

# Насилие и видеоигры

---

# Что есть насилие?

---

Согласно определению, данному Всемирной Организацией Здравоохранения, насилие - преднамеренное действие, влекущее за собой ущерб, в том числе и психологический.



---

Насилие может быть как физическим, так и психологическим, использовать физическую силу, власть, авторитет и тому подобное.

# Немного истории

---

В качестве игровой платформы вычислительная техника впервые была рассмотрена в 1948 году. В 1961 была создана первая “чистая” компьютерная игра, не являвшаяся репрезентацией какой-либо существовавшей до нее игры: “Spacewar!”. И здесь мы уже сталкиваемся с насилием.



---

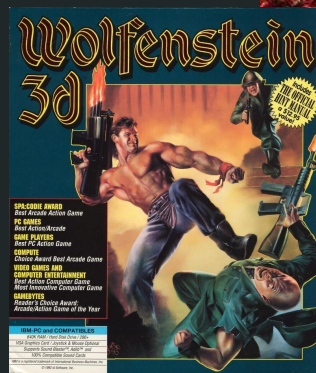
“Spacewar!” - здесь два игрока пытаются уничтожить космические корабли друг друга.

# Дальше - больше

---

С развитием игр тема насилия никуда не исчезала, более того, его репрезентации становились более и более развитыми.

Если взглянуть на самые известные игры 90-х, то все они построены на насилии. Всегда есть некоторый антагонист игрока, который может быть уничтожен.



# Откуда оно берется?

Человеческая мораль, которую люди “впитывают” на протяжении жизни в обществе, порицает мораль. Однако не обществом единым жив человек, иначе бы насилия среди людей не существовало в принципе.

Согласно Фрейду, в человеке, помимо **Сверх-Я**, отвечающего за морально-религиозные устои, существует и **Оно** - бессознательная, инстинктивная, эгоистичная часть.



*Примерно так всё и работает*

# Конфликт Сверх-Я и Оно

---

“Оно” и “Сверх-Я” находятся в состоянии перманентного конфликта, отражающего противопоставления общества индивиду. “Я”, зачастую, пытается обмануть “Сверх-Я”, чтобы “Оно” не чувствовало себя обделенным.

Стрессовые ситуации порой порождают агрессию у “Оно”, которую необходимо выпустить...



---

*Конфликтуют “Сверх-Я” и “Оно”, а примеряет их “Я”*

# Игры как регулятор агрессии

---

Когда “Оно” требует что-либо, можно либо дать ему это, либо попытаться это заменить (сублимация). Если человеку требуется выпустить пар, почему бы ему это не сделать не на окружающих людях, а на виртуальных персонажах?



---

*Может, лучше все-таки ревенант, чем коллеги по работе?*

# А что там с искусством?

---

Если рассматривать игры с точки зрения искусства, то здесь дела обстоят проще. Тема насилия поднимается с давних времен, а в XX веке получает особый, пугающе-естественный характер в связи с ослаблением академических традиций. Естественно, это оказало влияние на компьютерные игры, зарождавшиеся в конце XX века.



---

Отто Дикс, триптих “Война”, 1929-1932

гг.



# Катарсис

---

При столкновении с мотивом визуализированного насилия в искусстве зритель испытывает ряд эмоций: от отторжения до принятия и отчуждения, что оказывает «очищающее» воздействие.

Игры, с их интерактивностью, влекущей большее сопереживание персонажу, имеют большой потенциал воздействия.



---

*Немало игроков пускали  
“скупую мужскую” здесь*

# Итог

---

Игры, как и другие искусства, имеют выраженную связь с природой человека, отражая общественные и внутренние переживания человека в себе. Так как насилие является неотъемлемой частью бытия человека, то и в играх оно будет репрезентироваться. Не смотря на общественное порицание насилия, оно будет жить внутри людей, конфликт “Сверх-Я” и “Оно” в данной области не будет примирен, так что игры могут быть той психотерапией, что сдерживает внутреннего зверя.

# Людология

---

1. DooM
2. Everlasting Summer
3. Spacewar!
4. StarCraft
5. Wolfenstein