

УДК 130.3:004.946

КОМП'ЮТЕРНА ГРА ЯК ТРЕНАЖЕР ФІЛОСОФСЬКОГО ДИСКУРСУ

Бородіна Наталія

У статті розглядаються комп'ютерні ігри як практикум з дослідження філософських питань: таких як смерть, самоусвідомлення, етика, образ ворога, відокремлення свого та чужого.

Ключові слова: комп'ютерні ігри, екзистенціал, соціальна філософія, Чужий.

Вивчення філософії викликає у багатьох людей упередженість: де можна застосувати ці навички? Чи не занадто це теоретична дисципліна? Навіть так звані «практики з філософії», що є у розкладі ЗВО, це тільки обговорення філософських питань. Натомість сучасні студенти чекають, що їм дадуть якусь річ, пов'язану з фахом, та навчать нею користуватися. Але як навчити користуватись щастям? Долею? Смертю?

На допомогу сучасним дослідникам приходять віртуальна реальність, яка зможе зробити вивчення філософських питань частиною життєвої ситуації, допоможе пережити їх. Насамперед це проходження комп'ютерних ігор, які є «доповненим життям», чимось на зразок можливих світів Кріпке, які знадобляться нам для вирішення етичних, логічних та багатьох інших філософських питань.

При цьому крім традиційного масиву «логічні ігри», яких давно вже хвалять як хороший тренажер з вивчення логіки, філософську складову можна знайти навіть в шутерах, які постійно тримають гравця в стані необхідності морального вибору. Крім цього існують і «філософські гри», такі як Сомма, яка згідно з відгуками користувачів «породжує почуття екзистенційного страху, що ми не відчували нічого подібного»[8].

Філософський бік комп'ютерних ігор викликає не аби яку цікавість вчених, зокрема Дж. Е. Уеббер і Д. Грилиопулос, показують, що сучасні ігри схожі на форум для вивчення ключових тем, таких як природа свідомості, логіка й етика[7].

Мета роботи – окреслити сферу можливостей комп'ютерних ігор як «філософських практик».

Історія культури свідчить про важливість ігрових ритуалів в нашому житті: в ігрових взаємодіях формувалися і передавалися шаблони основних соціальних, комунікативних, гендерних практик. Комп'ютерні ігри додають ще величезні технічні можливості, коли ми не просто уявляємо, що наш сусід – це тевтонський лицар, якого ми повинні здолати. Ми можемо побачити майже реального тевтонського лицаря (особливо завдяки окулярам або шлему віртуальної реальності), – ось він перед нами та ми повинні його здолати.

Водночас, комп'ютерні ігри швидко реагують на тенденції в ідеології, це найцінніший датчик сучасних міркувань. Комп'ютерні супротивники у ХХІ ст. дуже рідко є тевтонськими лицарями. Нав'язана ідеологія радянських часів зробила взірцем для наслідування вигаданого героя Олександра Невського, який втопив тевтонський лицарів, але він виявився запроданцем татаро – монголам, який

повернув свій край до тяжких часів Іга, замість співпраці з західними державами.

Отже перше, що може зробити для вивчення світогляду комп'ютерна гра – це накреслити соціально-філософські обрії самовизначення: хто є ми, та хто є «вони». Окрім міфічних монстрів, які також є цікавим матеріалом для досліджень, комп'ютерні ігри пропонують цілком реальних «історичних монстрів»: найчастіше це фашисти, у західних зразках – росіяни (або представники радянського союзу), у зв'язку з останніми подіями – ісламські терористи. Світ змінюється, і комп'ютерні ігри демонструють нам наші страхи як мішені для боротьби.

Іноді трапляються більш екзотичні варіанти – наприклад, тамплієри у популярній грі «Ассасін» – це один цікавий феномен, який відображає конспірологічну теорію, що світ контролює якийсь таємничий орден – сионісти, масони, тамплієри тощо.

Тим часом у багатьох країнах, ігри не тільки відображають тенденції у ідеології, а ще і моделюють їх – у США комп'ютерні ігри використовуються для підготовки бійців, а у Росії – для пропаганди населення. Наприклад, не аби який інтерес викликала у росіян гра «Битва за Донецьк», <http://www.battlefordonetsk.com/>, що створена бельгійською студією LuGus Studios.

