

ВИДЕОИГРЫ И ФИЛОСОФСКИЕ МЫСЛЕННЫЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ:

ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ОБРАЗОВАНИИ

ПАВЛЮЦ К.Н.

ВИДЕОИГРЫ И ФИЛОСОФСКИЕ МЫСЛЕННЫЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ: ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ОБРАЗОВАНИИ

Павлюц К.Н.

Павлюц К.Н. Видеоигры и философские мысленные эксперименты: возможности использования в образовании // Философия образования и современность: к 10-летию кафедры философии образования в структуре философского факультета МГУ. Материалы научно-практической конференции с международным участием. Москва, 22 ноября 2018 г. / Ред. и сост. Е.В. Брызгалина, В.А. Прохода, П.Н. Костылев. – М.: Философский факультет МГУ, 2018. – 252 с. – (Электронное издание)

Философия и ее элементы являются составной частью современного образовательного пространства на разных его уровнях и в разных предметах [3]. Развитие мышления в его философской форме позволяет творчески осмысливать содержание учебных предметов и областей научного знания, а также использовать его в различных сферах человеческого бытия [2]. Однако специфика философского мышления заключается в постановке таких предельно общих и сложных вопросов, которые не имеют прямой связи с чувственно воспринимаемой физической реальностью. Эмпирический экспериментальный уровень научного познания и свидетельства опыта в целом слабо применимы в обучении философии по причине физических или моральных ограничений, налагаемых характером ее вопросов и рассуждений на чувственно воспринимаемую реальность.

Тем не менее, в пространстве человеческой мысли существуют эксперименты, производимые исключительно в мышлении, основанные на создании воображаемого сценария и осмыслении различных следствий из его реализации [1, pp. 1-2]. Такие мысленные эксперименты могут быть эффективным средством изучения философии для учащихся школ и колледжей, а также студентов нефилософских специальностей, начинающих освоение философского мышления.

В аудиторном обучении философии одним из классических примеров мысленного эксперимента является моральная «проблема вагонетки», сформулированная британским философом Филиппой Фут. Сценарий этого эксперимента предполагает размышление о дилемме выбора между смертью одного или пяти человек на рельсах в зависимости от принятого вами решения о перемещении рычага и изменении движения вагонетки [4, pp. 1395]. Проблема выбора между гибелью меньшего числа людей и спасения большего их числа является широко известной в различных сферах общества и культуры,¹ но в своей сущности — это философская проблема, которая может быть представлена для различных групп учащихся именно в силу ее «общеизвестного» характера.

Философское содержание подобного мысленного эксперимента в современных технико-технологических условиях может быть представлено не только в классической форме текста и последующего размышления, но и в форме поп-культуры, в частности, в видеоиграх. Можно полагать, что видеоигры являются эффективным посредником между мысленным экспериментом и зрительным восприятием. Ключевыми признаками видеоигр являются мысленное содержание в форме сюжета и динамика развертывания сюжета, что позволяет сравнить их с мысленными экспериментами.

В рамках указанного признака динамики видеоигры имеют важное отличие от других видов медиа своим интерактивным характером. Способ их создания включает в себя набор правил, записанных в программном коде, что позволяет игрокам принимать различные решения и наблюдать за последствиями выбора в игровой динамике в зависимости от масштабности сюжета

¹ См. интервью В.В. Путина А. Кондрашову о захвате самолета перед открытием Олимпиады в Сочи; см. произведения поп-культуры, напр., сериал «Сотня».

видеоигры. Это означает, что и мысленные эксперименты, обладающие сценарием и динамикой, также могут быть встроены в сюжеты видеоигр.

Пример подобного встраивания демонстрирует нам видеоигра в форме фантастической трилогии «Mass Effect». Основной сюжет описывает войну человечества и инопланетных союзников против расы гибридов по имени «жнецы». Игрок действует в роли командующего Шепарда, одна из миссий которого заключается в спасении адмирала Кориса от нападения расы гетов. Однако адмирал просит спасти гражданский экипаж вместо него, что создает проблему, так как адмирал также играет важную роль в общем сюжете ведения войны [5]. Проблема выбора субъектов сохранения жизни и осмысления его последствий и есть содержание мысленного эксперимента с вагонеткой, перенесенное в сюжет видеоигры.

Таким образом, преподавание философии и ее элементов может строиться с помощью перенесения содержания философских проблем в современный поп-культурный контекст, позволяющий улучшить их понимание и повысить заинтересованность учащихся, по крайней мере, на этапе введения в специфическую философскую проблематику. Рассмотренная специфика обучения может быть эффективной при реализации цели развития философского мышления школьников и студентов не-философов.

Список литературы

1. Brownlee, Kimberley and Stemplowska, Zofia. Trapped in an experience machine with a famous violinist. In: Blau, Adrian, (ed.). *Methods in Analytical Political Theory*, Cambridge: Cambridge University Press, 2016. Электронный ресурс. URL: <http://wrap.warwick.ac.uk/78470/> (дата обращения: 28.09.2018).
2. Daniels, Ronald J. Please, students, take that «impractical» humanities course. We will all benefit, September 14, 2018, *The Washington Post*. Электронный ресурс. URL: https://www.washingtonpost.com/amhtml/opinions/please-students-take-that-impractical-humanities-course-we-will-all-benefit/2018/09/14/f50b4f3e-b761-11e8-a2c5-3187f427e253_story.html?noredirect=on (дата обращения: 28.09.2018).
3. Gardner, Howard. Why We Should Require All Students to Take 2 Philosophy Courses, July 09, 2018, *The Chronicle of Higher Education*. Электронный ресурс. URL: https://www.chronicle.com/article/Why-We-Should-Require-All/243871/#.W0UMh_0ocno.twitter (дата обращения: 28.09.2017).
4. Thomson, Judith Jarvis. The Trolley Problem, *The Yale Law Journal*, Vol. 94, No.6 (May, 1985). Электронный ресурс. URL: <https://www.jstor.org/stable/796133> (дата обращения: 28.09.2018).
5. Webber, Jordan Erica. What video games can teach us about philosophy, August 02, 2017, *iNews*. Электронный ресурс. URL: <https://inews.co.uk/culture/gaming/what-video-games-can-teach-us-about-philosophy-mass-effect-admiral-koris/> (дата обращения: 28.09.2018).