

УДК 175: 004.928

## ИНТЕРАКТИВНА ЕТИКА У ВІДЕОІГРАХ: АНАЛІЗ СИМУЛЯЦІЙНИХ МОЖЛИВОСТЕЙ ИНТЕРАКТИВНОГО ВИДУ МИСТЕЦТВА ТА ДУМОК У СИСТЕМІ «PREY»

Медведенко Олег

Дане дослідження розбирає потенціал інтерактивного мистецтва у наданні людям нового досвіду який може забезпечити нетипові для реального життя обставини та дозволити розв'язувати нові розумові задачі, у цьому прикладі етичні та моральні. Також розглядається сюжет та його думки, такі як зміна когнітивних навичок, теоритична різниця понять між розумними видами та почуттям співчуття. Здійснюється порівняльний аналіз значення та виникнення моралі у житті людського суспільства за допомогою філософії, психології та нейробіології.

**Ключові слова:** Ігрова індустрія, нейроетика, мораль, проблема «вагонетки», трансгуманізм

### Передісторія: всесвіт ігри «PREY»

В космічній гонці двох супердержав, СРСР встигає вислати другий супутник після "Спутник-1", "Ворон-1" на який потрапляє позаземне життя. Розуміючи, що загроза для землі виявляється однаково важливою, радянський союз і США об'єднуються, і споруджують цілий комплекс "Талос-1" по дослідженню інопланетного життя навколо супутника, тим самим, ув'язнив його. Експерименти виходять з під контролю і гублять станцію, проте без належного фінансування проекту, який за часів холодної війни не міг запропонувати нічого вигідного і конкретного для держав, комплекс залишається занедбаним.

Багатьма роками потому - космосом починають цікавитися приватні компанії зі значними ресурсами, однією з них стала "TranStar", що викупила весь комплекс, і продовжила вивчення і дослідження тих самих інопланетян, іменованих "Тифонами".

На основі тифонів були розроблені "Нейромоди", що дозволяють модифікувати когнітивні навички людини. Наприклад, можна зробити з будь-якого перехожого справжнього музичного віртуоза або генія точних наук, наділити його надзвичайним талантом, або більш того, навичками тих же тифонів, як мімікрія або телекінез.

На головному герої проводився експеримент за впливом нейромодів на людину, проте видаливши їх, Морган Ю, один з директорів компанії, зіткнувся з побічним ефектом: стирання пам'яті до моменту впровадження першого нейромоду.



Рис. 1 "Постер присвячений нейромоду."

### Чи можна, впроваджуючи структуру іншої істоти, зробити людину фізіологічно менш схильною до людяності?

Адже відмінна від людини риса, нехай і розумних, тифонів - відсутність емпатії. У них немає поняття моралі, хорошого або поганого, добра і зла, вони лише роблять так, як на їхню думку раціонально.

Тут "питання трансгуманізму"[Kimarsan I., 2017,] виходить далі фізичних змін, наприклад замінені частини тіла, фокусуючись на ментальних змінах і моралі. Чи поліпшить це наше суспільство або знищить його?

Хтось вважає що емпатія і співчуття це людська похибка, яка заважає нашій еволюції, як наприклад Ніцше: "Ніцше вбачав співчуття як слабкість, а не як добровчинність, яку потрібно культивувати." [Huttunen R., Kakkori L., 2013]

Однак наша здатність до співчуття є складним еволюційним процесом на якому будується наше суспільство і допомагає виживати нам як виду.

"Джошуа Грін - нейропсихолог, фахівець в області когнітивної психології моралі розповідає про реакції мозку на морально спірні ситуації, прикладом якої є "проблема вагонетки". У людей активізувалися абсолютно різні структури. Це так звана гіпотеза «Подвійний обробки». Наприклад, якщо стоїть вибір між «повернути стрілку рейок» і «не діяти», активується аналітична, безособова частина нейронної кори. Але «зіштовхнути товстуна на рейки» стає особистим рішенням, тому активується частина кори, що відповідає за сильні емоції. «За деонтологічні, «сумлінні» рішення відповідають ділянки, що забезпечують автоматичний

емоційний відгук, а за зважені - аналітична частина мозку», - пише Джошуа Грін." [Greene J., 2013]

