

ФІЛОСОФІЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

Вінницький національний технічний університет

Анотація

У цій статті розглянуто питання філософії в відеоіграх. Наведена історія дослідження даного питання, наведено приклади деяких ігор та розглянуті теми які вони підіймають.

Ключові слова: Філософія, психологія, культура, відеогра, метафоричний зміст.

Abstract

This article discusses the philosophy of video games. The history of this issue is given, examples of some games and topics that they raise are given.

Key words: philosophy, psychology, culture, video game, metaphorical content.

Вступ

Комп'ютерні ігри як соціокультурний феномен повсякденності відноситься до числа актуальних проблем сучасної науки, тому що являють собою унікальний продукт розвитку техніки і самосвідомості сучасної особистості, зведення в єдине ціле, здавалося б, не зводяться один до одного елементів людської культури: понять добра і зла, життя і смерті, розваги і навчання, теорії та практики, потреби і реальної можливості, і т.п. Причому, поєднання протилежностей не є в даному випадку чимось абсурдним і фантастичним. Навпаки, гра містить в собі всі необхідні передумови для природного розвитку особистості і культури суспільства.

Комп'ютерні ігри - диво двадцятого століття і розвиток ігор триває. Чим досконаліша техніка, тим менше вона накладає обмежень - тим точніше будуть популярні ігри відображати потреби і властивості людської душі. Немає сумнівів, що нові ігри дозволять більш виразно говорити про відносини свідомості і несвідомого, про зорове сприйняття і архетипи, про неясні та неочевидні явища в психіці, на які поки просто ніхто не звертає уваги. У будь-якому разі, на сьогоднішній день комп'ютерні ігри – одне з найновіших джерел інформації психологічного характеру.

Комп'ютерні ігри стали однією з найбільш великих і розвинених сфер практичного застосування психології: вони інтенсивно використовують психологічні знання і методи, а сучасна людина частіше грає, ніж бере участь в політичних виборах або звертається до психотерапевта.

Ключовими положеннями теорії гри в працях зарубіжних і вітчизняних учених є поняття гри в історичному і філософському аспектах [1]. Г. Спенсер вважав, що гра біологічно абсолютно марна і безцільна. І у людини, і у тварин гра необхідна для того, щоб розрядити зайву накопичену енергію. Ця енергія шукає виходу в безцільній діяльності. Однак Ф. Шиллер вказував на те, що гра пов'язана з духовною сутністю людини, а саме з естетичними переживаннями. Шаллер, Лацаус, Штейнталь запропонували теорію активного відпочинку, згідно з якою людина, втомлюючись від роботи, потребує як фізичного так і психологічного відпочинку. Психологічний відпочинок може бути реалізований тільки в активності. Активність повинна бути вільна від відчуття необхідності, тобто не повинна бути пов'язана з роботою, тобто, повинна мати форму гри. Гросс, на відміну від Спенсера, вказував на те, що ігри не є безглуздою і марною діяльністю, навпаки, вони служать засобом вправи і розвитку органів руху та органів чуття. Відповідно до сучасних уявлень, гра, як особливий вид діяльності, має наступні особливості:

1. Гра - це вільна діяльність, оскільки поза волею грає, вона не має ніякого сенсу.
2. У грі завжди присутній елемент «несправжності»
3. Ігри мають обмеження в часі і просторі.
4. У грі є правила, і за їх невиконання накладаються санкції на гравців.

5. Гра характеризується наявністю напруги, пов'язаної з присутністю шансу на виграш/програш, непередбачуваності.

Люди грають в ігри, тому що вони дозволяють задовольнити одну з базових потреб людини - потребу досягати вершин в освоєнні якого-небудь навичку, навіть якщо цей навик не потрібен для реалізації основних життєвих цілей. Ігри допомагають людям (і особливо дітям) тренувати мозок і відчувати себе безпечно у випадку програшу. Саме тому наш мозок і дарує нам те саме відчуття задоволення, коли ми граємо в ігри. З цих ідей та досліджень повільно стала поставати нова дисципліна – «Філософія комп'ютерних ігор»

