

# **МОРАЛЬНЫЙ ВЫБОР В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ**

Трофимова В.Д.

УГИ-444023



**Моральный выбор** – важный аспект психологии компьютерных игр.

- Многие игроки предпочитают игры со свободой выбора.
- Элемент морального выбора очень распространен в RPG-играх, где игрок может решать будущее других персонажей и/или всего вымышленного мира.



**The Elder Scrolls**



**Dragon Age**



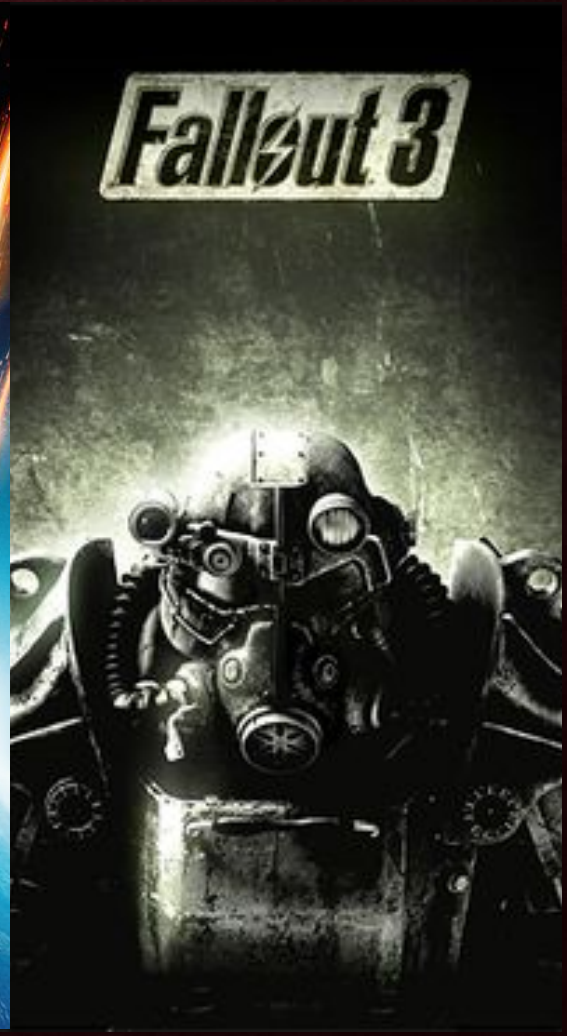
**Fable**



**Mass Effect**



**Fallout**





# МОРАЛЬНЫЙ ВЫБОР: ГЕЙМПЛЕЙ

Во всех упомянутых играх реализуется принцип **альтернативности** поступков главного героя. Не каждая альтернативная ситуация в них предполагает именно моральный выбор (между добром и злом), однако в подавляющем большинстве случаев сюжет подразумевает именно его.

Выбор может быть разной степени очевидности

- Очевидный: *Fable*, *Mass Effect*
- Менее очевидный: *Fallout*
- Совсем не очевидный: игры от *Telltale Games*

