

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЧЕРНІВЕЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ЮРІЯ ФЕДЬКОВИЧА**

філологічний факультет

кафедра філософії та культурології

**КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ
ЯК ВИД ЦИФРОВОГО МИСТЕЦТВА**

Кваліфікаційна робота

Рівень вищої освіти – другий (магістерський)

Виконав:

студентка 6 курсу, 606 групи

Чепелева Анна Володимирівна

Керівник:

докторка філософських наук,

професорка **Чікарькова М.Ю.**

До захисту допущено

на засіданні кафедри

протокол №_____ від _____ 2023 р.

Зав. кафедрою _____ проф. Рупташ О.В.

Чернівці – 2023

phil_2023_097

Анотація

Актуальність теми обумовлена тим, що комп'ютерні ігри майже не вивчалися з культурологічної точки зору, хоча цей феномен є одним з найбільш дискусійних у сучасному мистецтві.

Мета роботи – розгляд форм та особливостей відеоігор як однієї з форм цифрового мистецтва зі врахуванням їх художньо-виразних засобів і взаємодії з різними видами мистецтва.

Завдання дослідження:

- виявити специфіку комп'ютерних ігор як нової культурної форми;
- систематизувати різні типи класифікацій відеоігор і створити власну;
- прослідкувати основні етапи еволюції електронних ігор;
- дослідити шляхи взаємовпливів комп'ютерних ігор та інших форм мистецтва;
- проаналізувати особливості використання культурологічного контенту у комп'ютерних іграх.

Ключові слова: відеоігри, цифрове мистецтво, культурна форма, художні особливості.

Анотація

The topicality of the topic is due to the fact that computer games have hardly been studied from a cultural point of view, although this phenomenon is one of the most debated in modern art.

The purpose of the paper is to consider the forms and features of video games as one of the forms of digital art, taking into account their artistic and expressive means and interaction with various types of art.

Objectives of the study:

- to reveal the specificity of computer games as a new cultural form;
- systematize different types of video game classifications and create your own;
- follow the main stages of the evolution of electronic games;
- to explore ways of interaction between computer games and other forms of art;
- to analyze the peculiarities of the use of cultural content in computer games.

Keywords: video games, digital art, cultural form, artistic features.

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів наукових досліджень інших авторів мають посилання на відповідне джерело.

_____ А.В. Чепєлєва
(підпис)

З М І С Т

В С Т У П

Р о з д і л 1. Методологічна база дослідження

Р о з д і л 2. Генеза та еволюція комп'ютерних ігор

2.1. Історія становлення відеоігор

2.2. Класифікація електронних ігор

Р о з д і л 3. Електронні ігри як нова культурна фора.

4.1. Дискусії щодо розгляду відеоігор як мистецтва

4.2. Взаємодія електронних ігор з іншими видами мистецтва

4.3. Культурологічний контент у комп'ютерних іграх

В И С Н О В К И

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

Вступ

Актуальність. Епоха комп'ютерів заново змодельовала багато сфер нашого життя. Це торкнулося у тому числі й ігрової індустрії. Ігри були феноменом, що супроводжує людину з давніх часів, і Й. Гейзінга навіть вважає їх однією з ключових антропологічних характеристик (Гейзінга 1994). Ера електроніки модифікувала багато аспектів, і поява електронних ігор – лише один з них. Ігрова індустрія на наших очах переструктурує світову економіку. Навколо ігрової індустрії не просто виникають спеціалізовані ЗМІ, присвячені іграм, але ця сфера стає настільки популярною, що регулярно потрапляє у розважальні та навіть бізнес-видання (британський «SUN» або американський «Wall Street Journal»). Б. Саттон-Сміт підкреслював важливе культурне значення, що його посідають ігри у нашому бутті, розглядаючи, зокрема, комп'ютерні ігри як один із важливих адаптаційних механізмів, що дозволяє людству пристосуватися до комп'ютера; останній він порівнює з винайденням друку у шістнадцятому столітті, який у свій час переформатував усю культуру (Sutton-Smith 1986: 62).

Утім, донедавна електронні ігри розглядалися переважно лише у технологічному аспекті, але нинішній етап їхнього розвитку дозволяє говорити про них як про певний вид мистецтва зі своєю художньою специфікою. Ця гібридизація технологічної і художньої сфер потребує наукового осмислення – тим більше, що відеоігри вже давно вийшли за межі простої розваги. Г. Чайка має рацію, коли стверджує: «Наразі комп'ютерні ігри стали не тільки розвагою, а й носієм культури. Вони фіксують сучасну мораль, етику, ілюзії, надії та уявлення про минуле та майбутнє людей. Комп'ютерна гра, як світ, що сконструйовано, несе у собі світогляд своїх творців і користувачів, які обрали цей продукт, що є добре, і що є погано, як можна вчиняти, а як ні, до якої мети прагнути і якою ціною. Люди відбили у грі своє уявлення про минуле, майбутнє, про життя» (Чайка 2007: 431).

