

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ
АСТРАХАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

КАСПИЙ В ЭПОХУ ЦИФРОВОЙ ЭКОНОМИКИ

**Материалы
Международного научно-практического форума**

Издательский дом «Астраханский университет»
2019

УДК 336; 338; 004
ББК 65
К28

Рекомендовано к печати редакционно-издательским советом
Астраханского государственного университета

Каспий в эпоху цифровой экономики [Электронный ресурс] : материалы Международного научно-практического форума (г. Астрахань) / сост.: А. В. Федотова, Р. Х. Усманов, Э. И. Скоблева, В. Г. Головин, П. Л. Карабущенко, А. В. Титов, А. В. Рыбаков, В. А. Чанчиков, Н. В. Прямухина, И. М. Ажмухамедов, О. И. Чердаков, С. А. Храпов, Е. В. Хлыщева, Н. М. Хурчак. – Электрон. текстовые, граф. дан. (17,3 Мб). – Систем. требования: MS Windows XP и выше; 1 ГБ ОЗУ; CD-ROM; мышь. – Астрахань : Астраханский государственный университет, Издательский дом «Астраханский университет», 2019. – 385 с. – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM): 12 см. – Загл. с экрана. – Диск помещен в контейнер 20 × 14 см.

В сборнике содержатся материалы, освещающие актуальные вопросы использования информационных технологий в различных областях деятельности человека, таких как экономика, психология, культура, юриспруденция и т.д. Раскрыты основные взаимосвязи процессов информатизации и глобализации.

Адресованы преподавателям учебных заведений, аспирантам, а также всем интересующимся тенденциями развития отраслей в цифровую эпоху.

ISBN 978-5-9926-1169-4

- © Астраханский государственный университет, Издательский дом «Астраханский университет», 2019
- © А. В. Федотова, Р. Х. Усманов, Э. И. Скоблева, В. Г. Головин, П. Л. Карабущенко, А. В. Титов, А. В. Рыбаков, В. А. Чанчиков, Н. В. Прямухина, И. М. Ажмухамедов, О. И. Чердаков, С. А. Храпов, Е. В. Хлыщева, Н. М. Хурчак, составление, 2019
- © Т. А. Сезганова, дизайн обложки, 2019

6. Глобальная программа кибербезопасности МСЭ. Основа для международного сотрудничества в области кибербезопасности. 2008. URL: <https://www.ifap.ru/pr/2008/080908aa.pdf> (Дата обращения: 02.04.2019).

7. Женевская Декларация принципов по вопросам информационного общества. 2003. URL: http://www.un.org/ru/events/pastevents/pdf/dec_wsis.pdf (Дата обращения: 10.04.2019).

ЭКЗИСТЕНЦИАЛЬНЫЙ ОПЫТ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ (НА ПРИМЕРЕ “THE STANLEY PARABLE” И “ANTICHAMBER”)

Бибарсов Д.А.

*ФГБОУ ВО «Астраханский государственный университет»,
Астрахань, Россия*

Аннотация. Данная статья посвящена анализу экзистенциального опыта в компьютерных играх на примере проектов “The Stanley Parable” и “Antichamber”. Приводится анализ тем свободы и выбора, сущности человека с позиций философии экзистенциализма.

Ключевые слова: игра, компьютерные игры, видеоигры, философия компьютерной игры, геймификация.

EXISTENTIAL EXPERIENCE IN COMPUTER GAMES (ON THE EXAMPLE OF THE STANLEY PARABLE AND ANTICHAMBER)

Bibarsov D.A.

*Astrakhan State University,
Astrakhan, Russia*

Abstract. This article is devoted to the analysis of existential experience in computer games on the example of The Stanley Parable and Antichamber projects. The analysis of the themes of freedom and choice, the essence of man from the standpoint of the philosophy of existentialism.

Keywords: game, computer games, video games, computer game philosophy, gamification.

В современном мире компьютерные игры занимают все большую часть виртуального пространства и все сильнее оказывают влияние на формирование мировоззрения человека, особенно в процессе геймификации, т.е. проникновения игровых методов в реальную жизнь. Для современного человека игра становится не только приятным времяпрепровождением, но и способом познания окружающей действительности и самого себя. Некоторые игры зачастую поднимают довольно серьезные темы, проливающие свет на человеческое бытие. Поджанр так называемых «философских игр» охватывает собой несколько десятков различных проектов, цель которых – заставить играющего в нее человека задуматься о сложных философских вопросах. Особняком среди этих игр стоят «экзистенциальные игры», которые рассматривают вопросы человека, свободы, ответственности. В этой статье мы попытаемся дать некую оценку двум таким играм – “The Stanley Parable” и “Antichamber”.

