

ФІЛОСОФІЇ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ТА ПРОСТО ФІЛОСОФІЯ

Виникнувши наприкінці минулого століття як явище дозвілля, комп'ютерні ігри все більше перестають бути просто формою проведення вільного часу, вони охоплюють собою і сфери навчання, мистецтва, медицини тощо, а також долучаються до тлумачення понять людської культури, таких як добро і зло, життя і смерть тощо.

З культурологічної точки зору комп'ютерна гра належить до популярної культури і системи масового виробництва художньої продукції. Сюжети та історії, на яких будується більшість електронних ігор, запозичені із жанрів популярної літератури (казки, детективи, пригоди, фантастика, фентезі); часто ігри постають доповненням до популярних кіносюжетів.

Філософія комп'ютерних ігор – молода дисципліна, яка намагається зрозуміти, чим приваблюють людей відеоігри, які потреби людини й суспільства вони задовольняють, чому геймери поведуться саме так, і що це, врешті-решт, взагалі таке.

Філософія відеоігор виникла в 1980-х рр. в США, в рамках вивчення ЗМІ комп'ютерів як медійних засобів. Ігри як ігри стали вивчатися вже в Європі наприкінці 1990-х рр.

Спочатку – вивчення комп'ютерних ігор у рамках філософії мови, традиції якої в Європі дуже сильні. Згідно з ним, всі культурні об'єкти суть не що інше як тексти. Кіно, телебачення, живопис – це все запевним порядком побудовані тексти. Більш того, сама реальність є текстовою, знаковою, ми її читаємо. Ігри також є особливим чином організованим текстом.

У 1999 р. уругваєць Гонсало Фраска придумав інший підхід – людологію (від лат. Ludus, гра). Він зводив ігри не до тексту, а до геймплею, тобто до процесу гри. Відповідно до цього підходу відеогра – це правила, яким вона підпорядковується, разом з варіативністю і змагальністю. Ці основні компоненти гри виділив датчанин Джеспер Джуул в 2003 р. Цей підхід хороши 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.

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». У ній йдеться про п'ять рівнів розгляду відеоігор (хоча зрозуміло, 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 людині задовольнити потреби у пізнанні, прожити в іншій, привабливій формі ситуації і події, які людина не може здійснити в реальності, сформувані у 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 – як самоіронічна сфера людського духу, у якій є багато гарних відповідей на людські запитання й запити, яка іноді змінює людські долі парюю ємних фраз – цілком прийнятна для проникнення у світ комп'ютерних ігор. Творці кіно, книг, картин і вже тим більше ігор не могли пропустити таке джерело концепцій, як філософія. Надайте комп'ютерній грі філософський підтекст – і навколо неї розгоряться бурхливі дискусії. Тоді гра буде розбурхувати не одне покоління геймерів, про що живо свідчить приклад Planescape Torment. Таким чином увійти в історію культури намагаються багато хто (чи то використовують філософію як маркетинговий гачок для шукаючих істини гравців, чи то щиро намагаються підвести під свою гру потужну філософську базу...). Й хоча бути Іммануїлом Кантом дано не кожному, філософія у значній мірі мотивує розробників сучасних комп'ютерних ігор.