У минулому залишилися часи, коли точилися суперечки щодо того, чи можна займатися науковим дослідженням відеоігор або чи мають вони право розглядатися як один з видів сучасного мистецтва. Хоча у нашій країні цей феномен ще не так часто привертав увагу науковців, але у багатьох країнах комп'ютерні ігри вже визнано мистецтвом «(у Франції – з 2006 р.; у Німеччині – з 2008, у США – з 2011), у Кореї взагалі <комп'ютерні ігри визнано> – гордістю і надбанням держави, а кращі геймери там широковідомі так само, як і поп-зірки» (Трач 2021а: 39). Водночас якщо говорити про підходи до дослідження ігор, то, як слушно зауважує А. Токарева, «теоретичні дослідження в галузі комп'ютерних ігор пов'язують з двома напрямками – наратологією (narratology) та лудологією (ludology)» (Токарева 2016: 375). При цьому «представники наратології розглядають відеоігри як своєрідну розповідь-наратив (опис послідовності дій, які необхідно виконати для досягнення певного результату гри), у якій є свій цікавий сюжет та привабливі герої», а «прихильники лудології аналізують відеоігри виключно як систему правил» (Токарева 2016: 375). І перший, і другий підходи є вужчими за культурологічний. Отже, актуальною постає проблема дослідження комп'ютерних ігор, особливо з культурологічної точки зору, тому що таких наукових розвідок поки що майже немає.

Об'єктом нашого дослідження виступають комп'ютерні ігри.

Предметом – електронна гра як художнє явище.

Мета дипломної роботи – розгляд форм та особливостей відеоігор як однієї з форм цифрового мистецтва зі врахуванням їх художньо-виразних засобів і взаємодії з різними видами мистецтва.

Завдання дослідження:

- виявити специфіку комп'ютерних ігор як нової культурної форми;
- систематизувати різні типи класифікацій відеоігор і створити власну;
- прослідкувати основні етапи еволюції електронних ігор;

- дослідити шляхи взаємовпливів комп'ютерних ігор та інших форм мистецтва;
- проаналізувати особливості використання культурологічного контенту у комп'ютерних іграх.

У магістерській роботі **вперше:**

- здійснено цілісний культурологічний аналіз електронних ігор як нової культурної форми.

Уточнено та подальшого розвитку набуло:

- виявлення художніх засобів виразності, використаних у відеоіграх;
- формування загальної класифікації комп'ютерних ігор.

Використані під час дослідження **методи:**

- метод художньо-стилістичного аналізу для розгляду художньо-виразних компонентів електронних ігор;
- типологічний метод для виявлення та аналізу основних формально-змістових розбіжностей між різними типами комп'ютерних ігор;
- порівняльний метод для співставлення різних жанрів, етапів розвитку у сфері геймінгу.

У цілому ми застосовуємо інтегрований підхід, який дозволяє висвітлити феномен комп'ютерних ігор в усій його багатоаспектності.

Апробація. Окремі положення дослідження були висвітлені під час виступу на II Всеукраїнській науково-практичній конференції «Трансформаційні процеси соціальної культури в Україні» конференції (м. Київ, 23-24 березня 2023 р.). Тези на тему «Використання художніх засобів кінематографу у комп'ютерних іграх» (Чепелева 2023) надруковано у збірці матеріалів конференції.

Структура роботи. Магістерське дослідження складається зі вступу, трьох розділів, висновків і переліку використаних джерел. Загальний список літератури – 55 позицій (у т. ч. англomовні джерела – 16 позицій).

Розділ 1.

Методологічна база дослідження

Насамперед зауважимо, що відеоігри – один з найскладніших феноменів сучасної культури для аналізу, оскільки, по-перше, це доволі новий вид мистецтва (і, по суті, нині ще не вщухли дискусії щодо того, чи можна називати це мистецтвом, чи суто технологічним феноменом), а по-друге – він включає в себе чи не всі інші види мистецтва. Н. Стратонова має рацію, коли вона розглядає комп'ютерну гру як складний та багатогранний феномен, пише про «комплексну міждисциплінарну концептуалізацію поняття гри» (Стратонова 2016: 3-4).

