

УДК 175

**ФИЛОСОФСКО-ЭТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ФЕНОМЕНА
ВИДЕОИГРЫ**Друмова К.С.¹, студентка гр. АДТ-22, III курс,Формулевич В.С.¹, студент гр. АДТ-22, III курсНаучный руководитель: Яцевич М.Ю.¹, к. филос. н., доцент¹ Филиал федерального государственного
бюджетного образовательного учреждения высшего образования
«Российский государственный институт сценических искусств» в
Кемерово – «Сибирская Высшая школа музыкального и театрального
искусства», г. Кемерово

В современном мире скорость развития цифровых технологий оказывает огромное влияние на все значимые процессы в обществе. Информатизация и цифровизация накладывают отпечаток как на научно-техническую и производственную сферы, так и повседневные практики и человеческое общение. Особое место в этом в этом процессе занимает феномен видеоигр.

Появление в современном мире видеоигр требует особого осмысления, так как затрагивает различные аспекты межличностной коммуникации и социального взаимодействия. Противоречивость и многогранность данного феномена находит своё отражение в этике, культуре, миропонимании, социальной психологии, образовании, религии и особенно актуально сегодня для философского осмысления.

Исследование компьютерных игр сегодня активно развивается в на стыке различных наук: от специализированных технологических областей, до гуманитарных знаний. Как предмет сугубо философского исследования компьютерные игры становятся в начале 2000-х. Впервые проблематику философских игр рассматривали на базе философского факультета МГУ им. М.В. Ломоносова.

Видеоигры как продукт развития информатизации в современном мире охватывает собой представителей различных поколений и оказывают значительное воздействие на поведение и ментальные процессы человека. Это вызвано тем, что заходя в виртуальную видеоигру, человек с её помощью дополняет собственное существование, а границы реальности размываются. В результате исследования взаимодействия человека с виртуальной игрой и последствий влияния данного феномена на человеческую жизнь в философии, социологии, психологии были сформированы различные проблемы и подходы, направленные на осмысление процессов, протекающих в цифровой игровой реальности.

Впервые о влиянии видеоигр на человека ещё в XX веке осмысливал Н. Винер, который отмечал, что компьютерная этика возникла из тех практических проблем, которые возникают при влиянии информационных технологий на социум. Ученый отмечал, что влияние видеоигр на социум оказывает непредвиденные проблемы, опережая этику, теоретические аспекты философской мысли, правовые аспекты, нравственные и ценностные. [1]

В настоящее время исследованием философских аспектов в видеоиграх занимаются программисты, социологи, психологи, специалисты в области этики, аксиологии, антропологии компьютерных технологий современности.

В 80-е годы 20-го столетия философская проблематика, связанная с феноменом видеоигр возникла в США в рамках работы медиа-студий, а также в контексте исследования компьютеров как медиаресурсов. В это время оформляется ряд теорий, осмысливающих видеоигры. Одной из них является концепция Яна Богоста, где исследование затрагивает процесс геймификации и его особенности. [2] Геймификация трактуется как процесс проникновения видеоигр в разные сферы жизни человека. Концепция Яна Богоста направлена на интеграцию людологического и нарратологического подходов, делая «геймплей» (компонент игры, отвечающий за взаимодействие игры и игрока) частью самой игры. Ян Богоста рассматривает видеоигру как комплексный процесс, выделяя в нем различные уровни: первый уровень – психология игрока, второй – интерфейс, восприятие игры глазами игрока, третий – реализация правил игры, четвертый – изучение игры, как компьютерной программы, пятый – изучается платформа, на которой видеоигра реализуется для игрока. [2]

В 1985 г. ученый Дж. Мур ввел понятие «Компьютерная этика», которая впоследствии стала разделом прикладной этики. В своих работах он выделяет такие философско-этические проблемы виртуальной игры как: компьютерно-генерируемый вакуум и особенности идентификации игрока, концептуальные путаницы игровой среды и их разъяснение при помощи языка философии, вопросы политики разработки компьютерных игр.[3]

Проблемы компьютерной этики сегодня особенно актуальны в современных исследованиях. В процессе развития контента видеоигр появляются новые способы, сюжеты, картинки, содержащие в себе новые этические принципы, использование которых не всегда являются ясными, а местами не существующими в реальности, что приводит нередко игрока в замешательство. Именно в этот момент становится понятно, открывает ли общество для себя новые нравственные ценности, моральные принципы, воспроизводит ли новые теории бытия и ищет ли новый путь в решении тех проблем, которые предлагаются в сюжете. Или, наоборот, деградирует, прочёркивает то человеческое естество, низводя его до состояния животного.

