

ББК 251.1:62
УДК 11.64

*Д. К. Манакин, Е. В. Гредновская
D. Manakin, E. Grednovskaya
г. Челябинск, ЮУрГУ
Chelyabinsk, SUSU*

**ЧЕЛОВЕК И ТЕХНИКА: БЕСЧУВСТВЕННОСТЬ
И БЕЗЭМОЦИОНАЛЬНОСТЬ КАК ЭТИЧЕСКАЯ ПРОБЛЕМА
MAN AND EQUIPMENT: INSENSITIVITY AND EMOTIONLESSNESS
AS AN ETHICAL PROBLEM**

Аннотация: Статья посвящена изучению взаимодействия человека и современных технологий, в частности компьютерных игр, их влияния на эмоциональное и психологическое состояние человека, а также рисков, связанных с интенсивной цифровизацией индустрии.

Ключевые слова: компьютерные игры; техника; технологии; зависимость.

Abstract: The article is devoted to the study of human interaction and modern technologies, in particular computer games, their impact on the emotional and psychological state of a person, as well as the risks associated with the intensive digitalization of the industry.

Keywords: computer games; technology; dependence.

На протяжении многих лет человек создает и использует продукты техники, берущей свое начало от примитивных изобретений и постепенно прогрессирующей до технологий нынешних дней. В наше время технологии дошли уже до разработки искусственного интеллекта и антропоморфных машин. Но пока такие технологии под силу лишь различным корпорациям и развитым государствам, в то время как более распространенный продукт современных технологий, доступный для обычного обывателя, – это компьютер. Конечно, большинство людей использует его, в первую очередь, как орудие труда, чтобы провести какие-либо расчеты, найти нужную информацию, но помимо этого огромное количество современных людей использует его для того, чтобы играть в компьютерные игры, избегая тем самым взаимодействия с реальным миром и погружаясь в виртуальную реальность с полной свободой действий.

По мере развития компьютерных технологий и общей их доступности на рынке практически каждая семья может позволить себе домашний компьютер, который может заменить целый мир. Но гораздо больше проблем приносят компьютерные игры детям. В группу риска попадают дети от 11 до 18 лет, так как в этот период нервная система неустойчива и легко поддается влиянию. Также впервые всемирная организация здравоохранения включила игровое расстройство в 11-й перечень международной классификации болезней, что послужило мощным толчком для решения данной проблемы [3].

Большое количество различных игр приводит к тому, что человек становится психологически зависим от возникающего перед ним виртуального мира и начинает проживать свою реальную жизнь в виртуальном мире, где все подчиняется его правилам и законам. А, как известно, большинство современных игр содержит сцены насилия, массовых убийств и полной свободы действий, что отражается на взаимодействии с реальным миром, куда люди выходят, порой уже не понимая, что ответственность за их проступки будет реальной в отличие от поступков в виртуальном мире. В связи с этим уместно привести мысль философа Жана Бодрийяра, который полагал, что искусственный разум лишен способности мышления, потому что он безыскусен и тем самым уподобляет человека себе, делая его бездушным, как и машина. «И гипнотическое очарование всего этого происходит от помутнения разума от черного ящика, от этой неуверенности, которая кладет конец нашей свободе: Человек ли я? Машина ли я?» [2].

В современном искусстве хорошо показана ситуация, где данная проблема переросла в глобальную и общечеловеческую. Во многих фильмах предстает ближайшее будущее, где люди живут в виртуальной реальности и заменяют свою жизнь, деньги, имущество на виртуальные, но в тот же момент в реальности они находятся на грани бедности или даже «за гранью», когда на улицах творится полное беззаконие, криминал, а общество аморально.

Также в последние десятилетия идет активная работа над VR-системами, что вносит свой внушительный вклад в превращение человека в машину. Так, например, уже существуют очки дополненной реальности, где возможно ощущать себя, как в настоящей жизни, уже без монитора. Более того созданы всевозможные костюмы для получения более реальных ощущений от игр, таких как прикосновения, попадание от выстрела и прочее, и даже целые полигоны для виртуальных игр с полным погружением в дополненную реальность. И существует точка зрения, что дальнейшее развитие технологий, по крайней мере игровых, будет все больше и больше отдалять человека от его настоящей жизни, делать более озлобленным, хладнокровным, расчетливым, чему и учит большинство современных игр.