У принципі, сучасне мистецтво завжди непросто аналізувати, якщо воно не є епігонським. Складність аналізу (й навіть вироблення підходів до аналізу) – типова ситуація для того, що нині іменується цифровим мистецтвом. Проведемо кілька паралелей. Наприклад, не один рік точилися дискусії щодо того, чи можна цифрову фотографію називати мистецтвом, а якщо можна, то за якими параметрами варто визначати, чи це – технологія, чи мистецтво (наприклад, чи має право фотограф обробляти світлини? створювати їх «з нуля» за допомогою комп'ютерних програм? тощо). Подібні питання виникали і щодо цифрового живопису: чи можна твори, згенеровані нейромережами й оброблені художником відносити до сфери мистецтва? чи можна називати мистецтвом картини, повністю зроблені за допомогою цифрових інструментів? Усі ці дискусії доволі показові, хоча, наприклад, ні в кого не виникають сумніви щодо того, чи є кіно видом мистецтва, хоча нинішній кінематограф, очевидно, не міг би існувати без цифрових технологій.

Подібна дискусія вже не одне десятиліття розгортається і щодо сутності відеоігор. Її можна звести до двох позицій. 1) Відеоігри не є мистецтвом, оскільки являють собою програмний код, отже, правильніше

розглядати їх як частину програмування, технологій. 2) Відеоігри є мистецтвом, оскільки технічні аспекти тут – лише оболонка для розказування історії, візуалізації знання тощо.

Оскільки існують різні класифікації ігор, то прихильники (як і противники) як першої, так і другої позицій з легкістю можуть знайти певний вид гри, який не буде вписуватися в алгоритм підходу, запропонований однією з тих позицій. Так, наприклад, для створення візуальних новел (які, до речі, теж розглядають то як різновид сучасної літератури, то як жанр електронної гри) зовсім не обов'язково «кодити» – достатньо вміти вибудовувати цікаву фабулу та малювати (або навіть використовувати згенеровані нейромережею малюнки). Такий приклад не вписується у суто технологічний підхід, представлений позицією № 1. Водночас неважко навести приклад якоїсь аркадної гри або action-а, де сюжету, по суті, немає, або він є доволі схематичним і не грає першочергової ролі в самій грі. Тоді руйнується підхід № 2, який уgruntований саме в художній складовій ігор. Утім, напевно можна стверджувати наступне – в останні роки дедалі більше превалює підхід до ігор як до синтетичного виду мистецтва. Це підтверджується навіть на законодавчому рівні різних країн. Так, наприклад, США з 2011 року включили відеоігри у Національну програму підтримки мистецтва. Отже, звідси випливає висновок, що ігри тут вже визнано одним із видів мистецтва. У багатьох країнах зараз формується законодавство щодо захисту авторського праву відеоігор, при цьому вони також розглядаються як один з видів мистецтва.

Ми у своїй роботі дотримуємося точки зору, що відеоігри є культурним феноменом, а не лише програмним кодом. Цікаво, що підхід до гри як до феномену культури є «найбільш раннім підходом до визначення гри як такої», – пише Ю. Швалб (Швалб 2018: 103), і ми цілком поділяємо цю позицію: адже одна з концепцій походження культури сягає саме її ігрових начал.

«Перші спроби осмислення феномену відеоігор були здійснені у 80-х рр. XX століття зарубіжними вченими через відсутність розвиненої індустрії відеоігор на вітчизняному просторі» (Безчотнікова 2018: 6). Зараз накопичений вже доволі великий масив досліджень як вітчизняних, так і зарубіжних, але тут зазвичай все ще відсутні комплексний підхід до вивчення цього явища, і дуже нечисленними є роботи культурологічного спрямування.

О. Горбань та М. Малецька пишуть про необхідність вироблення спільної методологічної бази для аналізу відеоігор, яка зараз відсутня: «Дослідники відеоігор сходяться у думці щодо необхідності формування методології, проте відеогру як феномен намагаються аналізувати за спільними параметрами серед різних типів та жанрів ігор, при тому, що у деяких іграх певні параметри можуть бути повністю відсутні» (Горбань, Малецька 2018: 23).

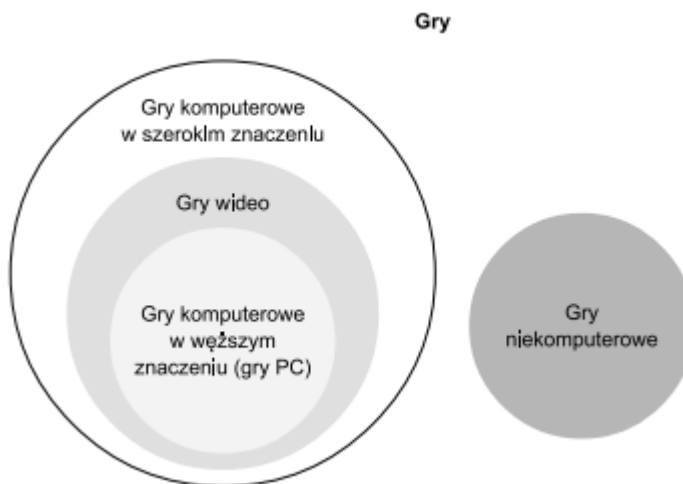
Найбільші методологічні складнощі нашої теми, з якими ми стикнулися під час роботи над нею, це:

- проблема дефініцій;
- визначення підходів до вивчення теми;
- проблема класифікацій.

