

Философские аспекты видеоигр Talos Principle и Soma в контексте некоторых философских течений

Зданевич Андрей Вячеславович

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет

журналистики, Москва, Россия

E-mail: andrechats@gmail.com

Talos Principle и Soma - игры с характерными для многих их предшественников геймплейными особенностями, но нехарактерным смысловым наполнением - философским[6][7]. Философские темы не раз поднимались в компьютерных играх, например вопрос о различии человека и машины в серии System Shock, вопрос о причине и цели творческого порыва человека в недавней Layers of Fear. Однако объекты нашего исследования, вышедшие в свет в 2015 году, отличаются, тем, что их создатели вплотную подошли к концепциям известных учёных и философов. От других форм искусства с философским посылом (кинематографа, литературы) наши игры отличаются интерактивностью, что прочнее связывает воспринимающего с идеей, которую он воспринимает. Вкупе это выделяет Soma и Talos Principle на общем культурном фоне.

Создатели объектов нашего исследования вложили в свои игры философские концепции экзистенциализма и течений философской антропологии.

По сюжету обеих игр всё человечество уничтожено по не зависящим от него причинам или находится на крайней стадии вымирания (в живых лишь несколько десятков представителей), на фоне чего герои становятся перед экзистенциальными вопросами.

В Talos Principle игрок принимает роль одной из множества программ в цепочке симуляции развития человека. Сильны в игре библейские мотивы: игрок вынужден делать выбор между вечностью в Раю и запретным знанием, которое оказывается выходом программы из симуляции в реальный мир. Внутри симуляции с ГГ общается искусственный интеллект, цель которого - определить, является ли ГГ личностью (англ. «person»). По логике игры человек - личность - это независимое существо, способное на сознательный выбор и являющееся суммой своих убеждений и решений.

Создатели игры солидарны в этом с Гегелем и его утверждением «Человек есть не что иное, как ряд его поступков» и с постулатом Сартра «Человек есть <...> его проект самого себя» (Sartre, 1946).

Само название, Принцип Талоса, интерпретируется во внутриигровых текстах как философский концепт равнозначности любого сознательного существа человеку, вне зависимости от его внешней формы. В качестве доказательства приводится миф о Талосе - огромном воине из бронзы, который «мог говорить, к которому можно было обратиться и <...> которого погубила его возможность делать сознательный выбор». Другая сторона Принципа Талоса в том, что «ни один философ не может жить без своей крови». То есть каждое сознание привязано к его физическому воплощению. Это соответствует материалистическому подходу в философии и, например, Ницшеанскому тезису: «Я - тело, только тело, и ничто большее; а душа есть только слово для чего-то в теле» (Nietzsche, 1883).

Иначе становится вопрос о сущности человека в Soma. По той причине, что последние выжившие люди сохранились в нетипичных для человека формах: на аппаратах поддержания жизни, в телах роботов, записанные на дисках в виде копий. Соответственно герои игры выясняют, что совершенно не всё равно, какой формой обладает тело - носитель сознания, которым является человек. Таким образом, поднимается психофизиологическая

проблема: возможно ли бытие сознания на базисе иных носителей, кроме как биологическое тело Homo Sapiens.

Среди философских школ нет согласия по этому поводу. Особое развитие этот вопрос получил в современных философских течениях в связи с открытиями в психологии, нейрофизиологии и исследованиями в области искусственного интеллекта. Сторонники эмерджентного интеракционизма считают сознание действующей по своим законам производной от физических структур мозга (Дж.Р. Сёрл, Р. Сперри). Фрейдомарксисты Франкфуртской критической школы считают сознание производным от бессознательных, телесных структур человеческого существа (Г. Маркузе). Игра, в свою очередь, передаёт позицию функционалистов в философии сознания: оно есть причинно-следственная цепь переработки информации, которая может быть реализована в любой системе, в том числе и компьютерной (Д. Деннет).

Расходясь в освещении одних философских вопросов, обе игры поразительно сходятся в интерпретации других. Как в Talos Principle, так и в Soma превозносимой и верной целью жизни человека является самозабвенная работа на благо человечества. Создатели симуляции в Talos Principle тратят последние дни своей жизни на призрачную надежду продлить жизнь человечества хоть в каком-то виде. «Отбросить надежду стать свидетелем результатов своего труда в течение своей жизни, принять смерть - вот, что значит быть участником проекта всей цивилизации» - считает один из них. Герой Soma согласен жизнью пожертвовать за столь же призрачный шанс сохранить остатки человечества.

Смысл жизни в труде на благо человечества - идея, распространённая в марксистских трудах и во многом расширенная в приведённых играх.

* * *

В итоге цель доклада можно сформулировать так: показать философские концепции конкретных представителей новейшей культуры - культуры компьютерных игр - в контексте всей мировой философии и констатировать успешное проникновение сложнейших философских идей в массовую культуру.

Источники и литература

- 1) Деннет Д. Виды психики: на пути к пониманию сознания. Перевод с англ. А. Веретенникова. – М.: Идея-Пресс, 2004.
- 2) Ницше Ф. Так говорил Заратустра // Малое собрание сочинений / Фридрих Ницше. Перевод с немецкого Ю. Антоновского, В. Вейнштока, А. Заболоцкой и др. – СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2014.
- 3) Маркузе Г. Эрос и цивилизация. Перевод с английского В. Кузнецова, А. Юдина. – М.: АСТ, 2003.
- 4) Сартр Ж.П. Экзистенциализм – это гуманизм. // Собрание сочинений / А. Камю, Ж.П. Сартр, Э.А. По и др. – М.: Фолио, АСТ, 1995.
- 5) Гегель Г.В.Ф. Феноменология духа // Собрание сочинений – М.,Л.: 1929 – 1959.
- 6) Talos Principle Review: Portal meets Plato. URL: www.ign.com/articles/2014/12/09/the-talos-principle-review (дата обращения: 27.02.16)
- 7) Обзор игры SOMA. URL: <http://stopgame.ru/review/soma/review.html> (дата обращения: 27.02.16)