

*Москалик О. С., студент, гр. КН-19-1,
Науковий керівник: Панаріна І. В., канд. техн. наук,
доцент кафедри КН,
Левченко А. Ю., канд. техн. наук, ст. викладач каф. ІІЗ
Державний університет «Житомирська політехніка»*

ПСИХОЛОГІЯ ЛЮДИНИ. ЧОМУ ЛЮДИ ГРАЮТЬ У ХОРРОР ВІДЕОІГРИ

Так як жанр хоррор був не дуже популярним декілька років тому у статистиці його часто заносили до жанрів «Action», «Shooter» тощо. Але із року в рік популярність жанру у відео іграх збільшується. На відміну від інших жанрів, таких як, триллер або екшн, хоррор націлений налякати або навіть викликати відразу у глядача. Хоррор може викликати ряд фізичних емоцій, таких як, тремтіння, закриття очей і заставляти гравця почувати дискомфорт або тривогу. Ці ефекти можуть бути посилені. Коли людина налякана, страх може викликати в нас реакцію «Бийся а бо біжи», яка дає нам вплив адреналіну. Про хоррор ігри можна думати як про Роллеркостер(американські гірки) вдома. Гравець переживає декілька емоцій: очікування та напругу, а потім вплив адреналіну не переживаючи при цьому загрозу для свого життя.

Але на цьому схожості з американськими гірками не закінчуються. Намагаючись з'ясувати, чому люди добровільно погоджуються лякатись, багато однакових аргументів від любителів американських гірок застосовуються також і до шанувальників жахів. Термін «шукач гострих відчуттів» може сприйматись по-різному, але у психолога Марвіна Цукермана є своя версія. Цукерман стверджує: «Ми можемо бути зацікавлені у хоррорах з причин, таких як пошук пригод, пошук нових та інших відчуттів і схильність до нудьги. Тож якщо ми будемо грати у хоррор ігри ми втамуємо прагу у цих відчуттях».

Пошук нових відчуттів може бути однією з причин, чому люди грають у хоррор відеоігри, але, що якщо ви не любите американські гірки?

Уявіть, що ви граєте у Resident evil 2 Remake. Пройшло багато часу з тих пір як ви зберегли гру, у героя мало здоров'я та немає аптечки. Та несподівано з'являється містер Х(ікс) (монстр який переслідує гравця протягом всієї гри) готовий закарбувати тебе в стіну своїм потужним ударом. Ви починаєте шалено втікати від нього, не переживете і одного удару від нього, не хочете втратити весь свій прогрес. Але забігши у чергову кімнату, лунає мелодія безпечної кімнати і ви зітхаєте з полегшенням, кімната без ворогів і там, де можна зберегти свій прогрес.



Рис. 1. Безпечна кімната

Такі аспекти, як безпечні кімнати та надзвичайне почуття полегшення насправді є ключовим аспектом того, чому ми знаходимо хоррор ігри такими захоплюючими. Після впливу адреналіну від жаху та успішної втечі від небезпеки у нашому організмі відбувається викид дофаміну який знімає напругу та розслаблює м'язи.

Згадайте у який момент життя ви відчули інтенсивний страх, що супроводжувався масивним полегшенням? Граючи в лячні відеоігри ви можете безпечно пережити ці емоції з безпекою для вашого життя, стосунків, кар'єри або що.

Дослідження показують, що граючи у хоррор відеоігри навіть лячніше чим дивитися на них. Жанр хоррору стає популярнішим з кожним роком. Страх викликає в нас реакцію «Бийся або ж біжи» яка дає нам вплив адреналіну. Люди які шукають гострих відчуттів можуть віднайти новий та цікавий досвід який може розважати їх. Оскільки хоррори дозволяють безпечно пережити страх, вони можуть бути хорошим джерелом розваг та веселощів.

Використана література

1. Zuckerman, M. (1988). Sensation seeking and behavior disorders. *Archives of General Psychiatry*
2. Hanich, J. (2011). *Cinematic emotion in horror films and thrillers: the aesthetic paradox of pleasurable fear.*
3. Edwards, E. D. (1984). "Relationship between sensation-seeking and horror movie interest and attendance.