Почнемо з *проблеми дефініцій*. Не існує єдиного визначеного терміну для позначення описуваного нами явища. Зазвичай дослідники вживають для нього три дефініції: електронні ігри, комп'ютерні ігри, відеоігри. Інколи зустрічається також термін «цифрові ігри» (див. напр.: Лещенко 2017), але лише у поодиноких публікаціях. Інколи всі три дефініції виступають синонімами, інколи – частинами одне одного. При цьому не завжди логічно можна пояснити включення одного терміну в інший. Наведемо як приклад дисертаційне дослідження Т. Варбанець під назвою «Онiмний складник електронного дискурсу комп'ютерних iгор» (Варбанець 2020), хоча не зовсім зрозуміло, що таке електронний дискурс і хіба могли би комп'ютерні ігри існувати без нього у принципі. У статті О. Ємчика бачимо поєднання понять, яке також ніяк не пояснюється. Так, одне з дослідницьких завдань у автора

сформульовано так: «які зміни в емоційному стані сучасної дитини відбуваються під впливом електронних комп'ютерних ігор?» (Ємчик 2020: 203). Виникає закономірне питання: хіба комп'ютерні ігри можуть бути не-електронними? Навряд чи тут можна говорити про коректне використання термінології, і це не поодинокий приклад.

Наведемо кілька визначень відеоігор, які пропонують сучасні дослідники. В. Бреславець визначає відеоігри як «всі види ігор, взаємодія з якими організована за допомогою різних пристроїв для відображення відеоінформації. У цю категорію потрапляють комп'ютерні ігри, ігри для ігрових приставок, для мобільних пристроїв» (Бреславець 2018: 24). Як бачимо, тут комп'ютерні ігри виступають одним з видів відеоігор. О. Вовк, Р. Гасько, Р. Голощук як узагальнюючу дефініцію подають «комп'ютерні ігри», яку визначають як «інтерактивну інформаційну систему, орієнтовану на ту чи іншу цільову аудиторію» (Вовк, Гасько, Голощук 2017: 99). Західний дослідник Н. Еспоніто при визначенні відеогри акцентує, що це гра з використанням аудіовізуальної апаратури (Esponito 2005). Польський дослідник С. Ковалевські пише про відеоігри як про ігри, «засновані на рухомому зображенні», а очевидно – вони мають бути пов'язаними з якимось технологічним середовищем (Kowalewski 2021: 106), і для нього поняття «відеогра» та «комп'ютерна гра» – поняття схожі, але не тотожні. Різницю між ними він зображує у вигляді інфографіки, яку ми подаємо нижче (Kowalewski 2021: 107). Тут слова «комп'ютерна гра» може вживатися у широкому значенні (різні комп'ютерні пристрої, на яких можна грати – наприклад, консолі) і у вузькому – як гра безпосередньо на персональному комп'ютері. У першому випадку відеоігри є поняттям вужчим, ніж комп'ютерні ігри (у широкому значенні), у другому – поняттям більш широким, ніж комп'ютерні ігри (як ігри для ПК).



У цілому можна стверджувати, що немає чіткого усталеного загальновживаного терміну, тому ми маємо визначитися з власною позицією.

Ми у нашій роботі уживатимемо усі три дефініції (відеоігри, комп'ютерні ігри, електронні ігри) як синоніми, оскільки будь-який електронний пристрій нині являє собою комп'ютер (навіть звичайний смартфон), а візуальна складова більшою або меншою мірою присутня у грі.

Ми пропонуємо також власне визначення комп'ютерної гри.

Комп'ютерна гра – художнє явище, що існує у межах віртуальної культури та моделюється за допомогою технічних і художніх засобів.

Підходи до вивчення теми. Підхід до вивчення, звісно, насамперед залежить від того, як ми розуміємо сутність електронної гри, на чому робимо акцент. Щодо комп'ютерних ігор, то тут є десятки різних підходів, оскільки, як ми вже зазначали, це багатоаспектний феномен. Н. Стратонова пише, що комп'ютерна гра «має філософсько-культурологічне, естетичне, етичне, інноваційно-освітнє, соціально-комунікативне та інші підґрунтя» (Стратонова 2016: 3). У цьому ж ключі розмірковує інша вітчизняна дослідниця А. Хайло, котра пише, що відеоігри нині вивчаються психологією, соціологією, мистецтвознавством, культурологією, педагогікою, соціальними комунікаціями (Хайло 2022). Кожен з названих дослідницями аспектів потребує іншого підходу, тому відсутні узагальнюючі праці щодо електронних ігор – це могло би стати задачею для цілого

дослідницького центру. Окремі же дослідники зазвичай зосереджуються на одному з конкретних аспектів феномену.

