

Видео игрите като средство за обучение по философия в условията на онлайн образование

Лина Георгиева

Институт по философия и социология – БАН

linageorgieva@abv.bg

Video Games as a Tool for Teaching Philosophy in the Context of Online Education

Lina Georgieva

Institute of Philosophy and Sociology at the Bulgarian Academy of Sciences

linageorgieva@abv.bg

Резюме: Вниманието в статията е концентрирано върху някои от основните проблеми в съвременната образователна система на България, които са съпоставени с теории от философията на образованието. Разглежда се как процесът на геймификация може да подпомогне качеството на образованието, така че то да придобие по-модерен и прогресивен облик. Предложението е директно свързано с актуалната ситуация на онлайн обучение и с проблема с концентрацията на обучаващите се. Представени са резултати от изследвания в областта на невронауката и психологията, които да подкрепят ползите и образователния принос на видео игрите. Централно внимание е обърнато на това как засягането на философски проблеми във видео игрите би могло да съдейства за по-доброто разбиране на съответните концепции.

Ключови думи: образование, онлайн обучение, философия на образованието, видео игри.

Abstract: The attention of this study is focused on the range of issues, emerging in the contemporary education system in Bulgaria, in comparison with related theories of the philosophy of education. The study explores how the process of gamification can improve the quality of philosophical education and provide a more modern and progressive approach. The proposed work is within the context and in line with the recent changes related to online education and the challenges it poses, especially in regard to student concentration. This paper presents results from ongoing research by multiple authors in the fields of neuroscience and psychology, that are in support of the positive impact of (video) games as tools for

processing information in learning and education. Specific highlight is placed on how representing philosophical issues in video games can assist in the better understanding of such concepts.

Keywords: education, online learning, philosophy of education, video games.

Въведение

Два фактора през 2020 г. промениха както представите ни за света, така и за това как се обучаваме. На първо място навсякъде по света COVID кризата затвори хората в домовете им и единствен „прозорец“ за социализация останаха мобилните устройства и домашният компютър. Поради това обстоятелство всички форми на обучение преминаха изцяло онлайн. Университети, школи, конференции се пренесоха във виртуалното пространство. Така софтуерните компании, които предлагат платформи за онлайн срещи, застанаха в центъра на образованието. *Zoom* и *Microsoft Teams* изнесоха данни за продажбите и печалбите си през последните две години, които показват ръст между 300 и 700% и стотици милиони нови потребители.¹ През 2020 г. Министерство на образованието в България създаде близо 1 млн. профили на ученици в *Microsoft Teams*, а през 2021 г. работата със софтуера стана задължителна за всеки ученик още от първи клас. Всички тези данни показват, че образованието е безвъзвратно навлязло във виртуалното пространство и изглежда, че скоро няма да го напусне. Тези безпрецедентни условия в човешката история накараха обществата да се адаптират бързо към новите условия. Масовото навлизане на онлайн формата на образование като задължителна част от обучението обаче поражда нови проблеми за учители и обучаващи се и заедно с това задълбочава някои вече съществуващи.

Запазването на вниманието на учениците по време на обучението и успеваемостта им в разбирането на материала са два от основните проблеми, с които се сблъскват учителите. Те са добре познати в класическото обучение и са разглеждани в дълбочина от теоретиците в областта на традиционното образование. В онлайн среда обаче, поради наличието на разсейващи фактори в домовете на учениците, се засилват отслабването на вниманието, трудността при възприемането на материала и загубата на стимул за придобиване на нови знания. Друг фактор, действащ в същата посока, е невъзможността на преподавателите да контролират обкръжаващата обстановка, така че да създадат подходяща среда за концентрация. При тази ситуация от съществено значение става привличането на вниманието да е толкова силно, че разсейващите фактори да останат на второстепенно място. Но как може да бъде постигнат този ефект при преподаването на по-труден материал? Изпитан метод за постигане на по-добро разбиране е използването на примери или визуализирането на проблемите. Неслучайно в последните години клиповете в *YouTube* се използват като добър източник на

¹ Продажбите на платформата *Zoom* през 2020 г. са нараснали с 370% спрямо 2019 г., а печалбите на компанията от 21.7 милиона долара за 2019 г. са станали 671.5 милиона долара през 2020 г. През 2021 г. компанията отчита допълнителен ръст в печалбите си. Подобни данни изнесе и *Microsoft* с тяхната платформа *Teams*, която разполага ежедневно със 145 милиона активни потребители, а печалбите на компанията са нараснали със 700% спрямо предходната година. За сравнение, компанията отчита, че преди пандемията в края на 2019 г. е разполагала с едва 20 млн. ежедневни потребители.

