



**ГУМАНИТАРНАЯ
ЭКСПЕРТИЗА**

ПОД ПОКРОВОМ МАЙИ: СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

© 2015

К.С. Шаров

Да, я допускаю, что человек может пойти играть, но лишь тогда, когда между собою и смертью он видит только свое последнее эю.

Ж.-Ж. Руссо



**Шаров
Константин
Сергеевич** —

кандидат философских наук, старший преподаватель кафедры философии естественных факультетов философского факультета МГУ имени М.В. Ломоносова. В журнале “Человек” опубликовал статьи: “Женская мода и социальные гендерные мифологии” (2008, № 4) и “Женщины в конфуцианской традиции” (2012, № 2). E-mail: const.sharov@aol.com

Человечество в третьем тысячелетии столкнулось с новым феноменом — видеоиграми. Мы пережили появление кинематографа, телевидения, Интернета, хотя всякий раз находились пророки, предвещавшие конец света с приходом в нашу жизнь нового изобретения. Та же ситуация и теперь: находятся те, кто усматривает в распространении по миру компьютерных игр апокалиптические признаки. Другие, наоборот, не склонны придавать новому феномену особого значения.

Люди говорят о “зависимости” от видеоигр и Интернета с тех пор, как они вошли в наши дома. Как программист и интернет-пользователь я вполне понимаю искус называть склонность к играм “зависимостью”, но как ученый я долгое время был весьма скептичен. Хотя мы привыкли использовать термин “пристрастие” в разговорной речи, чтобы описать то, с чем проводим много времени, я не уверен, что это — надлежащий способ *a priori* представить ситуацию с видеоиграми. Говорить о зависимости с медицинской точки зрения или в психологическом отношении можно, лишь опираясь на воспроизводимые опытные данные, а не на голословные рассуждения и наше — возможно, даже вполне по-

нятное и оправданное — негативное отношение к видеоиграм. Психическая зависимость (и большинство психических отклонений вообще) определена тем, насколько она разрушает жизнь человека, а не тем, насколько часто некий предмет используется индивидом. Мы каждый день пользуемся зубной щеткой, утюгом или косметикой, но никому в голову не придет говорить о наличии некоей “зависимости”. Кроме того, чтобы классифицировать зависимость как клинически значимую, нужно предположить наличие порожденных ею дисфункций во многих сферах жизни человека.

Поскольку время человека всегда ограничено, мы всегда чем-то жертвуем, чтобы высвободить время на то, что нам нравится. Поэтому, если вы любите играть в футбол и бросаете на некоторое время свою семью, чтобы сыграть матч с друзьями, нет никаких причин говорить о патологической склонности или зависимости. Фактически, в данном случае вы ведете себя как вполне нормальный человек. Но если при этом ваша семья и дружеские отношения страдают, или вы плохо учитесь, или ваша карьера пошла под гору, тогда можно предполо-

жить, что игра заставила вас быть неадекватным.

Цель нашего исследования — выявить пути и механизмы влияния виртуальных миров, существующих в видеоиграх, на реальную жизнь игроков (геймеров).

По предварительным оценкам, в России сегодня более половины детей в той или иной степени увлекаются видеоиграми, которые широко доступны и присутствуют практически в каждом российском доме. Около 25% детей, которые играют в видеоигры, демонстрируют признаки психологической аддикции — склонности, подобной зависимости от карточных и иных азартных игр [16].

“Я бы никому не посоветовал эту игру”, — таково было мнение одного из опрошенных геймеров, которому исполнилось 18 лет. Он говорил о “World of Warcraft” (“Мир искусства войны”), печально известном монстре игровой индустрии, и вот почему: на эту игру у него в среднем уходит 12 часов в сутки, иногда больше.

У многих геймеров нет ни личной жизни, ни времени на учебу. Они отдают все играм, подобным “World of Warcraft” и, что неудивительно, ничего не получают взамен. Интернет-форумы, наподобие “Reddit” или “Olgonon”, переполнены страшными историями потерянных жизней — в некоторых случаях, потерянных в буквальном смысле. В 2005 году один южнокорейский парень умер после 50-часовой сессии игры. В 2012 году геймер-тайванец был обнаружен мертвым на стуле, причем его руки так и остались протянутыми к компьютеру [7].

Но если проблема действительно так серьезна и электронно-игровая аддикция существует, почему склонность к видеоиграм заслуживает всего лишь небольшой сноски в последнем DSM (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders), главном американском руководстве для диагнос-



тирования и лечения психических заболеваний [9]? Почему в мире психологов и психиатров до сих пор ничего не говорится о том, что видеоигровая патологическая склонность способна перевернуть всю жизнь человека и поставить ее с ног на голову? Почему ее не исследуют на профессиональном уровне?

Возможно, человечество проявляет известную долю инертности по отношению к изучению своих болезней — глобальных и локальных. По крайней мере теперь, во второй декаде XXI века начали задавать правильные вопросы, а именно, как видеоигра становится наркотиком?

