

LATVIJAS UNIVERSITĀTE
VĒSTURES UN FILOSOFIJAS FAKULTĀTE
TEORĒTISKĀS UN PRAKTISKĀS FILOSOFIJAS KATEDRA

Filosofijas maģistra studiju programmas
2. kursa students
Kristaps **Andrejsons**
Stud. Apl. Nr. kr09009

**DATORSPĒĻU KĀ TEHNOĻIŠKA ARTEFAKTA ANALĪZE MŪSDIENU
FENOMENOĻIŠKĀS PIEEJAS TEHNOĻIŠIJAI IETVAROS
MAĻISTRA DARBS**

Darba zinātniskais vadītājs
Dr. Phil., doc.
Raivis Bičevskis

RĪGA 2015

Anotācija

Šis maģistra darbs ir fenomenoloģiskas ievirzes pētījums, kurā, pirmo reizi akadēmiskajā vidē, tiek veikta padziļināta un plaša datorspēles kā individuāla tehnoloģiska artefakta analīze tehnoloģiju fenomenoloģijas diskursa ietvaros. Darbā, izmantojot mūsdienu datorspēļu pētnieku, īpaši Filipa D. Dīna un Espena Ārseta izstrādes un salīdzinot tās ar savietojamiem mūsdienu tehnoloģiju fenomenologu uzskatiem, īpaši izceļot Albertu Borgmanu, kā arī ar empīriskiem faktiem, tiek pievērsta uzmanība datorspēļu neatkarīgajām īpašībām, datorspēļu lomai informācijas tehnoloģiju jomā, to unikālajām pieredzējuma formām un mijiedarbībai ar sabiedrību, aplūkojot datorspēļu tehnoloģisko problemātiku. Tiek skaidrots *spēlējamības* jēdziens un izcelta tā nozīme, datorspēles kā mākslas darba uztverē un pieredzējumā.

Atslēgas vārdi: tehnoloģiju fenomenoloģija, datorspēles, *spēlējamība*, tehnoloģika

Annotation

This master's thesis is a phenomenologically oriented study of video games as an individual technological artefact, analyzed using the phenomenological approach to technology. By using the work of contemporary video game researchers, especially Phillip D. Dean and Espen Aarseth and comparing it with empirical facts and the views of compatible contemporary technological phenomenologists, from whom extra attention is given to Albert Borgmann, this work, being the first of its kind in this field of study, deals with the independent properties of video games, the role of video games in the field of information technology, the unique forms in which we encounter and experience them and their interactions with society through technoethics. This work also explains the *gameplay* term and highlights its importance in perceiving and experiencing video games as an art form.

Keywords: technological phenomenology, video games, *gameplay*, technoethics

SATURS

Anotācija.....	2
Annotation.....	2
Ievads.....	4
1. Datorspēles, tehnoloģiju fenomenoloģijas diskursa ietvaros.....	8
1.1 Mūsdienu tehnoloģiju fenomenoloģijas diskursa vispārējs apskats.....	9
1.2 Informācijas tehnoloģiju novietojums tehnoloģiju fenomenoloģijas diskursa ietvaros: Alberts Borgmans.....	13
1.3 Datorspēles, informācijas tehnoloģiju kontekstā, fenomenoloģiskajā izpratnē.....	19
2. Mūsdienu uzskati par datorspēļu sniegtajām pieredzes formām un to unikālā pieredzējuma iespējām.....	25
2.1 Datorspēles, kā mākslas forma, to pieredzējums.....	27
2.2 Datorspēļu Spēlējāmība, kā noteicošā to pieredzējuma un mākslinieciskā īpašība.....	31
2.3 Datorspēles, kā instruments.....	38
3. Datorspēļu tehnoloģiskie apsvērumi.....	43
3.1 Datorspēles un vardarbība.....	43
3.2 Sociālās attiecības starp sabiedrību un datorspēlēm. Diskriminācijas problēma..	49
3.3 GamerGate skandāls un tā nozīme.....	53
Nobeigums.....	59
Literatūras saraksts.....	63

IEVADS

Maģistra darba tēma

Datospēles ir relatīvi jauna mediju forma, pat informācijas tehnoloģiju ietvaros - tomēr, tās ieņem arvien lielāku lomu mūsdienu sabiedrībā. Tās kļūst arvien komplicētākas un to popularitāte arvien palielinās - tajā pašā laikā, tās arī tiek plaši kritizētas un vainotas dažādās negatīvās norisēs sabiedrībā. Arī dažādās zinātnes nozarēs, tām tiek pievērsta arvien lielāka uzmanība - piemēram, ekonomisti izmanto daudzspēlētāju tiešsaistes lomu spēles, lai modelētu atsevišķu aģentu izvēļu ietekmi uz valsts ekonomiku, biologi tās lieto, lai pētītu epidēmiju izplatīšanos. Tikmēr, akadēmiskā filosofijas vidē tās, kaut arī ir aktuāla un kompleksa tehnoloģiju forma, bieži vien tiek uztvertas nenopietni, tādēļ autoru, kuri tās pēta filosofiskā aspektā ir ārkārtīgi maz, un to vispusīga, individuāla analīze nav pilnvērtīgi izvēsta. Tomēr, ja vēlamies maksimāli objektīvi raudzīties uz tehnoloģiju ietekmi uz mūsdienu sabiedrību un norisēm tajā, atstāt šīs spēles novārtā šķiet nepareizi. Tādēļ, šajā darbā tiks analizētas datospēles, kā atsevišķs, tehnoloģisks artefakts izmantojot tehnoloģiju fenomenoloģijas diskursu. Tehnoloģiju fenomenoloģijas diskursa ietvaros, aplūko ne tikai tehnoloģiju pielietojumu un to potenciālo vērtību, bet arī meklē nosacījumus, kādos tehnoloģijas parādās kā jēgpilnas un noderīgas, kā arī problematizē sabiedrības kopējos, fundamentālos avotus mūsu un tehnoloģijas savstarpējai koeksistencei, tādējādi atļaujot kaut ko pateikt arī par pašu sabiedrību, kura ar šo tehnoloģiju mijiedarbojas. Šis diskurss ir izvēlēts tādēļ, ka starp tiem nedaudzajiem pētniekiem, kuri pēta datospēles, populārākā ir tieši šī pieeja, tādēļ tā atļauj aplūkot un salīdzināt šo pētnieku uzskatus un veikt kādus kopējus secinājumus.

Maģistra darba mērķis un uzdevums

Nemot vērā, ka datospēļu filosofisko problēmu pētniecība ir ārkārtīgi jauna nozare un ka plaša, padziļināta šīs konkrētās tehnoloģijas formas analīze vispār nav veikta, attiecīgi darba mērķis ir veikt šādu analīzi, kura varētu noderēt tālākā datospēļu pētniecībā un konkretizēt tās problemātiku. Sekmīgā gadījumā, par mērķi varētu uzskatīt arī kādu secinājumu izdarīšanu par šo, ar datospēlēm saistīto sabiedrību, kopumā. Lai to izdarītu, pirmkārt jākonkretizē šī artefakta novietojums tehnoloģiskā diskursa kontekstā, kā arī jāizdala tas no informācijas tehnoloģijām kopumā. Pieturoties pie diskursa metodoloģijas, jāaplūko datospēļu pieredzējuma formas, to īpašības un veidi, kādos mēs ar tām saskaramies, kādos

tās mums parādās un ir pieejamas. Tālāk, tās tiks arī aplūkotas tehnoloģiskā kontekstā, protams, saistībā ar izvēlēto diskursu, mēģinot noteikt to ko-konstituatīvo saiti ar sabiedrību un savstarpējo mijiedarbību ar to.

Maģistra darba iestrāžu, avotu un palīgliteratūras apskats

Maģistra darba izstrādes galvenie literatūras avoti ir izvēlēti pēc to relevances dotajam tematam un atbilstības diskursam. Datorspēļu pētnieku gadījumā, nekāda galveno avotu izvēle būtībā nenotika, jo nav iespējama. Tādēļ, ka konkrētajai darba tematikai atbilstoši autori ir ārkārtīgi maz, tika lietoti visi tie autori (E. Ārsets, A. Smuts, M. Burdens, S. Guglass, F. Dīns), kuri ir pētījuši šo specifisko jomu no akadēmiskas filosofijas skatpunkta. Šāda situācija pastāv, jo liela daļa spēļu pētnieku darbojas citās zinātnes jomās, un datorspēles izmanto savu pētījumu veikšanai un dažādu modeļu veidošanai, nevis pēta datorspēles kā tādas. Tie, kurus var saistīt ar filosofiju, arī bieži neaplūko datorspēles un to īpašības kopumā, bet izvēlas pētīt kādu konkrētu spēļu dizaina aspektu, kādu konkrētu žanru, vai atsevišķa mākslinieciska elementa izpausmes spēlēs, kas, lai arī noderīgi kopējā diskursa ietvaros, neatbilst darba uzstādījumiem. Turklāt, kā jau iepriekš norādīts, vispusīga, padziļināta analīze par datorspēlēm, kā tehnoloģisku artefaktu ar tādiem mērķiem un uzstādījumiem, kādi izvirzīti šim darbam, nav veikta vispār.

Specifiski no tehnoloģiju fenomenoloģijas pārstāvjiem, protams, neviens nav pieminējis tieši datorspēles, tādēļ ir izvēlēti autori, kuri ir savietojami ar šiem spēļu pētniekiem. Tas ir, priekšroka tika dota autoriem, uz kuriem šie spēļu pētnieki atsaucas un kurus uzskata par nozīmīgiem. Saistībā ar maģistra darba temata specifiku, nozīme bija arī laikam, kurā darbi rakstīti - tika izvēlēti pēc iespējas jaunāki avoti. Protams, lai sekmīgi iekļautos tehnoloģiju fenomenoloģijas diskursā, un nodibinātu iekšējo kontinuitāti, skaidri demonstrētu autoru savstarpējās saiknes, tiek izmantota Martina Heidegera eseja "Jautājums par tehnoloģiju", kas notiec un būtībā rada šo diskursu. Vēl, darbā kā avots tika izmantots fenomenologa Džosefa Pita darbs *Thinking About Technology: Foundations of the philosophy of technology*, kuru datorspēļu pētniecībā izmanto, skaidrojot to novietojumu attiecībā pret pārējām informācijas tehnoloģiju formām, kā arī izvēršot jautājumus par datorspēļu popularitāti. Tika izmantots arī Endrjū Fēnberga darbs *Critical Theory of Technology: An Overview*. Kaut arī Fēnbergs nav tieši uzskatāms par fenomenologu, Platona Stenfordas enciklopēdijā viņš tiek pieskaitīts ar tehnoloģiju fenomenoloģiju saistītajiem autoriem, jo lieto atbilstošas metodes,

un šī darba ietvaros, iekļaujas šī diskursa metodoloģijā. Turklāt, uz šo viņa rakstīto darbu, runājot par iespējamām varas attiecībām datorspēlēs un datorspēļu izmantošanu dažādās varas struktūrās atsaucas datorspēļu pētnieki, tādēļ viņš iegūst papildus relevanci - turklāt, darbā īpašu nozīmi iegūst viņa Heidegera pasaules skatījuma kritika par sabiedrības īpašajām, intīmajām attiecībām ar tehnoloģiju. Īpaša uzmanība veltīta Alberta Borgmana darbam *Holding On to Reality: The nature of information at the turn of the millennium*, saistībā ar to, ka viņš skaidro informācijas nozīmi sabiedrībā, un prognozē (sekmīgāk, nekā citi) to ietekmi uz sabiedrību nākotnē. Viņu arī uzskata par vienojošo elementu starp tehnoloģiju fenomenoloģijas diskursu un datorspēļu pētniecību, kaut arī pats Borgmans nav rakstījis par datorspēlēm. Šī saikne izpaužas tādējādi, ka Borgmana informācijas formu teoriju izmanto viens no vadošajiem mūsdienu datorspēļu pētniekiem un vienīgā datorspēļu pētniecības akadēmiskā žurnāla redaktors Espens Ārssets, lai skaidrotu pats savu ergodiskā teksta teoriju, uz kuru balstoties, datorspēļu pētnieki runā par to īpašībām, nozīmi un pieredzējuma iespējām. Avotu izvēli daļēji ietekmēja arī darbu pieejamība - jāizsaka nožēla, ka tieši šī iemesla dēļ neizdevās aplūkot Lūkasa D. Introna un Pētera-Paula Verbēka darbus, kas, iespējams, sniegtu papildus informāciju un varētu izrādīties noderīgi.

Datorspēļu pētniecības teorētisko izstrādņu trūkuma dēļ, darbā tika izmantots arī liels apjoms ar empīriskiem datiem, kuri bija nepieciešami izvērīto uzdevumu sasniegšanai un noteiktu viedokļu argumentācijai, īpaši lai varētu runāt par datorspēļu un sabiedrības attiecībām. Tika izmantoti arī vairāki papildus informācijas avoti, kā piemēram Platona Stenfordas enciklopēdija, Amerikas Psihologu Asociācijas pētījumu dati, spēļu industrijas pārstāvju sniegtā statistika un viedokļi, ar datorspēlēm un informācijas tehnoloģijām saistīto izdevumu publikācijas, kā arī daudzi citi interneta resursi. Maģistra darbā tika izmantoti arī autora agrākie pētījumi, ņemot vērā nelielo datorspēļu pētnieku skaitu, un to, ka autors ir ar šīs tēmas pētījumiem nodarbojies jau vairākus gadus, kuru laikā avotu skaits un pieejamā teorētiskā informācija par specifiski šo tēmu ir pieaugusi ļoti minimāli.

Maģistra darba struktūra

Mērķa sasniegšanai - datorspēles, kā tehnoloģiska artefakta fenomenoloģiskas analīzes veikšanai, un attiecīgo uzdevumu izpildīšanai, darbs ir strukturēts trīs nodaļās. Pirmajā nodaļā tiek veltīta uzmanība avotu aplūkojumam; tiek arī demonstrēta Heidegera saistība ar tehnoloģiju fenomenoloģijas mūsdienu autoriem, kā arī parādīta šo autoru saikne ar

datorspēju pētniecību, sasaitot darba teorētisko bāzi. Tiks arī skaidrots datorspēju novietojums attiecībā pret informācijas tehnoloģijām un tehnoloģiju fenomenoloģijas diskursu. Tas ir nepieciešams, jo aplūkoti fenomenologi raksta par informācijas tehnoloģijām un to ietekmi un īpašībām kopumā, kas darba mērķa izpildei ir par plašu. Nodaļā arī tiek skaidrota ergodiskā teksta teorija, kas ir nepieciešama tālākai izpratnei par pārējo datorspēju pētnieku tekstiem.

Otrajā nodaļā tiek aplūkoti mūsdienu uzskati par datorspēju sniegtajām pieredzes formām un to unikālā pieredzējuma iespējām, kā arī noteikta saskarsmes iespējamības forma. Datorspēles, to pieredzējuma un individuālās īpašības tiek aplūktas gan to pētnieku skatījumā, gan arī tiek pausts industrijas viedoklis. Īpaša uzmanība tiek pievērsta saskarsmei ar datorspēli, kā mākslas formu, tiek skaidroti šāda pieredzējuma nosacījumi un noteicošās īpašības. Diskursa ietvaros, šajā nodaļā tiek skaidrotas arī formas un apstākļi, kādos datorspēles mums parādās arī kā instrumenti un iegūst vērtību un jēgu.

Trešā nodaļa veltīta datorspēju tehnoloģiskajiem apsvērumiem, tiek analizēta datorspēju un sabiedrības ko-konstituatīvā saite un aplūkota to savstarpējā mijiedarbība. Lai to būtu iespējams izdarīt, nodaļā tiek aplūkoti empīriski fakti un analizēts sabiedrības viedoklis, kā arī noskaidrotas specifiskas sabiedrības un datorspēju mijiedarbības tendences, kuras aplūktas pēdējā laika aktuālo notikumu kontekstā.

1. DATORSPĒLES TEHNOLOĢIJU FENOMENOLOĢIJAS DISKURSA IETVAROS

Šajā nodaļā aplūkošu tehnoloģiju fenomenoloģijas diskursu un mēģināšu noskaidrot informācijas tehnoloģiju, un vēl vairāk sadalot, datorspēļu, īpašo vietu tajā. Šīs, izteikti jaunās tehnoloģijas ir jānodala un jāaplūko atsevišķi, sakarā ar to, ka to radītais iespaids ir būtiski izmainījis sabiedrības uztveri par tehnoloģijām un izmaina nojēgumus par komunikācijām un saikni ar pasauli ārkārtīgi lielā mērā – daži autori šo iespaidu, ietekmes ziņā, salīdzina ar rakstības izgudrošanu.

Tehnoloģiju fenomenoloģijas diskursā tiek pieņemts, ka tehnoloģija un sabiedrība koinstituē viena otru, būdama patstāvīgs un savstarpējs esamības nosacījums viena otras pilnvērtīgai būšanai. Paskaidrojot – kā fenomenoloģiskas būtnes, mēs skatāmies, piemēram, filmu nevis tikai atsevišķas attēlu projekcijas, kas ātri un secīgi nomaina viena otru, uz kāda brīvi izvēlēta un tam piemērota medija, kas atļauj šādu attēlu demonstrēšanu. Šādu mūsu uztveri nodrošina tehnoloģiski radītā kontinuitātes aktīvā vienotība, kas atļauj filmai mūs kaut kā ietekmēt. Tomēr, bez kāda skatītāja, pati filma ir tikai saraustīti attēli noteiktā secībā, bez īpašas nozīmes. Attiecīgi, tehnoloģija un modernā sabiedrība nepieciešami paļaujas uz savstarpējās patstāvīgās nozīmes sajūtas radīšanu – kas īpaši aktuāli parādās tieši datorspēļu gadījumā - un noved pie tā, ka tehnoloģijas sevī nes arī kādas ētiskas implikācijas, kuras fenomenologi mēģina konstatēt un problematizēt. Informācijas tehnoloģiju gadījumā, to traucē izdarīt tas, ka lielākā daļā autoru ir rakstījuši par tehnoloģijām laikā, kad šīs informācijas tehnoloģijas vēl vai nu neeksistēja vai nebija tik plaši pieejamas un izmantotas, kā mūsdienās, turklāt, mēģinājumi noteikt specifisko saikni, kuru veido datorspēles, kā arī to ētiskās implikācijas, ir ārkārtīgi minimāli.

Tādēļ, šīs nodaļas mērķi ir pirmkārt sniegt īsu aprakstu par mūsdienu stāvokli tehnoloģiju fenomenoloģijas diskursā, izmantojot relatīvi jaunāko autoru – Endrjū Frēberga un Džozefa Pita darbus. Vēl sadaļā par tieši informācijas tehnoloģijām tiks aplūkoti vācu izcelsmes amerikāņu filosofa Alberta Borgmana, profesora no Montanas universitātes uzskati. Borgmana informācijas nozīmības analīze ietekmējusi abus iepriekšminētos autorus, un likusi pamatus fenomenoloģiskai interneta analīzei. Nepieciešams arī īsumā parādīt modernā diskursa attīstību un tā savstarpējās saiknes, sākot ar Heidegeru, kuru var uzskatīt par tehnoloģiju fenomenoloģijas diskursa aizsācēju, kura ietvaros iekļaujas darba centrālie aspekti. Otrkārt - noteikt, kādā veidā izmantojot šo diskursu, būtu iespējams analizēt

datorspēles, kā atsevišķu tehnoloģisku artefaktu, atdalot tās no informācijas tehnoloģijām kopumā, un ar tā palīdzību izvērst to problemātiku. Šajā sakarā izmantoju aktuālos mūsdienu datorspēļu pētniekus, kuri gan tieši nesaista sevi ar tehnoloģiju fenomenoloģijas diskursu, tomēr, bieži izmanto diskursam atbilstošas tehnikas un metodes, ir informēti un attiecīgi ir ar šo diskursu savienojami. Primkārt, kā nozīmīgākais mūsdienu datorspēļu pētnieks jāmin Espens Ārsets, ergodiska teksta teorijas izveidotājs¹, Humānistiskās Informātikas centra profesors no Bergenas Universitātes, kurš ir arī vadošais pētnieks Datorspēļu izpētes centrā, Kopenhāgenas Informācijas Tehnoloģiju universitātē, un bieži publicē savus rakstus arī *Gamestudies.org*, datorspēļu izpētes žurnālā. Otrkārt, Ārons Smuts, Filosofijas departamenta profesors no Rodas Salas universitātes, kurš raksta par datorspēlēm estētikas sakarā, analizējot to sniegto pieredzi un atšķirības no citām mākslas pieredzējuma formām. Treškārt, Filips D. Dīns, asistējošais filosofijas profesors no Veslija koledžas. Viņa pamatpētījumi lielākoties gan ir par ASV intelektuālo vēsturi un demokrātijas procesu attīstību, bet viņš ir uzrakstījis dažus rakstus datorspēļu izpētes žurnālam, runājot par datorspēļu interaktivitātes aspektiem, kā arī par iemestības sajūtu virtuālajās pasaulēs un to iedzīvošanās, apdzīvošanas (*Inhabitation*) problēmām.

1.1 Mūsdienu tehnoloģiju fenomenoloģijas diskursa vispārējs apskats

Primārais teksts, kas būtībā arī visskaidrāk parāda un noteic fenomenoloģiskos uzskatus attiecībā pret tehnoloģiju, attiecīgi sākot šo diskursu, ir Martina Heidegera *Jautājums saistībā ar tehnoloģiju*, kurā tiek runāts par tehnoloģijas būtību. Viņš aplūko ikdienā pieņemto skatījumu uz tehnoloģiju, kurā tā tiek uztverta, kā artefakti un ierīces, kuras izgudro, veido un lieto cilvēki, būtībā ka tehnoloģija ir instruments. Heidegers raksta, ka, kaut arī principā šāds uzskatu kopums ir pareizs, tas tomēr sniedz tikai ierobežotu, antropoloģisku un instrumentālu skatījumu uz tehnoloģiju. Tā vietā, meklējot tehnoloģijas būtību, viņš pauž uzskatu, ka „tehnoloģijas būtība nav nekas tehnoloģisks”.²

Tehnoloģija viņam nav tikai kāds konkrēts priekšmets vai mūsu attiecības ar to, tā vietā pats artefakts un noteiktā veida attiecības, kas mums ir ar šo artefaktu jau ir kaut kāda veida

¹ Vairāk par Ergodiskā teksta teoriju runāts vēlāk tekstā. Šeit, skaidrībai īsumā - Ārsets sadala uztveramos tekstus divās grupās, pēc to sapratnes nosacījumiem. Ne-ergodisku tekstu iespējams saprast un uztvert pašu par sevi, kamēr ergodisks teksts ir tāds, kura saprašanai nepieciešamas netriviālas pūles, proti, kāds palīgīdzeklis. Datorspēles, attiecīgi, ir ergodiska teksta paraugs.

² Heidegger, M. *The Question Concerning Technology and other essays*, Garland publishing, 1977, trans. Lowitt M., London, p.4.

iznākums no noteikta un īpaša „tehnoloģiska” pasaules skatījuma, kas nosaka mūsu izturēšanos pasaulē un attiecībā pret to. Šis tehnoloģiskais pasaules skatījums ir modernā cilvēka esamības veids, kurā pasaule tiek nostatīta kā kaut kas tāds, ko iegrozot, kontrolēt un izmantot caur noteikto tehnoloģisko gribu, tā ir it kā dota mūsu izmantošanai, ko darot (caur tehnoloģiju) mēs izpaužam cilvēcisko vēlmi būt tam, kas mēs vēlamies būt. Šādu noteikto attieksmi pret pasauli, Heidegers dēvē par „ierāmējumu” (*Gestell*)³ Šo būšanas veidu viņš nodala no agrīnākas būšanas veida, kurā attiecības ar pasauli bija poētiski un estētiski nevis tehnoloģiski disponētas. Vecās sabiedrības, pasaules uztveres ietvaros, pirmsmodernais amatnieks izveido koka tiltu, kas atļauj upei plūst brīvi. Tas tiek kontrastēts ar to, kā tehnoloģiskā uzskata horizontā, šo pašu upi apskata, kā iespējamību hidroelektrostacijai, kas pāvērš upi par rezervuāru, gaidošu resursu mūsu projektiem, kas ir *ierāmēts*, kā pieejams.

Līdz ar to, tehnoloģijas būtība Heidegeram ir nevis šajos atsevišķajos priekšmetos, bet gan šajā kopējā pasaules skatījumā, caur kuru mēs tos radām un aplūkojam kā mums derīgus, noderīgus un izmantotjamus.

Mūsdienu tehnoloģiju fenomenoloģijas autori, piekrītot šai savstarpējās konstituēšanās idejai un to pētot, bieži kritizē Heidegera *ierāmējuma* pasaules skatījuma pozīciju un pārsvarā pievēršas tehnoloģijai, reflektējot par specifiski tehnoloģiskajām problēmām, kādas izraisās mūsu sabiedrībā, sakarā ar tās tehnoloģisko raksturu.

Kanādas Simona Freizera universitātes profesors Endrjū Fēnbergs, piemēram, norāda, ka Heidegera uzskati par šādu novietojumu, neapstiprinās mūsdienu ikdienas saskarsmē ar tehnoloģiju, kurā bieži novērojama padziļināta, īpaši intīma saikne ar tehnoloģijām, kuru nevar skaidrot tikai ar noteikta veida pasaules redzējumu.⁴ Kā galēji ekstrēmus, ar datorspēlēm saistītus piemērus var minēt sekojošos ziņu materiālus: jaunieši Dienvidkorejā mirst spēlējot *StarCraft*⁵, vīrietis Japānā apprec *Nintendo* spēles tēlu⁶. Tomēr, jāņem vērā, ka šāda īpašo attiecību intimitāte, aplūkojot to šobrīd aktuālo tehnoloģisko fenomenu

³Turpat, p.6 - Šo terminu R.Kūlis tulko, kā "statnis", tomēr man šis, no angļu valodas atvasinātais termins "ierāmējums", ņemts no Stenfordas enciklopēdijas "enframing" šķiet atbilstošāks dotajā kontekstā.