Сама студія позиціонує гру як антивоєнну, але деякі деталі все ж вказують на протилежне: наприклад, війна описується як конфлікт в Україні, а не конфлікт між Україною та Росією: «Battle for Donetsk is a war game with an anti-war message. It's a confronting "topical game", developed by the independent game studio LuGus Studios. With this game LuGus Studios does not wish to take a political stance and does not condone violence and conflict. On the contrary, our aim is to raise awareness of the conflict in Ukraine. Its sobering character should provide some food for thought»[2].¹

Але, це не повністю про-російська гра (не зважаючи на те, що фокус гри в показі безневинних жертв війни, що тему дуже люблять саме російські ЗМІ), тому що, на превеликий жаль російських дослідників: «в цій грі не можна виграти»[3].



Рис. 1. Битва за Донецьк

¹ «Битва за Донецьк є військовою грою з антивоєнним повідомленням. Вона розроблена незалежною ігровою студією LuGus Studios. З цієї грою LuGus Studios не бажає займати політичну позицію і не потурає насильству і конфліктам. Навпаки, наша мета-підвищити обізнаність про конфлікт в Україні. Його ключовий характер повинен дати їжу для роздумів».

Особливість цей гри – це не тільки образ ворога, скільки образ наслідків. Але центром більшості ігор є саме образ ворога, який створює сучасний соціальний дискурс: «Чужий неминуче виникає в комп'ютерній грі з'єднання культурних стратегій та ігрових механік, соціальних запитів та ігрових завдань (поборотися і перемогти), агонального духу і нарративу, ігрового telos'a і тілесного (по крайній мірою на рівні занурення у аватар) взаємодії: він необхідний як функція, як інстанція, що формує суб'єктивність гравця (через образ іншого вибудовується образ себе), вписує агональний конфлікт в рамки оповідання і – ширше – в антропоморфність реальності тіла»[4].

Раніше ворог сприймався як людина без обличчя, але сучасні ігри зробили можливим персоніфікацію ворога, тобто з'явився феномен «модний ворог», на боці якого нам іноді хочеться опинитися.

«Модний герой» та «модний ворог» комп'ютерної гри – це обличчя для нової реальності, яка трансформує сучасність та окреслює нарратив філософського дискурсу. З нього виростають нові форми понять честі, справедливості, гідності (як і безчестя, нищості, ганьби).

У зв'язку з цим цікавим для соціальної філософії та етики є питання ре-актуалізації класичних філософських питань. Наприклад, у досвіді дитячих ігор зберігається образ «пірата» як дещо романтичне, цю тенденцію підтримують фільми «Пірати Карибського моря» з Дж. Депом. У кінотеатрі ви співчуваєте піратам. Але якщо пірати сучасні, живуть у Сомалі, та ще й захопили судно, на якому ви пливете?

Відомий дослідним комп'ютерних ігор Богост[3] зробив цікаве дослідження гри «Cutthroat Capitalism: The Game», яка пояснює логіку дій сомалійських піратів, відображаючи політико-економічну систему, в рамках якої вони живуть. Він показує, що з'являється новий тип гри – які змушують гравців формулювати думку про зовнішній світ. Їх метою є не занурення (immersion) у світ гри, але викид, висилка гравця у зовнішній світ. Саме Богост першим усвідомив нову філософську тенденцію комп'ютерних ігор – вони не просто створюють вигадані світи, вони виробляють аргументи, що стосуються засобів роботи даних систем в реальному світі. Тобто, вони є засобом для розв'язання логічних, етичних та соціально-філософських питань.

Найбільш важливим є питання смерті. Це глибинний філософський екзистенціал, відносно якого на Сході є досить жорстоке прислів'я: «Смерть – це кращий вчитель». Саме зіткнення зі смертю близьких та усвідомлення власної смертністю змушує нас навчитись краще цінувати життя. Але обговорення цього питання є порожньою справою. Якщо ви запитаете у людини: «Чи розумієте ви цінність життя»? Зазвичай він скаже «так». Але це «так» не визначає рівно нічого – ну є воно тай є.

