

УДК 177

**ВЗГЛЯД ЭРИХА ФРОММА НА ЧЕЛОВЕЧЕСКУЮ АГРЕССИВНОСТЬ И
КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА «МОРРОВИНД»**

В. В. Буланов

ФГБОУ ВО Тверской ГМУ Минздрава России, г. Тверь, Россия

**ERICH FROMM'S VIEW OF HUMAN AGGRESSION AND THE COMPUTER GAME
MORROWIND**

Bulanov V.V.

Tver State Medical University

Аннотация: автор статьи исследует влияние компьютерных игр, связанных с виртуальными убийствами, на человеческую агрессивность. Он исходит из учения Эриха Фромма о наличии двух видов человеческой агрессивности - доброкачественного и злокачественного, и о связи доброкачественной агрессивности с биофилией, а злокачественной агрессивности с некрофилией. По мнению автора, на примере компьютерной игры «Морровинд», можно доказать, что компьютерные игры могут стимулировать в игроках злокачественную агрессию, поощряя деструктивность, жадность и нарциссизм.

Abstract: The author of the article explores the impact of computer games involving virtual killing on human aggression. He draws on Erich Fromm's theory of two types of human aggression - benign and malignant - and the association between benign aggression and biophilia, while malignant aggression is linked to necrophilia. The author uses the computer game "Morrowind" as an example to demonstrate how computer games can stimulate malignant aggression in players by encouraging destructive behavior, greed, and narcissism.

Ключевые слова: агрессия, игрок, компьютерная игра, биофилия, некрофилия

Key words: aggression, player, computer game, biophilia, necrophilia

В современном мире победила цифровая революция, вследствие чего в производство и социокультурные процессы развитых обществ внедрены разнообразные информационные технологии [3, с. 13]. Они возникли под влиянием таких процессов из области информатики рубежа XX-XXI веков, как "сетевизация, датификация, алгоритмизация и платформизация". В свою очередь, под влиянием данных процессов возникают и развиваются базовые элементы "технологической инфраструктуры цифрового общества — коммуникационные сети, технологии больших данных, алгоритмы и платформы", которые, в свою очередь, воздействуют на эти процессы. Так неуклонно преобразовывается современное "общество, которое становится все более цифровым" [2, с. 124].

Это вышесказанное непосредственно касается и сферы досуга, который теперь уже для значительной части людей сложно представить без компьютерных игр. Они стали популярной формой досуга современного человека, уставшего от рутины и страдающего от нереализованности тех или иных своих возможностей и мечтаний в реальном мире. Настораживает лишь то, что большинство компьютерных игр побуждает игроков разрушать и убивать, пусть и виртуально. Почему это так происходит? Попробуем найти ответ на этот вопрос в концепции агрессивности, созданной Эрихом Фроммом, немецким философом середины XX столетия.

Фромм умер в 1980 году, и к этому моменту компьютерные игры только начинали "постепенно захватывать сферу досуга человечества" [4]. Но этот философ успел проанализировать современное ему постиндустриальное общество, то есть общество, в котором разрабатывались первые компьютерные игры. И результаты проведенного анализа его тревожили. Фромм был вынужден констатировать, что в данном обществе культ научно-технического прогресса привёл к тому, что у значительной части людей сложился кибернетический тип личности. По Фромму, у людей кибернетического типа "страсть к техническим изобретениям заменяет (вытесняет) подлинный интерес к жизни" и "ко всему живому" [4, с. 432]. Такой человек "отворачивает свой интерес от жизни, ... обращает живое в предметы, ... включая самого себя и человеческие качества" [5, с. 441]. Вследствие этого усиливаются тенденции к роботизации человека и межличностных отношений [6, с. 327]. Человек кибернетического типа наиболее склонен к увлечению

компьютерными играми. Его вовлечение в игровую реальность упрощается тем, что в игровом мире при помощи техники воспроизводится, пусть и с бонусами сохранения и перезагрузки, базовый принцип бытия любого живого и смертного существа (в том числе человека): "для того, чтобы просто пройти некоторый этап, необходимо балансировать между неизбежной смертью и возможностью выжить" [4].

Конечно, компьютерные игры многообразны, несут разную смысловую нагрузку, делятся на разнообразные жанры. Но среди компьютерных игр немало таких, которые могут усилить в человеке кибернетического типа и склонность к злокачественной агрессивности, а увлечение компьютерными играми. Проверим это, соотнеся представления Фромма о человеческой агрессивности с рядом примеров из компьютерной игры «Морровинд».