Игровая зависимость была бы лишь уделом психологов, если бы не вырывалась наружу в виде нескрываемой агрессии, подчасходящей до преступлений. Наигравшиеся в компьютерные игры взрослые и дети бьют друг друга ножами, совершают поджоги, налеты на церкви и синагоги, забрасывают родственников “коктейлями Молотова”, окапываются в зарослях и сутками сидят в болотах, ведут прицельную стрельбу по участникам дорожного движения из снайперских винтовок и автоматов. На суде выясняется, что все эти зверские преступления они совершили как продолжение сюжетных линий видеоигр [13]. Жестокость транслируется из мира игры в реальность. Так, один

Один из первых кассовых шутеров “Doom” (“Дум”)



Один из первых кассовых шутеров “Quake” (“Квейк”)

геймер потратил полгода на то, чтобы вычислить другого игрока, виртуальный герой которого убил во время игры виртуального персонажа первого геймера. Найдя этого человека, геймер ворвался к нему в дом и убил выстрелом в грудь. На суде он утверждал, что мстит за убитого героя игры, с личностью которого геймер отождествил собственное “я”.

Многие геймеры не осознают бесповоротности содеянного в реальной жизни, поскольку в виртуальном мире игры всегда существует возможность “отката”. Человек сохраняет игру на некотором месте и потом, если его персонажа убьют, просто “перезагружает” ее с сохраненного момента, бросая своего персонажа в вечное колесо Сансары с непрекращающимися перерождениями. Для реального мира это одна из самых диких особенностей виртуальных игровых миров, но без нее видеоигра — уже не игра! Там всегда есть возможность “переиграть” уровень заново, даже если персонаж, с которым играет геймер, мертв. В жизни все наоборот — после убийства или самоубийства человек не оживает по первому щелчку мышкой.

При расследовании серии подростковых самоубийств в 2001 году какие только причины не рас-

сматривало следствие! И хотя в этом деле до сих пор не поставлена окончательная точка, есть очень веские причины полагать, что шесть учеников 8–9 классов, покончивших с собой, сделали это под влиянием MMORPG-игры¹ “Последняя фантазия” [12].

О масс-медиа как факторе, пробуждающем жестокость и агрессию, говорили многие и довольно давно. Например, С.Г. Кара-Мурза хорошо разобрал это явление на примере телевидения [2]. Привносят ли видеоигры нечто новое в криминальную статистику? По-видимому, они более опасны для образования социальных девиаций, чем фильмы. Ведь человек участвует в них активно, он способен принимать решения, влиять на ход событий, изменять игровой мир, в то время как при просмотре TV-программы или фильма зритель пассивен и всего лишь “поглощает” заложенный в программу или фильм агрессивный посыл авторов. “Интерактивная игра” становится гораздо более опасным феноменом, поскольку она способна порождать психологические и социальные девиации. Впоследствии наличие таких девиаций может ускорять образование патологической зависимости от видеоигр и даже создавать новые психические зависимости, например, зависимость от жестокости, садизм.

Зависимость от видеоигр имеет некоторые сходные черты с другими видами аддикций: употреблением алкоголя, табака, наркотиков, токсических веществ. Например, электронная игромания во многом схожа с употреблением наркотиков тем, что оказывает негативное физиологическое воздействие на организм геймера. Специалисты Американской ассоциации психологов утверждают, что лудомания (синоним игромании) приносит свои плоды быстрее, чем любая другая аддикция². В среднем, требуется не более нескольких месяцев для ее форми-

¹ Массовая онлайн-ролевая игра.

² Тем не менее эти специалисты ничего не говорят о характере физиологической зависимости, ее причинах, возникновении и протекании.



К. Шаров
Под покровом
маи:
современные
компьютерные
игры

**Современная игра
“Call of Duty”
 (“Долг службы”)**

рования. Чем дольше длится процесс игры, тем играющий меньше реагирует на внешние раздражители.

Чтобы лучше разобраться в том, каким образом формируется зависимость от видеоигр, рассмотрим виртуальные миры и законы, по которым живут и действуют в них виртуальные герои.

Многие современные трехмерные видеоигры поражают своей картинкой, качество которой приближается к художественному фильму. Это уже не игры конца 1990-х — начала 2000-х, где персонажи были мультяшными, их движения — угловатыми, а пейзажи представляли собой простейшие геометрические фигуры с натянутыми на них примитивными текстурами. Изображение в серии игр “Crysis” (“Кризис”) или “Battlefield 4” (“Поле боя 4”) способно потрясти человека, не привыкшего к подобным видеодвижкам³, своей реалистичностью, правдивостью. Однако, попав в виртуальный мир, мы оказываемся в красивой, но крайне враждебной человеческой психике реальности.

Помню, как я был поражен одним случаем. Лет десять тому назад я стоял на остановке автобуса с молодым человеком, моим сверстником. Внезапно из-за поворота на большой скорости с визгом по-

крышек неожиданно вырулила легковая машина. Я вздрогнул, но с человеком, стоявшим рядом, произошло нечто странное. Он молниеносно изменился в лице, побелел как полотно, инстинктивно бросился на землю и, сложив руки в виде ружья, направил их на машину, вызвавшую переполох. После этого ему стало очень неудобно, и он был вынужден признаться, что является заядлым геймером. То, что он сделал, было ему неподконтрольно, рефлексивно. Так проявилась патологическая зависимость от видеоигры.