Цим ми хочемо сказати, що людина вже має під собою біологічно обґрунтований механізм, що умовно визначає наше почуття моралі за рахунок чутливості різних відділів мозку, їх відгуку на ті чи інші ситуації, але виховання, правила, культура, ідеї, досвід у цілому, безумовно, впливають на особисте визначення моралі і її необхідності значно більше, і вони можуть цю ж чутливість змінювати. Людина може ігнорувати співпереживання, до якого звертаються дзеркальні нейрони, зробити їх менш сприйнятливими навмисно або не навмисно, якщо цьому сприяли фактори психічні або біологічні. Найчастіше всі вони пов'язані: "Одне з пояснень альтернативної діяльності мозку психопатів, це те, що в перші три роки життя їх більш вразлива префронтальна орбітальна та вентромедіальна кора, що обумовлено генетикою, «бачить», чи є середовище, в якому хтось народився, ворожим чи дружнім, а потім «налаштовує» кору через систему серотоніну для підготовки на все життя в тому середовищі." [Suttie J., 2014]

#### Вступ в ігровий процес, представлення умов завдання

Про експеримент з головним героєм на початку гри гравець не знає, йому все потрібно буде розкопати самому. Ігровий процес починається зі сцени де гравець, того не знаючи, знаходиться в симуляції. Ми прокидаємося вранці 15 березня 2032 року на землі, в цей же день Моргану потрібно буде полетіти на станцію, але перед тим на вертольоті прилетіти в штаб-квартиру до свого брата, Алексу Ю, який повідомляє про те, що нас очікує тест. Тест складається з простих фізичних завдань, пересунути предмет, перейти невеликі перешкодами, гравець легко з ними справляється, однак за реакцією вчених можна побачити, що вони очікували чогось іншого. Потім йде тест з тою самою проблемою вагонетки [Alex Yu, 2017], яку ми для себе вирішуємо, і незабаром, несподівано на вченого нападає поки невідоме нам істота, що мімікрувала під чашку в його руці, вона і виявляється Тифоном. Щось пішло не так, гравця присипляють.

Він знову прокидається в своєму ліжку. 15 березня 2023. Перед тим як нам знову дзвонить брат, на комп'ютері герой зауважує повідомлення, які говорять, що все це обман і він у небезпеці. Гравець знаходить гайковий ключ і розбиває вікно за яким раніше можна було побачити сонячне місто. Тепер, за осколками видно, що ми знаходилися в приміщенні, яке конструювати симуляцію на станції за рахунок екранів. Наша пригода по станції починається. Попередження нам видав оператор іменованний "Січем".

Оператори в грі уособлюють ідеї утилітаризму, альтруїзму і егоїзму, і є етапами зміни особистості героя протягом досвіду, їм Морган видавав різні інструкції і системи цінностей у відношенні зі своїми планами з приводу зараженої станції, що може стати загрозою для людства. Пізніше ми зустрічаємо більш ранні версії: "Жовтень" і "Грудень".

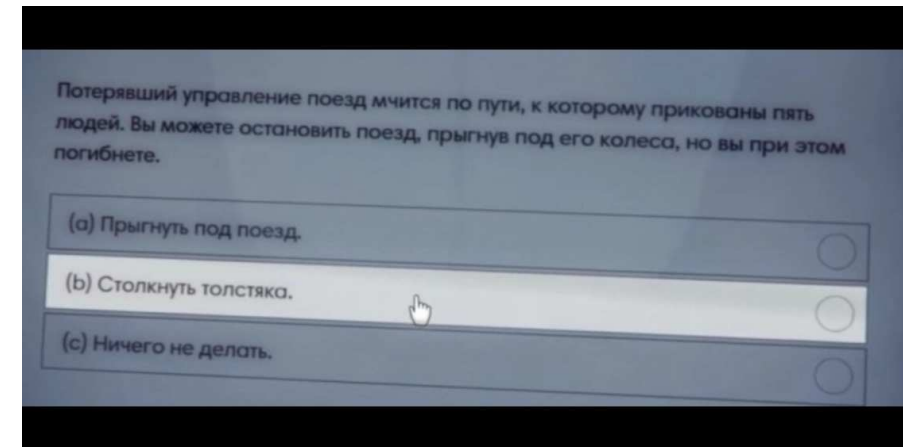


Рис 2. "Тест на початку гри."

