

Взаимовлияние эстетики и онтологии компьютерных игр

В статье исследуется сфера эстетического в компьютерных играх. Выделяется четыре слоя эстетического в компьютерных играх: визуальный, аудиальный, нарративный, интерактивный. Визуальное отвечает за всё, что появляется на мониторе и представляет собой внешний вид компьютерной игры, по которому чаще всего её и оценивают. Аудиальное передаёт все звуки в игре и служит не просто музыкальным сопровождением, но увеличивает степень погружённости игрока во внутриигровой мир. Нарративное – опциональный слой, который в некоторых случаях может быть опущен, служит в качестве сюжетного костяка. Интерактивность – это все способы взаимодействия игрока с внутриигровым миром. Обнаруживается взаимосвязь между эстетическими элементами и онтологией внутриигрового мира. Всё, что существует в мире компьютерной игры, от населяющих его существ, до возможностей, предоставляемых игроку, связано с тем или иным эстетическим слоем и подчиняется ему.

Ключевые слова: информационные технологии, компьютерные игры, эстетика, нарратив, интерактивность

Постановка научной проблемы и её значение. Многие критические тезисы о примитивности, однообразии компьютерных игр относятся к той поре, когда они действительно были если не таковыми, то почти таковыми. На данный момент компьютерные игры стремительно развиваются и усложняются. Графические и игровые возможности игр улучшаются, что позволяет использовать значительно больше инструментов при их создании.

Возрастающее количество игроков разных возрастов делает явление компьютерных игр крайне актуальным для научной дискуссии. В данной статье основное внимание уделяется эстетическому измерению компьютерных игр. В качестве **объекта** выделяются компьютерные игры в целом, в качестве **предмета** – эстетическое измерение компьютерных игр.

В научном дискурсе существует некоторая путаница – как лучше обозначать этот особый класс игр: компьютерные игры, видеоигры, электронные игры? Каждое из указанных обозначений вносит некоторые семантические тонкости, однако при этом путаница из-за различия дефиниций в данной сфере не приводит к таким серьёзным последствиям, к которым, к примеру, могут привести различия в определениях человека или культуры. Поэтому дискуссия о том, какое из приведённых обозначений лучше, будет оставлена в стороне в силу своей непродуктивности. Более подробное рассмотрение этого вопроса дано в обобщающей работе [1].

Анализ исследований по этой проблеме. Эстетика как философская дисциплина введенная, как известно, Баумгартеном [2, с. 333] и должна заниматься изучением прекрасного во всех его проявлениях. Необходимо уточнить, как будет пониматься эстетика в данном исследовании. В качестве основы взято гегелевское понимание этого термина: «Поскольку слово само по себе нас не интересует, мы готовы сохранить название “эстетика”, тем более что оно утвердилось в обычной речи. И всё же единственное выражение, отвечающее содержанию нашей науки, – это «философия искусства» или, ещё более определенно, – «философия художественного творчества» [3, с. 7]. Также во внимание принимается и статья «Эстетика» из Новой философской энциклопедии 2010 года: «Термин «эстетика» употребляется в современной научной литературе и в обиходе и в ином смысле – для обозначения эстетической составляющей культуры и её эстетических компонентов. В этом смысле говорят об эстетике поведения, той или иной деятельности, спорта, церковного обряда, воинского ритуала, какого-либо объекта и т.п. Главные категории эстетики: эстетическое, прекрасное, возвышенное, трагическое, комическое, безобразное, искусство» [4, с. 456].

Формулирование цели и задач статьи. Конечно, для более детального исследования энциклопедической статьи не достаточно, так как существует множество тонкостей, утверждений, принимаемых не всеми сторонами научного дискурса. Тем не менее, энциклопедическая статья ценна тем, что она выражает наиболее усреднённый взгляд, наиболее обоснованные части дискурса. Из указанной статьи выделим следующее: во-первых, эстетика может быть и «эстетикой чего-либо»; во-вторых, в основные категории эстетики входят прекрасное и искусство; в-третьих, эстетика касается особого отношения к действительности.