Р. Капурро первый предпринял попытку изучения смысла человеческого существования в цифровом измерении и ввёл понятие цифровой онтологии, этоса или «бытия в мире с другими». [4] При этом возникает другая смысловая проблема в ответ на этический вопрос, что

необходимо улучшать в иносфере, то есть в реальном мире, для бытия в мире с другими. Ученый в своих трудах рассматривает ряд актуальных проблем в этом аспекте: проблемы моральной регуляции в сети Интернет, этика деятельности средств массовой информации, морально-нормативное регулирование в бизнес-среде и другие. [4]

А.Л. Флориди рассматривает вопросы этики видеоигр опираясь на метафизические основы. Он отождествляет понятия «этика видеоигры» и «информационная этика», утверждая, что «этика видеоигры» включена в систему ценностей. При этом автор выделяет следующие составляющие «этики видеоигр»: видеоигра как ресурс, видеоигра как продукт, видеоигра как среда. Он полагает, что информация в видеоигре должна носить такой же ценностный характер, как информация в социальной среде. [5]

Исследование этических аспектов в феномене видеоигр охватывает целый спектр вопросов и является весьма разноплановым. Именно исследование этических проблем современных компьютерных игр в последнее время все больше и больше становятся предметом философских дискуссий.

Особое место среди них сегодня занимают подходы с позиции религиозной этики. Русская Православная Церковь, по большей части, считает компьютерные игры вредным времяпрепровождением. Патриарх Алексий II говорил, что «компьютерные игры пропагандируют культ насилия, убеждают нас, что человеческая жизнь ничего не стоит». Архиепископ Екатеринбургский и Верхотурский Викентий в 2004 году говорил, что компьютерные игры «считаются грехом». [6]

Подобное отношение к играм в религиозной картине мира связано с тем, что, как подмечает доктор медицинских наук, профессор, врач психиатр, нарколог, психотерапевт и священник Григорий Григорьев, «игрок закапывает свой талант в землю и убегает от Бога», в то время как «вся жизнь должна быть занята полезными и добрыми делами, радостным и активным движением к Царствию Небесному, к любящему Отцу – Богу. А игра – это пассивный уход от движения. И в этом есть уход от Бога. В момент игры мы не занимаемся стяжанием благодати Святого Духа», а в этом, по утверждению преп. Серафима Саровского состоит цель жизни христианина. [7]

Философы современности находят и другие проблемы в осмыслении современных видеоигр. Одни считают, что это новый пласт искусства и развития социокультурного пространства, другие делают акцент на идеологию и политику.

Так, например, Илларионов Г. утверждает, что «... видеоигры выступают как основание для идентичности, становятся базой для формирования субкультур, площадкой для вторичной социализации, способом распространения художественных или идеологических посланий. Если считать видеоигры формой искусства, то они являются самой массовой из существующих. Понять причину популярности видеоигр и многообразие возможных подходов к проблеме и её контекстам можно с помощью философских методов». [8, с. 65] В своём учении, автор делает акцент том, что

видеоигры имеют встроенный культурный код и способны раскрывать архетип человека во время игры, благодаря использованию и проявлению инстинктов. Он также указывает на видеоигры, как на способ определения идентичности личности, ее социализации. Автор определяет видеоигру как базис для формирования художественного и идеологического мировоззрения. [8]

Веббер Дж. Э. в противовес русскому философу Илларионову Г. утверждает, что именно видеоигры создают основные проблемы с идентичностью и социализацией личности в социуме. Однако, находит и положительные стороны данного аспекта, который заключается в развитии механики мыслительной деятельности личности. [8]

