социологи, работники культуры и другие специалисты как в России, так и за рубежом анализируют со всех сторон положительное и отрицательное воздействие компьютерных игр на ребенка.

В самых общих чертах плюсы и минусы компьютерных игр заключаются в следующем. Игра в общем является уникальным и незаменимым механизмом социализации, освоения культурного опыта и научения взаимодействию с другими людьми. В пользу компьютерных игр звучит тезис о том, что игры часто содержат серьезный содержательный материал: культурно-исторические сведения (*Assassin's Creed*), литературные и кинообразы (*Mass Effect*), образцы художественной культуры, психологические задачи и даже социальные проблемы (*The Last of Us*), что делает игровой опыт многогранно познавательным. С другой стороны, компьютерные игры часто вызывают серьезные аддикции, отвлекают от более важных «реальных» занятий, десоциализируют ребенка и наносят урон отношениям с окружающими. Пресловутая интерактивность создает иллюзию легкости совершения действий одним «кликом» и без всякой моральной рефлексии [2, с. 69]. Одним словом, сегодняшняя ситуация с компьютерными играми — это не только социальный, технологический, возрастной феномен. Это еще один достаточно серьезный психолого-педагогический вопрос.

На самом деле существует множество игр с многогранной созидательностью. Игры бывают не только про зомби, жуткие города отчуждения и убийство, пусть и цифровых «врагов». Ровно столько (если не больше) позитивных аркад, стратегий, фэнтези, квестов или логических игр. Например, серия экономических игр *Tycoon*, фэнтези-стратегии *King's Bounty* и *Heroes of Might and Magic II*, созидательная *Flower*, в которой игрок потоками лепестков превращает руины в цветущие города и поля. Все игры так или иначе обучают, но всех — разному, по-разному и иногда — плохому.

Все игры способны вызывать «передозировку» и привыкание, но виноваты в этом отнюдь не сами игры. Разработчики и аналитики видеоигр справедливо указывают, что можно подходить к выбору игр несистемно, и тогда бесцельно тратить время на стрессовые действия, засоряя свое подсознание пуга-

ющими «реальностями», которых на самом деле не существует. А можно — системно, и в этом случае решать свои проблемы, выполнять задачи, заниматься саморазвитием, например, тренировать концентрацию, логическое мышление и внимание.

Правильно выбранные и разумно используемые игры обладают колоссальным функционалом и созидательными возможностями, признанными многими исследователями. На становление главных психологических новообразований геймеров всех возрастов особое значение оказывают ролевые игры. Специалисты выделяют три довольно крупных группы игр на основе позиции играющего: над ситуацией, вне ее или внутри — это, соответственно, стратегии, игры-повествования и симуляторы. Ближе всего к виртуальной реальности игры-симуляторы, они по определению создают максимальный эффект присутствия, максимально приближают геймера к реальному переживанию невозможного в обычной жизни. Включенность в ситуацию, реальность действий делают героем игры самого человека, их выполняющего; «alter ego», представленное в начале игры, практически исчезает.

В играх-симуляторах переживания могут быть самыми различными в зависимости от характера моделируемой деятельности — от радостного чувства полета до агрессии и страха. Переживания очень реальны и, по наблюдениям психологов, дети младшего возраста могут испытывать очень сильный страх даже при наблюдении за игрой взрослого человека. В симуляторах быстрее, чем в стратегических играх, появляется удовольствие от самого процесса игры. Эти игры адресованы в большинстве своем подросткам и взрослым, но реально они становятся доступны намного раньше (с 7–9 лет). Симуляторы развивают скорость реакции, сенсомоторную координацию, способность восприятия пространственных изображений, дают выход эмоциям и реализацию неосуществимых желаний, могут формировать определенные навыки, например, вождения автомобиля. Однако такие игры-симуляторы являются скорее играми-упражнениями, чем деятельностью по усвоению смыслов. А вот тип ролевой игры — выживание (англ. *survival game*), или симулятор выживания (англ. *survival sim*), — жанр, который требует от игрока принятия конкретных решений. И пусть все можно «отыграть назад», за принятием решения, как правило, стоит чувство ответственности за сделанный выбор. А это уже в свою очередь так или иначе обращает и играющих, и создателей игр и их аналитиков к вопросам так называемой внутриигровой этики.

Особенность внутриигровой этики заключается в том, что она подчинена онтологии игры и, соответственно, задается создателями игры. Их роль заключается в создании особых условий в игровом пространстве, которые в конечном итоге воспринимаются игроками как определенная этическая система. Можно

говорить о своеобразном этосе каждой конкретной игры. В рамках этого этоса определяется, что есть добро, а что — зло. Разные поступки могут приблизить героя игры к той или иной стороне [3, с. 857–861]. И хотя игра — прежде всего авторское произведение, выражающее видение одного человека или группы людей, следует упомянуть, что с развитием индустрии производства компьютерных игр в них все чаще используются сюжеты, в той или иной степени этически нагруженные. Это указывает на то, что подобные игры пользуются спросом, и, соответственно, что они интересны игрокам. Они дают пищу для размышлений, подталкивая к принятию обдуманных решений в рамках своих условностей. По злободневности и остроте поднимаемых вопросов компьютерные игры уже приблизились к кинематографу и литературе, однако за счет интерактивности они потенциально имеют гораздо большее воздействие на игрока, чем кино — на зрителя и книга — на читателя [3, с. 857–861]. В итоге принимаемые решения могут влиять и на жизнь настоящую. Именно так и «работают» произведения искусства.

