

Постгуманистическая перспектива игровых онлайн-симуляций

Научный руководитель – Костикова Анна Анатольевна

Юмартов Дмитрий Андреевич

Аспирант

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Философский факультет, Кафедра философии языка и коммуникации, Москва, Россия
E-mail: frederickftihroy@mail.ru

Цифровая среда создается и поддерживается через функционирование порождающего искусственный мир оборудования, однако для себя самой внутри существует актуально и независимо от порождающей реальности, т.е. вообразив себя персонажем цифрового мира, мы можем вынести за скобки мир снаружи, который не будет значим для событий внутри. Мир видеоигровых симуляций представляет собой искусственно созданную среду, порождаемую в реальном мире, но физически и символически не сводимую к нему, имеющую собственную онтологию [1], характеризующуюся пересечением особой процессуальности (взаимодействия мира игры и игрока) и художественного контента (нарратива, сеттинга). При этом в отличие от других нарративных медиа, в видеоиграх человек становится активным действующим лицом сюжета путем отождествления своих действий с игравельной моделью, то есть видеоигры интерактивны, с их внутренним содержанием можно напрямую взаимодействовать. Отделенность цифровых симуляций от реального мира порождает отделенность идентичности, которая возводится на управляемом игроком герое симуляции. Цифровая идентичность может быть независимой от физиологии игрока и от конструктивистского влияния общественного дискурса. Особенно это может быть выражено в играх с высоким уровнем субъектности - где рамки идентификации не скованы сюжетом и можно прямо манифестировать в симуляцию видение себя. Онлайн-игры также обладают коммуникативной составляющей и при упоре процессуальности на ролевые действия могут реализовывать социогенез (как в Second Life или GTA Online). Поэтому видеоигры могут стать местом воплощения постгендерных, пострасовых идентичностей вроде концепции киборга у Харауэй [3] или номада у Брайдогги [4] - в гипотетической онлайн-симуляции с подробным редактором персонажей, возможностью менять свою модель по ходу существования в цифровом социуме и высоким уровнем субъектности, предоставляемым геймплейными возможностями и модерацией.

Однако видеоигры обладают ещё и постгуманистической перспективой. Постгуманизм - это анти-антропоцентрическое переосмысление классических метафизических, этических, правовых концепций. В нем нивелируется традиционная гуманистическая дихотомия познающего человека и объективированного бытия и оспаривается уникальность человека как единственного обладателя статуса субъекта, агента, члена социума. Постгуманисты расширяют категории прежнего единоличия человека таким образом, что они затрагивают искусственный интеллект, животных, природу как таковую и даже неодушевленные вещи [2]. Постгуманисты часто утверждают, что лишь фиксируют те факты, которые были недоступны предыдущим философам из-за антропоцентризма, но в постгуманизме есть и проектная направленность. Она заключена, с одной стороны, в наделении формальными правами, с другой - в гибридизации человека, иной органики и вычислительных систем. Об этом писали те же Харауэй и Брайдогги. Оставляя рассуждения о связи технических устройств и пользователя, рассмотрим интеграцию людей, животных и искусственного интеллекта в один социум в компьютерных симуляциях.

В видеоиграх есть акторы цифрового нарратива, создания программного кода, действующие в мире игры и взаимодействующие с игроком - NPC, non-player characters. Они могут сражаться с ним, выдавать ему задания, быть союзниками, вступать с персонажем игрока в брак. Очевидно, что поведение ИИ в классической видеоигре не имеет значения, если оно находится вне поля зрения игрока или не влияет на его иным образом. ИИ в таких играх есть потенциалы, ждущие актуализации в игровой деятельности человека, к которым мы можем обратиться только лишь опосредовав их как предмет своего интереса, через их объективацию. Взаимодействие игрока с миром игры в таком случае является более важным, чем сам этот мир. Геймдизайнеры и PR-команда разработчиков часто позиционируют игровые продукты лозунгами вроде "Представьте себе мгновенно адаптирующихся конкретно под вас виртуальных врагов!". Однако я могу привести следующие аргументы в пользу расширения автономности и де-объективации ИИ в играх будущего:

- 1) развивается адаптивность и спонтанная обучаемость нейросетей в реальном времени;
- 2) разработчики видеоигр давно пытаются сделать реалистичной симуляцию жизни NPC, включающую распорядок их дня, механизмы торговли, использование транспорта и т.п.;
- 3) в некоторых играх, таких как серия The Sims или Kenshi, NPC могут взаимодействовать друг с другом без участия игрока: заводят друзей и семьи, объединяются в союзы, воевать, добывать еду и одежду, таким образом, намеренно не продуцируемые извне социальные отношения;
- 4) животных можно подключать к виртуальной симуляции путем нейро-компьютерного интерфейса: так, Илон Маск внедрил в мозг обезьяны чип, позволяющий ей играть в компьютерный настольный теннис.

Мы можем лишь предполагать, могут ли машины будущего действовать с целеполаганием и рефлексией. Но постгуманизм не только об этом - он в том числе и о том, что техника может существовать не как подручное вспомогательное средство человека, а как автономное существо. Поэтому можно предположить, что в гипотетических многопользовательских играх будущего будет создана среда устойчивого эгалитарного человеко-машинного взаимодействия, при котором для внутри-игрового бытия нивелируется онтологическая и социальная иерархия человека, животных и техники, поскольку и те, и другие акторы игрового мира смогут одинаково влиять на него и друг на друга. В виртуальной реальности, где все действующие субъекты интегрируются в телесность своих цифровых воплощений и наблюдают цифровой мир изнутри его топологии, при некоторых вводных (например, упрощенном общении) крайне сложно будет различить человека, шимпанзе и развитую нейросеть. Если к этому добавить механизм постоянной смены внешнего вида и социальных относимостей аватаров, предположить релятивизацию идентичностей (в том числе по причине нового интеллектуализма, о котором говорит Брайдотти), то такая метавселенная станет платформой номадического постгуманистического социума.

Источники и литература

- 1) Ветушинский А. С., Галанина Е. В. Онтология видеоигр: объекты, миры и среда. DOI: 10.7256/1999-2793.2016.11.21043
- 2) Криман А. И. Идея постчеловека: сравнительный анализ трансгуманизма и постгуманизма. Философские науки. 2019. Т. 62, № 4. С. 132–147.
- 3) Харауэй Д. Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980-х. М.: Ад Маргинем Пресс, 2017. 128 с.
- 4) Braidotti R. The Posthuman. Cambridge: Polity Press, 2013. 180 p