

ПРОБЛЕМА МОРАЛЬНОГО ВЫБОРА В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Пискунова Л. П., Крутько Д. Ю.
г. Екатеринбург, УрФУ

THE PROBLEM OF MORAL CHOICE IN COMPUTER GAMES

Piskunova L. P., Krutko D. U.
Yekaterinburg, Ural federal university

Аннотация. В статье рассматривается феномен игры в виртуальной реальности, его влияние на индивида, исследуется факт появления морального выбора в компьютерных играх. Явления освещены с позиции эволюционной этики и западной традиции изучения вопросов морального выбора.

Ключевые слова: компьютерные игры, моральная дилемма, моральный выбор, homo ludens, моральная философия.

Abstract. This article describes the phenomenon of a game in a virtual reality, its influence on a person. And also it researches the fact of an appearance of moral choices in computer games. The phenomena have been discussed from the position of evolutionary ethics and western tradition of moral choice debates.

Keywords: computer games, moral dilemma, moral choice, homo ludens, moral philosophy.

Человек может принимать различные суждения относительно морали и оценки нравственности действий. Каждый субъект попадает в ситуацию, в которой ему предстоит совершить моральный выбор. Под моральным выбором подразумевается духовно-практическая ситуация самоопределения личности в отношении принципов, решений, действий, ожидаемых последствий. Моральный выбор совершается по внутреннему убеждению, в противном случае он перестает быть свободным. Несмотря на общественные стереотипы, нравственные альтернативы начинают постепенно преобладать в компьютерных играх, которые находятся в прямом взаимодействии с культурой и общественной сферой. Обратимся к некоторым вопросам истории «игр и игрового поведения».

В 1938 г. был опубликован трактат нидерландского философа и культуролога Йохана Хейзинги «Homo ludens», в котором была разработана первая игровая концепция культуры и показана универсальность феномена игры. Автор пишет: «Игра старше культуры, ибо понятие культуры, сколь

неудовлетворительно его ни описывали бы, в любом случае предполагает человеческое сообщество, тогда как животные вовсе не дожидались появления человека, чтобы он научил их играть» [4, с. 22]. Он также дает определение игры: «мы можем назвать игру с точки зрения формы некоей свободной деятельностью, которая осознается как ненастоящая, не связанная с обыденной жизнью и тем не менее могущая полностью захватить играющего...» [4, с. 39]. Философ выделяет все факторы, объединяющие многообразие форм этого феномена: правила, особые пространственно-временные условия, удовольствие, отличие от повседневности, а также состязательный элемент. Работа Хейзинги показывает, что понятие игры шире, чем мы привыкли думать, и охватывает различные области бытия людей.

Во времена написания трактата такого понятия, как «компьютерные игры», не существовало. Но попытки создания «искусственного интеллекта» в годы, предшествовавшие второй мировой войне, предпринимались. Например, в 1950 г. была опубликована работа британского математика Алана Тьюринга, посвященная искусственному интеллекту под названием «Может ли машина мыслить?». Тьюринг задается вопросом о том, может ли машина совершать действия, неотличимые от обдуманных действий, а также, может ли машина воспроизвести когнитивные способности человека? Ответ на этот вопрос можно найти, обратившись к исследованию компьютерных игр.

В разных плоскостях жизнедеятельности человека со временем возникает специфичный тип мировосприятия с рядом характерных для данной области искажениями, который вызывает ряд известных науке явлений: когнитивное искажение, профессиональный юмор и деформация, конфликтные ситуации внутри группы, особые формы единогласия, нравственности, морального выбора. Компьютерные или видеоигры как часть обыденности воздействуют на людей в различной степени. Человек, играющий в видеоигры (геймер), испытывает на себе заметные изменения, так как игры воспринимаются изначально как вид развлечений, способ получения удовольствия, ввиду чего геймер редко выстраивает рефлексивные способы отдаления от игр. Видеоигры обычно относят к сфере дивертисмента, и система создания и использования самих игр находится под влиянием массовых концепций развлечения. В самом рассуждении о дивертисменте происходит смена парадигмы в виду новых контекстов: изменение отношения к трудовой деятельности и т.д. Ранее отдых воспринимали как

отличное от трудовой деятельности, времяпрепровождение. В настоящее время можно наблюдать некое слияние: появляется игровой элемент – универсальный вклад жизненного времени в практику с нужным результатом, а именно повышением социального статуса благодаря дивертисменту, защитой образа своего Я. Есть также потребность получить некие аффекты, вследствие чего современные игры создаются с учетом возможности получить наибольший накал страстей/эмоций.

Видеоигры с позиции экономики являются частью рынка развлечений, продающего «инструменты» для «проживания собственной жизни». В противовес искусству, видеоигры не приспособлены к сопротивлению массовым предпочтениям, так как создатели игр больше думают о продаже своего продукта. Тем не менее, сложные моральные дилеммы стали популярным сюжетом в компьютерных играх как способные вызвать наибольший накал страстей. «В широко распространенном смысле слово «дилемма» – трудный выбор из двух в равной мере неудовлетворительных возможностей» [2, с. 155]. Под словом «мораль» подразумевается «совокупность обязанностей, иначе говоря, обязательств и запретов, которые мы добровольно налагаем на себя вне зависимости от ожидаемой награды или наказания и не надеясь ни на что» [2, с. 324]. Внедрение морального выбора стало новым фактором, совершившим революцию в видеоиграх. Однако впоследствии выяснилось, что игра предлагает очень простое разрешение ситуации, например, альтернативой «спасти, сделать добро» выступает возможность «уничтожить, совершить злой поступок». Выход был найден при обращении к так называемой «проблеме вагонетки», философской головоломке, одна из версий которой была впервые сформулирована Филиппой Фут.