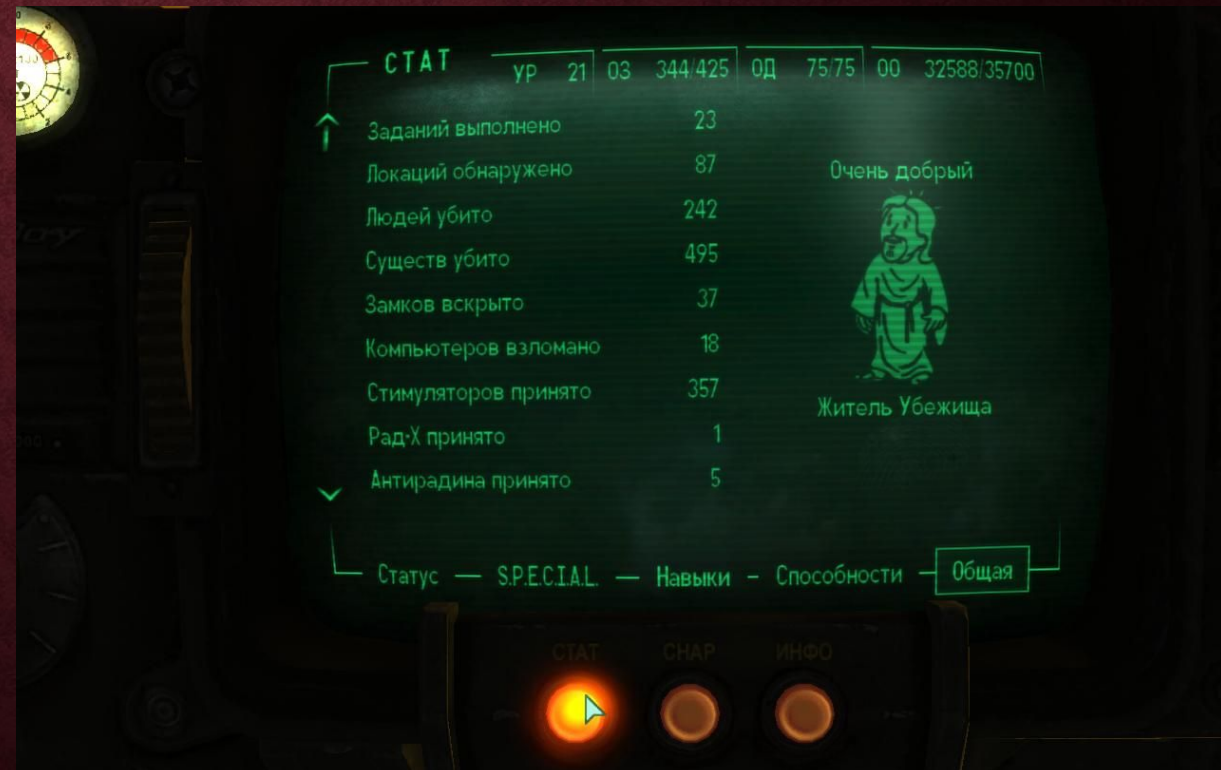




# МОРАЛЬНЫЙ ВЫБОР: ГЕЙМПЛЕЙ

- **Оценка** выбора отражается в разных играх по-разному. Например, в *Fallout* правильность поступков персонажа выражается в виде кармы. Уровень кармы в результате определяет то, как к герою будет относиться местное население, плохая карма усложняет взаимодействие с игровым миром.

Решения, принятые игроком могут сказываться на внешность персонажа Fable, Mass Effect.





# МОРАЛЬНЫЙ ВЫБОР: ГЕЙМПЛЕЙ

В сериях игр от *Telltale Games* все не так очевидно. Не всегда выбор, сделанный в игре, касается лишь добра и зла. Часто он неоднозначен, и последствия не очевидны.

Сам сеттинг может задавать сложность принятия решений. Например, постапокалиптический мир *The Walking Dead* уже содержит конфликт: для выживания игроку приходится принимать во внимание собственные интересы, интересы импонирующих ему персонажей и интересы группы. Выбор разной степени важности и множество вариантов создают ощущение **реалистичности**.





# THE WALKING DEAD

THE TELLTALE SERIES

A NEW FRONTIER



# МОРАЛЬНЫЙ ВЫБОР: ГЕЙМПЛЕЙ

При этом **мирный путь** решения конфликта может включать в себя не самые **правильные поступки**, как например, **взлом замков и незаконное проникновение, ложь, воровство и др.**

Признак **состоятельного морального выбора** – он должен быть **действительно трудным**. Чем более **неочевидный** выбор, тем сильнее **вовлеченность игрока**, и наоборот.

Каждый выбор имеет свои **последствия** для дальнейшего сюжета. Так геймплей **заставляет игрока подходить к выбору осознано**, тем самым **придавая ему значимость**.



# МОРАЛЬНЫЙ ВЫБОР: ГЕЙМПЛЕЙ

На выбор влияет **нарратив** (интересная история, продуманные персонажи), обеспечивающий вовлеченность игрока. Игрок – активный участник, а значит эмоционально задействован и способен сомневаться, сопереживать и чувствовать раскаяние. Игровой мир существует и развивается непосредственно в момент игры. Все вместе обуславливает значимость морального выбора.