Прежде чем приступать к анализу этих проектов, будет уместным осветить некоторые основные вопросы, которые рассматривает экзистенциализм. Затем эти вопросы будут рассмотрены через призму выше упомянутых игр. Для начала вспомним определение понятия «экзистенциализм». «Новая философская энциклопедия» дает такое определение экзистенциализму: «Экзистенциализм, или философия существования, – философское направление, возникшее накануне 1-й мировой войны в России (Шестов, Бердяев), после 1-й мировой войны в Германии (Хайдеггер, Ясперс, Бубер) и в период 2-й мировой войны во Франции (Сартр, Марсель, выступивший с идеями экзистенциализма еще во время 1-й мировой войны, Мерло-Понти, Камю, С. де Бовуар).<...> Как и философия жизни, экзистенциализм хочет понять бытие как нечто непосредственное и преодолеть интеллектуализм как традиционной рационалистической философии, так и науки» [1, с. 420]. Итак, мы видим, что экзистенциализм – это философия существования, т.е. главным вопросом для нее является существование человека. Экзистенциализм как школу можно разделить на два течения – религиозное, приверженцами которого являются К. Ясперс, Н.А. Бердяев, и атеистическое, сторонниками которого считаются М. Хайдеггер и Ж.-П. Сартр. Основными темами работ экзистенциалистов стали человек, его бытие в мире, его назначение, проблема выбора и свободы.

Проявляются темы экзистенциализма не только в работах философов, но и в компьютерных играх. Одна из них – это “The Stanley Parable”. «Притча о Стэнли» – компьютерная игра, принадлежащая к жанрам визуальный роман и interactive fiction. Первоначально была выпущена Дэви Риденом в июле 2011 г. как модификация на движке Source, однако позже переработана им в соавторстве с Уильямом Пью в полноценную игру [6]. Ремейк был анонсирован с помощью сервиса продвижения инди-игр “Steam Greenlight” в 2012 и на следующий год полноценное издание увидело свет.

Обратимся к игровому процессу. В игре с видом от первого лица Игроку предоставляется возможность взаимодействовать с ограниченным числом предметов, открывать двери и нажимать на кнопки. Повествование ведет некий Рассказчик, который объясняет во вступлении, что эта история – о Стэнли, работнике № 427, который в один день понимает, что что-то поменялось в офисе. Его работа состояла в нажатии кнопок в соответствии с командами на экране; однако, когда однажды команды не поступило, Стэнли освободился от своей рутины, чтобы увидеть, что все его коллеги исчезли.

С этого момента игра перестает быть линейной: вся ответственность ложится в руки Игрока, который принимает решения. Рассказчик повествует о событиях в прошедшем времени: «Когда Стэнли оказался в комнате с двумя дверями, он вошел в дверь слева»; в зависимости от того, что делает Игрок, сюжет, поведение и интонации Рассказчика меняются. Если следовать всем указаниям рассказчика, то Стэнли, проходя через

офисные помещения, сначала попадает в комнату начальника, оттуда в секретное подземное помещение контроля над разумом сотрудников, откуда выбирается на свободу, отключив питание. Однако это только одна из 20 возможных концовок. После каждой концовки игра начинается снова, возможности сохранить свой прогресс не существует. Так какие же темы затрагивает эта игра? На самом деле “Stanley Parable” охватывает не только экзистенциальные проблемы, но и задает иные вопросы: «Что такое игра?»; «Нужно ли толковать игры?»; «Что такое геймплей?»; «Какова цель человека, играющего в игру?»; «Как можно трактовать те или иные послылы автора? И можно ли вообще?». Однако мы рассмотрим вопросы, которые наиболее близки к философии экзистенциализма. Но для этого стоит сначала ввести некоторые термины для упрощения повествования. Итак, это:

1. История – сам сюжет игры “Stanley Parable” и его конкретные части.
2. Рассказчик – закадровый голос, рассказывающий Историю, и, вероятно, ее создатель.
3. Стэнли – герой Истории, переживающий ее вариации раз за разом.
4. Игрок – человек, играющий в “Stanley Parable”.

Итак, самая первая и главная тема этой игры – выбор. По ходу истории Игрок и Стэнли сталкиваются с множеством выборов: пойти налево или направо, войти в красную или синюю дверь, включить или выключить станцию управления сознанием? Выбор предстает перед Стэнли и Игроком в моменты, названные Ясперсом «пограничными», т.е. такими, когда решается человеческая судьба. Пограничная ситуация – смерть, страдание, страх, вина, борьба [4, с. 24] – ставит человека на границу между бытием и небытием. Из игры видно, что выбор сам по себе критичен для всех ее участников. И здесь можно провести различия между восприятием понятия «выбор» у персонажей. Во время одного из прохождений Истории, Рассказчик включает для Игрока видеоматериал, где говорится о том, что выбор – «это лучшая составляющая бытия реального человека» и он должен соответствовать «целесообразной логике». Таким образом, Рассказчик показывает, что выбор для него – то, что делает человека человеком, что выбор всегда должен быть рационален. Для Стэнли же выбор – это возможность испытать что-то абсолютно новое, какое-то новое переживание. Основываясь на одной из концовок Истории, можно сказать, что для того, чтобы не заскучать на работе, Стэнли придумывает другую жизнь под названием «Притча о Стэнли». В ней все в офисе, кроме него, исчезают, под зданием находится станция управления сознанием, в офисах указывает путь линия приключений и появляются другие игры [8]. Таким образом, каждый новый выбор для Стэнли – это новое ощущение, и он живет от одного переживания к другому, не зная о том, что происходит на самом деле.

