

ФИЛОСОФСКИЙ ВЗГЛЯД НА ИГРОВОЙ ОПЫТ

Климович М.Д.

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь

Мозалевская Д.А. – маг. фил. наук, преподаватель кафедры философии БГУИР

В работе рассматривается связь видеоигр и философии, проблема манипуляции и эскапизма в контексте игр.

В течение веков философия и искусство тесно переплетались, взаимно вдохновляя и изменяя друг друга. Появление новых форм искусства, таких как кино, привнесло новые аспекты в философские размышления, отражая изменяющийся облик общества и человеческого опыта.

В настоящее время игровая индустрия развивается стремительно и приносит огромные прибыли. Видеоигры и их миры становятся источником формирования новых социокультурных феноменов, включая косплей и киберспорт, признанный видом спорта в Беларуси и за рубежом. Они выходят за рамки простого развлечения, превращаясь в инструмент развития образования, бизнеса и науки [1]. Таким образом, видеоигры становятся значимым феноменом современной культуры, требующим философского осмысления и отдельного исследования.

В этом контексте видеоигры, как относительно новая форма искусства, не остались в стороне. Они не только стали популярным видом развлечения, но и выросли в средство для выражения духовного мира человека посредством символов и знаков. Видеоигры предоставляют уникальную возможность пережить, исследовать и даже прожить различные философские концепции, создавая новый контекст для философских работ и обсуждений. Появление «game studies» – междисциплинарного поля исследований, посвященного изучению видеоигр как культурного феномена [2], дополняет это понимание, подчеркивая важность исследования видеоигр в качестве развивающегося культурного явления.

В качестве интересного примера философии в видеоиграх можно рассмотреть Dark Souls, в которой затрагивается тема влияния мифологии на нашу жизнь. Игра представляет мир, наполненный фэнтезийными элементами и штампами, однако они обманчивы и используются для манипуляции. Огонь – ключевой символ игрового мира, источник жизни и просвещения. Однако, как и первоначально Гераклита, огонь представляет идею постоянного изменения. Потухание огня знаменует собой начало эры тьмы – эры человечества, тем самым отражая идеи о постоянном потоке времени и изменений. Таким образом, через огонь игра и идея Гераклита связываются в отображении вечного цикла рождения и гибели, просвещения и тьмы.

Главную мысль игры можно сформулировать так: настоящий человек не должен быть ведомым вещами, которые стремятся написать его судьбу за него, он пишет свою судьбу самостоятельно. Учтивая, что игрок делает полноценный выбор не в кат-сценах и диалогах, а непосредственно в игровом процессе, то тезис «быть ведомым не абстрактными знаками свыше или древними сказками, но только лишь собственной волей, не подстраиваться под пророчество, а самостоятельно писать свою судьбу – именно это и требуется, чтобы полноценно начать «эпоху человечества» – это прекрасно подходит под формат игры, а не кино или литературы.

Другая игра – «Firewatch» исследует сложную тему эскапизма – стремления личности уйти из реального мира в более радостный или безопасный [3], в данном случае протагонист сталкивается с серьезной проблемой, и его реакцией на них является стремление к уединению в национальном парке. Однако через взаимодействие с коллегой протагонист осознает, что бегство от проблем только усиливает внутренние конфликты и не даёт возможности для их разрешения.

Firewatch – это зрелая игра, которая увлекает игроков искренней историей, лишённой фантастических элементов. Она приближается к реальной жизни настолько, что создаёт ощущение, будто это могло случиться с каждым из нас. Такой подход делает игру более доступной и привлекательной, а её историю – более личной и значимой для игрока.

В данном случае игра выступает как метафора для реальной жизни, где мы часто избегаем столкновения с собственными проблемами и болезнями. Она напоминает о важности принятия и преодоления своих душевных вызовов для нахождения настоящего спокойствия и гармонии.

Список использованных источников:

1. Галинина, Е.В. Видеоигра: онтология виртуального мира / Е. В. Галинина // Всероссийский форум молодых ученых: сборник материалов, Екатеринбург, 27-28 апреля 2017г. – Екатеринбург, 2017. –С. 47-57.
https://elar.ufru.ru/bitstream/10995/53989/1/vfmu_2017_008.pdf.
2. Nieborg, D. B. What is game studies anyway? [Электронный ресурс] / D. B. Nieborg [и др.] // ResearchGate. – 2008. – Режим доступа: https://www.researchgate.net/publication/249630832_What_is_game_studies_anyway. -Дата доступа: 18.03.2024.
3. Sam, M. S. What is escapism? [Электронный ресурс]. / M. S. Sam//. Psychology dictionary. – 2013.- Режим доступа: <http://psychologydictionary.org/escapism/>. -Дата доступа: 26.03.2024.