Никитин В. сравнивает видеоигру с инструментом для измерения мира, миропонимания, формирования особого мировоззрения. Например, игрок в реальном мире не способен совершить одни и те же действия, постоянно отматывая события назад. Видеоигра даёт возможность «умереть» и «ожить», «вернуться в прошлое», «исправить ошибки». Автор утверждает, что именно такой этический способствует формированию навыка у игрок дать оценку реальным правилам жизни. [9]

Салин А.С. и Галанина Е.В. считают, что видеоигра оказывает огромное влияние на формирование социокультурного пространства, создаёт новые способы познания человеком окружающего мира, формирует возможность оценить реальность при взаимодействии с ним, оказывает влияние на современную онтологию, гносеологию, антропологию и этику. [8]

Вертушинский А. обозначает необходимость применения видеоигр в науке, бизнесе, образовании, как инструмент развития государства.

Макгоникал Дж. транслирует оптимистичное воззрение на роль видеоигр в развитии общества, определяя огромную ценность для человека, безоговорочное благо, так как способствуют развитию чувства победителя и воспитывают в людях лучшие качества. [8]

Отечественный философ Аликин В. говоря о контексте философии игр в качестве ключевой использует категорию «счастья», что по мнению определяется как гармония духовной и материальной составляющих. Именно в компьютерной игре, личность может свободно выражать себя, реализовать свой творческий потенциал и проявлять рациональную активность, что делает его счастливым. [8]

Английский исследователь Киркпатрик Г. Рассматривал философию видеоигр в контексте интеграции социальной теории с эмпирическими данными социологических исследований, что позволило ему по новому взглянуть на феномен цифровых технологий. Используя понятие «технологический детерминизм», он один из первых выявил философский статус видеоигры, а не социокультурный. [9]

В Санкт-Петербурге в 2016 г. был создан исследовательский центр медиафилософии, который изучает проблематику философии видеоигр. Ученый Савчук В. рассматривает новые формы рациональности, трансформации субъективности и телесности геймера, что обозначает

видеоигру как инструмент для моделирования и конструирования социальной реальности. [9]

Ароневич О. определяет компьютерную игру как автономный медиапродукт, отражающий динамику системы, формирующего переживание абстрактного опыта и реконструкцию личного опыта и переживаний в форме интерактивной системы. [9]

Таким образом, развитие философской проблематики, связанной с компьютерными играми позволяет прояснить процессы и особенности прямого или косвенного влияния компьютерных игр на усвоение транслируемых игроком ценностей, этических и социокультурных установок. Для дальнейшего углубления этико-аксиологического компонента в осмыслении компьютерных игр необходимо развивать такие базовые концепты как: «игровое действие», «правила игры», «симуляция», «виртуализация», что станет основой для формирования теоретического инструментария в осмыслении духовных составляющих виртуальной реальности.

Список литературы:

1. Винер Н. Творец и Будущее. М.: АСТ, 2003, 732 стр.,
2. Мунтян П. Вид компьютерной аддикции: зависимость от компьютерных игр. URL: <http://www.antiglobalizm.org/internet/gamead.html>
3. Кавтарадзе Д.Н. Мастерская игр: Ремесло и искусство. М.: Акрополь, 2013.
4. Миловидов К. Мозг не рассчитан на компьютерные игры // Нескучный сад. Журнал о православной жизни. URL: <http://www.nsad.ru/articles/mozgne-rasschitan-na-kompyuternye-igry>
5. Степанов В. В. Компьютерные игры как предмет этики и этические системы как внутриигровой элемент / В. В. Степанов. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2013. — № 11 (58). — С. 857-861. — URL: <https://moluch.ru/archive/58/8011/>
6. Липич О. Алексей II призвал российских педагогов совмещать образование с воспитанием. URL: <http://ria.ru/society/20040421/574130.html>
7. Даже компьютерные игры могут быть нравственно окрашены. Протоиерей Максим, Дарья Миронова и Роман Поляк о разработке первой православной компьютерной онлайн-игры. URL: <http://lenta.com.ua/441513.html>
8. Дедюлина М.А. Компьютерная этика: философское осмысление // Гуманитарные научные исследования. 2015. № 12 URL: <https://human.snauka.ru/2015/12/13416>
9. Главный раввин Израиля выступил против агрессивных компьютерных игр // Интерфакс. URL: <http://www.interfax-religion.ru/arm/?act=news&div=6858>