В этом состоит взаимосвязь Стэнли и Рассказчика. Последний все время пытается объяснить Стэнли, где тот находится, и что тот творит.

В одной из концовок голос за кадром говорит прямо: «Я попробую объяснить ему снова. Я хочу это сделать. Я обязан». Однако сам Рассказчик понимает, что он «отыгрывает свою роль, как и Стэнли». И тут появляется еще один персонаж – непосредственно играющий в нее человек, Игрок. Каково для него значение выбора? Для Рассказчика нет разницы между Стэнли и Игроком – только в двух концовках из 20 он понимает, что по офису ходит не Стэнли, а «реальный человек», по выражению самого Рассказчика. Выбор Игрока ни на чем не основан: Игрок – единственный персонаж, который по-настоящему свободен. Он способен выбрать абсолютно любой путь и сам прийти к абсолютно любой из 20 концовок. Выбор Игрока зависит от него самого, ничего извне не влияет на этот выбор. Хороший тому пример – самый первый выбор игры. Когда Стэнли, управляемый Игроком, останавливается перед двумя дверьми, и Рассказчик говорит: «Когда Стэнли оказался в комнате с двумя дверями, он вошел в дверь слева», обе двери остаются открытыми. Ничего не мешает Игроку пойти в правую дверь. Говоря словами Сартра, Игрок «обречен быть свободным», т.е. несет ответственность за свой выбор: «ни за собой, ни перед собой – в светлом царстве ценностей – у нас не имеется ни оправданий, ни извинений» [3, с. 332]. Еще одно тому подтверждение – так называемый «Конец без Стэнли», где в результате нескольких выборов подряд Игрок ломает игру, и Рассказчику приходится перезапускать ее несколько раз. Это приводит к тому, что Игрок обнаруживает себя над комнатой с двумя дверьми, внутри которой находится Стэнли и без управления Игроком не может выбрать.

Другая важная тема, смежная с темой выбора, – тема заброшенности. Игрок, как и во всякой другой игре, заброшен в этот мир, он не создает себе аватара, а играет за уже созданную. В “Stanley Parable” это чувство ощущается сильнее. У Хайдеггера «заброшенность» означает «неизбежное возлагание ответственности за существование на свое собственное бытие-в-мире, т.е. на самого себя, объект (Wovor) страха» [2, с. 45]. «Мы посажены на судно», – выделил формулу заброшенности Г. Марсель. В игре же Игрок ощущает себя брошенным в этот мир – ничего в нем заранее не известно, а правила устанавливаются по ходу игры. И здесь еще раз прослеживается тема того, что человек и только человек ответственен за свой выбор: любая из 20 концовок – это результат самостоятельного выбора игрока, который поворачивает историю в том или ином направлении. В этом проявляется возлагание ответственности на свое бытие-в-мире на самого себя. И в этом вновь проявляется разграничение Игрока и Стэнли: последний не осознает своей ответственности за поступки. Если обращаться вновь к философии Хайдеггера, то Стэнли живет «неподлинным бытием», т.е. его существование зависит от других людей, сам он при этом обезличен. И Рассказчик спешит напомнить ему об этом по ходу игры, говоря о том, что Стэнли необходимо было одобрение коллег, что Стэнли нуждался в общении со своими коллегами.

Подводя итог этому философскому анализу, можно сказать, что в «Притче о Стэнли» встречаются множество различных философских тем: свобода, ответственность, сущность человека, смысл его существования. Игра не столько стремится дать ответ на этот вопрос, сколько позволяет игроку задуматься и найти ответ самому внутри игры. Путем метафор, запутывания сюжета, разрушения «четвертой стены», игра рассказывает историю о существовании человека и его проблемах.

