

Переклав з англійської Дмитро Сенейко

Нещодавно у США в м. Лос – Анжелесі відбулася щорічна електронно-розважальна виставка, на якій до уваги громадськості було представлено покоління найновіших відеоігор. 18 травня 2004 року американська газеті „Washington Post” помістила дані про те, що на сьогодні випуск відеоігрової продукції набирає все більших обертів, а ігрова індустрія лише минулого року реалізувала комп'ютерне та відеопрограмне забезпечення в США на суму 7,3 трильйони доларів. У своїх коментарях щодо побаченого на виставці деякі спостерігачі заявили про те, що через нові революційні можливості та чудову реалістичну графіку у деяких найбільш популярних „забавках” насильство стане ще більш захоплюючим і реалістичнішим.

В іншому американському виданні „The Associated Press” повідомляється про те, що 1 липня 2004 року законодавці штату Іллінойс одногосно підтримали законопроект про заборону продажу для неповнолітніх відеоігор, які містять певні насильницькі чи сексуальні елементи. Род Благоджевич, урядовець штату, вже давно наголошував на необхідності такої радикальної постанови, особливо після того, як особисто почув про відеогру, у якій гравець виконує роль вбивці американського президента Джона Кеннеді. Дещо пізніше подібні законопроекти були затверджені в деяких інших штатах також з огляду на те, що випуск такої продукції порушував їх чинне законодавство. Минулого року іспанська щоденна газета „El Pais” повідомила про проведення двох незалежних опитувань, які піддали нищівній критиці високий насильницький та сексуальний рівень у відеоіграх. У статті містився звіт про результати цих опитувань, опублікований професором Леонського університету Енріке Д. Діезом. Ним було проаналізовано близько 250 найпопулярніших „забавок” на ринку ігрової продукції, а також опитано 5000 користувачів і гравців віком від 6 до 24 років. Результати були вражаючими: загалом підраховано, що близько 7 мільйонів дітей і дорослих в Іспанії проводять більшість свого часу за екранами комп'ютерів і телевізорів. Професор Д. Дієз також зазначив, що усі гравці в кінці опитування одностайно заявляли, що вважають насильство в іграх чимось „звичним, буденним, пустим”. Ще один цікавий факт: у 2003 році ігрова індустрія забезпечила більший обсяг річних доходів бюджету Іспанії (близько 800 млн. євро, 981 млн. доларів), ніж фільмова (636 млн. євро) чи музична (550 млн. євро). Сам Дієз визнав, що сьогодні є практично неможливим простежити чіткий зв'язок, залежність між відеоіграми і агресивною поведінкою, яка спостерігалася у частини опитаних ним людей. Він, однак, підсумував, що через надмірне захоплення популярними комп'ютерними „забавками”, у яких яскраво виражені елементи жорстокости та деспотизму, існує великий ризик зародження у самій людині, в її житті і діяльності нечутливості до насильства.

На особливу увагу заслуговує ще одне соціологічне дослідження, проведене президентом Асоціації міжнародної амністії Естебаном Белтреною. Воно базувалося на детальному аналізі 50-ти найпопулярніших сучасних відеоігор. У ньому піддано критиці той факт, що більш ніж половина з розглянутої продукції у своїх сюжетах пропагували

зловживання людською свободою і правами. Згідно із словами президента Асоціації, такі речі як вбивство, зґвалтування, рабство, катування і винищення цивільного населення у зонах військових сутичок і конфліктів були спільними ознаками „забавок”, які аналізувались цією організацією у процесі дослідження.

Не всі ігри шкідливі

Якими б „кричущими” та беззаперечними не були дані досліджень стосовно високого рівня жорстокости у сучасній ігрові, не вся подібна продукція сповнена насильницьких чи сексуальних елементів. У звіті про вищезгадану Лос – Анжелеську ігрову виставку, опублікованому 12 травня 2004 року в американському журналі „The Wall Street” зазначено, що, незважаючи на перевагу „брутальних, жорстоких” новинок на ігровому ринку, багато виробників стараються випускати ігрову продукцію і для дітей. Цікаво, що одна пригодницька гра американського виробництва розрахована на юного гравця, розійшлася тиражем в 42 мільйони копій із часу її випуску в середині 1980-х років. Згідно із статистичними даними вона досі користується популярністю і попитом серед різних вікових груп у США та Європі.