#### Етичні погляди в завданні

- "Жовтень" - "Утилітаризм". Перед стиранням пам'яті, судячи із записів які ми виявляємо на станції, стає ясно, що Моргану знання були цінніше людських життів, він міг піддавати співробітників смертельним експериментам, адже знання важливіше для всього людства. Але навіть при високому ризику поневолення землі, цей оператор просить нас не знищувати комплекс.

- "Грудень" - Егоїзм: "Мені все одно що буде з людьми, я йду і не хочу вибирати". Він каже нам просто втекти зі станції. Пізніше, можна побачити сцену, де "січень" знищує "грудень". Тут ми не діємо не з кантіанства, а просто тому, що не хочемо відносити себе до ситуації.

- "Січень" - "альтруїстичний" по відношенню до землі і готовий пожертвувати всім, він говорить нам знищити комплекс, всіх хто на ньому є, брата, співробітників і самих себе в тому числі, адже інакше ми піддаємо землю поневоленню, що так само утилітарно, але ж тифони можуть мімікрувати під будь-який об'єкт.

Перший і останній варіант межують, різниця в тому, чи ризикне життям головний герой і що буде пріоритетнішим: знання з ймовірністю, що вони покладуть початок новому прогресу людства, але з ризиком поневолення, або повна впевненість в тому, що йому ніщо не зашкодить?

Ці одні з запропонованих рішень, які насправді лише ускладнюють модифіковану задачу вагонетки і можуть заважати нашим діям, збиваючи зі шляху, адже в операторів є інструкції, які вони мають намір виконати.

Однак, не дивлячись на те, що вони показуються як частини нашої особистості, ми вільні діяти, як самі захочемо. Ми - чистий аркуш, але на наш вибір подібні обставини можуть впливати. Так само, на нашому шляху будуть зустрічатися співробітники, люди, яким ми можемо допомагати, а можемо цього і не робити, або вбивати за своїм бажанням, залежить від того наскільки ми будемо

прив'язувати до подій емоції, адже якогось миттєвого захоплення або покарання немає.

Слід також зазначити, що ми постійно знаходимося в контексті для якого в нас майже завжди недостатньо інформації, тож нами можуть маніпулювати, визначити що є правдивим не так просто. Зі сприйняттям реальності протагоніста грають від початку до кінця.

### Приклади умов і наслідків інтерактивних ситуацій

1) Вчений замкнений у вантажному відсіку, ми можемо проігнорувати або допомогти йому, отримавши за це подяку і нейромод. Перемістившись в наш кабінет він може попросити нас безкорисливо розшукати дорогий йому, як пам'ять, "коннектом"[Haueis P., Slaby J., 2017,]. Чого ми можемо і не робити, адже нам користі від цього не буде. У якийсь момент на станцію прилітає людина, якій доручили вбити весь персонал (якщо ми це робили самі до того, той може запропонувати нам за повернення на землю вбити тих, що залишилися), однак учений просить нас оглушити його, щоб стерти йому пам'ять і переконати, сказавши, що його прислали, щоб усіх врятувати.

Так, за одним рішенням відкривається ціла гілка можливостей

2) Ми бачимо невідому нам інженерку. Якщо ми хочемо її врятувати, нам потрібно знайти ліки протягом короткого проміжку часу, проте вона ще сама буде відмовляти гравця, щоб він просто продовжував свій шлях. Ми можемо піти далі, а можемо допомогти. При цьому, деє інформація, яка розповість, що людина, виявляється, була герою близькою, однак подача це знецінює через призму цінностей і емоцій, незрозумілих нам поза контекстом, що так само вплине на вибір.

"«Катерина Льюшина. Головний інженер. Не розмовляє з тобою. Були недовгі стосунки - ти перервав їх, коли почалися досліди. Вона впевнена, що ти це зробив, коли дізнався про її захворювання – парапраксію. Зручна омана. Порвати було розумно. Не так боляче, з урахуванням майбутньої втрати пам'яті.» - Морган Ю про Катерину "[Pyushina E.]

Зрештою, якщо гравець буде допитливим, то виявить в архівах правду про те, як Морган таємно вчинив з її батьком - він дав дозвіл на дослідження, що коштувало чоловіку життя, це і стало причиною їх розриву. Але дочка про це не знає. З'являється вибір, відправити Катерині Льюшиній цю інформацію, визнати провину і понести відповідальність, проявляючи вразливість і співчуття, або не робити цього, що засмутить Льюшину і звісно теж вплине на результат.