информация по всякакви въпроси. Различни платформи, подпомагащи обучителния процес в училище, също разполагат с богато съдържание на обяснителни видео клипове. Все пак видео клиповете имат и своите ограничения. Философските разсъждения обикновено са свързани със задълбочаване в проблематиката и немалка доза интерпретация и вдъхновение. Може да се каже, че видео игрите по ред причини имат по-добри предпоставки за успех в тези компоненти. Съществуват много видове видео игри с образователна цел, които могат да се ползват на различни платформи. Тези игри обаче често не могат да изпълнят задачата си поради две причини: първо, те не са добре финансирани и не достигат до комерсиалната публика, за която са създадени, второ – доскучават бързо поради твърде очевидната посока на игра и слабо изпълнение откъм механики. Образователните видео игри са от голяма помощ при развитието на деца до 5-6 години, но след това губят актуалност. Философията има нужда от нещо повече от обикновена образователна видео игра. Тя трябва да бъде въплътена в историята, съдбите на героите, да е част от цялостната пъстрота на един сюжет. Такива игри са така наречените AAA² заглавия, които могат да отнесат играча в света на философията, без той дори да усети това. Те се характеризират с по-сложна механика на игра, дълбоки сюжети и нестандартни графични решения.

Ще разгледам как комерсиалните видео игри могат да бъдат добър инструмент за подпомагане на философските разсъждения. Няма как да се твърди, че медия може да замени човешкия фактор в преподаването на философия, но затова пък може да е добър помощник. Въпросите, които ще разгледам са:

- Кои са основните критики към образователната система от страна на философията?
- Защо видео игрите са добро средство за подпомагане в образованието?
- Как видео игрите могат да помогнат по време на онлайн обучение?
- Какви философски теории са добре представени и засегнати във видео игрите?

Философията на образованието срещу образователната система

Съвременната образователна система работи по схема, която остава почти непроменена от векове. Тя включва силен акцент върху добиването на информация от книги (учебници), определен ред в класната стая и статичната фигура на учителя, от който се очаква да осъществява образователния процес по определени заложи универсални методи. Въпреки промените в съвременния начин на живот, институциите се стремят да запазят системата до голяма степен непроменена. Често учителите остават ограничавани в методите и средствата на преподаване, което води до отчуждена обстановка в класната стая, далеч от интересите на учениците. Този проблем се проявява най-остро в гимназиалното ниво на образование.

Философите усещат и акцентират върху тази проблематика от десетилетия. През 1990-те години например Майкъл Хол се позовава на Монтен в критиката си на практиката обучителният процес да се изчерпва със заучаване на съдържанието на

² Класификация на видео игри според нивото на разработка и вложения бюджет. Обикновено с AAA се обозначават игри от най-високо ниво с вложени ресурси и очаквания за високи оценки от критици.

учебниците (Hall 1997: 61). Той припомня, че в есето си „Върху обучението на децата“ Монтен настоява, че учениците трябва да имат свободата да изразяват мнение и да поставят под съмнение поднасяната им информация. Друг проблем, сочен още от Монтен и останал неразрешен и в съвременната образователна система, е липсата на индивидуален подход. Учениците в клас биват обучавани като едно цяло, без оглед на тяхната индивидуалност и лични интереси. Според Хол още френският моралист е обръщал внимание на факта, че всеки ученик формира уникална перспектива към усвоения материал, а учителят трябва да поощрява любопитството на учениците. Хол припомня също, че Монтен извежда опита и практиката като важни образователни инструменти. Учителите трябва да обучават чрез опит, а не да карат учениците да наизустяват. В противен случай учениците се превръщат в пасивни и покорни възрастни, неспособни да мислят самостоятелно.

Наред с Монтен, и други авторитети във философията на Новото време са критични към образователните практики на своето съвремие. Ето какво пише например Джон Лок: „Ако хората са свикнали дълго време само с един вид или метод на мислене, умът им се скована в него и не се обръща лесно към друг“ (Locke 1859: 50). През 19 век Джон Дюи сформира движение за „прогресивно образование“, което да противодейства на образователната система, чиято основна цел е да подготвя кадри за университетите. Движението за прогресивно образование препоръчва ученето чрез опит и отделянето на внимание върху развитието на критическо мислене и решаването на практически проблеми. Социалният елемент е силно заложен в прогресивното образование, където се препоръчва работата по групови проекти: „Образованието се проваля, защото пренебрегва този основен принцип на училището като форма на обществен живот. То разбира училището като място, където трябва да се дава определена информация, където трябва да се научат определени уроци или където трябва да се формират определени навици.“ (Dewey 1897) Абстрактното знание в прогресивното образование не бива да е крайна цел; то не бива да е за сметка на разбирането и опита. При този вид образование, за сметка на по-малкото значение, което се отдава на учебниците и книгите, по-широко застъпено е обучението чрез методи, които оформят по-добре социалните умения на учениците и тяхната способност да усвояват нова информация. Дюи и неговите последователи отхвърлят и стриктната организация в класната стая – чиновете в ред, учениците винаги седнали с пригответени пред тях тетрадка и учебник, както и типичните методи за оценяване.

