

Література:

1) Аронсон О. Участие в сообществе – неучастие в произведении / Олег Аронсон // Художественный журнал. – 2002. – № 41. – Режим доступу: <http://xz.gif.ru/numbers/41/aronson/>. – [Назва з екрана].

2) Kester G. The device laid bare: on some limitations in current art criticism / Grant Kester // e-flux journal – 2013. – № 50. – Режим доступу: <http://www.e-flux.com/journal/the-device-laid-bare-on-some-limitations-in-current-art-criticism/>. – [Назва з екрана].

Естетичний аспект досвіду: інтерпретація досвіду в комп'ютерних іграх

Олексій Здоров

Національний університет

«Києво-Могилянська академія» (Київ, Україна)

Вступ. Моє дослідження комп'ютерних ігор було зроблено очевидним методом – я зіграв у них. У зв'язку з цим академічні джерела принципово не використовуються – я прагну висвітлити комп'ютерні ігри не через соціологічні методи, а через методи філософування. Зроблені висновки, таким чином, не претендують на загальнозначущість. Комп'ютерні ігри є витворами мистецтва, котрі так само стосуються естетики. Естетичний аспект досвіду полягає у його відчуженості від особи гравця – персонаж та його досвід стають об'єктами спостереження та оцінки гравця. Саме поняття досвіду виражено в багатьох комп'ютерних іграх як об'єктивне мірило розвитку персонажа.

Ігри з проходженням. Це так звані single-player games. Існує сюжет, в рамках котрого персонаж гравця рухається, створює та змінює ігрові події, змагається з ворогами. В серії The Elder Scrolls гравець створює собі персонажа через редактор і обирає 7 з 21 навичок, на котрих персонаж спеціалізуватиметься. Розвиток цих навичок додає «досвід» до шкали розвитку персонажа. Якщо персонаж набирає достатньо «досвіду», він переходить на наступний рівень розвитку й може розвинути деякі свої атрибути. Серія Fallout характерна дозволом з розвитком обирати особливі можливості персонажа чи впливати на ігровий світ з зиском для себе. Гра GTA: San Andreas

характеризується тим, що навички персонажа розвиваються окремо один від одного та відкривають додаткові можливості в ігровому світі. За проходження додаткових завдань гри персонаж нагороджується високим (чи максимальним) рівнем розвитку деяких навичок. Крім цього, гра показує, що деякі навички ефективніші за інші, а деякі засоби проходження дозволяють розвивати ці навички швидше.

Ігри з багатьма персонажами. Деякі ігри для одного гравця дозволяють керувати кількома персонажами та розвивати їх. Гра *Forgotten Realms: Demon Stone* надає для гри трьох персонажів. Гра змушує гравця рівномірно розвивати всіх трьох. Однак, як і попередній тип ігор, ці ігри дозволяють обирати «улюбленого» персонажа, котрого гравець розвиватиме краще за інших. Асоціювання себе з улюбленим персонажем створило явище *cosplay* – створення образу персонажа в реальному житті [Vomthuys 2013]. В іграх-стратегіях розвиток власної армії необхідний – в серії *Red Alert* війська отримують досвід в бою, на вищих рівнях розвитку кілька солдатів можуть знищувати десятки нерозвинених «юнітів» суперника. Ігри на кшталт *Armies of Exigo* додають *upgrades* – можливість форсувати розвиток військ. Через ігрові споруди «кузню» чи «академію» війська навчаються (отримують досвід) до виходу на поле бою. Симулятори Бога відрізняються тим, що замість асоціювання з персонажем гравець відчуває турботу чи ніцшеанську волю до влади – прагнення віддавати та творити [Делёз 2001]. До таких ігор належать *Spore* (де з кожним етапом гравець далі дистанціюється від підлеглих) та серія *Sims* (де смерть персонажа не припиняє гру).

Ігри з кооперацією та конкуренцією. Там, де в ігровий світ входять декілька гравців, досвід та рівень розвитку персонажів робить можливими співпрацю та змагання. У серії *Lego* гравці можуть разом проходити гру, й ігровий досвід втілюється в ігровому різноманітті. Гіганти світової ігрової індустрії *World of Warcraft* та *World of Tanks* прямо прив'язують ігрову успішність до ігрового досвіду, причому в обох іграх більша кількість набраного досвіду відкриває також нові можливості. Кооперація та конкуренція в таких іграх однаково заохочується, хоч і розповсюджується на різні сфери. Принципова різниця ігор для кількох гравців від *single-player games*: критерієм достатнього рівня персонажа стають інші гравці, а не тільки/стільки сама гра. Деякі ігри (серія *Diablo*) набагато легше проходити разом.

Висновки. Ігровий світ переносить в реальний світ викликані на-

буттям ігрового досвіду почуття, знання та якості – співчуття, знання про різні способи саморозвитку, рух по «піраміді потреб», жагу до освіти, волю до влади не тільки в ніцшеанському визначенні, усвідомлення зв'язку свого розвитку та навколишнього світу, агресію як засіб розвитку, прагнення в стані обмеженості в ресурсах знайти оптимальний шлях розв'язку проблеми, розуміння альтернативних шляхів та бажання їх знайти, змагальність, критерії достойного суперника чи гідного партнера. Найголовніше серед даного нам іграми – чіткість ігрової бази, котра породжує мрії про зрозумілий «оцифрований» реальний світ, можливості якого від цього не зменшуються, а, навпаки, розширюються до безмежності.

Література:

1) Делез Ж. Ницше / Жиль Делез; [пер. с франц. С. А. Фокина]. – СПб. : АХІОМА, 2001. – Режим доступу: <http://www.nietzsche.ru/look/xxb/delez/>. – [Название с экрана].

2) Bomthuys D.nGamescom 2013. Cosplay edition / Darryn Bomthuys. – Режим доступу: <http://www.lazygamer.net/24/gamescom-2013-cosplay-edition>. – [Назва з екрана].

Топос естетичного об'єкта в екологічній естетиці

Любов Ляшко

КНУ ім. Т. Шевченка (Київ, Україна)

Естетика як дисципліна з моменту свого становлення робить зусилля, спрямовані на виявлення суттєвих характеристик і критеріїв для виокремлення особливої групи об'єктів – «естетичні об'єкти». У рамках класичної естетики твір мистецтва розглядається як об'єкт естетичної оцінки, що пов'язано з уявленням про нефункціональне «чисте мистецтво», єдиним сенсом якого є бути носієм естетичної функції, закладеної безпосередньо автором.

Класична естетика складає ядро сучасної естетики, проте в ХХ ст. виникає безліч феноменів естетичної свідомості і художньої практики, які не можуть осмислюватись суто завдяки науковому інструментарію класики. Імпліцитно складається конструкт неklasичної естетики.