

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ И ЭСКАПИЗМ

Сажин Юлиана
Studentă UTM, FCIM

*Мы все бежим от реальности.
Это главная отличительная черта homo sapiens.*
Джон Фаулз

*Нельзя чересчур увлекаться сказками,
а то ведь и запутаться можно.
Будешь потом сомневаться, что настоящее,
а что – нет. И в конце концов сказки тебя одолеют.*
Терри Пратчетт

Индустрия компьютерных игр за последнее десятилетие получила небывалое развитие. Спектр предлагаемых игр весьма широк: каждый может найти игру по своему вкусу. Неудивительно, что интерес людей к компьютерным играм растет с каждым годом. Но не только у простых обывателей они вызывают интерес, ученые и психологи так же не остались в стороне. Было проведено множество исследований о влиянии компьютерных игр на психику человека, на формирование его личности и не только. Все чаще слышатся отрицательные отзывы о компьютерных играх, об их влиянии на жизнь человека. А недавно появилось и такое понятие как – «игровой эскапизм». Что же оно означает и действительно ли так опасны игры, как утверждают некоторые ученые и психологи?

Чтоб лучше понять, о чем идет речь, вначале разберемся с самим понятием «эскапизма» и причинами его появления. Согласно определению, эскапизм (от англ. escape- убежать, спастись)- индивидуалистическо-примиренческое стремление человека уйти от мрачной действительности в мир иллюзий.

Из определения и самого значения слова видно, что феномен «эскапизма» это бегство человека из реальной жизни, попытка спастись от существующей действительности. Что же заставляет человека искать утешения в альтернативной реальности и в мире грез? Следует отметить, что эскапизм не определяется, как психическое заболевание и не занесен ни в какие медицинские справочники, также эскапизм следует отличать от временного увлечения чем-либо.

Существует несколько теорий развития у человека стремления уйти от реальности. Первая теория носит несколько философский характер, согласно ей ключ к разгадке феномена эскапизма заключается в

несоответствии бесконечности и вечности Вселенной и ограниченной во времени и пространстве человеческой жизни. Чем глубже мы осознаем эту парадоксальную разницу, тем активнее стараемся «продлить» или «увеличить» себя самыми различными способами. Влиться в коллектив и стать частью чего-то большего; подчинить себе других людей, природу, ее отдельные явления и распространить, таким образом, свое влияние за рамки собственного тела; увековечить себя в истории за счет великих открытий и достижений или разрушений. По своей сути мечты и игра фантазии - не что иное, как попытка найти убежище от гнетущего несоответствия «человек – Вселенная» в альтернативном мире, где действуют законы нашего воображения, а значит, мы имеем реальное влияние и вес. Вторая теория носит более приземленный, бытовой характер. Если человек долгое время не может реализоваться в жизни, у него наступает разочарование, депрессия. Постоянная усталость, раздражительность, стресс, неудовлетворенность в личной жизни, недовольство собой, своей внешностью могут спровоцировать эскапизм в виде защитной реакции. Отключаясь от реальной жизни, индивидуум переводит свою действительность в мир телевидения, виртуальности, искусства, наркотиков, алкоголя, спорта... Каждый выбирает увлечение по своим наклонностям, но при этом все эскаписты полностью посвящают свою жизнь этому выбору. Единичные случаи, когда человек выбирает отчуждение от общества, полную изоляцию в какой-либо безлюдной местности.

Эскапизм в обществе существовал всегда, с самых древних времен, доказательством тому служат биографии известных личностей (примером эскапизма может послужить и известный философ Диоген, который хоть и жил среди людей, но показывал свою оторванность от общепринятых норм тем, что ночевал в бочке). Однако стоит отметить тот факт, что с развитием технологий, с изменением образа и темпа жизни человека, отрыва его от природы, все чаще начинает проявляться эта экстремальная форма ухода в альтернативный мир грез. Многие ученые связывают такую печальную статистику с развитием компьютерной индустрии, в особенности видеоигр, другие же находят причину в неестественном для человека способе существования. И, действительно, с конца XX века, то есть с началом активного развития технологий, эскапизм принял новые формы - теперь каждый желающий может окунуться в мир компьютерных игр, позволяющий ощутить самые разные эмоции и погрузиться с головой в вымышленный мир, никак не связанный с внешними проблемами. Это явление носит глобальный характер и требует детального рассмотрения. Действительно ли видеоигры являются той самой реальностью, куда стремиться сбежать человек, неудовлетворенный своей жизнью,

действительно ли видеоигры способствуют развитию эскапистских наклонностей у человека, предлагая ему альтернативный мир, удовлетворяющий его потребностям, или же видеоигры являются вполне безобидным и полезным, в некотором смысле, способом провести свободное время?

