

III Міжнародна науково-практична конференція молодих учених та студентів «Філософські виміри техніки» (PDT-2022)

однаково на інших. Таке враження, що ніхто не робитиме те, що не вигідно, аргументуючи своє рішення мораллю та релігійними переконаннями. Сумно розуміти, що люди, по суті, не мають такого, здавалось би, елементарного права як право на гідну смерть. У смертельно хворих немає іншого виходу як очікувати природну смерть і вживати препарати, які глушитимуть біль, у старших людей з хворобами, які роблять їх буквально прикутими до ліжка, немає іншого виходу, як день за днем перетворюватись на недієздатну масу і завдавати додатковий моральний біль рідним; у людей, які страждають від психічних розладів і не контролюють ні свої думки, ні тіло, немає спасіння, адже це все несерйозно.

Також можна підсумувати, що в Україні існує величезна недовіра до медичних працівників. На мою думку, для початку потрібно вирішити проблему з рівнем кваліфікації лікарів і низьким рівнем фармацевтики, джерелом чого є корупція. Насправді, нам ще далеко до таких речей, які прийняті в розвинених країнах світу, тому про впровадження евтаназії можна лише мріяти.

Питання гуманності евтаназії хоч і спірне, але на даний момент це дійсно єдиний вихід для багатьох людей. Як згадувалось на початку, у світі все змінюється, тому не виключено, що з часом люди глянуть на цю проблему під іншим кутом.

Література

1. Hohendorf, G. National-Socialist euthanasia: Origins, dynamics, and aftermath. URL: <https://uamoderna.com/images/archiv/28-2020/UM28Hohendorf.pdf>
2. Терешкевич Г. Т. Гідність та недоторканість людського життя як фундаментальні цінності державотворення // Електронний журнал «Державне управління: удосконалення та розвиток». 2019. № 12. URL: <http://www.dy.nayka.com.ua/?op=1&z=1542>
3. Перший випадок евтаназії в Україні? У київському госпіталі військовий відмовився боротись за життя. URL: <https://glavcom.ua/news/pershiy-vipadok-evtanaziji-v-ukrajini-u-kijivskomu-gospitali-viyskoviy-bilshe-ne-zmig-borotis-za-zhittya--536586.html>
4. Battlefield euthanasia — courageous compassion or war crime? URL: <https://www.mja.com.au/journal/2011/194/6/battlefield-euthanasia-courageous-compassion-or-war-crime>
5. Новітні людські права: прийняти не можна заборонити URL: <https://law.chnu.edu.ua/novitni-liudski-prava-pryiniaty-ne-mozhna-zaboronyty/>
6. Я хочу мати вибір, як померти. Генрі Марш про медицину, хворобу і право на евтаназію URL: https://tvoemisto.tv/news/ya_hochu_maty_vybir_yak_pomerty_genri_marshall_pro_medytsynu_hvorobu_i_pravo_na_evta_naziyu_135271.html
7. Кравчук С.М. Теоретико-правові та філософські аспекти права на життя та евтаназії у період російсько-української війни 2014-2022 років. С.1196-1207

А. Цепенюк

Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, Україна

ФІЛОСОФІЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

А. Tsepeniuk

PHILOSOPHY OF COMPUTER GAMES

Комп'ютерні ігри як соціокультурний феномен повсякденності, відноситься до числа актуальних проблем сучасної науки, тому що являють собою унікальний продукт розвитку техніки і самосвідомості сучасної особистості. Вони зведені в єдине ціле, хоча ці елементи людської культури, здавалось б, не зводяться один до одного: поняття добра і зла, життя і смерті, розваги і навчання, теорії та практики, потреби і реальної можливості, і т. інш. Причому, поєднання протилежностей не є в даному випадку чимось абсурдним і

III Міжнародна науково-практична конференція молодих учених та студентів «Філософські виміри техніки» (PDT-2022)

фантастичним. Навпаки, гра містить в собі всі необхідні передумови для природного розвитку особистості і культури суспільства.