Гра є своєрідним тренажером: як саме вести себе в ситуації втрати, підготувати себе до зіткнення зі смертю. Раніше дослідники заперечували досвід гри через те, що вважали його вигаданим та таким, що стимулює жорстокість. Але останні дослідження стверджують, що навіть «жорстокі» комп'ютерні ігри не є стимулятором жорстокості – бо те, що відбувається в грі завжди є своєрідним балансом між жорстокістю і емпатією. У грі ти робиш вибір, цей вибір обумовлює безліч сукупність факторів: вороги, друзі, мета, завдання, обставини. Це

багатовекторна система, яка дещо відрізняється від вирішення завдання у зошиті. Усвідомлення смерті та смертності персонажів допомагає людині у вивченні природи свідомості та само ідентифікації, через розуміння смертності ти краще розумієш, хто ти є: твої рамки та твої можливості.

Початкові побоювання, що «можливість зберегтися» у грі послабить переживання таких екзистенціалів як тимчасовість і кінцевість, а отже зробить гравців більш ризиковими в реальному житті – теж не виправдалися. Згідно з останніми психологічним дослідженням, гравці вчаться більше цінувати життя, стикаючись з феноменом смерті[5]. Фантазія безмежної влади, яка стає ключовою при проходженні гри, обмежена рамками правил гри – ти можеш відправити на смерть персонажа або не відправляти – але ти не взмоєш скасувати самого існування смерті.

«І основні гри більш моральні, ніж більшість інших ЗМІ, частково через їхню інтерактивність. Вони, як правило, мають сильні моральні коди, які гравець повинен прийняти, щоб виграти гру, винагороджуючи гравця за активне виконання правильної речі, що б це не було»[7].

Таким чином, багато філософські теми в іграх можна розглянути більш наочно і красиво, ніж за допомогою текстових версій досліджень філософів.

Серед останніх комп'ютерних ігор, що зачіпають філософські теми, слід особливо відмітити гри:

- 1) «Стенлі-притча», у якій ставиться проблема свободи проти детермінізму.
- 2) «Свідок», в якій ставляться проблеми дзен, науки і духовності.
- 3) «BioShock» – проблема суб'єктивності/об'єктивізму.
- 4) «BioShock 2» – проблема утилітаризму (колективізму) і антиутопії майбутнього.
- 5) «Сома» – Свідомість і Безсмертя.
- 6) «Принцип Талоса» – екзистенціалізм і свідомість.
- 7) «Темні душі» – проблема екзистенціалізм і абсурд.

Найбільшою за силою впливу традиційно визнають Сому, в якій в пост-апокаліптичному світі ви повинні будете здійснити завдання Діогена і знайти людину серед безлічі схожих на людей роботів.



Рис. 2. Сома

Завдання складніше, ніж класичний тест Тюрінга, тому що роботи вже практично не відрізняються від людей вони розбиті, розкладаються і трагічні, кожен зі своїми унікальними особистостями. Коли ви будете взаємодіяти з ними, ви будете постійно змушені перекладати і перевизначати, вам потрібно інтерпретувати їх як людей або вони втратили можливість так себе називати, коли їх свідомість було перенесено на машинне обладнання; чи можете ви бути людиною без тіла або страхом власної смертності?

Проблема перенесення свідомості в тіло робота була поставлена в трансгуманізмі, і саме Сона запропонувала блискучу графічну версію розгляду цієї проблеми.

У цій ситуації вам належить сформулювати для себе визначення, що ви вважаєте свідомістю, що ви вважаєте людиною і де межа між Штучним інтелектом і нашим. Ну і звичайно ж задуматися про пост-апокаліптичних перспективи трансгуманізму.

Таким чином, сучасні комп'ютерні ігри є величезним «полем» для філософських досліджень, що також є засобами створення практикумів з філософії.

Можливо це зробить класичні філософські тексти більш непотрібними? Навіщо вони, якщо є філософські ігри. Але суттєвим зауваженням є те, що ігри є саме практикумом з філософії, що допомагає досягнути класичні філософські питання. З цього боку дуже доречним є експеримент, що був проведений професором Д. Томасом. У 2013 році Дуглас Томас, професор Школи спілкування Анненберг, розробив змішаний курс, у якому заповнив програму з важкими філософськими читаннями, включаючи Декарта та Хайдеггера. Потім Томас навчав своїх студентів ці дуже складні теми та ідеї, через участь студента в онлайн-іграх, точніше; студенти закінчили вчити самого себе. Ідея для студентів полягала в тому, щоб співвіднести їхні ігрові персонажі з філософськими читаннями програм Томаса. Тим самим вони застосували складні філософські теми, такі як проблема розуму-тіла та зв'язок між буттям і часом, до онлайн-ігор, які вони грали[5].