⁴ Feenberg, A. *Critical Theory of Technology: An Overview*, TAILORING BIOTECHNOLOGIES, Vol. 1, Izd. 1, 2005, p: 47

⁵<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4137782.stm> - BBC News, *S Korean man dies after games session*, 10.08.2005, skat 20.03.2015

⁶<http://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/6651021/Japanese-gamer-marries-Nintendo-DS-character.html> - The Telegraph, *Japanese gamer 'marries' Nintendo DS character*, 25.11.2009, skat. 20.03.2015

kontekstā, ietvertu arī mūsu piesaisti visuresošajiem viedtālruniem, kā arī uztraukumu par „interneta atkarību” un nemitīgo virtuālo esamību sociālajos tīklos.

Fēnbergs īsti neatbilst tīri fenomenoloģiskajai tradīcijai, tomēr šajā jomā nodarbojas ar līdzīgām uzskatu sistēmām, jo principā piekrīt šai sabiedrības/tehnikas kopveidošanās teorijai, kā arī, savu Marksistisko uzskatu dēļ, pēta specifiski varas struktūras mūsdienu tehnoloģiju ietvaros. Šajā sakarā, Fēnbergu izmanto un uz viņu atsaucas arī sekundārajos avotos un mūsdienu datorspēju pētniecībā. Viņš uzskata, ka mēs, atšķirībā no Heidegera laika, nu jau dzīvojam post-humānā sabiedrībā, kura ir pilnībā būvēta ap tehnoloģijām, un tā ir apzināti veidota lai izvērstos tieši šādā veidā. Līdz ar to viņam tehnoloģiju īpašā konstitutīvā saite un lielākā problēma cilvēku attiecībās ar tehnoloģijām ir meklējama šķiru cīņas ietvaros, kuros tā iekļaujas, kā dabiska sastāvdaļa, jo cilvēciskais un tehnoloģiskais ir kļuvis praktiski neatdalāms – tā ir konstruēta un tiek uzturēta tādā veidā, kas nodrošina dažu varu pār visiem, un mūsdienās, kad tehnoloģijām ir īpaši noteicoša ietekme uz mūsu dzīvēm, fakts, ka to veidošanā piedalās ļoti maza cilvēku grupa un tās var tikt (un daudzkārt arī tiek) lietotas varas attiecību uzturēšanai un kontrolei, ir bīstami. Viņš piemin videonovērošanas sistēmu izplatību un to lietojumu sabiedrības kontroles nolūkos - un min internetu, kā armijas (precīzāk, ASV militārās organizācijas DARPA) radītu informācijas tīklu, kurš aiz savas šķietamās brīvības un pieejamības, slēpj nolūkus palielināt varas institūciju kontroli un novērošanas spējas. Jāpiezīmē, ka teksta rakstīšanas laikā par ASV Nacionālās Drošības Aģentūras izvērsto interneta vides datu uzkrāšanu un lietotāju izspiegošanu vēl nekādas informācijas nebija. Kā dabisko pretreakciju pret šādu tehnoloģiju izmantošanu viņš saskata pirātismu un t.s. atvērtā koda (*Open Source*) programmatūru, kas padara tehnoloģiju demokrātisku un atļauj brīvi no ne-demokrātiskiem aģentiem pārvaldīt sev pieejamos tehnoloģiski-informatīvos horizontus.⁷ Un atkal - 2006. gadā, kad Fēnbergs rakstīja šo tekstu, atvērtā koda programmatūra nebija tik populāra un pieejama, kā mūsdienās, līdz ar to viņam var piedēvēt zināmu pravietiskumu. Tajā pašā laikā, internets ir izrādījies daudz brīvāks, nekā tā nākotni aprakstījis šis autors, un kaut arī centieni ieviest tajā pēc iespējas lielāku kontroli joprojām pastāv un ir aizvien aktuāli, līdz šim interneta sabiedrība tos ir spējusi novērst.

Kontrastējot ar Fēnbergu, Rietumu Ontario universitātes Filosofijas profesors Džozefs Pits savukārt uzbūvē sociāli institucionālas tehnoloģijas modeli – tehnoloģiju konstitutīvā saite

⁷Feenberg, A. *Critical Theory of Technology: An Overview*, TAILORING BIOTECHNOLOGIES, Vol. 1, Izd. 1, 2005, p: 49

ar sabiedrību, kas padara iespējamu tās jēdzīgumu, viņam nav ne Heidegera pasaules skatījuma ne arī kādu kontrolējošu varas struktūru radīta. Šī saite slēpjas tehnoloģiju lietojumā, pašā par sevi, kuru radījusī sabiedrība vairs nespēj no tā atteikties – katra nākošā izstrādātā tehnoloģija paredz tās lietojumu, bez iespējām no tā atteikties, un pati rada nepieciešamību pēc tālākas tehnoloģiju attīstības, kaut arī bez sabiedrības lietojuma, tā vispār neeksistētu.⁸ Te piemēram, mūsdienu zinātnes ietvaros, tālāki pētījumi nav iespējami bez sarežģītām tehnoloģiskām ierīcēm un datoraprēķiniem, kā arī īpaši radītiem dažādu situāciju modeļiem. Zinātne ir atkarīga no tehnoloģijām (un nesakrīt ar tām) tādā nozīmē, ka mēs vairs nespējam pētīt dabisko pasauli, bez mākslīgi veidotiem tehnoloģiskiem artefaktiem, kuri kļūst arvien sarežģītāki. Tāpat arī t.s. aukstā kara gaisotni noteica kodolieroču - sarežģīta tehnoloģiska artefakta – lietošanas *iespējamība*, kas nodrošinātu absolūtu savstarpēju iznīcību. Vai arī mūsdienu programmatūra elektroniskajiem darījumiem vērtspapīru tirgos, kura prognozē cenu svārstības un veic tūkstošiem darījumu sekundes laikā, kas acumirkli izspiež no tirgus tos, kuri nelieto šādu programmatūru.⁹ Viņš iestājas pret tehnoloģiju, kā kaut kā autonoma, pastāvēšanu un norāda, ka šāda uztvere sabiedrībai traucē saskatīt un saprast ar tām saistītās problēmas, tādā veidā nodarot tai kaitējumu – un, ka nākotnē prognozējamā tendence tehnoloģijām kļūt aizvien sarežģītākām un eksponenciāli nozīmīgākām, integrālām mūsu dzīvē, tikai pasliktinās šo stāvokli.

Kā redzams, minētie autori principā aplūko tehnoloģijas kopumā, neizdalot īpaši kādus to veidus - tomēr, informāciju tehnoloģijas, kuru apakšsadaļa ir datorspēles, pelna īpašu uzmanībušo autoru vidū, sakarā ar īpašo veidu, kādā informāciju tehnoloģijas saistās ar sabiedrību. No Fēnberga un Pita, kuru teksti šobrīd kalpo, kā nozīmīgi avoti mūsdienu fenomenoloģiskā diskursa attiecībā uz informācijas tehnoloģijām, (kuru teksti rakstīti vēl pirms sociālo tīklu parādīšanās, kā arī pirms datorspēļu masveida popularitātes, tomēr ir aktuālākais, kas šajos jautājumos mūsdienās ir sarakstīts) noprotams, ka informācijas tehnoloģijām ir citādāka, specifiskāka saite ar sabiedrību, kuru tās ko-konstituē, nekā agrākajām tehnoloģijām; ētiskās implikācijas, kuras satur šīs tehnoloģijas, īpaši saistībā ar virtualizāciju un virtualitāti, prasa īpašu pieeju, tās ir jauns pavērsiens mūsu attiecībās ar pasauli, tās fenomenoloģiskajā izpratnē. Turklāt, šīs tehnoloģijas attīstās ārkārtīgi strauji, un

⁸ Pitt, J. *Thinking About Technology: Foundations of the philosophy of technology*, Seven Bridges Press, Londona, 2006, p.56 - 61

⁹Pitt, J. *Thinking About Technology: Foundations of the philosophy of technology*, Seven Bridges Press, Londona, 2006, p.65

to ietekme uz sabiedrību ir daudzslāņaināka un dziļāka, nekā jebkādai citai tehnoloģija ir bijusi iepriekš. Tādējādi, loģiski seko īpaši informācijas tehnoloģijas aplūkojums, diskursa ietvaros.

1.2 Informācijas tehnoloģiju novietojums tehnoloģiju fenomenoloģijas diskursa ietvaros: Alberts Borgmans

Par informācijas tehnoloģijām, kā tādām tehnoloģijām, kuras ieņem īpašu lomu fenomenoloģiski tehnoloģiskā diskursa ietvaros, autori raksta jau salīdzinoši agri, no pašiem interneta pirmssākumiem. Tomēr, liela daļa no problēmām, kuras tiek norādītas, diemžēl nav aplūkojamas šī darba ietvaros, jo nav tam relevantas – darba ietvaros, mūs neinteresē seju atpazīšanas, cilvēku novērošanas, privātuma un tamlīdzīgas problēmas, kas gan ir krietni populārākās, nekā šī darba centrālais temats. Tomēr, viens no pirmajiem autoriem par šo tēmu, kuru vēlāk piemin un kuru kritizē arī Fēnbergs un Pita, un kas uzskatāms par interneta, kā atsevišķa artefakta fenomenoloģiskās pētniecības pamatlicēju, ir Alberts Borgmans. Būdams kulturāli orientēts, viņš raksta par informāciju tehnoloģijām, tādā formātā, kas ir šim darbam relevanti. Borgmans īpaši aplūko informāciju tehnoloģiju un kultūras attiecības, sākot rakstīt par internetu un informācijas tehnoloģijām jau no 1999. gada, kad savā darbā *Holding on to reality* runā par dažādām informācijas formām, un to, kādu informācijas formu pienes interneta komunikācijas, un kādu iespaidu tas atstāj. Viņš raksta, ka informācija kontrolē mūsu dzīves, pārveidojot, transformējot vai sagrozot realitāti, norādot informācijas milzīgo nozīmi. Borgmans definē divas standarta, klasiskās informācijas formas: *informācija par realitāti* un *informācijas priekš realitātes*.¹⁰

Informācija par realitāti atklāj informāciju par to, kas ir nodalīts no informācijas uztveres subjekta laikā un telpā, tādējādi atbrīvojot viņu no neziņas. Šī informācija ir neatkarīga no subjekta, un ir konstatējama, tā tikai informē, bet pati par sevi „neļauj neko izdarīt”¹¹ Šāda informācijas forma, piemēram, ir ziņas televīzijā un avīzēs, kā arī, piemēram, tas, ka mēs ieraugam kāpu, un zinām, ka tuvumā atrodas pludmale. Šādas informācijas iztrūkumā mēs jūtamies apspiesti un iegrozīti – kā piemēru viņš min gadījumu, kad kādā apdzīvotā vietā pilnībā pazūd elektrība, un neviens nezina, ko darīt.

¹⁰ Borgmann, A. *Holding On to Reality: The nature of information at the turn of the millennium*, University of Chicago Press, 1999. p.8.

¹¹ Turpat, p. 12

Otrs informācijas veids, informācija priekš realitātes, savukārt atļauj mums „transformēt realitāti, kaut kādā jomā to bagātināt morāli vai materiāli”¹² Šāda informācija ir, piemēram, recepte lai uzceptu maizi, vīna pagatavošanas instrukcija vai celtnes būvprojekts. Šī informācija nav vienkārši konstatējama, tā ir kaut kādā formātā kāda radīta un no kāda saņemama – aģents var pats, neatkarīgi no ārējiem apstākļiem, ieraudzīt šo iepriekšminēto kāpu un tādējādi konstatēt, ka tuvumā ir pludmale, bet nevar pats neatkarīgi iegūt pilnīgu informāciju par maizes cepšanu. Šis process ir vai nu kaut kā jārada vai kaut kādā veidā jāsaņem no kāda, kurš jau zina šo informāciju – proti, nav kāda nesarakstītu pavārgrāmatu, nav nejauši radušos celtnu un tamlīdzīgi. Skaidrībai jāpiezīmē, ka šeit tiek runāts par kompleksām formām - Borgmans raksta, ka kādam arhitektam ieraugot nejauši izveidojušos akmeņu krājumu, no kura iedvesmojoties viņš vēlāk uzprojektē lielisku celtni, vispirms ir apziņā uztvērusies pirmā, informatīvā veida informācija, caur kuru viņš savā galvā varbūt ir saņēmis kādas idejas, bet kas tikai pēc tam, jau viņa apziņas kontekstā, saskaroties ar realitāti, ir pārveidojusies par otrā, radošā veida informāciju.

Ja *informācija par realitāti* ir sastopama arī dabā un tās elementārākajās formās vienkārši iegūstama novērojot (kaut arī dažādi tehniskie un kulturālie līdzekļi to padara pieejamāku un saprotamāku), tad *informācija priekš realitātes* ir kulturāls produkts, kas radies uztverot pasaulē atrodamās pirmās informācijas zīmes, kā iepriekš, piemērā par akmeņu krāvumu un arhitektu, un izmantojot kulturālo fonu un cilvēcisko spriestspēju, pārveidojies par otrā veida informāciju, tādējādi atļaujot cilvēkiem transformēt realitāti, tādējādi, atgriezeniskā veidā, radot vēl vairāk informācijas. Borgmanam, tehnoloģija kā tāda ir otrā tipa informācijas produkts.

Tāpat, kā kultūra radījusi otrā tipa informāciju, šī informācija, caur tehnoloģiju, papildina iepriekšējos veidus un rada trešo – *informāciju kā realitāti*. Atskaites un receptes paradigmu tādējādi turpina, un brīžiem par dominējošo kļūst ieraksta paradigma. Viņam, mūsdienās visi šie trīs informācijas veidi sajaucas viens ar otru, nemitīgi pārklājas un sasaistās, tomēr tieši trešā forma iegūst šo dominējošo statusu, draudot erodēt un sabojāt pārējās informācijas formas. Atgādinu, ka Borgmans šo raksta 1999. gadā, pašos interneta un elektronisko mediju pirmssākumos. Laiks šajā gadījumā ir būtisks. Tehnoloģiskā informācija elektroniskajos datu nesējos (viņš runā par disketēm un kompaktdiskiem, bet to ir iespējams attiecināt arī uz *mākoņvidi* un USB zibatmiņu, būtībā, jebkuru elektronisko datu nesēju, kurā informācija tiek

¹²Turpat, p.14 - 15

kaut kādā veidā ierakstīta) ir tik kontrolēta un detalizēta, ka tā būtībā mums ir pieejama kā realitāte. Borgmana piemērs – tas, kas skan no Baha kantātes ieraksta kompaktdiskā nav ne „atskaite” par kantāti, ne arī, instrukcija, kā to nospēlēt. Populārajā apziņā, tā ir mūzika, pati par sevi. Līdz ar to, caur tehnoloģiju varu, informācija pauž sevi, kā realitātes konkurents, kas liek arī citām informācijas kulturālajām formām „pārplūst” un iepludināties realitātē, ja tās vēlas palikt relevantas.¹³ Šo fenomenu var novērot informācijas lauka nemitīgās paplašināšanās formā. Citējot *New York Times* žurnālistu Brentu Steiplsu, Borgmans raksta, ka: ”Informācija, īpaši reklāmu formā, strauji izplatās, aizņemot visu tai pieejamo vietu, tas ir, jebkuru vietu, kas ir tukša.”¹⁴

Tā, teksta rakstīšanas brīdī ir 1999. gads, Borgmans par internetu izsaka tikai šaubīgus minējumus, norādot uz tālāku informācijas piesārņojumu. Viņš skeptiski norāda uz tolaik populārajiem saukļiem, ka internets mainīs to, kā mēs dzīvojam, mācamies un strādājam. Ka tas mainīs pasaules komerciālo vidi. Ka informācija ir cilvēces lielais iespēju lauks, tāpat, kā neapdzīvota zeme gadsimtu atpakaļ. Informāciju tehnoloģijas jau tad (uz ko norāda arī Borgmans) bija kļuvušas par postmodernās ekonomikas galveno dzinēj spēku – industrijai rietumvalstīs, agrīnajos 90. gados bija stagnācijas draudi sakarā ar masveida produkcijas pārpilnību, kā arī šīs produkcijas izraisītais piesārņojums jau bija sācis radīt problēmas. Informācijas tehnoloģijas radīja jaunas komercdarbības nišas un veidus, kā salabot iepriekšējās kļūdas. Un Borgmanam šķiet, ka sabiedrība tik entuziastiski aizraujoties ar informācijas tehnoloģijām, kuras patiešām arī dod vērā ņemumu labumu, ignorē, aizmirst šo tehnoloģiju ēnas puses, nesaprotot, ko tad īsti var nodarīt metaforiskais izlaistais džins no pudeles.

No šīs tehnoloģiskās perspektīvas, Borgmans savā darbā lielākoties uztraucas par informācijas sociālajām sekām – būtībā, par to, ka datoru var atļauties tikai aptuveni viens procents pasaules iedzīvotāju, un vai tas nenovedīs pie totālas informācijas kontroles – to pašu korporāciju rokās, kas tikai vēl vairāk palielinās informācijas plūdus. Turklāt, visuresošais televīzijas šovu un reklāmu pieredzētais *glamūrs* negatīvi iespaido nabadzīgāko populācijas daļu, iedvešot tai nereālistiskus mērķus un tādējādi traucējot tikt galā ar reālās dzīves grūtībām – kas tikai palielinātos, attiecīgi izplešoties informācijas laukam. Otra problēma ir visuresošā, pastāvīgi palielinošā virtualizācija, stāvoklis kad arvien vairāk savstarpējo

¹³ Borgmann, A. *Holding On to Reality: The nature of information at the turn of the millennium*, University of Chicago Press, 1999. p.58

¹⁴ Turpat, p. 59

attiecību sabiedrībā noris lietojot elektronisku mediju, kas varētu novest pie pakāpeniskas atteikšanās no realitātes, vēl lielākas sajaukšanās, izzūdot jebkāda reāls-virtuāls nošķiruma nozīmi. Viņš aplūko arī iespējamās versijas par kiberkomūnu izveidi – virtuālas organizācijas, virtuālas attiecības starp cilvēkiem, virtuāla izglītības iegūšana, kura Borgmanam liek domāt, par nepieciešamību pēc noteiktas jauna veida sociālās ētikas izveidošanu. Tiek arī norādīts, ka: „Virtuālās realitātes šarmam, savā visizsmalcinātājā formā, virtuālās neskaidrības plīvuram, jābūt biežam un necaurspīdīgam. Tomēr, neizbēgami, šāda iekļaušana izslēdz valdošo realitātes klātbūtni. Līdz ar to, cena par virtuālās neskaidrības uzturēšanu ir trivialitāte.”¹⁵ Attiecīgi, informācijas tehnoloģijas savā interneta attīstībā spēs paturēt un nodrošināt virtuālo brīvību un plūstamību, tikai ja to izmantošanai nebūs nozīmīgu reālās pasaules seku. Šī nozīmīgā darba noslēgumā, Borgmans arī aicina uz vispārēju diskusiju par šiem tematiem, lai „uzbūvētu gan informācijas teoriju, gan ētiku – teoriju, lai izgaismotu informācijas struktūru, un ētiku, lai saprastu tās attīstības morāli.”¹⁶

Kā jau minēju, laikam ir būtiska nozīme, tādēļ arī vairākas reizes atkārtāju Borgmana teksta rakstīšanas gadu. Neko plašākai sabiedrībai pieejamu kopš 2006. gada, kopš grāmatas publicēšanas par specifiski amerikāņu ētiku (*Real American Ethics*)¹⁷, šis autors uzrakstījis nav, līdz ar to, nav iespējams uzzināt viņa domas par mūsdienu 2015. gada sabiedrību, kurā ne tikai visiem vai nu pieder dators, vai tas ir pieejams bez maksas, lielākajai daļai ir viedtālruni, ar kuru palīdzību lietojot sociālos tīklus tiek veikta lielākā daļa ikdienas komunikācijas, un internets ir pieejamāks par televīziju. Ir notikusi sava veida informācijas tehnoloģiju pilnīga internalizācija, kas kaut kādā mērā ir iegūlusies sabiedrības kolektīvajā apziņā, kas ir atstājusi iespaidu arī uz savstarpēji cilvēciskajām attiecībām.

Šeit atkal jāatgriežas pie Fēnberga kritikas par Heidegera pasaules uzskatu un viņa aprakstītajām „intīmajām” attiecībām ar tehnoloģiju.¹⁸ Vēlos pievērsties īpašam šo attiecību aspektam, specifiski informācijas tehnoloģiju sakarā. Kaut arī mūsdienās viegli novērot personalizētos, dziļos kontaktus ar dažādām tehnoloģijām, īpašu mistifikāciju un savdabīgu tehnoloģisko pasaules redzējumu tās ir izraisījušas IT nozares profesionālajos pārstāvjos. Tās

¹⁵ Borgmann, A. *Holding On to Reality: The nature of information at the turn of the millennium*, University of Chicago Press, 1999. p.159

¹⁶ Turpat, epilogs.

¹⁷ <http://www.press.uchicago.edu/ucp/books/book/chicago/R/bo4129891.html> - Borgmann, A. *Real American Ethics*, The University of Chicago press, 2006.

¹⁸ Feenberg, A. *Critical Theory of Technology: An Overview*, TAILORING BIOTECHNOLOGIES, Vol. 1, Izd. 1, 2005, p: 49

ir būtībā mitoloģizējušās, ieguvušas kaut kādus antropomorfiskus aspektus, kas bieži pamanāmi IT speciālistu ikdienas runā un uzvedībā, jokojoties vai vispār runājot par savu darbu viņi mēdz *izjust* šīs tehnoloģijas intuitīvā līmenī – piemēram, kad dažus gadus atpakaļ interesējoties par datoru apziņu universitātes nolūkos, uzdevu šajā sakarā jautājumus Latvijas interneta vadošajiem ekspertiem Lattelecom datu centros, saņēmu atbildi, ka tas, ka datoriem ir apziņa ir empīriski pierādīts fakts – jo nerunāšana ar savu *sistēmu*, noved pie regulāra „zilā ekrāna” un nesapratnes par notiekošo. Lielākā daļa sistēmas administratoru, programmētāju un citu ikdienā ar datoru programmēšanu saistīto speciālistu, ar kuriem man ir nācies strādāt vai ikdienā saskarties, neuzskata, ka viņu darbs ir kaut kādā mērā eksakts – šiem cilvēkiem, tā drīzāk ir māksla sarunāties ar mašīnu, izjust to tīri intuitīvā līmenī (tāpat, kā tiem, kas strādā ar spektrogrāfu cietvielā ir jāizjūt iegūtie rezultāti, un jāizlasa pareizie paraugi apstrādei – jo visus izpētīt vienkārši nav iespējams) – protams, tas ietver sevī zināšanas par attiecīgajām tehnoloģijām, kā arī programmēšanas un administrēšanas prasmes, tomēr, sistēmas administratora darbs viņuprāt drīzāk ir tuvāks mediķa darbam, nekā inženiera – jo noteikt problēmu bieži vien ir grūti, turklāt vienkāršākās ikdienas problēmas, lielākoties ir nekaitīgas un neviens pat neredz jēgu tās risināt – britu komēdijseriāla „The IT Crowd” slavenā atbildes frāze uzbāzīgiem klientiem: „*Have you tried turning it off and on again? Are you sure it's plugged in?*” patiešām strādā un tiek plaši pielietota, jo bieži nevar paļauties ne uz programmatūru vai tās nodrošinājumu, un vēl jo mazāk uz lietotājiem. Paši ikdienas datorīki izturas pret šīm mašīnām, kā pret mīldzīvniekiem vai kaprīziem bērniem – un uztver tos attiecīgi, piedēvējot tiem šāda līmeņa saprātu, vismaz lietojot šo „saprāts” lai īsāk paskaidrotu procesu nenoteiktību – joki par mašīnas gariem, un to, kāpēc lietotāji ir pelnījuši ciest ir plaši izplatīti. Piemēram, populārs ir joks par to, ka informācijas tehnoloģijas darbina „zilie dūmi” – ja jūsu mašīna izlaiž tos ārā, tā pārtrauc strādāt.

Šī visa ir it kā jokošanās, tomēr tā jau pati par sevi norāda uz kādu, ne-tehnokrātiskiem cilvēkiem nesaprotamu pasaules uztveri, un īpašu ko-konstituatīvu saiti kura, tā vien liekas, izmaina šo aģentu uzskatus par realitāti kopumā. Savā ziņā, šiem cilvēkiem, bieži arī dēļ sabiedrības uztveres par viņu darbu, kas pieder pie informācijas tehnoloģiju tehnoloģiskajām problēmām, par kurām tiks runāts tālākās nodaļās, bieži vien ir ciešāka saikne ar viņu apstrādātajām un vadītajām elektroniskajām *sistēmām* nekā ar sabiedrību kopumā. Sabiedrība, savā veidā, distancējas no šiem cilvēkiem, uzlūkojot viņus, kā daļu no šķietamās

tehnokrātijas, tādēļ šie cilvēki savu pasaules veidojumu bieži saista ar tieši tehnoloģiskajām ierīcēm, uztver pasauli caur tām. Tiesa, pēdējā laikā šīs attiecības arvien vairāk izplatās arī sabiedrībā kopumā.

Šobrīd šķiet mulķīgi skatīties desmit gadu vecas filmas, kurās varoņi strīdās par to, kāds ir, piemēram, iecienītākais ēdiens Itālijā – šobrīd mēs to vienkārši *iegūglējam* un noskaidrojam. Lielas, starptautiskas korporācijas nosaukums ir kļuvis par ikdienas valodā lietojamu sugasvārdu, kas apzīmē informācijas meklēšanu internetā. Termins „pirāts” jau sen vairs nesaistās ar korsāriem un bukanieriem. Studenti no kopmītņu blakus istabiņām sarakstās *Skype*, un par draugu ikdienas gaitām mēs uzzinam no *Facebook* „sienas postiem” un viņu *tvītiem*. „Sociālo tīklu un SEO (meklēšanas dzinēju optimizācija) prasmes” ir nepieciešamas iemaņas lai strādātu birojā par sekretāri. Bieži vien, lielos uzņēmumos „Sociālo tīklu eksperts” ir atsevišķa darbavieta. Bet labākie un atbilstošākie visaptverošie skaidrojumi par to, ko tas viss nozīmē, kā mainās mūsu realitātes pieredzējums, un kādu iespaidu tas atstāj uz sabiedrību akadēmiskā vidē ir no, vēlākais, 2006. – 2007. gada – laika, kad tikai radās *Facebook, YouTube, Twitter*, pirmie podkāsti, un datorspēles spēlēja lielākoties tikai ar IT industriju saistīti cilvēki, bērni, un hobijisti. (Jāteic, ka 2006. gads ir bijis ļoti nozīmīgs mūsdienu interneta kultūras izveidē.) Protams, pastāv noteikta tipa tehnoētika, kura skaidro informācijas tehnoloģijas un cenšas saprast to morālās implikācijas, bet – problēmas saprast šīs informācijas tehnoloģiju īpašības rada kaut vai tas fakts, ka šīs tehnoloģijas un to iespējas attīstās un paplašinās ātrāk, nekā var tikt radītas (jēdzīgas) šo tehnoloģiju aprakstošās teorijas. Tomēr, autoru prognozes saistībā ar informācijas tehnoloģijām un internetu – gan pozitīvās, gan negatīvās - ir papildījušās ar apbrīnojamu precizitāti, kaut arī novērojama *cilvēciskā* meklēšana un instinktīvi mēģinājumi pieņemt un sociāli internalizēt šo fenomenoloģisko būšanu-ar tehniku.