Существует несколько версий подобной моральной дилеммы. Вот одна из них. «Человек стоит возле железной дороги и видит, как мимо него проносится поезд, у которого явно отказали тормоза. Впереди пять человек, которые привязаны к железнодорожному полотну. Если человек ничего не сделает, поезд наедет на них, и они погибнут. К счастью, он стоит рядом со стрелкой: повернув переключатель, можно перенаправить потерявший управление поезд на боковую ветку, в тупик, который прямо перед ним. Но есть одно затруднение: на тупиковой дороге он видит человека, привязанного к рельсам, и, если изменить направление

движения поезда, этого человека ждет неминуемая гибель. Что же делать?» [5, с. 24].

Чаще всего, дилемма встречается в приключенческих и ролевых играх, в которых важное место занимает история, создание атмосферы и персонажи. Сутью подобных игр разработчики называют «переживание личного выбора». Для того чтобы моральный выбор обладал ценностью в видеоигре, он должен обладать двумя свойствами. Одно из свойств заставляет игрока что-то терять для достижения необходимого результата (например, power/могущества). Его решение приводит к определенным последствиям (например, предпочтение одного из двух персонажей приведет к смерти последнего). Другое свойство заключается в том, что моральный выбор должен быть тяжелым. Трудность состоит в том, что в играх то и дело добрые и злые поступки изображаются как равнозначные, выбор действия не влияет на конечный исход. При скудном эмоциональном инструментарии видеоигра прибегает также к тому, что выбор любой из альтернатив приводит к негативному результату.

В последние годы создатели ролевых компьютерных игр пытаются включать нравственные аспекты, приближенные, насколько это возможно, к реальной жизни. Однако следует учитывать ограниченность программирования в сравнении со всей вариативностью решения этических вопросов. Со времен Хейзинги и Тьюринга технический прогресс ушел еще дальше. Однако до сих пор нет возможности для изобретения такого искусственного интеллекта, который смог бы осуществлять некий моральный выбор, который, по мнению некоторых ученых, может являться врожденной способностью живого существа. Например, Франс де Вааль, нидерландский этолог, исследовал жизнь шимпанзе и обезьян бонобо. Им были обнаружены рудименты этического поведения у приматов. С точки зрения ученого, мораль – не только человеческое свойство, его корень можно найти у животных. «Нравственный закон не насаждается сверху и не выводится из разумных логических принципов; скорее можно сказать, что он вырастает из прочно укоренившихся ценностей, зародившихся еще в начале времен. Самый фундаментальный из них – эволюционное преимущество жизни в группе. Желание принадлежать к общности, быть вместе, любить и быть любимым заставляет нас делать все возможное, лишь бы сохранить хорошие отношения с теми, от кого мы зависим» [1, с. 324]. Демонстрация сопереживания

присутствует у многих зверей, не только млекопитающих, но и рептилий. «Вера в то, что мораль почему-то имеет другое, не столь низкое происхождение, внедряется в нас с детства религией и подхватывается философией. Однако эта вера противоречит всему тому, что сообщает современная наука о первичности интуиции и эмоций в поведении человека. Противоречит она и тому, что мы знаем о других животных» [1, с. 321-322].

Моральный выбор, которые совершается в игре, активизирует те же области мозга, что и повседневной жизни. Вааль и ряд других западных ученых, представителей эволюционной этики, доказывают, что мораль является врожденным свойством человека. Видеоигры не могут негативно воздействовать на эту сферу непосредственно. Таким образом, ситуации моральной дилеммы и выбора в видеоиграх, по прогнозам специалистов, будут совершенствоваться. Это означает, что игры смогут развивать существующие нравственные качества, и возможно, улучшать их. На данный момент мы располагаем лишь несколькими подобными видеоиграми, но именно за таким форматом компьютерных игр будущее.

Список литературы

1. Вааль де Ф. Истоки морали: В поисках человеческого у приматов. – М.: Альпина нон-фикшн, 2014. – 376 с.
2. Конт-Спонвиль А. Философский словарь. – М.: Этерна, 2012. – 752 с.
3. Тьюринг А. М. Может ли машина мыслить? – М.: Изд-во физико-матем. лит-ры, 1960. – 67 с.
4. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.
5. Эдмондс Д. Убили бы вы толстяка? Задача о вагонетке: что такое хорошо и что такое плохо? – М.: Изд-во Ин-та Гайдара, 2016. – 256 с.

ФОРМИРОВАНИЕ ОТВЕТСТВЕННОГО ОТНОШЕНИЯ К СУПРУЖЕСТВУ И РОДИТЕЛЬСТВУ У СТУДЕНЧЕСКОЙ МОЛОДЕЖИ

Попова Е. Г.
г. Екатеринбург, УрФУ

Одной из возрастных задач студенчества наряду с подготовкой к профессиональной деятельности и формированием смысложизненных ценностей,