Подавляющее большинство видеоигр включает элементы активного нападения/защиты, применение огнестрельного, холодного, гранатометного и иного оружия, а также использование силовых приемов борьбы. Как говорят миллионы игроков по всему земному шару, если в игре не надо никого убивать, она скучна. Шутеры (“стрелялки”) дают возможность геймерам выплескивать эмоции, но делают их крайне уязвимыми в преподносимых реальной жизнью ситуациях, когда эмоции нужно контролировать, когда нельзя просто взять автомат и ткнуть им в лицо непонравившемуся человеку.

Похоже, мы сталкиваемся с неким осознанным культивиру-

³ Английское выражение “video engine” (буквально “видеодвижок”) описывает сборник готовых библиотек для программирования видеоизображения в некоторой игре.



ГУМАНИТАРНАЯ ЭКСПЕРТИЗА



Современная игра
“Battlefield”
 (“Поле боя”)



ванием в игроке жестокости, социопатии и антисоциальной агрессии.

Жестокость, агрессия, вымещение накопившейся за день злобы, возможность в буквальном смысле разорвать виртуальных врагов в клочья — вот этический подтекст шутеров. Убийство, поощрение убийства или лицемерие убийства — главные составляющие виртуального мира большинства видеоигр современности.

Игры, принесшие их создателям и дистрибьютерам мировую известность, — знаменитые “Doom” (“Дум”⁴), “Quake” (“Квейк”⁵), “Duke Nukem” (“Дюк Ньюкем”), “Heretic” (“Еретик”), “Unreal” (“Нереальное”) — уже в 1990-е годы положили начало волне шутерного ажиотажа, в современности воплотившегося в таких гигантах игровой индустрии, как “F.E.A.R.” (“С.Т.Р.А.Х.”), “Half-Life” (“Полураспад”), “S.T.A.L.K.E.R.” (“С.Т.А.Л.К.Е.Р.”), “Battlefield” (“Поле боя”) и “Call of Duty” (“Долг службы”).

Жестокость в виртуальных мирах усиливается поощряемым чувством отвращения/омерзения, вызываемом в человеке сюжетом/героями/ситуацией/видеорядом. Многие игры-слэшеры⁶ делают героя в виртуальном мире психопатом, маньяком-садистом.

Любые омерзительные и отталкивающие антиэстетические мечтания могут теперь воплотиться в видеоиграх. Вызывающие у нормального человека мурашки зрелища предстают жадному взору игроков, отыскивающих свои новые средства разогреть свою нервную систему, уже привыкшую к стрельбе и рубке ножами и мечами направо-налево. Тема пролитой крови часто присутствует в виртуальных мирах. Отталкивающих картин в играх становится все больше и больше, они уже не вызывают во многих прежнего натурального ужаса, но создают извращенно-притягательное царство эстетики безобразного.

В некоторых играх действие сопровождается в прямом смысле океанами крови, которая льется со стен, течет от трупов, заляпывает взор (или глаза) персонажа, хлопает и чмокает под ногами. Геймера засасывает кровавый водоворот. В качестве примеров таких игр можно назвать “F.E.A.R.” (“С.Т.Р.А.Х.”), “Метро 2033”, “Blood” (“Кровь”), “Condemned” (“Проклятый”), “Killzone” (“Зона убийства”), “Half-Life” (“Полураспад”), “The Last of Us” (“Последние из нас”), “Call of Duty” (“Долг службы”), “Dead Island” (“Мертвый остров”), “Halo” (“Гало”), “Left 4 Dead” (“Оставленный умирать”), “God of War” (“Бог

⁴ Смерть, кончина, гибель, рок (англ.)

⁵ Тряска (англ.)

⁶ От англ. “slash” — полосовать, глубоко ранить.

войны”), “Darkness II” (“Тьма II”) и другие.

По мнению ряда психологов, одной из наиболее жестоких — в смысле культивирования жестокости, агрессии и извращений — является серия игр для консольной приставки “God of War” (“Бог войны”). В ней существует неписаное правило: все будут изувечены, изрублены, изуродованы. Любому персонажу со временем обязательно оторвут ноги, выколют глаза или задушат собственными кишками. Ненормированные дозы жесточайшего насилия, исполненного с редким кинематографическим мастерством и извращенной находчивостью, делают игру настоящим виртуальным тренажером садизма. Геймер должен всего лишь тупо нажимать на три кнопки на консоли, что делает игру технически доступной фактически для ребенка трех-четырех лет. Эти три кнопки порождают мир бессмысленной жестокости и омерзения, вызывающего у нормального человека чувство противления. Характерно, что на экран выводится картинка не только от лица главного героя, который всех убивает и мучает, но и от лица его жертв: слышны стоны, показывается кровь, заливающая глаза жертве, озвучивается предсмертный стук сердца. Смерть жертвы делается разработчиками осязаемой, липкой, концентрированно посылаемой в сознание геймера. От лица убийцы мы должны иногда более тридцати раз ударить ногой по голове умирающего (это делается тридцатикратным нажатием на одну кнопку), буквально ощутив кожей его предсмертную агонию, а иной раз — более пятидесяти раз ударить ножом по черепу павшего врага, чтобы затем открыть труп черепную коробку и полюбоваться на мозг. Попутно, в перерывах между убийствами, главный герой игры участвует в сексуальных оргиях. От оргий, где геймер также должен мно-



го десятков раз, ломая игровой манипулятор, нажать на одну кнопку, действие мгновенно перебрасывает человека вновь к садистским убийствам.