Комп'ютерні ігри – диво двадцятого століття і їх розвиток триває. Чим досконаліша техніка, тим менше вона накладає обмежень, і тим точніше будуть популярні ігри відображати потреби і властивості людської душі. Немає сумнівів, що нові ігри дозволять більш виразно говорити про відносини свідомості і несвідомого, про зорове сприйняття і архетипи, про неясні та неочевидні явища в психіці, на які поки просто ніхто не звертає уваги. У будь-якому разі, на сьогоднішній день комп'ютерні ігри – одне з найновіших джерел інформації психологічного характеру. Комп'ютерні ігри стали однією з найбільш великих і розвинених сфер практичного застосування психології: вони інтенсивно використовують психологічні знання і методи, а сучасна людина частіше грає, ніж бере участь в політичних виборах або звертається до психотерапевта.

Ключовими положеннями теорії гри в працях зарубіжних і вітчизняних учених є поняття гри в історичному і філософському аспектах. Г. Спенсер вважав, що гра біологічно абсолютно марна і безцільна. І у людини, і у тварин гра необхідна для того, щоб розрядити зайву накопичену енергію. Ця енергія шукає виходу в безцільній діяльності. Однак Ф. Шиллер вказував на те, що гра пов'язана з духовною сутністю людини, а саме з естетичними переживаннями. Дж. Шаллер, М. Лацаус, Г. Штейнталь запропонували теорію активного відпочинку, згідно з якою людина, втомлюючись від роботи, потребує як фізичного так і психологічного відпочинку. Психологічний відпочинок може бути реалізований тільки в активності. Активність повинна бути вільна від відчуття необхідності, тобто не повинна бути пов'язана з роботою, має мати форму гри. Г. Гросс, на відміну від Г. Спенсера, вказував на те, що ігри не є безглуздою і марною діяльністю, навпаки, вони служать засобом вправи і розвитку органів руху та органів чуття. Відповідно до сучасних уявлень, гра, як особливий вид діяльності, має наступні особливості:

- Гра – це вільна діяльність, оскільки поза волею вона не має ніякого сенсу.
- У грі завжди присутній елемент «несправжності»
- Ігри мають обмеження в часі і просторі.
- У гри є правила, і за їх невиконання накладаються санкції на гравців.
- Гра характеризується наявністю напруги, пов'язаної з присутністю шансу на виграш/програш, непередбачуваності.

Люди грають в ігри, тому що вони дозволяють задовольнити одну з базових потреб людини – потребу досягати вершин в освоєнні якого-небудь навички, навіть якщо цей навик не потрібен для реалізації основних життєвих цілей. Ігри допомагають людям (і особливо дітям) тренувати мозок і відчувати себе безпечно у випадку програшу. Саме тому наш мозок і дарує нам те саме відчуття задоволення, коли ми граємо в ігри. З цих ідей та досліджень повільно стала поставати нова дисципліна – «Філософія комп'ютерних ігор»

Філософія комп'ютерних ігор – молода дисципліна, яка намагається зрозуміти, чому геймери поведуться саме так, чим приваблюють людей відеоігри, і що це, в кінцевому підсумку, взагалі таке. Філософія відеоігор виникла в 80-х роках минулого століття в США в рамках вивчення ЗМІ при вивченні комп'ютерів як медійних засобів. Однак цей підхід фокусувався не на розумінні самих ігор, а на схожості комп'ютера та інших медійних засобів. Ігри як ігри стали вивчати вже в Європі в кінці 90-х років. Перш за все, ігри стали вивчати в рамках нарратології, традиції якої в Європі дуже сильні. Відповідно до цього підходу, всі культурні об'єкти ні що інше як тексти. Тобто кіно, телебачення, живопис – це все в певному порядку побудовані тексти. Більше того, сама реальність є текстовою, знаковою, ми її читаємо. Ігри також виявляються таким особливим чином організованим текстом, ключову роль в якому грає наратив. У 1999 р. уругваєць Г. Фраска придумав інший підхід – людологію (від лат. Ludus, гра). Він зводив ігри не до наративу, а до геймплею, тобто до процесу гри. Відповідно до цього підходу відеогра – це правила, яким вона

III Міжнародна науково-практична конференція молодих учених та студентів «Філософські виміри техніки» (PDT-2022)