При ответе на данный вопрос не следует впадать в крайности, а следует рассуждать непредвзято. Скептически настроенная к играм часть общества говорит о том, что игры есть частая причина эскапизма, особенно у молодых людей. Неокрепший ум, попадая под влияние виртуального мира, не может самостоятельно уйти из него и вернуться в реальный. Мне кажется, что в данном случае, путается причина со следствием. Любая активная деятельность (карьера, искусство, спорт, мода, ролевые игры и т. д.) может стать способом эскапизма, если человек использует её в качестве компенсации неразрешённых личных проблем. В этом случае игровой эскапизм - это попытка посредством игры уйти от решения жизненных проблем. Человек не хочет решать задачи, поставленные перед ним, и он уходит в игру, где надеется забыться и создать у себя ложное ощущение «решенных вопросов», с помощью быстрого выполнения игровых квестов, тем самым восполняя ощущение «мои усилия приводят к успеху». При этом количество проблем копится, здоровье ухудшается (расстройства сна, нарушения зрения, головные боли, развитие маний и депрессии, нервозы), отношения портятся (и в жизни, и в игре, если человек и там продолжает воспроизводить одни и те же ошибочные паттерны поведения, настраивающие людей против него). Очень важно чувствовать ту грань, за которой уже начинается зависимость. Определить такое состояние и помочь себе может только сам человек. Нужно остановиться, когда игры на компьютере становятся не развлечением, а способом ухода от проблем, тяжелых мыслей.

А если человек, играя, понимает, какие задачи более общего плана он этой игрой в своей жизни решает – это уже не эскапизм. Это, в крайнем случае, просто развлечение, после которого у человека прибавляется сил для новых свершений в жизни.

Большинство исследований ученых и психологов посвящено вреду видеоигр, их влиянию на уровень бытовой агрессии. Редкие работы исследуют пользу видеоигр. Группа учёных, возглавляемая Эндрю Прибилски из Университета Эссекса (Великобритания), проделала уникальную работу: исследователи выясняли, почему вообще людям нравится играть. Авторы решили изучить справедливость гипотезы, согласно которой основная привлекательность игр для психики состоит в возможности попробовать и почувствовать себя в роли персонажа, представляющего идеальные представления человека о самом себе.

Исследование охватило сотни «случайных» игроков и тысячи постоянных «игроманов», поклонников игр разных жанров, от The Sims и Call of Duty до World of Warcraft. Они пришли к выводу о справедливости этой идеи: игры позволяют человеку опробовать различные «маски» и определиться с идеально подходящей, на его собственный взгляд. «Игра приносит больше удовольствия, когда в ней имеется возможность действовать и быть своим собственным идеалом, - говорит один из участников исследования, - Привлекательность игры состоит в том, что она дает возможность нового переосмысления роли, которую человек в идеале хотел бы играть, а порой — и сыграть эту роль в виртуальном мире».

Ученые показали, что если игра предоставляет игроку шанс по ходу действия менять «маски» и игровых персонажей в поисках идеального образа — менять пол и возраст, быть воином или строителем, — она даже улучшает общее самочувствие и снижает интенсивность негативных переживаний. При этом максимальное удовольствие игра приносит тем людям, реальный образ которых хотя бы немного пересекается с их собственным идеалом. Эндрю Призбилски считает, что его исследования опровергают распространённое мнение об игроках как о закоренелых эскапистах. «Меня воодушевило, — поясняет учёный, — что люди не уходили от самих себя, а двигались к своим идеалам. Отдельно хотелось бы выделить ММО-игры (Massively Multiplayer Online Game), где игроки не только участвуют в игровом процессе, но также общаются, соревнуются, а зачастую и участвуют в командной деятельности. Все это развивает творческое начало в человеке, делает его более коммуникабельным, в каких-то случаях помогает раскрыть новые полезные качества. Общение в онлайн играх позволяет устанавливать новые контакты, которые нередко переносятся и в реальный мир. Познакомившись в игре, узнав друг друга лучше, люди встречаются в реальном мире. Это может стать началом дружбы, взаимовыгодного общения или началом романтических отношений. Не смотря на то, что игровые персонажи нереальны, их поведение во многом отражает характер игрока, плюс ко всему постоянное общение на форумах помогает людям узнать друг друга лучше.

