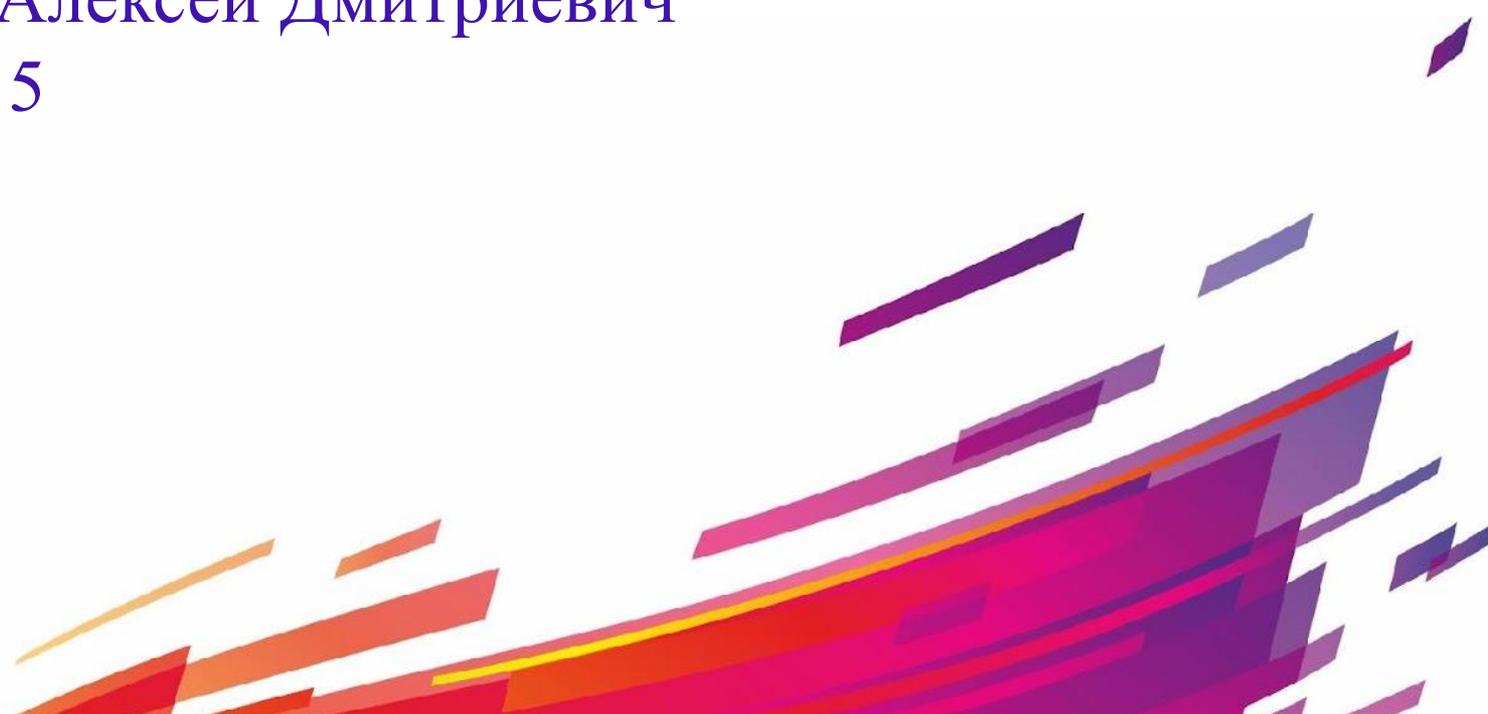


Видеоигры- это катарсис или катализатор агрессии?

Докладчик

Лобанов Алексей Дмитриевич

ФТ-460015



Содержание

Катарсис

Гипотеза катарсиса

Гипотеза о повышении уровня агрессии

Примеры игр

Выводы

Людография

Источники

Катарсис — нравственное очищение, возвышение души через искусство, возникающее в процессе сопереживания и сострадания.



Гипотеза катарсиса в массовых коммуникациях

Гипотеза катарсиса в массовых коммуникациях (англ. The catharsis hypothesis of Mass Communications). Основное положение гипотезы катарсиса в массовых коммуникациях следующее: просмотр фильмов или игра в видеоигры, содержащих сцены жестокости, может сократить уровень агрессии человека в реальной жизни.

Гипотеза была предложена в 1955 году Сеймуром Фешбахом, профессором психологии Калифорнийского университета в Лос-Анджелесе.



Гипотеза о повышении уровня агрессии у людей играющих в насильственные компьютерные игры



Склонность к физической агрессии у юношей, играющих в насильственные компьютерные игры, на 3 % уступает уровню вербальной агрессии у юношей, не играющих в насильственные компьютерные игры.



Gta 3



Данная игра может быть примером как катарсиса так и катализатора агрессии. Известны случаи, когда якобы из-за gta совершались преступления: убийства кражи и т. п. Но достоверная связь между игрой и преступлениями не установлена.