Алфред Уайтхед критикува английската образователна система в началото на 20 век като генерираща „инертно знание“: при него информацията е добре запомнена, но процесът на разбиране не е завършен до степен, че тези знания да бъдат приложими на практика или при разрешаване на проблеми. Това са отделни „парчета информация“, които нямат полза за живота и културата. „Образованието с инертни идеи е не само безполезно, но преди всичко, вредно“ (Whitehead 1967: 1), пише Уайтхед и препоръчва да не се учат малки части от голям брой предмети, а вниманието да се фокусира върху няколко важни концепции, които ученикът сам да свърже с различни познавателни области. Той подкрепя и идеята за учебна програма, изготвена според нуждите на учениците, която да развива въображението им: „Въображението не трябва да се

отделя от фактите: това е начинът за просветляване на фактите... То дава възможност на хората да построят интелектуалната визия на новия свят.“ (Whitehead 1967: 93)

Много от проблемите, посочени от цитираните автори, все още са широко разпространени в българската образователна система. Ограниченията, поставяни пред учителите и техните методи за преподаване, са разписани в книгите на учителя, които съпътстват учебниците по всеки предмет. Макар да се оставя известна свобода на учителите по отношение на метода на преподаване и възможност за отклонения от материала, то в крайна сметка, очакванията са учениците да покажат изрично описани резултати по всеки един предмет и по еднакво систематичен начин. Учителят е принуден да отчете пред МОН стриктно следвана програма, която е предварително заложена и трудна за актуализиране.

Допълнителна трудност представлява и навлязлото по спешност онлайн обучение, което отне огромни количества време и усилия от страна както на преподавателите, така и на учениците. В новата ситуация проблемите в преподаването и обучението нарастват поради това, че учениците стават по-разсеяни, губят още по-бързо интерес към материала и са заобиколени от разсейващи фактори в домашна обстановка. Това означава, че за да бъде успешно обучението, трябва да се преодолее физическата липса на учител и учебна среда, които често са условия ученикът да внимава, макар и предметът да не му е интересен. Загубата на интерес към учебните предмети е следствие и от ограничаващите методи за преподаване и изградената класическа система, която е задължително да се следва. Методите на преподаване и образователната система са задушавачи и пагубни специално за развитието на философията и хуманитарните дисциплини. Разбира се, интересът на ученици и студенти към хуманитарните дисциплини намалява не само в България: на много места по света се наблюдава отлив на студенти от хуманитарните департаменти на университетите, поради което се закриват катедри и цели департаменти с хуманитарен профил.³

За да се подобри тази ситуация, се налага преосмисляне на метода на преподаване и учене, що се отнася до хуманитарните дисциплини. Осъвременяването на обучението чрез мултимедийни технологии не е непознато, но то често е ограничено до видео, графика, звук, където няма директна интеракция с обучаващите се. Съчетанието от звук, видео и интеракция се среща само във видео игрите, които по тази причина могат да бъдат считани за адекватен начин на преподаване по време на онлайн обучение. В следващите параграфи ще обърна внимание на това как работят видео игрите, как могат да са полезни и какви философски теми откриваме в някои от най-големите заглавия на пазара.

Геймификация на образователния процес

Защо видео игрите са добро средство за подпомагане в образованието? Обучението чрез игра е един от основните методи, които се ползват при малките деца.

³ Тези действия са определяни като „академично приоритизиране“, като съкращения се наблюдават в много институции по света като Дартмутския колеж, колежът „Милс“, колежът „Сейнт Роуз“, Лондонски университет и много други.

Въпреки това с напредването на годините, ученето става все по-малко игра и все повече сериозна работа за учениците. В общественото съзнание играта е посрещана основно или като вид спорт или е занимание само за деца. Все още използването на игрови механики в обучението на юноши, тинейджъри и дори възрастни, се приема като несериозно. В ситуация на пандемия и предвид бъдещето, което става все по-дигитализирано, ще е необходимо преобръщане на предубедеността към обучението чрез игра. Но преди да обясня как е възможно видео игрите да са полезни за образователния процес, искам да обърна внимание на процеса, по който се изгражда всяка видео игра и как тя работи с играча. Това е важно, защото използваните технологии и механики във всяка игра я изграждат като цялост, обединяваща множество елементи, всеки от които работи по уникален начин за концепцията.

