

## **КАК МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ ФИЛОСОФИИ?**

*Дроздович В.И.; гр. 224403*

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

*Чуешов В.И. – д-р филос. наук*

Рассмотрены особенности использования компьютерных игр в изучении философии. Обоснована перспективность их использования в процессе философского обучения анализа этических дилемм и постановки мысленных экспериментов

В наше время, когда цифровые технологии развиваются стремительно, образование не остается в стороне и в нем начинают использоваться новые средства обучения. Одним из таких интересных средств является использование компьютерных игр. Их использование особенно актуально для такой сложной и абстрактной учебной дисциплины, как философия. Философия — это наука, ориентирующая обучающего на использование глубокого и критического мышления, всестороннего анализа и синтеза информации, умения устанавливать взаимосвязи между различными идеями и концепциями. Использование в процессе ее изучения компьютерных игр, с их сложными виртуальными мирами и нелинейными сюжетами, является мощным инструментом для развития этих навыков.

Компьютерные игры могут использоваться также и в качестве вспомогательного инструмента, формирующего жизненный опыт учащихся, ведь в них активно используются различные элементы игрового дизайна: награды, достижения, очки и т.п., которые стимулируют познавательный интерес студентов и мотивируют их активное участие в жизни общества. Такие игры также развивают навыки командной работы и сотрудничества, коммуникации, могут помочь студентам применять знания учебных дисциплин в реальной жизни, предоставляя им возможность применять и тестировать свои знания в безопасной и контролируемой среде. В современном мире существует множество открытых источников, таких, например, как ProPros, для создания и редактирования игрового контента. На этой платформе уже используются игровые элементы для улучшения процесса обучения, такие, как: интерактивные шаблоны, системы подсчетов баллов и вознаграждения, такие игровые элементы, как награды, достижения, уровни, другие функции, которые стимулируют развитие дружеской конкуренции среди учащихся [1].

Компьютерные игры также являются важным инструментом процессов понимания и интерпретации мира. В этом отношении они предоставляют собой уникальную среду для исследования различных философских концепций и идей. Игры также могут служить “первичным уровнем наделения смыслом мира”, представляя его как “поверхность явлений”. Кроме того, игры могут предоставить такую временную “свободу от идентичности” играющему, которая позволяет ему погрузиться в другие миры и переживать разнообразные варианты судьбы, которые становятся тем самым интеллектуальными площадками для размышлений о старых и новых философских вопросах, которые иногда ускользают от нас в повседневной жизни. Таким образом в целом, компьютерные игры могут быть мощным инструментом для развития навыков философского анализа и исследования в процессе изучения философии [2].

В работе современных авторов Веббер и Грилиопулоса “Десять вещей, которым видеоигры могут научить нас: о жизни, философии и всем остальном» также справедливо подчеркивается, что уже сами по себе видеоигры являются такими мысленными экспериментами, которые позволяют рассматривать и анализировать такие гипотезы, которые невозможно полноценно проверить в реальной жизни. Благодаря своей интерактивной природе видеоигры особенно эффективны, как кооперативные способы исследования этих различных гипотез и идей.

Веббер и Грилиопулос достаточно убедительно показали, что в процессе обучения следует организовывать обсуждение различных философских тем через анализ видеоигр, интервью с их создателями, обсуждения оригинальных идей философов. Они заострили внимание на актуальности следующих вопросов: почему видеоигры могут использоваться в мысленных экспериментах? Что сих помощью мы можем действительно знать? Является ли виртуальная реальность особого рода реальностью? Что такое разум? Что можно потерять, прежде чем вы перестанете быть собой? Имеет ли значение утверждение о том, что у нас есть выбор? Что означает быть хорошим и добросовестным человеком? Наконец, есть ли что-то лучше в реальной жизни, чем быть счастливым, играя в такие игры, как: Mass Effect series, Phoenix Wright, No Man's Sky, Beyond: Two Souls и Fallout 4, The Swapper и BioShock Infinite, Bioshock, Portal 2 и Deus Ex, Ultima series и Planescape: Torment, Bioshock 2 и Harvest

Moon, Eve Online, Crusader Kings, Democracy 3 и Fable 3. [3]. Поясим коротко о каком счастье идет речь в некоторых из этих игр.

