

ВІДЕОГРА - РІЗНОВИД МИСТЕЦТВА ЧИ ІНДУСТРІЯ РОЗВАГ

Вінницький національний технічний університет

Анотація

У статті розглядається відеогра як різновид мистецтва та частина індустрії розваг.

Ключові слова: відео ігри, мистецтво, індустрія розваг, інтерактивність.

Annotation

Video is seen as a kind of art and part of the entertainment industry.

Keywords: video games, art, entertainment, interactivity

Вступ

Концепція відеоігор як різновид мистецтва є темою дискусійною. Відеогра – це лише частина індустрії розваг чи є також різновид мистецтва. Хоча відеоігри отримали правовий захист як творчі роботи Верховного суду Сполучених Штатів, філософське твердження про те, що відеоігри є творами мистецтва, залишається під питанням навіть при розгляді внеску виразних елементів, таких як графіка, розповідання історій і музика. Деякі художні ігри, які спеціально призначені для творчості, були поставлені під сумнів як твори мистецтва деякими дослідниками. Тому, метою статті – є спроба визначити: відеоігри є різновид мистецтва як кіно та образотворче мистецтво, чи звичайна індустрія розваг як атракціони в парку розваг.

Результати дослідження

Як відомо, мистецтво — одна з форм суспільної свідомості; вид людської діяльності, що відбиває дійсність у конкретно-чуттєвих образах, відповідно до певних естетичних ідеалів, пізнання і відтворення світу через почуття та переживання. Як ступінь вдосконалення технологій мистецтво включає в себе оволодіння художніми методами, різними засобами. Цей бік мистецтва по-новому усвідомлюється в умовах технологічного аспекту, коли з'являються нові технічні мистецтва, а в традиційних мистецтвах проявляються тенденції до інтеграції та синтезу[1].

Перші відеоігри були створені поряд з іншими напрямками та арт-практиками середини ХХ ст., як хепенінг, перформанс, кінетичне, концептуальне мистецтво, акціонізм та ін. Є елементом сучасної культури, який набув широкого розповсюдження, має вплив на свідомість та спосіб життя особистості. Відеогра розвиває логічне мислення, створюють ефективні програми для навчання та тренування, дають доступ до різноманітної інформації. Відеоігри здатні надати змогу переживати різні емоції та почуття. Також вони є досконалим вмінням в галузі дизайну, сюжету та програмування. Тому виникає питання: чи можна вважати відеогра мистецтвом?

Як відомо, відеогра базується на тетрадї: естетика, історія, механіка та технологія. Два елементи – естетика і історія, знайомі нам з класичних мистецтв й підкоряються тим самим правилам, якими користується художник, архітектор чи режисер-постановник. Як приклад можна навести гру «Dear Esther» (2012), де побудова ігрового рівня має чимало спільного з організацією простору і руху людини у архітектурі, так і з упорядкуванням простору картини. Також у відеоіграх відбувається злиття мистецтва з життям. Так само це використовується і у класичних видах мистецтв. Тому відеоігра можна розглядати як новітній вид інтерактивного, постмодерного мистецтва [2].

В березні 2006 року міністр культури Франції визначив відеоігри як культурні товари. У 2008 році розробники відеоігор офіційно увійшли до складу культурної ради Німеччини. У 2011 році відеоігри були визнані видом мистецтва урядом США та Національним фондом мистецтв США. Музей сучасного мистецтва в Нью-Йорку придбав для своєї колекції 14 комп'ютерних ігор, що стали класикою, серед яких як Spacemar 1962 року, так і більш відомі The Sims та Portal. Ця подія викликала дискусію серед критиків. Журналіст британського видання «The Guardian» Джонатан Джонс категорично стверджував, що ігри витворами мистецтва бути не можуть. Адже гра

передбачає безпосередню участь гравця, а отже, цілком авторів не належить. Мовляв, немає автора, немає й твору. Його опоненти натомість переконували, що мистецька цінність гри визначається її емоційним та естетичним наповненням, а також досвідом, який отримує гравець.

Це питання широко обговорювалося також і у панельних дискусіях: «Епічна дискусія: чи є відеоігри формою мистецтва»? щорічних конференцій розробників ігор, в яких брав участь у 2008, 2009 роках американський кінокритик Роджер Еберт, автор статті «Відеоігри ніколи не будуть мистецтвом», який стверджував, що відеоігри не досліджують зміст бути людиною, як це роблять інші форми мистецтва. А також відеоігри не можуть бути мистецтвом через їх інтерактивність[3].

