

ЛІТЕРАТУРА

1. Пирогов Н. И. Вопросы жизни // Избранные педагогические сочинения. — М.: Педагогика, 1985.
2. Пирогов Н. И. Чего мы желаем? // Избранные педагогические сочинения. — М.: Педагогика, 1985.
3. Толстой Л. Н. Избранные педагогические сочинения. — М.: Педагогика, 1989.
4. Ушинский К. Д. Педагогические сочинения Н. Пирогова // Избр. пед. соч.: в 2 т. — М.: Педагогика, 1974. — Т. 1.
5. Юркевич П. Д. Сердце и его значение в духовной жизни человека по учению Слова Божия // Сакральная педагогика сердца Памфила Юркевича. — Луганск, 2000.

Ключевые слова: духовность, социокультурная деятельность, моральная идея, воспитательный процесс, жизненная цель.

Key words: spirituality, social and cultural activity, moral concept, educational process, life purpose.

УДК 303.064

Г. В. Чайка

НОВИЙ КУЛЬТУРОЛОГІЧНИЙ ЧИННИК: КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ

В статье исследуется феномен компьютерных игр в рамках культурно-исторического подхода. Рассмотрены вопросы притягательности компьютерных игр, а также их мифологическая основа.

The paper studies the phenomenon of computer games in a framework of the cultural-historic approach. Questions of computer game attraction and their mythological base are discussed also.

«Ми зустрічаємо в якості елементів життєвого світу не лише голі явища природи, а й цінності й практичні об'єкти різного роду, міста, вулиці з освітлювальними пристроями, помешкання, меблі, книги, витвори мистецтва тощо. Це стосується не лише конкретних, реальних об'єктів, а й процесів, зв'язків, відношень «частина — ціле» тощо, наприклад, зміни витворів мистецтва і культурних об'єктів (знецінювання витворів з причини їх старіння, моральне спрацювання машин), існування таких комплексів, як літературні твори, що сприймаються не лише як природні речі, а й як розділи однієї книги або як ціле національної літератури у співвіднесеності з автором, читачем, нацією тощо» [3].

Культурна-історична психологія наполягає на існуванні глибокого зв'язку між конкретним середовищем, в якому існує людина, та фундаментальними, характерними якостями людського розуму: середовище людини наповнено пристосуваннями, знаряддями (адаптаціями) поведінки попередніх поколінь в упредметненій, і значною мірою, зовнішній формі. Філогенез, культурогенез, онтогенез і мікрогенез водночас структурують розвиток людини, причому кожний більш низький рівень вбудований у рівень, що знаходиться над ним.

Л. С. Виготський [2] учив, що вrostання дитини у цивілізацію являє собою єдиний сплав із процесами її органічного дозрівання. Обидва плани розвитку — природний та культурний — збігаються та зливаються один з одним. Обидва ряди змін проникають взаємно і створюють по суті єдиний ряд соціобіологічного формування особистості дитини. При цьому культура не просто додає щось до наявних із дня народження психофізіологічних процесів, а може корінним чином змінювати й елементарні психічні процеси, які є результатом біологічного дозрівання.

У моделі екологічних систем Урі Бронфенбреннера [14] дитина, яка розвивається, постійно взаємодіє із зовнішнім середовищем. Рівні середовища містять у собі: мікросистему — людей та події у сім'ї, школі, інших громадських інститутах, що становлять безпосереднє середовище дитини; мезосистему — взаємовідносини кількох (мінімум — двох) елементів мікросистеми; екзосистему — громадські структури, що не складають найближче оточення дитини, але впливають на неї; і макросистему — культуру загалом. Кожний елемент середовища впливає на дитину так само, як дитина впливає на середовище.

Діти отримують конкретні знання й навички шляхом взаємодії у конкретних соціально-культурних інститутах. Р. Шведер писав: «Не існує ніякого окремого самостійного середовища, незалежного від людських засобів видобування з нього сенсів та можливостей, а будь-яка людина знаходить свою суб'єктивність та індивідуальне психологічне життя шляхом видобування сенсів і можливостей із соціокультурного середовища та їх використання» [17].

