

ОСОБЕННОСТИ ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР И ИХ ВЛИЯНИЕ НА МИРОВОЗЗРЕНИЕ СОВРЕМЕННОГО ЧЕЛОВЕКА

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

Кручок Д.Н.

Малыхина Г.И. – кандидат философских наук, доцент

На сегодняшний день, возможности современных компьютерных систем и технологий настолько грандиозны, что мир игр, который их использует, уже становится сложно отличить от реальной жизни, а некоторые игры разрабатываются с тем уклоном, чтобы в прямом смысле слова «окунуть» человека в свой мир. В данной работе рассматриваются особенности компьютерных игр и их влияние на человека, его знания, идеи, взгляды, переживания, чувства и т.д.

Философия видеоигр зародилась в США в 1980-х гг. как академическая дисциплина. Особенностью дисциплины является то, что она не имеет специфического метода познания, а исследование игр происходит в области пересекающихся между собой таких наук, как информатика, философия, психология, социология, антропология, теология и др.

Разные философы по-разному высказывались об игре: Спенсер считал, что она для человека бесцельна и служит лишь разрядкой скопившейся энергии, а Гросс – наоборот, что игры являются средством упражнения и развития человека, его рук, ног, чувств.

Игру можно рассматривать и как процесс получения чего-то или какого-либо достижения, даже если его нельзя будет где-то применить в повседневной жизни, дать установку человеку «я смог, я это сделал» – вот поэтому люди и играют.

Первоначально, игры изучались с позиции нарратологии, т.е. игра представлялась как организованный текст, который передаёт сюжет. Однако, передача только сюжета игры не даёт полноты описания что-такое игра, поэтому в конце 90-х был выдвинут подход изучения игры – «людология» – изучение геймплея, включающего в себя правила игры, которым она подчиняется, а также вариативность и соревновательность. Т.е. игра нацелена на получение достижений, выигрыша, необходимость развития персонажа. Однако эти подходы не могут описать всю сложность и многогранность игр и в соответствие с этим возникает ещё один подход – нередукционистский подход. Суть его проста: игры изучаются на разных уровнях, разными методами. Выделяется несколько оснований, по которым рассматривается игра, при этом их количество не ограничено. Можно рассматривать игру с точки зрения игрока и его восприятия, а можно как код программы, написанный на определённом языке и выполняющим функции. Например, игры на современной консоли с использованием технологии Kinect дают возможность ощутить у себя в руках настоящий меч, и одновременно представляют собой взаимосвязь сложного устройства с датчиками движения, гироскопом и т.д, вместе с его программным обеспечением, сюжетом, музыкой и озвучиванием.

Сейчас, компьютерная игра – это не просто набор строчек программы и красивая картинка на экране. Это взаимосвязанное множество различных творческих и технических направлений, соединённых воедино, т.е. может выступать как продукт духовной деятельности. Тогда сравнивая, например, с понятием наука, которая рассматривается как специфический вид духовной деятельности человека, направленный на получение объективного истинного знания об окружающей среде и о самом себе с целью их практического применения и преобразования окружающей действительности через технику и технологию, процесс создания игры также является видом духовной деятельности. Не зря, компьютерные игры с 2011 года в США официально были признаны отдельным видом искусства.

Игра, как вид деятельности, характеризуется некоторыми особенностями:

- Игра – это свободная деятельность, без желания человека – она не имеет смысла.
- Существование правил, которым подчиняются игроки.
- В игре всё что происходит, то происходит не по настоящему.
- Игры ограничены как по времени, так и в пространстве и также ресурсами (техническими возможностями, технологии и оборудование).
- Азарт, непредсказуемость, желание выиграть.

На примере таких серийных одиночных игр (одиночная игра – вид игры, в котором принимает участие один человек), как Mass Effect (ME) [Эффект массы] и Assassin's Creed (AC) [Кредо ассасина] я продемонстрирую особенности современных игр и их влияние на мировоззрение людей.

Эти игры имеют свой жанр и свой сюжет, но они обе основываются на нашей реальности. Только Mass Effect предлагает историю будущего развития человека, а AC – концепцию развития человечества с момента появления Адама и Евы. Для максимального вовлечения игрока в свой мир ME предлагает игроку в начале игры выбрать и настроить внешность персонажа таким образом, чтобы она была максимально похожа на игрока. В AC – такого сделать нельзя, однако в игре присутствуют персоналии, которые реально существовали (Леонардо да Винчи, семья Борджиа, Джордж Вашингтон). Эта особенность даёт установку игроку, что игровая реальность – это продолжение его реальности, и что всё то, что он сделает – это реальная история. Не зря, в интернете после выхода игр серии Кредо ассасина, появились записи о том, что «В игре изучил историю, лучше на уроках истории». Следующей особенностью является время, которое проводит игрок в игре, сидя за компьютером – до 12-14 часов в день с перерывом на приём пищи. Это вы-