Британський тижневик „The Associated Press” нещодавно повідомив про те, що популярна англійська компанія „Activision Publishing”, яка останнім часом спеціалізується на виробництві дитячої ігрової продукції, презентувала серію новинок для дітей. Проте президент фірми Кеті Вребек, яка виховує семирічного сина, заявила в інтерв'ю газеті, що вона забороняє своїй дитині проводити час за іншими, більш жорстокими іграми, які раніше випускались її компанією. У цій же статті міститься інформація про те, що Комісія з оцінки розважального програмного забезпечення (незалежна організація, заснована як контрольний орган з випуску розважальної електронної продукції) оцінила більш ніж 10 000 сучасних відеоігор. Згідно з отриманими даними, 57% всіх ігор, досліджених у 2003 році, були віднесені до категорії „Е” (тобто рекомендовані дітям віком від 6 років і старшим), у порівнянні з 42% інших, які належать до категорій „Т” і „М” (для підлітків і зрілих гравців).

Британське інформаційне агентство ББС 24 травня 2004 року повідомило про те, що сьогодні робиться багато спроб створити ігри християнського змісту. У повідомленні йдеться про Ральфа Беглі, який у 1996 році розпочав розробку та вдосконалення таких альтернативних ігор. На сьогодні його компанією „N' Lightning Software” реалізовано 80 000 копій гри під назвою „Catechumen” („Катехумен”). Раніше протягом цього ж року Беглі заснував „Christian Game Developers Foundation” („Фонд розвитку християнських ігор”) з метою подальшого стимулювання виробництва ігор християнської тематики.

„Забороняючи нашим дітям грати у відеоігри, ми не розв'яжемо усіх проблем, пов'язаних із надмірним насильством у сучасних ігрових новинках”, – сказав він. „Суспільство просто має запропонувати їм не менш якісні та цікаві альтернативи без будь-якого насильницького чи сексуального змісту, наповнені релігійним змістом, які за рівнем захоплення і оригінальністю могли б наближатися до світських популярних ігор чи навіть переважати їх, одночасно пропагуючи християнські цінності”.

Однією із вагомих перешкод у випуску християнської ігрової продукції є проблема фінансування. Загалом необхідно декілька мільйонів доларів для розробки і кінцевого розповсюдження нової гри. Незважаючи на це, американська компанія „Crave Entertainment” на травневій презентації своєї продукції зуміла представити новинку

світової ігroteки – „Bible Game” („Біблійну Гру”), яка у своєму сюжеті робить гравців учасниками ігрового шоу. Основне завдання у новій „забавці” – дати правильні відповіді на питання біблійної тематики.

До ще однієї успішної спроби збагатити комп’ютерні ігри більш творчим і конструктивним змістом належить гра з промовистою назвою „Food Force” („Сила Їжі”), розроблена U. N. World Food Program (Світовою програмою харчування ООН). У виданнях кількох американських газет за 12 квітня 2004 року повідомляється, що основна мета гри – розповісти дітям про проблеми доставки харчової допомоги людям у різні „гарячі” точки земної кулі, які потерпають від великих гуманітарних криз і дефіцитів. Сюжет „забавки” розгортається на уявному острові Шейлан, який страждає від посухи і військових конфліктів між кількома країнами. Гра складається із шести послідовних місій, у яких виражені реальні життєві труднощі і небезпеки, з якими зустрілися співробітники Світової програми харчування під час подолання наслідків цунамі чи інших катаклізмів, які неминуче призводять до голоду. Ця новинка ставить перед дітьми завдання доставити харчову гуманітарну допомогу у найвіддаленіші точки острова, де її найбільше потребують уражені природною стихією люди. На сайті цієї гри у всесвітній мережі Інтернет можна знайти навчальний матеріал для юного покоління, їхніх батьків та вчителів, у якому можна ознайомитись не лише з особливостями нової відеогри, але також із основними правилами поведінки у подібних кризових ситуаціях.