підпорядковується, разом з варіативністю і змагальністю. Ці основні компоненти гри виділив данець Дж. Джуул в 2003 р.. Цей підхід хороший тим, що вловлює важливий аспект відеоігор – вони націлені на виграти, отримання досягнень, гравцеві постійно необхідно переходити на новий рівень. Але, з точки зору такого підходу, багато ігор виявляються по суті однією грою. Наприклад, різні RPG. Принципи людології були оскаржені самими розробниками, починаючи, як мінімум, з ігор студії Tale of Tales. Вони хотіли робити ігри-об'єкти мистецтва, ігри з деяким загальнолюдським посланням. Так з'явився нередукціоністський підхід, суть якого полягає у вивченні ігор на різних рівнях, різними методами. Ключову роль в цьому підході зіграла стаття американця Я. Богоста «Безладність відеоігор». У ній Я. Богост виділяє п'ять рівнів розгляду відеоігор: Перший рівень – рівень сприйняття. Головний герой тут гравець. Тут можна вивчати вплив ігор на психіку. Другий рівень – інтерфейс, тобто те, що гравець бачить. Третій рівень – рівень функції, тобто те, чого гравець не бачить, але що дозволяє реалізовувати ігрові правила. Четвертий рівень – це код, тобто гра як програма. Нарешті, останній, п'ятий рівень – рівень самої платформи. Всі рівні взаємопов'язані. Таку філософію відеоігор використовують, наприклад, для вивчення і подальшого застосування так званої гейміфікації. Гейміфікація – це процес проникнення відеоігор, окремих процедур і практик, їм властивих, у різні сфери життя – від нашого звичайного життя до науки і бізнесу. Комп'ютерна гра дозволяє, по-перше, задовольнити потреби в пізнанні, по-друге, прожити в іншій, привабливій формі ситуації і події, які людина не може здійснити в реальності, по-третє, сформувати в собі необхідні стани, переживання і навички. Можливість анонімного прийняття рішення і багаторазове використання конкретної ігрової ситуації характеризують комп'ютерні ігри як універсальний засіб придбання символічного досвіду, як своєрідний тренажер навичок і умінь, необхідних для вирішення завдань людської життєдіяльності.

This War of Mine, не всі хто воюють солдати. Гра яка вийшла в 2015 р. і навела не мало ажіотажу серед гравців. Суть проста, на дворі війна, під Вашим керівництвом є три звичайних людини, які хочуть вижити. Ваша задача пережити 33 дні. Що ж показує ця гра, і чим унікальна вона в своєму роді? По-перше, вона дуже гарно показує жахи війни для звичайних людей. Когось війна залишає без домівки, когось без рідних, когось без їжі. Для когось це лишень час нажитися на чужому горі чи почати робити все що завгодно. Кожна людина тут сама за себе. І навіть священик, який здавалося вчора приймав купу прихожан і допомагав знедоленим, готовий нанести удар в спину, якщо від цього буде залежить його життя та життя його рідних. Головне питання постає тоді, коли вперше приходиться робити вибір. Чи готові ви наприклад вбити людину для того, щоб дістати їжу? Чи готові допомогти комусь ризикнувши собою? Чи готові ви пригріти когось у Вашому сховищі хоча їжі ледь вистачає на вас трьох?

Valiant Hearts: The Great War. Відвага можлива і без вбивств. Сюжет Valiant Hearts ґрунтується на листах з фронту Ф. Шазала, французького солдата, і прадідуся одного з розроблювачів. В основу лягла Перша світова війна. Історія розповідає про чотирьох абсолютно різних героїв. Літній фермер Еміль і його зять, етнічний німець Карл, обидва потрапили на війну. Обидва з примусу і тому опинилися по різні боки фронту. Тепер головне для Емілі – знайти Карла і переконатися, що він живий і з ним все в порядку. А Карл мріє лише про одне: повернутися додому, до дружини і маленького сина. Бравий доброволець, американець Фредді, навпаки, відчуває себе в гущі бою як риба в воді. Але і його привели на війну не пошуки слави і почестей. У нього – особисті рахунки з німецьким генералом, бароном фон Дорфом. А вдома у Фредді залишився молодший брат, і військова машина вже підбирається до нього: коли Америка вступить у війну, молодший теж відправиться в Європу. Анна навчалася в Парижі і мріяла стати ветеринаром. Але тепер їй доводиться рятувати поранених, витягуючи їх з поля бою. Вона не хотіла воювати, але її батька, бельгійського вченого, схопили німці. Зараз він знаходиться в ставці фон Дорфа, займається