Ми зупинимось на найбільш популярних або дискусійних проблемах, що потрапляють нині у дослідницьку оптику. Так, вже не перше десятиліття однією з гостро дискусійних тем залишається питання впливу електронних ігор на особистість (особливо дитячу). Щоправда, тут виразно прослідковується зміна тенденції. Якщо у 1990-ті та на початку 200-х років писали лише про негативний вплив, то нині нерідко трапляються розвідки, в яких стверджується, що ігри мають позитивний вплив (і це підтверджується результатами експериментів). Наведемо кілька характерних цитат з антагоністичними позиціями дослідників.

А. Гордієнко пише: «Заняття комп'ютерними іграми має позитивний вплив на психічні процеси суб'єкта. Користь від комп'ютерної гри полягає у розвитку уваги, моторики, швидкості реакції, сприйняття, розвитку мислення, уяви, креативності» (Гордієнко 2017: 61). Авторка додає, що гра також добре тренує когнітивні навички, сприяє соціалізації, може бути гарним інструментом навчання. Про позитивні впливи комп'ютерних ігор пише також, наприклад, Г. Чайка (Чайка 2019). Численні публікації присвячені позитивному досвіду використання комп'ютерних ігор у дидактичних цілях. Особливо ефективним, звісно, тут постає гейміфікація навчання при вивченні іноземних мов (Буровицька 2019 та ін.). Отже, з цієї точки зору геймінг – позитивне явище як для психологічного становлення дитини, так і для підтримки її мотивації до навчання.

На противагу цій позиції, читаємо у Т. Русакової, що комп'ютерні ігри у цілому негативно впливають на розвиток розумової діяльності підлітків: короткочасну та оперативну пам'ять, інтелектуальну лабільність (Русакowa 2008). Ю. Орлов та Ю. Ірхін дотримуються радикальної позиції засудження більшості комп'ютерних ігор: «Якщо говорити про шкоду від комп'ютерних ігор, слід одразу зауважити, що на психіку дитини негативно впливають будь-які ігри, які не пов'язані з навчанням дитини або з розвитком її логіки,

уваги, пам'яті, інтелекту. До таких ігор належать так звані «стрілялки», «бродилки», «літалки» та «перегони». Особливістю цих ігор є те, що дитина не може залишити комп'ютер упродовж безперервної тривалої гри, яка потребує її постійної участі та уваги» (Орлов 2014: 21). Відповідно, ще більш негативно вони відгукуються про ігри зі сценами насилля та жорстокості, і ставлять питання про фільтрування ігрового контенту на державному рівні та «екологію інформаційного та розважально-ігрового простору дитини» (Орлов 2014: 24).

Нерідко також звертають увагу на проблему залежності від геймінгу. Це їх компульсивне (патологічно нав'язливе) використання, що заважає нормальному життю людини. П. Вірілійо пише про це як про «фундаментальну втрату орієнтацій», коли реальний та віртуальний світ змішуються (Virilio 2001: 23-28).

Велику увагу зараз привертає економічна складова комп'ютерних ігор, і тут мова йде про широке коло питань: джерела фінансування та динаміка розвитку ігрового ринку, особливості його монетизації (Гречко, Захаров, Фалько 2021). Щодо використання економічного аналізу для ігрової індустрії, то останніми роками топовими темами тут є кіберспорт і стрімінг.

Кіберспорт набуває дедалі більшої популярності, і нині з хобі він перетворився на повноцінний заробіток для професіоналів. Кіберспорт спочатку виник як аматорський проект, в якому брали участь люди, для котрих це було хобі. Тепер феномен кіберспорту зараховують до професійної діяльності, про що свідчить, серед іншого, також і розмір призових фондів, який тепер сягатиме мільярдів доларів (його можна вже порівнювати з чемпіонатами за традиційними видами спорту). У нього також є численні прихильники-глядачі (аудиторія тут вже є багатомільйонною), і самі зустрічі можуть відбуватися на реальних «фізичних» майданчиках. Це стосується насамперед крупних турнірів на кшталт ESL Pro League Season або IEM Katowice. Отже, з цього погляду відеоігри розглядаються як престижний і прибутковий бізнес, що вимагає аналізу статистичних даних щодо динаміки

обсягів світового ігрового ринку, даних розподілу доходу світового ігрового ринку, перспектив його розвитку тощо (див., напр.: Лазнева, Цараненко 2018).

