

По ту сторону экрана

Научный руководитель – Нечитайлов Юрий Вячеславович

Елагин Глеб Борисович

Студент (бакалавр)

Санкт-Петербургский государственный университет, Институт философии,

Санкт-Петербург, Россия

E-mail: elagingleb@gmail.com

В современном мире индустрия компьютерных игр приобрела колоссальный масштаб. Трудно представить, что в 40-х годах прошлого века, человек, посадив крохотное зернышко в виде первой аркадной игры, мог ожидать урожай в виде целых вселенных, свободных и самобытных. В наши дни виртуальный мир приобрел статус не простого развлечения, предназначенного для коротания времени, а полноценного мира, по ту сторону экрана. Компьютерные игры являются частью жизни многих людей, и это не конец, а лишь начало долгого путешествия в удивительные миры, манящие и затягивающие любого, кто прикоснется к ним. [4]

Для грамотного анализа и постановки вопроса, в первую очередь следует изучить начала данной эйфории, установив, носит ли виртуальная реальность стихийный характер, или же это полноценная эпидемия, в позитивном смысле этого слова, охватившая наш мир? Для ответа на данный вопрос, прежде всего следует определить причину возникновения данного феномена, обратившись к истории, а в дальнейшем, новые вопросы не заставят себя ждать.

Еще в «Политике» Аристотеля философ называет человека, существом полисным, социальным, а значит и наделенным способностью к социальности, а именно разумом. Однако, благодаря разуму человеку доступен и еще один уникальный дар, которым каждый наделен в своей мере, а именно, воображение и способы передачи его сути. Как следствие, умение доносить свою картину мира до других. Не зря я обращаю внимание на то, что одарены этим мы все, однако в разной степени. Кто-то способен приобщать к своей картине мира тысячи, сотни тысяч людей, а кто-то, хоть и обладает абсолютно уникальным видением универсума, не способен завлечь им никого. [2]

Одним из первых способов приобщения стала речь, ораторское искусство, способное воодушевить, усмирить, или же подчинить себе. Но главное, что это и стало первым дарственным инструментом, позволившим поделиться с другими своими воображениями. Но вскоре одной лишь речи стало мало и появилась поэзия. Она дала немислимый толчок воображению, так как под каждой строкой автора слушатель воображал и возводил абсолютно уникальную картину, свой собственный мир грез, который жаждал показать себя. Так появился театр, слова стали подкрепляться жестами и игрой, все то, что хотел донести автор, стало более четким, мутные образы стали сменяться оформленными фигурами, лицами и идолами. С развитием актерской игры и театрального мастерства сцена стала настоящим потайным входом в другой мир, в котором зрители мечтали очутиться каждое представление. Но со временем рос мир и население увеличивалось, научный прогресс не стоял на месте и появилась пленка, на которой можно было запечатлеть выступление артистов, мир сцены стал доступнее с появлением кинопроекторов, а с появлением спецэффектов, режиссёр мог погрузить зрителя в абсолютно законченный мир, доведенный до филигранного совершенства в деталях.

Однако, зрителю все это время было доступно лишь быть наблюдателем, способным влиять на жизнь чужого мира лишь в собственном сознании. Человек, находясь в обще-

стве, стремится к признанию, а это крайне сложно, будучи невидимым другими. Невозможно полностью окунуться в отличный от нашего мир, находясь как будто в нем, но за толщей тонированного стекла, где зритель абсолютно незаметен. И человечество с помощью науки нашло выход, возможность дать человеку шанс окунуться в чужой мир с ног до головы, возможность изменить его так, чтобы другие его обыватели это заметили, возможность разбить стекло. Так появилась виртуальная реальность, компьютерная игра или же мир по ту сторону экрана. [2]

На данном этапе развития человечества, люди имеют возможность досконально материализовывать свои фантазии, мысли, воображения, однако, возможность полного замещения разума аватара на разум игрока пока что не осуществим. Пользователю доступен широкий функционал для самовыражения и описания миров такими, какие они предстают у него в голове, есть возможность демонстрации этой картины другим, более того, с частичным взаимодействием внутри нее. С помощью современных возможностей компьютерной графики и искусственного интеллекта, пользователи могут оказаться на планете Нибиру, или же в Древней Греции, они увидят эти объекты такими, какими они были задуманы творцом мира, виртуального, разумеется. Пользователи сумеют разглядеть палитры цветов, контуры объектов и даже эмоции, коими наделены обитатели виртуального пространства. [1]

С помощью новейших гаджетов, эволюционирующих каждый день, например, очков виртуальной реальности или капсулы-симулятора, игрок может ощутить даже погодные и климатические эффекты, оказаться в Эгейском море в шторм, или же прогуляться по пустыне Сахара в полдень. Пользователь может физически, органами своих чувств, воспринять все так, как задумано автором и это ли не есть чудо? Однако, остается один из последних вопросов механики погружения в виртуальную реальность, а именно, вопрос связи аватара и пользователя. При всем желании, возможностей текущего времени не хватает для того, чтобы произвести замещение разума, следовательно, находясь в игре про Шервудский лес, игрок будет принимать решения как игрок, опираясь на свое воспитание и личный опыт, а не как Робин Гуд. В настоящий момент исследования человеческого разума занимают передовую позицию в научном познании, однако, он так и остается величайшей загадкой, ответ на которую неизвестен. Определенно, следующим этапом в развитие средств передачи картины мира от одного пользователю к другому будет технология, напрямую воздействующая на разум человека, а не на органы чувств и тогда, детализация и функционал, передаваемой области, будет столь велик, что сможет сравниться с реальным миром, а переход туда, станет полноценным шагом по ту сторону экрана. [1]

Источники и литература

- 1) 1. Греков М. А. СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК СИМУЛЯЦИЯ РЕАЛЬНОСТИ //Вестник Курганского государственного университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2007. – №. 10. – С. 7-9. 2. Ковалевская Е.В. Виртуальная реальность: философско-методологический анализ. Автореф. дис. на соиск. ученой степени канд. филос. наук. Москва, 1998г. 3. Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. "Институт экспериментальной социологии", М., Изд-во "Алетейя", С-Пб. , 1998. 4. Мурлина В. А., Шелякин А. Е. К вопросу об истории развития компьютерных игр //Научные труды Кубанского государственного технологического университета. – 2016. – №. 3. – С. 18-26. 5. Носов Н.А. Виртуальная реальность // Вопросы философии 1999, №10. 6. Таратута Е.Е. Философия виртуальной реальности – СПб., Т19 2007 г.