Manhunt



Manhunt может быть примером катализатором агрессии. Так убийство в Москве, которое совершил Дмитрий Виноградов, было якобы совершено под влиянием данной игры

Call of duty



Ещё один пример жестокости в играх может быть рассмотрен как с точки зрения катарсиса, так и с точки зрения катализатора агрессии

The Last of Us



«Да, в этой игре можно убивать. Но еще в ней отличный сюжет и потрясающие сцены, которые позволяют сбежать из реальности. Игры не делают людей жестокими, а вот политика — да»

- Художник по визуальным эффектам Sam

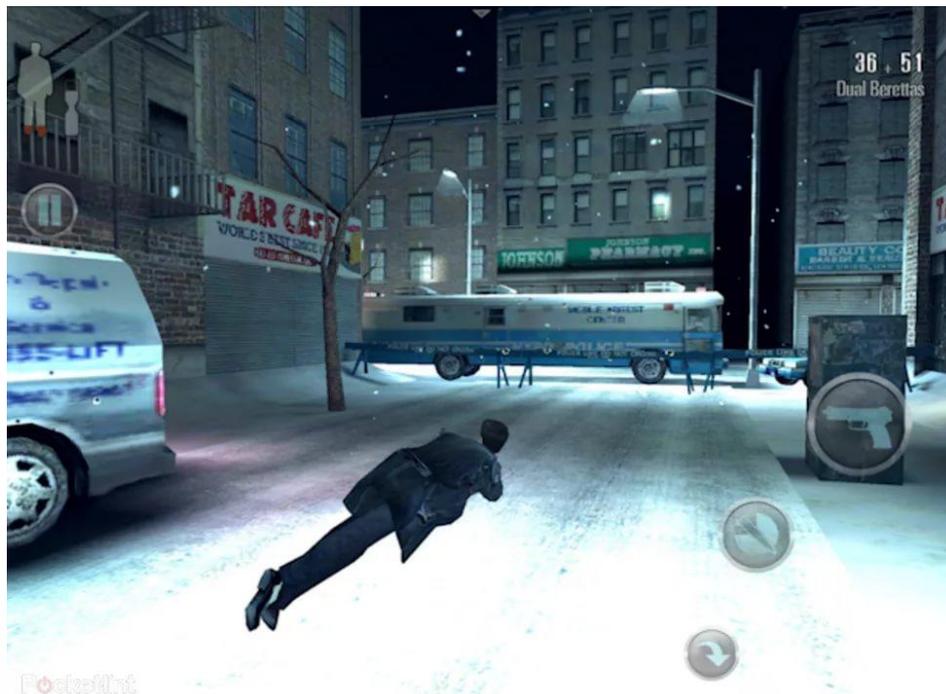
Max Payne

Несмотря на то, что в данной игре много насилия. Max Payne является настоящим шедевром искусства и позволяет ощутить катарсис.

“Если единственный выбор является неправильным, то это скорее не выбор, а судьба”

“Добро и зло — это всего лишь разные обличья одного и того же чудовища”
“Одна выжил с такой силой, что казалось само небо готово упасть на землю”

“В этом мире нет чего-то объективного, и конец для каждого свой. Стоит ему посетить тебя, и ты не подумаешь, что он банален”



Rockstar games

Red Dead
Redemption



L.A. Noire



«К 1899 год Дикий Запад был почти полностью покорён», а «Эпоха стрелков и бандитов отошла в область мифов»

« Пусть его и смешали с грязью, но руки у него чистые »

Metro

“Человек остался человеком даже после конца света. Он все также готов был грызть глотки своим собратьям из-за абстрактных идей”



Выводы

В итоге мы видим, что вопрос о том, как воздействуют на человека игры, содержащие насилие, достаточно спорный. Некоторые исследователи убеждены, что игры являются катализатором агрессии, другие же считают, что они наоборот являются катарсисом для человека.

Рассматривая такие игры, как Gta, Manhunt, можно предположить, что данные игры являются катализатором агрессии. Но прямых доказательств этому нет. Многие игры, содержащие насилие, одновременно с этим являются шедеврами искусства и позволяют ощутить катарсис.

Людография

Gta 3

Manhunt

Call of duty

The Last of Us

Max Payne

Red Dead Redemption

Серия Metro

L.A. Noire

Источники

- 1) Катарсис // Словарь иностранных слов. — 15-е изд., испр. — М.: Русский язык, 1988. — С. 220. — 608 с. — 200 000 экз. — ISBN 5-200-00317-2.
- 2) https://games.mail.ru/pc/articles/feat/chto_razrabotchiki_dumajut_o_zhestokosti_v_igrah/
- 3) <https://www.communicationtheory.org/catharsis-theory-of-mass-communication/>
- 4) <http://www.gamer.ru/news/deputaty-sobirayutsya-razobratsya-s-igroy-manhunt-iz-za-zhestokogo-ubiystva>