Необходимо рассмотреть особое значение чувственных элементов компьютерной игры. Для этого необходимо принять, что компьютерные игры – искусство. Так ли это на самом деле в отношении той или иной эстетической школы, для выводов не так значимо – потому что они будут верны ровно настолько, насколько верно будет положение, что компьютерные игры отличаются между собой не только по жанрам, но и по степени мастерства их создателей. При этом подразумевается, что они отличаются и степенью проработанности эстетической составляющей. Иногда её сложно оценить, иногда она бросается в глаза.

Эстетическое в компьютерных играх может быть обнаружено на четырёх основных слоях, которые могут в зависимости от конкретно взятой игры делиться дальше. Это визуальный, аудиальный, нарративный и интерактивный уровни.

Что для компьютерной игры является главным – графика (визуальное), музыка (звуковое), сюжет (нарратив) или геймплей (интерактивность), сказать сложно и ответ на этот вопрос во многом находится в рамках субъективных суждений. Однако если рассмотреть историю индустрии компьютерных игр, можно обнаружить некоторые тенденции, которые предопределяют возникновение новых компьютерных игр и распределение интереса игроков к ним. Среди этих тенденций возьмём на рассмотрение те, что касаются непосредственно эстетики.

Изложение основного материала и обоснование полученных результатов исследования. Основная доля информации компьютерных игр передаётся при помощи визуализации. Игрок, в первую очередь, обращает внимание на картинку с экрана. Поэтому дизайн того, что предстаёт на экране, то есть графическое воплощение программного кода, – крайне важный элемент компьютерной игры. В некоторых случаях он может приобретать даже самооценку – для игроков становится первостепенным внешним видом игры, а не игровой процесс.

Так, эстетизм становится краеугольным камнем создания компьютерной игры. Причём эстетизм захватывает не только игровую графику, но и музыку. Компьютерная игра должна захватить и унести игрока в «магический круг» придуманного мира (по Хейзинга) [5, с. 28]. Причём, в отличие от многих традиционных игр, таких как теннис, футбол, шахматы, карты, компьютерная игра должна захватить игрока сама, без помощи традиции. У шахмат, к примеру, – длинная история. Эта игра интересна хотя бы из-за большого количества связей с другими культурными явлениями большинства цивилизованных стран. Желая окунуться в многовековую историю человечества, игроки сами изучают правила, попробуют освоить игру, даже если поначалу она им не понравится. Для понимания многих культурных артефактов необходимо ознакомление с шахматами. Компьютерные игры лишены такой традиции. Они сами должны выступать собственными апологетами, постоянно эволюционируя и расширяя свои возможности. Возможности игр последнего поколения были нереальными десять лет назад и могли казаться фантастикой – пятнадцать лет назад.

Можно утверждать, что современные игры отличаются от шахмат тем, что для них воплощение на всех уровнях имеет значение. В шахматы можно играть, из чего бы они ни были сделаны, как бы ни были оформлены фигурки. Суть шахмат определяют правила и возможности игры – геймплей, если перевести на язык современных компьютерных игр. Эстетический компонент современных компьютерных игр крайне важен, играющая аудитория высоко его оценивает, что легко можно заметить по рейтингам игр.

Именно через чувство прекрасного многие игры приобретают свою популярность. Такие детали, как отражение света, грязь, брызги воды, наличие погоды, увеличивают сходство компьютерной игры с реальностью, делая её тем самым более интересной. Улучшение графических возможностей не просто делает видимое на экране приятнее для глаз. Это не просто числовое увеличение пикселей, это увеличение вариантов создания визуального оформления игры. Предположим, на два квадратных сантиметра можно сделать 64 квадратика, окрашенных в один из 64 цветов. Конечно, возможная вариативность уже немаленькая, но если учесть необходимость создать что-то, имеющее смысл, вариативность значительно сужается, что приводит к тому, что количество вариантов изображения того или иного объекта крайне ограничено. Увеличение количества возможных цветов и места, которое можно закрасить, введение трёхмерного пространства значительно расширяют возможности для художников и разработчиков, занимающихся созданием компьютерных игр.

Теперь можно создавать визуальные объекты более реальными, или, напротив, фантастическими. При этом стиль создания имеет решающее значение. Можно сделать игру, приближённую к действи-

тельным пропорциям людей и объектов, а можно сделать мультипликационный вариант с явной гипертрофированностью некоторых частей тела. Выбор того или иного варианта предполагает цель, причём цель более сложную, чем та, что могла быть на момент создания игры Pong [6]. Отныне бал правит искусство. Возможности создания игры ограничены не техническими условиями, но умением творить, находить хорошие решения для выполнения поставленной цели, обнаруживать рычаги воздействия на эстетическое чувство, удерживать внимание играющих, вызывать удовольствие от игрового процесса.