М. Коул [5] уявляє собі культурне середовище як оточення, яке складається з численних перетворень, що накопичені людством під час історичного розвитку. Такі трансформації існують сьогодні у вигляді артефактів, аспектів фізичного оточення, що були модифіковані шляхом їх включення у попередні історичні форми цілеспрямованої людської діяльності. Такий погляд на культуру

значною мірою базований на припущенні, що артефакти водночас ідеальні (символічні) й матеріальні.

Американський філософ М. Вартовський пропонує трирівневу ієрархію артефактів. До артефактів першого рівня, або первинних артефактів, належать ті, які безпосередньо використовуються у виробництві (приміром, сокири, дубини, голки, чаші). До артефактів другого рівня, або вторинних артефактів, належать як репрезентації первинних артефактів, так і засоби дій щодо їх використання. Сюди входять стандартні засоби досягнення чого-небудь, прислів'я та різні види культурних схем і моделей. Вторинні артефакти відіграють центральну роль у консервації й передачі форм дії. До третього рівня належать артефакти, «які можуть складати відносно автономний «світ», в якому правила, угоди й результати вже не виступають безпосередньо практичними, і які, очевидно, справді є ареною непрактичної, або «вільної», гри, або ігрової активності» [19]. М. Вартовський називає ці уявні світи третинними артефактами. Він зауважує, що такі «можливі світи» мають безліч варіантів для можливих змін у практичній діяльності. Такі уявні артефакти згідно з його припущенням можуть надавати забарвлення тому, як ми бачимо «реальний» світ, слугують інструментом для зміни наявної практики. Форми поведінки, що набуваються у взаємодії з третинними артефактами, дають змогу виходити за межі безпосередніх контекстів їх використання.

Згідно з наведеним, фундаментальною характеристикою людського мислення є залучення артефактів як інтегрального елемента в дії людини. З точки зору М. Коула [5], артефакти є фундаментальними складовими частинами культури. Вони водночас матеріальні й ідеальні та пов'язують людей зі світом і один з одним у такий спосіб, в якому сполучаються властивості знаряддя й символів. Артефакти як елемент культури не існують ізольовано, радше вони можуть бути зрозумілими як сукупність рівнів, яка охоплює культурні моделі і спеціально сконструйовані «альтернативні світи».

Культурне опосередкування передбачає такі зміни у розвитку, при яких діяльність попередніх поколінь акумулюється у теперішньому як специфічно людська складова середовища. Винахід нових засобів використання енергії або нових засобів репрезентації або прості зміни в звичаях можуть суттєво порушити наявний культурний порядок або стати джерелом значних розривів у розвитку.

Останні десятиріччя характеризуються появою нового потужного культурологічного чинника — комп'ютерних ігор, які, згідно з поглядами Вартовського можна віднести до артефактів третього

рівня — уявних світів. Поява комп'ютерних ігор кардинально змінила характер проведення дозвілля як дітей, так і дорослих. Усіх ніби магнітом потягнуло до екранів, де чудовий світ живе своїм життям і можна в будь-яку мить зайти й змінити його. Комп'ютер зробив гру не лише надзвичайно доступною, а й максимально захоплюючою, оскільки миттєва реакція потребує швидких дій у відповідь. Це не просто азарт, це ціла палітра ігрового простору зі своєю драматургією, філософією, етикою, а також особливим ставленням до часу і простору. Причому ступінь свободи тут майже не знає меж. В іграх людина здатна досягти недосяжного — зробити оточуючу, хай і віртуальну, реальність такою, якою їй забажається.

Притягальна сила комп'ютерних ігор зумовлена цілою низкою причин, причому виокремити головні та вторинні причини неможливо: для кожного пріоритети різні. Для когось найцікавіше те, що комп'ютер максимально адекватно реагує на будь-яку дію гравця, надаючи йому можливість для самореалізації. Іншому більше подобається відчувати себе істотою «всемогутньою», здатною керувати певною фантастичною реальністю і перетворювати ігровий світ винятково за власним смаком. Хтось повертається до комп'ютера знову й знову тому, що відчуття незавершеності не дає йому спокою. Трапляється, що за допомогою ігор людина «йде» від не занадто позитивної реальності просто тому, що у віртуальному світі «жити» легше й приємніше. У віртуальному світі також простіше реалізувати те, що ніяк не вдається втілити у реальному житті [8].