Видео игрите се състоят от три основни елемента: визия, наратив (или история) и механика. Около тях се градят всички останали компоненти, които превръщат игрите в завладяващи истории. На тази основа дизайнерите изграждат емоционалното и когнитивно въвлечение, мотивацията на играча и стимулират неговите инстинкти. Основното средство, с което се постигат тези цели, са така наречените игрови механики. Те представляват система от взаимодействия между играча и играта, които имат директно влияние върху начина на игра. Специфично във видео игрите механиките се делят на физически (*physical mechanics*), психически (*mental mechanics*), рефлекторни (*reflex mechanics*) и социални (*social mechanics*). Физическата игрова механика представлява всяко действие, което играчът извършва физически в интеракцията с играта: натискане на бутон, наклоняване на контролера, мърдане на мишка. Психическите механики са тези, които изискват от играча да обмисли добре нещата, да вземе трудно решение или да стигне до определен резултат, който ще бъде отчетен. На базата на взетите решения и намерения резултат, играчът ще получи обратна връзка от играта колко добре се е справил, може ли да продължи напред, или дали не е взел грешното решение. Третият тип механики във видео игрите са рефлекторните – тези, които разчитат на способността на играча бързо да събира информация, да я обработва и да реагира спрямо нея. Накрая имаме социалните механики изискващи взаимодействие между играчи, било то в реално време или не. Социалните механики предполагат това, че за да прогресира, играчът трябва да си сътрудничи или съперничи с други играчи за една и съща цел. На базата на тези механики може да се направят изводи как точно видео игрите могат да бъдат полезни в процеса на образование.

На първо място може да се заключи, че игрите са интерактивни благодарение на техните специфични механики. Комбинацията между отделните игрови механики представя уникална среда, където може да се учат сложни концепции по въвлечащ и интересен начин. Например решаването на математическо уравнение, вземането на логично решение или правенето на връзка между преживяването на литературен герой и историята във видео играта могат да имат обучителен характер, без обучаващият се дори да го възприема по този начин. За да обрисувам по-добре взаимодействието на видео игрите с играча, ще си послужи с образа на Сократ от диалозите на Платон.

Приемем за главно действащо лице персонажа на Сократ,⁴ който ще представлява съвкупността от наратив и механики на играта, а за негов събеседник – играча, който седи срещу него. Схемата във видео игрите и диалозите на Платон работи по следния начин: Сократ има за цел да търси познание посредством ред взаимодействия със своя събеседник, който често има ограничен избор в отговорите си – да се съгласи или да не се съгласи с казаното от него. Първоначално Сократ винаги дава определен тип информация на своя събеседник, която да провокира действие от негова страна. Това е изходяща информация (*output*) във видео играта, която очаква психическа механика и последващо действие (*input*) от страна на играча. Този диалог между играч и софтуер винаги води в определена посока, като често по пътя, както при софистичния тип аргументиране, на играча се представя информация, която да го подведе в желаната посока. Следвайки наратива на „диалога“, играчът, като продължава да играе, негласно се съгласява с водещата посока. Крайната цел както на Сократ, така и на игровия наратив, е да убедят играча събеседник в разказаната история и нейния край.

Този интерактивен диалог между играта и играча, проведен във визуално конструиран фантастичен свят, който изисква ментални и физически действия от страна на играча, предлагат уникална интерактивна форма на обучение. В този смисъл се постига заложеното в идеята за прогресивно образование на Дюи, а именно достигането до разбиране и прилагане на наученото. Обучението в наратив пък е добър инструмент за избягване на Уайтхедовите „инертни знания“, тъй като представя материала свързано, а не „на парче“, така че обучаващият се не губи фокус и свързва информацията чрез причинно-следствени връзки. Контекстуализацията на проблем винаги води до по-добро разбиране и по-голям интерес от страна на учащия се. Играчите имат усещането за въвличане в по-голям наратив и че тяхното присъствие там е от значение за изхода на историята или решаването на проблема. Дълбоката връзка между играча и неговия персонаж спомага за избистрянето на сложни концепции. Подобно усещане за въвличане в нечия история и свят може да е от голямо значение за ученик, който трябва да положи големи усилия за научаването на определен материал. Мотивацията е основна движеща сила в моменти на трудност и застой.

Как обаче видео игрите могат да са полезни по време на онлайн обучението? В много игри не липсва и социалният елемент на „класната стая“, който във виртуалния свят може да играе основна роля. В условията на пандемия, когато личния контакт между учениците често на практика липсва, единствено средство за сплотяване и социализация остава онлайн пространството. Безпрецедентната ситуация на изключително онлайн преподаване не дава добра възможност за успешното осъществяване на групови проекти и колективна работа, или поне не по увлекателния начин с елементи на заигравка, които са типични за комуникацията в класната стая. Определен тип онлайн игри могат да се окажат изключително полезни в симулирането на колективна работа и сплотяването на класа като карат всеки ученик да се чувства важен за колектива. Това са така наречените MMORPG (*Massive multiplayer online role*

⁴ В контекста на диалозите приемам Сократ като философски персонаж, а не като реално съществувала личност, оставяйки дебата по този въпрос настрана.

playing game) игри, които почиват не само на диалог между играч и софтуер, а и на взаимодействието между самите играчи, които влизат в диалога като отбор. Основополагащ момент в MMORPG игрите е търсенето на отговор и истина в наратива на история чрез придобиването на нови знания. Играчите, бивайки част от колектив, имат разпределени задачи, също както в групов проект. Пътя към „истината“ представлява колективната работа в придобиването на различна информация и решаването на различни проблеми. След това събраната информация, придобитите умения и резултатите от изпълнените задачи, трябва да влязат в синхрон и да бъдат използвани колективно, за да бъде постигната общата цел в наратива. Всичко това изисква високо ниво на отборна работа и концентрация.