Un tā arī nokļūstam pie datorspēlēm – šī informācijas tehnoloģiju nozare, un tās radītā ietekme uz sabiedrību fenomenoloģiskā tehnoloģiju diskursa ietvaros praktiski neparādās atsevišķi no informācijas tehnoloģijām kopumā, kaut arī šī nozare atstāj ļoti jūtamu un nozīmīgu iespaidu uz sabiedrību. To augošā popularitāte, atšķirībā no pārējām informācijas tehnoloģiju izpausmēm, nav tikusi prognozēta – un, šķiet, ka tādēļ, ka tām ar pārējām informācijas tehnoloģiju izpausmes formām, kuras veido ciešu saikni ar mūsdienu sabiedrību, ir īpaša, nodalīta loma.

1.3 Datorspēļu novietojums informācijas tehnoloģiju kontekstā un fenomenoloģiskajā izpratnē.

Šeit nepieciešami atkal jāatgriežas pie Borgmana un viņa trīs informācijas tipiem. Viņš, runājot par trešo, ieraksta, informācijas veidu rakstīja par informācijas konkurēšanu ar realitāti, un to, kā caur digitālajiem datu nesējiem tiek iegūts kas gluži cits, nekā atskaite vai recepte.¹⁹ Šķiet, ka savā tekstā, viņš ir domājis tikai uzspiestu informāciju, tādu, kas tiek pasīvi uzņemta. Ievērojams tas, ka par sava trešā informācijas veida nosaukumu, viņš ir izvēlējis *ierakstu* – tātad, datu kopumu, kas ievietots nesējā, un tur paliek nemainīgs. Viņš runā par *ierakstīšanu* kā informācijas digitalizēšanu, kā jau esošās informācijas pārvēršanu realitātē, kas noved pie realitātes virtualizēšanas un informācijas plūdiem sakarā ar tās masveida reproducēšanu. Borgmans neaplūko iespēju, ka jauna informācijas *forma* varētu radīt arī jaunu informācijas *saturu*, kurš ir iespējams tikai šīs formas ietvaros. Viņu gan nevar vainot par neuzmanību, kā jau minēts, rakstīšanas laiks šeit ir ļoti nozīmīgs. Pits savukārt apraksta galvenās tehnoloģiskās savstarpējās saites ar sabiedrību tieši šo tehnoloģiju lietošanā – kaut arī pats ierakstīšanas fakts viņam arī ir lietošana.²⁰ Fēnbergs novel tehnoloģijas uz varas struktūrām, un par informācijas tehnoloģijām runā šajā sociālajā aspektā, kaut arī šajās pat datorspēlēs var lieliski manīt šādu iekšēju varas struktūru esamību.

Konstatējot šos faktus parādās pirmā datorspēļu atšķirība no citām informācijas tehnoloģiju formām – tās ir principiāli *NE* ieraksts. Ja, piemēram, *Facebook* sienu var uzlūkot kā kādas komūnas digitalizētu, *ierakstītu* sienas paziņojumu dēli, *tvītus* – ar uzrakstiem uz sētas, graffiti vai personiskajiem sludinājumiem avīzēs, tad datorspēles nevar salīdzināt ar atbilstošo izpausmi citu informācijas formu ietvaros. Sīkāk - sekojot Borgmana informācijas formām, tās var pielāgot un attiecināt atbilstošām spēļu formām, kā arī estētiskajām kategorijām. Pirmajam informācijas tipam atbilstošas būtu dažādas „dabiskās” spēles – rotaļāšanās, saistīta ar dabisko, kā piemēram, dzīvnieku rotaļas vai kāda akmens spārdīšana priekā pēc. Atbilstoši, apstrādājot šo informāciju, idejiski pārvēršot akmens spārdīšanu par kādu noteiktu spēli, ar zināmiem noteikumiem, kulturāli to pārveidojot iegūstam futbolu.

¹⁹ Borgmann, A. *Holding On to Reality: The nature of information at the turn of the millennium*, University of Chicago Press, 1999. p.103

²⁰ Pitt, J. *Thinking About Technology: Foundations of the philosophy of technology*, Seven Bridges Press, Londona, 2006, p.70

Caur pirmo informācijas veidu, priecājamies par skaisto dabā, kulturāli konvertējot to otrajā – radām ainavas.

Tomēr datorspēle, kā norāda vairāki to pētnieki (E. Ārsets, A. Smuts, F.D.Dīns) tās potenciāli iespējamajā, pilnībā realizētā, izpratnē, nav tikai virtualizēta realitāte, informācija kā realitāte; tā nav tikai „digitalizēts futbols”, „digitalizēts šahs” vai „virtuāls karš”. Tā nav arī interaktīva filma, analogiski turpinot Bergsona izpratni, īsta datorspēle būtu spēles un mākslas formas sintēze šajā trešajā informācijas veidā, kombinējot un sintezējot iegūstamās un iespējamās pieredzes, tādā veidā, ka šī pieredze rada pavisam jaunu transcendentu horizontu un sniedz saskari ar pasauli, caur tehnoloģiju, principiāli jaunā, konstruētā veidā. Protams, šeit nav runa par tām datorspēlēm, kuras patiešām ir tikai šādi digitalizēti, realitātes virtualizācijas projekti - simulatori. Šeit domājams maksimālais iespējamais potenciāls, kurā datorspēle patiešām tiek veidota, kā jauna, mākslinieciska mediju forma. Datorspēļu pētnieks Filips Dīns, kuram es sliecos piekrist, norāda, ka pašreizējais datorspēļu attīstības stāvoklis līdzinās glezniecības tendencēm attālināties no precīza, reālistiska lietu atainojuma, kas to tuvina amatniecībai uz patiešām mākslu, vai arī kinofilmām, laikā starp Lumjēra pirmajiem eksperimentiem ar kameras tehniku, un Fritza Langa „Metropoli” vai Sergeja Eizenšteina „Bruņukuģi Potjomkinu”, turklāt uz doto brīdi jau var runāt par dažām spēlēm, kuras patiešām ir īstenojušas šīs mediju formas iespējamo potenciālu.²¹ Šim apgalvojumam par labu runā arī tas, ka pēc grāmatām vai filmām veidotās spēles parasti (ar ļoti retiem izņēmumiem) bieži tiek novērtētas, kā ārkārtīgi sliktas – tās neapmierina ne spēlētāju, ne kritiķus – šāda mediju formu pārvešana ir problemātiska, sakarā ar datorspēļu sniegto pieredzes formu, kas ir no citām mediju formām radikāli atšķirīga.

Kopsummā novērtējot informāciju, var teikt, ka datorspēles ir zināma veida informācijas tehnoloģiju *cilvēciskošanas* mēģinājums. Datorspēles šķiet tehnoloģija, kura tā vietā lai nostādītu mūs kaut kādā noteiktā skatījumā pret pasauli, izmanto informācijas tehnoloģijas, lai radītu savu pasauli tajā, un atļautu spēlētājam iegūt sintētisku saikni ar šo pasauli, sniegtu nevis *uztvertu* bet gan *pieredzētu* naratīvu²², simulētu dažādus scenārijus, un pilnīgas realizācijas gadījumā, liktu spēlētāja pārdzīvotajam izjust reālo pasauli kaut kādā mērā

²¹ Phillip D. Deen, *Interactivity, Inhabitation and Pragmatist Aesthetics*, Gamestudies.org, vol. 11, Izd 2, 2011. <http://gamestudies.org/1102/articles/deen>, skat. 21.02.2015

²² S. Aaron – *Video games and the philosophy of art*, 2005 http://www.aesthetics-online.org/articles/index.php?articles_id=26, skat. 21.02.2015

saprotamāk. Var domāt par tām kā līdzekli, ar kura palīdzību mazināt mūsu tehnoloģiskās pasaules *realitātes šoku*. Piemēram, ja industriālās revolūcijas laikā, deviņpadsmitajā gadsimtā, kad parādījās dzelzceļi un ielu apgaismojums, cilvēkiem nācās pierast pie mākslīgā un pie tehnoloģiju lomas palielināšanās dzīvē, un šīs lampas tika salīdzinātas ar mazām, mākslīgām zvaigznēm, tad šodien mēs zvaigznes aprakstām, salīdzinot tās ar kodolreaktoriem – tehnoloģiju fenomenoloģijas diskursa ietvaros, autori uzskata, ka mēs esam tehnoloģiska sabiedrība, kas saaugusi ar saviem artefaktiem, ar kuriem mēs savstarpēji smeļamies dzīves jēdzīgumu, būšanu mums pašiem, tas ir, tiem, par ko mēs sevi uzskatām. Līdz ar to, šķiet, ka datorspēles, būdamas no informācijas tehnoloģijām izrietošs artefakts, apzīmē to brīdi sabiedrības un tehnoloģijas savstarpējās ko-konstituēšanas attiecībās, kad mēs lietojam tehnoloģiju, lai iemācītos skaidrot dabisko, lai saprastu, kā reālā pasaule funkcionē, tās ir sava veida vēlmju pēc citādas pasaules realizējums, mēģinājums atjaunot pieredzi, kura reālā pasaulē šķiet zudusi, tādējādi cenšoties to apgūt no jauna.²³

Šāds skatījums iekļaujas arī Heidegera *ierāmējuma* pasaules skatījumā – galu galā, ja reiz mūsu tehnoloģiskais prāts redz dabu par kaut ko modificējamu, tad šāda atvasināšana šķiet pareiza un iespējama. Borgmans savā agrīnākā darbā, runājot par tehnoloģiju fenomenoloģiju, arī atsaucas un Heidegeru, principā piekrītot viņa analīzei, ka mūsdienu tehnoloģijas izraisa šādu *ierāmēšanas* fenomenu, kas noved pie personisko attiecību viendimensionēšanās kurā mūsu pasaules skatpunkts attiecas pret visu, kā pret ierīci, tomēr pauž iespēju, ka caur personisko fokālo rīcību, kas prasa mūsu pilnu uzmanību un koncentrēšanos uz tagadni un realitāti, mēs varētu izmantīt šīs attiecības, un nokļūt *brīvās* attiecībās ar mūsdienu tehnoloģiju, kurās šāds *ierāmējums* tiek dekonstruēts.²⁴

Otrā datorspēļu nodalošā īpašība, salīdzinot tās ar citām informācijas tehnoloģiju jomām ir ne-ergodisms. Datorspēļu pētniecības ietvaros, tās tiek uzskatītas par neergodiska teksta paraugu, atbilstoši Espena Ārseta izvirzītajai teorijai par kibertekstu.²⁵ Šāds, neergodisks teksts, nav uztverams bez palīgierīces, kas palīdz to izprast, jo atšķirībā no ergodiskiem tekstiem – kā, piemēram, klasiskās prozas un dzejas, neergodisks teksts noraida savu informāciju nevis pa tiešu mūsu iztēlē, bet gan starpniekā – datorā, vai konsolē, caur kuru mēs arī varam izjust kādas izjūtas saistībā ar mums sniegto pieredzi. Ārsets turklāt norāda, ka

²³ Deen, D. F., *Interactivity, Inhabitation and Pragmatist Aesthetics*, Gamestudies.org, vol. 11, Izd 2, 2011. <http://gamestudies.org/1102/articles/deen> skat. 21.02.2015

²⁴ Borgmann, A., *Technology and the Character of Contemporary Life*, University of Chicago Press, 1984

²⁵ Aarseth, E., *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (Johns Hopkins UP 1997)

pret neergodisku tekstu, kā tādu vispār nav iespējams attiecināt sapratni klasiskā nozīmē – jo teksta būtība neslēpjas koda rindās, kuras kompilējot arī izveidojas datorspēle, tā būtība, līdz ar to, uztveramais slēpjas tikai gala produktā, līdz ar to, ir attiecināms tikai uz virtuālo vidi.

Izmantojot Borgmana informācijas digitalizācijas uzskatus, iespējams argumentēt, ka ne visi *kodā* rakstītie teksti, kaut arī tie visi mums parādās caur informācijas tehnoloģiju palīgierīcēm, ir ne-ergodiski. Kā ne-ergodiski teksti, bez datorspēlēm, jāmin arī operētājsistēmas un dažu citu tipu programmas – bet ne, piemēram, teksta apstrādes programmas, kas ir būtībā, atkal salīdzinot ar Borgmanu, rakstāmmašīnas, kā kulturāla artefakta, digitalizācija, vai arī datorā aplūkojamās filmas un ieskenētās grāmatas. Jāsaprot, ka par ne-ergodisku tekstu nav uzskatāmas iepriekšējo veidu informācijas digitālās formas, kuras, lai gan attēlotas vai modelētas informācijas tehnoloģiju ietvarā, tomēr pašas par sevi ir saprotamas – piemēram, kompānijas Apple, OS X operētājsistēma tās planšetdatoriem ir veidota, lai būtu tik ergodiska un intuitīvi saprotama, cik vien iespējams. Kaut arī mēs nevaram tieši uztvert kodu un nonākt ar to saskarē, tā parādīšanās forma, caur kuru mēs to pieredzam lietojot savu iPad ir mākslīgi simulēta, lai būtu kaut kādā formā analogiska reālajai dzīvei – tādēļ arī iespējams planšetdatora teksta dokumentos pāršķirt lappusi ar vilkšanas kustību, jo šī kustība aģentā izraisa līdzīgu pieredzi tai, kas gūstama pāršķirot lappusi reālā grāmatā.²⁶ Protams, tas nozīmētu, ka arī ne visas datorspēles ir pilnībā ne-ergodiskas, kad runa būtu par tām, kuras ieņem tikai šo informācijas atveidošanas, digitalizēšanas formu. Līdz ar to, analizējot datorspēles un to veidotās ko-konstituatīvās saites, veltīšu uzmanību tikai tām spēlēm, kuras ir patiešām ne-ergodiskas, un tādējādi pieredze, kas caur tām iegūstama, ir saņemama ekskluzīvi informācijas tehnoloģiju transcendentā horizonta ietvaros.

Treškārt, datorspēles no pārējām informācijas tehnoloģijām, fenomenoloģiskā diskursa ietvaros, atšķir to iespējamais, potenciālais meta-līmenis. Atšķirībā no cita veida programmatūras un tehnoloģijām, tās eksistē nevis tikai kā instruments *priekš* kaut kā, ne tikai kā vēstījums *par* kaut ko, kas turklāt var būt arī sevi saturošs, bet arī pati spēle, kā vēstījums – kas, atkal, sakrīt ar Borgmana informācijas grupām.

²⁶ Apple, *Designing Intuitive User Experiences*, kompānijas instrukciju video programmētājiem OS X vidē. <https://developer.apple.com/videos/wwdc/2014/#211> skat. 11.03.2015

Kā paraugs ir jāmin kompānijas *Valve* veidotā datorspēle *Portal*, kas pēc *Gamestudies.org* pētnieku Maikla Burdena un Šona Guglasa domām ir pirmā dator-metaspēle.²⁷ Šajā spēlē, kas cenšas nodot savu vēstījumu, kā tieši informācijas tehnoloģiju artefakts, necenšoties digitalizēt kādu iepriekšējo mediju vai informācijas formu, visi pārējie elementi ir pakārtoti pašam spēles procesam, kā saka E. Ārsets, *Spēlējamībai*, algoritmu risināšanas pieredzei, un symbolismam par iluziāro brīvību. Spēlēts tiek gan ar datoru gan pret to. *Portal* cenšas parādīt, ko nozīmē spēlēt spēli, kamēr spēle tiek spēlēta – jo spēlētājs, tāpat, kā spēles varonis, atrodas savā kambarī – pie datora, pats pie sava *AI*.

Tādējādi, šī spēle ir spēlētāja sacensība ar *AI*, sava veida sacensība ne tikai ar spēlē iekļauto *AI*, bet arī ar paša datoru, jo spēles sākumā mierīgās un apdomātās loģiskās mīklas tiek papildinātas ar, teiksim, īslaicīgu peles darbības pasliktināšanos, vai arī klaviatūras taustiņu, kuri tiek lietoti, lai pārvietotos, izmainīšanu uz citu kontroles shēmu, liekot taustiņam darīt ko gluži citu, nekā bija pierasts līdz šim – šim procesam pakļaujas arī spēles naratīvs, tas papildina spēlējamību, nevis otrādi - spēles procesa noslēgumā, tiek uzzināts, ka protagonistis Čella, kura ir uzmodināta no iesaldēšanas nevienam nesaprotamiem portāla ierīces testiem, ir uzmodināts veltīgi – visa instalācija ir apakšzemē, viss ārā ir sagruvis, un liela daļa cilvēces jau gadu simtiem ir izmirusi pēc kādas katastrofas. Spēles galvenais antagonists, mākslīgais intelekts GLaDOS vienkārši nespējot pamest instalāciju, kurā tas ir ieslodzīts turpina pildīt savu pēdējo komandu – pārbaudīt ierīci. Čella ir pēdējais palikušais testu subjekts. Un kaut arī pārbaudījumos GLaDOS cenšas viņu nogalināt, spēles beigu filmiņa ir dziesma, kurā GLaDOS sūdzas par to, ka iespējams spēlētājs (tieši spēlētājs un nevis protagonistis) ir vienīgais, kas viņu varēs saprast, jo nu spēle ir izspēlēta, Čella ir aizgājusi pasaulē, meklējot izdzīvojušos.

Spēle piedāvā savu nozīmi tās uzdevumu iziešanai, tie ir pats spēles mērķis, nevis līdzeklis naratīva sasniegšanai. Attiecīgi, ja informācijas tehnoloģiju gadījumā, minot tās kopumā, Borgmans runā par informācijas konkurenci ar realitāti, par realitātes virtualizēšanos, kas tādējādi samazina saikni ar to, datorspēļu gadījumā var runāt par virtuālā realizēšanos. Atšķirībā no virtuālās mūzikas ieraksta formā, kas ir tikai ieraksts un kļūst par pašu mūziku, datorspēle jau sāk, būdama pilnībā virtuāla. Patiesa, pilnīga datorspēle realizē savu virtualitāti spēlētāja apziņas ietvaros, kļūdamā par citu noteikta veida saiti ar realitāti, līdz ar

²⁷ Burden, M., Gouglas, S. *The Algorithmic Experience: Portal as Art* Game Studies.org, vol. 12 izd. 2, 2012, http://gamestudies.org/1202/articles/the_algorithmic_experience skat. 11.03.2015

to tās pārdzīvojums un uztvere iegūst gluži citu pieredzes slāni, kaut arī tā mums parādās tikai ne-ergodiski un caur palīgierīcēm.²⁸

Var secināt, ka datorspēles ieņem atsevišķu, īpaši radošu, citādu pieredzi un pasaules kopainu veidojošu vietu pārējo informācijas tehnoloģiju vidū, un tām nepieciešama atsevišķa analīze – un, savā ziņā, arī tehnoētika. Noskaidrojot šo unikālā pieredzējuma formu, nepieciešams mēģināt saprast tās ietekmi uz sabiedrību un noskaidrot, kā šī unikālā un pilnībā tehnoloģiskā pieredze ietekmē sabiedrības saiknes ar realitāti.

²⁸Aarseth, E, *A multi-dimensional typology of games*, Copier, Marinka; Raessens, Joost, Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings, 2003

2. MŪSDIENU UZSKATI PAR DATORSPĒĻU SNIEGTAJĀM PIEREDZES FORMĀM UN TO UNIKĀLĀ PIEREDZĒJUMA IESPĒJĀM

Pirmkārt, noskaidrojot datorspēļu piedāvātās pieredzes formas, jāaplūko dažādie mūsdienu pētnieku uzskati, par datorspēļu analīzi, un to novērtējumu. Fenomenoloģiskā aspektā svarīgi arī aprakstīt dažādās saskarsmes formas ar šo artefaktu. Sniegšu datorspēļu pētnieku piedāvātos argumentus par labu uzskatam, ka datorspēles ir mākslas forma, kā arī norādīšu to specifiskās atšķirības no citām mākslas formām - konkrētāk, šajā nodaļā parādīšu, ka aplūkojot tās kā mākslas formu, nav pietiekoši izmantot tikai tos principus, kuri tiek pielietoti filmu analizē, uztverot tās, kā interaktīvu kinomākslas paraugu. Atsevišķi jāaplūko arī *spēlējamība*, kā nepieciešams priekšnoteikums tieši datorspēļu pieredzējuma iegūšanai, kā to definējošais jēdziens, kas tad arī izvirzās priekšplānā, kā svarīgākais nodalošais elements. Svarīgākie jautājumi šajā nodaļā tāpat ir: vai datorspēles ir māksla? Un ja tā, tad kāda māksla tā ir? Vai tās ir tuvākas kino, vai arī performatīvajai mākslai, kā dejai? Un ar kādām metodēm tās analizēt? Turklāt, ja datorspēļu definēšanai būs nepieciešama kopēja „spēles” definīcija, tad, kā uzskata daži no manis aplūkotajiem autoriem, tā varētu kļūt par vienu no svarīgākajām mākslas filosofijas problēmām.

Pirms aprakstu, kāda veida padziļinātu analīzi, šķiet noderīgi aplūkot datorspēļu popularitāti Latvijā. Uzskatāmi šādu datu iegūšanai palīdz Latvijas Fantāzijas un Fantastikas biedrība, kura Latvijā eksistē no 1997. gada un nodarbojas ar šo žanru popularizēšanu un t.s. alternatīvo hobiju izpēti un izplatīšanu Latvijā, (pats esmu biedrs no 2003. gada un valdes loceklis no 2012. gada) nu jau divus gadus, Latvijas (un arī baltijas) lielākajā alternatīvo hobiju/datorspēļu/fantasy/sci-fi fanu festivālā UniCon, kas 2013. un 2014. gadā norisinājās VEF kultūras pilī, ir veikusi atbilstošas aptaujas datorspēļu spēlētāju vidū, kuras tad arī izmantoju šī pētījuma ietvaros. Vēl dati ir iegūti sadarbojoties ar Latvijas datorspēļu kompāniju „Next Level”²⁹, kura veido t.s. sociālās spēles, kuras spēlējamās portālā Draugiem.lv, bet viņi ir ievākuši noteiktu informāciju par Latvijas tirgū populārajām spēlēm, sakarā ar vēlmi paplašināt savu vietu tirgū, un ražot Eiropā konkurētspējīgu produkciju.

Par spēļu popularitāti Latvijā kopumā – Draugiem.lv, kurā savas spēles publicē un izplata „Next Level” sniedz statistiku, ka pie viņiem, šis t.s. *casual* spēles spēlē ap 350 tūkstošiem

²⁹ Latviešu spēļu kompānijas „Next Level” mājaslapa, <http://www.nextlevel.lv/> skat. 21.01.2015

cilvēku, pie kam vīriešu skaits ir 154 tūkstoši cilvēku, kamēr sieviešu – 201 tūkstošis.³⁰ Tiesa, šīs ir ļoti vienkāršas, t.s. *ikdienas* spēles, (kā piemēram „Ferma” un „Okeānija”) bet ja tās iekļauj statistikā ārzemju avoti, tad šķiet, ka tas būtu akceptējami arī darba nolūkos. Šī statistika neieskaita tos, kuri spēlē klasiskākas datora un konsoļu spēles, kam, pēc LFFB savāktajiem datiem, varētu piepulcēties vēl aptuveni 100 tūkstoši cilvēku, iespējams vairāk.³¹ Kopumā, diezgan droši var apgalvot, ka kaut kādā formātā šādas spēles Latvijā spēlē/ir spēlējuši ~25% populācijas, kamēr aktīvi sevi par datorspēļu regulāriem spēlētājiem varētu saukt ap 10% iedzīvotāju.

Par tendencēm spēlētāju vidū, liecina kaut vai pati spēļu terminoloģija: ja, piemēram, ASV, lieto terminu *Video Games*, lai apzīmētu gan datoram gan dažādajām konsolēm domātās spēles, tad Latvijā, spēlētāju vidū, videospēles, kā termins, nav iestrādājis sevi tautas psiholoģijā, un ja arī tiek lietots, tad tikai strikti konsoļu spēļu apzīmēšanai.

Latvijas vidē, tiek lietots termins *datorspēles*, kas apzīmē gan datoram, gan konsolēm domātās spēles. Pēc LFFB datiem³², aptuveni 90% cilvēku, kas aizraujas ar spēlēm, pamatā tās spēlē uz datora, pat gadījumos, ja viņiem paralēli pieder arī kāda specializēta spēļu konsole. Tas skaidrojams ar Latvijā pieejamo, ļoti ātro interneta pieslēgumu – tas mums ir 4. ātrākais pasaulē, pateicoties Latvijas valdības ieguldītajiem līdzekļiem pašos masu interneta pirmssākumos, agrīnajos 90tajos.³³ Latvijās vidē, tradicionālās, ne-sociālajos tīklos pieejamās datorspēles tiek iegādātas digitālā, lejupielādējamā formātā, izmantojot to izplatīšanas tīklus, kā *Steam* vai *Uplay*. Lielu daļu no spēlēm iegūst arī „pirātiski”, nelegāli lejupielādējot tās, izmantojot P2P tīklus, kā *bittorrent*, tomēr, šī tendence pakāpeniski samazinās, sakarā ar *Steam* izvēlēto cenu politiku austrumeiropā, kā arī ar pozitīvi vērtēto klientu apkalpošanas servisu.