Серия “Manhunt” (“Охота на людей”) является даже более изощренным симулятором маньяка. В виртуальном мире этой игры устраивается шоу наподобие “Бегущего человека” из одноименного фильма с участием А. Шварценеггера. Наш герой — маньяк со стажем, приговоренный судом к смертной казни. Его вместо казни выпускают на свободу и дают задание развлекать публику убийствами людей-жертв, завезенных на игровой полигон.

В маньячестве⁷ заключается самый вкус игры, ее смысл и идея. Подойдет любое “одноразовое” или холодное оружие: осколок стекла, полиэтиленовый пакет, веревка, дубинка или нож. Главный герой выходит из тени и подкрадывается к беззаботному противнику. Когда он окажется достаточно близко, вокруг потенциальной жертвы появится белый прицел, а наш убийца заманется, приготовившись к удару. Вы нажимаете кнопку атаки и ждете. Отпустите сразу — будет экзекуция первого уровня, так сказать, без изысков. Если удерживать кнопку более двух секунд, прицел пожелтеет, — значит, можно организовать убийство с нанесением

Обложка диска игры “Manhunt 2” (“Охота на людей 2”). Справа внизу виден рейтинг Mature (для лиц старше 17 лет), присвоенный ESRB

⁷ Конечно, такого слова нет. Но я не знаю даже, какое еще слово тут можно употребить!



ГУМАНИТАРНАЯ ЭКСПЕРТИЗА



Кадр из игры
“Manhunt”
 (“Охота на людей”)



тяжких телесных повреждений. Если подождете еще пару секунд, наступит кровавая баня, расчлененка, изуверства. Для каждого оружия предусмотрено три вида казней. Банальное убийство осколком стекла скучно и неинтересно: маньяк Кэш просто перерезает жертве горло. На втором уровне жестокости он изощренно вырисовывает узоры на животе несчастного, наслаждаясь хлюпаньем терзаемых внутренностей. На третьем он, кажется (за кровью, брызжущей на камеру, трудно разглядеть), хватая человека за горло, выкалывает ему глаза и начинает распиливать тело на мелкие части.

Геймер по эту сторону экрана не просто лицезреет акты садизма, он — их режиссер, продюсер и одновременно главный актер! Представьте себе, что в одной игре объединили фильмы вроде “Хостела” и “Пилы”, книги Кинга и Бротигана и прочие контркультурные атрибуты — и это будет лишь малой частью того, что доведется вам увидеть в “Manhunt”. Скажем сразу, если вы впечатлительный человек, обходите игры, подобные этой, стороной.

В виртуальном мире “Manhunt 2” вам придется побывать во многих значных местах и полюбоваться на самые-самые отбросы челове-

ческого общества. В психушке безумцы швыряются собственными экскрементами и поливают друг друга своей протухшей мочой, за что получают от санитаров по голове. Стриптиз-бар забит одурманенными наркоманами и дешевыми проститутками. В одном из подвалов маньяки в масках свиней снимают фильмы с натуральным расчленением человеческих тел. От мест и персонажей “Manhunt 2”, в лучших случаях, бросает в дрожь, а в худших — начинает тошнить. Разработчики специально собрали в одной игре многие жуткие грехи и пороки человеческого общества и показали их единым потоком.

Давайте теперь задумаемся: какое впечатление может произвести такая игра на человека, в нее играющего, как на ребенка, так и на взрослого? Как символы виртуального мира интериоризируются по эту сторону экрана в сознании играющего? Как он трансформирует эти символы и смыслы в реальной жизни? Скольких маньяков породят игры, подобные “Manhunt”? И как это скажется на возникновении возможной патологической зависимости играющего от игры?

Постоянный лейтмотив виртуальных миров видеоигр, без которого жестокость не была бы такой



К. Шаров
Под покровом
маи:
современные
компьютерные
игры

Кадр из игры
“God of War”
 (“Бог войны”)

ужасающей, — многочисленные извращения. Походив по миру “Fallout”, можно научиться каннибализму, трансвестизму, садизму и некрофилии. Стоит отойти чуть в сторону — и вот мы свидетели лотереи, которую солдаты Легиона устраивают в деревне. Победитель лотереи отпускается на свободу, но перед этим он должен надышаться гарью от сожженных тел его товарищей. Заглянув в другой уголок этого мира, находим секту вампиров, высасывающих из младенцев кровь. Еще чуть дальше — каннибалы, изготавливающие шашлык из человечины. А повсюду еще и разгуливают головорезы, отлавливающие прохожих, изготавливающие из них “кровавые стейки” и продающие их затем мутантам.