Запазването на вниманието и концентрацията по време на обучение е един от основните и най-често срещаните проблеми в съвременната образователна система. Както бе отбелязано по-горе, проблемът се задълбочава по време на онлайн обучението. Две форми на внимание са от съществено значение: вниманието *от горе надолу* (*top-down*) и *задържащото* внимание (Cardoso-Leitea, Baveliera 2014). Вниманието *от горе надолу* представлява доброволно разпределение на вниманието към определени характеристики, обекти и региони в пространството. На този тип внимание се крепи всяка форма на декларативно обучение. Основните етапи в развитието на вниманието *от горе надолу* се измерва чрез визуалната модалност и възможността за дихотично слушане: „Доказано е, че играта на комерсиални, забързани, екшън ориентирани видео игри от първо и трето лице, подобрява контрола на вниманието в много от неговите прояви... Тествани на TOVA (Test of Variables of Attention), играчите на екшън видео игри са по-бързи – но не по-малко точни – от тези, които не играят, което предполага забележителна способност за взимане на правилни решения за единица време.“ (Cardoso-Leitea, Baveliera 2014). Нещо повече, изследване показва, че ако хора, които по принцип не играят видео игри, в продължение на две до десет седмици играят екшън игри средно по един час на ден пет дни в седмицата, показват подобрени способности на внимание, далеч над тези на контролната група. „Кратки ежедневни сесии в продължение на няколко седмици са достатъчни, за да предизвикат дълготрайни положителни промени, в съответствие с важността на разпространената практика в ученето“, заключава изследването (Пак там).

И така, игрите могат да бъдат мислени като добро образователно средство благодарение на въвличането на обучаващия се в сложни поредици от събития, които го провокират да действа и отговаря подходящо, докато се намира в напълно безопасна среда. Историите и средата от своя страна мотивират играча да открива нови знания. Тези условия са добри предпоставки за развиването на философски идеи и добиването на абстрактни знания чрез изследователски методи. В следващите редове ще разгледам какви философски проблеми са изследвани досега в игровата индустрия, какви решения на философски въпроси са предложени и как се стига до тях.

Философските проблеми в света на видео игрите

Има няколко основни философски тематични полета, които са добре засегнати в популярните видео игри. Проблемът за свободната воля и детерминизма, етически

дилеми, както и основни теми от екзистенциалната философия и философията на съзнанието. Ще разгледам как някои философски теми са представени и разгърнати в контекста на популярни видео игри, за да докажа ползите за образователната система при включване на тази медия в учебните планове.

Проблемът за свободната воля е засегнат по прекрасен начин в някои изключително популярни заглавия като *The Stanley Parable*, *Life is Strange*, поредицата *Legacy of Kain*, *System Shock*, някои части на поредицата *Final Fantasy* и поредицата *Bioshock*. Въпросът за свободната воля е поставен в *The Stanley Parable* по много прост, но в същото време предизвикателен начин. Играчът разполага с перспектива от първо лице и може да се движи и взаимодейства с определени елементи от обкръжаващата го среда. Историята се представя от разказвач, който насочва главният герой Стенли какъв път да избере или какви избори да направи. Играчът има избор да следва указанията на разказвача или да направи противоположното. Разказвачът взема предвид изборите на играча, като сменя посоката на разказа или се опитва да върне играча обратно на предвидения път. През цялото време играчът е поставян в конфликтни ситуации, в които може да последва инструкциите на разказвача или опитва да избере свой собствен път. Различните комбинации от решения водят до сериозни екзистенциални дилеми. Ако играчът следва гласа на разказвача и неговите инструкции, тогава той има усещането, че това би могло да го отведе към по-щастлив край. Основният замисъл в дизайна на играта е да държи под напрежение играча, карайки го постоянно да поставя под съмнение своя избор, както и да си задава въпроса доколко изобщо има такъв. Цялата концепция е заигравка с детерминизма и цели да покаже, че действията на играча са предопределени от множество исторически и логически фактори, а изборът е неизбежен. Усещането за предопределеност се засилва в играча от ясно подчертаните правила и ограничения, които са заложили в играта, и чиято цел е да имат пълно влияние над внимателно подбраните избори от играча.

