УДК 008

Нравственно-этические аспекты компьютеризации игровой деятельности в подростково-молодежном социуме. Культурологический анализ

Афанасьева Агата Валерьевна

Аспирант,
кафедра социологии и философии культуры,
Высшая школа музыки им. Шнитке,
107076, Российская Федерация, Москва, ул. Стромынка, 18/28;
e-mail: belverde@yandex.ru

Аннотация

В статье рассматриваются компьютерные игры со своим новым инструментарием и особенностями в качестве части глобального культурного феномена игры с разнообразием подходов к изучению его содержания и форм, а также социальная значимость исследования этого феномена. Предлагается рассмотреть ряд нравственных и этических аспектов современной компьютеризации игровой деятельности в социуме подростков, в том числе: нравственная ответственность лиц, отвечающих за создание социокультурного опыта в мире компьютерных технологий; моральная ответственность родителей за содержание досуга собственных детей, включая вовлеченность подрастающего поколения в компьютерную игровую деятельность; роль государственной молодежной политики в развитии творческого потенциала компьютерных игровых технологий, способствующих социализации и инкультурации подростков. Также предлагается переосмыслить влияние компьютерных игр на подрастающее поколение, сложившиеся представления о их пользе и вреде и причины возникновения аддикции и, так называемого, побега от реальности в мир компьютерной игры; акцентируется внимание на одной из таких причин – недостаточно сформированной практике семейного досуга и отсутствии соответствующего влияния родителей через создание нравственно-духовного опыта, включая помощь в творческой деятельности подрастающего поколения, и доверительных отношений родителей с собственными детьми.

Для цитирования в научных исследованиях

Афанасьева А.В. Нравственно-этические аспекты компьютеризации игровой деятельности в подростково-молодежном социуме. Культурологический анализ // Культура и цивилизация. 2018. Том 8. № 6А. С. 20-25.

Ключевые слова

Феномен игры, компьютерная игровая реальность, компьютерные игры, подростки, молодежь, игромания, эскапизм, государственная молодежная политика, семья, нравственная культура.

Введение

Современное общество характеризуется все большим внедрением во все сферы жизнедеятельности человека информационных и компьютерных технологий. Благодаря широкому распространению последних погружение молодежи в новую виртуальную реальность не воспринимается как нечто необычное. Ранее предмет игры рассматривался во многих областях: философии [Гессе, 2017], педагогике [Каменец, 2018], психологии [Берн, 1996], но большее распространение получил знаменитый труд Йохана Хейзинги «Homo Ludens», об игре как феномене культуры, пронизывающий все сферы бытия [Хейзинга, 2015]. Вместе с тем именно компьютерные игры стали изучаться в культурологии сравнительно недавно и все больше людей начинают осознавать, что эта область – вполне достойная изучения, имеющая большие перспективы развития и сферы практически-прикладного приложения [Афанасьева, 2015, 43].

С момента изобретения первых компьютерных игр прошло уже более 60 лет [Baer R. H., Brown M. R., Grand J., Yarusso A., 2004, 186], так называемые game studies (дисциплина, изучающая компьютерные игры) появились лишь в 90-е; в Дании в 2003 году появляется Center for Computer Games Research, который занимается изучением игр в мультидисциплинарных областях, основанных на различных видах искусства, гуманитарных науках, социальных науках и информатике. [CCGR, www], а в России обратили внимание на эту перспективную область лишь несколько лет назад, но уже добились определенных успехов. В России, с недавнего времени, научным исследованием компьютерных игр занимаются Лаборатория Исследования Компьютерных Игр (ЛИКИ) при философском факультете СПбГУ, которая активно работает с Центром Медиафилософии [Деникин, 2014, 43] и Московский центр исследований видеоигр при философском факультете МГУ.

