

Ноздрунов А.В.,
кандидат философских наук, старший преподаватель кафедры
философии и культурологии,
Орловский государственный университет им. И.С. Тургенева

Игра как симуляция бессмертия

Данная статья посвящена экстраполяции человеческого существования индивида на его «виртуальную» модель, проецированную в виде персонажа компьютерной игры. Фактическое «бессмертие» игрового персонажа создает один из ключей к пониманию мотивационных и мировоззренческих ориентиров человека в контексте осознания им своей собственной конечности.

Ключевые слова: компьютерная игра, религия, экзистенция, бессмертие, мировоззрение.

Nozdrunov A.V.,
Candidate of Philosophy,
Senior Lecturer of Department of Philosophy and Cultural Studies,
Orel State University named after I.S. Turgenev

Game as a simulation of immortality

This article is devoted to extrapolation of human existence to the "virtual" model projected in the form of the character of a computer game. Actual "immortality" of the game character creates one of the keys to understanding of personal motivational and world outlook orientations in the context of knowing of own end of life as inevitable.

Keywords: computer game, religion, existence, immortality, outlook.

В рассуждениях о фундаментальных основаниях моральной регулятивной системы философия с неизбежностью сталкивается с проблемой ее трансцендентного обоснования. Так как человеческое существование неизбежно сталкивается со своей конечностью, то, фактически, вся дискуссия сводится к двум бинарным вариантам. С одной стороны, основной детерминант санкций морального типа регуляции находится за пределами нашей конечности, и, следовательно, они нам трансцендентны. В определенной степени пример данной позиции мы встречаем в большинстве религий. С другой стороны, конечность человеческой экзистенции воспринимается как данность, и, следовательно, в этом случае санкции моральной регуляции имманентны индивиду. Такую позицию мы встречаем, например, в эссе У. Эко «Когда на сцену приходит другой»: «Если неверующий понимает, что сотворил зло, его одиночество беспредельно, его смерть безнадежна. Скорее всего, он постарается больше, чем верующий, искупить черноту содеянного публичным

покаянием ... Это неверующий знает заранее ... и понимает, что должен поэтому априори быть милостив к остальным» [5; с. 20].

К сожалению, основная причина данной дискуссии в равной степени является и ее ограничением, переводящим обсуждение исключительно на теоретический уровень. Экспериментально мы не способны нивелировать фактор нашей конечности из осознания собственного бытия и, следовательно, не можем в полной мере экстраполировать его и на поведенческие модели других индивидов. С другой стороны, мы не способны в полной мере прочувствовать и вообразить свою собственную конечность, за исключением перенесения ее в сферу абстрактных категорий. Эту мысль, например, высказывает Г.И. Гурджиев в работе «Беседы Вельзевула со своим внуком»: «Все люди смертны, и каждый из нас может умереть в любой момент. А теперь поставим вопрос: может ли человек действительно нарисовать себе и, так сказать, "пережить" в своем сознании процесс собственной смерти? Нет! Свою собственную смерть и переживание этого процесса, человек, как бы он этого ни желал, никогда не сможет нарисовать себе. Обыкновенный современный человек может представить себе смерть другого, хотя и не полностью» [2].

Однако, в некоторой степени, подобного рода проблема снимается в контексте компьютерной игры, в рамках которой возможна симуляция реальной жизни, но уже в другой онтологической модальности. При этом важно понимать, что личность отыгрываемого персонажа не может однозначно трактоваться тождественной личности игрока. В рамках off-line игр это различие задается внутренней игровой механикой, в которой конечный вариант или несколько ограниченных поведенческих моделей заданы разработчиками изначально. Что же касается on-line проектов, то, как пишет М. Кастельс: «в Интернете вам лучше позаботиться о том, что бы все знали, что вы собака, а не кошка, или же вы окажетесь погруженным в интимный мир кошек. Ибо в Интернете вы будете тем, кем или чем вы себя назовете, поскольку именно на основе этого ожидания со временем создается сеть социального взаимодействия» [3; с. 157].

Но одним из самых значимых различий между существованием реальным и существованием «виртуальным» заключается в том, что игрок, персонифицирующийся в виде персонажа, имеет неограниченный жизненный потенциал, при котором «смерть» не обозначает конец игре или окончание пребывания пользователя в данной игровой вселенной, а рассматривается как событие, влекущее за собой определенный «штраф». Данный «штраф» может иметь как незначительные последствия (например, потерю игрового опыта, или части ресурсов в игре, или же для off-line игр потерю реального времени на повторное прохождение), так и полное обнуления персонажа (например, блокировка или удаление персонажа (попытка чего была реализована, например, в Wizardry On-line, или в хардкорном уровне сложности diablo II, или же анонсируется в проекте One life). Однако даже в последнем случае пользователь всегда остается вправе начать игру с начала, сохраняя за собой приобретенное социальное положение, часть накопленных ресурсов (к примеру, оставив их на хранение у друзей), а также приобретенные знания

касательно игровой механики. Более того, в социальном контексте игрок сам способен выбирать, станет ли его новый «аватар» его продолжением (к примеру, используется тот же самый или очень похожий ник, Alex1, Alex2, Alex3 и так далее) или же его игровая «виртуальная» биография начнется с чистого листа.