Pēc „Next Level” apkopotajiem datiem, kurus apstiprina LFFB ievāktā informācija, Latvijas t.s. *hardcore* spēlētājs visvairāk spēlē stratēģiskās militārās spēles, tradicionālās lomu spēles un *survival horror* žanra spēles, turklāt, dara to uz datora. Konsoļu ziņā – portatīvās konsoles Latvijā ir ārkārtīgi nepopulāras, un uz stacionārajām konsolēm parasti tiek spēlētas *action* un

³⁰ Draugiem.lv statistika par spēlēm uz 2014. Gadu, <https://www.draugiem.lv/applications/dev/> skat. 21.01.2015

³¹ Latvijas Fantastikas un Fantāzijas biedrības aptaujas rezultāti par 2014. gadu, <http://www.lffb.lv/jaunumi/statistika.html> skat. 19.01.2015

³² Turpat, skat. 19.01.2015

³³ Bloomberg.com statistika par interneta ātrumu pasaulē <http://www.bloomberg.com/slideshow/2013-01-23/top-10-countries-with-the-fastest-internet.html#slide8> skat. 21.01.2015

dažāda veida braukšanas sacīkšu spēles. Tas liecina, ka Latvijas spēlētājam interesē kas vairāk, par vienkāršu laika nosišanu, un iecienītas ir tās spēļu formas, kuras satur padziļinātas pieredzējuma formas. Tādēļ, tieši šīs formas tiks aplūkotas tālāk.

2.1 Datorspēles, kā mākslas forma, to pieredzējums

Rodas Salas Koledžas docents Ārons Smuts, kas ir viens no nedaudzajiem cilvēkiem, kuri padziļināti aplūko datorspēles, kā mākslas formu, norāda, ka datorspēļu vēsture ir salīdzināma ar filmu attīstību - kas sakrīt ar pirmajā nodaļā aplūkotajiem Filipa D. Dīna uzskatiem, tomēr šeit būtu aplūkojami sīkāk. Aplūkojot nesenos paraugus, kā *Fallout: New Vegas*, vai *Deus Ex: Human Revolution* mēs varam viegli ievērot, ka šīs spēles ir ļoti atšķirīgas no 1978. Gada *Pong* – ja agrīnajās dienās, spēles mehānikas bija vienkāršas un centrētas uz *pinball* un spēļu automātu tipiem, tas ir, iemest monētu un iegūt kādu izklaidi, tad mūsdienās spēles (pat bēdīgi slavenie Pirmās Personas *Šūteri*) fokusējas ap padziļinātu naratīvu, kura izspēlēšana vai aizņemt vairāk kā divdesmit stundas.³⁴ Smuts raksta, ka kaut gan šobrīd var teikt, ka daudzām datorspēlēm pietrūkst mākslinieciskās vērtības, to pašu var teikt par daudziem jebkādas mākslas formas produktiem, nepieminot visu novirzienu, kā tādu. Viņš uzskata, ka datorspēļu mēdija šīsdienas stāvokli vislabāk būtu aplūkot, kā līdzīgu filmām 19. Gadsimta beigās: mēs varam redzēt kontinuitāti no relatīvi primitīvajām Lumjēra aktualitātēm, kā „Vilciena Ierašanās” līdz pilnībā realizētiem mākslas darbiem, kuri kļūst acīmredzami tikai desmitgades vēlāk, Fritza Langa darbos.

Viena no spilgtākajām šīs debates – par datorspēlēm, kā mākslas formu – iezīmēm ir tas, ka datorspēlēs iztrūkst visbiežāk kritizētā masu mākslas īpašība – pasivitāte. Ņemot vērā, ka datorspēles ir inherenti interaktīvas, to spēlētāji nevar būt „pasīvie patērētāji” – kad kāds spēlē šādu spēli, viņš var ieņemt jebkādu mentālo stāvokli izņemot mentālu vai intelektuālu pasivitāti. Šeit Smuts atsaucas uz R.G. Kolingvuda estētiku, un pauž, ka datorspēles, iespējams, ir pirmā konkrētīvā, mehāniski reproducētā mākslas forma: tie ir masu mākslas darbi, kurus veido audiences ievadītais. Tieši interaktivitāte ir tas, kas nošķir datorspēles no klasiskajām mākslas formām. Diemžēl, šis svarīgais nošķīrums vēl nav aplūkots pietiekoši atbilstošos veidos, tomēr, kā jau iepriekš rakstīts - šeit mēģināšu parādīt un izcelt *spēlējamības* jēdzienu datorspēlēs, kā šīs interaktivitātes galveno nesēju.

³⁴Smuts, A. *Video Games and the Philosophy of Art*
http://aesthetics-online.org/articles/index.php?articles_id=26 skat. 12.03.2015

Cits pētnieks, kurš arī publicējas *gamestudies.org* žurnālā, Marks Volfs, no Teksasas universitātes. Savā darbā *The Medium of Video Game* cenšas definēt, kas īsti ir datorspēle. Viņš piedāvā noteiktu kondīciju komplektu, kam izpildoties, kaut ko var saukt par datorspēli: noteikumi, konflikts, izvērtēts iznākums un spēlētāja prasmes.³⁵ Ideja, ka datorspēlēm vajag noteikumus ir kļuvusi par tādu kā literatūras pamatprincipu. Smuts norāda, ka pabeigta datorspēle nevar nodrošināt satbilus, stingrus noteikumus (*rules proper*) – datorspēlēm ir nepieciešamība funkcionēt kādas mašīnas – atkal, datora vai konsoles – ietvaros, kas nosaka dzelžainus parametrus. Ideja par noteikumiem kurus nav iespējams pārkāpt, liekas nekoherenta. Un, kaut arī, piemēram, Kanta estētika novieto spēlēšanu (*play*) vienā no centrālajām estētiskās pieredzes vietām, relatīvi maz ir aprakstītas attiecības starp mākslu, spēlēšanu (*play*) un spēlēm (*games*), kā rezultātā arī nav zināms, kādai mākslas formai datorspēles būtu pieskaitāmas. Līdz ar to, var izteikt apgalvojumu, par tām, kā principiāli jaunu mākslas veidu.

Filips D. Dīns – docents no Velleslijas Universitātes, kuru pieminēju jau pirmajā nodaļā, saistībā ar specifiski datorspēļu pētniecību, uzskata, ka labākais veids, kā estētiski analizēt datorspēles, ir Džona Djūija pragmatiskā estētiska – kas interaktivitātei un iemiesojumam ierāda centrālu vietu, kā arī sniedz atbildi tiem, kas uzskata, ka datorspēles ir bērnišķīgas un triviālas, norādot uz atšķirībām starp vienkāršu emociju izlādi un to ekspresiju.³⁶ Dīns šajā rakstā arī norāda, ka akadēmiskā datorspēļu marginalizācija notiek tādēļ, ka uzskati par datorspēlēm ir šķietami acīmredzami – vai nu ir acīmredzams, ka datorspēles nav māksla – jo tās ir vulgāras un triviālas – var arī, ka tās ir māksla – jo kas spēj noteikt, kas *nav* māksla. Viņš argumentē pret divām populārākajām datorspēļu, kā mākslas formu, kritikas formām, pirmkārt pret to, ka interaktīvs mēdijs nespēj būt patiesa māksla, otrkārt pret to, ka datorspēles rada vulgāru sensibilitāti. Šo viedokli pārstāv, piemēram filmu kritiķis Rodžerts Eberts, kas savā 2007. Gada rakstā norāda: „Es esmu gatavs ticēt, ka datorspēles var būt elegantas, dziļas, sarežģītas, aizraujošas un vizuāli baudāmas. Bet es uzskatu, ka šī mēdija daba aizliedz tam pacelties pāri amatniecībai un sasniegt mākslasstatusu. Tam ir strukturāls

³⁵Wolf, Mark J.P. (ed). *The Medium of the Video Game*. Austin: UT Press, 2001. p. 13.

³⁶Phillip D. Deen, *Interactivity, Inhabitation and Pragmatist Aesthetics* published in *Gamestudies.org*, volume 11, Issue 2, 2011. <http://gamestudies.org/1102/articles/deen> skat. 02.04.2015

iemesls – datorspēles pēc savas dabas, balstās uz spēlētāju izvēli, kas ir pretējā stratēģija nopietnām filmām un literatūrai, kurās ir autora kontrole.”³⁷

Dīns aplūko tradicionālās atbildes uz šo kritiku – to, ka datorspēles var integrēt akceptētās mākslas formās, to, ka tās var novērtēt kontemplatīvā dizaina veidā, vai aplūkot tikai to naratīvo funkciju – tomēr, viņš secina, ka mēdija unikālās īpašības neatļauj tās analizēt tik vienkārši, un citē MIT spēļu teorētiķa Henrija Dženkinsa atbildi uz jautājumu vai videospēles kādreiz ieraudzīs savu *Mobiju Diku* vai *Pilsoni Keinu*: „Ir jājautā, vai analogija ir pareiza. Ja jautājums ir – vai datorspēles kādreiz kļūs par mākslas formu pašas par sevi, tad atbilde noteikti ir jā. Ja analogija attiecas uz filmām vai grāmatām, vai teātri, vai kādu citu mēdiju, tad ir grūti veikt precīzus tuvinājumus. Savā veidā, uzdot šo jautājumu šādi, ir tāpat, kā jautāt vai kino kādreiz kļūs par teātri” Tādēļ Dīns vēlas izveidot estētiku, kas nopietni ņemtu vērā visas datorspēļu mēdija īpašības – jo, ja filosofija vēlas izpētīt datorspēles, tad tai ir nepieciešams šīs mākslas teorijas ievaros centralizēt interaktivitāti. Galu galā, spēles ir domātas spēlēšanai. Šeit arī sākas pragmatisma estētika.

Džeimss Djūijs šajā ziņā norāda, ka eksistē fundamentāla kontinuitāte starp mākslu un dzīvi, tā vietā lai nodalītu „mākslasdarbus” no „vienkārši lietām” un „estētisko” no ikdienas. Viņš uzskata, ka tas, kā mūsdienu mākslas teorijas sāk ar mākslas darba autonomiju var mākslas darba atsevišķošanu – māksla, mākslas dēļ – ir skumjš atspulgs tam, ka māksla vairs nav mūsu kultūras izteikšanas veids.³⁸ Viņaprāt, uzdevums ir atjaunot šo saikni starp attīstītajām un intensificētajām pieredzes formām, kas ir māksla, un ikdienas notikumiem. Tādēļ, centrāli pragmatisma estētikai, ir estētiskā pieredze, kas rodas kad mūsu attiecības ar pasauli iegūst vienojošu kvalitāti. Šī pieredze nav tikai mākslas darbs, bet arī mūsu attieksme, attiecības ar to, kas padara iespējamu estētisko pieredzi. Šīs sevī satur divas ļoti svarīgas implikācijas: Pirmkārt, Djūijam māksla ir tas, kas caur izstrādātību (*craft*) ir spējīgs radīt estētisko pieredzi, kad mēs ar to stājamies attiecībās. Otrkārt, estētikai jā sākas ar interaktivitāti – kas ir centrāla, definējoša īpašība datorspēlēs. Iedzīvošanās vai iemiesošānās ir interaktivitātes elements. Djūija naturālistiskajā filosofijā, neeksistē lūzums starp sevi un pasauli. „Pasaule, ko mēs esam pieredzējuši, kļūst par svarīgu daļu no sevis, kas rīkojas un attiecībā uz kuru

³⁷Ebert, Roger. (2007) “Games as Art: Ebert vs. Barker” *Chicago Sun Times Online*. July 21, 2007. <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20070721/COMMENTARY/70721001> skat. 02.04.2015

³⁸Dewey, John. (1934) *Art as Experience from The Collected Works of John Dewey*. Carbondale: Southern Illinois University, p 34

rīkojās tālākā pieredze. To fiziskajās parādībās, lietas un notikumi paiet un ir zuduši. Bet kaut kas no to nozīmes un vērtības tiek atgūts, kā integrāla sevis sastāvdaļa. Caur paradumiem (*habits*), kas radušies abpusējā iedarbībā ar pasauli, mēs ap-ierodam (*in-habit*) pasauli. Tā kļūst par mājām, un mājas vienmēr ir daļa no katras mūsu pieredzes.”³⁹

Atbilstoši, Dīns norāda, ka datorspēju gadījumā, spēlētājs iedarbojas uz virtuālu vidi ar tehnoloģisku līdzekļu palīdzību, vai nu ar klaviatūru vai ar pulti (*joystick*) (Jāpiezīmē, ka oficiālu, atzītu terminu Latviski ir ļoti maz, turklāt tie nav plaši lietoti. Atrast kādu, kas lieto vārdu „pults” un nevis barbarismu „džoistiks” pat industrijas darbinieku vidū ir gandrīz neiespējami.) Ņemot par pamatu Merlo-Pontī uzskatus par ķermeņa intencionalitāti, viņš aplūko veidus, kādā datorspēles atļauj mums papildināt sevi, jo mēs saņemam gan audio-vizuālas gan somātiskas atbildes uz notikumiem spēles virtuālajā pasaulē – mēs varam „ietiekties”, iekļūt šajā pasaulē, kontrolējot savu tēlu, ar šiem rīkiem papildinot sevi, un iejusties tajā, to ietekmēt. Ir diezgan vienkārši šeit saredzēt šo iemiesošanos – pirksts nospiež taustiņu vai pakustina sviru un tēls – spēlētāja *avatars* kustas uz priekšu, tādējādi manas rīcības naturālajā pasaulē tiek atspoguļotas virtuālajā. Cikls turpinās, ar acīm un ausīm saņemot informāciju atpakaļ, spēlētājam pielāgojoties jaunai situācijai. Kad, piemēram, spēlētāja *avatars* spēlē *Deus Ex: Human Revolution* ir nervozs vai tiek ievainots, tiek spēlēta atbilstoša mūzika, kontrolieris sāk vibrēt, un ekrāns kļūst tumšāks – smagu traumu gadījumā, kļūst tumši sarkans, it kā piepildoties ar asinīm. Pareizajos apstākļos – kad virtuālā vide ir izveidota labi, un spēlētājs ar to nokļūst auglīgās attiecībās, rodas šī kvalitatīvā vienība, kas apzīmē estētisko pieredzi.

Šī nepieciešamība pēc pareizas virtuālās vides izveides, arī ietver sevī Eberta norādīto autora kontroli, kas, šajā gadījumā, ir pilnībā savienojama ar spēlētāju izvēlēm un interaktivitāti. Spēles veidotājs ir izveidojis pasauli, stāstu, veicamos uzdevumus un izvēles – spēlei ir struktūra, bet interaktīva struktūra, ko noslēdz, ietekmē spēlētājs. Līdz ar to, autors var noteikt savas spēles struktūru, bet neiegrožo spēlētāja iespējamo pieredzi, nenosaka kāda pieredze un cik lielā mērā tiks iegūta. Labas spēles ir gana atvērtas, lai pieredze būtu atšķirīga, un gana slēgtas, lai stimulētu aktivitāti. Pēdējā laikā ir notikusi liela pāreja uz „atvērtās pasaules” vai „smilškastēs” spēlēm, kurās naratīvs ir tik nepiesaistīts spēles procesam (*Minecraft, In-Famous, Terraria*) ka praktiski visu estētisko pieredzi veido pats spēlētājs. Spēle *Portal 2*, būdama 3d interaktīvo loģisko pužļu spēle, šo veicina vēl tālāk –

³⁹ Turpat, p. 109

vienspēlētāja izveidotais režīms ir tikai maza daļa no spēles, lielāko daļu veido spēles līmeņu redaktors, un spēles veidotāji aicina veidot savas puzzles un līmeņus, kurus ielādēt tiešsaistē, un dalīties ar citiem spēlētājiem. Līdz ar to, spēles veidotāji – mākslinieki – savu mākslas darba daļu ir pabeiguši tikai ar šī līmeņu redaktora palīdzību.

Jāsecina, ka diemžēl, lielākā datorspēļu estētiskā problēma ir tās novietojums attiecībā pret citiem mākslas veidiem, un tas, kādā veidā ir iespējams argumentēt par to māksliniecisko vērtību. Jāpiekrīt Dīnam par interaktivitāti, kā centrālo elementu, jo – spēles tiešām ir domātas spēlēšanai. Dīna argumentu trūkumi slēpjas tajā, ka pasaules immersivitāte un vispārējais interaktivitātes līmenis, protams, ir ļoti svarīgi datorspēļu elementi, bet viņš tā arī nepaskaidro, kā vizuālie un naratīvie elementi iekļaujas spēles kopainā – kaut gan interaktivitāte ir centrāla, nav īsti skaidrs, kā viņš iekļauj šos svarīgos elementus savā argumentācijā. Šī interaktivitāte, savukārt, noved pie *spēlējamības* jēdziena - kura esamības gadījumā, mēs jau varam sākt runāt par zināma veida standartiem un objektivitāti: šobrīd, izejot no tā, kas aplūkots iepriekš, liekas, ka laba spēle būtu tāda, kura nepārspilē marginālos elementus par spēles mehāniku cenu, bet tā vietā būtu harmoniska starp uzmanību piesaistošajiem elementiem, šādu spēli mēs uztvertu padziļinātāk, nekā vienkārši grafisku vēstījumu – jo būtu ieinteresēti gan sižetā, gan spēles mehānikās – grafiskajam noformējumam vajadzētu iegulties atbilstošā žanra un spēles tematikas rāmjos, neaizraujoties ar ultrareālismu, bet pieņemot pārdomātas vizuālos elementus un stilu nosakošas izvēkes, kā arī spēlētājam spēles procesa laikā būtu nepieciešams iegūt to pieredzi, tās sajūtas, kuras bijām meklējuši kad sākām spēlēt – un caur šo pieredzi, iespējams, ko iemācītos.

2.2 Datorspēļu *Spēlējamība*, kā noteicošā to pieredzējuma un mākslinieciskā īpašība

Lai runātu, par *spēlējamību* jāatgriežas pie pirmajā nodaļā pieminētajiem autoriem, Maikla Burdena un Šona Guglasa, kuri aplūko spēli *Portal*, kā algoritmisku pieredzi, kurā pati šī algoritmu risināšana jau nes kādu jēgu, kas ir manuprāt nozīmīgākais no analizējamajiem datorspēļu estētisko formu izpētes veidiem, kas ir aktualizējušies mūsdienās. Šī pieredze ir neapšaubāmi saistīta ar datorspēļu virtuālo eksistenci palīgrīkā, kā estētisku elementu, kas būtu noteicošā to atšķirība no citām mākslas formām⁴⁰ - to raksta abi iepriekšpieminētie

⁴⁰ Burden, M., Gouglas, S. *The Algorithmic Experience: Portal as Art* Game Studies.org, vol. 12 izd. 2, 2012, http://gamestudies.org/1202/articles/the_algorithmic_experience skat. 11.03.2015

autori, runājot par spēli *Portal*, kura šajā apakšnodaļā tiks aplūkota sīkāk. Viņi arī norāda, ka šī spēle būtībā ir jauns pagrieziena spēlētājuma, kā galvenā noteicošā spēles mākslinieciskuma faktora izpratnē.

Spēle izveidota 2010. gadā, to radījusi kompānija *Valve*.⁴¹ Pēc žanra to varētu definēt, kā pirmās personas loģisko puzzle. Tomēr, kā raksta Burdens un Guglass, ir jāraugās dziļāk, sakarā ar to, ka savas vienkāršās spēles mehānikas dēļ, lai piesaistītu spēlētājus, tās izstrādes procesā ir sākušas parādīties mūsdienu spēļu estētikas iezīmes. Pēc viņu domām, šī videospēle, izmantojot algoritmiskas mehānikas, pēta cilvēces cīņu pret algoritmiskiem procesiem, kas jau pārpējuši to sākotnējo mērķi. Spēle aplūko brīvības meklējumus no šādiem datorizētiem, skaitļojošiem procesiem. Brīvība, kura šeit iekļauta un pieņemta t.s. portālu šaušanas ierīcē, kas atļauj pieeju vietām un lietām, kur iepriekš tāda nav bijusi, tiek ierobežota ar to, ka rada tikai tādas ejas, kuras atveras atpakaļ uz *Aperture Science Facility* labirintu. Apsolītais atalgojums par algoritma pabeigšanu ir brīvība, bet tās apsolījumu spēlē sniedz pats pretinieks – mākslīgā inteliģence GLaDOS, kas pati ir dzelžaini piesaistīta iepriekšminētajam labirintam – un nespēj to pamest, kaut arī to kontrolē. Tātad, paradokss ir tajā, ka gan GLaDOS, gan spēlētājs ir pakļauti algoritmam, un īstenībā nekādas izbēgšanas nemaz nav.

Un kaut gan visās datorspēlēs pastāv zināma spriedze starp spēlētāju un viņa tēlu, kas tiek vadīts – būtībā, spriedze, kura arī atšķir datorspēļu pieredzi no, piemēram, filmu, *Portal* paplašina šo spriedzi, padarot nedaudz perversas tradicionālās spēlētāja un protagonistas attiecības. Katram no „pārbaudījumu kambara” testiem nepieciešams *inputs* – un bieži vien tiek lietots t.s. *kompanjona kubs* – nepieciešams, bet tomēr no tā ir viegli arī atbrīvoties, kad tas savu ir padarījis. Kas šis *kompanjona kubs* ir galvenajai varonei Čellai, atbilstoši Čella ir spēlētājam – viņa parādās atkal pēc katra neveiksmīga testa, kā šis *svērtais kompanjona kubs* kuru nomet pa cauruli, lai pildītu nākošo uzdevumu. Katrs uzdevums – atsevišķs, pārbaudījumu kambaris, iegrožots un norobežots. Tomēr, katrs uzdevums ir arī sava veida izzinātspējas izpausme, kas fokusē savu uzmanību noteiktā, iegrožotā telpā, cenšoties izprast kārtējā kambara darbības principus, spēles noteikumus, lai varētu pārvietoties uz nākamo kambari. Būtībā, šī spēle pielietoto, ko Dīns apraksta kā interaktivitātes primaritāti⁴² un

⁴¹Oficiālā spēles *Portal* mājaslapa, <http://valvesoftware.com/games/portal.html>, skat. 11.03.2015

⁴² Phillip D. Deen, *Interactivity, Inhabitation and Pragmatist Aesthetics* published in *Gamestudies.org*, volume 11, Issue 2, 2011. <http://gamestudies.org/1102/articles/deen> skat. 02.04.2015

fokusē visu savu uzmanību tieši uz šo elementu, padarot pašu interaktivitāti par māksliniecisku elementu, strādājot tieši *ar* to, kā galveno māksliniecisko vērtību, nevis tikai izmantojot to, lai koncentrētos uz pārējām mākslinieciskajām formām, kuras atrodamas šajā spēlē. Pārējie elementi, protams, parādās, tomēr tiem ir harmonizējoša, nevis dominējoša nozīme.

Tīri par speles mehānikām runājot – tās nepavisam nav tehniski sarežģītas, sarežģītība ir vienkāršu līdzekļu gudrā izmantošanā. Čellai ir viņas portālu šaujama ierīce, kas uz vairumu virsmu spēj izšaut vai nu zilu vai oranžu protālu – caur kuriem iespējams pārvietoties, pie kam saglabājot gan ātrumu, gan virzienu, kā arī nesot cauri priekšmetus. Spēle balstās izdomāšanā, kā jānovieto portāli un kā tiem cauri iznest vai izmest kompanjona kubu, kuru noliekot uz pogas, atveras durvis. Šeit var redzēt, ka spēlētājs domā, kā atrisināt problēmu, nevis „kā spēlēt spēli” – spēles uzdevumiem ir vairāki risinājumi, un svarīgākais ir spēles mēģinājums radīt sajūtas, ka tā ir nevis Čella, kas risina šos uzdevumus, bet gan spēlētājs – Čella nerunā, viņa nereaģē, to visu dara spēlētājs, kas reaģē pats sev, caur Čellu un datoru. Tas ir *Valve* mēģinājums izveidot īpaši padziļinātu *spēlējāmības* līmeni, kurā tad mēs patiešām iejūtamies šajā spēles pasaulē.

Harmonija starp spēles mehāniku un tās vēstījumu nodrošina emocionālu rezonansi starp Čellas šķietamo „žņaugšanos” sistēmas iekšējos principos un paša spēlētāja apjukumu, kamēr viņš virzās cauri spēlei. Atšķirībā no citiem mākslas darbiem, *Portal* ne tikai pārved emocijas, bet arī atļauj izmantot pašu spēli, tās procesu, lai to sasniegtu. Tādējādi, kad naratīvs spiež Čellu izpildīt testu, tiekot sadedzinātai, spēlētāja paša vēlme izbēgt GLaDOS kontroli sasniedz savu lūzuma punktu, sinhronizējot gan spēlētāja gan protagonistas mērķus.⁴³ Šeit svarīgi atzīmēt, ka atšķirībā no citām, naratīva virzītām spēlēm, kurās bieži pats spēlēšanas process ir ticis vismaz daļēji nodalīts no stāsta ar t.s. *cutscenes* – neinteraktīvu, spēlē iekļautu filmiņu, animāciju utt. pielietojumu, kurš izklāsta sižetu protagonistas padarītajam, piešķir tam nozīmi stāstā, un parasti sasaista kopā vairākus spēles līmeņus, spēlē *Portal* ir tikai viena šāda filmiņa – pašas spēles beigās, kā atlīdzība spēlētājam par spēles uzdevumu atrisināšanu.

⁴³ Burden, M., Gouglas, S. *The Algorithmic Experience: Portal as Art* Game Studies.org, vol. 12 izd. 2, 2012, http://gamestudies.org/1202/articles/the_algorithmic_experience skat. 11.03.2015

Naratīvs šajā spēlē lieliski harmonizē ar mehāniku; tas tiek atrasts uzrakstos uz sienām, pamestās dienasgrāmatās un visuresošajai GLaDOS komentējot spēlētāja rīcību, bieži vien arī izsakot nicīgus komentārus par spēlētāja rīcībām - tas neiejaucas *spēlējamībā*, bet gan atklājas paralēli un atbilstoši spēlētāja rīcībai, nekad netiek uzspiests. Šis mākslīgais intelekts drīzāk par jums smejas, nekā palīdz – un pēc *Valve* izteikumiem, spēles mērķis ir attēlot nevis Čellu, bet gan jums likt saprast viņas bezcerīgo situāciju; šis nav stāsts par protagonistu, šis ir stāsts spēlētājam un par spēlētāju vistiešākajā formā – Čella kalpo tikai kā konstruēts spēlētāja *avatars*.