Величезна популярність комп'ютерних ігор і велика притягальна сила такого проведення часу дають змогу припустити наявність потужних мотиваційних факторів такої поведінки. У [7] виокремлені такі глобальні групи чинників привабливості комп'ютерних ігор, або «аспектів задоволення»:

1. Сюжетний або емоційно-естетичний аспект. Це, перш за все, художні якості сюжету гри. Також сюди можна віднести емоційну атмосферу, що створюється грою, естетичні якості й стиль графіки. Багато в чому це ті ж самі критерії, за якими людина оцінює художні книги або фільми, але у випадку комп'ютерних ігор наявність інтерактивності й можливість впливати на результат подій вносять деякі корективи.

2. Розкачування. Цей термін із жаргону гравців позначає зростання віртуальних умінь, набуття нових можливостей у процесі гри, зокрема вплив на ігровий світ, отримання нових, більш потужних засобів для вирішення ігрових завдань. Сам по собі, навіть

у відриві від завдань, що вирішуються, цей процес виявляється дуже привабливим для гравця. Можливо, це можна розглядати як сурогат мотиву саморозвитку.

3. Досягання. Перемога над суперником (реальним або віртуальним), досягнення мети (виконання завдання, завершення місії тощо), змагання (з ідеалом у разі самотньої гри та з іншими гравцями у грі для багатьох користувачів). Крім того, у комп'ютерних іграх часто спостерігається «феномен Зейгарник»: невиконане завдання «не відпускає» гравця, людина не спроможна відірватися від гри, поки не дійде мети (не отримає новий рівень) і не завершить місію. Якщо гра була перервана за зовнішніх обставин, думки постійно повертаються до незакінченої дії.

4. Інтелектуальне задоволення. Сам процес вирішення завдань, задоволення від інтелектуальної діяльності й від інтелектуальних досягнень схожі з тим задоволенням, яке отримують люди при розв'язанні кросвордів або головоломок.

5. Колекційно-дослідницький аспект. Можливість досліджувати саму гру, ігровий світ, правила й об'єкти, а також потенційна можливість повного завершення цього дослідження, тобто можливість продивитися все, що закладене авторами в певну гру, являє собою деякий аналог орієнтувальної діяльності в межах гри.

6. Творчість. Можливість створювати в межах гри щось нове, індивідуальне.

І на завершення, поза ігрові аспекти: соціалізація, проведення вільного часу, розрядження емоцій, ескапізм. Ці чинники не мають стосунку до самого процесу гри, є її побічними результатами.

Особливість нової інформаційної техніки полягає у тому, що вона опосередкує діяльність, яка вже опосередкована «психологічними засобами», і тому за умов використання інформаційних технологій створюються передумови для подальшого розвитку психологічних систем, появи вищих психічних функцій другого порядку. Зміни у психіці людини, що породжуються у процесі використання інформаційних технологій, належать як до пізнавальних, так і до емоційно-вольових процесів, до свідомого та несвідомого, до особистості та індивідуальності людини.

У користувача нових комп'ютерних технологій відбуваються якісні зміни в його розумовому розвитку, у процесах сприйняття, мислення та пам'яті [6; 9; 12]. Як свідчить вітчизняний і зарубіжний досвід, інформаційні технології все більше й більше впливають на формування психічних процесів людини. За даними *Turkle* [18], спілкування з комп'ютером створює багато можливостей для

розвитку внутрішнього світу особистості, стимулює її творчі здібності тощо. Для майбутніх поколінь уміння користуватися комп'ютерними технологіями буде не менше важливим, ніж уміння читати й писати, незалежно від обраної професії.

«Наше захоплення комп'ютерами... має значною мірою радше глибоко духовний характер, ніж суто утилітарний», — пише у своїй праці Майкл Хайм, філософ, який досліджує кіберпростір. Далі він продовжує: «У нашій любові до цих машин ми, насамперед, шукаємо домівку для розуму й серця» [15]. Хайм віднайшов суттєву складову кіберпростору — опосередковані людські інтеракції, які є найвищим сенсом взаємодії користувача й комп'ютера.