Філософія комп'ютерних ігор - молода дисципліна, яка намагається зрозуміти, чому геймери поведуться саме так, чим приваблюють людей відеоігри, і що це, в кінцевому підсумку, взагалі таке. Філософія відеоігор виникла в 80-х роках минулого століття в США в рамках вивчення ЗМІ при вивченні комп'ютерів як медійних засобів. Однак цей підхід фокусувався не на розумінні самих ігор, а на схожості комп'ютера та інших медійних засобів. Ігри як ігри стали вивчати вже в Європі в кінці 90-х років. Перш за все, ігри стали вивчати в рамках нарратології, традиції якої в Європі дуже сильні. Відповідно до цього підходу, все культурні об'єкти суть не що інше як тексти. Тобто кіно, телебачення, живопис - це все в певному порядку побудовані тексти. Більш того, сама реальність є текстовою, знаковою, ми її читаємо. Ігри також виявляються таким особливим чином організованим текстом, ключову роль в якому грає нарратив. У 1999 році уругваєць Гонсало Фраска придумав інший підхід - людологію (від лат. Ludus, гра). Він зводив ігри не до нарративу, а до геймплею, тобто до процесу гри. Відповідно до цього підходу відеогра - це в точності правила, яким вона підпорядковується, разом з варіативністю і змагальністю. Ці основні компоненти гри виділив данієць Джеспер Джуул в 2003 році. Цей підхід хороший тим, що вловлює важливий аспект відеоігор - вони націлені на виграш, отримання досягнень, гравцеві постійно необхідно переходити на новий рівень. Але, з точки зору такого підходу, багато ігор виявляються по суті однією грою. Наприклад, різні RPG. Принципи людології були оскаржені самими розробниками, починаючи, як мінімум, з ігор студії Tale of Tales. Вони хотіли робити ігри-об'єкти мистецтва, ігри з деяким загальнолюдським посланням. Так з'явився нередукціоністській підхід, суть якого полягає у вивченні ігор на різних рівнях, різними методами. Ключову роль в цьому підході зіграла стаття американця Яна Богоста «Безладність відеоігор»[2]. У ній Богост виділяє п'ять рівнів розгляду відеоігор (прекрасно розуміючи, втім, що при бажанні їх можна виділити і більше). Перший рівень - рівень сприйняття. Головний герой тут гравець. Тут можна вивчати вплив ігор на психіку. Другий рівень - інтерфейс, тобто те, що гравець бачить. Третій рівень - рівень функції, тобто те, чого гравець не бачить, але що дозволяє реалізовувати ігрові правила. Четвертий рівень - це код, тобто гра як програма. Нарешті, останній, п'ятий рівень - рівень самої платформи. Всі рівні взаємопов'язані. Таку філософію відеоігор використовують, наприклад, для вивчення і подальшого застосування так званої Гейміфікації. Гейміфікація - це процес проникнення відеоігор, окремих процедур і практик, ім властивих, у різні сфери життя - від нашого звичайного життя до науки і бізнесу.

Комп'ютерна гра дозволяє, по-перше, задовольнити потреби в пізнанні, по-друге, прожити в інший, привабливій формі ситуації і події, які він не може здійснити в реальності, по-третє, сформувати в собі необхідні стани, переживання і навички. Можливість анонімного прийняття рішення і багаторазове використання конкретної ігрової ситуації характеризують комп'ютерні ігри як універсальний засіб придбання символічного досвіду, як своєрідний тренажер людських навичок і умінь, необхідних для вирішення завдань людської життєдіяльності.

Філософія – самоіронічна сфера людського духу. У неї є багато гарних відповідей на людські запити, але часто бракує доказів їх правдивості. Сама суть філософії зводиться до постановки фундаментальних для людства питань - наприклад, «Що таке істина?». Вона змінює людські долі парою ємних фраз, але не рухає прогрес епохальними відкриттями. Вона породила біологію, психологію та фізику, але сама не має чіткої методології (точніше тут наявні численні методології). Численні філософські течії не тільки не дають в сукупності більш-менш єдиної картини світу, але і роз'єднують людей. Філософія - це система життєвих цінностей для одних, пафосна «болтологія» для інших і безодня ідей для третіх. Творці кіно, книг, картин і вже тим більше ігор не могли пропустити таке джерело концепцій. Здавалося б, все просто: надай своїй грі філософський підтекст - і навколо неї розгоряться бурхливі дискусії. Тоді гра буде розбурхувати не одне покоління геймерів, про що живо свідчить приклад Planescape: Torment. Але привернути свою увагу вдається одиницям. Хоча увійти в історію намагаються багато хто. Одні використовують філософію в якості маркетингового

