**Гривна Теодор Юрійович**

Львівський національний університет ім. Івана Франка

**ВІРТУАЛЬНЕ НАСИЛЛЯ ЧИ ВІРТУОЗНЕ УМИРОТВОРЕННЯ?**

З моменту зародження людської цивілізації, історії про доблесть, завоювання та конфлікти були вплетені в саму тканину нашої колективної свідомості. Міфи та легенди, що передавалися з покоління в покоління, рясніли розповідями про героїв, які борються з чудовиськами, богів, які ведуть війни, і правителів, які піднімаються й занепадають у нескінченних іграх престолів. Часто, метою цих історій було повчання та застереження майбутніх поколінь, але одночасно вчинки героїв та антигероїв надихали нових дійових осіб, спонукаючи їх на продовження циклів насилля. З плином часу, поширення писемності та поява театру ще більше посилили ці тенденції. Друкарський станок забезпечив поширення культурних стандартів у кожен куточок відомого світу. Походження та природа людського насилля залишається предметом дискусій у академічному світі. Проте беззаперечним є те, що насилля було постійним супутником людства. Наші усні та письмові традиції, від міфів і легенд до трагедій та книг, застерігали від насильства, проте й зміцнювали його роль, перетворюючи насильницькі динаміки на бажану модель поведінки. Поява релігій ненасильницького спектру, таких як християнство чи буддизм, чи розвиток секулярних пацифістських течій, не змогли повністю зупинити епідемію насилля у світі. Кількісна оцінка насилля у не є простим завданням, враховуючи безліч способів його прояву та різноманітність показників, за допомогою яких його можна виміряти. Використовуються різні підходи для оцінки рівня насильства, відслідковуючи такі показники як міждержавні конфлікти, внутрішньодержавні конфлікти, геноциди та масові вбивства, показники злочинності, нападів, побутового насильства. Друга половина 20-го століття стала періодом зменшення в кількості активних конфліктів та покращення якості життя по всьому світі[1]. Тоді як технологічний розвиток є ключовим фактором у покращенні якості життя, то часто зменшення кількості активних конфліктів часто атрибутується доктрині ядерного стримування [2],[3]. З іншої сторони, останні сімдесят років - період унікальний тим, що на відміну від інших епох, людство володіє арсеналом засобів, здатних зруйнувати життя та цивілізацію на планеті.
Повертаючись до культурних витоків насилля, 21ше століття представляє ландшафт, відмінний від будь-якої іншої епохи в історії людства. У той час як книги, театр і кіно вже давно є культурними інструменти, за допомогою яких ми розуміємо, вивчаємо чи поширюємо насильство, поширення персональних комп’ютерів вводить у рівняння новий елемент - віртуальні світи комп’ютерних ігор, з їх розмитими лімітами на симуляцію насильницьких актів. На відміну від пасивних форм споживання таких як читання чи кіно/театр, комп’ютерні ігри пропонують інтерактивний досвід. Вони дозволяють людям не просто бути свідками, а й активно брати участь у актах насильства у віртуальних світах, дозволяючи буквально «жити» альтернативне життя. Гравці можуть брати на себе ролі, робити моральний вибір, брати участь у битвах і відчувати наслідки, перебуваючи в безпеці своїх екранів. Розвивається школа думок, яка припускає, що ці віртуальні дії можуть служити інструментом для мінімізації агресивних тенденцій. Направляючи насильницькі імпульси в контрольоване цифрове середовище, можна зменшити прагнення до насильства в реальному світі. Хоча деякі дослідження свідчать про катарсисний вплив ігор на схильність до насильства, інші викликають занепокоєння щодо десенсибілізації або розмивання моральних кордонів. Цікаво, що коли ми заглибимося в демографічні показники тих, хто захоплюється іграми-шутерами, симуляторами військової стратегії, та інших ігор яким характерна насильницька суть, то побачимо що приблизно 80% цих гравців —чоловіки юного та зрілого віку [4],[5],[6]. Ця статистика стає ще переконливішою, якщо помістити її в історичний контекст. Саме цей тип людей, враховуючи іншу епоху чи обстановку, могли б бути основою імперської чи феодальної збройної сили.

Проте фактори та причини, що лежать в основі цієї статистики, на сьогоднішній день не достатньо досліджені. Чи віртуальні світи, сповнені насильства, створюються спеціально під запити чоловіків, чи чоловіки – ідеальні учасники такого світу? Поверхневі дослідження припускають, що чоловіки більше грають у жорстокі відеоігри, тому що вони очікують більше задоволення та менше почуття провини від участі у віртуальному насильстві, ніж жінки (7). Проте глибинні причини можуть полягати у історичних та суспільних ролях, так як протягом історії чоловіки були основними учасниками війн та бойових дій, а також, на жаль, переважними винними у насильницьких злочинах. Цифрова ера з її віртуальними полями битв, пропонує сучасне рішення, надаючи надає простір, де інстинкти можна виражати без реальної фізичної чи геополітичних наслідків. Поверхнево, дослідження показують, що відеоігри можуть мати вплив на зниження рівня насильницької активності, як серед дорослих, так і серед неповнолітніх[8], [9]. Однак ці результати, хоч й індикативні, не є остаточними. Складна природа насильницьких проявів у соціумі дозволяє мати лише обмежену впевненість, засновану на часто поверхневих кореляціях, а не на конкретних фізичних законах. Виявлення кореневих причин динаміки насилля з високим ступенем впевненості, залишається складним завданням яке стоїть перед дослідниками людської природи.

**Література**

1. <https://www3.nd.edu/~dhoward1/Rates%20of%20Death%20in%20War.pdf>

2. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/05679328108457394>

3. Arms and Influence (The Henry L. Stimson Lectures Series); Thomas C. Schelling; Yale University Press; 1967;

4. <https://www.cbc.ca/news/science/call-of-duty-ghosts-shakes-up-venerable-video-game-1.2355531>
5. <https://mcvuk.com/business-news/brand-map-command-conquer-played-10-4-hours-per-week-on-average/>
6. <https://mcvuk.com/development-news/brand-map-grand-theft-auto/>

7. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1461444814533067>

8. [https://www.researchgate.net/publication/318985401](https://www.researchgate.net/publication/318985401_The_release_of_Grand_Theft_Auto_V_and_registered_juvenile_crime_in_the_Netherlands)

9. https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1465-7287.2010.00216.x