

ВИРТУАЛЬНАЯ ЭТИКА, РАССМОТРЕННАЯ НА ПРИМЕРЕ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ОНЛАЙН-ИГР

Герман О. Н. – доцент кафедры философии и социологии, кандидат философских наук, Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники, Томск, Россия, e-mail: miadegis@mail.ru

Аннотация: В статье рассматривается система этических установок сознания у молодежи в результате погружения в игровое пространство на примере многопользовательских онлайн-игр. Продемонстрирована коррелятивность этих установок с реальной действительностью. Рассмотрена модель этического отношения в виртуальном коммуникативном пространстве к виртуальным объектам.

Ключевые слова: виртуальное пространство, многопользовательская онлайн-игра, этика, виртуальная этика.

VIRTUAL ETHICS, CONSIDERED ON THE EXAMPLE OF MULTIPLAYER ONLINE GAMES

German O. N. – Associate Professor, Department of Philosophy and Sociology, Ph., Tomsk State University of Control Systems and Radioelectronic, Tomsk, Russia, e-mail: miadegis@mail.ru

Abstract: The article examines the system of ethical attitudes of consciousness among young people as a result of immersion in the gaming space on the example of multiplayer online games. The correlation of these attitudes with real reality is demonstrated. The model of ethical attitude in the virtual communicative space to virtual objects is considered.

Keywords: virtual space, online multiplayer game, ethics, virtual ethics.

Актуальность исследования определяется тем, что виртуальные, многопользовательские игры создаются по образцу реальных социальных процессов и явлений, с их проблемами, тревогами и противоречиями. Так как виртуальное пространство выступает, своеобразны тренажером реальности и тем самым предполагает многовариативность сценариев при заданных условиях, то появляется возможность не только максимально выраженно наблюдать сложившиеся социальные противоречия, но и не просто

предполагать, а проработать возможные варианты их последствий.

Этические установки, определяющие деятельностные мотиваторы образа жизни и мышления являются базовыми условиями формирования успешного сценария будущего.

Поэтому целью данной статьи является выявление основ формирования виртуальной этики и демонстрация ее результатов в реальной действительности.

Многопользовательские онлайн игры, в которых можно наблюдать основы социовиртивной этики. Большинство игр имеют научно-фантастическую сюжетную линию, что привлекает внимание пользователей. Главные действия разворачиваются в необычном месте: космосе, на дне океана, под землей... Локация создается по определенным законам, имеет легенду, определенный миропорядок, который трансформируется в соответствии с решениями и действиями игроков.

В рамках данных игр используются этические установки современной социальной реальности, но разворачиваемые события требуют более ярких форм актуализации личностных качеств человека. Именно поэтому невозможно говорить об отрицании сложившихся стереотипов и норм поведения реальной действительности. Скорее надо понимать как поиск и реализацию внутриличностных содержаний, наиболее ярко проявляющихся при попадании в экзистенциальные ситуации.

Если игры прошлого поколения предполагали наличие развитых определенных когнитивных навыков, то современные сложные многопользовательские игры ориентированы на включенность всех возможностей игрока, максимальную погруженность.

Надо отметить, что первые игры носили личностный оттенок. «Первые популярные игры были FPS – шутеры от первого лица такие как DOOM или Quake, позже GTA, различные гонки, стратегии. От игроков требовались не только определенные навыки манипуляции с мышью, развитая моторика рук и реакция на воспринимаемый объект, но и ум, смекалка, решимость действовать оперативно, планируя возможные исходы событий». [1]

Негативное отношение к перечисленным играм определялось отношением общества к насилию в целом и оценивалось как не этическое, не допустимое. И в следствии этого игротехникам пришлось отказаться от данных стратегий и искать популярность создавая более сложные сюжетные линии, зрелищные локации. Насилие не является неотъемлемым условием игры – это особенность природы человека. Для того, чтобы почувствовать себя сильным, смелым, героем, победителем, необходимо победить кого-то. А для определения себя как героя – врага, страшного и ужасного. Следовательно, много затрат – много ужасов, которые необходимо преодолеть победителю. В играх такого толка встречаются психологические «поглаживания», подбадривающие и стимулирующие игрока продолжать сражаться и побеждать. Таким образом молодые люди, вовлекаются в игру, не воспринимая

все ужасы как недопустимые для действия в виртуальной среде. Таким образом, в виртуальной среде формируются новые представления о возможном и дозволенном, что приводит к пониманию отсутствия необходимости оправдания добра и существования необоснованного зла.