Необходимая составляющая виртуального мира видеоигр, так или иначе порождающая зависимость от них у людей определенного психотипа — ужасы. Страх разогревает нервы игрокам, когда другие средства отступают. Чтобы усилить эффект воздействия на психику геймера, разработчики советуют играть в них ночью в полной темноте и включать при этом наушники на полную громкость. В этих играх протагонист игрока выступает уже не палачом или суперменом, а затравленной

жертвой, удирающей без оглядки от многочисленных и разнообразных монстров и уродов, внезапно появляющихся из темноты под жуткие звуки. У поклонников ужасников свой список: “F.E.A.R.”, “Cry of Fear” (“Крик страха”), “Dead Space” (“Мертвое пространство”), “Silent Hill” (“Молчаливый холм”), “SCP Containment Breach” (“Нарушение режима содержания”), “Амнезия”, “Resident Evil” (“Резидентное зло”), “Scare” (“Страх”) и тому подобные хорроры. Обычно адептов таких игр прельщает именно панический ужас (реальный или самовнушенный), провоцирующий выбросы адреналина в кровь.

Ужасы часто вступают в некий симбиоз со слэшерством, и получают игры вроде “Clive Barker’s Jericho” (“Иерихон Клайва Баркера”) или “Dead Space” (“Мертвое пространство”). Заваленные потрохами и кишками коридоры, подвешенные на крюках и постоянно кровоточащие туши плоти с плотными корсетами из гвоздей и кровавыми бандажами, на которых жутко смотреть — это, скажем так, стандартная зарисовка для вселенной Иерихона Клайва Баркера. “Dead Space” тоже не отстает: кровавая каша-размазня по стенам, обезображенные трупы, методично отделяющиеся конечности неуклюжих инопланетных



Кадр из игры
“Postal 2”
 (“Постал 2”)

⁸ Примечательно, что у инопланетных существ в этой игре кровь того же цвета, что и у людей. Безусловно, потоки зеленой жижи не оказывали бы столь же сильного эффекта на психику человека, как потоки виртуальной крови, похожей на кровь людей.

⁹ Рейтинговое агентство по развлекательным программам (англ.).

¹⁰ Единственно, чего я не припомню в играх, — это педофилия, и то я до конца не уверен, что сейчас такая игра уже не появилась и не продается легальным образом где-нибудь в Голландии.

сущест, хлещущая струйка красной жидкости из отрезанных кусочков некроморфов⁸. Так главный герой инженер Айзек Кларк развлекается, собственными руками расчлняя повсюду мельтешащих монстров. “Наградой” этим “шедеврам” стал ярлык “Mature” от ESRB (The Entertainment Software Rating Board⁹) и благословение на американский рынок видеоигр. Вероятно, цензоры из США не усмотрели в этих леденящих душу играх ничего страшного для взрослых, совершеннолетних геймеров.

Жестокость в играх крайне бессмысленна, алогична, противорестественна. На войне человек нередко сталкивается с насилием. Иногда оно бывает оправдано, например, в освободительной войне. Не так в видеоиграх — здесь мы видим насилие ради издевательства, жестокость ради потехи.

Стоит вспомнить игру “Prototype” (“Прототип”). Сначала, для затравки, игрок кидает машины в прохожих, размазывая их по мостовой. Затем давит на танке безмозглых мутантов. Далее под хруст костей герой отращивает когти, как у Росомахи, и начинает превращать каждого встречного в бесформенную мясную массу. Части рук и ног кинематографично летят по сторонам, обмякшая половина

тела падает оземь — такие кадры в “Prototype” встречаются на каждом шагу. В игре “Postal” (“Постал”) вы играете в некоего Чувака, единственная задача которого — ходить по улицам и истреблять безоружных людей. Стрелять нужно во всех — стариков, женщин, детей, собак, кошек, страусов, а после для зарабатывания дополнительных очков необходимо заставить героя помочиться на горы оставленных им после себя трупов.

С жестокостью в виртуальных мирах игр соседствуют половые извращения. Вспоминая нашу шумевшую в свое время работу русского психолога П.Б. Ганнушкина [1] о связи жестокости, ряда половых извращений и католического экстаза, это весьма симптоматично. Психические отклонения часто идут рука об руку, и одна психическая зависимость нередко порождает или усиливает другую.

Тема виртуальной любви, безусловно, привносит свой вклад в создание геймерской зависимости. Любовь представлена в доступной и пошлой форме, преподнесена как нечто грязное, но притягательное.

Игрок может выбирать ориентацию и партнеров своего героя. Быть геями, лесбиянками, бисексуалами, трансвеститами, зоофилами, ксенофилами, сторонниками групповухи в виртуальном мире не просто интересно, но и престижно, за что разработчики поощряют геймера¹⁰. Промискуитетное поведение становится стереотипным для героя-протагониста, который меняет партнеров, как только увидит кого-то более физически привлекательного. Например, в канадской игре “Mass Effect” (“Эффект массы”) главный герой командор Шепард может закрутить сразу несколько романов, в “Mass Effect 2” найти новый любовный интерес, а в “Mass Effect 3” столкнуть друг с другом бывших партнеров из прошлых игр серии и понаблюдать за их разборками.