На думку американського вченого Говарда Рейнгольда, віртуальну реальність потрібно розглядати «не як комплекс технологічних рішень, а як досвід людських комунікацій у новому комунікаційному середовищі» [16]. Справді, перелік технічних рішень, які використовуються, не може пояснити, чому користувачі, вмикаючи пристрої, вже готові прийняти набір даних, що з'являється на екрані, як нове середовище для здійснення соціальних комунікацій та як певний реально існуючий світ.

О. К. Тихомиров зауважував: «Інформаційна технологія — це зовнішнє, але психологічне знаряддя у тому сенсі, що воно впливає на внутрішні психологічні процеси (пам'ять, мислення, уяву, мову тощо). Ці зміни більш значні, ніж зміни, викликані використанням знака» [11]. В умовах взаємодії людини з новими інформаційними технологіями відбувається перетворення усіх основних структурних компонентів діяльності: структури діяльності загалом, її цільових настанов, дій та операцій, емоційної та смислової регуляції, потребнісно-мотиваційної сфери, індивідуально-особистісної детермінації, стильових характеристик [4].

Безумовно, що комп'ютерні ігри є квінтесенцією сучасних знань і технологій, однак найбільше вони впливають не на інтелектуальну, а на емоційно-чуттєву сферу. Образи й сюжети більшості комп'ютерних ігор стають дедалі подібнішими до образів і сюжетів чарівних казок і сновидінь [13]. Справді, революційний крок зробила колись ігрова компанія *idSoftware*, яка замінила в грі *DOOM* есесівців, що реально існували колись, на фантастичних монстрів. Похмурим лабіринтам гри й неймовірним образам, таким самим, як у сновидіннях, притаманні особливі загадковість і непізнаваність. Вони легко знаходять паралелі в емоційному житті людини. Це загальна, архетипова основа, що є як єдністю словесного, образного і тілесного світів людського буття.

Так, І. Бурлаков наполягає на архетиповості найпопулярніших комп'ютерних ігор типу вже згаданого *DOOM*. Свідомість для гри не потрібна: ефект присутності такої гри створений з інваріантів, світ гри — з архетипів. Гра являє собою переказ міфу про Тезея. Тут простір гри — це архетип лабіринту, монстри, які треба знешкодити — відтворення Мінотавра, а сам гравець — уособлення героя Тезея [1].

Г. Петрусь [10] упевнений, що комп'ютерні ігри є міфологічними за своєю основою. Не секрет, що й кіно («фабрика снів») і література беруть і постійно експлуатують казкові мотиви, але в рольових комп'ютерних іграх характерні риси міфологічного світу реалізуються, мабуть, найбільшою мірою. Наявні відмінності, які роблять улюбленим той чи інший жанр залежно від обставин. Казка має багато позитивних рис, проте в неї немає однієї суттєвої якості, яка властива ритуалам й іграм, — ефекту особистої участі.

1. Поза часом. Ані казки, ані ігри не мають місця у звичайному, світовому часі. Їх дія відбувається в міфічному часі першостворення світу, коли герой своїм подвигом відтворює спотворену гармонію «золотого віку». Так само, як і в казках, в частині комп'ютерних ігор дія винесена в глибоке минуле. Крім того, ігри активно використовують так звану нову архаїку: в далекому майбутньому цивілізація загинула і «через багато-багато років відкрилися, врешті-решт, герметичні люки сховищ і назовні вийшли кілька тих, хто залишився живим». Це час поза історією, він протікає паралельно звичайному і краще за все описується позачасовою казковою формулою «*Once upon a time*» («Жили-були якось»).

2. У центрі Світу. Світ ігор — типовий міфологічний простір: у центрі розміщується «наш священний світ», де Храм чи Палац — справжні Центри Світотворення. Уся інша територія — це вже не священний Космос, а чужий, невідомий простір, який перебуває в туманному стані Хаосу, населеному злими духами, демонами. Чи освоюється цілина, чи завойовуються землі, заселені «іншими» створіннями, ритуал оволодіння повторює космогонію. Відповідно, початок шляху героя — центр святості; у міру віддалення від Центру Хаос зростає, з кожними новим рівнем монстри стають все могутнішими, а перемога — дедалі складнішою.