Поредицата *Bioshock* засяга проблема за свободната воля по различен начин. Докато в *The Stanley Parable* свободната воля се разглежда в контекста на детерминизма и на това доколко решенията на играча са изобщо негови решения, то в *Bioshock* е заложена моралната страна на проблема и се разглеждат в дълбочина представите за отговорност, вина и заслуга. Действието в *BioShock* се развива в *Rapture* – голям подводен град, построен през 40-те години на 20 век от бизнес магната Андрю Райън, който иска да създаде утопия за елита на обществото, за да може то да процъфтява извън контрола на правителството и „дребнавия морал“. Тази философия довежда до забележителен напредък в изкуството и науката, а също така и откриването на ADAM: вещество променящо гените. Скоро ADAM довежда до създаването на „плазмиди“ – мутагенни серуми, които дават на потребителите свръхчовешки сили. Докато *Rapture* процъфтява, класовото различие също нараства и бизнесменът Франк Фонтен използва влиянието си върху обезправената работническа класа, за да създаде нелегални предприятия и да съперничи на Райън. Фонтен тайно произвежда свръх количества ADAM, имплантирани в стомаха на осиротели момичета, наречени „Малки сестри“. Започва революцията, а конфликтът превръща *Rapture* в разпадаща се дистопия, което води до безброй жертви, а малкото оцелели се барикадират далеч от хаоса.

Играчът попада в центъра на тези събития и оттук започва играта с неговата воля и морални дилеми. Бунтовникът Атлас се свързва с играча чрез радио и го моли за помощ в борбата. По пътя си играчът трябва да се сблъска с опасностите на разрушения град, в това число и Малките сестри. Той може да направи само едно от две неща с Малките сестри: или да събере техния ADAM за подобряване на способностите си, но това убива момичетата, или да ги излекува, но да вземе по-малко ADAM. На пръв поглед моралният избор е лесен – играчът носи морална отговорност, ако избере да убие невинните момичета, за да вземе техния ресурс. С прогреса на играта обаче тази линия се размива все повече, навлизайки все по-дълбоко в „заешката дупка“ на дебата за свободната воля, стигайки до Хари Франкфърт и неговия компатибилистичен принцип на алтернативните възможности: „Човек носи морална отговорност за това, което е направил, само ако би могъл да постъпи по друг начин“ (Frankfurt 1969: 829). Съответно идва момент, в който играчът има морален избор пред него. Обстоятелствата в *Bioshock Infinite*, една от следващите игри в поредицата, играчът е поставен в още по-сложна ситуация, където моралният избор и отговорност на героите в играта се определят спрямо разбирането в света, в който те се намират – детерминистичен или недетерминистичен, компатибилистичен или инкомпатибилистичен. „*BioShock Infinite* обрисова метафизична картина, която третира тълкуването на теорията за многото светове в квантовата механика като реалност...“ (Laas 2015: 61). Това означава, че действието може да се развива в недетерминистичен свят, а дизайнерите на играта използват случая да разкрият пред играча възможности, в които героят не носи морална отговорност, дори когато Принципът на алтернативните възможности е неприложим.

Bioshock и *System Shock 2*, освен че са много добро средство в разглеждането на въпроса за свободната воля, също засягат проблема за идентичността,⁵ срещан още като *mind-body problem*. В историята на *System Shock 2* героят се буди с амнезия в криокамерата на медицинската лаборатория на кораба *Von Braun*, който изглежда е бил атакуван и няма други оцелели. Героят се свързва друг оцелял, д-р Джанис Полито, която иска да се срещнат на палуба 4, а по пътя си той трябва да премине през други членове на екипажа, инфектирани с извънземни паразити, обединени в множество и наричащи себе си *Многомо* (*The Many*). Стигайки до 4-та палуба, героят открива, че д-р Полито е мъртва, и е бил подведен от изкуствения интелект SHODAN (*Sentient Hyper-Optimized Data Access Network*), която е отговорна за появата на *Многомо*. Изкуственият интелект казва на главния герой, че единственият шанс да се измъкне жив от кораба е да помогне с унищожаването на *Многомо*, които вече са извън контрола на SHODAN. Интересното от философска страна тук е връзката на *Многомо* с неговите биологични прояви и тяхната идентичност. Биологичните форми споделят общ разум, но се различават значително една от друга – от огромни паяци, през зомбита, до странни плужеци. До каква степен идентичността на *Многомо* се крие в биологичните си проявления и до каква степен съществува отвъд- или надбиологичното е интересен въпрос, над който може да се мисли. Ако героят убива различни биологични форми на *Многомо*, които имат собствена история на

⁵ Проблемът се разглежда още в *Portal*, *Shin Megami Tensei*, поредицата *Metal Gear Solid* и др.

съществуване, това ще означава ли, че *Много* губи части от своята идентичност? Доколко физическата форма е определяща за Аз-а, независимо от начина, по който изглежда тя и доколко съзнанието може да съществува неповлияно от функциите на телесното?