Более того, попутно не грех сме-нить ориентацию, ведь доступно все: начиная от гетеросексуальных отношений до страсти к инопланетным рептилиям и амфибиям, от педерастии среди гуманоидов до волнующей возможности “объять вечность”, то есть иметь телесно-ментальное сношение сразу с тысячами азари.

В “Skyrim” (“Скайрим”¹¹) можно устраивать виртуальные свадьбы, а через минуту их аннулировать, отпуская партнеров на все четыре стороны; так за одну игру можно “развлечься” много десятков раз. В “Dragon Age” можно стравить всех своих напарников, вступая с каждым в виртуальные половые отношения. В “God of War” (“Бог войны”) протагонист Кратос никогда не опускается до любовных актов, если его зазывает меньше двух-трех партнерш. Благо, обычно искать долго не приходится — за каждым пятым поворотом игрок находит веселую компанию обнаженных лесбиянок, которые тут же начинают звать его присоединиться к их оргии. В среде потаскух Кратос чувствует себя на высоте. Он ловит греческих гетер на ходу, в буквальном смысле хватая под мышки. Прежде чем расправиться с Афродитой, герой-убийца устраивает с ней оргию.



К. Шаров
Под покровом майи: современные компьютерные игры

Профессиональный убийца Агент 47 из серии игр “Hitman” (“Убийца”)

Торговля своим телом, для ге-роев и женского, и мужского пола, изображается в играх как наиболее простой и быстрый способ добиться желанной цели. А потом нужно успеть незаметно “испариться”, пока случайный партнер не заговорил о более длительных отношениях. Лидирует здесь, безусловно, Геральт, он же Ведьмак из серии “Witcher” (“Ведьмак”). Управляя им, геймер становится настоящим профессиональным жиголо, забирающимся в альковы каждого замка и добывающим у жен с помощью постели то, что он не может получить у их мужей



Кадр из игры “Cry of Fear 2” (“Крик страха 2”)

¹¹ Облачный предел (англ.)



Человек Зевран из
игры "Dragon Age"
("Век драконов")

честным путем. По сути, его главным оружием к концу игры становится не магия и заклинания, а любовная мощь и неотразимость для женского общества.

Если в играх до 2007 года любовные сцены не изображались как таковые, будучи замаскированными или вынесенными за пределы экрана, то теперь разработчики представляют взорам геймеров самые откровенные анимированные ролики, какие только можно вообразить, не оставляя уже места никакой фантазии.

Игра 1990-х годов: Дюк Ньюкем, герой одноименной игры, завалив всех врагов, в конце стучится в заветную дверь, которую открывает блондинка с пустым взором и сногшибательными формами, дверь закрывается,



Кадр из игры
"Jericho"
("Иерихон")

и Дюк, по-видимому, получает свою награду, но об этом геймер может только догадываться. Игра 2010-х годов: геймер полностью контролирует весь половой процесс, нажимая на джойстик или клавиатуру компьютера. Он также может менять ракурс и увеличение камеры, чтобы было видно все, как на ладони. Никакой тайны, торжество порнографии!..

Здесь и стриптиз, и мужская и женская нагота, и софтвер, и хардкор в подробной и мельчайшей детализации. Это даже не эротика, это настоящая дешевая, отталкивающая и вульгарная порнография. Стереоскопия и полифония порно, которую озвучивают низкопробные уличные артисты, со всеми классическими порнографическими видео- и аудиоатрибутами, становятся "знаком качества" современных игр, в которых все женские персонажи — дешевые шлюхи, все мужчины — одержимые похотью ловеласы, и все абсолютно продажны и развратны до предела. Физическое и психологическое унижение женщины, садомазохизм, скотоподобное поведение, подглядывание, грубость, насилие, необузданность, оргии и неистовые извращения — вот некоторые составляющие любовного измерения виртуальных миров. Не в последнюю очередь они формируют у predisposed лиц зависимость от видеоигр, особенно у людей, испытывающих проблемы в личной жизни, а также у тех, кто недавно испытал любовные потрясения/измены/предательство. Похоть, разврат, блуд, перверсии — так современные игры описывают любовь. Эти игры могут представлять механизм настолько глубокого травмирования психики подростков, что ряд из них способны превратить в извращенцев и маньяков, а других приведут в плачевное состояние невозможности иметь когда-либо в будущем гармоничную семейную жизнь.

Любопытно, что в других играх есть и иной подход к семье и браку, не менее разрушительный для нормальной социализации человека. Например, в ряде игр можно рожать и воспитывать младенцев, виртуально их кормить, гулять с ними, играть в различные детские игры. Одна молодая пара из Южной Кореи оказалась на скамье подсудимых за то, что их настоящий ребенок погиб от голода, в то время как муж с женой днями и ночами напролет выхаживали своего недавно “родившегося” второго виртуального ребенка.