Багато відеоігор використовують компютерну графіку, а частина ігор взагалі створені за допомогою растрової та векторної графіки. Тому деякі дослідники сьогодні вважають, що компютерна графіка – це симбіоз мистецтва й технологій. У компютерній графіці використовуються знання, які накопичені художниками, а зміст зображень вимагає творчих здібностей та знань основ малюнка та колористики, історії мистецтва, художнього смаку.

Україна зайняла своє місце у відео ігровій індустрії. Однією з найвідоміших студій з розробки ігор є GSC Game World, які відомі за ігровою франшизою “S.T.A.L.K.E.R”, дія якої розгортається в альтернативному місті Чорнобиль після трагедії на АЕС. За основу була взята повість братів Стругацьких “Пікнік на узбіччі”. Також під крилом студії виросла серія історичної української стратегії у реальному часі “Козаки”. Вона охоплює період існування українського козацтва XVII-XVIII століть, і досі вважається найпатріотичнішою українською грою. Звісно, існують менш відомі, але не менш видатні українські ігрові студії. Такі, як: Vostok Games, Flying Cafe for Semianimals, Persha Studia та інші.

Стають популярними в Україні також ігри інді-розробників. Гра українського інді-розробника Івана Ковальова “G30 – A Memory Maze” не просто реконструює окремі спогади – вона розповідає історію особливої людини, в яку вдається зануритися саме завдяки самій механіці розгадування головоломок. Багато уваги сьогодні приділяють розробці мобільних та крос-платформних ігор (тобто тих, що підходять відразу для кількох операційних систем). Гра Contre Jour, автор якої український програміст Максим Гринів, 2011 року здобула нагороду за найкращу гру для планшетів у конкурсі від компанії Apple. Максим Гринів вважає, що робота над грою відбувається на стику музики, образотворчого мистецтва і програмування. Тож якщо перші дві складові можна вважати мистецтвом, то й ігри – також. Зараз програміст працює над новою грою для планшета – це стратегія, проходячи яку, гравець створює власну музику [4].

Висновок

Таким чином, дискутуючи над питанням чи є відеогра мистецтвом, думки розділилися. Одні вважають, що відеогра мистецтвом бути не може, а інші, що відеогра можна розглядати як новітній вид інтерактивного, постмодерного мистецтва.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Зінько О. В., Зінько Ю., А. Нариси з історії української культури. Навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів. – Вінниця, 2014. С.239.
2. Маренич Н. А. Відеогра – мистецтво на стику постмодернізму та постпостмодернізму // Вісник ХДАДМЕ. №3. С.13, 16. [Електронний ресурс] - Режим доступу до ресурсу: <https://www.visnik.org/pdf/v2013-03-04-marenich.pdf>
3. Відеогра [Електронний ресурс] - Режим доступу до ресурсу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Відеогра>; Відеоігри як форма мистецтва [Електронний ресурс] // <https://www.hisour.com/ru/video-games-as-an-art-form-27509/> ; Денис Шевцов Чому відеоігри варто визнати мистецтвом [Електронний ресурс] - Режим доступу до ресурсу: <http://porogy.zp.ua/2017/04/chomu-videoigry-varto-vyznaty-mystetstvom/>
4. Відеогра як мистецтво: український розробник створив один з найпопулярніших додатків у світі [Електронний ресурс] - Режим доступу до ресурсу: <https://uatv.ua/video-gra-yak-mystetstvo-ukrayinskyj-rozrobnyk-stvoryv-odyn-z-najpopulyarnishyh-dodatkov-u-sviti-video/>

Базалицький Максим Романович, студент групи 3КН-18б, факультет інформаційних технологій та комп'ютерної інженерії, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця, e-mail: redenspaver@gmail.com

Науковий керівник: **Зінко Олена Василівна** – кандидат історичних наук, доцент кафедри філософії та гуманітарних наук, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця, e-mail: zinko-ov@ukr.net

Basalitsy Maxim, student of group 3KN-18b, Faculty for Information Technologies and Computer Engineering, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia.

Supervisor: **Zinko Elena** - Ph.D., assistant professor of philosophy and humanities sciences Vinnitsa National Technical University, Vinnytsia, e-mail: zinko-ov@ukr.net