И хотя развитие технологий виртуальной реальности и игр только лишь набирает обороты, уже есть множество инцидентов с жертвами игроков. Так, 2 мая 2018 года пятнадцатилетний подросток жестоко убил двадцатиоднолетнюю студентку в Кузьминках. По словам подростка, он хотел смоделировать сюжет компьютерной игры. Вечером он отпросился у родителей якобы на прогулку, но на самом деле вышел на улицу с ножом, уже планируя нападение. Преступник увидел, как девушка снимала деньги у уличного банкомата, затем пошёл за ней и напал. После того как он нанёс своей жертве более десяти ударов в область груди, шеи и головы, подросток собрался забрать деньги, но ему помешал прохожий. Как рассказал на допросе сам подросток, он пытался воспроизвести сюжет компьютерной игры. Сетевые сражения в PUBG и других «бродилках-стрелялках» – главное увлечение предполагаемого убийцы. И это далеко не первое и не последнее преступление, которое связано с компьютерными играми [5].

Группа британских исследователей, представляющих Кардиффский университет, пришла к выводу, что увлечение онлайн-играми не может перерасти в зависимость. В исследовании приняли участие около шести тысяч человек в возрасте от 20 до 40 лет, часть из которых играла в онлайн-игры достаточно часто, в то время как другие себя геймерами не считали. При этом специалисты отметили, что многие любители компьютерных игр видели в своём хобби способ отвлечься от проблем «реального мира», и, если их взгляды на жизнь или сама жизнь менялись, многие из них от компьютерных игр легко отказывались. Помимо этого, ученые склонны считать, что чрезмерное увлечение компьютерными играми может быть чревато нарушениями сна, набором лишнего веса и даже проблемами с сердечно-сосудистой системой [4]. Исследования по этой тематике представила психолог Наталья Богачева, которая полагает, что риск возникновения зависимости имеет лишь небольшой процент людей (даже среди детей и подростков). Это связано не с характером игровой деятельности, а с психологическими особенностями людей: с одной стороны, с наличием специфики на уровне головного мозга, с другой стороны, с окружающими факторами развития, проблемами в семье, проблемами с другими людьми и т. д. [1]. Но в целом на сегодняшний день специалисты пока не пришли к единому мнению, вредны ли компьютерные игры и как они влияют на человеческое сознание, поэтому вопрос остается открытым для дискуссий и исследований.

Карл Ясперс полагал, что вся дальнейшая жизнь человека зависит от того способа, «... посредством которого он подчинит себе последствия технического развития и их влияние на его жизнь, начиная от организации доступного ему целого до его собственного поведения в каждую данную минуту, в том числе и общения с природой, с ее поникшими жизненными силами» [6]. Быть ли человеку в новом цифровом мире полноценным, чувствующим, а значит, живым, или его судьба – «уподобиться машине»? Ответ на этот вопрос нельзя откладывать, как бы отдаленно он ни выглядел, т. к., отвечая на него сейчас, мы осуществляем тот выбор, который повлияет на наше будущее.

Библиографический список

1. Богачева, Н. Исследование компьютерных игр в психологии / Н. Богачева. – <https://postnauka.ru/video/89452>.
2. Вишев, И. В. Философия техники / И. В. Вишев, Е. В. Гредновская, Л. М. Григорьева, А. А. Дыдров. – Челябинск : Изд. центр ЮУрГУ, 2014. – 253 с.
3. Дроздикова-Зарипова, А. Р. Педагогическая коррекция компьютерной зависимости у подростков группы риска: теория, практика / А. Р. Дроздикова-Зарипова, Р. А. Валеева, А. Р. Шакурова. – Казань : Отечество, 2012. – 280 с.
4. Ерусалимский, Д. Психологи выяснили, существует ли зависимость от компьютерных игр / Д. Ерусалимский. – <https://www.mk.ru/science/2017/10/27/psikhologi-vyyasnili-sushhestvuet-li-zavisimost-ot-kompyuternykh-igr.html>.
5. Копытин, В. Не виртуальное убийство. Виноваты ли компьютерные игры в жестокой расправе над студенткой? / В. Копытин. –

https://life.ru/t/игры/1113052/nie_virtualnoie_ubiistvo_vinovaty_li_ighry_v_zhiestokoi_raspravie_nad_studentkoi.

6. Ясперс, К. Т. Современная техника / К. Т. Ясперс // Сборник статей. – М., 1986.