Игрок начинает больше ассоциировать себя с компьютерным персонажем, если в игре выполнены условия для подобной самоидентификации. Многие игроки выставляют фотографии (скриншоты) из игры со своими персонажами, чтобы их знакомые могли увидеть достижения, оценить вкус выставившего. Так появляется особый тип коммуникации – коммуникация через демонстрацию индивидуального выбора игровых элементов. Своего рода демонстрация результата особого рода творчества – творчества, связанного с компьютерными играми. Так выбор тех или иных способностей игроком в РПГ игре может стать отражением его жизненной позиции, от его склонностей к лидерской или поддерживающей роли. Причём может иметь место и обратная связь, когда жизненная позиция называется в соответствии с ролью в игровом процессе – «саппорт», «хиллер», «танк» и т. д.

Графическое воплощение игры, несомненно, является важным фактором, определяющим интерес к игре, но, тем не менее, далеко не главным. Важной особенностью графического измерения компьютерной игры является то, что во многом это объективная сторона игры. Так, графически одна игра может быть несомненно лучше другой. Но это не значит, что она визуально превосходит соперницу. Кроме объективных характеристик, таких как графическое разрешение, работа различных графических фильтров и т. д., есть также и художественный способ изображения, стиль. Это значит, что хотя во многом визуальное воплощение игры зависит от технологических возможностей своего времени, значительно большее определяет именно художественный подход к использованию доступных средств. Ловкое совмещение отдельно нарисованных фонов, двухмерной и трёхмерной графики сами по себе могут быть искусством в смысле высочайшего мастерства. Владая одними и теми же техническими средствами, можно создать очень разные графические объекты. Следовательно, качество визуального воплощения компьютерной игры зависит от искусства художников, которые работают над игрой.

Эстетическое измерение компьютерных игр коррелирует с их онтологией. Онтология компьютерной игры задана программным кодом. Набор символов, информация – базовый уровень существования компьютерной игры. Но реализация компьютерной игры на семантическом уровне уже подчиняется другим законам. Становится важным не что существует, а как оно существует. Эту «каковость» компьютерной игры формируют ожидаемые предпочтения игроков, возможности разработчиков (экономические и технические) и их творческий потенциал. Последний реализуется в наиболее общем смысле через творческие выборы, которые они делают. Жанр, целевая аудитория, стиль, баланс между геймплеем и нарративностью.

Художественное воплощение, и визуальное, и звуковое, определяет не только то, как игровой мир будет восприниматься чувственно и эмоционально, но и законы бытия внутриигрового мира. Двухмерный мир будет иметь отличные от трёхмерного законы бытия. Можно предположить, что эти законы несовершенны, и в отличие от настоящих, которые действуют всегда одинаково, имеют избирательное действие, а значит – это не совсем законы, но лишь их иллюзия. Так и есть, но эта иллюзия, не выходя за рамки игрового мира, не имеет объектов для подобных сравнений, поэтому внутри него она самодостаточна. Кроме того, как показывает практика, именно иллюзия и нужна игрокам. Как только реалистичность игрового мира перерастает определённый показатель, игра утрачивает свою привлекательность и вообще может перестать быть игрой. Смысл игры заключается в её непрактичности.

Существуют игры, использующие примерно одну и ту же механику игры (правила), но значительно отличающиеся по игровому миру («сеттингу» [7]). К примеру, игровая система D&D применяется во многих играх, действие которых может происходить в фэнтезийном мире, в космосе или на постапокалиптической Земле. Здесь мы обнаруживаем значительные различия в трёх базовых слоях эстетического в компьютерных играх: в визуальном, аудиальном, нарративном. Интерактивность при этом может меняться как значительно, так и незначительно. Сеттинги – возможно,

лучший пример взаимосвязи онтологии внутриигрового мира и эстетики компьютерной игры. Внутриигровой мир полностью меняется в зависимости от эстетических предпочтений, намерений разработчиков, однако игровой элемент при этом меняется не сильно. Меняются ландшафты, встречаемые существа, нарративы, оставляя при этом игровое ядро (интерактивность) почти нетронутым.