Кіберспорт сприяв виникненню ігровому стрімінгу – онлайн-проходженню комп'ютерних ігор у режимі реального часу. Тепер стрімінг – не лише спосіб здобути популярність, але також спосіб реклами ігор і один з видів заробітку. Ігровий стрімінг виростав також з кіберспорту, але тепер вже посідає окреме місце. При цьому з'ясувалося, що дивитися на проходження гри готові не лише затяті гравці, але це цікаво багатьом людям, які самі не грають, але з задоволенням дивляться, як це роблять інші. Спочатку подібного роду відео викладалося у соцмережах або на звичайних відеосервісах, але тепер наявні численні спеціалізовані відеомайданчики (Twitch, Youtube Gaming тощо). Відповідно з'являються численні розвідки, в яких застосовано економічний підхід до вивчення електронних ігор, і мова вже може йти навіть про трансформацію економіки завдяки цифровій ігровій індустрії (Чизмар 2020).

Щодо культурологічного підходу, то останнім часом тут також з'являються публікації, але поки що це скоріше нариси майбутніх досліджень, ніж ґрунтовні роботи (невипадково, що за жанром це часто тези). Так, С. Харицька та А. Колесніченко пишуть про комп'ютерні ігри як про багатовимірну та впливову форму наративного мистецтва, що має свої специфічні особливості, насамперед геймплей (Харицька, Колісниченко 2020). І. Скиба розглядає відеоігри як один з жанрів віртуальної художньої культури, що є одним з нових проявів масової культури (Скиба 2020). При цьому дослідник наголошує, що не підлягає сумніву – ігри багато що споріднює з мистецтвом. І. Зубавіна відмічає подібність сучасних комп'ютерних ігор до дигітографу – цифрового кіно (Зубавіна 2013: 94). Г. Чайка пише про комп'ютерні ігри як про новий культурологічний чинник, і проводить численні паралелі між відеоіграми та чарівними казками (Чайка 2007: 429-431). Ю. Трач також підкреслює, що ігри варто вивчати з т. з.

насамперед культурологічного підходу та їхніх соціокультурних впливів (Трач 2021б: 63). До речі, своє дослідження науковиця називає першим, в якому в українській культурологічній думці охарактеризовано комп'ютерні ігри як складову культури (Трач 2021б: 61).

Щодо *класифікації відеоігор*, то тут називаються десятки (якщо не сотні) їх різновидів. Єдина класифікація відсутня, і більше того – відсутній єдиний принцип поділу, на основі якого варто будувати таку класифікацію. З цієї причини майже кожний з дослідників пропонує власні класифікації ігор. Наприклад, О. Вовк, Р. Гасько, Р. Голощук беруть до уваги наступні характеристики: «онлайн або офлайн режим, відтворення на різних пристроях: від консолей (наприклад, Nintendo, Playstation) до комп'ютерів та стільникових телефонів або планшетів; індивідуальні чи групові; кооперативні чи конкурентні» (Вовк, Гасько, Голощук 2017: 99). Водночас західний дослідник М. Волф виділяє понад 40 різновидів відеоігор (Perrow, Wolf 2009). На основі вивченого матеріалу ми пропонуємо власну класифікацію відеоігор (підрозділ 2.2).

Отже, як бачимо, існують різні підходи до вивчення відеоігор, і вони змінювалися з часом, причому інколи не просто переносилися акценти, але кардинально змінювалися тренди вивчення цього феномену культури. Влучно підсумовує сучасний стан вивчення комп'ютерних ігор А. Хайло. Дослідниця пише, що існують три основних підходи до вивчення відеоігор: підхід з боку суспільних наук ставить питання про те, як ігри впливають на свідомість і психіку людей, «гуманітарний підхід намагається знайти відповідь на питання, які саме думки намагаються донести через ігри», інженерний підхід «досліджує та аналізує такі речі, як комп'ютерна графіка, штучний інтелект та зв'язок ігор з мережею» (Хайло 2022: 60).

Деякі дослідники пробують сполучити різні підходи до вивчення геймінгу. Розглянемо це на прикладі ґрунтовної монографії, присвяченої історії розвитку електронних ігор – книга Т. Донована «Граї! Історія відеоігор» (Донован 2014). Автор ставить на меті поєднати історико-

генетичний підхід з культурологічним, але це не виглядає успішно реалізованим. По-перше, книга містить чималу кількість суто технічних термінів, які будуть малозрозумілими непідготовленому читачеві. По-друге, хоча Т. Донован і проголошує у передмові, що прагне написати про «відеоігри як про вид мистецтва, а не як про комерційний продукт» (Донован 2014: 15), але, по суті, це у нього не дуже вийшло – книга являє собою опис перипетій становлення різних жанрів з акцентом на конкуренції, боротьбі за споживача і т. ін. Отже, в цілому, попри заявлені автором наміри, монографія являє собою скоріше поєднання технічного підходу з економічним.