Последняя важная составляющая виртуальных миров видеоигр — религиозная. Хорошо известно, что человек, не идентифицировавший себя с той или иной религией, или равнодушный к ней, может легко стать жертвой религиозных извращений, кровавых культов, тоталитарных сект [14]. Видеоигры с успехом все это предоставляют, и геймер становится невольным реципиентом квазирелигиозного суррогата.

В виртуальных мирах мы обычно встречаемся с оккультными языческими или квазиязыческими практиками, в которых предпринимаются попытки насадить некие ценности (а лучше сказать — антиценности) изобретенных или привнесенных в игры культов. Там присутствует глумление над религиозными ценностями и святынями: христианскими, мусульманскими, иудейскими. Есть пародии на Голгофу, Мекку, Стену плача. Достаточно вспомнить, как в мире “Fallout 3” на крестах наемники тренируют меткость стрельбы и силу удара ногами, а местный жрец приносит на алтаре полуразрушенной церкви жертвы в виде младенцев, и предлагает “причаститься” их кровью. В “Assassin’s Creed 3” (“Кредо ассасина 3”) протагонист должен забраться на самый верх церкви и обязательно попрыгать на кресте, как петух. В “Fallout New



Vegas” бывшие церкви становятся жилищами персонажей, жарящих на углях человечину и оправляющихся прямо в алтаре. Вместо иконостаса мутанты и кентавры вешают в церкви изувеченных, но еще живых людей. Один из часто встречающихся лейтмотивов — кошунственные изображения распятий.

Оккультизм, магия, шаманизм, колдовство, чародейство, словом, все составляющие язычества, — неизменные лейтмотивы доброй половины выходящих ныне игр (вспомним хотя бы пресловутую “Последнюю фантазию” с зашифрованным посланием о самоубийстве). Здесь геймер напрямую сталкивается с виртуальными заклинаниями демонов, изготовлением приворотных зелий, наведением порчи и всем демоническим ассортиментом, который даже приводить не хочется. Во многих играх важным является повышенная способность героя к магии. Иногда он сам — главный колдун, например, Ведьмак в одноименной игре или протагонист в “Скайриме” и “Обливионе”, заклинающий драконов и монстров выкриками непонятных слов, от которых у него мутнеет в глазах, а монитор на мгновение становится темным. Иногда по сценарию герой должен

Кадр из игры
“F.E.A.R.”
 (“С.Т.Р.А.Х.”)



ГУМАНИТАРНАЯ ЭКСПЕРТИЗА



Кадр из игры
“Dead Space”
 (“Мертвое
пространство”).
Перед распятым
монстром устроено
нечто вроде
поминального
кануна со свечами



пройти обряды посвящения в шаманы, когда в него вселяются полчища демонов, и он начинает метаться по виртуальному миру, будучи одержимым.

Магия вуду тоже не обойдена стороной. В дополнении к Фоллауту “Пойнт Лукаут” герой попадает в туманные болота Мэриленда, где ему предстоит поучаствовать в деятельности церкви сатаны, пройти тропой шаманов вуду и склониться перед главным злым духом в рабском поклоне, а также пройти обряд дьявольского “причастия” плодами запретного дерева.

В играх, с первого взгляда далеких от магических миров, колдовство и общение с демонами занимают важную часть повествования. В “Масс-Эффекте” герой принимает участие в языческих обрядах “представителей других цивилизаций” (например, в “Масс-Эффект 3” на Тессии), а при разговорах о Боге пришельцы говорят нечто вроде “да, и у нас есть похожие легенды”. В “Dishonored” герой попадает в потусторонний мир, где с ним начинает общаться некий невидимый дух. “Кто ты?” — спрашивает герой. “Я — тот, кто был, есть и грядет” — ответ духа, почти как в Апокалипсисе, когда Христос подобными словами отвечает Иоанну Богослову. Только вот

в “Dishonored” это явно не Христос, поскольку он дает герою “сверхнатуральные” предметы и “паранормальные” способности читать скрытые письма “древних богов” на “скрытых древних храмах”, которые сравнивали с землей церковники.

* * *

И все-таки есть ли патологическая зависимость от видеоигр, которую можно объективным образом диагностировать и, возможно, впоследствии подвергнуть терапии?

Некоторые американские психологи склонны утверждать, что не существует вообще никакой связи между подростковой жестокостью и жестокостью виртуальных миров видеоигр [5, 11]. Позволим себе усомниться в окончательности и непогрешимости их аргументов, поскольку есть множество иных исследований, которые, наоборот, утверждают наличие прямой связи насилия в реальности и виртуальных мирах [8, см. также: 3, 4, 6, 15].

Остается не вполне понятным, по какой причине в России подобные игры распространяются без всякого контроля. Министерство культуры РФ, с нашей точки зрения, при наличии должной законодательной базы могло бы в значи-



К. Шаров
Под покровом
майи:
современные
компьютерные
игры

Кадр из игры
“Amnesia” (“Потеря
памяти”). с алтарем
из свиней

тельной степени повлиять на уровень подростковой преступности, поскольку та, вне сомнения, связана с распространением и использованием популяризирующих и насаждающих жестокость видеоигр.