Šajā gadījumā, lai analizētu *spēlējamību* no fenomenoloģiskā aspekta, lietderīgi atgriezties pie Borgmana uzskatiem saistībā ar informācijas dabu un šo *informācija kā realitāte*⁴⁴. Novērojot principiāli jaunās spēļu formas, un apkopojot Borgmana rakstīto, ar Dīna uzskatiem par interaktivitāti, kā primāro spēles elementu, kā arī aplūkojot šo *Portal* algoritmisko pieredzi, iespējams skaidri parādīt, kā spēles tiešām cenšas nekļūt par realitātes aizvietotāju, iegulties tajā, bet izmanto savu virtualitāti, lai sniegtu patiešām jaunus pieredzējumus, kuri nebūtu iespējami ārpus šī medija.

Spēlējamība, fenomenoloģiskā nozīmē, manuprāt būtu definējama, kā datorspēlei piemītoša īpašība, kura nodrošina labāku, dziļāku, pieredzējumu. Tā būtu šī transcendentā īpašība, aktīvā vienotība, kas atļauj uztvert spēli, pieredzēt to tās virtuālajā pasaules izpausmē, nevis tikai gūt kāda veida prieku, no noteiktu taustiņu nospiešanas. Šo jēdzienu plaši lieto arī mūsdienu spēļu izstrādātāji, raksturojot savu spēļu parametrus un īpašības, kā arī spēļu kritiķi, tās aprakstot. Lielākoties, raksturojot spēlējamību, parādās termini: *Immersīva Spēlējamība*, (*Immersive Gameplay*) *Radoša Spēlējamība* (*Creative Gameplay*) - vai arī, no otras puses *Drausmīga Spēlējamība* (*Terrible Gameplay*), *Pasīva Spēlējamība* (*Passive Gameplay*). Protams, nav īsti jēgas runāt par šo jēdzienu šī darba sakarā, neparādot, ka industrija *spēlējamību* saprot tā, (kaut arī vienkāršotāk) kā līdz šim ir noskaidrots darbā.

Spēļu izstrādātājs Ēriks Cimmermans, arī mākslas (digitālā dizaina katedra) profesors no Tišas Mākslas Skolas, par spēlēm un spēlējamību savā mājaslapā raksta šādi: "Ja es spēlēju labi, tad es, patiesībā, esmu pabeigts. Es esmu bez mērķa, jo visi mani mērķi tiek piepildīti. Es to daru. Es to veidoju. Man izdodas. Tas ir iemesls, kādēļ es spēlēju šo spēli. Tas ir arī pašas spēles mērķis priekš manis. Nospraustie uzdevumi, noteikumi, viss, ko es darīju lai radītu šo

⁴⁴ Borgmann, A. *Holding On to Reality: The nature of information at the turn of the millennium*, University of Chicago Press, 1999. p.98

drošību un iespējamību, ko man vajadzēja, bija tādēļ lai es varētu to darīt - piedzīvot šo ekselenci, labi spēlētas spēles prieku. Spēlēm nav sevi jāataisno, cenšoties attēlot kaut ko ārēju no tām pašām, pati spēle ir pietiekama." ⁴⁵

Cimmermans, protams, nav filosofs, tomēr šis izteikums, kuru viņš raksta šīs grāmatas priekšvārdā - grāmata ir būtībā rokasgrāmata un padomu komplekts jaunajiem spēļu izstrādātājiem - norāda uz to, ka mūsdienu spēļu industrija nopietni pieiet *spēlējamības* fenomenam. Cimmermans savā blogā pamato arī industijas domas šajā jautājumā - Viņš norāda, ka vidējais spēlētājs ir izaudzis no 80-tajiem, kad viņš bija vēl tikai bērns, laikā kad parādījās pirmās datorspēles, un viņu varēja aizraut krāsainas kustīgas bildītes un vardarbība. Katra spēle bija kaut kas jauns, un cilvēki varēja stundām spēlēt *Super Mario*. Protams, eksistē arī šādas spēles - bet to mērķauditorija ir lielākoties pusaudži. Mūsdienu pieaugušais, t.s. *hardcore* spēlētājs ir prasīgs, un atsakās pirkt un lietot spēles, kuru sniegtā pieredze ir vienveidīga, atgādina to, ko viņš jau ir pieredzējis. Viņš vēlas saņemt jaunu, dziļāku pieredzi - tādu, kas ir atbilstoša viņa saprāta līmenim. Daļa spēļu industrijas to vēl nav pamanījusi, bet tas ir svarīgi - jo pusaudži, kaut arī spēlē primitīvākas spēles, tās pērk daudz mazāk, lielākoties šīs spēles tiek piratētas. Saprast, novērtēt spēlē ieguldīto laiku un resursus, atļauties un izvēlēties maksāt par savu spēli spēj jau šis, pieaugušākais spēlētājs. Viņš īpaši norāda, ka nākotnē, spēļu industrijai attīstoties un kļūstot vecākai, krasi palielināsies šo, *nopietno* spēlētāju skaits. Tie, kam šodien ir 25, nepārtrauks spēlēt spēles, kad kļūs piecdesmitgadīgi, un pa to laiku, būs radušies jauni divdesmit-un-trīsdesmitgadnieki. Šo spēlētāju skaits gadu laikā krietni pārsniegs pusaudžu - spēlētāju skaitu, līdz ar to, veidot t.s. *trulas* spēles tikai pusaudžiem kļūs neizdevīgi - kas ir tendence, kas lēnām sāk parādīties jau mūsdienās, kad aizvien pieaug kvalitatīvu spēļu apjoms. Līdz ar to, jebkuram spēļu izstrādātājam ir svarīgi iemācīties radīt spēles ar kvalitatīvu, dziļu *spēlējamību*. ⁴⁶

Aplūkojot šos izteikumus, arī industrijas uztverē jākonstatē šis interaktivitātes primārums fenomens, kas izpaužas *spēlējamības* īpašībā. Tas nozīmē, ka atšķirībā no filmām un citām mediju formām, ar kurām datorspēles tradicionāli tiek salīdzinātas, to kritikai būtu jāaplūko grafiskais izpildījums, stāsta līnija un nestais vēstījums tikai kopā ar pašu *spēlējamību*. Ciktāl iet runa par spēlēm, kā mākslas formu, tad spēle, kura ir tikai skaista, vai kurai ir tikai lieliska

⁴⁵ Zimmerman, E. *Foreword to the Well-Played game*. 2013
http://ericzimmerman.com/files/texts/WPG_Foreword.pdf skat. 12.04.2015

⁴⁶ Zimmerman, E. *How I Teach Game Design, lesson 2*. 28.06.2014
<https://ericzimmerman.wordpress.com/category/how-i-teach-game-design/> skat. 18.04.2015

mūzika, vai kurai ir tikai lielisks sižets, bet kuras *spēlējāmība* ir ārkārtīgi pasīva, tātad spēlētājs tikai reaģē uz apkārt notiekošo, spēlētāja izvēlēm nav īpašas nozīmes spēles procesa ietvaros, nav laba, kā *spēle*. Ja jūs spēlētjat spēli, bet jums nav pārdzīvojuma, tad mākslinieciski, tā ir slikta spēle. Šeit, labākai sapratnei, nepieciešams nedaudz izvērsts salīdzinājums.

Tieši tāpat, kā mēs automātiski nepieņemam, ka visas filmas, kuras ir veidotas pēc lieliskām grāmatām, būtu labas - filmai nepietiek tikai ar stāstu, vai mūziku, vai aktieru darbu. Lai tā būtu laba, tai jāizmanto audiovizuālie elementi, kopā ar aktieru darbu, tai jābūt labai, kā filmai - mēs, piemēram, pieminam Sergeju Eizenšteinu, kā kinematogrāfa meistarū, un atceramies to pašu "Bruņukuģi Potjemkinu", kaut arī pats filmas stāsts nav diez ko saistošs - Eizenšteins ir meistars, jo viņš un viņa pieraksti aizved filmas prom, no 19. gadsimta teātra saknēm, parāda kā radīt abstraktus konceptus filmējot konkrētus, reālus objektus. Viņš arī ir kinomontāžas radītājs, kurš pirmais izmantoja šo tehniku emocionālā iespaida un vēsturiskās propagandas nolūkiem. Atkal, pie "Potjemkina" - kino vidē šīs filmas "Odesas Kāpņu" aina parāda, uz ko tad kino ir spējīgs, un ar ko tas ir atšķirīgs.⁴⁷

Datorspēles kā Borgmana trešās informācijas formas, *informācija kā realitāte* mākslas izpausme, līdz ar to, būtu daudz vairāk, kā interaktīvas filmas - un jau šobrīd industrijā, jūtamas pārmaiņas - kā piemērs ir kaut vai iepriekš sīki aprakstītā *Portal* spēle. Turklāt, šī *spēlējāmības* izpratne lieliski saskan ar fenomenoloģijas pieredzējuma izpratni - šādā, labi spēlētā, spēlē izzūd nošķirtība starp spēlētāju un spēli, paliek tikai pats spēles pieredzējums un nonākšana kontaktā ar spēles *virtuālo pasauli*⁴⁸, konkrētāk atbilstoši Heidegeram, nodarbojoties ar kādu prasmes ietverošu aktivitāti, klātesamībai, *dasein* nav apzinātas pieredzes par procesā pielietotajiem priekšmetiem, kā neatkarīgiem objektiem.⁴⁹ (Tādiem, kuriem piemīt noteiktas īpašības, kas eksistē neatkarīgi no šīs *dasein* rīcības konteksta.) Arī skatītājs no malas šos procesā pielietotos priekšmetus uztver savādāk, nekā tas, kurš pats iesaistīts šajā procesā.⁵⁰ Līdz ar to, pats process mūsu uztverē ir primārāks, nekā priekšmeti,

⁴⁷ Carleton College, *Sergei Eisenstein: Biography*, tiešsaistes mācību materiāls studentiem,

<http://www.carleton.edu/curricular/MEDA/classes/media110/Severson/bio.htm> skat. 19.03.2015

⁴⁸ Stenfordas Platona Enciklopēdija, sadaļa par M. Heidegera "Esamība un Laiks", apakšsadaļa - Būšana pasaulē. 12.10.2011

<http://plato.stanford.edu/entries/heidegger/#BeiWor> skat. 12.04.2015

⁴⁹ Stenfordas Platona Enciklopēdija, sadaļa par M. Heidegera "Esamība un Laiks", apakšsadaļa - Saskarsmes veidi. 12.10.2011

<http://plato.stanford.edu/entries/heidegger/#ModEnc> skat. 12.04.2015

⁵⁰ Atgādinu, ka šādam stāvoklim līdzīgu, kā paraugu labi spēlētāi spēlei pieminēja arī Cimmermans.

kurus mēs procesa veikšanas brīdī lietojam. Šajā gadījumā jāatceras, ka priekšmeti šeit ir ne tikai dators vai konsole, bet arī virtuālie objekti spēlē, un arī spēle pati - vislabākajā gadījumā, mēs vairs neatgādinām sev, ka mēs to spēlējam, bet gan vienkārši iegūstam prieku no spēlēšanas, pieredzam spēles pasauli, pateicoties *spēlējamībai*.

Turklāt, atšķirībā no fenomenoloģijas diskusijām, par reālo esamību un centieniem noskaidrot šo esamību, kas, iespējams, pastāv ārpus mūsu uztvērumiem, *datorspēļu* radītajā pasaulē, kad mēs pieredzam šo spēli, mēs skaidri zinām, ka tas, kas mums parādās, ir mūsu datorspēles uztvērumi, kurš savieno mūs ar datorspēles pasauli - pati datorspēles esamība būtu koda rindas, algoritmi, kuri noteic visu šo spēles pasauli, līdzīgi, kā fizikas likumi un matemātiskas attiecības nosaka reālo. Tomēr, šo visu - tas ir, spēles procesu un spēles virtuālo pasauli, mēs varam uztvert tikai datorā (vai spēļu konsolē), un tikai tā, kā atbilstoši algoritmiem, to mums ir paredzēts uztvert un kaut kādā veidā interaktīvi ietekmēt.

Līdz ar to, var secināt, ka šāda labi spēlēta spēle ar augstu *spēlējamību*, izcilā gadījumā, ar lielisku harmoniju starp vizuālo reprezentāciju, spēles mūziku un naratīvu manuprāt, sniedz fenomenoloģiski analogisku pasaules pieredzējumu tam, kā mēs pieredzam realitāti - bet tā, kā spēle savos ietvaros, nav iekšēji mūsu realitātes noteikta, tā ļauj *būt* pasaulēs, risināt problēmas un pieredzēt notikumus, kuri būtu neiespējami citādāk.

Atgriežoties pie šajā sadaļā aplūkotās spēles *Portal* - kā redzams, izstrādātāji ir pielikuši pūles, lai izveidotu empātisku saikni ar protagonistu, centušies izveidot maksimāli algoritmisku spēles problēmu risināšanas shēmu, ko sasaistījuši ar tam atbilstošu, piekārtotu naratīvu, un piemērotu vizuālo dizainu. Spēles pasaule ir izveidota, lai atgādinātu par šo datorizēto testu kambari, un radītu maksimāli mehānisku noskaņu. Šai spēlē ir vēstījums, kas atklājas nevis "no malas", vai kādās "sižeta filmiņās", bet gan paša spēlētāja rīcībā, attieksmē pret spēli, tajā, kā šīs puzzles tiek risinātas. Arī nobeiguma aina ir atstāta divdomīga, paša spēlētāja ziņā. Tiek pieņemts, ka spēlētājs to sapratīs saistībā ar to, kā ir spēlējis, un pats izdarīs secinājumus. Šī spēle necenšas atgādināt filmu, vai pārspīlēt ar kādiem šokējošiem elementiem, spēle ir par spēlēšanas pieredzi, kas šajā gadījumā ir algoritmiska. To tad arī praktiski nozīmētu augsta *spēlējamība* - emocionāli pārdzīvojumi par protagonistu Čellu, domas par spēlēm, kā savdabīgiem testu kambariem, mēģinājumi atrast jaunus sižeta pagriezienus, veidus, kā nesadedzināt "kompanjona kubu" - tas viss rodas, tikai pašam

spēlējot - tas, ka jums rūp Čella nav tāpēc, ka viņa darītu kaut ko varonīgu vai viņai būtu kādas īpašības. Viņa ir *tabula rassa* - viņa ir tikai avatars oranžā kostīmā.

Protams, var arī mēģināt skatīties, kā citi spēlē šo spēli no malas, efektīvi izejot spēles mīklas, tomēr - spēles pieredze un uzdevumi ir pakārtoti tam, kurš spēlē, piemēram, kaut vai tāpēc, ka risināt loģisku uzdevumu pašam ir gluži kas cits, nekā raudzīties, kā kāds to dara tev priekšā. Pieredze, šajā gadījumā jau ir gluži cita - kamēr, ja jūs divatā skatītos kādu filmu, tad ļoti iespējams, ka pieredze būtu diezgan līdzīga. Un šis fakts tad arī padara *spēlējamību* par noteicošo.

Espens Ārsets raksta, ka spēle kļūst par mākslu tad, ja tā sniedz emocionālu pārdzīvojumu, unikālu pieredzi, izraisa noteiktas pārdomas, kādas mums nevarētu atklāties, uzzinot to pašu stāstu vai raugoties uz tām pašām vizuālajām reprezentācijām citos medijos.⁵¹ Vēlos tam pievienot, ka tieši *Spēlējamība*, laba, kvalitatīva *spēlējamība* - ir tas nosacījums, kas atļauj mums šo unikālo pieredzi iegūt; tā sasaista kopā pārējos spēles mākslinieciskos elementus vienotā veselumā, izveidojot spēles pasauli, un liekot tiem justies dzīviem un reāliem, radot šīs, citur nepieejamās pieredzējuma formas. Bez *spēlējamības* var būt atsevišķi skaisti attēli, interesants stāsts, gaumīga mūzika. Ieviešot to - parādās laba, mākslinieciski vērtīga spēle.

2.3 Datorspēles, kā instruments

Pēc datorspēļu, kā mākslas formas aplūkojuma, vēlos pievērsties tām datorspēlēm, kuras pilda kādu noteiktu funkciju. Tās ir spēles, kuras nepretendē uz unikālu pieredžu sniegšanu, bet kaut kādā mērā ietekmē mūsu saites ar realitāti, tās uztveri. Šeit jārunā par - t.s. ikdienas (*Casual*) spēlēm. Parasti ar tām saprot vienkāršas, ātri izspēlējamas spēles sociālajos tīklos, tomēr, tās var būt arī atsevišķs produkts - kādas ir arī lielākā daļa viedtālruniņiem un planšetdatoriem izstrādātās spēles. Šādas spēles, kā *Ferma* vai *Bejeweled* neizceļas ar sarežģītību vai grafisko izpildījumu. Tās spēlē, lai pusdienas pauzē vai vakarā pēc darba, vai braucot sabiedriskajā transportā, atslēgtos no dienas domām un atpūstos. Šķiet, ka primitīva *spēlējamība* traucētu tām būt kaut kādā veidā labām spēlēm - tās nevar nosaukt par mākslas darbiem ar īpaši dziļu jēgu. Tomēr, tas nenozīmē, ka tās ir dumjas vai pusaudžiem domātas - atšķirībā no t.s. *hardcore* liebudžeta milzīgo studiju pirmās personas *šūteriem*. Lielākā šādu spēļu auditorija ir cilvēki ap 35 - 40 gadiem, kuri iepriekš dzīvē nav ar spēlēm saskārušies -

⁵¹ A, Espen, *A multi-dimensional typology of games*, Copier, Marinka; Raessens, Joost, Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings, 2003

tādēļ arī šie produkti ir tik viegli apgūstami un ērti. Šādās spēlēs parasti sastopams t.s. acumirkīgais iepriecinājums. (*Instant Gratification*) Tas nozīmē, ka spēles pieredzi un kaut kāda veida apmierinājumu par šīs pieredzes iegūšanu neiegūst ilgstošā laika periodā, bieži vien risinot sarežģītus uzdevumus vai mīklas, bet gan šī iepriecinājuma sajūta rodas ļoti ātri - šādās spēlēs vai nu katrai rīcībai ir tūlītējas sekas, vai arī to līmeņi ir tik īsi, ka tos var iziet dažu minūšu laikā. Spēlēs, kā *Ferma* šis acumirkīgais iepriecinājums mijas ar ilgetrmiņa uzdevumiem, kurus var īstenot, spēlējot ilgstoši - tomēr, ilgstoši šajā nozīmē nav vis spēlējot no vietas vairākas stundas un *iegrimstot* spēles pasaulē, bet gan katru dienu atgriežoties pie spēles uz dažām minūtēm.

Šīs spēles, kaut arī manā skatījumā nepretendē uz mākslas statusu, tomēr ir derīgas un lietojamas pašas par sevi. Tās nebūt nav sliktas, kā *spēles* jo pilda šī specifiskā žanra funkciju, burtiski, sniedz kaut kādu nomierinošu iepriecinājuma sajūtu spēlētājam. Šo spēļu gadījumā, var skatīt spēli, kā *instrumentu*, atbilstoši Heidegra aprakstam, tās, manuprāt, iekļaujas viņa tehniskajā *ierāmējumā*⁵² tādā nozīmē, ka nevis rada kādu jaunu pieredzi, bet gan - tās pilda savu funkciju, kas šajā gadījumā būtu šī *instant gratification* un šādā nozīmē ir derīgas.⁵³ Tām piemīt noteikta *spēlējāmība* kas ir salīdzinoši vienkārša, kā arī ārkārtīgi vienkārša vizuālā puse, un skaņa. Šajā gadījumā var redzēt zināma veida ko-konstituatīvo saiti ar savstarpējo atkarību no tehnoloģijām, kas liecina par labu Džosefa Pita terorijai par šo savstarpējo, lietojuma un atkarības no tehnoloģijām, mijiedarbību. Viņš 2006. gadā raksta par to, ka mūsdienu apstākļos, jebkura tehnoloģiju ieviešana uzreiz izraisa nepieciešamību, pēc to lietošanas - kas pārveidojas nespējā vairs nelietot šīs tehnoloģijas, no tām atteikties.⁵⁴ Šajā sakarā, t.s. nopietnās, *hardcore* datorspēles ir tehnoloģisks risinājums arvien jauniem, dziļākiem pieredzējumiem, mēģinājums paplašināt kaut kādu iespējamo pieredzējumu robežas - par ko tehnoloģiju fenomenoloģijas dirskursa ietvaros varētu teikt, ka tas ir mēģinājums leģitimizēt un cilvēciskot informāciju tehnoloģiju visuresošo klātbūtni, mēģinot mainīt līdzšinējās attiecības ar tehnoloģijām. Kamēr šīs te - *casual* spēles ir šīs spēļu pieredzes koncentrāts un izmantojums *instant gratification* virzienā - kas, atkal, nepadara tās sliktākas vai nevajadzīgas. Industrijas skaidrojums šo spēļu popularitātei ir to pieejamība - tomēr, fenomenoloģijas diskursa ietvaros, aplūkojot Pita izteikto viedokli, par arvien ātrāku

⁵² Heidegger, M. *The Question Concerning Technology and other essays*, Garland publishing, 1977, tulk. Lowitt M., Londona, p.3

⁵³ Pitt, J. *Thinking About Technology: Foundations of the philosophy of technology*, Seven Bridges Press, Londona, 2006, p.63

⁵⁴ Turpat, p.67

tehnoloģiju attīstību, kas paātrinās dzīves ritmu, un līdz ar to, radīs vajadzību pēc vēl tehnoloģijām, var konstatēt, ka būtībā tā arī ir noticis - mūsdienu "intīmo attiecību" ar tehnoloģijām, rezultātā, nepieciešamas momentānas *atslēgšanās* iespējas - informācijas tehnoloģijas patiešām ir aizņēmušas ļoti nozīmīgu daļu cilvēku ikdienas dzīves.

Kā apgalvo, *Psychology Today* (kaut arī līdzīgas ziņas samērā bieži parādās medijos), šī nemitīgi pieaugošā informācijas plūsma veicina stresu, jo tā vietā, lai tehnoloģijas padarītu dzīves un darbu vieglākas, tās tādā pašā mērā arī izraisa darba apjoma pieaugumu - un kaut arī tehniski pieaug produktivitāte, tā palielinās uz cilvēka garīgo spēju rēķina - *izdeģšana* ir jauns fenomens, vēl dažas desmitgades atpakaļ, vidējais cilvēks sagaidīja, ka nostrādās vienā darba vietā visu savu darba mūžu, un tad dosies pensijā. Šāda situācija, vairumā darbavietu, mūsdienās ir praktiski neiedomājama. Mūsdienu cilvēkam ir palielināts risks saslimt ar kādu no garīgās veselības traucējumiem, konkrēti depresiju un maniākālo depresiju (*bipolar disorder*), salīdzinoši ar cilvēkiem, kuri dzīvojuši kaut vai piecdesmit gadus agrāk.⁵⁵

Savukārt, ESA (*Entertainment Software Association*) - ASV bāzētas, datorspēļu industrijas lielāko uzņēmumu asociācijas statistikas dati par 2014. gadu, kuri veidoti atsaucoties uz Austrum Karolīnas Universitātes pētījumiem, liecina, ka cilvēkiem, kuri regulāri aizraujas ar šīm *casual* spēlēm, novērojama depresīvo simptomu mazināšanās par 57%.⁵⁶ Kaut arī šī informācija ESA mājaslapā ir pasniegta ļoti neskaidri, to zināmā mērā apstiprina arī Amerikas Psihologu Asociācijas sniegtā informācija, par to, ka šādas spēles palīdz tikt galā ar rutīnu, kā arī starp tiem cilvēkiem, kuri ar tām aizraujas, novērojams mazāks depresijas slimnieku procents, nekā starp tiem, kuri šīs spēles nespēlē.⁵⁷

Aplūkojot šo informāciju, Pīta izvirzītā doma, par atkarību no tehnoloģijām, kuras sabiedrība attīsta dēļ nepieciešamības, bet kas tikai palielina šo atkarību, šķiet diezgan ticama. Nevar droši apgalvot, ka šāds process norisinātos kāda īpaša, tehnoloģiska *ierāmējuma* dēļ, tomēr šie uzskati ir savienojami. Šādā gadījumā, datorspēles, gan ikdienas, gan *hardcore*, kārtējo reizi šī darba ietvaros parādās, kā mēģinājumi atrast kādus mehānismus, lai mazinātu šīs tehnoloģiskās atkarības problēmu, daļēji novēršot sekas - principā, kā noteikts

⁵⁵ *Psychology Today, The Modern Mental Disease*, Liah Greenfeld, Ph.D , 18.05.2013
<https://www.psychologytoday.com/blog/the-modern-mind/201305/the-modern-mental-disease> skat. 08.04.2015

⁵⁶ ESA mājaslapa, 2014. gada industrijas statistikas apskats,
<http://www.theesa.com/about-esa/industry-facts/> skat. 25.02.2015.

⁵⁷ American Psychological Association: Video Games Play May Provide Learning, Health, Social Benefits, Review Finds, <http://www.apa.org/news/press/releases/2013/11/video-games.aspx> skat 24.03.2015

aizsargmehānisms pret šīm pašām garīgajām slimībām. Nozīmīgi šķiet tas, ka visi no manis aplūkotajiem tehnoloģiju fenomenologiem, ir izteikuši kaut kāda veida uztraukumu par iespējamo pārāk lielo tehnoloģiju nozīmi mūsu dzīvē, ar brīdinājumiem par nākotni, un ka neviens no šiem autoriem nav paredzējis iespēju, ka pastāvētu vai varētu tikt izgudroti tehnoloģiju pielietošanas veidi, kā sabiedrība apiet, kaut kādā formā kontrolēt šo procesu - neskaitot to lietojuma ierobežošanu, protams. Šķiet, tehnoloģiju attīstība iekļauj sevī kādu priekšnoteikumu šādam lietojumam - kas nemaz nav tik neiespējami, ņemot vērā, ka, atbilstoši tehnoloģiju fenomenoloģijas diskursam, mēs ietekmējam tehnoloģiju tikpat lielā apjomā, kā tā ietekmē mūs - tomēr, jautājums par to, kādēļ mēs šādu īpašību varam novērot sabiedrības tehnoloģiskajā attīstībā, šķiet diezgan nozīmīgs diskursa ietvaros. Tomēr, ņemot vērā, ka tas neatbilst šī darba tematikai, atstāšu šo jautājumu vēlākai izpētei.