гачка для шукаючих істини гравців. Інші щиро намагаються підвести під свою гру потужну базу, але бути Імануїлом Кантом дано не кожному. Для більшості ж філософія залишається збіркою вічних питань, які будуть актуальні навіть під час забудови Альфа Центавра «Макдоналдс». Такі розробники просто створюють ігри і не намагаються нав'язувати любов до мудрості. Про проекти з філософським підтекстом і їх цінності для геймерів ми і поговоримо.[3]

Дослідження та приклади

The Talos Principle. Багато розробників вірять що їх проекти повинні не тільки розважати, а й розвивати. Вони прекрасно знають, що більшість геймерів через призму віртуальності пізнають світ. А в реальності це ж закликає робити філософія. Свідомо чи ні, але студії іноді примудряються закласти в свої проекти безліч всіляких філософських концепцій в зручному для гравців форматі. The Talos Principle - яскравий тому приклад. Це гра-головоломка заснована на просторовому мисленні і непогано випробує інтелект. Мало того, вона цікава, красива і багата на цитати найсвітліших голів, з чийми працями в іншому випадку ви могли б і не ознайомитися. Складно повірити, що таку річ зробили автори лихого бойовика Serious Sam. Однак The Talos Principle – рідкісна перлина навіть серед інтелектуальних ігор. Більшість розробників обмежуються тим, що роблять філософські питання відправною точкою для своєї історії. Так, Bioware побудували серію Baldur's Gate на вічно актуальній темі боротьби за владу і межі дозволеного в ній. Студія навіть зробила міні-сцену з діалогом явного Ніцшеанця і послідовника Канта, щоб наочно відобразити філософський підтекст гри. Шкода, що цим вона і обмежилася: якби для захоплення божественного трону треба було вирізати пару сіл, то етичні питання, порушені в діалозі, встали б перед гравцем в повний зріст. Рольовий аспект BG став би набагато глибшим і викликав би ще більший ажіотаж серед гравців. Вчинити так жорстоко, нехай і відносно купки пікселів, під силу далеко не всім. Для гри «Тургор» студії Ice-Pick Lodge філософія, навпаки, наріжний камінь всього і вся. Половина їх розробок зводиться до пізнання чогось слабо пізнаваного - і часом це може стати проблемою. У той час як Bioware спиралася на всім відому концепцію «страшний той, хто жадає влади», Ice-Pick Lodge описували душевний стан творця в грі метафорі «Тургор» 2008 року. Суть того, що відбувається для багатьох так і лишилася загадкою, хоча сама концепція була чудова. «Тук-тук-тук» спіткала схожа доля. Однак з «Мор. Утопією» Ice-Pick Lodge не прогадали. Окрім цікавої історії та опрацьованих персонажів, вона виділялася зрозумілим філософським посилом - гра була присвячена дослідженню питання «Що робить нас людьми?». Закласти в сюжет хоча б одну філософську тезу так, щоб її зрозуміла більшість, - титанічна і не завжди корисна праця. В іграх на кшталт The Talos Principle це виправдано. Але з філософією легко перемудрувати, як видно по роботам тих же Ice-Pick Lodge. Студія Bioware і їй подібні за філософською глибиною особливо не ганяються. Вони просто беруть ідею і будують на ній сюжет. Пофілософствувати так, щоб залишитися зрозумілим, хочеться всім, але вдається небагатьом, і тому вартість таких ігор-метафор дуже висока.