Усе зазначене вище дозволяє говорити про те, що віднайдення комплексного підходу до вивчення електронних ігор – справа майбутнього, як і поява ґрунтовних культурологічних досліджень цього феномену.

Комп'ютерні ігри – багатшаровий феномен, тому, залежно від підходу, можна використовувати широкий спектр методів. Ми обираємо за магістральний підхід культурологічний, тому до основних методів, використаних нами у магістерському дослідженні, відносяться наступні. Це *компаративний*, або *порівняльний* метод, який дає змогу співставляти відеоігри у різних аспектах – жанровому, хронологічному (етапи розвитку), естетичному тощо. Завдяки *типологічному* методу ми змогли виявляти та аналізувати формально-змістові розбіжності між різними типами комп'ютерних ігор, які не обумовлені генетично. Оскільки ми розглядаємо електронні ігри як один з видів сучасного цифрового мистецтва, то неможливо було обійтися без методу *художньо-стилістичного аналізу*, який ми використовували, коли оцінювали графічну оболонку гри, майстерність розкриття сюжету, вміння побудови характерів, використання різного роду відсилок до культурологічного контенту (цитування, символіка, алегорії тощо). Поєднання цих методів дозволяє говорити про використання інтегрованого підходу, який дозволяє розглянути феномен геймінгу у різних ракурсах.

Висновки до розділу 1

Комп'ютерні ігри – складне багат шарове явище, яке є одним з дискусійних аспектів сучасної культури. З однієї сторони, вони виразно відносяться до сфери технологій. З іншої – вони зазвичай містять фабулу, різні сюжетні колізії, розроблені характери персонажів, оригінальні візуальні вирішення тощо, що споріднює їх з мистецтвом. Отже, вже не перше десятиліття триває суперечка щодо того, чи можна електронні ігри вважати одним з видів сучасного мистецтва. В останні роки більшість дослідників поділяють точку зору, що комп'ютерні ігри цілком обґрунтовано можна відносити до одного з видів цифрового мистецтва (який, до того ж, абсорбує різні інші види – живопис, музику, кіно, літературу тощо).

Основні методологічні складнощі при вивченні відеоігор можна звести до трьох: відсутність чіткої дефініції для позначення цього явища; різноманітність підходів, часто взаємовиключних; неможливість вироблення критеріїв для здійснення узагальненої класифікації.

Проблема дефініції пов'язана з тим, що у науковій літературі для позначення аналізованого феномену використовується різна термінологія: комп'ютерні ігри, електронні ігри, цифрові ігри, відеоігри. При цьому інколи ці дефініції є частинами одне одного, інколи вони постають як окремі термінологічні одиниці, інколи виступають синонімами.

У сучасній науковій літературі немає генералізуючої класифікації відеоігор. Тут називаються десятки різних жанрів, при цьому дослідники використовують різні основи для побудови класифікацій.

Зараз наявні різні підходи до вивчення відеоігор. У перші десятиліття вивченні електронних ігор (1980-90-ті рр.) виразно панував інженерний, націлений на опис технічних характеристик, нині він відійшов на другий план, уступивши місце гуманітарному та соціальному. При цьому культурологічний підхід є одним з наймолодших, і наукових розвідок такого спрямування є зовсім небагато.

Розділ 2.

Гене́за та еволю́ція комп'ютерних ігор

2.1. Історія становлення відеоігор

Електронні ігри мають вже доволі давню історію, яка охоплює майже століття. Ми можемо вважати точкою відліку 1940-ві роки, коли з'являються перші прототипи відеоігор. Щоправда, вони значно різнилися з сучасними. Деякі з них існували лише теоретично та так і не були втілені, а деякі являли свого роду гібрид комп'ютера та звичайних речей, які також були задіяні в ігровому процесі.

Парадоксально, що історія формування відеоігор розпочалася раніше за появу ігрових комп'ютерів, і перші ігри взагалі були зіграні не на комп'ютерах. Т. Донован вважає історичним моментом 1947 рік, коли Тьюрінг написав програму для гри в шахи. Утім, існуючі на той час комп'ютери не змогли би запустити цей доволі складний код, і Тьюрінг у 1952 році протестував свою програму «на собі»: він зіграв з колегою партію в шахи, де роль комп'ютера виконував сам Тьюрінг (Донован 2014: 21).