Подчеркнем еще раз характерную особенность виртуальных миров, вызывающих наиболее серьезную зависимость от видеоигр: жестокость, половые извращения и идеи языческих культов идут в них рука об руку.

Во многих играх широко используются все три составляющих. Так, агрессия, садизм, разврат и язычество в ряде видеоигр неразделимы: перед “занятиями любовью” герою рекомендуется выпивать увеличивающие половую силу зелья и снадобья, зажигать кадильницы злым духам, чтобы “насладиться новыми эротическими переживаниями и непередаваемой силой экстазом”. После этого экстаза герою предписано уничтожать все с удвоенной, утроенной силой и жестокостью. В виртуальном мире создается замкнутый круг, поддерживающий и воспроизводящий сам себя.

Основными психологическими механизмами развития игровой зависимости, а именно трансляции поведения героя в виртуальном мире в реальное поведение

геймера, по-видимому, можно назвать следующие:

- крайняя реалистичность видеоряда современных игр;
- эффект “присутствия” и “подсматривания”;
- безнаказанность и вседозволенность поступков героя;
- мнимое всеисилие, “эффект бога”;
- безответственность перед собой и обществом;
- неконтролируемое насилие, в том числе самоубийства;
- антиэстетика, притягательное чувство отвращения;
- социальные извращения;
- половая вседозволенность;
- половые извращения;
- поощрения греха, пороков;
- извращения на религиозной почве, например сектантские практики.

В реальной жизни, куда геймер в результате интериоризации переносит свои идеалы из цифрового мира компьютера, наблюдается то же самое. Сложившаяся игромания ведет к социальным девиациям, психическим расстройствам и иногда даже приводит к совершению правонарушений и преступлений.

Игромания, равно как и алкоголизм, наркомания, токсикомания и курение, требует лечения для ослабления и в конечном счете



ГУМАНИТАРНАЯ ЭКСПЕРТИЗА



Кадр из игры
“Unreal”
 (“Нереальное”),
в котором мы
угадываем
кошунственную
пародию на
христианский храм
с четвероруким
демоном-распятием



уничтожения этой пагубной зависимости. Подобная терапия уже осуществляется некоторыми психологическими центрами, хотя психиатрия пока еще очень далека от лечения игровой зависимости. Термины “игромания”, “лудомания”, “зависимость от игры” пока еще не являются официальными медицинскими диагнозами со стандартизированными критериями.

Человек в наши дни как никогда раньше стал человеком играющим, *homo ludens*. Он играет много и долго, глубоко погружаясь под покрывало майи, в иллюзорный виртуальный мир. Однако пути на поверхность он пока не знает.

Литература

1. *Ганнушкин П.Б.* Сладострастие, жестокость и религия // *Ганнушкин П.Б.* Избранные труды / Под ред. проф. О.В. Кербилова. Ростов-на-Дону: “Феникс”, 1998. С. 269–290.
2. *Кара-Мурза С.Г.* Манипуляция сознанием. М.: Эксмо, 2004.
3. *Choo H., Gentile D.A., Sim T., Li D., Khoo A., Liau A.K.* Pathological video-gaming among Singaporean youth // *Ann. Acad. Med. Singapore*. 2010. Nov. Vol. 39 (11). P. 822–829.
4. *Doan, Andrew P.* Hooked on Games: The Lure and Cost of Video Game and Internet Addiction. Coralville, IA: FEP International, 2012.

5. *Ferguson C.J.* Does Media Violence Predict Societal Violence? It Depends on What You Look at and When // *Journal of Communication*. November 2014.

6. *Gentile D.A., Choo H., Liau A., Sim T., Li D., Fung D., Khoo A.* Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study // *Pediatrics*. 2011, Feb. Vol. 127 (2). P. e319–329.

7. <http://theweek.com/article/index/255964/the-psychology-of-video-game-addiction>

8. <http://time.com/34075/how-violent-video-games-change-kids-attitudes-about-aggression/>

9. <http://www.dsm5.org/Documents/Internet%20Gaming%20Disorder%20Fact%20Sheet.pdf>

10. http://www.f1cd.ru/games/games_reviews/manhunt_2/

11. <http://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/gaming/longterm-us-study-finds-no-links-between-violent-video-games-and-youth-violence-9851613.html>

12. <http://www.pravda.ru/accidents/05-11-2001/836567-0/>

13. <http://www.toptenz.net/top-10-crimes-attributed-video-games.php>

14. *Petrowsky M., Zelnor W.W.* Sects, Cults, and Spiritual Communities: A Sociological Analysis. Westport, CT; L.: Praeger, 1998.

15. *Rigby, Scott.* Glued to Games: How Video Games Draw Us In and Hold Us Spellbound. N.Y.: Praeger, 2011.

16. <http://psy.rin.ru/article/2046/Zavisimost-ot-komp-juternyh-igr.html>