“Mass Effect” является серией научно-фантастических видеоигр, в которых игроки сталкиваются с различными этическими дилеммами и должны принимать решения, которые влияют на исход игры. Эти дилеммы касаются, например, особенностей выбора между спасением одного из нескольких персонажей или принятия решения о том, следует ли уничтожить всех инопланетян.

Этические дилеммы делают “Mass Effect” и другие аналогичные видеоигры поучительным полем для мыслительных экспериментов. В отличие от традиционных мысленных экспериментов, которые зачастую являются гипотетическими и абстрактными, компьютерные игры позволяют игрокам активно решать этические дилеммы в контексте конкретных ситуаций. Эти решения делают этические дилеммы более реалистичными и значимыми для игроков, помогают им лучше понять смысл философских этических концепций и принципов. Кроме того, игры помогают развивать навыки этической аргументации и принятия решений, которые будут востребованы в реальной жизни.

Игра “Beyond: Two Souls” — интерактивная драма и экшн-приключение, где игроки управляют ее главной героиней Джоди Холмс. Джоди связана с сущностью по имени Айдэн, которая обладает паранормальными способностями. Игра помогает задуматься о том, чем является индивидуальный разум и как в человеке связаны тело и дух. В “Fallout 4” представлен мир, где действуют синтетические люди, или “синты”. Синты обладают искусственным интеллектом и внешне неотличимы от людей что заставляет глубже задуматься о том, что именно делает существо разумным и имеет ли искусственный интеллект “разум” в том же смысле, что и человек. Сопоставляя сюжеты рассмотренных игр, можно заметить, что они содержат уникальные контексты для исследования философских вопросов о природе сознания. Разума, которые помогают обеспечить более глубокое понимание изучающим философию смысла философских проблем, благодаря их большей в них вовлеченности.

Видеоигры, как нарративные мысленные эксперименты особенно удобны для философского изучения контрфактуальных ситуаций. Контрфактуальными называются такие ситуации, в которых представлены различные гипотетические сценарии, которые могли бы произойти, но не произошли в реальности. Например, “ситуация, что было бы, если бы я поехал в университет на машине, а не на автобусе?” В видеоиграх контрфактуальные ситуации могут быть более сложными, чем в нарративных мысленных экспериментах. Видеоигры представляют контрфактуальные ситуации игрокам, которые являются участниками игровых миров, а не просто наблюдателями и могут взаимодействовать с контрфактуальными ситуациями, а не просто наблюдать за ними.

Мысленные эксперименты, описываемые в видеоиграх в процессе изучения философии являются более предпочтительными, чем традиционно используемые в курсе философии повествовательные мысленные эксперименты. Они позволяют рассматривать мысленные эксперименты как выполнимые эксперименты, и без введения ограничений, связанных с проведением экспериментов в реальном мире. Мысленные эксперименты в играх также побуждают игроков более глубоко рефлексировать свой игровой опыт, смысл философских проблем и их места в жизни, т.е. вне обычной академической среды. Таким образом, видеоигры являются перспективным средством изучения философии, которые открывают новые горизонты для ее изучения.

**Список использованных источников:**

1. Aldrich, C. *Virtual worlds, simulations, and games for education: A unifying view. Innovate // Journal of Online Education.*- 2009.-, Vol. 5.-№ 5). [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://www.learntechlib.org/p/104221..> Дата доступа 02.03.2024.
2. Juul, J. *The Magic Circle and the Puzzle Piece Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games / ed. By S. Gunzel, M.Liebe,D.Mersch.* - Potsdam: Potsdam University Press, 2008. - P.56-69.
3. Grillopoulos, D., Webber J.E. *Ten things video games can teach us: (About life, philosophy and everything) / D.Grillopoulos, J.E.. Webber-* London: Brown book group, 2017. – 288 p. /