# МОРАЛЬНЫЙ ВЫБОР: ГЕЙМПЛЕЙ

Индикаторы правильности часто подкреплены **выгодой** (игровыми деньгами и ресурсами). Но часто бывает, что за злой поступок материальное вознаграждение больше, в противовес этому дополнительной наградой за добрый поступок выступает **“чистая совесть”**. И, как правило, этого достаточно для большинства игроков, чтобы выбрать путь добра.



# МОРАЛЬНЫЙ ВЫБОР: ИГРОК

Увлеченные игрой, мы все же остаемся людьми с представлениями о категориях добра и зла, и наши действия имеют последствия даже в игровой реальности. Именно поэтому такой элемент как необходимость совершать моральный выбор имеет популярность в сфере компьютерных игр.

Почти все стараются играть за **хороших ребят**, за злодеев начинают играть только 10% игроков. Средний игрок при взаимодействии с системой морального выбора, которая дает ему только хороший и плохой путь развития, предпочтет быть хорошим.





# МОРАЛЬНЫЙ ВЫБОР: ИГРОК

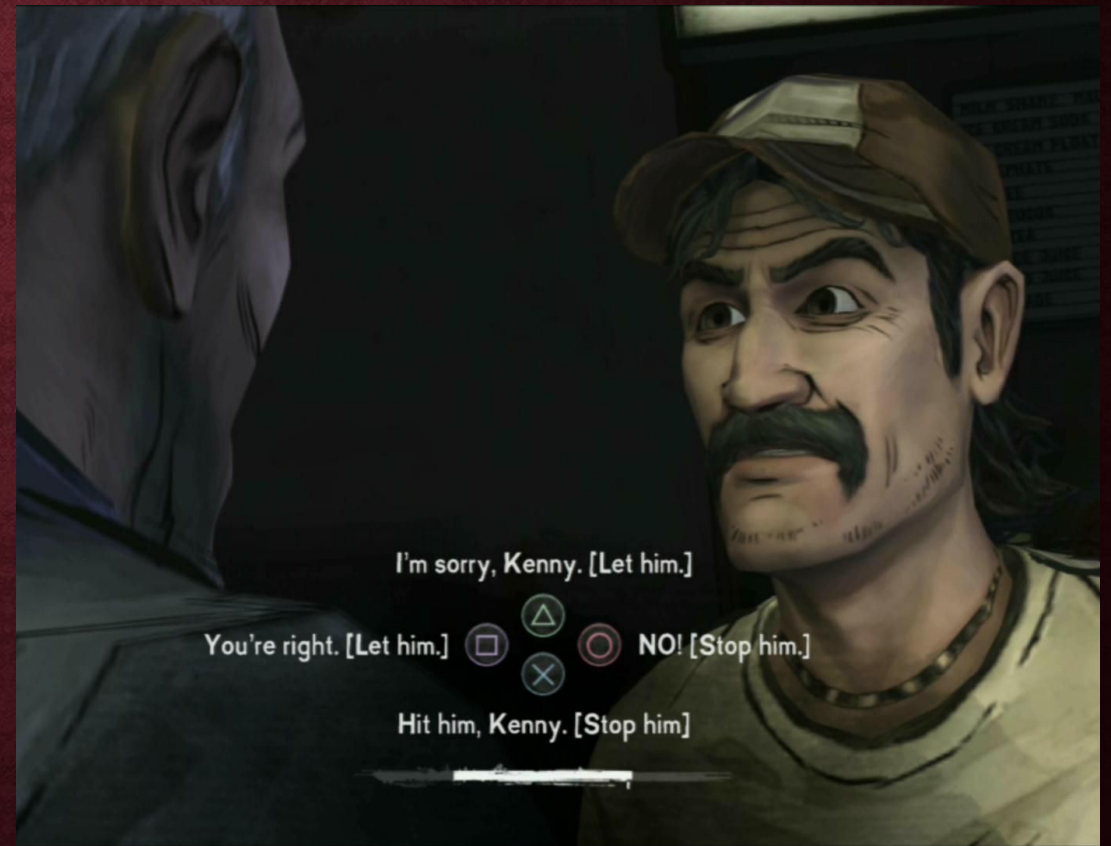
Основные **мотивы** игроков, выбирающих моральное поведение героя:

- гипервосприимчивость, стремление «не обижать персонажей» (злые поступки персонажей воспринимаются как реальные, равно как и реакция);
- стремление делать такой выбор, который наиболее точно отображает их взгляд на вещи в реальном мире;
- желание отыгрывать идеального себя;
- экономическая и иная выгода (скидки на игровые товары, возможность вхождения в какую-либо социальную группу);
- стремление «не портить» игровой мир (так как существует возможность изменить его в том или ином направлении).