В *System Shock 2* се наблюдава директен сблъсък между изкуствения интелект, от една страна, който съществува отвъд биологичните форми и е разположен изцяло във виртуалната среда, и биологичната материя, от друга страна, за която от основно значение е физическото оцеляване. Съзнанието на *Много* остава вързано с множеството биологични трансформации, на които подлежат неговите отделни части, също както човек е свързан със своето постоянно променящото се тяло. В това положение могат да се видят две директно съперничещи си философски теории за идентичността – от една страна, *Много* като олицетворение на теорията, че ние сме нашите тела и идентичността ни се състои в тази на телата ни; от друга страна, SHODAN е пример за противоположната теория на психологическата приемственост: това, което поддържа нашата идентичност е не тялото, а съзнанието. „SHODAN в крайна сметка не е нищо повече от низ свързани битове данни. По същия начин, според критерия за психологическата приемственост на личната идентичност, ние сме взаимосвързани моменти на съзнателен опит. Оставаме същия човек, докато има някакъв вид връзката между нашите психични състояния. Кой сме ние е обвързано до някаква степен с това къде е нашият разум, въпреки че „разум“ тук не се отнася до физическия мозък, а нашето мисловно преживяване на реалността.“ (Mentyka 2015: 31)

Проблемът за идентичността е разгледан в друга перспектива в играта SOMA. Играта ви поставя в ролята на Саймън Джарет – човек, който участва в революционно неврологично изследване, чиято цел е да изгради дигитална карта на мозъка. По сходен начин с вече споменатите игри героят ви се буди в лаборатория на дъното на океан в постапокалиптичен свят. Докато Саймън обикаля изоставените сгради, той се среща с машини, които имат доста човешки характеристики. След известно лутане, играчът започва да поставя под съмнение идентичността си и разбира, че той самият е машина, която притежава дигитално копие на разума на Саймън. Така се появява въпросът дали играчът е истинският Саймън, или нещо друго, негово продължение или копие. SOMA поставя пред играча философски въпроси от типа на: Кога можем да твърдим, че машина притежава съзнание? Доколко тя е носител на същите права като човека? Доколкото идентичността на човека се променя с времето?

Философията на екзистенциализма също е застъпена в някои видео игри. Нейното влияние личи в *The Talos Principle*, поредицата *Dark Souls*, *Fallout: New Vegas*, *Pneuma*, *Automata* и др. *The Talos Principle*⁶ е пъзел игра, в която играчът е робот, поставен в симулация. Симулацията поставя пред робота все по-предизвикателни пъзели, тествачи философски и религиозни идеи. Целта на поставените пъзели е да развие изкуствения интелект на робота до степен, в която може да се каже, че той вече притежава съзнание. Но за да се сдобие с това съзнание, роботът е инструктиран от гласа на предполагаемото „божество“ Елохим в никакъв случай да не изкачва кулата,

⁶ Талос – механичен великан от древногръцката митология, пазещ остров Крит. В играта се срещат и други имена на митологични персонажи.

ситуирана в центъра на света. В компютърни терминали могат да бъдат открити новини и лични данни от последните дни на човечеството. Виртуалното пространство, в което се разиграват симулациите на пъзелите е предвидено за развитие на изкуствен интелект, който да притежава съзнание и свободна воля, с които да наследи човечеството. Докато пъзелите развиват съзнанието, то свободната воля на машината е тествана със забраната за изкачване на кулата. Когато андроидът мине през всички пъзели, тогава Елохим му предлага да се присъедини към него. Ако играчът се съгласи, тогава андроидът се проваля на поставения тест за свободна воля. За да достигне до просветление и крайната си форма на изкуствен интелект със свободна воля, андроидът трябва да наруши забраната на Елохим и да се издигне над симулацията, достигайки своята идеална форма. Играта може да се разглежда като алегория на „Тъй рече Заратустра“ на Фридрих Ницше. Крайната цел за андроида, който се явява като „човекоподобно“, е превръщането му в Свръхчовек, освобождаването от всичко религиозно и чрез нарушаване на инструкциите на богоподобния глас Елохим. Достигайки до върха на кулата, за да завърши трансформацията си в Свръхчовек (*Übermensch*), андроидът трябва да отрече Елохим, да провъзгласи бога за мъртъв. В този момент виртуалният свят бива разрушен, а изкуственият интелект се събужда в реалния свят вече в своята завършена форма.

Подобен нихилистичен сценарий се разиграва и в *Dark Souls*, повлияна от гръцката и японската митология, френския екзистенциализъм и нихилизма на Ницше. Мрачният свят на *Dark Souls* е изпълнен с предизвикателства, а самият геймплей е известен със своята трудност. Всяка стъпка изисква добро премисляне от страна на играча. В края на всяко ниво героят се изправя пред трудно преодолим противник, който изисква търпение и всеотдайност от страна на играча, внимателно изучаване на механиките и планиране на стратегия. Следват непрекъснати цикли от смърт и прераждане, докато препятствието не бъде преодоляно, само за да се окаже играчът пред следващото препятствие. Веднага проличава и философията на екзистенциализма с идеята за абсурда – животът е лишен от смисъл, а светът е безразличен към нашето съществуване. Въпреки това трудността е задвижващата сила на героя. Играчът трябва да приеме, че след като е претърпял безброй провали, губил е безброй битки, няма да спре, а ще продължи да се бори и търпи загуби, до самия край. Героят тук, също като андроида в *The Talos Principle*, е възприет като Свръхчовек, който трябва да изкачи *Anor Londo*, за да победи старите богове и да приеме един лишен от смисъл свят, лишен от религия и погълнат от абсурда. В края на историята играчът е поставен пред избор, но този избор е също лишен от смисъл.