Atgriežoties pie ikdienas datorspēlēm un depresiju - salīdzinoši, pēc Fēnberga daudz radikālākajiem uzskatiem, šeit iespējams saskatīt tieši šo tehnoloģiju lietošanu varas un kontroles interesēs.⁵⁸ Viņš savā darbā, *kritiskās tehnoloģiju teorijas*, būtībā arī apraksta šo psihologu norādīto situāciju - kad tehnoloģijas, kurām vajadzētu atvieglot dzīvi, padara to neērtāku, jo to izstrādātāji ir vadošās šķiras pārstāvji, kuri cenšas palielināt savu ietekmi un personīgo labumu.

Kā noteikta, ar spēlēm saistīta programmatūras grupa, kuru lielākoties izmanto tikai korporatīvie un valdības lietotāji, tātad vadošās šķiras pārstāvji, ir utrareālistiskie simulatori. Tos izmanto dažādās apmācībās, lai (vismaz daļēji) aizstātu dārgāko apmācību ar reālām ierīcēm. Tie sniedz virtuāli radītu pieredzi, kas maksimāli pietuvināta reālajai pasaulei, un ataino reālas situācijas, kā arī dažādas instrukcijas un padomus. Šos simulatorus lieto, lai, piemēram, apmācītu pilotus, (*X - Plane*)⁵⁹ sagatavotu kareivjus kulturāli un lingvistiski darbam miera uzturēšanas misijās, (*Tactical Iraqi*)⁶⁰ apmācītu ķirurgus veikt operācijas, (*Surgery Squad*)⁶¹ vai lai vienkārši iemācītos braukt ar mašīnu, (*rFactor*)⁶². Simulatoru sniegtā pieredze ir gana atbilstoša, lai nodrošinātu noteiktas *know-how* iemaņas, kuras nebūtu apgūstamas bez praktiskas darbības, kā arī ir daudz lētāka, nekā salīdzinoša reālu apmācību

⁵⁸ Feenberg, A. *Critical Theory of Technology: An Overview*, TAILORING BIOTECHNOLOGIES, Vol. 1, Izd. 1, 2005, p: 47

⁵⁹ X-Plane oficiālā mājaslapa, <http://www.x-plane.com/desktop/for-pilots/> skat. 14.04.2015

⁶⁰ Tactical Iraqi apraksta dokuments, Kalifornijas Universitāte, <https://eee.uci.edu/faculty/losh/virtualpolitik/DAC2005.pdf> skat. 14.04.2015

⁶¹ Surgery Squad oficiālā mājaslapa, <http://www.surgerysquad.com/> skat. 14.04.2015

⁶² rFactor oficiālā mājaslapa, <http://www.rfactor.net/>, skat. 14.04.2015

nodrošināšana. Nešķiet, ka šī programmatūra kādā nozīmīgā veidā izraisītu kādu īpašu kontroli - atšķirībā no citiem produktivitāti palielinošajiem tehnoloģiskajiem līdzekļiem. Tomēr, arī ar datorspēlēm ir saistītas ētiskas problēmas sabiedrībā, kuras šķiet svarīgi aplūkot, lai iegūtu pilnīgu ainu par šī artefakta lomu.

3. DATORSPĒĻU TEHNOĒTISKIE APSVĒRUMI

Datorspēles, neskatoties uz to māksliniecisko vērtību un noderīgumu, kas ir aplūkoti iepriekšējās nodaļās, ir arī ārkārtīgi pretrunīga mediju forma, kurai bieži vien tiek piemērota strikta cenzūra, tā saucamie vecāku/vecuma reitingi (*parental ratings*) (tāpat kā filmām), un kura nereti tiek vainota terora aktu un vardarbības veicināšanā jauntatnē. Tomēr, pastāv vēl cita veida ētiskā datorspēļu problemātika - kas mēdz izpausties pašu spēlētāju sociālajā diskriminācijā, un negatīvā attieksmē pret datorspēlēm kopumā - tostarp arī akadēmiskajā vidē - un šis apstāklis vien rada traucējumus par to rakstīt šāda veida darbā. Turklāt, nesen, saistībā ar ētiskām problēmām datorspēļu kritikā, un attieksmē pret to spēlētājiem un veidotājiem, plašu uzmanību interneta vidē, un arī masu mēdijos (tiesa - ne Latvijas) ieguva t.s. *GamerGate* skandāls, kurš arī atklāja interesantas perspektīvas datorspēļu tehnoloģijas jomā - īpaši saistībā ar feminisma uzskatiem. Šajā nodaļā aplūkošu šīs datorspēļu tehnoloģiskās problēmas un centīšos noskaidrot to cēloņus un iespējamus risinājumus. Jāteic, ka atšķirībā no iepriekšējām nodaļām, kurām teorētiskais materiāls jau tā bija salīdzinoši neliels, par tēmām, kas aplūkotas šajā nodaļā, citējamus, neitrālus un kvalitatīvus avotus, kuri pauž informētu, pamatotu viedokli atrast ir gandrīz neiespējami - tomēr, veicot šādu fenomenoloģisku analīzi, iztikt bez sadaļas par šī artefakta ietekmi uz sabiedrību ir nepareizi - īpaši ņemot vērā, ka šīs tehnoloģiskās problēmas ir ļoti nopietnas.

3.1 Datorspēles un Vardarbība

Saistībā uz vardarbību datorspēlēs, plašu sabiedrības un mediju uzmanību izpelnījušies vairāki atsevišķi incidenti, kuros šīs spēles ir vainotas traģiskos notikumos. Lielu uzmanību izpelnījās, piemēram, atgadījums Nīderlandē, 2011. gada 9. aprīlī, kad 24 gadus vecais Tristans van der Vlis veica apšaudi lielveikalā, nogalinot 6 cilvēkus un ievainojot 17 citus, lietojot pistoli un pusautomātisku šauteni. Uzreiz pēc notikuma, Tristans nošāvās.⁶³ Liela uzmanība tika pievērsta tam, ka viņš bija spēlējis pirmās personas šaušanas spēli *Call of Duty: Modern Warfare 2*, un pretrunīgā *No Russian* līmeņa līdzību ar notikumiem veikalā. Šajā līmenī spēlētājs var izvēlēties nogalināt lietu daudzumu ar nevainīgiem cilvēkiem līdzībā,

⁶³ NU.nl ziņu aģentūra, "24. gadīgs vīrietis izraisa asinspirti lielveikalā" 10.04.2011, <http://www.nu.nl/alphen-ad-rijn/2488241/man-24-richt-bloedbad-in-alphen-ad-rijn.html> skat. 09.02.2015

simulējot teroraktu.⁶⁴ Protams, notikums traģisks, tomēr, vai tiešām būtu vainojamas datorspēles? Vai arī problēma ir tieši tajā, ka un kā tiek vainotas datorspēles?

Žurnālisti, attēlojot šo incidentu, it kā aizmirst pieminēt, ka šajā līmenī nekas nespiež spēlētāju aktīvi piedalīties terora aktā un nogalināt kādu civilpersonu. Tas ir spēles pirmais līmenis, prologs, kurā spēles izstrādātāji novieto spēlētāju „krievu teroristu” lomā – bet, atkal, spēlētājs drīkst arī nenogalināt civiliedzīvotājus, spēle viņu to nespiež darīt. Visu pārējo spēli, spēlētājs pavada medijot un cīnoties pret šo teroristu grupējumu no pirmā līmeņa, ar pilnīgi citu personāžu, līdz ar to, var diezgan ticami pieņemt, ka tas nav radīts ne ar kādu citu mērķi, kā vien spēles sižeta vajadzībām, lai spēlētājam būtu lielāka vēlme, lielāka personiska piesaiste ķert šos augšminētos teroristus.

Šī spēle, jau pirms šī incidenta, tika aizliegta Krievijā, kur to drīkst pārdot tikai versijā bez šī pirmā līmeņa. Turklāt, nevis tādēļ, ka tā dod spēlētājam iespēju nogalināt civiliedzīvotājus, bet gan tādēļ, ka tā ataino krievus kā antagonistus. (vēlāk spēles sižetā, Krievija iebrūk ASV un sāk atomkaru). Austrālijā, kur tai ir 18+ reitings, to nevar pārdot vispār, jo spēles ar šādu reitingu ir aizliegts pārdot veikalos. Kas, atkal, ir interesanti, jo, atbilstoši ESA atskaites par 2014. gadu datiem, vidējais videospēļu spēlētāja vecums mūsdienās ir 35 gadi.⁶⁵ Spēles Japāņu versijā, ja spēlētājs izvēlas nogalināt civiliedzīvotājus, viņš uzreiz saņem „Game over” ekrānu un zaudē spēli. Neskatoties uz to, tā ir bijusi pārdotākā un populārākā spēle ASV 2011. gadā, un otrā populārākā spēle gan ASV gan Lielbritānijā vispār.⁶⁶

Attiecīgi, medijos un sabiedrībā kopumā, bieži izskan apvainojumi, par to, ka vardarbība datorspēlēs izraisa analogiskas vardarbības izpausmes - ko pamato ar, piemēram medicīniskiem pētījumiem. Tātad, no medicīniskā viedokļa Indianas Universitātes medicīnas fakultātes pārstāvji savā 2006. gada pētījumā, izmantojot smadzeņu aktivitātes skenēšanu, norāda, ka pusaudžiem, kas spēlējuši vardarbīgas videospēles, salīdzinoši ar tiem, kas spēlējuši nevardarbīgas videospēles vienādu laika posmu, ir paaugstināta aktivitāte

⁶⁴ AD.nl, "Asinspirts Tristanam ļoti patika datorspēles" 12.04.2011, <http://www.ad.nl/ad/nl/1012/Nederland/article/detail/2422639/2011/04/12/Bloedbad-Tristan-lijkt-griezelig-veel-op-computerspel.dhtml> skat. 09.02.2015

⁶⁵ ESA mājaslapa, 2014. gada industrijas statistikas apskats, <http://www.theesa.com/about-esa/industry-facts/> skat. 25.02.2015.

⁶⁶ Videogamer.com, *Modern Warfare 2* - otrā pārdotākā spēle ASV. 16.04.2010 http://www.videogamer.com/xbox360/cod_modern_warfare_2/news/modern_warfare_2_the_2nd_best-selling_game_in_the_us.html skat. 10.03.2015.

smadzeņu daļās, kas atbild par emocionālo aktivitāti, kas var izraisīt agresiju.⁶⁷ Tomēr, kas arī norādīts šajā pētījumā, šāda aktivitāte tikpat lielā mērā ir novērojama arī tiem, kas skatījušies vardarbību saturošas filmas vai lasījuši grāmatas ar spraigu sižetu. Līdz ar to, tīri bioloģiski, vainot datorspēles šādos incidentos liekas nedaudz savādi – no kā attiecīgi izriet jautājums, kādēļ tad mūsdienu sabiedrība šādi rīkojas?

Ir diezgan viegli uziet citējamus avotus, kuri pārstāv populāros politiskos skatpunktus - par vardarbību datorspēlēs un to ļaunumu, kā arī nepieciešamību tās cenzēt. Var ievērot tendenci, ka lielākā daļa cilvēku, kuri kritizē šo mēdiju, paši nav nekad nav pamēģinājuši tās uzspēlēt, tādēļ meklēju atbilstošus, mazliet drošticamākus avotus interneta vidē. Lūk, vēl viens uzskatāms piemērs:

Bēdīgi slavenais un traģiskais terora akts Norvēģijā, kurā Andres Breiviks, 2011. gada 22. Jūlijā, uzspridzināja automašīnā ievietotu bumbu, netālu no Oslo pilsētas administratīvajām ēkām un pēc tam, ar šaujamočiem nogalināja vietējās „Darba Partijas” nometnes pārstāvjus, kuri tobrīd atradās atpūtas nometnē Utoya salā, pārsvarā jauniešus. Intervijā, kas veikta izmeklēšanā, Breiviks atzina, ka spēlējis datorspēles kā laika kavēkli – ieskaitot iepriekš pieminēto pirmās personas šaušanas spēli *Call of Duty*, kā arī ārkārtīgi populāro MMORPG (*Massive multiplayer online role playing game*) *World of Warcraft*. Par to, ka viņu interesējušas datorspēles, viņš rakstījis arī savās dienasgrāmatās pirms incidenta. Interneta videospēļu laikraksts „Rock Paper Shotgun” savā rakstā par šo tēmu veiksmīgi apkopojis lielo mēdiju virsrakstus ar paša Breivika manifesta tekstu un faktiem par datorspēlēm, lai parādītu šo korelāciju.⁶⁸ Un šeit mēs redzam sekojošo tendenci: „**CNN**: Admitted Norway killer Breivik says he trained on video games⁶⁹; **London Evening Standard**: Anders Breivik: Online games helped me plan killings⁷⁰; **The Star Online/Reuters**: Breivik used computer war games to

⁶⁷ NBC News, *Does video game violence make teens more aggressive?* 08.12.2006

<http://www.msnbc.msn.com/id/16099971/#.T5ADA6tAWso> skat. 14.03.2015

⁶⁸ Rock, Paper, Shotgun *Breivik testifies about gaming, press ignores the facts*, 19.04.2012,

<http://www.rockpapershotgun.com/2012/04/19/breivik-testifies-about-gaming-press-ignores-the-facts/#more-104504> skat. 17.03.2015 Citētie ziņu avoti - atrodami zem šīs pašas saites, kur arī to apraksti.

Skatīti tajā pašā datumā.

⁶⁹ <http://edition.cnn.com/2012/04/19/world/europe/norway-breivik-trial/index.html>

⁷⁰ <http://www.thisislondon.co.uk/news/world/anders-breivik-online-games-helped-me-plan-killings-7660346.html>

plan attack⁷¹; **Al Arabiya News**: Breivik: Playing 'World of Warcraft' helped me prepare for the attacks⁷²; **The Irish Times**: Breivik used games to plan attack⁷³

Lai novērtētu situāciju, nepieciešams precizēt, ko tad tieši par datorspēlēm un to ietekmi uz savu rīcību un pasaules uztveri saka pats Breiviks? Šie materiāli arī ir publiski pieejami. Savā dienasgrāmatā viņš 2010. gada Janvārī rakstījis: „Man, ierasta diena iekļauj epastu aplūkošanu, rakstīšanu, dalīšanos ar „dažiem” resursiem no manas grāmatas ar debašu grupām, lai apmācītu citus konservatīvos, smēķēšanas, ēšanas, šokolādes ēšanas lol, ikdienišķām stundu garām pastaigām/motivējošām meditācijām un ik pa laikam aizejot uz kādu cīņu ar manu „kruto” *WoW* ordas druīdu. Es tikko pabeidzu *Dragon Age: Origins*. Lieliska spēle! :D Ir svarīgi dažas stundas dienā atpūsties. Nožēloju, ka es esmu kļuvis par patstāvīgu piratizētu filmu, seriālu un datorspēļu lejupielādētāju, bet es esmu pamanījis, ka liels skaits mājaslapu nesen ir ticis aizvērts. Zagšana ir slikti, bet tomēr, kad tu esi nodevis sevi labam mērķim, tu vari atļauties mazliet cūcību, īpaši ja tas atļauj ietaupīt naudu. ;) Jā, jā – neviens nav perfekts.” Šie dienasgrāmatas izraksti arī publicēti šajā pašā datorspēļu žurnālā *Rock, Paper, Shotgun*.⁷⁴

Daudzi no šiem ziņu avotiem raksta, ka Breiviks esot trenējies spēlējot *World of Warcraft* daudzspēlētāju spēlē. Īpaši jāuzsver *London Evening Standard* raksts, kas vēl iekļauj interesantu žurnālista izteikumu, ka: "*World of Warcraft* esot palīdzējis viņam trenēties tādējādi, ka viņš esot fokusējies uz situācijām, kurās viņu ielenc vairākas specvienības komandas." Tas norāda, ka *Evening Standard* žurnālists Bo Vilsons ne tikai nav dzīvē redzējis šo spēli, bet arī nav klausījies paša Brevika teiktajā vai lasījis rakstīto.

Šajā spēlē, kurā darbība notiek *fantasy* pasaulē un kurā jūs varat būt orks, elfs, rūķis vai kas tamlīdzīgs, kuras mehānikās, cīņas pret spēlētājiem vispār ir iestrādātas tikai īpašās arēnās, un kurā notiekošajam nav absolūti nekāda sakara ar jebkāda veida šaušanu vai tēmēšanu - jo jūs liekat tēlam uzbrukt uzspiežot uz pretinieka ar peli, un tālākais notiek automātiski, jums pat nav jāklikšķina pele lai veiktu katru uzbrukumu - vienkārši nav iespējams trenēties „gatavoties būt specvienības aplenkam”. Turklāt, neitrālie, datora kontrolētie radījumi

⁷¹ http://thestar.com.my/news/story.asp?file=/2012/4/19/worldupdates/2012-04-19T094252Z_2_BRE83I0E6_RTROPTT_0_UK-NORWAY-BREIVIK&sec=Worldupdates

⁷² <http://english.alarabiya.net/articles/2012/04/19/208809.html>

⁷³ <http://www.irishtimes.com/newspaper/breaking/2012/0419/breaking15.html>

⁷⁴ Rock, Paper, Shotgun *Don't blame games for Norway shootings*, 03.08.2011

<http://www.rockpapershotgun.com/2011/08/03/dont-blame-games-for-norway-shootings/> skat. 18.03.2015

nemaz nespēj jūs aplenkt. Īpaši, ja Breiviks ir spēlējis druīdu, kura loma šajā spēlē ir ārstēt savus sabiedrotos kamēr ar monsturu pieveikšanu nodarbojas pārējā grupa. Arī *Dragon Age: Origins* ir lomu spēle, kas līdzīga *World of Warcraft* – izņemot to, ka šajā spēlē vispār nav daudzspēlētāju režīma. Ar šādu pašu ticamību, izvelkot materiālus no Breivika sacītā ārpus konteksta, žurnālisti varētu apgalvot, ka pie visa vainīga ir viņa smēķēšana. Vai meditācija. Vai stundu garas pastaigas – tomēr, viņi izvēlas to nedarīt, un notikušajā vainot datorspēles – kaut gan mūsdienās kļūst arvien grūtāk atrast kādu divdesmit-vai-trīsdesmitgadnieku, kurš kādā brīdī nebūtu kādu no tām uzspēlējis.

Līdz ar to, jāsecina, ka ir izveidojusies situācija, kurā, neraugoties uz objektīviem faktiem, sabiedrības doma par datorspēlēm caur medijiem tiek apzināti virzīta negatīvā virzienā. Tehnoloģiju fenomenoloģijas diskursa ietvaros, šajā jautājumā var atsaukties uz Fēnbergu, saistībā ar to, ko viņš raksta par tehnoloģisko ietekmi uz varu. Fēnbergs iepriekš norāda uz tehnoloģiju izstrādes iespējamo varu pār sabiedrību, un tās izmantošanas iespējam.⁷⁵ Tomēr, šajā brīdī mēs novērojam pretēju efektu - masu mediju struktūras būtībā reaģē uz tehnoloģiskām izstrādēm datorspēļu formātā, kuras tās pašas nespēj saprast. Savdabīgais abpusējais novietojums ar tehnoloģijām sabiedrībā šajā jomā ir zināmā veidā izbēdzis no šīs kontroles, tādēļ, vismaz pēc Fēnberga uzskatiem, varētu teikt, ka šī reakcija ir varas struktūru atbilde uz lietām, kuras tās nevar paturēt tiešā kontrolē. Tas, viņam, būtu īsti politiskā tradīcijā, kurā šādas struktūras apspiež visu, ko nespēj izmantot savās interesēs. Tomēr, šajā gadījumā, mēs varam redzēt problēmas Fēnberga skatījumā - no vienas puses, jā, šī ir zināma kontrole pār tehnoloģijām ar nolūku zināmā veidā ietekmēt sabiedrisko domu - savukārt, nav īsti saprotami šādas rīcības iemesli. Šeit labāk iederas Pita koncepcija, ņemot vērā tehnoloģiju saistību ar to lietojumu, un to izraisīto "atkarību no tehnoloģijām".⁷⁶ Šāda reakcija varētu būt attiecināma uz to, ka datorspēles vēl nav institucionalizējušās sabiedrībā, kaut arī pēdējā laikā, kā redzams no pirmajā nodaļā aplūkotā, dažāda veida informācijas tehnoloģijas un datorspēles iegūst arvien nozīmīgāku vietu sociālajās institūcijās.

Tomēr, sūdzības par kādas mediju formas izraisīto vardarbību, nebūt nav jaunas - sūdzības par vardarbību filmās ir pastāvējušas jau no to pastāvēšanas pirmssākumiem - un turpina saņemt šādus pārmetumus vēl arī mūsdienās. Filmu pastāvēšanas agrīnajā periodā, tās tika

⁷⁵ Feenberg, A. *Critical Theory of Technology: An Overview*, TAILORING BIOTECHNOLOGIES, Vol. 1, Izd. 1, 2005, p: 35

⁷⁶ Pitt, J. *Thinking About Technology: Foundations of the philosophy of technology*, Seven Bridges Press, Londona, 2006, p. 68

plaši uzskatītas par "vienkāršās tautas" prastu izklaidi, vispār nederīgu augstākajai sabiedrībai, kura, protams, labāk apmeklētu teātri vai operu.⁷⁷

Un arī pirms filmu masveida popularitātes perioda, turklāt - šeit pat, Latvijā, 1927. gada septembrī izdotajā žurnālā "Latvijas Kareivis" atrodams raksts, kurā tiek runāts par "laupītāju sarkanā maskā, uz velosipēda", kurš veicis laupīšanu. Šajā žurnālā, vaira par notikušo tiek novelta uz "burlaku romāniem, kuri bojā jauntani un grauļ morālo stāju".⁷⁸ Šeit runa ir par romāniem, kurus tajā laikā izdeva pa nodaļai, burtnīcās ar turpinājumiem.

Un vēl pirms tam - pēc Gūtenberga grāmatu spiedpreses izgudrošanas, katoļu baznīcas un augstmaņu sabiedrības vidū kādu laiku valdīja uzskats, ka lasīšana vispār taču sabojās cilvēkus. Lielākie pārmetumi Luteram bija par bībeles tulkošanu, laicīgā valodā, un atļaušanu to interpretēt. Varam lasīt arī Roterdamas Erasma vēstules, kurās viņš diskutē par šādas iespējas nozīmi un sekām, un tās nebūt nav viennozīmīgas - atliek kaut vai aplūkot Minsteres anabaptistus un ar tiem saistītos notikumus reformācijas periodā.

Izņemot šai vēsturiskajai notikumu ķēdei, skaidri novērojama tendence, kurā jaunāka mediju, informācijas forma tiek vainota par kāda noteikta veida vardarbības veicināšanu, jaunatnes morāles bojāšanu, un tamlīdzīgi - kamēr, iepriekšējā mediju forma, līdz ar jaunās parādīšanos, tiek kaut kādā veidā leģitimizēta, iegūst profesionālus kritiķus un atzinību, un tiek atzīts, ka šo mediju formu iespējams, kaut kādā veidā izmantot, arī pozitīvā nozīmē. Šeit, manuprāt, labi parādās iespēja ieraudzīt šo Heidegera "ierāmējumu", caur mūsdienu skatpunktu. Viņam šis ierāmējums nozīmē, ka mēs skatāmies uz pasauli, kā *tikai* pielietojamiem, izmantojamiem objektiem, kas pārstāj mums parādīties citādāk. Tehnoloģija mums atklājas caur šo *ierāmējumu*, un arī pasaules tvērums sāk izpausties tikai tā ietvaros.⁷⁹ Tomēr, ņemot vērā mūsdienu (Fēnberga aprakstītās) intīmās saites starp tehnoloģiju un sabiedrību, datorspēles var kaut kādā jomā uzskatīt, par mēģinājumu it kā izkļūt no šī *ierāmējuma*. Heidegers uzliek tehniskajam cilvēkam noteiktu pasaules skatījumu, kuru tad šis cilvēks pielieto savās tālākajās attiecībās ar tehnoloģiju, tomēr tajā pašā laikā, var novērot mēģinājumus pielietot šo pašu tehnoloģiju tādās formās, kuras neatbilstu šim ierāmējumam, un atļautu kaut kādā veidā saglabāt kādu citu - ne tikai izmantojamības orientētu - pasaules

⁷⁷ The FilmSite, kino vēstures mājaslapa, *Agrīnā filmu vēsture*, <http://www.filmsite.org/pre20sintro.html> skat. 15.04.2015

⁷⁸ 1927.07.09 "Latvijas Kareivis" Nr. 149, LNA Periodika

⁷⁹ Heidegger, M. *The Question Concerning Technology and other essays*, Garland publishing, 1977, tulk. Lowitt M., Londona, p 14 - 15.

skatījumu. Heidegers savā laikā redz hidroelektrostacijas un radio/kino attīstību. Šajā *ierāmējumā* lūkojoties uz pasauli, tehniskais cilvēks izmanto dotās iespējas, un rada veidus, kā šo pašu tehnoloģiju izmantot, lai mainītu noteiktumus - daba varbūt ir dota, kā resurss, bet tas, ko mēs radām ar šī resursa palīdzību, ne vienmēr tāds ir.