Основной целью игрока в симуляторе выживания является сохранение жизни виртуального персонажа в условиях множества угрожающих ему опасностей: симулятор выживания в лесу, на необитаемом острове или в сценарии зомби-апокалипсиса. Но совсем иное дело — симулятор выживания, основанный на реальных исторических событиях, погружающий геймера, например, в условия гражданской войны. Такая игра, в отличие от любой робинзонады, помещает человека в эпицентр социального зла и таким образом, как раз и направляет его на усвоение, а скорее на поиск множественных смыслов человеческого существования. Например, игра *This War of Mine* — симулятора выживания в условиях военных действий, в которой геймер руководит группой мирных граждан, пытающихся выжить в городе, охваченном гражданской войной.

Результат «погружения» в историческую реальность в таких играх можно проследить по рефлексивному комментарию, представленному одним из авторов на популярном игровом портале IGN Russia. Вот, что он пишет: «... О чем эта игра? ... О войне... Не о грандиозных битвах и доблестных подвигах — о той войне, которая приходит в дома к обычным людям, ломает судьбы и делит жизнь на «до» и «после». *This War of Mine: The Little Ones* предлагает именно такую точку зрения. Она позволяет испытать на себе все, что вынуждены переживать граждане государства, охваченного огнем — боль утраты и удушающее отчаяние. В основу игры легли трагические события, связанные с осадой Сараево, которая длилась почти четыре года (1992–1996). Вы руководите группой мирных граждан, которые не успели покинуть город и вынуждены укрываться в полуразрушенном здании. До войны каждый из них жил своей размеренной жизнью: кто-то был примерным семьянином, кто-то вел свое ку-

лиарное телешоу, а кто-то и вовсе зарабатывал на жизнь тем, что играл в футбол. Теперь же все они ютятся под одной крышей, испуганные и сплоченные желанием выжить. Чтобы помочь героям пережить эту войну, для начала предстоит обустроить само убежище: кровати и стулья можно смастерить из досок, найденных на ближайшей свалке, также понадобится какая-нибудь печь, чтобы готовить пищу, и желательна слесарный верстак — изготавливать примитивные инструменты. Весь первый день у меня ушел на то, чтобы как-то обжить дом, и к тому моменту, как я закончил, уже смеркалось. Ночь в *This War of Mine: The Little Ones* — самое опасное и тревожное время. Вы решаете, кто из героев останется отсыпаться, кто будет охранять территорию, а кто отправится на разведку. Во время вылазки в первую очередь нужно добыть еду и медикаменты...

В такие минуты *This War of Mine: The Little Ones* предельно ясно высказывает свою идею — ужасы войны глазами обычного человека. Ты невольно ставишь себя на место героев, задумываешься: «А как бы в такой ситуации поступил я? Оставил бы товарища истекать кровью? Рискнул бы своей жизнью и пошел обворовывать вооруженную банду? Или плюнул бы на все и отнял жизнь у другого человека?» К счастью, такой выбор приходится делать редко, только в самых патовых ситуациях. В иной день меня выручал торговец, который предлагал ценные вещи на обмен. Ночами я залезал в заброшенные дома и бродил по свалкам, копаясь в руинах в поисках чего-нибудь съестного, выторговывал у военных патроны за пачку сигарет, дома ставил ловушки для мелких животных — так у нас появлялось хоть какое-то мясо. Заколачивал двери и окна, чтобы ночью, никто не вломился. Но всего этого оказалось мало, чтобы трое моих товарищей продержались до победного конца. Все они погибли: один так и не оправился от серьезного ранения, другой тяжело заболел, третий поймал пулю, защищая дом от вооруженных отморожков. После небольшого перерыва я все-таки вернулся в игру и попытался снова «выжить».*This War of Mine: The Little Ones* — это емкое и очень звонкое послание абсолютно всем. Если вы способны и готовы спроецировать на себя ужасы войны, если вы открыты новым эмоциональным потрясениям, то *This War of Mine* станет для вас настоящим моральным испытанием и возможно последующим катарсисом».

Хотим отметить, что данная рецензия не является отдельным субъективным мнением. Вот что говорят другие иностранные издания об этой игре: IGN: «*This War of Mine* — это захватывающий симулятор выживания и отличный учебник по тому, как вести себя в условиях войны» — 84 %. IGN Italia: «Смелая и необычная игра, которая ярко описывает душераздирающие ужасы войны» — 80 % (<http://ru.ign.com/specialru/80311/feature/ign-guide-vypu>).

Виртуальные миры компьютерных игр находят все новое и новое приложение, обеспечивая продолжение мира реального. Тема компьютерных игр интересна с точки зрения влияния на моральный выбор игрока и на его социально-политическую позицию. Отечественные исследователи компьютерной игры (А. Г. Шмелев, И. В. Бурмистров, Ю. В. Фомичева) анализируя мотивы обращения к компьютерной игре у взрослых, кроме мотивов удовольствия, достижения и эскапизма, предлагают в качестве возможных мотивов игры самовыражение и самопознания. Именно процессы самовыражения и самопознания задают параметры значению самого человека, а, следовательно, вся видеоигровая индустрия, оставляя далеко позади границы физического мира, может и должна создавать особую среду обитания, в которой сам человек находил бы для себя и значения и смыслы своего существования.

Список основных источников

1. Швецов, И. В. Игра в рекламе : учеб. пособие для вузов / И. В. Швецов, Ю. С. Вегенер. — М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2009. — 159 с. [Вернуться к статье](#)
2. Галкин, Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования / Д. В. Галкин // Гуманитарная информатика. — 2007. — Вып. 3. — С. 54–72. [Вернуться к статье](#)
3. Степанов, В. В. Компьютерные игры как предмет этики и этические системы как внутриигровой элемент / В. В. Степанов // Молодой ученый. — 2013. — № 11. — С. 857–861. [Вернуться к статье](#)