

Джерела та література

1. Айседора Дункан. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%86%D1%81%D1%96%D0%B4%D0%BE%D1%80%D0%B0_%D0%94%D1%83%D0%BD%D0%BA%D0%B0%D0%BD
2. Дункан Айседора. URL: <http://odessa-memory.info/index.php?id=477>
3. Инсталляция и перформанс. URL: https://www.liveinternet.ru/users/svetlana_z/post369885623/
4. Разница между инсталляцией и перформансом. URL: https://thedifference.ru/chem-otlichaetsya-installaciya-ot-perfomansa/#h2_1

СЕКЦІЯ 13

ФІЛОСОФСЬКІ РЕФЛЕКСІЇ СУЧАСНИХ ТЕНДЕНЦІЙ СУСПІЛЬНИХ ПРОЦЕСІВ

Краснощок Олександр

Донецький національний університет імені Василя Стуса

ОГЛЯД КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ПРО ПЕРШУ СВІТОВУ ВІЙНУ

Анотація. У цій роботі розглянуто кілька комп'ютерних ігор, в основі сюжету яких лежить Перша світова війна, та зроблено спробу побачити, як переживання головного героя гри можуть вплинути на зміну нашого світогляду.

Ключові слова: Перша Світова війна, комп'ютерні ігри, питання вибору, наратив.

Abstract. This paper examines several computer games based on the First World War and attempts to examine their impact on the worldview.

Keywords: World War I, computer games, questions of choice, narrative.

Комп'ютерні ігри вже повністю ввійшли в наше життя, це не тільки один зі способів провести вільний час, вони вже впливають на світову економіку, допомагають у розвитку науки та інше, але найголовніше те, що вони впливають на наш світогляд.

Ці ігри все ще залишаються недостатньо дослідженими з погляду філософського дискурсу, але все більше входять до розгляду в академічних колах багатьох дисциплін (соціологія, політологія, економіка, психологія, журналістика та інші).

У «Листах про естетичне виховання людини» (1795 р.) Фрідріх Шиллер писав: «Как бы далеко ни шли мы вглубь веков, оно одно и то же у всех племен, вышедших из рабства животного состояния: наслаждение видимостью, склонность к украшениям и играм» [1].

Різновид жанрів комп'ютерних ігор дуже широкий. Вони мають як справжню історичну основу сюжету, так і вигадану реальність. «Під віртуальним наративом ми розуміємо сукупність сюжету і геймплея гри як

ігрового процесу загалом. Віртуальний наратив „розповідає” ігрову історію, сприяє більш повному зануренню у віртуальний світ комп’ютерної гри, переважно через проходження основного ігрового завдання і в деяких випадках з різними додатковими завданнями і квестами» [2, с. 17]. У статті розглянемо кілька прикладів комп’ютерних ігор, які своїм сюжетом торкаються тематики Першої світової війни (1914–1918 рр.).

Метою цієї статті є розгляд показу подій Першої світової війни в кількох комп’ютерних іграх та з’ясування, якою мірою передана атмосфера зможе вплинути на світогляд.

Методологічну основу дослідження становить когнетивний (пізнавальний) метод, який вказує на способи отримання знань людиною і способи їх збереження в її свідомості. За допомогою такого підходу ми прослідкуємо як створені умови (комп’ютерна гра), в яких інформація (події та факти про Першу світову війну) отримує інший зміст та впливає на зміну реакції гравця.

Вибрана тематика відображалася у сфері ігор здебільшого в жанрі стратегії, великий інтерес до розробки в інших жанрах виклано датою початку війни (сторіччям) – 28 липня 2014 року. Країни-учасниці підготували проекти історичної пам’яті, направлені на поглиблене дослідження та освітлення тих подій. Одним з інструментів були самі ігри. Основну увагу звертатимемо на емоційну складову ігор, які мають вплив на формування світогляду та передаються через інструменти риторики, які в свою чергу бувають:

- вербальні (передають інформацію за допомогою слів);
- візуальні (за допомогою певного образу);
- процедурні (безпосередньо шляхом самої гри, ігровий процес).

В іграх, які будемо досліджувати, візуальний наратив є способом доставки інформації до гравця. Є чітке розуміння того, хто ми в цій системі, які наші цілі та інструменти.