Гравець вирішує долю життя на станції і на Землі, ми вибираємо у що віримо і через що переступаємо.

### Підсумки тесту

Після титрів виявиться, що весь цей час ми були Тифоном в реконструкції, створеної за спогадами Моргана, та що ці та інші ключові фігури були операторами, штучним інтелектом що тестував і аналізував нас і наші вчинки, і який в підсумку прокоментує і вирішить нашу долю. Якщо нас залишили в живих, нам дадуть побачити поневолену землю, і скажуть, на нашу думку одну з ключових думок твору: "Ми роками намагалися отримати ваші здібності, і жодного разу не

намагалися надати наші вам, до цього дня. Ви сполучна ланка між нашими видами." [Alex Yu, 2017]

Чи можливо розвинути людську якість, емпатію, в розумних істот, які спочатку не можуть мати контакту з людьми? Це так само підкреслює "важливість емпатії в нашому суспільстві." [Cherry K., 2020]

Вся гра виявилася розширеною збіркою тестів з проблеми вагонетки, в яку помістили гравця. І в кінці значущим був не дійсний результат, а рішення і емоції піддослідного.



Рис.3 "Оператори та Алекс Ю судять тифона."

### Висновки

У цій статті ми досліджували потенціал інтерактивного досвіду як індивідуальних відповідей на етичні питання шляхом моделювання подій у відеоіграх. Також ми проаналізували середовище та умови, в яких опинився гравець, які питання йому доведеться поставити з точки зору психології, філософії, етики та фізіології людини під час гри Prey (2017). Ключове питання – це здатність до співпереживання, її важливість у нашому суспільстві та структурі. Емпатія це еволюційний механізм що допомагає нашому виду у виживанні, який, не дивлячись на пластичність у суспільстві у формі моралі, все ще є одним з принципів нашого соціального устрою, який без нього у глобальних масштабах може зруйнуватись. Здатність зрозуміти устрій іншого розумного виду має вирішальне значення для контакту та корисного співіснування. Як ми бачили в цьому прикладі – відеоігри, як новий напрямок мистецтва, – являють собою можливість отримати новий досвід через інтерактивну симуляцію подій неможливих у реальному житті. Але варто сказати, що інтерактивне мистецтво все ще відрізняється від досвіду реального життя і люди можуть вчиняти в ситуаціях інакше, проте неочевидні симуляції, детальна робота над світом гри, персонажами, сюжетом, дилемами, аспектами, які відповідають за більш глибокий досвід гравця, можуть привести до більш реалістичних відповідей.

## Список літератури

- 1 Кімранс І., 2017, *Що таке трансгуманізм?* – URL: <https://lviv.com/panoptykum/shho-take-transgumanizm/> (дата звернення: 22.05.2021)
2. Huttunen R., Kakkori L., 2013, *Schopenhauer and Nietzsche on Moral Growth*, pp. 10-11
3. Greene J., 2013, *Moral Tribes: Emotion, Reason, and the Gap Between Us and Them* <https://www.joshua-greene.net/moral-tribes>
- 4 Suttie J., 2014, *Can a Psychopath Learn to Feel Your Pain?* – URL: [https://greatergood.berkeley.edu/article/item/can\\_a\\_psychopath\\_learn\\_feel\\_pain](https://greatergood.berkeley.edu/article/item/can_a_psychopath_learn_feel_pain)
- 5 Sytsma J., Buckwalter W., 2016, *A Companion to Experimental Philosophy*, First Edition, pp. 175-178
- 6 Abumere F.A., 2019, *Utilitarianism - Introduction to Philosophy: Ethics* – URL: <https://press.rebus.community/intro-to-phil-ethics/chapter/utilitarianism/>
- 7 Doris J., 2020, *Empirical Approaches to Altruism* – URL: <https://plato.stanford.edu/entries/altruism-empirical/>
- 8 Haueis P., Slaby J., 2017, *Vital Models*, pp. 149-177
9. Bethesda Softworks 2017, *Ilyushina E. (Prey)* – URL: [https://prey.fandom.com/ru/wiki/%D0%95%D0%BA%D0%B0%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%BD%D0%B0\\_%D0%98%D0%BB%D1%8C%D1%8E%D1%88%D0%B8%D0%BD%D0%B0](https://prey.fandom.com/ru/wiki/%D0%95%D0%BA%D0%B0%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%BD%D0%B0_%D0%98%D0%BB%D1%8C%D1%8E%D1%88%D0%B8%D0%BD%D0%B0)
- 10 Bethesda Softworks, 2017, *Alex Yu (Prey)* – URL: [https://prey.fandom.com/ru/wiki/%D0%90%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%81\\_%D0%AE](https://prey.fandom.com/ru/wiki/%D0%90%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%81_%D0%AE)
- 11 Cherry K., 2020, *What Is Empathy?* – URL: <https://www.verywellmind.com/what-is-empathy-2795562>