Следующая игра – это головоломка с названием “Antichamber”, разработанная Александером Брюсом (Alexander Bruce) и выпущенная в системе цифровой дистрибуции Steam 31 января 2013 г. [5]. В игре отсутствует сюжет как таковой, основной задачей игрока является прохождение комнат в игровом мире, чтобы прийти до финальной комнаты. Игрок решает головоломки изначально только с помощью ходьбы или прыжков, однако затем у него открывается доступ к устройству, которое может взаимодействовать с окружением. Кроме того, во время перемещения по игровым локациям игрок может собрать картинки-карикатуры с философскими подписями. При нажатии на клавишу «Esc» игрок оказывается в комнате, где на одной стене возможно управление настройками игры (например, изменение разрешения экрана), вторая является стеклянным барьером, на третьей показываються все собранные карикатуры с возможностью перечитать подписи, а на четвертой находится карта, с помощью которой можно вернуться в ранее пройденные уровни.

Перейдем к экзистенциальной составляющей игры. “Antichamber” – это игра, которая всецело показывает сущность и значение выбора. В этой игре два разных варианта могут быть равноценными и ведущими к одному результату, что делает верным третий, иной вариант, который появляется внезапно. Автор показывает сразу: нет никакого сюжета, есть только игрок и бесконечный лабиринт, состоящий из выборов, в котором находятся подсказки-советы: «Мир всегда находит способ удивить нас», «Выбор неважен, если результат один и тот же». Первая цитата подчеркивает, что, как и жизнь, игра меняется постоянно: комнаты соединяются между собой самими невозможными способами. Так, например, если после таблички с цитатой: «Мир всегда находит способ удивить нас», то пол под ним исчезнет, и он провалится в совершенно другую комнату. Одна из цитат также представляет особый интерес: «Конец может прийти раньше, чем мы будем к нему готовы». Эта цитата выражает не только конечность игры (на прохождение отводится всего 1,5 ч, после чего игра перезапускается), но и конечность всей человеческой жизни. Смерть, по Хайдеггеру, дает возможность целостного видения нашего бытия, которое, пока мы живем, никогда не является «целым» и «завершенным», в нем реализованы не все его возможности (в т.ч. и главная – смерть): в Dasein всегда присутствует его «еще-не», что-то, что еще не случилось: сознание того, что человек умрет, дает ему достаточную перспективу тотальности [2, с. 245].

Однако игра говорит о том, что «жизнь не заключается в достижении конца». То есть важен факт принятия смерти, ее потенциальной возможности, а не ее ожидание. Таким образом, выбор и метафора – неотъемлемая часть как процесса игры “Antichamber”, так и ее сущности. Метафора буквально дает в руки игроку ключ к пониманию и решению возникающих перед ним трудностей и очень тесно связана как с игровой механикой, так и с глубинным смыслом происходящего на экране [7, с. 106].

Подводя итог философскому анализу представленных игр, можно сказать о том, что и “The Stanley Parable”, и “Antichamber” поднимают вопросы, напрямую связанные с философией экзистенциализма. Среди этих вопросов находятся вопросы человеческого бытия, вопрос выбора и его значения, вопрос о сути и назначении свободы. Обе игры представляют с помощью метафор свой взгляд на эти вопросы. Метафоры, их структурирование и анализ помогают более глубоко понять мир этих компьютерных игр, открыть дополнительные смысловые контексты. Пример этих двух игр дает понимание того, что компьютерная игра вообще – это не только управление определенным героем и решение ряда задач, но и переживание чувств, состояний, мыслей, заложенных в игру создателями игры. Компьютерная игра в современном мире становится чем-то более сложным и выходит за пределы привычного ее значения.

Список литературы

1. Гайденок П.П. Экзистенциализм // Новая философская энциклопедия: в 4 т. 2-е изд., испр. и допол. М.: Мысль, 2010. Т. 4. 736 с.
2. Хайдеггер М. Бытие и время / пер. В.В. Библихина. М.: Ad marginem, 1997. 451 с.
3. Сартр Ж.-П. Экзистенциализм – это гуманизм / пер. с фр. М. Грецкого // Сумерки богов. М.: Политиздат, 1989. 348 с.
4. Ясперс К. Введение в философию: пер. с нем. / под ред. А.А. Михайлова. Минск: Пропилеи, 2000 (Схолия). 336 с.
5. Antichamber. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Antichamber> (Дата обращения: 15.04.2019).
6. The Stanley Parable. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/The_St Stanley_Parable (Дата обращения: 08.04.2019).
7. Борисова С.В. Функциональная роль метафор в компьютерных играх (на примере «Dear Esther», «Braid», «Antichamber») // Вестник КемГУ. 2013. № 4 (56). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/funktsionalnaya-rol-metafor-v-kompyuternyh-igrah-na-primere-dear-esther-braid-antichamber> (Дата обращения: 22.04.2019).
8. Стэнли. URL: <https://thestanleyparable.fandom.com/ru/wiki/%D0%A1%D1%82%D1%8D%D0%BD%D0%BB%D0%B8> (Дата обращения: 12.04.2019).