Фромм подчёркивал различие между двумя видами человеческой агрессивности - доброкачественным и злокачественным: первый из них допускает причинение вреда или даже смерти, но при этом служит "поддержанию жизни", а второй связан с совершением "агрессии, не связанной с сохранением жизни" [5, с. 230]. Как же можно практически незаметно привыкнуть, наряду с постоянной готовностью к оборонительной агрессии, постепенно приучиться к приятию проявлений злокачественной агрессии? Об этом, как видится, повествуют три примера из компьютерной игры «Морровинд», некогда популярной стратегии «открытого мира»:

Первый пример: игроку, делающего карьеру с Гильдии магов, предлагается выбор между двумя путями получения желанного Посоха Волшебника: заплатить крупную сумму в 5000 семптимов или отнять этот посох у одной колдуньи - отшельницы, предварительно убив её. Много ли игроков выбрали первый из данных путей? Думаем, ответ - нет, потому что игра «Морровинд» фактически подталкивает к деструктивному поведению.

Второй пример: игроку приходится обороняться от воздушных атак хищных скальных наездников, но в ней же можно намеренно охотиться на этих летающих существ, чтобы после их убийств добывать их перья, входящие в состав ценного алхимического средства левитации. Сразу возникает вопрос: соблазняет ли этим игра «Морровинд» игрока не ограничиваться лишь доброкачественной агрессией, но позволить себе поступки, мотивированные злокачественной агрессией. Думаем, ответ - да, ведь игра во имя жадности, по сути, оправдывает убийства живых существ.

Третий пример: согласно концепции игры «Морровинд», основной миссией игрока является спасение всего живого на огромном острове Вандерфалл из пылевых бур, разносящих тяжёлые болезни. Для того, чтобы приступить к решению этой задачи, от игрока требуется длительная работа по повышению боевых и магических навыков. Самым лёгким способом выполнения этой работы является почти бесконечная серия убийств живых существ. Тем самым игра вновь соблазняет игрока пойти по пути приятия злокачественной агрессии, теперь уже апеллируя к его нарциссизму, ведь интересы единственного избранного для выполнения основной миссии игры оказываются намного важнее, чем жизни других живых существ.

Если в связи с этим вновь обратиться к размышлениям Фромма, то мы узнаем, что склонность человека к злокачественной агрессивности является важным аспектом патологического, некрофильского типа ориентации личности, то есть типа, базирующегося на ненависти к жизни, другими его аспектами являются деструктивность, жадность и нарциссизм [5, с. 320-321]. Приведённые выше примеры из игры «Морровинд» показывают, как деструктивность и жадность побуждают игрока совершать акты злокачественной агрессии. И это при этом, что создатели данной игры ввели в мир «Морровинд» стражников, наказывающих однократного убийцу мирных людей штрафом или тюремным заключением, а преступника, убившего сразу несколько невинных людей - смертной казнью.

Может ли современный человек, играя в компьютерные игры, например, в «Морровинд», удержаться от актов злокачественной агрессии? На наш взгляд, может, если этот человек будет настойчиво стремиться пресекать в себе импульсы деструктивности, жадности и нарциссизма. Это непросто, потому что, по справедливому замечанию Ф.И. Гиренка, под влиянием алгоритмизации люди разучиваются самостоятельно думать [1, с. 6]. Как видится, для решения этой сложной задачи игроку в компьютерные игры придётся сделать ценностный выбор, несовместимый с импульсами

деструктивности, жадности и нарциссизма, то есть избрать для себя психологически здоровый тип ориентации личности, противоположный некрофилии, то есть биофилию. По Фромму, "биофилия - это страстная любовь к жизни и всему живому; это желание способствовать развитию, росту и расцвету всех форм жизни" [4, с. 463]. Она допускает лишь доброкачественную агрессию, нацеленную на защиту жизни. Игроки в компьютерные игры, давайте будем биофилами!

Литература:

1. Гиренок Ф.И. Введение в сингулярную философию. Москва: Проспект, 2023. — 304 с.
2. Добринская Д.Е. Что такое цифровое общество? // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/что-такое-цифровое-общество> (Дата доступа 22.09.2025)
3. Карцхия А.А. Цифровая революция: новые технологии и новая реальность // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/цифровая-революция-новые-технологии-и-новая-реальность> (Дата доступа 22.09.2025)
4. Кузьмина Г.П., Сидоров И.А. Компьютерные игры и их влияние на внутренний мир человека // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/компьютерные-игры-и-их-влияние-на-внутренний-мир-человека/viewer> (Дата доступа 23.09.2025)
5. Фромм Э. Анатомия человеческой деструктивности / Э. Фромм. Минск: ООО «Попурри», 1999. — С. 32-606.
6. Фромм Э. Здоровое общество // Фромм Э. Здоровое общество. Искусство любить. Душа человека. Москва: АСТ: АСТ МОСКВА: ХРАНИТЕЛЬ, 2007. — С. 11-330.