Очень часто случается так, что люди переносят сюжеты игр в реальную жизнь, появляются различные субкультуры на основе видеоигр. Это все тоже считается своего рода «эскапизмом». Но если детальнее рассмотреть эти явления, то кроме попытки «бегства от реальности», как утверждают психологи, это становится еще попыткой самовыражения и саморазвития. Некоторые люди рисуют картины, другие пишут стихи, а есть и такие которые отыгрывают различные игровые сценарии в реальном мире. Это субкультура ролевиков. Стоит сразу отметить, что данная субкультура

возникла давно, еще до развития компьютерных игр на основе книг и фильмов. Но видеоигры привнесли достаточно весомый вклад в развитие данного направления. Ролевика – субкультура преимущественно молодежная - со своим сленгом, атрибутикой, фольклором и т.д. Ролевые игры представляют собой, по словам самих участников, «причудливую смесь самодеятельного театра, детского утренника, туристического слета, «развиртуализованной» компьютерной игры, современной мистерии и хипповского фестиваля». Другая субкультура, испытавшая на себе влияние видеоигр –это косплей., костюмированная игра, копирующая различных персонажей. Зародился косплей в Японии. Основными прототипами костюмированной игры являются персонажи мультфильмов, аниме, видеоигр, фильмов, комиксов, легенд и мифов. Участники детально воссоздают образы, взятые за основу, делая упор на качественную проработку костюма, макияжа и дополнительных атрибутов, характерных для выбранного персонажа. Обычно отыгрыш выбранного персонажа происходит в процессе фотосъемки, дефиле или видеосъемки.

Как видно из описания участие в игровых субкультурах – это творческий процесс, требующий от участника определенных навыков и знаний. Следовательно, участие в субкультуре может стать одним из путей саморазвития, самопознания. Участие помогает человеку открыть для себя мир по-новому, сформировать новые убеждения, расширить круг знакомств, приобрести некоторые полезные навыки, а также приятно провести свободное время.

По-моему мнению, гораздо лучше участвовать в каком-то игровом действии в компании единомышленников, чем проводить это же время за просмотром телевизора или очень характерным для людей ничегонеделаньем.

Итак, мы рассмотрели игровой эскапизм и его психологическое и социальное влияние. Кроме вполне очевидных негативных последствий чрезмерного увлечения видеоиграми и уходом из реальности, нам удалось выявить и некоторые положительные моменты в феномене игрового эскапизма. Факт ухода от реальности продиктован определенными потребностями нашей психики и выполняет некоторые функции. Попробуем разобраться точнее.

Первое, что находит человек в альтернативном мире, - это отдых и покой. Переключаясь с объектов реальных на вымышленные, он на какое-то время отвлекается от всех своих проблем и забот, перестает волноваться, злиться, испытывать негатив. Вторая, но не менее важная функция разумного эскапизма - эмоциональная компенсация. Увлекательные сюжеты, яркие персонажи, детализация обстановки, заставляют нас вживаться в фантазию, сопереживать и сочувствовать ее

участникам, почувствовать себя частью вымышленного мира. Для многих полученные эмоции могут стать источником позитива, бодрости, восполнить пробел реальных событий и переживаний. Такое воздействие альтернативной реальности очень даже благотворно, хотя следует сохранять благоразумие и не забывать про реальный мир. Третий несомненный плюс фантазий - самореализация и возможность развивать творческие навыки. Конечно, такой эффект возможен только при условии активной вовлеченности в выдумку.