Використання геймерське мислення в умовах, не пов'язаних з іграми, може підвищити мотивацію та співпрацю, і саме це потрібно у сучасному вивченні філософії, яке вважається «не мотивуючою» та не «командною» справою.

Деякі компанії навіть вже розробляють класифікацію ігор, що включає філософські ігри, наприклад <http://kbhgames.com/tag/philosophical/> або <https://www.kongregate.com/philosophical-games/>.

Висновок: Перспективи використання комп'ютерних ігор у дослідженні філософських питань є величезними, ми повинні частіше брати їх у практику навчальних програм. Необхідною є також державна політика щодо провадження та розробки ігор, які будуть відповіддю на інформаційну війну проти України.

Referenses

1. Alizar A. (2016) Komp'uternaia igra "Bitva za Donetsk" [The Computer Game "Battle for Donetsk"]. Available at: <http://geektimes.ru/post/247658/> (accessed 07.09.2016).
2. Battle for Donetsk. Available at: <http://www.battlefordonetsk.com/>
3. Bogost I. (2016) Unit Operations: an Approach to Videogame Criticism. — MIT Press

4. Buglak S.S., Latypova A.R., Lenkevich A.S., Ocheretyanyi K.A., Skomorokh M.M. (2017) The image of the other in computer games. Vestnik SPbSU. Philosophy and Conflict Studies, 2017, vol. 33, issue 2, pp. 242–253. Available at: DOI: 10.21638/11701/spbu17.2017.212
5. Chin-Lung Hsu, Hsi-Peng Lu (2003). Why do people play on-line games? An extended TAM with social influences and flow experience. Information & Management 41, 853-868 Available at: <http://sci-hub.tw/10.1016/j.im.2003.08.014>
6. Helqvist A. (2013) Teaching philosophy through online gaming Available at: <http://graspmag.org/education/teaching-philosophy-online-gaming/>
7. Webber J.E. and Griopoulous D. Playing video games? No, I'm doing philosophy // <https://www.irishtimes.com/culture/playing-video-games-no-i-m-doing-philosophy-1.3218474>
8. Zak R. Play therefore I am: 7 videogames that teach us about philosophy// <https://www.pcgamesn.com/microsoft-e3-conference>

Natalia Borodina

VIDEO GAME AS A SIMULATOR OF PHILOSOPHICAL DISCOURSE

Online games can be power tools for teaching philosophy: it draw the socio-philosophical horizons of self-determination: who are we and who are "they". Conflicts in online games show who is monster in modern world. Besides myth-monsters, online games offer for philosophical review a very real "historical monsters": most often it is the Nazis, and in the Western models there are the Russians (or representatives of the Soviet Union) or Islamic terrorists. The world is changing, and video games show us our fears as targets to fight. Previously, the enemy was perceived as a person without a face, but modern games have made it possible to personalize the enemy, that is, there was a phenomenon of "fashionable enemy", on the side of which we sometimes want to be.

"Fashion hero" and "fashion enemy" of a online game is the face of a new reality that transforms modernity and outlines the narrative of philosophical discourse. It grow out of it new forms of the concepts of honor, justice, dignity (and dishonor, baseness, disgrace).

New philosophical trend of video games is not a creating fictional worlds, but develop arguments concerning the ways these systems work in the real world. They are a means to solve logical, ethical and socio-philosophical issues. The game is a kind of simulator: how to behave in a situation of loss, prepare yourself for a collision with death.

In the game you make a choice in questions about death, this choice causes a set of factors: enemies, friends, goals, circumstances. This is a multi-vector system, which is slightly different from the solution of the problem in the notebook. Awareness of death and mortality of characters helps a person in the study of the nature of consciousness and self-identification, through an understanding of mortality you better understand who you are.

Key words: online games, existential, social philosophy, Alien.

Стаття надійшла до редакції 29.06.2018