III Міжнародна науково-практична конференція молодих учених та студентів «Філософські виміри техніки» (PDT-2022)

розробкою вбивчих машин. Не можна залишати його там. З чотирма героями ми проходимо через всю війну на Західному фронті, з першого її дня і до останнього. Ці чотири долі переплітаються, як цівки зливи на склі: герої зустрічаються і розлучаються, рятують один одного і втрачають, справляються з труднощами разом і нарізно, намагаються вижити і піклуються про друзів. Ці слова присвячені їм: доблесні серця, Valiant Hearts, рядок з вірша Дж. Аркрайта, який було присвячено полеглим ірландцям, але став гімном і реквіємом всім жертвам першої світової.

Як ми бачимо, саме поняття філософії комп'ютерних ігор вже не нове. Воно активно розвивається і навіть підтримується деякими вченими. Чи є майбутнє у цієї дисципліни? На мою думку так, гарна гра це як гарна книга. Її можна просто прочитати, а можна вдумливо проаналізувати весь посил автора, який він намагався донести. В майбутньому, можливо, ми впровадимо в нашу систему освіти навчання за допомогою відеоігор. І філософія, на мою думку, стане одною із перших наук, яка може використати цей вид розваг для чогось корисного.

Секція 3. НАУКОВО-ТЕХНІЧНИЙ ПРОГРЕС: ПРОБЛЕМИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ

В. Боднар, Г. Щигельська, канд. іст. наук, доц.

Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, Україна

СУЧАСНІ МОЖЛИВОСТІ ТЕХНОЛОГІЙ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

V. Bodnar, H. Shchyhelska, Ph.D., Assoc. Prof.

MODERN OPPORTUNITIES OF VIRTUAL REALITY TECHNOLOGY

Завдяки досягненням, розвитку комп'ютерних технологій та інтернету в людства виникає потреба для осмислення низки сучасних можливостей та понять, одним із яких є віртуальна реальність (ВР, VR). На сьогодні немає однозначного трактування, теорії чи єдності розуміння віртуальної реальності, проте, можна виокремити кілька напрямів у дослідженні даної проблематики, наприклад, С. Хоружий, А. Батьківщин, С. Ласточкін, А. Петров порівнюють статус ВР між дійсністю та потенційністю; Ж. Бодрийяр, Ж. Делез, Ф. Гваттарі, У. Еко, Р. Барт, С. Жижек, Р. Холетон, Б. Булі й ін. вважають, що дане поняття має антропологічні підстави, тобто, можна сказати, що віртуальна реальність є технологією взаємодії людини й машини, занурюючи користувача у тривимірне інформаційне середовище [1].

Технології віртуальної реальності на ринок вийшли порівняно не так давно, однак швидко розвиваються, адже сучасні реалії життя, завдяки альтернативі у вигляді різноманітних інформаційних джерел, переважають традиційні застарілі носії через зручність та ефективність у користуванні, передачі, розповсюдженні тощо. Однією з найперших систем ВР вважається мультимедійний пристрій під назвою Sensorama, винайдений у 1957 році Мортонем Хейлігом, який мав стереоскопічний кольоровий дисплей, генерував стереозвук, вібрації та навіть атмосферні ефекти, такі як вітер, що дме на ваше волосся [11].

Пізніше, в 1968 році професор Гарвардського університету Айвен Сазерленд і його учень Боб Спроул створили перший наголовний дисплей «Дамоклів Меч», який підключався до комп'ютера, а не до камери та дозволяв користувачеві побачити сіткоподібні поверхні, накладені на реальний фон. Ці сіткоподібні поверхні змінювалися в перспективі, коли користувач переміщував свою голову. Проте пристрій був доволі важкий і надто повільний, тому так і не вийшов зі стадії лабораторного проєкту [11, 2].