3. Подорож. Зміст гри, як і казки, — це завжди подорож героя на край землі, в далеке тридев'яте царство. Подорож не проста, вона розподіляється на кілька етапів. Ця подорож відображає поширений у всіх народів ритуал ініціації, посвячення юнаків у повноправні

члени роду. Якщо сформулювати точніше, то це не просто подорож, а переправа в інший світ, переживання здаваної смерті й повернення. У казках таке повернення може бути значно тяжчим і навіть трагічним. Важливо не лише досягти героїчного статусу, але й утримати його. Одразу можна зауважити, що в комп'ютерних іграх, на відміну від казок, є шлях лише в один бік. Відсутній важливий для казок момент відродження, і гра завершується в момент перемоги над Хаосом.

4. Похід за силою. Особливість чарівної казки полягає у том, що вона відкриває чарівні, неймовірні можливості. Герой отримує подарунок або навичок — і його подальше життя стає чудесним. Така саме можливість є у багатьох комп'ютерних іграх. Отже, беручи участь у грі, так само як співпереживаючи казці, людина рушає в похід за силою. У чарівних можливостей є і зворотний бік: вони констатують певну пасивність героя, який перемагає не сам, а з допомогою.

5. Смерть і воскресіння. Тема вмирання й воскресіння героя дуже поширена в чарівних казках. Незважаючи на всю свою силу і спритність, герой часто повинен загинути, щоб перетворитись і стати ще кращим. Коли дитина слухає казку з такими епізодами, вона опосередковано опрацює тему стійкості до страху змін у власному тілі, що суттєво для розвитку впевненої поведінки. Особливо важливо це для перехідного періоду, коли маленька людина «вмирає» для одного етапу свого життя і «народжується заново» для іншого.

У сучасних комп'ютерних іграх боротьба зі смертю йде постійно: важко пройти хоч одну гру, жодного разу не побачивши сумного надпису «*Game Over*» («Гра закінчена»). Проте ставлення до неї дещо інше: у ритуалі ініціації, що реалізується казкою, людина «вбиває» своє звичайне історичне існування, яке стало негідним, щоб повернутися у час «золотого віку». У грі ж, з причини загальної десакралізації суспільства, доблестю вважається, коли герой ніколи не вмирає, а лише безкінечно наближається до смерті, постійно грає з нею, обманює її. А оскільки немає смерті, то немає й відродження. Це суттєво знижує психологічний ефект комп'ютерної гри проти казки.

6. Лише перемога. Так само, як і в казці, в комп'ютерних іграх можливий лише один кінець — щасливий. Допоки цього не сталося, гра просто не закінчена. Можна повертатися до гри знову й знову, переживаючи тимчасові поразки і набуваючи досвіду. Закінчиться гра може лише повною перемогою. Очевидно, що ця аксіома, разом

з активною особистою участю, дає потужний оптимістичний імпульс. Крім того, і казки, й ігри часто закінчуються досягненням вершини соціальної піраміди: «...повінчався Іван-царевич с Оленою Прекрасною й став царем».

7. Не людина, а схема. Так само, як і в казках, герої ігор зовсім не мають психологічності. Герой не має почуттів — це символ, він розкривається лише в діях. Коли до нього наближається чудовисько, герой не відчуває страху, не тремтить. Герой просто вихоплює меч й опускає його на голову ворога, не замислюючись про те, що він зробив. Ця риса якнайкраще підходить для реалізації комп'ютерної гри.

Зрозуміло, принципово розрізняються чарівні казки й комп'ютерні ігри за походженням. Якщо казки — це тисячолітній досвід реалізації колективного несвідомого, то гра — це авторський твір. Проте разом з додатковими редакторами деякі найпопулярніші ігри дуже близько наближаються до народної (і навіть інтернаціональної) творчості. Створена навколо них інфраструктура обміну додатковими рівнями, квестами і всілякими конкурсами виводить ці ігри далеко за межі авторства. Власне кажучи, гра і стає насправді популярною саме тоді, коли в ній застосовується велика кількість архетипових образів і сюжетів. Майже очевидно, що використання міфів як сюжетної основи для комп'ютерних ігор дає хороші результати. В якості джерела міфи, в силу національної специфіки, більш яскраві й виразні, проте чарівні казки використовують простіші базові, а отже, інтернаціональні образи.