# МОРАЛЬНЫЙ ВЫБОР: ИГРОК

- Выбор также может делаться из соображений **любопытства**, а не моральных убеждений, т.к. игра не ощущается реальной на все 100%. Однако исследования показывают, что большинство игроков отступает от привычного хорошего выбора только при **повторном прохождении**.
- **Сложность выбора** оказывает определенное влияние на его моральную правильность: когда выбор стоит между «черным» и «белым», светлую сторону выбирает большинство, но, если выбор не бинарен, а многогранен, игрок будет склоняться к **серединному нейтральному варианту**.





# МОРАЛЬНЫЙ ВЫБОР: ИГРОК

Основные мотивы игроков, выбирающих аморальное поведение героя:

- нравится возможность применения насилия в отношении других персонажей;
- нравится конфликтная личность злого персонажа;
- нравится возможность делать то, что в жизни непозволительно.





# МОРАЛЬНЫЙ ВЫБОР: ИГРОК

Почему часто моральные установки все таки позволяют насладиться насилием в играх?

В этом игроку помогают так называемые **механизмы отчуждения моральной ответственности** (moral disengagement mechanisms), которые избавляют от чувства вины и оправдывают спорные с точки зрения морали действия.

Такие механизмы могут быть изначально **заложены в игре**. Их наличие и количество определяет сложность выбора (как правило распространены в играх с линейным сюжетом, шутерах и др.).



# МОРАЛЬНЫЙ ВЫБОР: ИГРОК

## Механизмы отчуждения моральной ответственности:

1. *моральное оправдание*: аморальные действия оправдываются высшим общественным благом;
2. *эвфемистический язык*: завуалированная форма выражения преподносит действия как менее жестокие;
3. *выгодное сравнение*: сравнение своих плохих поступков с чужими более жестокими;
4. *смещение ответственности*: перекладывание ответственности на командующих лиц или социальное давление;



# МОРАЛЬНЫЙ ВЫБОР: ИГРОК

5. *диффузия ответственности*: в групповом поведении, когда все несут ответственность, лично ее не несет никто;
6. *игнорирование или искажение последствий*: внимание только к позитивным последствиям (например, выгода), преуменьшение негативных;
7. *дегуманизация*: лишение жертвы человеческих качеств, объективизация, дистанцирование (например, использование оружия дальнего боя), к персонажам с богатой предысторией игрок испытывает больше сострадания;
8. *атрибуция вины*: жертвы представляются как провокаторы, которые заслужили жесткого обращения.



# МОРАЛЬНЫЙ ВЫБОР: ИГРОК



Для компьютерных игр 9-м механизмом становится элемент **виртуальности** – действия не реальны и не имеют последствий в реальном мире.

Из чего следует, что люди, склонные к моральному отчуждению чаще делают злой выбор. Однако, несмотря на механизмы отчуждения, игроки склонны чувствовать ответственность за сделанный выбор и поступать в рамках их представлений о морали.



# ССЫЛКИ

- Shafer, D. M. (2012). Moral Choice in Video Games: An Exploratory Study. *Media Psychology Review*. Vol. 5(1)
- Amanda Lange, "You're just gonna be nice": how players engage with moral choice systems <http://gamescriticism.org/articles/lange-1-1/>
- Daonso, Video Games and Morality: The Question of Choice <https://the-artifice.com/video-games-morality-choice/>
- Березенцева Т., Что не так с моральным выбором в компьютерных играх? <https://gamerulez.net/articles/chto-ne-tak-s-moralnym-vyborom-v-komputernyh-igra-g-chast-1>
- Колесников Е. В. Психология компьютерных ролевых игр с моральным выбором и программа исследования (на примере серии «Fable») // *European science* № 7(17), 2016.