

Философия и игры

Выполнил:

Студент группы НМТМ- 172803

Патраков Артём

- Думаете, что философские не встречаются в видеоиграх ? На самом деле, вы, сами того не зная, уже встречали и видели все важнейшие концепции через видеоигры, просто не были в курсе того, как именно они называются.

Синергия



- Синергия — это когда при сложении результат оказывается больше, чем просто сумма составляющих частей. Звучит сложно и натянуто, но я объясню это на наглядном примере. Типичным образцом синергии является «WAAAGH!» орков из Warhammer: один орк — это всего лишь боевая единица, тысяча орков по отдельности тоже будут представлять собой всего лишь тысячу боевых единиц и не более того. Но стоит им собраться вместе и начать стрелять во все стороны, включается их синергетический эффект: мощь орков будет уже не просто суммой всех бойцов, их совокупная сила становится гораздо больше.

Социальный конструкт



**ПОКУПАЙ
ЧТО ХОЧЕШЬ!**

- Очень яркий пример социального конструкта и насмешки над ним — это крышечки из сеттинга Fallout. Для нас, сторонних наблюдателей, использование крышек как денег и экономика, построенная на этом, кажутся абсурдом и надуманной ерундой. Но для жителей мира после апокалипсиса ценность крышечек кажется объективной величиной: накопив 749 штук, герой знает, что теперь сможет купить 10-мм пистолет. Но кто придумал именно такие расценки, кто придумал или установил, что расплатиться надо будет именно крышками из-под «Нюка-колы»? Да никто, так просто сложилось в умах эволюционно-исторически.

Габитус



- Отличным образцом габитуса может служить пример Дж'зарго, мага-каджита из Skyrim, который доступен вам как компаньон. Его расовые предрасположенности склоняют его к работе в гильдии воров, но в результате личного выбора он становится учеником гильдии магов. Габитус реального человека — это что-то вроде характеристик Дж'зарго, в которых расовые бонусы (скрытное перемещение) накладывается на бонусы образования (маг-разрушитель) и некий уникальный личный опыт (навык обращения с тяжелыми доспехами, которым по какой-то причине владеет каджит). Здесь нет ничего главного и второстепенного, рассматривать его надо в совокупности.

Постмодернизм

- Постмодернизм — это состояние общества и искусства, пришедшее после модерна 20-го века. Для того, чтобы не рассусоливать я сразу приведу черты постмодерна на примере вселенной Fallout. «Фолл» — это почти идеальное постмодернистское произведение. К сожалению, не многие понимают, что эта игра — что-то вроде Моны Лизы, но для современного искусства, и любоваться ей можно вечно.

Личное участие в истории и ОТСЫЛКИ



Полегче. Я просто осматриваюсь. Я не ищу неприятностей.

Я хочу что-нибудь выпить, убить и украсть. Не обязательно в этом порядке.

Досадно. Я просто уйду.

Сами понимаете: это видеоигра, здесь именно вы, а не мифический рассказчик являетесь двигателем сюжета. Идеальное постмодернистское решение!

В Fallout сотни отсылок к популярной культуре: авторы желают и целенаправленно стремятся к тому, чтобы мы получали эндорфиновую подпитку за счет узнавания знакомых поп-культурных образов. Отсылки к Монти Пайтону, Индиане Джонсу и сотням другим вещей составляют одну из важных частей вселенной.



Скелет в холодильнике — отсылка к «Индиане Джонсу».

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

- Ork (Warhammer 40,000) // URL:
[https://en.wikipedia.org/wiki/Ork_\(Warhammer_40,000\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Ork_(Warhammer_40,000))
- Дж` зарго // URL:
<http://ru.elderscrolls.wikia.com/wiki>
- Fallout // URL:
http://fallout.wikia.com/wiki/Fallout_Wiki