Чтобы не попасться на крючок игрового эскапизма следует соблюдать несколько простых правил. Нужно строго дозировать время, проводимое в воображаемом мире, а также разграничивать происходящее в виртуальном мире от происходящего в реальном мире. Ведь реальные люди и события сильно отличаются от тех, что существуют в мире видеоигры. Нужно выносить из мира грез позитивные эмоции и сразу же направлять их на полезную деятельность, вдохновляться примерами персонажей, искать в выдумках нестандартные решения обыденных проблем. Приучив себя поступать подобным образом, можно создать прочную связь между двумя, казалось бы, противоположными составляющими собственной жизни. Более того, такая экстраполяция помогает синхронизировать работу обоих полушарий мозга, а это залог стремительного развития мыслительных процессов. Ну и последняя предосторожность против полного эскапизма - устранить причину панического «бегства». Мы уже говорили, что с головой уходят в фантазию те, кто переживает определенные кризисные ситуации и испытывает острую неудовлетворенность реальностью. А ведь бегство от проблем отнюдь не является их решением. Как видите, сам эскапизм не так уж и плох, даже наоборот, представляет собой нечто вроде лазейки в волшебную страну сбывающихся надежд и неограниченных возможностей. Опасность таится лишь в злоупотреблении этой чудесной отдушной. Стоит принять надлежащие меры безопасности - и можете с чистой совестью отправляться в сказочный мир, где вы и главный герой, и сценарист, и декоратор.

Библиография

1. Анастасова Л. П., Гольнева Д. П. Человек и окружающая среда. - М: Просвещение, 1997
2. Популярная медицинская энциклопедия. Гл. ред. Б. В. Петровский. - 2-е издание - Таллин, 1993 - 703 с.
3. Смирнов А. Т., Мишин Б. И. Основы медицинских знаний и здорового образа жизни. - М: Просвещение, 2001
4. http://russlav.ru/stat/vliyanie_game.html

5. <http://tamtararam.ru/informacionnye-texnologii-i-internet/vliyanie-kompyuternyx-igr-na-detej.html>
6. <http://med-tutorial.ru/med-books/book/49/page/2-2-negativnoe-vliyanie-kompyutera-kak-ego-umenshit/22-kompyuternie-igri-i-ih-vliyanie-na-psihiku>
7. <http://esport.org/virtualnaya-zavisimost.html>
8. *ru.wikipedia.org*

RESPONSABILITATEA SOCIALĂ A INGINERULUI ÎN INDUSTRIA ALIMENTARĂ

Cornetchi Catalina
studentă UTM, FTIMIA

Deseori ne întrebăm cât de mare trebuie să fie responsabilitatea unui inginer pentru rezultatele muncii lui, cum poate ajunge el la un comportament moral, ce standarde ale activității ingineresti îl pot orienta?

Cert este faptul că trebuie să ne referim la etica profesională, adică la o etică aplicată, disciplină a filosofiei ce pune în practică etica teoretică la problemele lumii reale, așa cum pentru medicină există etica medicală, așa cum există și etica afacerilor, etica în justiție și celelalte domenii. Etica ingineriei se aplică inginerilor profesioniști, adică celor ce lucrează în domeniul public, privat, membrilor unor asociații ingineresti. A doua problemă la care este necesar să facem referință este conștiința unui inginer în domeniul său de activitate.

Rezolvarea acestor probleme ne conduce spre un rezultat al muncii pozitive și benefice în folosul societății. Astfel problema eticii profesionale se soluționează prin introducerea unui “Codul de etica a inginerului” care cuprinde ansamblul caracteristicilor ce definesc calitatea activității profesionale, precum și demnitatea inginerilor în procesul creației tehnico-științifice al producției. Responsabilitățile inginerului îl obligă la respectarea necondiționată a codului profesiei și la o înaltă ținută cetățenească. Activitatea sa trebuie să se caracterizeze prin competență, profesionalism, creativitate, responsabilitate, onestitate și patriotism.

În întreaga sa activitate, inginerul trebuie să acționeze aplicând următoarele principii deontologice:

1. Desfășurarea activității profesionale la nivelul calitativ cel mai înalt, cu responsabilitate și cinste față de firmă și client.
2. Comportarea de natură să contribuie la creșterea prestigiului de inginer, prin:
 - devotament față de profesiunea aleasă; efort personal de îmbunătățire continuă a propriilor cunoștințe și deprinderi;