

Секция «Философия. Культурология. Религиоведение»

Философское рассмотрение трансформации традиционных ценностей в современных видеоиграх

Бегларян Гоар Аршаковна

Студент

Южный федеральный университет, Факультет электроники и приборостроения (ТТИ), Таганрог, Россия

E-mail: goar191192@yandex.ru

Роль ценностей в жизни человека и общества в целом необычайно велика. В начале 60-х годов прошлого века исследователем аксиологии Тугариновым В.П. была даже высказана идея рассматривать культуру как совокупность ценностей. Несмотря на выявленные позже недостатки аксиологической концепции культуры, невозможно отрицать, что именно ценности влияют на социальные взаимоотношения, определяют отношения человека к природе, ими определяются и регулируются модели поведения людей. Любая трансформация ценностей, даже в одной из сфер социального бытия человека, неизбежно приведет к изменениям в культуре и, как следствие, к изменениям ценностных ориентиров во всех прочих сферах. И эта проблема все более настойчиво требует своего осмысления. Процессы глобализации, их характер в современном обществе во многом зависит от ценностей. На стадии глобализации обнаруживается недостаточность ценностных и рациональных форм жизнеустройства человеческой цивилизации, более того, считается, что цивилизация переживает кризис базовых ценностей [3, с. 384]. Одним из значимых феноменов современной культуры, обусловленным бурным развитием информационных технологий, являются компьютерные видеоигры.

О взаимодействии человека и компьютерной техники и технологий, исследовании компьютерной зависимости, которой в наибольшей степени подвержена молодежь в силу личностной незрелости, ученые заинтересовались в начале 80-х годов XX в. Интерес к компьютерным играм и переменам, вносимым ими в культурную и социальную сферы, продолжается и сегодня. С позиций ценностно-смыслового подхода очень значимой предстает проблема определения групп риска, предрасположенных к возникновению компьютерной зависимости. Эти проблемы актуализируются тем, что компьютерные видеоигры быстро стали значительным сегментом досуговой сферы. Они повлекли за собой изменения в поведении, породили новые традиции, оказав влияние на структуру общества [1].

Еще предстоит найти ответы на вопросы: Какие смысложизненные стратегии в наибольшей степени ориентируют личность на аддиктивное поведение? Возможно ли через психолого-дидактическое сопровождение предотвратить нежелательные личностные деформации? [2]. Будет ли виртуальный мир отражением реальности? Какие ценности существующей культуры они отражают? Содержат ли существующие игры человеческие ценности вообще? Какую реальность рисует видеоигра? Прежде всего, видеоигра привлекает своей красотой, приукрашенной имитацией реальности. Красота игры – это ее графика. Внимание привлекают яркие и красочные пейзажи, качественно прорисованная стратегия нарисованных войск и т.д. Современные технологии дают возможность прорисовать любую сцену, в т.ч. и убийство очень натурально. Мир, представленный в видеоиграх качественно иной. Он теряет признаки реальности, уводя

игрока в вымышленные пространства с вымышленными персонажами, но при том, приобретая черты универсального жизненного пространства. Игровое пространство влияет на моральное и духовное развитие личности. Человек ассоциирует себя с персонажем, который может и не обладает вовсе человеческими ценностями. Писатель и философ Дмитрий Галковский, рассказывая о роли видеоигр, отметил, что у геймеров происходит «быстрая трансформация психики и образа жизни» [5].

Затрудняется процесс самоидентификации человека как представителя рода, нации, государства (в игре можно принять любую сторону, сегодня ты воюешь за СССР, а завтра за Германию). Патриотизм девальвирует до стремления примкнуть к группе – клану, сообществу – которая при желании легко заменима. Проблема «дегуманизации» общества проявляется как утрата духовных и нравственных ценностей, отказ от мировоззрения, основанного на справедливости, уважении к личности, к индивидуальным качествам человека. Остро стоит проблема отчуждения семьи, реального дела, долга. Виртуальное игровое пространство становится нередко предпочитаемым миром, который ведет к утрате возможности полноценного общения. Пропадает ценность времени. Игра дает возможность ощутить себя в новой реальности, с известными правилами, где все контролируется, где всегда остается возможность начать все с начала. Т.е. виртуальный мир позволяет возобновить желаемый эпизод снова и снова, тем самым, давая человеку власть над временем.

Видеоигры можно рассматривать как современную интерпретацию игр, философским исследованием которых в XIX в. занимались голландский ученый Й. Хейзинг в работе «*Homo ludens*» («Человек играющий») и немецкий писатель Г. Гессе - «Игра стеклянных бус» или «Игра в бисер». Игра, как они считали, наделена всем содержанием и всеми ценностями культуры. «Всем опытом и всеми высокими мыслями и произведениями искусства, рожденными человечеством в его творческие эпохи, всем, что последующие периоды ученого созерцания свели к понятиям и сделали интеллектуальным достоянием... Мастер, владея игрой стеклянных бус, теоретически может воспроизвести все духовное содержание мира» [4]. Уже в то время они указывали на появление «игрового» сознания, проблему актуализации традиционных духовных ценностей, рассматривали возможности игр «возвести цитадель духу, сопротивляющемуся посягательствам бездуховной эпохи».

Философский взгляд на проблему аксиологии видеоигр не просто обнаруживает, каким образом видеоигры воздействуют на личность и общество, но и их ценностные ориентации, влияние сложившихся ценностей на глобализационные процессы в мировом сообществе. Философский подход к ценностям, в силу своего нормативного значения, прежде всего должен показать содержание ценностного отношения человека и общества к видеоиграм. Т.е., какими они должны были бы быть, чтобы вписаться в культурную жизнь общества, не разрушая ее, а принося новые позитивные и прогрессивные смыслы и значения, не вред, а пользу.

Литература

1. Гутман И.Е. «Компьютерные виртуальные игры». Автореф. дисс. ... канд. филос. наук. Санкт-Петербург, 2009.
2. Мирошниченко Александр Владимирович. Трансформации смысловой сферы

юношей с различным уровнем компьютерной зависимости: диссертация кандидата психологических наук : 19.00.07 / Мирошниченко Александр Владимирович; [Место защиты: Юж. федер. ун-т].- Ростов-на-Дону, 2010.- 174 с.: ил. РГБ ОД, 61 10-19/499

3. Толстых В.И. Глобальные вызовы и поиски ответа: социокультурный аспект // Грани глобализации: трудные вопросы современного развития. М, 2003.
4. Россия – Запад.ру <http://russia-west.ru>
5. ТВ.Россия.ру <http://tv.russia.ru/>