Верденська битва, або як її ще називають «м’ясорубка» (тривала з 21 лютого по 18 грудня 1916 року) та битва під Танненбергом (14 серпня – 2 вересня 1914 року) надихнули студії M2H, Blackmill Games створити два багатокористувацькі шутери від першої особи «Verdun» (2015 р.) і «Tannenberg» (2017 р.) про події на Західному та Східному фронтах Першої світової війни. В них ми маємо змогу обрати загін країни, за який будемо боротись (Антанта, Центральні держави, Сполучені Штати Америки, Російська імперія), поля битв максимально відносять нас до реалій, аутентичне озброєння, форма, музика тих часів, озвучування персонажів відповідно до обраної країни, але найголовніше – це атмосфера, коли ти фізично можеш знаходитися в комфортних умовах за комп’ютером, а духовно тебе пробирає холод вітру та липкої грязі в окопі, по якому бігають щури серед поранених та вбитих товаришів, а в тебе в голові одна думка, що наступна куля може бути твоєю. Ігрова локація представлена двома витягнутими лініями окопів, яку потрібно обороняти та захоплювати протилежну. Між ними є так звана буферна зона, через яку пройдуть не всі, вона всіяна вирвами від снарядів, колючим дротом, її прострілюють снайпери та кулемети. Також дуже несподівано може з’явитись артобстріл або газова атака. Ті, хто зміг пройти через це все, потрапляють до окопів

противника, де починає діяти правило «або ти, або тебе». Тобто не має значення, за яку сторону ти будеш грати, всі знаходяться в однаковому положенні. З кожною новою грою з'являються нові можливості, наприклад, покращена зброя та інше.

Загалом про них можна сказати, що вони направлені на передачу атмосфери та розвиток персонажу. «В 1999 году уругваец Гонсало Фраска придумал другой подход – людологию (от лат. ludus, игра). Он сводил игры не к нарративу, а к геймплею. То есть видеоигра – это в точности правила, которым она подчиняется, вместе с вариативностью и соревновательностью. Эти основные компоненты игры как таковой выделил не Фраска, а датчанин Джеспер Джуул в статье 2003 года. Подход хорош тем, что улавливает важный аспект видеоигр – они нацелены на выигрыш, ачивки, игроку постоянно необходимо переходить на новый уровень» [3].

Наступна гра під назвою «Battlefield 1» (2016 р.) від студії EA DICE має як мультиплеєрний режим, так і одноосібну компанію. Компанія не пов'язана між собою, це декілька місій на різних театрах війни та за різних персонажів (піхотинець, танкіст, льотчик та інше), але тонкою ниткою їх об'єднує пролог, в якому показано всю суть Першої світової війни, де до війни залучено не лише невелику частину кадрових військових, а суспільство масово; де життя однієї людини нічого не варто. Спостерігаємо боротьбу патріотизму та цинізму. Від початку до кінця місії герой змінює свої погляди на ситуацію, але не показано зміну його характеру, даючи змінюватись не головному герою, а самому гравцю. Мультиплеєрний режим дуже схожий за суттю на «Verdun»/ «Tannenberg», де потрібно захищати та захоплювати позиції вже не в окопах, а на більш вільному просторі, з використанням танків та авіації, що додає динаміки, але йде на зменшення атмосферності.

«Потім, на початку 90-х, ігри стали вивчати в рамках нарратології, традиції, яка в Європі дуже сильна. Відповідно до цього підходу, всі культурні об'єкти суть не що інше, як тексти. Тобто кіно, телебачення, живопис – це все в певному порядку побудовані тексти. Отже, сама реальність є текстовою, знаковою, ми її читаємо. Ігри також виявляються своєрідно організованим текстом, ключову роль в якому грає наратив» [4].

Дуже багато емоцій у гравців викликала гра Valiant Hearts: The Great War (2014 р.) від Ubisoft, де сюжет передається за допомогою пригодницького квесту. Вибір цього жанру дозволив створити атмосферу в голові гравця в особисту індивідуальну історію проходження. В ній розкривається питання сім'ї, дружби, дому, і як все це людина може зберегти на фоні війни. Головним героєм є літній французький фермер Еміль, що мешкає зі своєю донькою, онуком та зятем Карлом, який родом з Німеччини. На початку війни всіх етнічних німців, мешканців прикордонних територій, виселяють до Німеччини. Самого головного героя мобілізують до французької армії, а його зятя – до німецької. Від самого початку постає питання зустрічі один з одним по різні боки фронту. Через те, що обох було забрано до війська насильно, то герої до певного переломного стану не наносять ворогу великої шкоди, їх об'єднує жага повернутися до своєї дочки та онука / дружина та сина. Іншою лінією йдуть історії американця Фредді та бельгійки Анни, які через особисті обставини

(батька Анна, вченого, німці захопили в полон) також повинні брати участь у цій війні. Всі чотири лінії постійно переплітаються між собою, створюючи одну. Ігрова історія не вигадана, а заснована на листах французького солдата, прадідуся одного з розробників. Процес гри постійно доповнюють історичні вставки, які більш детально розповідають про те, що відбувалося насправді. Саму гру виконано в мальованому стилі, але це не заважає показати мужність і відвагу звичайних людей, протиставляє прості радості життя безглуздим фронтовим «м'ясорубкам». Кінець *Valiant Hearts: The Great War* можна віднести до філософського архетипу жертвоприношення, як меншого зла в ім'я більшого добра, де перед головним персонажем Емілем стоїть моральна проблема вибору: підпорядкуватися наказу та загинути разом зі своїм загоном, або вбити одного офіцера, але більшість вціліє. Це рішення розповідає просту, але страшну історію про війну – історію вибору. Загалом гра є серйозною антимілітарною агітацією, створеною пам'ятати та більше не повторювати безглузду війну.