Комп'ютерні ігри — це такі самі, як і в казці, чарівні пригоди, в яких з героєм відбуваються малозрозумілі звичайній свідомості пригоди. Спроби тлумачити такі події з точки зору здорового глузду швидко приводять у глухий кут, оскільки в них описується не звичайна поведінка, а світ символів. У казці умовність того, що відбувається, підкреслюють різні прислів'я й іронічні кінцівки: «Ось і вся казка, більш брехати не можна».

Висновки. Наразі комп'ютерні ігри стали не тільки розвагою, а й носієм культури. Вони фіксують сучасну мораль, етику, ілюзії, надії та уявлення про минуле та майбутнє людей. Комп'ютерна гра, як світ, що сконструйовано, несе у собі світогляд своїх творців і користувачів, які обрали цей продукт, що є добре, і що є погане, як можна вчиняти, а як ні, до якої мети прагнути і якою ціною. Люди відбили у грі свою уявлення про минуле, майбутнє, про життя, і ця інформація зафіксована та доступна для вивчення будь-ким, хто цікавиться душею сучасної людини.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бурлаков И. Homo Gamer: психология компьютерных игр.— М.: Класс, 2000.— 144 с.
2. Выготский Л. С. Собр. соч.— Т. 3.— Проблемы развития психики.— М., 1983.— С. 31.
3. Гуссерль Э. Кризис европейского человечества и философии // Вопросы философии— 1992.— № 3.— С. 101–116.
4. Интеллект человека и программы ЭВМ /Под. ред. О. К. Тихомирова.— М.: Наука, 1976.— 342 с.
5. Коул М. Культурно-историческая психология: наука будущего.— М.: Когито-Центр; Ин-т психологии РАН.— 1997.— 432 с.
6. Ломов Б. Ф. Научно-технический прогресс и средства умственного развития человека // Психологический журнал.— 1985.— Т. 6.— № 6.— С. 8–28.
7. Макалатия А. Г. Мотивация в компьютерных играх // 3-я Российская конференция по экологической психологии (15-16 сентября 2003 г., Москва) Секция 10. Психологические аспекты Интернет-среды.
8. Николаев В. Играющие с человеком // Вокруг света.— 2001.— № 1.— С. 112–120.
9. Переворот в сознании: дети, компьютер и плодотворные идеи.— М., 1989.
10. Петрусь Г. Агрессия в компьютерных играх: [http:// www.computer-ga.ru/offline/2000/347/2605](http://www.computer-ga.ru/offline/2000/347/2605).
11. Тихомиров О. К. Информационный век и теория Л. С. Выготского // Психологический журнал.— 1993.— Т. 14.— № 1.— С. 114–119.
12. Чайка Г. В. Про можливість розвитку когнітивних функцій школяра за допомогою комп'ютерних ігор // Духовність та злагода в українському суспільстві на перехресті тисячоліть: Дод. до збірника наукових праць КВГІ № 52.— К., 1999.— С. 466–471.
13. Шапкин С. А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал.— 1999.— Т. 20.— № 1.— С. 86–102.
14. Bronfenbrenner U. The ecology of human development.— Cambridge, MA: Harvard University Press, 1979.
15. Heim M. The Erotic Ontology of Cyberspace / In M. Benedikt (ed.), Cyberspace: First Steps.— Cambridge, Mass.: MIT Press, 1991.— P. 61.
16. Rheingold H. Virtual Reality.— L.: Mandarin, 1992.— P. 46.
17. Shweder R. A. Preview: A colloquy of culture theorist // Culture theory: Essay of Mind, Self and Emotion / R. A. Shweder and R.A.LaVine (eds.).— N.-Y.: Cambridge University Press, 1984.
18. Turkle Sh. The second self: Computers and the human spirit.— N.Y.: Simon and Shuster, 1984.
19. Wartofsky M. Models. Dordrecht: D. Reidel, 1979.— С. 208.

Ключевые слова: компьютерные игры, культурно-историческая психология, культурная среда, артефакт, культурное опосредствование.

Key words: computer games, cultural and historic psychology, cultural environment, artifact, cultural mediation.