Компьютерные игры со своим новым инструментарием и особенностями могут быть рассмотрены в качестве части глобального культурного феномена игры с разнообразием подходов к изучению его содержания и форм. Культурный потенциал компьютерных технологий и, связанные с ним, нравственно-этические аспекты в молодежном социуме обычно рассматривают недостаточно полно, делая упор либо лишь только на негативные или только позитивные последствия увлечения компьютерными играми. В основном уделяется внимание технологическим особенностям создания компьютерных игр. Проблема определения значимых нравственно-этических аспектов игровой деятельности с использованием компьютерных технологий в молодежном социуме может исследоваться в следующих направлениях:

- нравственная ответственность лиц, отвечающих за создание социокультурного опыта, способствующего гармоничному развитию личности и формирование подростков и молодежи, влияющая на характер игровых увлечений этой возрастной группы в мире компьютерных технологий;
- моральная ответственность родителей за содержание досуга собственных детей, включая вовлеченность подрастающего поколения в компьютерную игровую деятельность;
- роль государственной молодежной политики в развитии творческого потенциала компьютерных игровых технологий, способствующих социальному и культурному развитию подростков и молодежи.

Основная часть

Когда мы говорим о нравственно-этических аспектах компьютерных игр, в первую очередь для обсуждения предлагаются их негативные стороны. Эти игры «редуцируются к объекту,

имеющему следующий ряд характеристик:

- 1) требующий времени;
- 2) не имеющий практической пользы;
- 3) вызывающий привыкание.

На основании этих характеристик компьютерные игры становятся в один ряд с алкоголем и наркотиками» [Степанов, 2013, 851]. В данном случае, практически не учитывается, что происходит в самой игре, что может дать наполнение игры, а не ее внешние проявления. Соответственно потенциал нравственного развития самой игры, который при определенных условиях может быть реализован, не изучается. Основное внимание уделяется той части компьютерного игрового пространства, которое может оказывать негативное нравственное воздействие в его конечных последствиях для личности молодого человека (развитие агрессивности, игровая зависимость, примитивизация мышления и т.д.). Не отрицая негативного в духовно-нравственном аспекте влияния на подростков и молодежь некоторых компьютерных игр, необходимо отметить, что огромный накопленный компьютерный игровой опыт, имеющий социальную и культурную значимость, изучен недостаточно. Между тем, анализ этого опыта позволяет сделать ряд принципиальных выводов:

Содержание большинства игр, предполагает в них набор ценностных характеристик. Персонажи в них этап за этапом делают выбор (относится к нарративным играм), либо следуют за логикой развития персонажа, задуманной создателями игры. Так или иначе, молодой человек сталкивается с подобием жизненных ситуаций, которые он прорабатывает или нет, в силу собственной подготовленности (или нахождения рядом человека, кто может ему помочь). Желание проанализировать свои действия в игре – сам он это делает или с помощью кого-то, возникнут в любом случае, т.к. все компьютерные игры предполагают обсуждение. Молодые люди сплачиваются вокруг игр по двум причинам: желание получить игровой опыт и желание стать частью субкультурного сообщества или, хотя бы, найти друзей, которым также интересна эта игра.

Создатели игр не случайно стараются сделать игры захватывающими, с интересными историями, так как степень вовлечения игрока в таких играх куда больше, чем в «пустышке», где отсутствует хоть какое-то подобие жизненных ситуаций. С другой стороны, создатели игр также стремятся сделать игровой мир максимально наполненным, с проработанной реальностью, чтобы игрок полностью мог погрузиться в его атмосферу, что, в плохом варианте развития событий, может привести к побегу в эту реальность (эскапизм).

Проблема эскапизма и аддиктивных возможностей компьютерных игр стоит довольно остро по всему миру. Эскапизм «возникший на фоне виртуализации человеческого бытия. Его распространение сопровождается трансформацией субъективного отношения человека к объективной реальности» [Давыдов, 2015]. Безусловно, какими бы хорошими ни были игры, (если мы допускаем деление, на «хорошие» и «плохие»), как бы художественно и ценностно ни был наполнен мир, и какой бы полной не была проработка сюжета и персонажей – все это может иметь отрицательный эффект, если игрок теряет связи с окружающей реальностью. Но только ли это проблема самого играющего?

