

Секция «Философия. Культурология. Религиоведение»

Этика и исследования видеоигр: определение проблемного поля.

Шмалый Дмитрий Сергеевич

Студент

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Философский

факультет, Москва, Россия

E-mail: dshmaliy@gmail.com

Данное эссе посвящено рассмотрению возможных направлений этического осмысления видеоигр как социокультурного и антропосоциального феномена. Актуальность этого вопроса обусловлена бурным развитием индустрии видеоигр, в ходе которого все больший процент населения в развитых и развивающихся странах приобретает новый игровой опыт, существенным образом отличный от игрового опыта до цифровой эры. Важно отметить, что вопреки ряду заблуждений, аудитория игроков в видеоигры включает в себя различные социальные группы. Иллюстративен пример США, где, согласно данным ESA (Entertainment Software Association), среднестатистический игрок является мужчиной 35 лет, играющим уже на протяжении 12 лет, и где подростки до 17 лет составляют лишь 18% от общего числа игроков. С учетом вышеперечисленных сведений, а также ряда экономических фактов, (так, согласно статистическим данным той же организации, в США объем продаж одного лишь игрового software в 2008-м году превысил 11.7 млрд. долларов), возникновение такого специфического направления исследований как “game studies” (далее *исследования видеоигр*), интегрирующего через общее предметное поле разработки по психологии, философии, социологии, антропологии, культурологии, экономики и т.д., не представляется чем-то удивительным. Этика также является одной из дисциплин-участниц исследований видеоигр, и вопросам морального их осмысления был посвящен целый ряд работ зарубежных исследований. К сожалению, на данный момент в рамках отечественной мысли не было предпринято ни одного развернутого исследования данных вопросов.

Прежде чем приступить к рассмотрению вопроса, центрального в данном эссе, следует дать ряд рабочих определений и установок, из которых исходит автор. Во-первых, саму видеоигру следует понимать как игру, использующую в процессе своего создания и воспроизводства цифровые технологии и взаимодействующую с игроком через устройство визуального графического вывода информации и устройство ввода информации. Термины видеоигра и цифровая игра можно считать равнозначными, и в рамках данной работы автор позволяет себе терминологическую вольность, приравнивая к ним термин «компьютерная игра». В рамках процесса игры в видеоигру автор выделяет трех агентов – игрока, персонажа игрока и «играющего субъекта», обладающего собственными характеристиками и являющегося в первую очередь предметом онтологического исследования; также в рамках процесса возникает особое выделенное пространство игры, статус которого также остается пока что не прояснен.

Проблемное поле, с которым имеет дело этика как участник исследований видеоигр, может быть разделено на основании задаваемых агентом уровней существования и функционирования игры. Во-первых, следует рассматривать игру как социальный объект, который производится, распространяется и потребляется. В этом смысле мы имеем дело с социальной и прикладной этикой, которая поднимает вопрос этических

аспектов осуществления данных процессов последствий: моральные затруднения, с которыми сталкиваются производители и дистрибьюторы, вопрос влияния игры на моральное сознание игрока как социального существа, вопрос о том, «правильно ли играть в жестокие игры?» (данный вопрос является заглавием статьи М. МакКормика «Is It Wrong to Play Violent Video Games?»[1]) и т.д. Во-вторых, игру следует рассматривать как объект, существующий в модусе интерактивного текста. Здесь перед этикой встает иной ряд вопросов, например: «Оправдано ли в рамках игры поднимать темы, затрагивающие болевые точки общественной морали?». Вопрос нарративной составляющей также соотносится с влиянием сюжета игры и возможной модуляции в нем ситуаций морального выбора на моральное развитие личности, иначе говоря, «видеоигры как частный случай case studies». В-третьих, это вопрос особого морального статуса играющего субъекта и объектов в рамках игрового пространства, находящихся в модусе виртуальности. Так как игровое пространство является искусственно смоделированным и специфичным, оно функционирует по особым законам, отличным от законов «реального» – законы эти заданы демиургом-разработчиком – и в число этих законов входят и общественные нормы, включая реальные нравы. Игрок, сохраняя свою идентичность, соотносит себя с персонажем, который может обладать отличным от него набором ценностей (и не обладать в случае не человеческой размерности), заданных нарративно; при этом его персонаж погружен в мир объектов игры. Обладает ли играющий субъект, гибридизирующий в себе и игрока, и его персонажа, собственной моральной составляющей? Обладают ли моральным статусом игровые объекты, нарративно являющиеся людьми? Действуют ли моральные нормы в пространстве виртуальности компьютерной игры? Несет ли игрок, как агент, всецело властный над своим персонажем, ответственность перед ним?

Автор полагает, что вопросы первого типа являются социально важными в той мере, в которой феномен цифровых игр становится значим для общества. Вторая проблемная область может обладать значимостью как содержащая в себе возможность нового методологического аппарата этики. Третий же тип открывает перед этикой перспективу новой оптики, позволяющей взглянуть на изначальные вопросы свободы, ответственности и морали как таковой под доселе не существовавшим ракурсом.

Литература

1. McCormick, Matt. Is It Wrong to Play Violent Video Games? // Ethics and Information Technology. vol 3. 2001. 277–287.
2. Reynolds, Ren. Playing a ‘Good’ Game: A Philosophical Approach to Understanding the Morality of Games. 2002: http://www.igda.org/articles/rreynolds_ethics.php.
3. Sicart, Miguel. The Ethics of Computer Games. Cambridge, MA. MIT Press. 2009.
4. Turkle, Sherry. The Second Self: Computers and the Human Spirit. Cambridge, MA. MIT Press. 1984