Комунікаційний директор Світової програми харчування ООН Нейл Галахер зазначив, що нова „забавка” є чудовою альтернативою до відеоігор, сюжет яких переповнений кров’ю і насильством. „Вона також „розвиває в дітях” зацікавлення і розуміння проблеми голоду на землі, від якого, згідно із світовими статистичними даними, помирає більше людей, ніж від СНІДУ, малярії і туберкульозу разом”, - підкреслив він.

Вплив відеоігор на емоційний стан людини

Факт залишається фактом: сьогодні на доволі високий рівень насильства як у відеоіграх, так і в ЗМІ ніяким чином не відреагувало чинне законодавство більшості країн.

Британська газета „Times” 18 лютого 2004 року повідомила про те, що англійські медичні експерти апелюють до громадськості через значний ризик того, що, захоплюючись подібними „забавками”, діти під їх впливом можуть проявляти агресивну поведінку в процесі навчання, спілкування з батьками і ровесниками. Професорами та студентами Бірмінгемського університету в Англії було проведене цікаве порівняльне дослідження тих інформаційних джерел, які можуть мати найбільший вплив на психологію дитини. Вчені дійшли висновку, що рівно ж як і „пасивний вплив” телебачення і відеопродукції, так і „інтерактивний вплив” комп’ютерних відеоігор сприяють швидкому й істотному ураженню дитячої психіки та емоційного стану. Головний ініціатор вищезгаданого дослідження Кевін Браун зазначив, що отриманий ними результат може означати одне: батькам необхідні консультації і кваліфікована допомога психологів для оцінки того, коли і як захистити своїх дітей від кровопролиття, жорстокості, масового насильства, яскраво вираженого сексуального та аморального змісту в деяких „забавках” чи фільмах.

У статті, опублікованій у вищезгаданій британській газеті „Times”, йдеться також про шалений тиск лондонської громадськості на урядові установи країни, у результаті якого минулого року з продажу була вилучена комп’ютерна гра, пов’язана із вбивством чотирнадцятилітнього хлопця. Ще один підліток минулого року відверто зізнався в тому, що перед тим, як позбавити життя свого найкращого друга, він близько ста разів грав

гру насильницького змісту. Згодом він також додав, що до скоєння такого злочину його спонукав головний герой „забавки”, який і „навчив” хлопця, як це „правильно” здійснити. Ще одне дослідження було проведене Центром медіа і дитячого здоров'я при Бостонському дитячому госпіталі у США, яке мало на меті викликати зацікавлення у широкого кола людей стосовно гострої проблеми насильства в засобах масової інформації. У звіті, опублікованому у грудні минулого року американською фундацією сім'ї Кайзерів, йдеться про дослідження, яке проводилося серед дітей від немовлят до шести років включно. За результатами навіть найменші дошкільнята сильно наражаються на небезпеку впливу на них засобів масової інформації. Згідно з приголомшливими даними, у 2003 році в США 30% дітей віком до 3-х і 43% дітей віком від 4-х до 6-ти років мають у своїх кімнатах телебачення та комп'ютерне забезпечення. Психологи зазначають, що у ранні роки життя, розвитку, дитяча свідомість особливо вразлива щодо різних подразників, і основний досвід, знання, отримані у цей період, супроводжують дитину у її майбутньому. Вони наголошують на тому, що відверта очевидність насильства у засобах масової інформації породжує у дітях занепокоєння, часту тривогу, відчуття страху, підвищену агресивність, неконтрольовані нервові реакції на різноманітні життєві ситуації, не говорячи про численні дрібні та важкі злочини, „натхненні” сучасними комп'ютерними іграми та телебаченням. Отже маємо об'єктивну причину хвилюватися не тільки через високий рівень насильства у сучасних відеоіграх та ЗМІ, але й через небезпеку ураження фізичного та психічно-емоційного здоров'я дітей. Поряд із швидким розвитком інформаційних технологій, християнський світ „світла, лагідности, добра і милосердя” повинен відреагувати на такий „жорстокий” виклик сучасности і, можливо, створити не менш якісні альтернативні комп'ютерні відеоігри, фільми чи телепрограми, які б сприяли розвитку глибоких християнських цінностей, глибшому духовному життю у світовому суспільстві.

За матеріалами сайту www.zenit.org.ua

Д. Синейко. Насильство у відеоіграх // СЛОВО 1 (26) (2006) 28-29