Схожа концепція закладена в грі «11-11: Memories Retold» (2018 р.) компаніями Digixart та Aardman Animations. Сама назва та рік виходу співпадає зі 100-річчям завершення військових дій Першої світової війни (11 листопада 1918 року об 11:00). Гравець спостерігає за героями з протилежних сторін фронту. З одного боку це канадський військовий фотограф-новобранець, приїхав на війну, щоб проявити себе, сподобатися дівчині, з іншого боку – дорослий німецький інженер, який працює на заводі, а його син зникає безвісти на передовій. Двоє людей зовсім не схожих один на одного, кожен з яких має свої прагнення і бажання, опинилися в круговороті великої війни, яка зведе їх разом. Сенс гри в тому, щоб залишатися людиною в такій скрутній ситуації, яка їх поєднає, і що потрібно згуртуватися заради загальної цілі. Доля головних героїв лежить на сумлінні гравця – залежної від того, як герої будуть взаємодіяти та відповідати своїм близьким на листи. Кінець нас повертає до питання: «Чи варто рятувати свого ворога? А чи ворог він тобі взагалі, навіть якщо на ньому інша форма і він говорить іншою мовою?».

На відміну від попередніх, наступний приклад яскраво виділяється. Це експериментальна гра «*The Snowfield*» (2011 р.) – студентський проект Сінгапурського відділення MIT – Gambit Game Lab. Керуючи пораненим бійцем, гравець повинен допомогти вцілілим соратникам. Є також можливість надати допомогу солдатам противника – в заметіль знайти тепле укриття. Головний герой постійно натикається на драматичні ситуації та завдання і повинен розв'язати їх. Мінімалізм гри підкріплює атмосферу морального розладу і самотності та розуміння, що не всі зможуть вижити.

Ми бачимо, що в іграх закладено не тільки отримання задоволення та можливість побувати в ролі героя, самому взяти участь в історичній події; в них є питання вибору, йде формування культури екзистанційних переживань гравця, яке в свою чергу змінює наш світогляд.

Джерела та література

1. Шиллер Ф. «Письма об эстетическом воспитании человека». URL: <http://yanko.lib.ru/books/cultur/shiller=letters.htm>
2. Галкин Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-kak-fenomen-sovremennoy-kultury-opyt-mezhdistsiplinarnogo-issledovaniya>
3. Геймификация всей страны. URL: <https://lenta.ru/articles/2014/01/03/gamification/>
4. Там само.
5. Ароневич О. Как компьютерные игры передают идеи? *Медиафилософия XII*. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр / под ред. В. В. Савчука; Фонд развития конфликтологии. СПб.: Изд-во С.-Петербур. филос. о-ва, 2014. С. 159–166
6. Галанина Е. В., Акчелов Е. О. Виртуальный мир видеоигры: культурфилософский анализ. *Философская мысль*, 2016. № 7. С. 97
7. Самойлова Е. О., Шаев Ю. М. Компьютерные игры как виртуальный нарратив. *Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики*. 2016. № 2(64).
8. Шевцов К. П. Идентичность геймера как ставка в компьютерных играх. *Медиафилософия X*. Компьютерные игры: стратегии и исследования. СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского философского об-ва, 2014. С. 159–166.
9. Юл Й. Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах. *Логос*. 2015. № 1(103). С. 61–78.
10. Griliopoulos D., Webber J. E. Ten things video games can teach us: (About life, philosophy and everything). London: Brown book group, 2017. 288p.
11. The philosophy of computer games / Ed. Larsen T. M., Fossheim H., Sagegn J. R. Dordrecht: Springer Netherlands, 2012. 341 p.

Мазурук Олександр

Донецький національний університет імені Василя Стуса

ПРОБЛЕМА ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ В СОЦІАЛЬНОМУ ПРОСТОРІ

Анотація. У тезах досліджено проблему віртуальної реальності у сучасному світі. Віртуальна реальність змінює людину, а тому і її бачення світу. Віртуальний світ має практичне значення для людей, особливо в умовах теперішньої пандемії. Завдяки технологіям проводиться велика кількість наукових, військових, виробничих та багато інших видів діяльності.

Ключові слова: Інтернет; віртуальна реальність; інформаційне суспільство.

Abstract. The thesis explores the problem of virtual reality in the modern world. Virtual reality changes a person, and therefore his vision of the world. The virtual world is of practical