Современные многопользовательские игры развиваются и нацелены не на выплеск неконтролируемых эмоций и вседозволенном поведении, но прежде всего социовиртивным границам, принципам, характерным как для виртуальной, так и для реальной действительности. Так, например, установка на запрет убийства союзников, мирных граждан, предусматривающих наказание в случае нарушения запретов. Сложность наказаний определяется сложностью сюжетной линии игры. Например, в стратегических играх, нарушив законы одной страны игрока могут атаковать страны-союзники или не получить какой – либо льготы.

Таким образом в сложных многофункциональных играх формируется единый этический кодекс для всех пользователей, с которым можно ознакомиться на дополнительном ресурсе.

Особенно четко определены этические установки в сложно структурных играх типа Ева. В игре существует иерархия отношений.

Так, например, нарушение правил приводит к противостоянию не только полиции и фракционникам NPS, но и другим игрокам, вплоть до изгнания из игры. Агрессивно настроенные игроки становятся социовиртивными аутсайдерами. Эта особенность также сближает виртуальные законы этики с реальными.

В игре, как и в реальной действительности, формируется представление о необходимости осуществления трудовой деятельности для поддержания жизненного ресурса. Игры подобного рода являются платными, и требуется реальный заработок для продления подписки.

Многофункциональные игры предполагают реализацию себя в различных аспектах повседневной деятельности: торговле, науке, производстве, а также проверке себя, благодаря попаданию в экстремальные ситуации: борьбу с пиратами, спасение от извергающегося вулкана...

Таким образом, многофункциональные игры можно считать стимуляторами жизни: они дают яркие эмоции, чувство событийной наполненности, эстетической зрелищности и внутреннюю убежденность в честно выполненном долге, безграничное коммуникативное пространство.

Одной из причин вовлеченности молодых людей в виртуальные игры заключается в отсутствии психологических напряжений, диктуемых реальной действительностью,

отсутствием физиологических потребностей и страхом перед неизбежностью и неотвратимостью смерти. Виртуальная игра – зона рая, вечного и обратимого существования, сохраненного, зафиксированного на каждом этапе. Но самое главное, виртуальная игра не является обязательным условием существования ее героя. Пользователь думает, что сам определяет время и ресурс, которым пользуется и может отказаться в любое время.

В виртуальной реальности снимается проблема одиночества, так как, контент всегда сопровождается необозримым числом пользователей, что создает ощущение общечития, но при условии, что в любой момент можно уединиться по собственному желанию.

Отношения между игроками не отличаются от тех, которые складываются в реальной действительности, не важно взаимопомощь была реальная или виртуальная. Но так как виртуальные отношения не обременены реальными, являются самодостаточными и зачастую не развиваются в реальности.

Установленные правила общения носят объективный характер, и вступление в игру приходится игрокам принимать эти правила.

Таким образом, вживаясь в роли, участники перестают воспринимать игру исключительно как средство развлечения, но скорее как неотъемлемую часть собственной жизни или даже работы. Игроки встраивают игру в образ жизни, а потому, выход из игры воспринимается сознанием как экзистенциальная и может сопровождаться эмоциональными выплесками, аффективными и апатичными состояниями.

Подводя итог вышесказанному, можно утверждать, что виртуальные онлайн игры не представляют собой какого-то абсолютно самостоятельного явления и в процессе усовершенствования все более делаются похожими на реальную действительность, но с возможностью более полноценного, доступного и психологически спокойного, защищенного, необремененного телесностью реальности. Можно ли считать виртуальную среду новой формой духовного чистого общения?

ЛИТЕРАТУРА

1. Уханов Е.В. Этика аутентичности и виртуальная реальность. Харьков., 2015г.
2. Хэмит Ф. Виртуальная реальность. Fransis Hammet.Virtual reality. N. Y. 1993[Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http:// astu.Secna.ru](http://astu.Secna.ru)., свободный (дата обращения 09.03.22)