Моралните и етични дилеми са част от много игри, но силно впечатление прави системата, която е адаптирана в поредицата *Mass Effect*. Играчът влиза в ролята на командир на кораб, който пътува из галактиката, открива планети и събира ресурси. По пътя си героят среща други хора и извънземни раси, с които комуникира посредством механика, наречена *Dialogue Wheel* (диалогово колело). Разговорите са представени чрез *Dialogue Wheel*, който представя различни опции за отговор от страна на играча. Изборът е сведен до прости въпроси и отговори, но в някои диалози се предлагат допълнителни възможности, които влияят на развитието в играта или са в резултат на направени предишни избори. Всеки разговор с герой в играта влияе върху морала,

който играча изразява чрез избора си в диалогово колело. Това чертае два възможни пътя на основния персонаж – морален и неморален според общите норми. Изходът на играта и краят на индивидуалните истории на всички замесени герои са директен резултат от правените морални избори. Втората и третата игра от трилогията отразяват всички направени решения в първата, като там значението на избора е от още по-голяма важност.

Изложените сюжети и механики на описаните игри могат да послужат за пример как комерсиални заглавия да бъдат използвани с образователна цел по философия. Игрите говорят не само чрез сюжетите, но и чрез визуалното, което бива тематично подбрано и подсилва ефекта на историята. Начините, по които могат да използват игрите, зависят и от въображението на преподавателите, но те предлагат интерактивна динамика, която позволява въвличане в идеите.

Заклучение

Въпреки че важният проблем със способността за концентрация и задържането на вниманието на учениците се задълбочава в условията на онлайн обучение, видео игрите предлагат едно възможно решение, тъй като са начин за подобряване концентрацията и задържане на вниманието на участниците към абстрактни и многопластови въпроси, каквито са например тези във философията. Изследвания (Kokkinakis et al. 2017) показват, че ограничено време, прекарано в игра на видео игри, може да подобри интелигентността и вниманието (Green, Bavelier 2012). Видео игрите биха били особено ефикасни като начин за пораждаване на интерес специално към философията и хуманитарните науки чрез своята интерактивност и възможности за развиване на въображението. Тези ползи могат лесно да бъдат имплементирани в образователния процес, носейки едновременно нови знания в различни философски области, както и удовлетворение от начина, по който са придобити.

Литература/References

- Dewey, J. 1897. My Pedagogic Creed. Retrieved from https://en.wikisource.org/wiki/My_Pedagogic_Creed.
- Dye, M.W.G., C.S. Green, D. Bavelier. 2009. The Development of Attention Skills in Action Video Game Players. // *Neuropsychologia*, 47, pp. 1780-1789.
- Frankfurt, H. 1969. Alternate Possibilities and Moral Responsibility. // *The Journal of Philosophy*, 66 (23), pp. 829-839.
- Green, C. S., Bavelier D. 2012. Learning, Attentional Control, and Action Video Games. // *Current Biology*, 22 (6), pp. R197-R206.
- Hall, M. 1997. Montaigne's Uses of Classical Learning. // *Journal of Education*, 179, No. 1, pp. 61-75.
- Kokkinakis, A.V. et al. 2017. Exploring the Relationship between Video Game Expertise and Fluid Intelligence. *PLoS ONE* 12 (11): e0186621. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0186621>.
- Laas, O. 2015. Would You Kindly Bring Us the Girl and Wipe Away the Debt: Free Will and Moral Responsibility in BioShock Infinite. In: Cuddy, L. and W. Irwin (eds). *BioShock and Philosophy: Irrational Game, Rational Book*. Chichester-Malden: Wiley-Blackwell, pp. 58-68.
- Locke, Jh. 1859. *Of the Conduct of the Understanding*. London: Bell and Daldy.

Mentyka, R.M. 2015. SHODAN vs. the Many Or, Mind vs. the Body. In: Cuddy, L. and W. Irwin (eds). *BioShock and Philosophy: Irrational Game, Rational Book*. Chichester-Malden: Wiley-Blackwell, pp. 27-37.

Cardoso-Leitea, P. and D. Baveliera. 2014. Video Game Play, attention, and Learning: How to Shape the Development of Attention and Influence Learning? // *Current Opinion in Neurology*, 27 (2), pp. 185-191. DOI: 10.1097/WCO.000000000000077.

Whitehead, A. 1967. *The Aims of Education and Other Essays*. New York: The Free Press.