Taču, tajā pašā laikā, kā jau novērojām saistībā ar šīm intīmajām attiecībām ar tehnoloģiju, katra jauna tehniskā norise izraisa noteiktu pretreakciju. Heidegers šajā gadījumā teiktu, ka mēs slīgstam dziļāk šajā *ierāmējumā* un kļūstam no tā atkarīgāki, kas mums, dabiski, radītu zināmu baiļu sajūtu. Dēļ šīs dziļākās ieslīgšanas šādā stāvokli, arī mēģinājumi to transformēt *ierāmējumam* neatbilstošās formās, attiecīgi kļūst drastiskāki. Novērojot reakciju sabiedrībā - arī akadēmiskajā - šeit atgriežamies pie Borgmana uztraukumiem par informācijas tehnoloģiju draudiem aizņemt mūsu apziņas vidi, izveidot tajā *informāciju kā realitāti* un izspiest no tās pārējās realitātes formas, var konstatēt, ka šī nepārtrauktā "ko gan tas izdarīs ar morāli" domāšana ir atbildes reakcija uz kādām zemapziņā esošām, vai Heidegera gadījumā, transcendentām bailēm par attālināšanos no spējas saskatīt poētisko. "Vēl viena tehnoloģija, un tad būs cauri." Līdzīgi, kā neracionālās bailes no ģenētiski modificētas pārtikas, vakcīnām un tamlīdzīgām sabiedrībā populārām idejām, kurām bieži vien trūkst racionāla pamatojuma. Līdz ar to, šīs tehnoloģijas formas, kuras tiek izmantotas lai it kā izkļūtu no šī *ierāmējuma* skatpunkta, vai arī rūpētos par sabiedrības garīgo veselību, sabiedrības acīs tiek uzskatītas par draudu, tādā nozīmē, ka apdraudēs klasiskākas, pierastas mākslas un pieredzējuma formas, tās izspiežot no aprites, iznīcinot - kaut arī katru reizi izrādās, ka tā tomēr nenotiek. Datorspēles neizbeidz filmas, kas neizbeidz teātri, kas neizbeidz grāmatas, kas neizbeidz mutiskos stāstus. Tomēr, katru reizi, kad parādās kāds jauns mediju veids, šis process atkārtojas - mēs ieraugām draudus it visā jaunajā, ko nesaprotam, lai kādi arī nebūtu šī jaunā rašanās iemesli. Un tas noved ne tikai pie datorspēļu vairošanās vardarbībā, bet arī pie sarežģītākām sociālām problēmām, būtībā to cilvēku, kuri aizraujas ar šiem jaunajiem medijiem, diskrimināciju un sociālo stigmatizāciju. Par to arī runāts tālāk.

3.2 Sociālās attiecības starp sabiedrību un datorspēlēm. Diskriminācijas problēma.

Šī, nesaprotošā un diskriminējošā attieksme izveidojusies savienojumā ar iepriekšminētajām apsūdzībām par vardarbības izraisīšanu un atsevišķu spēļu, kuras patiešām ir vardarbīgas, un, kā konstatēts nodaļā par datorspēlēm kā mākslas formu, tai neatbilst - kā jau jebkurā mediju

formā, pastāv izņēmumi, tomēr šajā gadījumā, izņēmumi iegūst normas stāvokli, ciktāl runa ir par pašiem spēlētājiem un spēlēm. Akadēmiskā vidē atrast nopietnus, objektīvus rakstus par šo diskrimināciju nebūt nav viegli, sakarā ar to, ka tie pētnieki, kuri nopietni pievēršas datorspēļu un informācijas tehnoloģiju pētniecībai, parasti raksta par pašu spēļu problemātiku, nevis par noteiktām attieksmēm pret šo pētniecību. Tomēr, šis fenomens nav nepamanīts. Piemēram, antropoloģijas doktorants Braiens (uzvārds nav zināms) no Filadelfijas Universitātes, interneta vidē pazīstams kā „Gaming Anthropologist”, kurš savā „Youtube” kanālā regulāri aplūko videospēles un spēlētājus no akadēmiskas antropoloģijas skatpunkta, savā videoblogā „A Time for Action and Advocacy” norāda, ka īpašā uzmanība, kas pievērsta vardarbībai tieši datorspēlēs, nāk no spēlētāju stigmatizācijas, sava veida Fuko „spēlētāju leprozorija”⁸⁰ Viņš atsaucas uz tradicionālo videospēļu marginalizēšanu, tipisko datorspēļu spēlētāju stereotipizēšanu; uzskatu, ka pamatā šīs spēles spēlē vientuļi vīriešu dzimuma vidusskolnieki un/vai trīsdesmitgadnieki ar sociālās interakcijas un higiēnas problēmām, kas vēl joprojām nespēj sakārtot dzīvi. Šis uzskats ir tik populārs, ka diemžēl mēdz izpausties arī tīri akadēmiskā vidē.

No Santa Klāras universitātes Silikona Ielejā (pareizāk būtu rakstīt - Silīcija, tomēr latviešu valodā iegājies aprakstīt šo industriālo reģionu ar apzīmējumu *Silikona*) mājaslapas, sadaļā par ētiskajām problēmām videospēlēs, kuru uzgāju meklējot materiālus šim darbam: „Pašlaik, videospēles ir nenoliedzami un pārliecinoši domātas vīriešiem. Tikai 7-8 procenti no to izstrādātājiem ir sievietes. Vai sievietes izslēdz no šīs sabiedrības? Vai tā ir problēma? Dažās datorspēlēs vienīgie sieviešu tēli ir prostitūtas, un spēles dažreiz aicina tās nogalināt. Kā tas veido spēlētāju skatījumu uz sievietēm? Kā piedzīvojumu spēles attēlo vīriešus, un vai tas ir stereotips?”⁸¹

Šis iepriekšminētais citāts, kas satur vairāk implikāciju un nepamatotu pieņēmumu nekā daža laba politiskā reklāma, nāk no akadēmiska avota, kas, kā norādīts viņu mājaslapā, ir Markkula Pielietojamās Ētikas centrs, kas ir šīs universitātes apakšsadaļā. Nav saprotams, ar kādām metodēm un kādā kvalitātē šis ētikas centrs ir veicis savus pētījumus, jo atbilstoši pašas spēļu industrijas sniegtajiem datiem, kas iegūti sadarbojoties ar Austrumu Karolīnas Universitāti,

⁸⁰ Gaming Anthropologist, A Time For Action And Advocacy
<http://www.youtube.com/watch?v=JfYni3OLML0&context=C4698cc0ADvjVQa1PpcFOGWvjxrnTTEh87fnv28csCa2xXvfq3JZI> skat. 12.04.2015

⁸¹ Santa Clara university, *Ethics in Video Games*, <http://www.scu.edu/ethics/publications/submitted/video-games.html> skat. 21.03.2015

44% no visas datorspēļu auditorijas ir sievietes.⁸² Jā, izstrādātāju gadījumā norādītie procenti ir tuvi industrijas norādītajiem datiem, tomēr tas skaidrojams ar neseno videospēļu popularitāti un vēl neseno sabiedrības uzskatu, ka tās vispār ir domātas tikai vīriešiem. Par šīm „dažām datorspēlēm, kurās vienīgās sievietes ir prostitūtas, un spēle liek tev tās nogalināt” – neskaitot neatkarīgos projektus, no lielajām industrijas spēlēm, vienīgā, kurā patiešām var piedzīvot aprakstītos apstākļus, ir *Rockstar Games* izveidotā *Grand Theft Auto* spēļu sērija, kurā spēlētājs ir organizētās noziedzības pārstāvis. Šī spēļu sērija veidota, kā parodija par vardarbības popularitāti citos mēdijos, pilna ar melno humoru un, tās jaunākajās iterācijās, arī ar pašironiju par lielo vardarbības daudzumu videospēlēs. Lielākajā daļā spēļu industrijas, pieaugošās sieviešu-spēlētāju proporcijas dēļ, šobrīd ir izveidojies stāvoklis, kurā to izstrādātāji īpaši piedomā, lai sieviešu tēli ne tik tik marginalizēti un nebūtu attēloti seksistiski - turklāt, bieži vien industrija piedzīvo dažādus uzbrukumus no t.s. *trešā viļņa* feministēm, kuras, īpaši pēdējā gada laikā, ļoti aktīvi cīnās par sieviešu reprezentāciju datorspēlēs. Par piedzīvojumu spēlēm, kurās it kā tiek atveidoti tikai protagonistu - vīrieši – mūsdienu industrijas standarts ir pilnīgas iespējas noteikt protagonista dzimumu, vecumu un izskatu bez kāda dzimuma nostādīšanas kā pārāka. Līdz ar to, šī ētikas centra norādītās problēmas ir empīriskajai realitātei neatbilstošas, ko pētniekiem vajadzētu nojaust – ja vien viņi paši būtu kādu no šīm spēlēm spēlējuši.

Autoraprāt, šie stereotipi par videospēļu spēlētājiem un videospēlēm ir iemesls, kādēļ videospēles, starp kurām mūsdienās ir atrodami patiešām izcili mākslas darbi, ar pilnīgi jaunu pieredzējumu iespējamību, kas ir potenciāli daudz lielāks, nekā citiem medijiem; kā relatīvi jauns medijs, kas pārstāv jaunu informācijas formu, vismaz atsaucoties uz Borgmanu, un kuram ir liels potenciāls arī izglītībā, attīstot stratēģisko domāšanu, komandas darba prasmes un *know-how* iemaņas, tā vietā, lai aplūkotu šī medija labākos darbus un veicinātu inovācijas tajā, tiek novietotas marginālā, ļaunumu veicinošā lomā, pievēršot īpašu uzmanību tikai šīm „pirmās personas šaušanas” spēlēm, kuras sastāda tikai daļu no visa kopējā videospēļu tirgus – tieši tāpat, kā spraiga sižeta filmas sastāda tikai daļu no kopējā kino klāsta. Tomēr, šis stereotipizācijas dēļ, mediji un sabiedrība aplūko tikai šo videospēļu daļu un pēc tās, bieži vien novērtē visu industriju kopumā.

⁸² ESA mājaslapa, 2014. gada industrijas statistikas apskats,
<http://www.theesa.com/about-esa/industry-facts/> skat. 25.02.2015.

Lielākā problēma ir tajā, ka šie ir nozīmīgi mediji, kas veido sabiedrisko domu. Šie uzskati, diemžēl nonāk arī akadēmiskajā vidē. Sākot rakstīt šo darbu, es atradu *Jimmy Dang, Jin Lee & Chau Nguyen „Ethica Publishing”* publicēto rakstu: „Playing With Ethics: Video Game Controversy”⁸³ Vēlējos to izmantot, kā šīs nodaļas pamatu, tomēr, novērojot tipiskos uzskatus un augstākpieminētās kļūdas, izvēlējos to nedarīt. Rakstā, viņi norāda uz vairākiem incidentiem, atsaucoties uz spekulācijām par to, ka incidentos iesaistītie cilvēki ir spēlējuši videospēles. Šajā rakstā, viņi arī atsaucas uz stereotipizāciju, par to, ka spēles predominanti ir vīriešu izklaides forma, kā arī uz P.Villenza, ASV Psihologijas Asociācijas biedra pētījumu, kurā viņš atzinis, ka studentiem, kas pavada vairāk kā sešas stundas dienā, spēlējot videospēles, universitātē ir sliktākas atzīmes, nekā tiem, kas to nedara.

Šeit acīmredzama iemeslu jaukšana, galu galā tiem studentiem, kas pavada vairāk kā sešas stundas dienā skatoties televizoru, vai tiem studentiem, kas pavada vairāk kā sešas dienas nedēļā dzerot alu, arī ir sliktākas atzīmes, nekā tiem, kas to nedara. Vainot specifiski datorspēles sliktāka vērtējuma iegūšanā, vai kaut kāda veida notrulināšanās radīšanā, šķiet nepamatoti.

Visbeidzot, atgriežoties pie spēļu būtības, kā tādas: jebkura spēle ir izvairīšanās, „atslēgšanās” no īstenības, ko parasti pavada tāda pati atteikšanās no brīvības. Lai nu kā, cilvēks jūtas labāk – un, kā vēsta ietekmīgās Amerikas Psihologu Asociācijas pētījums⁸⁴, sakarā ar plānošanu un problēmu risināšanu stratēģiskajās datorspēlēs, biežu nepieciešamību aktīvi reaģēt t.s. *šūteros* un nepieciešamību pēc ātras un efektīvas krīzes situāciju novēršanas *rēālā laika stratēģijās*, ir iespējams šīs prasmes uzlabot, spēlējot šo žanru spēles. Turklāt, pusaudži kuri spēlē daudzspēlētāju tiešsaistes spēles, ir draudzīgāki pret saviem vienaudžiem un ir vairāk tendēti strādāt komandā. Lomu spēles, savukārt, veicina iztēli un izteiskmes spējas. Turklāt, tas ir neskaitot jau iepriekš pieminētās noderīgās depresijas un garīgo slimību mazināšanas funkcijas. Līdz ar to aizraujoties ar datorspēlēm, ir iespējams ne tikai izklaidēties, iegūt kādu no šiem jaunajiem pieredzējumiem, bet arī apgūt realitātē pielietojamas prasmes - arī ārpus specifiskajiem mācību simulatoriem. Kaut vai tikai šis noderīgums liecina, ka sociālā stigmatizācija, kura sabiedrībā tiek pielietota attiecībā pret cilvēkiem, kuri aizraujas ar datorspēlēm, šķiet nepamatots. Tiesa, jāatzīst, ka arī šajā

⁸³Ethica Publishing, *Playing With Ethics: Video Game Controversy*

<http://www.ethicapublishing.com/ethical/3CH12.pdf> skat. 23.02.2015

⁸⁴American Psychological Association: Video Games Play May Provide Learning, Health, Social Benefits, Review Finds, <http://www.apa.org/news/press/releases/2013/11/video-games.aspx> skat 24.03.2015

sabiedrībā tomēr atrodas arī visai devianti indivīdi - tomēr, to labāk varētu skaidrot ar anonīmo interneta forumu pieejamību un sociālo tīklu plašo izplatību.

3.3 *GamerGate* skandāls un tā nozīme

Šādi indivīdi arī ir iesaistīti pēdējā laika lielākajā skandālā, kas saistīts ar datorspēlēm - tā sauktajā *GamerGate*, kas parāda gauži jaunas ētiskās problēmas, kuras saistītas ar datorspēlēm, kā arī ar sociālajiem medijiem kopumā. Notikumi ir šādi: 2014. gada augustā, spēļu industrijas un, attiecīgi arī ar to saistītās preses kā arī forumu uzmanībā nonāca divas sievietes - spēļu izstrādātājas. Pirmā, Anita Sarkēziana, tobrīd uzsāka savu videoblogu *Tropes vs. Women*, kurā no radikāla feminisma pozīcijām, kritizēja sieviešu attēlojumu datorspēlēs - problēmu, kurai arī es pievērsu uzmanību šajā tekstā. Par otru, Zoī Kvinnu, kura ir neatkarīga spēļu izstrādātāja, tobrīd uzpeldēja informācija ar pierādījumiem, ka viņa ir iesaistījies seksuāla rakstura darbībās ar vairākiem (konkrēti, pieciem) prominenta spēļu apskata un kritikas mājaslapas Kotaku.com žurnālistiem, lai saņemtu pozitīvākas atsauksmes par savu spēli, līdz ar to, kvalificētos noteiktām neatkarīgo spēļu izstrādātāju stipendijām, kuras piešķir lielākie industrijas pārstāvji.⁸⁵

Tādēļ, ka informācija par Zoī Kvinnu parādījās anonīmajā interneta forumā *4chan*, kas ir slavens ar to, ka šajā vietā pilnīgo vārda brīvību izmanto arī krietni devianti cilvēki, kā arī hakeru grupas *Anonymous* pārstāvji, tālāk notika sekojošais: daļa no šī foruma apmeklētājiem, izvēlējās sūdzēties par šo žurnālistu ētiku kotaku.com sponsoriem, informēja spēļu industrijas pārstāvjus un aicināja uz diskusiju par šo tēmu, kamēr *Anonymous* pārstāvji, izmantojot savas datorprasmes, uzlauza gan kotaku, gan arī citu prominentu spēļu kritiķu mājaslapas, un piekļuva privātai sarakste starp vairākiem kritiķiem, kura uzrādīja, ka jau ilgstošu laika periodu, šie kritiķi ir saņēmuši kukuļus naudas vai citu labumu veidā, no vairākām spēļu kompānijām un izstrādātājiem, lai sniegtu pozitīvas atsauksmes par šo kompāniju spēlēm. Aizdomas par ko šādu, spēlētāju vidū pastāvēja jau kādu laiku pirms šiem notikumiem, saistībā ar to, ka bieži vien, spēles, kurām bija labi novērtējumi no kritiķu puses, netika atzītas par labām, bieži vien to apraksti par spēles iespējām bija melīgi utml.⁸⁶ Kas noveda pie vēl lielākas ažiotažas par ētikas problēmām spēļu žurnālistikā - daļa žurnālistu, kuri piekrita atzīties un runāt par stāvokli šajā industrijā, pauda viedokli, ka šīs lietas ir notikušas tik brīvi, jo spēļu kritiķiem vēl nav noteikti nekādi standarti, viņus bieži neuzskata

⁸⁵ *GamerGate* aktīvistu mājaslapa, <http://www.historyofgamergate.com/> skat.03.04.2015

⁸⁶ *GamerGate: Myths and Facts*, *Anonymous*, <http://gamergatefacts.tumblr.com/> skat. 03.04.2015

par pienācīgiem, nopietniem kritiķiem, un šajā nozarē nepastāv nekāda pārraudzība, jo liela daļa masu mediju, kā arī kultūras pārstāvju neuztver datorspēles nopietni. Gala rezultātā, vairāki šo žurnālu sponsori, kā piemēram *Sony* un *Google* pārstāja ar šiem žurnāliem sadarboties, kā arī iesaistītie spēļu izstrādātāji bija spiesti atgriezt naudu pircējiem par noteiktām spēlēm, jo vairāki tiešsaistes datorspēļu izplatīšanas pakalpojumu sniedzēji izteica draudus, par šo kompāniju produkcijas neizplatīšanu. Jāteic, šis arī bija viens no iemesliem, kādēļ rakstu par šo tēmu.

Diemžēl, ar šādu, civilizētu un pārdomātu mēģinājumu risināt problēmas, nekas nebeidzās - otra puse no šī skandāla aspektiem ir, iespējams, daudz traģiskāka. Deviantā *Anonymous* un šo forumu apmeklētāju daļa, izvēlējās uzbrukt Kvinnai privāti - ātri tika noskaidrota viņas privātā informācija, un viņa sāka saņemt privātus uzbrukumus gan internetā, gan reālajā vidē: tie iekļāva dažādu intīmu un jūtīgu fotogrāfiju publiku publicēšanu, peronas datu izplatīšanu un zvanus, e-pastus un fiziskās vēstules ar draudiem viņas dzīvībai un veselībai.

Neilgi, aptuveni mēnesi pēc tam, kad šis process bija sācies, iepriekšminētā Anita Sarkēziana, pilnībā ignorējot visu žurnālisma ētikas daļu, strauji un publiski metās atbalstīt Kvinnu, tajā pašā laikā, paziņojot, ka pilnīgi visa (ne tikai šie devianti) datorspēļu spēlētāju subkultūra ir seksistiska, ne toleranta un ka anonīmos interneta forumos būtu obligāti jāievieš cenzūra. Viņa ieguva plašu atbalstītāju loku caur *Twitter* un *Tumblr* sociālajiem tīkliem, sapulcējot ap sevi tā saucamos *Sociālā Taisnīguma Cīnītājus*, kā arī radikālas *trešā viļņa* feministes. Problēma bija tajā faktā, ka gan viņa, gan liela daļa viņas sapulcināto atbalstītāju bija tikpat devianti, kā šo forumu apmeklētāji. Sāka izplatīties un par *virāliem* kļuva t.s. *hashtagi* kā *#KillAllWhiteMen* un *#DieCISScum*. Šie cilvēki sameklēja sev atbalstītājus tradicionālajos masu medijos - pārsvarā ultraliberāļus un tamlīdzīgas grupas, kas propagandēja šo visu notikumu ķēdi, kā cīņu par vienlīdzību un pret sieviešu apspiešanu virtuālajā vidē - tostarp, tā tika pavērsti arī leģitīmie iebildumi pret datorspēļu žurnālistu rīcību.

Tas, protams, tikai vēl vairāk sanikvoja *Anonymous* un forumu apmeklētāju devianto daļu, un nu jau visi šie draudi un agresijas izpausmes tika vērstas arī pret Sarkēzianu un viņas atbalstītājiem - tostarp arī vairāki digitāli uzbrukumi viņu iecienītajiem sociālajiem tīkliem - kas, savukārt, Anitai Sarkēzianai (par kuru šajā laikā tika noskaidrots, ka arī viņa saņem finansiālu atbalstu no spēļu žurnālistiem) deva vairāk publicitātes medijos un būtībā nogalināja šo žurnālisma ētikas diskusiju kaut cik nopietnā aspektā, jo spēļu kompānijas bija

ieinteresētas atbalstīt viņas uzskatus, kamēr žurnālu sponsori vairs nevēlējās saistīt savu vārdu ar jebko, kam ir sakars ar *GamerGate*, neatkarīgi no tā cik pamatoti būtu pārmetumi, jo adekvātā spēlētāju puse tikai automātiski sasaistīta ar šiem dažiem deviantiem. Pa to laiku, vairākos ASV štatos, Sarkēzianā atbalstītāji izvērta akciju, kurā universitāšu pilsētiņās aktīvi meklēja jaunus, heteroseksuālus baltos vīriešus kuri spēlē datorspēles, kas teorētiski būtu saistītas ar industrijas seksismu, un pakļāva viņus publiskai kaunināšanai, apmētāšanai ar olām, datoru un cita īpašuma bojāšanai, utt. Pārsvārā, šie vīrieši ar notikušo bija pilnīgi nesaistīti, bet dusmas tika izlādētas uz jauniem, baltiem heteroseksuāliem vīriešiem kopumā - tā saukto *priviliģēto šķiru*. Protams, tas attiecās tikai uz tiem, kuri nepiederēja pie šīs *Sociālā Taisnīguma Cīnītāju* kopienas)⁸⁷

Mēģinājumos izbeigt šo absurdo situāciju, un atrast kaut kādu kompromisu, pārsteidzošā kārtā, iesaistījās filosofijas doktore no Brandeisas universitātes, *The American Enterprise Institute* pētniece un feministe Kristīna Hoffa Sommersa. Viņa, bija dzirdējusi par šiem notikumiem, un, vēloties noskaidrot, vai datorspēles patiešām ir seksistiskas, veica empīrisku pētījumu, spēlējot spēles, tostarp tiešsaistes, kopā ar saviem bērniem, kā arī aplūkojusi industrijas un neatkarīgo pētnieku datus. (Tie pētījumi, kas ir publiski pieejami, ir izmantoti arī šajā darbā)

Pēc tam viņa ievietoja video klipu AEI instituta YouTube kanālā, zem savas video sērijas *The Factual Feminist*, kurā pauda savu viedokli un atklājumus. Viņa konstatēja, ka kaut arī spēlētāju vidū ir atrodams zināms procents agresīvu deviantu, kopsummā kāda īpaša veida seksisma ieraudzīšana datorspēlēs ir "salmu vīra" taktika, jo pavadot laiku, spēlējot datorspēles, viņa ir sastapusies ar daudz mazāku seksisma daudzumu, nekā pavadot šo laiku, lietojot kādu citu mūsdienu mediju. Viņa arī nosauc jau iepriekš aprakstītās pozitīvās datorspēļu īpašības, un atzīst, ka kopsummā, datorspēļu spēlētāji, kaut arī viņai personiski ne gluži saprotami, tomēr ir tolerantāki par vidējo amerikāņu vīrieti un ir tīri jauki cilvēki.⁸⁸ Pēcāk, komentāru sadaļā viņa aicināja *Anonymous* un 4chan lietotāju adekvāto daļu piespiest deviantus apturēt šos uzbrukumus Zoī Kvinnai un Anitai Sarkēzianai, kā arī publiski atvainoties. Abām šīm sievietēm izteica aicinājumu papētīt dziļāk feminisma filosofiju, un nodarboties ar patiesas nevienlīdzības mazināšanu, nevis aizrauties ar šokējošām akcijām un

⁸⁷ *GamerGate: Myths and Facts*, Anonymous, <http://gamergatefacts.tumblr.com/> skat. 03.04.2015

⁸⁸ AEI youtube kanāls, Christina Hoff Sommers, *Are video games sexist?* 16.09.2014
<https://www.youtube.com/watch?v=9MxqSwzFy5w> skat. 21.03.2015

provokācijām, kas vērstas pret grupu, kura nebūt nav galvenā seksisma atbalstītāja un izplatītāja.

Anonymous kustība piekrita Sommersas aicinājumam, un piedraudēja savākt un nosūtīt FBI datus par tiem cilvēkiem, kuri turpinātu veikt šīs agresīvās rīcības. Līdz ar to, tās arī ātri izbeidzās, kaut arī, *Anonymous* divos gadījumos patiešām izpildīja savus draudus, kā rezultātā šie cilvēki arī tika arestēti. Tālākā rīcība ap ētiku spēļu žurnālistikā, lietās, kuras vēl aizvien dēvē par *gamergate* norisinās tikai 8chan foruma un publisku diskusiju ietvaros, kaut arī vēlme izvērst šādas diskusijas no industrijas pārstāvju puses, vēl aizvien ir ļoti zema.

Sarkēzianai *Sociālā Taisnīguma Cīnītāji* un agresīvās interneta feministes skatījās uz šo jautājumu citātāk. Jau dažas stundas pēc šī videoklipa publicēšanas, Sommersa sociālajos tīklos tika saukta par "sieviešu nodevēju", "vīriešu vergu" "kontrrevolucionāru" un "vecmāmuļu, kura neko nesaprot, un kurai laiks lasīties prom", kā arī dažādos citos, mazāk pieklājīgos apzīmējumos.

Tikmēr, Kvinna un Sarkēzinana jau bija paguvušas piespiest portāla 4chan vadītāju aiziet no šīs lapas un atdot to citās rokās. Šajā gadījumā, Anitas Sarkēzianai radnieka, arī spēļu žurnālista rokās, kurš ieviesa portālā stingru moderāciju un sāka nogriezt pieeju portālam visām IP adresēm, no kurām tika publicēta jebkāda diskusija par *gamergate* vai ētiku spēļu žurnālistikā. (Tādēļ, *Anonymous* pārstāvis, Frederiks Brennans izveidoja jaunu, pilnīgi anonīmu un šobrīd ļoti populāru forumu 8chan, uz kuru tad arī šī diskusija pārvietojās.) Turklāt, abas sievietes publiskās finansēšanas portālā *kickstarter* veiksmīgi īstenoja projektu par uz *Tropes vs. Women* video bloga pamata veidotas datorspēles izstrādi, paziņoja, ka viņas neinteresē akadēmiskais feminisms, jo tas neesot īsts feminisms, un, neskaitot dažas intervijas medijiem, pārsvarā nodevās šīs spēles veidošanai. Ir gaidāms, ka tiklīdz šī spēle iznāks, saruna par seksismu datorspēlēs atkal tiks atjaunota. Pēc abu sieviešu aiziešanas no aktīvas savu atbalstītāju organizēšanas portālā *Tumblr*, arī šī vide mazliet pieklusināja savas aktivitātes, tomēr dažādi *radikālā taisnīguma* pārstāvji vēl ir manāmi dažādos sociālajos tīklos.

