

Проблемы детерминизма в видеоиграх жанра «визуальный роман»

Бектурганова Дария Досымжановна

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет журналистики, Москва, Россия

E-mail: BekDar10white@yandex.ru

Бектурганова Дария Досымжановна

Студентка

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова,

факультет журналистики, Москва, Россия

E-mail: BekDar10white@yandex.ru

Рок, судьба, предопределение. Наверное, каждый человек хоть раз, да задумывался о том насколько он свободен в своем выборе. Является ли он творцом своей судьбы, или же его жизнь предопределена, и он не сможет изменить её, как бы ни старался. Подобные мысли занимали лучшие умы человечества с древнейших времен и до наших дней, при этом вопрос о детерминизме столь неоднозначен, что философия до сих пор не может прийти к единому мнению на его счет. Однако факт того, что учение о всеобщей причинности в большей или меньшей степени затрагивает все сферы человеческой жизни, неоспорим.

Индустрия видеоигр тоже не осталась в стороне от проблемы детерминизма. В последнее время возможность выбрать то, или иное действие, и получить альтернативную концовку, присутствует почти во всех популярных играх самого разного жанра. Однако мне бы хотелось рассмотреть видеоигры, в которых выбор действий или ответов единственное, что вообще требуется от игрока. Речь пойдет о видеоиграх жанра "visual novel", что обычно переводится как «визуальный роман» или же «визуальная новелла». Это весьма специфичный жанр видеоигр, который в первую очередь интересен своим сюжетом. Кажется, что в этой игре нет ничего такого, что можно было бы отнести к философии. По сути это "симулятор книжки", где нужно читать текст, и больше ничего. Однако при чтении обычных книг, читатель никак не может изменить ход повествования, в то время как визуальный роман предоставляет такую возможность. Единственное, что может совершить игрок, - это выбор определенного действия, которое впоследствии приведет к счастливой или несчастливой концовке. Опираясь на классическое определение детерминизма, как на учение о взаимосвязи и взаимообусловленности процессов и явлений в реальности, можно заключить, что визуальный роман построен на концепции детерминизма.[5]

Если рассмотреть геймплей(если так можно назвать пару щелчков мышью), то становится понятно, что варианты ответов и действий, которые предоставляются игроку - это есть причины, обуславливающие дальнейшие события, то есть - следствия. Таким образом весь сюжет игры строится на причинно-следственной связи, которая приводит игрока к определенному результату - концовке, которая в зависимости от причин, может быть счастливой или несчастливой.[1] Учитывая, что видеоигра - это строгая система, то было бы верным толковать причинность с точки зрения лапласовского детерминизма - самой жестокой и абсолютной системы, которая утверждает, что все в этом мире имеет причину, которая возникает из непознанной необходимости. [3]

Однако не стоит забывать, что игрок принимает самое живое участие в процессе игры, а значит влияет на нее, руководствуясь своей волей. Человеческий фактор, который присутствует в любой игре, можно истолковать с помощью диалектического детерминизма. Идеи Гегеля и Канта о том, что свобода выбора неразрывно связана с нравственностью, дают нам возможность рассматривать игрока как одного из персонажей сюжета, который самостоятельно делает выбор.[4][5]

Визуальный роман нельзя отнести к популярным видеоиграм, главным образом из-за низкой интерактивности геймплея, однако на мой взгляд игра, в которой поднимаются сложные и интересные вопросы детерминизма, игра, где человек не просто играет, но думает и анализирует, явно заслуживает внимания со стороны исследователей.

Источники и литература

- 1) Алексеев П.В., Панин А.В. Философия: учеб. – 4-е изд., перераб. и доп. – М.: ТК Велби, Изд-во Проспект, 2008. – 592 с.
- 2) Воронцов-Вельяминов Б.А. Лаплас. – 2-е изд. доп. и перераб. – М.: Наука, 1985. – 288 с.
- 3) Гегель Г.В.Ф. Энциклопедия философских наук. Т.3. Философия духа. - М.: Мысль, 1977. - 471с.
- 4) Кант И. Собрание сочинений т.6. М.: Мысль, 1966. – 720 с.
- 5) <http://iph.ras.ru/elib/0929.html>