текает из того, что игра превращается в реальность, а реальный мир – в сон, о котором вспоминаешь, когда возникает физиологическая потребность. Особенностью МЕ – вариативность сюжета – игрок имеет возможность в зависимости от своих взглядов и убеждений делать выбор, который повлияет на дальнейшее развитие сюжета. И эта, на мой взгляд, – одна из важнейших особенностей, ведь таким образом действия игрока можно характеризовать и давать оценку через других персонажей в игре, помогать или наоборот мешать игроку и тем самым формировать взгляды на какие-то вещи: относиться к другим так, как хочешь, чтобы к тебе относились другие. Проецирование образа героя из игры на себя, и использование этого образа в повседневной жизни: начиная от фраз и костюмов и заканчивая поступками, речью и полным копированием не только образа, но и (фанатизм) – ещё одна важная особенность игр.

Таким образом, влияние компьютерных игр может быть, как положительным (снятие напряженности, развитие фантазии, мыслительных процессов и даже саморазвитие игрока), так и отрицательным: уход в другую реальность, ухудшение здоровья, искривление осанки, появление зависимостей, развитие трудностей при общении.

Если посмотреть на современные видеоигры, то можно с уверенностью говорить, что каждая из них являет собой целый мир, параллельную вселенную, которая живёт по своим правилам и законам; и при этом может быть, как полностью придуманной, так и копирующей нашу реальность. Однако, где же тут философия? А философия начинается в тот момент, когда компьютерная игра начинает влиять на мировоззрение человека, менять его, убеждать в чем-то. Когда человек, пройдя игру, сидит перед титрами с улыбкой на лице или с заплаканными глазами и не верит в то, что только что произошло, когда он с открытым ртом видит надпись «конец игры» или «продолжение следует...» – то, в этот момент и начинается философия. В этот момент меняются мысли, ценности и идеалы. Но такое не обязательно произойдёт после прохождения каждой игры, а только той, что изначально коррелирует с Вашими интересами, мыслями, ценностями и др. На играх вырастают целые поколения людей, и может быть, то, что человек когда-то увидел в игре, ведёт его на протяжении всей жизни.

Список использованных источников:

1. Философия видеоигр. Международный журнал [Электронный ресурс] – Электронные данные. – Режим доступа : <http://gamestudies.org>.
2. Геймификация всей страны. Какие задачи и для чего решает философия видеоигр [Электронный ресурс] – Электронные данные. – Режим доступа : <http://lenta.ru/articles/2014/01/03/gamification/>.
3. Практическое применение психологических подходов в разработке компьютерных игр [Электронный ресурс] – Электронные данные. – http://www.rusnauka.com/24_PNR_2014/Psihologia7_176668.doc.htm.

ТЕХНОСФЕРА, ЭКОНОМИКА, ОБРАЗОВАНИЕ И ФЕМИНИЗМ

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

Синкевич Л. В.

Ермолович Д. В. – к. ф. н., доцент

Статистика показывает, что в социуме до сих пор существует разделение обязанностей на «женские» и «мужские», не смотря на то, что с правовой точки зрения женщины уже давно «уравнены» с мужчинами.

В данной работе рассматривается вопрос влияния теорий феминизма на общественное сознание и выбор профессии, где разделение по половому признаку также существует. Речь не идет о профессиях, которые подразумевают под собой выполнение тяжелых физических работ, таких как шахтер или машинист. Имеются в виду инженерные специальности и специальности технической направленности.

В детстве, человек разделяет обязанности на те, заниматься которыми ему нравится и на те, занятия которыми не приносят удовольствия. Все это происходит на подсознательном уровне. Позже в воспитание молодых людей вмешиваются поведенческие стереотипы, - и миф о том, что лишь мужчина способен достаточно хорошо вникать в технические тонкости, в то время, как женщине уготована роль хранительницы очага, до сих пор живет в обществе в качестве «historical concept».

В 20 веке понимание человеком природы вещей несколько изменилось: в начале века Альберт Эйнштейн создал и модернизировал свою теории относительности, а в конце того же века в обиход вошло понятие «herstory» (история с точки зрения феминизма).

Понимание важности вклада каждого члена общества привело к качественному скачку в вопросе индивидуальности и проблем феминизма. Следуя утверждению, что «всех аршином не измерить», Симона де Бовуар [1] создала новый способ анализа, направленный на изучение тела, как нечто, что одновременно и даёт и отнимает свободу. Вместе с тем, философия феминизма идет рука об руку с экзистенциальной теорией, гласящей, что каждое человеческое существо следует рассматривать на фоне определённого стечения обстоятельств. Так, одним из экзистенциалов, с точки зрения французского экзистенциалиста Жана-Поля Сартра [2] является соотносённость с другими.

Философская позиция такова, что человеческое существо, прежде всего, является личностью, данные же статистики указывают на другое (табл. 1 [3]).

Таблица 1