The Witness. Джонатан Блоу вже випускав відмінну головоломку з безліччю філософських питань - Braid. В The Witness, розробка якої зайняла майже сім років, він змінив підхід: тут немає чітко вираженої думки - те, що відбувається в грі має безліч тлумачень. Силами нової команди Блоу зробив гру-метафору, яка поєднуватиме інтелектуальність The Talos Principle і нішевість Beyond: Two Souls. Познайти з нею повинен кожен, але зрозуміють її далеко не всі. В The Witness немає сюжету, а є лише думка і її втілення - острів. Створюючи цю гру зі специфічним незграбним дизайном, Блоу намагався уявити, що бачить людина під час коми або клінічної смерті. На цю ідею працює все. Наприклад, тут немає музики, а є лише звуки. Стук кроків, який для гри записали в тисячі варіацій, за версією деяких гравців, символізує серцевий ритм. Навколишній світ повний фарб, але в ньому немає життя - лише застигли і часом приховані образи чи спогадів, чи думок і прагнень. The Witness подібна до спостереження за квітучою сакурою. Для одних це медитативна прогулянка по закутках свідомості з приємними зупинками у вигляді пазлів і хитро захованих образів. Для інших - одноманітне і досить специфічне заняття. Філософствувати подобається не всім, і величезний розкид в оцінках The Witness тому свідчення.

The Stanley Parable. Класика віртуальної філософії. Візуальні романи за межами Японії зустрічаються не дуже часто. Так що The Stanley Parable не зміг би загубитися серед тисяч колег по

жанру. Їх просто немає. Деві Ріден зробив цю гру з чистої цікавості, і ідея виявилася настільки хороша, що він втілює її в повноцінний проект. Ігровий процес The Stanley Parable гранично спрощений - тут потрібно лише відкривати двері, натискати кнопки та зрідка перетягувати предмети. Подібна нехитрість зазвичай показує недосвідченість розробника, але тут вона стала ідеальним художнім прийомом, так як одна з ключових тем гри - природа прийняття рішень. The Stanley Parable піднімає і безліч інших цікавих тем - необхідність проходження долі, сутність волі і свободи, людське життя і місце в ній Бога. Роль останнього в грі виконує оповідач. Він оповідає про дії гравця в минулому часі і починає проявляти невдоволення, якщо піти йому наперекір. За свавілля «голос» може покарати смертю, але слідування його вказівкам точно призведе до швидкого кінця гри. Яким шляхом слідувати і хто правий в цій суперечці - вирішувати тільки гравцеві. Єдино вірних рішень в The Stanley Parable немає. Їх багато, і всі вони по-своєму вірні. У своєму проекті Деві Ріден постарався відповісти на багато питань, включаючи найважливіший: «Що є наше життя?». І, здається, у нього це вийшло.

Grim Fandango. Стоп виртуальної філософії Grim Fandango - гра знакова з багатьох причин. У ній іскрометний гумор, прекрасний сюжет, яскраві персонажі і чудова музика. Розкішний дизайн ігрового світу поєднує в собі риси кінонуара і стилістику мексиканського Дня мертвих. Grim Fandango створив легенда ігрової індустрії і жанру квестів Тім Шейфер. Хоча в недавньому перевиданні розробники обмежилися лише поганою переробкою графіки, у гри як і раніше немає конкурентів за якістю історії, свіжості гумору і градусу злободенності. І це при тому, що вона вийшла майже двадцять років тому. Дія Grim Fandango відбувається в потойбічному світі, так що філософська основа цієї гри - роздуми про смерть. Але цим справа не обмежується. Тут отримує своєрідну відповідь навіть знамените питання із Planescape: Torment «Що може змінити природу людини?». Крім цього, Тім Шейфер сховав в Grim Fandango безліч відсилань до поп-культури. Цей проект подібний Смерті, яка танцює Фанданго під стукіт власних кісток і гітару Пітера Макконнела, - кумедний і лякаючий одночасно. Унікальний.

Один з улюблених прийомів розробників на даний момент це показувати деякі речі під абсолютно іншим кутом. Особливо ретельно розробники підходять до розробки ігор про війну. Варто згадати дві гри які найкращі описують і показують що війна це не тільки солдати та безстрашні бійки між ними а й нещасні цивільні люди.

This War of Mine, не всі хто воюють солдати. Гра яка вийшла в 2015 році і навела не мало ажіотажу серед гравців. Суть проста, на дворі війна, у вас є три звичайних людини під керівництвом, які хочуть вижити. Ваша задача пережити 33 дні. Що ж показує ця гра, і чим унікальна вона в своєму роді? По перше вона дуже гарно показує жахи війни для звичайних людей. Когось війна залишає без домівки, когось без рідних, когось без їжі. Для когось це лишень час наживитися на чужому горі чи почати робити все що завгодно. Кожна людина тут сама за себе. І навіть священник, який здавалося вчора приймав купу прихожан і допомагав знедоленим готовий нанести удар в спину якщо від цього буде залежить його життя та життя його рідних. Головне питання постає тоді коли вперше приходиться робити вибір. Чи готові ви наприклад вбити людину для того щоб дістати їжу, чи готові допомогти комусь ризикнувши собою, чи готові ви пригріти когось у вашому сховищі хоча їжі ледь вистачає на вас трьох?