Статистика показывает, что сегодня группа, подверженная игровой зависимости, как раз в большей степени представлена достаточно взрослыми людьми [Шаров, 2013], которые уходят от нерешенных проблем через погружение в мир, где можно представить себя в качестве субъектов, способных их решать.

Необходимо отметить, что для подростков и молодежи обретение смысла жизни и

связанного с ним личностного самоопределения стоит не менее остро и осложняется недостаточностью реального социального и культурного опыта творческой самореализации. В этой ситуации возрастает роль формирования семейного досуга и соответствующего влияния родителей через создание такого опыта, начиная от разнообразной творческой деятельности подрастающего поколения, кончая доверительными взаимоотношениями родителей с собственными детьми, оказывающими положительное духовно-нравственное воздействие. Особенно велика в этом отношении роль литературы и искусства, формирующие нравственную культуру личности в системе семейного досугового времяпрепровождения.

Государственная молодежная политика также должна способствовать формированию культурного опыта подростков и молодежи через дальнейшее развитие инфраструктуры молодежного досуга, а также через расширение возможностей компьютерных игровых технологий в духовно-нравственном развитии и социализации личности подрастающего поколения с подключением соответствующих специалистов в области педагогики, психологии, социологии, культурологии, информационных технологий и т.д.

Заключение

Проблема выявления нравственно-этических аспектов компьютерных игровых технологий в современном подростково-молодежном социуме выходит далеко за рамки собственно игрового процесса. Встречаемые случаи игромании как проявления бегства от реальности свидетельствуют, прежде всего, о глубоком духовном кризисе многих представителей «мира взрослых» и потере ими нравственных ориентиров. Решение этой проблемы является главным условием и предпосылкой для преодоления негативных последствий компьютерной игровой деятельности и требует дальнейшего изучения последней в более широком социально-культурном контексте.

Библиография

1. Афанасьева А.В. Применение компьютерных игровых технологий в системе мультимедийных способов преподавания учебного материала // Наука и современность – 2016: сборник материалов XLVIII Международной научно-практической конференции. Новосибирск, 2016. С. 43-48.
2. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. СПб.-М.: Университетская книга, АСТ, 1996. 398 с.
3. Галкин Д.В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования // Гуманитарная информатика. 2007. № 3. С. 55-73.
4. Гессе Г. Игра в бисер. М.: АСТ, 2017. 464 с.
5. Давыдов О.Б. Философский аспект социального эскапизма в эпоху виртуальности // Вестник СВФУ. 2015. №2. С. 77-81.
6. Деникин А. В защиту видеоигр // Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2014. С. 42-53.
7. Каменец А.В. Онегин на приеме у психолога. М.: Квант Медиа, 2018. 232 с.
8. Степанов В.В. Компьютерные игры как предмет этики и этические системы как внутриигровой элемент // Молодой ученый. 2013. №11. С. 857-861.
9. Хейзинга Й. Homo Ludens. Опыт определения игрового элемента культуры. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2015. 409 с.
10. Шаров К.С. Повернутые на игре. Об этике современных компьютерных игр // Ценности и смыслы. 2013. № 6 (28). С. 8-21.
11. Baer R.H. et al. Game Console Hacking: Xbox, PlayStation, Nintendo, Game Boy, Atari, & Sega. Rockland, MA: Syngress Publishing, Inc., 2004. P. 54.
12. Center for Computer Games Research. URL: <https://game.itu.dk>

Moral and ethical aspects of computerization of game activity in teenage and youth society. Cultural analysis

Agata V. Afanas'eva

Postgraduate,
Department of Sociology and Philosophy of Culture,
Higher School of Music named after Shnitke,
107076, 18/28, Stomyanka st., Moscow, Russian Federation;
e-mail: belverde@yandex.ru

Abstract

The article deals with computer games with their new tools and features as part of the global cultural phenomenon of the game with a variety of approaches to the study of its content and forms, as well as the social significance of the study of this phenomenon. It is offered to consider a number of moral and ethical aspects of modern computerization of game activity in society of teenagers, including: moral responsibility of the persons responsible for creation of sociocultural experience in the world of computer technologies; the moral responsibility of parents for the content of the leisure time of their children, including the involvement of the younger generation in computer gaming activities; the role of the state youth policy in the development of the creative potential of computer game technologies that promote socialization and inculturation of adolescents. It is also proposed to rethink the impact of computer games on the younger generation, the prevailing ideas about their benefits and harms and the causes of addiction and the so-called escape from reality in the world of computer games; the attention is focused on one of such reasons – insufficiently formed practice of family leisure and absence of the corresponding influence of parents through creation of moral and spiritual experience, including the help in creative activity of younger generation and the confidential relations of parents with their own children.