Datorspēļu un sabiedrības savstarpējo attiecību sarežģītības problēmas sakni šajā gadījumā var saskatīt varas struktūrās, un nevienlīdzīgā mediju uztverē - datorspēles tiek vainotas seksismā, un parādās aicinājumi spēļu izstrādātājiem tās mainīt, cenzēt sevi - kamēr, gadījumā ar *Charlie Hebdo* sabiedrība, tostarp arī šie paši *SJW* aktīvi atbalstīja žurnālu, un

nosodīja teroristus. Arī spēļu žurnālistikas neētiskās rīcības gadījumā - šādi notikumi radās tieši dēļ šīs marginalizācijas; dēļ tā, ka jaunos medijus vēl aizvien neuztver īsti nopietni. Jau atkal var ieraudzīt šīs atbildes reakcijas, no sabiedrības, kura, turpinot vēsturisko notikumu gaitu, cenšas ievietot šīs tehnoloģijas savā pasaules skatījumā, to nemainot - un kad tas neizdodas, izrāda pretestību. Un tieši par šajā gadījumā iesaistītajiem deviantiem (no abām pusēm) runājot - tā ir informācijas tehnoloģiju negatīvā puse. Anonimitāte kopā ar auditoriju, patiešām spēj radīt visatļautības sajūtu un izcelt mūsu esamības negatīvos aspektus.

No šī notikuma var secināt, ka datorspēles ieņem pieaugoši nozīmīgāku vietu sabiedrībā. Ja tās nebūtu svarīgas, tad noteiktas sociālās grupas diez vai mēģinātu tās padarīt sev pieejamākas un sūdzētos par savu atspoguļojumu tajās. Šī konflikta sakarā, bieži ir parādījusies diskusija par apvainojumiem un *trolllošanu* internetā. Mūsdienu interneta lietotāji, bieži jūtas ļoti aizskarti, ir plaši izskanējuši gadījumi par pašnāvībām, kuras izdarītas pēc uzbrukumiem un lamām sociālajos tīklos. *Anonymous* pārstāvji kādā foruma diskusijā uzdeva jautājumu: kādēļ tas aizskar cilvēkus? Apvainojums ir virtuāls. Ir iespējams gan izdzēst naidīgo komentētāju, gan nobloķēt viņa kontu, gan arī vienkārši iziet no šīs lapas. Izslēgt datoru. Varbūt tieši tur slēpjas Borgmana *informācija kā realitāte* un Pita atkarība. Virtuālās komūnas šiem cilvēkiem ir tikpat īstas, kā reālās, *Twitter* uzrakstīts aizvainojums rada tādu pašu emocionālu iespaidu, kā fiziska konfrontācija - uz to norāda arī Fēnbergs: "interpretētā ziņa, kas nostājas pasaules vietā, būtībā kļūst par pasauli"⁸⁹. Un spēļu pieredze, analogiski kļūst arvien *reālāka*. Man šķiet, ka tas ļauj ieraudzīt, kā izveidojot jaunu tehnoloģisku formu, tā mums neatklājas, kā neatkarīga, individuāla ar visām tās īpašībām - kaut arī mēs paši šo tehnoloģiju esam radījuši. Tās potenciāls un iespējas mums paliek kaut kādā veidā apslēpts, un šķietami bīstams. Un brīdī, kad parādās izgudrotāja neiedomāts vai sabiedrībai gluži jauns veids, kā šo tehnoloģiju pielietot, tad liekas, ka dabiski sabiedrībā rodas kaut kāda pretreakcija, kas parasti turpinās tik ilgi, līdz sabiedrības nozīmīgu daļu veido cilvēki, kuri ir izauguši ar šo tehnoloģiju, kuriem tā vairs nav nepierasta - un tad, tā tiek sociāli integrēta, un mēs varam novērot procesus, kas līdzīgi Pita aprakstītajiem.

Un mēs jau dzīvojam sabiedrībā, kurā saprātīgā vecumā ir cilvēki, kuri ar datoriem ir saskārušies jau no agrīna vecuma. Empīriskie dati norāda, ka viņiem šī tehnoloģija ir tikpat dabiska vides sastāvdaļa, kā koki pagalmā, mājdzīvnieki vai mēbeles. Viņiem nepastāv laika,

⁸⁹ Feenberg, A. Critical Theory of Technology: An Overview, TAILORING BIOTECHNOLOGIES, Vol. 1, Izd. 1, 2005, p: 50

kad nebija datoru un mobilo telefonu ar interneta pieslēgumu visur. Datori, to lietojumā, ieņem tādu pašu vietu, kā Heidegera namnieka darbarīki, strādāšanas procesā - to lietojumā tiek iegūta noteikta veida pieredze, bet tā, kā darbarīka, šajā gadījumā, datora paša neatkarīgās īpašības paliek otrajā plānā, tad šī pieredze, šiem jaunās paaudzes cilvēkiem, funkcionāli neatšķiras no tās, kuru viņi iegūst ārpus datora. Datorspēles, kas tiek uztvertas caur *spēlējamību*, sniedz nevis programmas izmantojuma pieredzi, bet gan jau gluži citu, pilnīgāku virtuālās pasaules uztveri. Šķiet, ka no tehnoloģiskā pasaules skatījuma, šī *ierāmējuma* mēs virzāmies uz post-tehnoloģisko skatījumu. Daba, šī jaunā pasaules skatījuma ietvaros, netiek mums *dota* kā resurss - tehnoloģijas tiek dotas, kā daba, virtuālā vide ir vienlaikus ne-reālitate, tomēr tikpat īsta, kā viss apkārtējais. Līdz ar to, ja viss tiek pieredzēts, kā dabiski, tad kaut kādā nozīmē pazūd specifiski tehnoloģiskais - šie artefakti kļūst par paša turpinājumu, nevis ko ārēju.

Ja šie pieņēmumi ir pareizi, tad tuvāko piecu, desmit gadu laikā, pēc skandālu beigšanās, mēs varētu pieredzēt *spēlējamības* attīstīšanos, kompetentus datorspēļu kritiķus un, pilnīgi iespējams, daudz atšķirīgāku, uz unikālām pieredzēm, kā vērtību, orientētu sabiedrību. Šī analīze ir radījusi arī jaunus jautājumus, kuri prasītu atbildes. Interesanti būtu uzzināt, piemēram, kā mainīsies varas attiecības ar sabiedrību un politiskā vide kopumā, kad valdības grožus ieņems cilvēki, kuri šobrīd aizraujas ar stratēģiskajām spēlēm, kurās, lai veiksmīgi tās spēlētu, bieži jāpieņem lēmumi, kurus mēs šobrīd uzskatītu par ārkārtīgi nepopulāriem.

NOBEIGUMS

Maģistra darbs *Datospēļu, kā tehnoloģiska artefakta, analīze mūsdienu fenomenoloģiskās pieejas tehnoloģijai ietvaros* ir pētījums par datorspēļu novietojumu mūsdienu tehnoloģiju fenomenoloģijas kontekstā, šo spēļu, kā artefakta īpašībām un kvalitātēm, kā arī par tā tehnoloģiskajām ko-konstituatīvajām attiecībām ar sabiedrību. Darbs tika strukturēts trīs nodaļās, lai šo artefakta analīzi veiktu secīgi un tematiski, tādējādi nodrošinot skaidrību.

Pirmajā nodaļā tika noskaidroti mūsdienu tehnoloģiju fenomenoloģijas autori, kuri ir saistīti ar informācijas tehnoloģijām, un tādējādi izmantojami arī datorspēļu analīzē. Vispirms tika parādīta tehnoloģiju fenomenoloģijas rašanās, izmantojot Heidegeru, postulētas pieņemtās tehnoloģiju fenomenoloģijas diskursa nostādnes. Tālāk tika aplūkota diskursa attīstība un saikne ar Heidegeru, aplūkojot maksimāli jaunākos un relevantākos par informācijas tehnoloģijām rakstošos un ar tehnoloģiju fenomenoloģijas diskursu saistītos autorus A.Fēnbergu un J.Pittu. Īpaši tika izcelts un aprakstīts A. Borgmans, ar kura postulēto informācijas veidu klasifikācijas teoriju tika precizēta informācijas tehnoloģiju vieta diskursā, kā arī, atbilstoši iespējām, ņemot vērā laika gaitā notikušo tehnoloģisko attīstību un procesus, šī informācijas klasifikācija tika salīdzināta ar empīriskajiem datiem un informācijas tehnoloģiju stāvokli mūsdienās. Visbeidzot, izmantojot mūsdienu datorspēļu pētniekus, no *gamestudies.org* akadēmiskā žurnāla, kuri ir savietojami ar tehnoloģiju fenomenoloģijas diskursu, konkrēti E. Ārstetu, A. Smutu, F. Dīnu, M. Burdenu un S. Guglasu, izmantojot un apkopojot viņu uzskatus, un salīdzinot tos ar iepriekšminētajiem autoriem, īpaši Borgmanu, beidzot tika noteikta specifiski datorspēļu loma informācijas tehnoloģiju kontekstā, atbilstoši šim tehnoloģiju fenomenoloģijas diskursam. Tika konstatēts, ka datospēles no citām informācijas formām atšķiras ar savu *pieredzējuma* naratīva uztveri, ka tās spēj kalpot, kā informācijas tehnoloģiju *cilvēciskošanas* mēģinājums, centieni apvērst šo *ierāmējuma* pasauleskatījumu. Konstatēts, ka tās ar savu ne-ieraksta, ne-ergodisko formu spēj saturēt māksliniecisku vērtību un pašas būt meta-līmeņa, mērķtiecīgas informācijas tehnoloģijas, caur to, ka atšķirībā no citām programmām, tās var būt *par* kaut ko (tostarp, arī par citām programmām), ne tikai izpildīt kādu funkciju.

Otrajā nodaļā uzmanība tika pievērsta datorspēļu, kā artefakta īpašībām, kā arī to veidiem un iespējamajām pieredzējuma formām. Empīriskas skaidrības nolūkos, tika noskaidrota statistiskā informācija par datorspēlēm Latvijā, kā rezultātā tika konstatēts, ka datospēles

Latvijā ir salīdzinoši populāras, un ka populārākās no t.s. *hardcore* spēlēm ir tādas, kuras satur padziļināta pieredzējuma potenciālu. Tādēļ, ka padziļināts potenciāls izpaužas tieši spēlēs, ar kurām var saistīt mākslas jēdzienu, aplūkoju datorspēles, kā mākslu. Ņemot vērā, ka iepriekš tika noteikts, ka datorspēles ir jaunas informācijas formas mākslinieciska izpaušme, izmantoju Filipa D. Dīna darbu, kurā viņš analizē datorspēļu, kā veseluma, nevis tikai atsevišķo māksliniecisko elementu iespējamo māksliniecisko vērtību, caur D. Djūija pragmatisma estētiku, prioritizējot tieši interaktivitāti, kā centrālo. Atgriežoties pie Borgmana informācijas teorijas, un apkopojot F. Dīna uzskatus ar A. Smuta domām, fenomenoloģiskā kontekstā, izvirzīju apgalvojumu par *spēlējamību* kā noteicošo unikālās datorspēļu pieredzes kvalitāti, tās veidotāju, kas, apkopojot visus pārējos mākslinieciskos elementus, atļauj spēli pieredzēt kā mākslu, paliekot spēlei. Tālāk nodaļā tika mēģināts šo apgalvojumu pierādīt - pirmkārt, izmantojot M. Burdena un S. Guglasu, kuri rakstot tieši par konkrētas spēles - *Portal* piedāvāto pieredzi, postulē algoritmisku uzdevumu risināšanu, kā mākslu par sevi; tika raksturots šis spēlējamības pieredzes fenomens. (Viņu uzskati par spēles pieredzējumu ir līdzīgi Dīnam, un tiek vilktas paralēles ar dažām Pita idejām) Šīs spēles apraksts, un piemēri, kā spēle ir māksla par sevi, tika salīdzināti ar industrijas pārstāvja E. Cimmermana rakstīto, lai noskaidrotu vai praktiskie spēļu veidotāji arī uzskata līdzīgi - un tika noskaidrots, ka nākotnes perspektīvā, spēles aizvien vairāk uzsvērs *spēlējamību* kā centrālo elementu, jo arvien vairāk tiek aktualizēta to unikālās pieredzes potenciāla realizācijas iespēja. Izmantojot vēsturiski empīriskus piemērus un Heidegera fenomenoloģiskos uzskatus, apvienojot ar pašu autoru - industrijas pārstāvju un datorspēļu pētnieku uzskatiem, tika pierādīts, ka datorspēles spēj būt mākslas forma un ka to definējošais elements, kas tās atšķir no mākslas formām citos mēdijos, ir *spēlējamība*, kura paceļ virtuālo interaktivitāti līdz estētiskās pieredzes līmenim un atļauj mums uztvert, tieši pieredzēt spēļu radītās virtuālās pasaules. Salīdzinošā nolūkā, tika aplūkotas arī datorspēles, kas nav māksla, bet gan pilda kādu funkciju - šīs spēles daudz labāk iekļāvās mūsdienu informācijas tehnoloģiju fenomenologu teorijās, un piedāvāja skaidrojumus par to funkciju. Tika konstatēts, ka to sniegtā pieredze var tikt izmantota praktisku iemaņu apgūšanai, simulējot realitāti, kā arī tika runāt par *ikdienas* spēlēm, par kurām, izmantojot fenomenoloģisko metodoloģiju un un psihologu sniegtos datus, tika konstatēts, ka to loma sabiedrībā, sniedzot acumklīgā iepriecinājuma sajūtu, ir dziedinoša, psihiskās slimības mazinoša, kas ir svarīgi, jo pārējās tehnoloģijas, kas paātrina dzīves ritmu, palielina risku

saslimt ar šīm slimībām. Šis secinājums kalpo par labu pirmajā nodaļā izteiktajam pieņēmumam, par datorspēlēm, kā tehnoloģiju cilvēciskošanas mēģinājumam.

Noslēdzošajā, trešajā nodaļā pievērsos tehnoloģiju fenomenoloģijas sociālajam aspektam, ruājot par datorspēļu tehnoloģiskajiem apsvērumiem un aplūkojot šīs pieņemtās konstitutīvās saites ietekmi uz sabiedrību. Šī nodaļa bija krietni empīriskāka savā uzbūvē, nekā pārējās, kad tika konstatēts, ka mūsdienu tehnoloģijas diskursā, jau tā ierobežotais autoru skaits, kas aplūko datorspēles, kā atsevišķu artefaktu, ir objektīvai analīzei nepiemērots, sakarā ar šo autoru nezināšanu datorspēļu jomā, to spēlēšanas pieredzes trūkumu un uzticēšanos populārajiem masu medijiem. Tādēļ, tika meklēti alternatīvi risinājumi, un pētījamie materiāli ņemti no ne-akadēmiskiem avotiem. Tika aplūkoti un analizēti uzskati par vardarbību datorspēlēs un to ietekmi un spēlētājiem, izskatot vairākus vardarbības gadījumus. Bieži medijos (un šajos atsevišķajos akadēmiskajos avotos) izteiktais apgalvojums, ka datorspēles izraisa pastiprinātu vardarbību, un ir vainojamas terora aktos, tika apgāzts, norādot uz nepilnībām šo apgalvojumu izteicošo avotu datos, sniedzot empīriskus pierādījumus un psihologu atzinumus saistībā ar šo tematu. Izmantojot ESA sniegtos datus, statistiski tika atspēkoti arī apgalvojumi, par datorspēlēm, kā seksistisku mākslas formu. Tā vietā, tika konstatēts, ka pastāv noteikti aizspriedumi pret datorspēlēm kā tādām, un cilvēkiem, kas ar tām aizraujas. Šie aizspriedumi tika pētīti tālāk, mēģinot tiem atrast iemeslus tehnoloģiju fenomenoloģijas diskursa ietvaros, kas lika atgriezties pie iepriekšminētā datorspēļu, kā tehnoloģiju *cilvēciskošanas* domas, kas, salīdzinot ar līdzīgiem aizspriedumiem par citām "jaunajām cilvēciskošanas/mākslas formām" - kādas nu tās vēsturiski ir bijušas, iegūlas šajā tradīcijā, un parāda bailes no nezināmā, arī tehnoloģijās. Tika aplūkots arī ekstrēmais *gamergate* skandāls, un noskaidrots, ka to, visticamāk izraisījusi šī pati datorspēļu marginalizācija - nodaļas nobeigumā, izvērtējot šo skandālu caur tehnoloģiski fenomenoloģisko diskursu, un salīdzinot to ar iepriekš izvirzītajiem pieņēmumiem, tika izteiktas dažas nākotnes prognozes par sabiedrības turpmākajām attiecībām ar tehnoloģiju. Nozīmīgākā no šīm prognozēm, ko autoraprāt apstiprina vēsturiskās tendences, empīriskie fakti un iepriekš aplūkotās datorspēļu īpašības un to sniegtās pieredzējuma formas, ir tāda, ka mūsdienu rietumu pasaules jauniešiem, kuri šobrīd aug šajā informācijas tehnoloģiju vidē, virtuālā vidē iegūta pieredze liksies tikpat dabiska, kā reālā vidē, tādējādi dekonstruējot *ierāmējuma* pasaules skatījumu, un virzoties post-tehnoloģiska pasaules skatījuma virzienā.

Kopumā, šajā maģistra darbā ir veikta datorspēju, kā tehnoloģiska darba fenomenoloģiskā analīze, ir noteiktas datorspēju īpašības, noteikts to īpašās pieredzes potenciāls un izpausmes veids (*spēlējāmība*) kā arī ir izpētīta to ko-konstituatīvā saite ar sabiedrību. Šīs analīzes rezultātā, apkopojot pētnieku darbus, un empīrisko realitāti, ir parādījušās noteiktas, datorspēju sakarā agrāk neaprstītas sistēmas un darbības shēmas. Par spīti relevanta teorētiskā materiāla trūkumam, izdevies izmantot empīriskus datus, kas, jāsecina, atsevišķos gadījumos ir izrādījušies pat ļoti noderīgi. Šīs shēmas un empīriskais materiāls ir atļāvis izteikt diezgan pamatotas nākotnes prognozes, ko autors vērtē, kā ļoti pozitīvu sasniegumu. Analīze ir arī pavērusi iespējas tālākiem pētījumiem šajā jomā, kas ir būtiski, ņemot vērā ļoti nelielo šīs specifiskās nozares pētnieku skaitu.

LITERATŪRAS SARAKSTS

Avoti

- Aarseth, E.** A multi-dimensional typology of games, Copier, Marinka; Raessens, Joost, Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings, 2003
- Aarseth, E.** Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature, Johns Hopkins UP, 1997
- Borgmann, A.** Holding On to Reality: The nature of information at the turn of the millennium, University of Chicago Press, 1999.
- Burden, M., Gouglas, S.** The Algorithmic Experience: Portal as Art" Game Studies.org, vol. 12 izd. 2, 2012
- Deen, D. P.,** Interactivity, Inhabitation and Pragmatist Aesthetics, Gamestudies.org, vol. 11, 2001.
- Feenberg, A.** Critical Theory of Technology: An Overview, TAILORING BIOTECHNOLOGIES, Vol. 1, 2005,
- Heidegger, M.** The Question Concerning Technology and other essays, Garland publishing, trans. **Lowitt M.**, London, 1977
- Pitt, J.** Thinking About Technology: Foundations of the philosophy of technology, Seven Bridges Press, London, 2006.
- Smuts, A.** Video Games and the Philosophy of Art http://aesthetics-online.org/articles/index.php?articles_id=26

Sekundārā literatūra

- Dewey, J.** Art as Experience from The Collected Works of John Dewey. Carbondale: Southern Illinois University, 1934
- Wolf, Mark J.P.** (ed). The Medium of the Video Game. Austin: UT Press, 2001.
- Zimmerman, E.** Foreword to the Well-Played game. 2013
http://ericzimmerman.com/files/texts/WPG_Foreword.pdf
- Zimmerman, E.** How I Teach Game Design, lesson 2. 28.06.2014
<https://ericzimmerman.wordpress.com/category/how-i-teach-game-design/> skat. 18.04.2015

Pārējie resursi

- Draugiem.lv statistika par spēlēm uz 2014. gadu, <https://www.draugiem.lv/applications/dev/>
- Latviešu spēļu kompānijas „Next Level” mājaslapa, <http://www.nextlevel.lv/>

Latvijas Fantastikas un Fantāzijas biedrības aptaujas rezultāti par 2014. gadu,
<http://www.lffb.lv/jaunumi/statistika.html>

Avīze, "Latvijas Kareivis" Nr. 149, LNA Periodika, 1927.07.09

AD.nl, "Asinspirts Tristanam ļoti patika datorspēles" 12.04.2011,
<http://www.ad.nl/ad/nl/1012/Nederland/article/detail/2422639/2011/04/12/Bloedbad-Tristan-lijkt-griezelig-veel-op-computerspel.dhtml>

AEI Youtube kanāls, Christina Hoff Sommers, Are video games sexist? 16.09.2014
<https://www.youtube.com/watch?v=9MxqSwzFy5w>

American Psychological Association: Video Games Play May Provide Learning, Health, Social Benefits, Review Finds, <http://www.apa.org/news/press/releases/2013/11/video-games.aspx>

Apple, Designing Intuitive User Experiences, kompānijas instrukciju video programmētājiem OS X vidē. <https://developer.apple.com/videos/wwdc/2014/#211>

BBC News, S Korean man dies after games session
<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4137782.stm>, 10.08.2005

Bloomberg.com statistika par interneta ātrumu pasaulē
<http://www.bloomberg.com/slideshow/2013-01-23/top-10-countries-with-the-fastest-internet.html#slide8>

Carleton College, Sergei Eisenstein: Biography, tiešsaistes mācību materiāls studentiem,
<http://www.carleton.edu/curricular/MEDA/classes/media110/Severson/bio.htm>

Ebert, R. (2007) "Games as Art: Ebert vs. Barker" Chicago Sun Times Online. July 21, 2007.
<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20070721/COMMENTARY/70721001>

Ethica Publishing, Playing With Ethics: Video Game Controversy
<http://www.ethicapublishing.com/ethical/3CH12.pdf>

ESA mājaslapa, 2014. gada industrijas statistikas apskats,
<http://www.theesa.com/about-esa/industry-facts/>

The FilmSite, kino vēstures mājaslapa, Early Film History,
<http://www.filmsite.org/pre20sintro.html>

Gaming Anthropologist, A Time For Action And Advocacy
<http://www.youtube.com/watch?v=JfYni3OLML0&context=C4698cc0ADvjVQa1PpcFOGWvijrnTTEh87fzv28csCa2xXvfg3JZI=>

GamerGate aktīvistu mājaslapa, <http://www.historyofgamergate.com/>

GamerGate: Myths and Facts, Anonymous, <http://gamergatefacts.tumblr.com/>

Greenfeld, L. Psychology Today, The Modern Mental Disease, 18.05.2013

<https://www.psychologytoday.com/blog/the-modern-mind/201305/the-modern-mental-disease>

NBC News, Does video game violence make teens more aggressive? 08.12.2006

<http://www.msnbc.msn.com/id/16099971/#.T5ADA6tAWso>

NU.nl ziņu aģentūra, "24. gadīgs vīrietis izraisa asinspirti lielveikalā" 10.04.2011,

<http://www.nu.nl/alphen-ad-rijn/2488241/man-24-richt-bloedbad-in-alphen-ad-rijn.html>

Rock, Paper, Shotgun Breivik testifies about gaming, press ignores the facts, 19.04.2012,

<http://www.rockpapershotgun.com/2012/04/19/breivik-testifies-about-gaming-press-ignores-the-facts/#more-104504>

Rock, Paper, Shotgun Don't blame games for Norway shootings, 03.08.2011

<http://www.rockpapershotgun.com/2011/08/03/dont-blame-games-for-norway-shootings/>

Santa Clara university, Ethics in Video Games,

<http://www.scu.edu/ethics/publications/submitted/video-games.html>

Stenfordas Platona Enciklopēdija, sadaļa par M. Heidegera "Esamība un Laiks", apakšsadaļa - Būšana pasaulē. 12.10.2011

<http://plato.stanford.edu/entries/heidegger/#BeiWor>

Stenfordas Platona Enciklopēdija, sadaļa par M. Heidegera "Esamība un Laiks", apakšsadaļa - Saskarsmes veidi. 12.10.2011

<http://plato.stanford.edu/entries/heidegger/#ModEnc>

The Telegraph, Japanese gamer 'marries' Nintendo DS character, 25.11.2009

<http://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/6651021/Japanese-gamer-marries-Nintendo-DS-character.html>

Videogamer.com, Modern Warfare 2 - otrā pārdotākā spēle ASV. 16.04.2010

http://www.videogamer.com/xbox360/cod_modern_warfare_2/news/modern_warfare_2_the_2nd_best-selling_game_in_the_us.html

Maģistra darbs "Datorspēļu, kā tehnoloģiska artefakta, analīze mūsdienu fenomenoloģiskās pieejas tehnoloģijai ietvaros" izstrādāts LU Vēstures un Filosofijas fakultātē.

Ar savu parakstu apliecinu, ka pētījums veikts patstāvīgi, izmantoti tikai tajā norādītie informācijas avoti un iesniegtā darba elektroniskā kopija atbilst izdrukai.

Autors: Kristaps Andrejsons/

/21.05.2015

Rekomendēju darbu aizstāvēšanai

Vadītājs: Dr. Phil., doc. Raivis Bičevskis

Recenzenti

Dr.habil.phil., prof. Māra Rubene

Dr. phil., asoc.,prof. Vsevolods Kačans

Darbs iesniegts

FMSP metodiķe: Inta Briede

21.05.2015

Darbs aizstāvēts maģistra gala pārbaudījumu komisijas sēdē ar vērtējumu:

Komisijas sekretārs:

Dr. Phil., doc. Raivis Bičevskis