Valiant Hearts: The Great War. Відвага можлива і без вбивств. Сюжет Valiant Hearts ґрунтується на листах з фронту Фелікса Шазала, французького солдата і, прадідуся одного з розроблювачів. В основу лягла перша світова війна. Історія розповідає про чотирьох абсолютно різних героїв. Літній фермер Еміль і його зять, етнічний німець Карл, обидва потрапили на війну. Обидва з примусу і тому опинилися по різні боки фронту. Тепер головне для Емілія - знайти Карла і переконатися, що він живий і з ним все в порядку. А Карл мріє лише про одне: повернутися додому, до дружини і маленького сина. Бравий доброволець, американець Фредді, навпаки, відчуває себе в гущі бою як риба в воді. Але і його привели на війну не пошуки слави і почестей. У нього - особисті рахунки з німецьким генералом, бароном фон Дорфом. А вдома у Фредді залишився молодший брат, і військова машина вже підбирається до нього: коли Америка вступить у війну, молодший теж відправиться в Європу. Анна навчалася в Парижі і мріяла стати ветеринаром. Але тепер їй доводиться

рятувати поранених, витягуючи їх з поля бою. Вона не хотіла воювати, але її батька, бельгійського вченого, схопили німці. Зараз він знаходиться в ставці фон Дорфа, займається розробкою вбивчих машин. Не можна залишати його там.

З чотирма героями ми проходимо через всю війну на Західному фронті, з першого її дня і до останнього. Ці чотири долі переплітаються, як цівки зливи на склі: герої зустрічаються і розлучаються, рятують один одного і втрачають, справляються з труднощами разом і нарізно, намагаються вижити і піклуються про друзів. Ці слова належать до них: доблесні серця, Valiant Hearts, рядок з вірша Джона Аркрайта, який було присвячено полеглим ірландцям, але став гімном і реквіємом всім жертвам першої світової.

Висновок

Як ми бачимо саме поняття філософії комп'ютерних ігор вже не нове. Воно активно розвивається і навіть підтримується деякими вченими. Чи є майбутнє у цієї дисципліни? На мою думку так, гарна гра це як гарна книга. Її можна просто прочитати, а можна вдумливо проаналізувати весь посил автора який він намагався донести. В майбутньому, можливо, ми впровадимо в нашу систему освіти навчання за допомогою відеоігор. І філософія, на мою думку, стане одною із перших наук яка може використати цей вид розваг для чогось корисного.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. IanVogost [Електронний ресурс]:VideogamesareaMess// Режим доступу:http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/ (дата звернення 18.02.2018) – Назва з екрана.
2. Rusnauka[Електронний ресурс]:ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ ПОДХОДОВ В РАЗРАБОТКЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР// Режим доступу:http://www.rusnauka.com/24_PNR_2014/Psihologia/7_176668.doc.htm/ (дата звернення 18.02.2018) – Назва з екрана.
3. NeroHelp[Електронний ресурс]:Место философии в играх// Режим доступу:<http://nerohelp.info/8883-philosophy-game.html> (дата звернення 18.02.2018) – Назва з екрана.

Ільчук Дмитро Русланович – студент групи РТр-14б, факультет інфокомунікацій, радіоелектроніки та наносистем, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mailDemabels@gmail.com

Науковий керівник: **Теклюк Анатолій Іванович** – кандидат філософських наук, доцент кафедри філософії та гуманітарних наук, директор Головного центру виховної роботи ВНТУ, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mail gcvr216@gmail.com

Ilichuk Dmytro Ruslanovich - student group RTR-14b, faculty of infocommunications, radio electronics and nanosystems, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, e-mail Demabels@gmail.com

Supervisor: **Anatoliy Ivanovich Teklyuk** - Candidate of Philosophy, Associate Professor, Department of Philosophy and Humanities, Director of the Main Center for Educational Work VNTU, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, e-mail gcvr216@gmail.com