For citation

Afanas'eva A.V. (2018) Nравstvenno-eticheskie aspekty komp'yuterizatsii igrovoi deyatel'nosti v podrostkovo-molodezhnom sotsiume. Kul'turologicheskii analiz [Moral and ethical aspects of computerization of game activity in teenage and youth society. Cultural analysis]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 8 (6A), pp. 20-25.

Keywords

Game phenomenon, computer game reality, computer games, teenagers, youth, gambling, escapism, state youth policy, family, moral culture.

References

1. Afanas'eva A.V. (2016) Primenenie komp'yuternykh igrovykh tekhnologii v sisteme mul'timediinykh sposobov prepodavaniya uchebnogo materiala [Application of computer game technologies in the system of multimedia methods of teaching educational material] In: *Nauka i sovremennost' – 2016: sbornik materialov XLVIII Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii* [Science and modernity-2016: proceedings of the XLVIII International scientific-practical conference]. Novosibirsk.
2. Baer R.H. et al. (2004) *Game Console Hacking: Xbox, PlayStation, Nintendo, Game Boy, Atari, & Sega*. Rockland, MA: Syngress Publishing.

3. Bern E. (1996) *Igry, v kotorye igrayut lyudi. Lyudi, kotorye igrayut v igry* [Games that people play. People who play games]. St. Petersburg – Moscow: Universitetskaya kniga, AST Publ.
4. Center for Computer Games Research. Available at: <https://game.itu.dk> [Accessed 10/10/2018]
5. Davydov O.B. (2015) Filosofskii aspekt sotsial'nogo ehskapizma v epokhu virtual'nosti [The philosophical aspect of social escapism in the era of virtuality]. *Vestnik SVFU* [SEFU Herald], 2, pp. 77-81.
6. Denikin A. (2016) V zashchitu videoigr [In defense of video games] In: *Mediafilosofiya XII. Igra ili real'nost'? Opyt issledovaniya komp'yuternykh igr* [Media philosophy XII. Game or reality? Experience in the study of computer games]. St. Petersburg: Fond razvitiya konfliktologii Publ.
7. Galkin D.V. (2007) Komp'yuternye igry kak fenomen sovremennoi kul'tury: opyt mezhdistsiplinarnogo issledovaniya [Computer games as a phenomenon of modern culture: the experience of interdisciplinary research]. *Gumanitarnaya informatika* [Humanitarian informatics], 3, pp. 55-73.
8. Hesse G. (2017) *Igra v biser* [Game in beads]. Moscow: AST Publ.
9. Huizinga J. (2015) *Homo Ludens. Opyt opredeleniya igrovogo elementa kul'tury* [Homo Ludens. Experience defining the game element of culture]. St. Petersburg: Izd-vo Ivana Limbakha Publ.
10. Kamenets A.V. (2018) *Onegin na prieme u psikhologa* [Onegin on reception at the psychologist]. Moscow: Kvant Media Publ.
11. Sharov K.S. (2013) Povernutye na igre. Ob etike sovremennykh komp'yuternykh igr [Crazy about the game. On the ethics of modern computer games]. *Tsennosti i smysly* [Values and meanings], 6 (28), pp. 8-21.
12. Stepanov V.V. (2013) Komp'yuternye igry kak predmet etiki i ehticheskie sistemy kak vnutriigrovoi element [Computer games as the subject of ethics and ethical systems as the in-game item]. *Molodoi uchenyi* [Young scientisy], 11, pp. 857-861.