С другой стороны, необходимо отметить, что существует ряд игр, в которых связь между эстетикой визуального, аудиального, нарративного слоёв компьютерной игры и онтологией внутриигрового мира совершенно случайна. В таких играх совершенно не важен «декоративный» компонент игры, он может принять абсолютно любую форму, так как весь смысл игры именно в интерактивности (в геймплее). Тем не менее, и здесь можно говорить о связи с эстетикой, только уже на уровне интерактивности. Прекрасное здесь обнаруживается в механике игры, в особом балансе игровых возможностей и игровых компонентов, в том, как совершается действие в игре. Однако, в силу своей значимости, эта тема заслуживает отдельного внимания.

Выводы и перспективы дальнейших исследований. Эстетика играет особую роль в создании компьютерных игр. Широкое распространение компьютерных игр в последнее время можно связать с применением наработок в сфере эстетики к новому виду развлечений, который в некоторых случаях заслуживает звания искусства. Такие категории эстетики, как прекрасное, трагическое, комическое, задают особенные законы внутриигрового пространства компьютерных игр, повышая качественный уровень игр. От простого баловства математиков история компьютерных игр прошла немалый путь в направлении всестороннего применения инструментов создания художественной реальности в новом, компьютерном воплощении игры.

Интерактивность, как отличительный компонент компьютерной игры причастна к созданию эстетического измерения наравне с визуальным воплощением, аудиальным сопровождением и нарративом. Вместе они определяют законы бытия внутриигрового мира.

Источники и литература

1. Tavinor, Grant. The Definition of Videogames Revisited [Электронный ресурс] / Grant Tavinor // Proceedings of The Philosophy of Computer Games Conference, august 13–15, 2009. – Oslo, 2012 – [Elektronik resourse]. – Mode of access : <http://www.hf.uio.no/ifikk/english/research/projects/thirdplace/Conferences/proceedings/Tavinor%20Grant%202009%20-%20The%20Definition%20of%20Videogames%20Revisited.pdf>
2. История эстетики. Памятники мировой эстетической мысли : в 5 т. / Акад. художеств СССР ; Науч.-исслед. ин-т теории и истории изобразительных искусств ; редкол. : М. Ф. Овсянников (гл. ред.). – М. : Искусство, 1964. – Т. 2 : Эстетические учения XVII–XVIII веков / ред.-сост. тома В. П. Шестаков ; введение. М. Ф. Овсянникова. – 835 с.
3. Гегель Г. В. Ф. Лекции по эстетике : в 2 т. / Г. В. Ф. Гегель ; [пер. Б. Столпнер]. – СПб. : Наука. Ленинградское отделение, 2007. – Т. 1. – 624 с.
4. Новая философская энциклопедия : в 4 т. / Ин-т философии РАН, Нац. общ.-научн. фонд ; научно-ред. совет : предс. В. С. Степин, заместители предс : А. А. Гусейнов, Г. Ю. Семигин, уч. секр. А. П. Огурцов. – М. : Мысль, 2010. – Т. 4. – 736 с.
5. Хейзинга Й. Homo Ludens : Статьи по истории культуры. / Й. Хейзинга ; [пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова ; коммент. Д. Э. Харитоновича]. – М. : Про-гресс – Традиция, 1997. – 416 с.
6. Pong [Elektronik resourse] : статья на сайте <http://en.wikipedia.org/wiki/Pong> / Электрон. текстовые данные. – 2013 г. – Mode of access : <http://en.wikipedia.org/wiki/Pong>
7. Сеттинг [Электронный ресурс] : статья на сайте <http://ru.wikipedia.org/wiki/Сеттинг> / Электрон. текстовые данные/ – 2014 г. – Режим доступа : <http://ru.wikipedia.org/wiki/Сеттинг>

Віталій Степанов. Взаємодія естетики і онтології комп'ютерних ігор. У статті досліджено сферу естетичного в комп'ютерних ігор. Виділено чотири шари естетичного в комп'ютерних іграх: візуальний, аудіальний, нарративний, інтерактивний. Висвітлено взаємозв'язок між естетичними елементами й онтологією внутрішнього світу гри. Усе, що існує у світі комп'ютерної гри, пов'язано з тим чи іншим естетичним шаром і підпорядковується йому.