*Medvedenko Oleh*

**INTERACTIVE ETHICS IN VIDEO GAMES: ANALYSIS OF SIMULATION  
POSSIBILITIES OF INTERACTIVE ART AND THOUGHTS OF “PREY” (2017)**

In this article, we examined the potential of interactive experiences as individual responses to ethical questions through simulation of events in video games. Also, we analyzed the environment and conditions in which the player finds himself, what questions he will have to ask from the point of view of psychology, philosophy, ethics and human physiology during the game *Prey* (2017). The key issue is the ability of empathy, its importance in our society and structure. Empathy is an evolutionary mechanism that helps our species to survive, which, despite the plasticity in society in the form of morality, is still one of the principles of our social order, which without it can be destroyed on a global scale. The ability to understand the concept of the structure of another intelligent species is critical to contact and beneficial coexistence. As we have seen in this example – video games, as a new direction of art, are an opportunity to gain new experience through an interactive simulation of events impossible in real life. But it is worth saying that interactive art is still different from the experience of real life and people can act differently, however, non-obvious simulations, deep work on the world of the game, its characters, plot, dilemmas, aspects that are responsible for immersing the player may lead to more realistic responses.

**Key words:** Game industry, neuroethics, morality, trolley problem, transhumanism

## References:

- 1 Kimarsan I., 2017, *What is transhumanism?* URL: <https://lviv.com/panoptykum/shho-take-transgumanizm/>
- 2 Huttunen R., Kakkori L., 2013, *Schopenhauer and Nietzsche on Moral Growth*, pp. 10-11
3. Greene J., 2013, *Moral Tribes: Emotion, Reason, and the Gap Between Us and Them* <https://www.joshua-greene.net/moral-tribes>
- 4 Suttie J., 2014, *Can a Psychopath Learn to Feel Your Pain?* – URL: [https://greatergood.berkeley.edu/article/item/can\\_a\\_psychopath\\_learn\\_feel\\_pain](https://greatergood.berkeley.edu/article/item/can_a_psychopath_learn_feel_pain)
- 5 Sytsma J., Buckwalter W., 2016, *A Companion to Experimental Philosophy*, First Edition, pp. 175-178
- 6 Abumere F.A., 2019, *Utilitarianism - Introduction to Philosophy: Ethics* – URL: <https://press.rebus.community/intro-to-phil-ethics/chapter/utilitarianism/>
- 7 Doris J., 2020, *Empirical Approaches to Altruism* – URL: <https://plato.stanford.edu/entries/altruism-empirical/>
- 8 Haueis P., Slaby J., 2017, *Vital Models*, pp. 149-177
9. Bethesda Softworks, 2017, *Ilyushina E. (Prey)* – URL: [https://prey.fandom.com/ru/wiki/%D0%95%D0%BA%D0%B0%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%BD%D0%B0\\_%D0%98%D0%BB%D1%8C%D1%8E%D1%88%D0%B8%D0%BD%D0%B0](https://prey.fandom.com/ru/wiki/%D0%95%D0%BA%D0%B0%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%BD%D0%B0_%D0%98%D0%BB%D1%8C%D1%8E%D1%88%D0%B8%D0%BD%D0%B0)
- 10 Bethesda Softworks, 2017, *Alex Yu (Prey)* – URL: [https://prey.fandom.com/ru/wiki/%D0%90%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%81\\_%D0%AE](https://prey.fandom.com/ru/wiki/%D0%90%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%81_%D0%AE)
- 11 Cherry K., 2020, *What Is Empathy?* – URL: <https://www.verywellmind.com/what-is-empathy-2795562>