При этом ни эсхатологическое завершение существования игровой вселенной, ни индивидуальная блокировка доступа пользователя к этой вселенной так же не должны трактоваться как завершение игры. Примером первого случая могут служить многочисленные серверы и шарды, продолжающие существовать и после полного закрытия официального сервера, а примером второго – всевозможные анонимайзеры. То есть, фактически, в том или ином облики в контексте определенной игры пользователь способен существовать до тех пор, пока он заинтересован в этом существовании.

Анализируя присутствующие в играх модели бессмертия, мы можем провести параллель между ними и реально существующими религиозными верованиями. Пожалуй, за исключением комбинации save\load, каждая из них в той или иной степени встречается в мировоззренческих убеждениях (религии, философии, литературы и так далее), то есть индивидуальных верованиях. Уместно пояснить, что отрицание дальнейшего существования своей личности после смерти также будет включаться в одну из установок.

При этом важно понимать, что образность и, как следствие, недостаточная проработка подробностей посмертного существования оставляют место для конструирования его многочисленных индивидуальных вариантов, зачастую кардинально отличаясь от представлений другого индивида, находящегося в контексте той же самой религиозной парадигмы. Например, говоря о народном христианстве эпохи средневековья, Р. Фоссье пишет: «... сплочение верующих во многом выходило за рамки собственно христианских ценностей: оно породило дух консерватизма – а, быть может, наоборот, было им обусловлено?» [4; с. 205].

При этом, осознание своего бессмертия в контексте его различных вариаций по-разному детерминирует индивидуальное поведение, трансформируя его. В наиболее общем виде мы предполагаем, что большинство людей старается быть рациональными или же, как считает Д. Ариезлли, быть одиноко иррациональными [5]. В любом случае, в человеческом поведении присутствуют базовые паттерны поведения (стремление к благу, инстинкт самосохранения и так далее), отклонения от которых трактуются как девиации. Разумеется, в большинстве случаев данные девиации обуславливаются рациональностью другого порядка (желание быть наказанным, стремление к власти и так далее). Однако, в большей степени, данные поступки также поддаются анализу при наличии знаний о социальном, культурном, психологическом и ином окружении индивида.

В том числе, одна из групп девиаций связана с осознанием индивидом своей конечности. В той или иной степени, они связаны со всеми сферами человеческой деятельности. Например, влияние на экономику оказывается путем коррекции отношения потребителя к вещам (пренебрежение ими,

тяготение к ним, стремление к обладанию «ритуальными» вещами); отношением к своему здоровью и к собственной жизни и т.д. В играх мы встречаем все это в сильно гиперболизированном виде.

На данный момент мы не способны изменить индивидуальное существование экзистенции в реальном мире, однако, в той или иной степени, корректировке поддается индивидуальное мировоззрение, основывающееся, в том числе, и на религиозных представлениях. С другой стороны, проводя анализ поведения индивида или социальной группы в той или иной игровой ситуации (различной по степени «конечности»), мы можем экстраполировать данный опыт и на социальную действительность, изучая его уже с точки зрения, например, социологии. Так, в частности, внося коррективы в игровую вселенную (к примеру, ужесточение санкций или их ослабление), можно изучить динамику изменения ответственности индивида за свои поступки.

Список литературы

1. Ариели Д. Предсказуемая иррациональность. Скрытые силы, определяющие наши решения. М.: Мани, Иванов и Фербер, 2010. 296 с.
2. Гурджиев Г.И. Беседы Вельзевула со своим внуком. Минск: «Харвест», 1999.
3. Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе. Екатеринбург: У-Фактория (при участии изд-ва Гуманитарного ун-ти), 2004. 328 с.
4. Фоссье Роббер. Люди средневековья. СПб.: ЕВРАЗИЯ, 2010. 352 с.
5. Эко У., Когда на сцену приходит другой // Эко У. Пять эссе на тему этики. СПб.: «Симпозиум», 2007. 158 с.

References

1. Arieli D. Predskazuemaya irracional'nost'. Skrytye sily, opredelyayushchie nashi resheniya. M.: Mani, Ivanov i Ferber, 2010. 296 s.
2. Gurdzhiev G.I. Besedy Vel'zevula so svoim vnukom. Minsk: «Harvest», 1999.
3. Kastel's M. Galaktika Internet: Razmyshleniya ob Internete, biznese i obshchestve. Ekaterinburg: U-Faktoriya (pri uchastii izd-va Gumanitarnogo un-ti), 2004. 328 s.
4. Foss'e Robber. Lyudi srednevekov'ya. SPb.: EVRAZIYA, 2010. 352 s.
5. Ehko U., Kogda na scenu prihodit drugoj // U.EHko. Pyat' ehsse na temu ehtiki. SPB.: «Simpozium», 2007. 158 s.