Ключові слова: інформаційні технології, комп'ютерні ігри, естетика, нарратив, інтерактивність.

Stepanov Vitalyi. Interrelation of Aesthetics and Ontology of Computer Games. The article devoted to an aesthetics dimension of computer games. Structure of four aesthetic layers is taken to describe the problem: visual, audio, narrative and interactivity. Ontology of computer game as all the laws of its in-game world is massively affected by all aesthetic layers. Visual in computer games corresponds to what is there in the world of a game. Audio has a great

impact on person's emotion and in computer games it corresponds with in-game events. Narrative is used for a deeper immersion in a game world. Interactivity, as a main component of computer games, opens great possibilities for any purpose, game designer would find appropriate for a certain game. Aesthetics of the game apart from an external appearance has its own intrinsic value. All the things that would exist in an in-game world are brought by that or another aesthetic layer.

Key words: information technologies, computer games, aesthetics, narrative, interactivity.

Стаття надійшла до редколегії
17.03.2014 р.

111.852:008:502

Ольга Сулацкова

Екологічна естетика як філософія гармонії між людиною та природою

Здійснено аналіз екологічної естетики, яка обґрунтовує естетичну цінність природи, досліджує естетичні стани людини у взаємодії з нею, визначається як філософія гармонії між людиною і природою, що виникає в певному контексті культури.

Ключові слова: екологія, культура, естетика, екологічна естетика, екологічна культура.

Постановка наукової проблеми та її значення. Краса – одна з істотних цінностей видів природи, а естетичні мотивації в екологічній культурі стоять поруч з етичними. Усі вони належать до цінностей природи. Естетика природи передбачає включення природних предметів у процес матеріального та духовного засвоєння людиною навколишнього середовища. Краса в природі, її зміст та критерії досконалості є початково людськими за своїм походженням і виражають позитивне естетичне переживання та особливі почуття, які складають основу естетичного ставлення до природи. Екологічна естетика стверджує себе як філософія гармонії між людиною й природою.

Екологічна естетика – напрям сучасного дослідження, що виходить далеко за межі традиційного аналізу ролі природи в мистецтві. На базі синтезу екології та філософії мистецтва його представники прагнуть створення «естетики природи». Природне довкілля розглядається як джерело естетичного досвіду. Одна з теоретичних проблем, яка має розв'язуватися при цьому, – це пошуки загальнолюдських цінностей у природі. Базовою нормою для екологічної естетики вважається не конвенційність або мода, а охорона природи, захист природних потреб, підтримка динамічної екологічної рівноваги. Головними еколого-естетичними принципами є гармонійність і функціональність [2, с. 62].

Аналіз досліджень цієї проблеми. Ще на початку ХХ ст. у своїх дослідженнях розробили етико-естетичний підхід вітчизняні вчені А. П. Семенов-Тянь-Шанський, І. П. Бородин, В. І. Талієв, Д. Н. Кайгородов.

Серед сучасних дослідників, котрі найбільш плідно займаються розробкою цих напрямів, потрібно вказати В. Борейко, К. Горба, В. Грищенко, В. Сесина, Л. І. Юрченко, М. М. Кисельова, М. Л. Яковенко.

Проблематика екологічної естетики, що її охоплюють закордонні дослідники, досить широка й стосується таких питань, співвідношення екологічної естетики та філософії мистецтва, поняття естетичної цінності природи, вивчення навколишнього середовища як естетичного об'єкта тощо. Серед західних авторів, які досліджують ці проблеми, слід відзначити С. Баросса, А. Будрюнас, С. Бреді, Р. Веллек, А. Карлсон, Дж. Е.Мор, І. Сепанма, Ж. Томпсон, Т. Федорцова, Д. Феннер, Ю. Харгроув, К. Эрингис, В. Бичков, Н. Маньковська, А. Тетиор й ін.

Мета статті – розкрити поняття екологічної естетики як філософії гармонії між людиною й природою та проаналізувати механізм впливу художніх образів природи на емоції та почуття особистості, формування в неї на цій основі естетичного ставлення до природного довкілля, а через нього – до екологічного мислення й екологічної свідомості, адже лише вони виступають основою еколого-етичної та еколого-відповідальної людської діяльності.