Цього ж, 1947-го року, була створена інша гра, що являла собою ракетний симулятор. Це ще одна ідея, яка так і не змогла стати комерційним продуктом. Вона була пов'язана з розвитком телебачення. Співробітники телевізійної кампанії «Dumont» – Томас Голдсміт і Естл Манн – у 1947 році вирішили розширити сферу застосування телебачення, аби люди могли не лише дивитися програми, але також грати на цих екранах. Гра була зроблена з використанням винайденої цього ж року катодно-променевої трубки та електронної схеми. Геймплей був елементарним – ракетою треба було уразити ціль. Такого типу ігри зараз називають аркадами, і, до речі, вони залишаються популярними дотепер. Утім, на відміну від сучасних аркад, тут, по суті, не було візуальної складової. Сама ракета зовсім не нагадувала цей літальний апарат, являючи собою просто світлову пляму, а ціль, яку вона

повинна уразити, була намальована та прикріплюлася до екрану (оскільки у ті часи катодно-променеві трубки не давали можливостей іншої реалізації). При ураженні цілі на екрані з'являвся вибух. Хоча експериментатори і затвердили свою ідею у вигляді патенту, але кампанії не вдалося зробити з цього комерційний продукт (Донован 2014: 24). Очевидно, що і у першому, і у другому випадках не можна говорити про масовість цих продуктів, без чого неможливо собі уявити ринок сучасних відеоігор.

У 1950-ті розпочинається новий етап у розвитку відеоігор, коли вони з елітних продуктів, доступних небагатьом (в основному програмістам) перетворюються на справді популярну розвагу. Тут варто згадати два проекти.

У 1952-му році на комп'ютер переноситься всім відома гра «хрестики-нолики» – у програму «OXO», створену Олександром Дугласом. Дуглас написав цю версію гри в рамках роботи над кандидатською дисертацією, яка була присвячена взаємодії між комп'ютерами та людиною. Гра як така його не цікавила, і незабаром про неї забули (Донован 2014: 23). При всій примітивності, ця гра вже містила модуль штучного інтелекту, про який так багато говорять нині (хоча, звісно, за цей час штучний інтелект пройшов величезну еволюцію). Саме технології штучного інтелекту давали можливість комп'ютеру «осмислено» відповідати на ходи гравця.

У 1958 році нарешті з'являється гра, що набула популярності. Це також була спроба перенести на екран монітора традиційну гру, на цей раз теніс. Ідея гри «Теніс для двох» (оригінальна назва – «Tennis for Two») належала Вільяму Гігінботаму, а її технічна реалізація – Роберту Дворку. Геймплей був простим – відбивати м'яч противника, а грати треба було на екрані осцилографа, до якого приєднали спеціально сконструйований прилад. Зазвичай саме цю гру називають першим симулятором, а нерідко – взагалі першою відеогрою. Тут вже використовуються контролери з джойстиком і кнопкою. Гра надзвичайно сподобалася старшокласникам, але майбутнього у неї не було. Справа у тому, що Гігінботам розглядав її лише як додатковий

«гачок» для відвідувачів виставки Брукгейвенської національної лабораторії, яка займалася розробкою ядерної зброї, і гри його не цікавили. Наступного року гра була демонтована та розібрана на частини, які були використані в інших проектах (Донован 2014: 25-26). Гра не отримала масового поширення ще й тому, що осцилографи, зрозуміло, не знаходилися у кожній квартирі. Отже, і 1940-ві роки, і 1950-ті виявилися фальстартом для розвитку електронних ігор.

Лише через 20 років після появи перших прототипів відеоігор з'являються проекти, завдяки яким відеоігри стають більш-менш масовим явищем. Принаймні однозначно можна стверджувати, що саме у 1960-х стало зрозуміло, що ігри будуть новим напрямком, в якому відбуватиметься розвиток програмування.

У 1961 році народжується перша цифрова гра «SpaceWar!» (розробники – Вейн Вітейнем, Стів Расел та Мартін Грец). Геймплей був простим: два космічних кораблі літали по екрану та цілили одне в одного на тлі зоряного неба, уникаючи зіткнення з зіркою, що знаходилася посередині екрану. Геймплей враховував гравітацію, швидкість руху кораблів тощо. Гра сподобалася багатьом, але з її розповсюдженням знову виникли проблеми. Комп'ютер, на якому вона запускалася, був розміром з автомобіль і коштував 120 тис. доларів, і очевидно, що грати в неї можна було лише в якихось технічних лабораторіях, а продавати, відповідно, не було сенсу (Донован 2014: 27-28).

Поява «SpaceWar!» стала знаковою подією. Знак оклику, який містився у назві цього ігрового проекту, став своєрідним символом епохи – точкою, в якій ігри справді стали об'єктом уваги більш широкого загалу, ніж самі програмісти, що їх створювали. Ця гра надихнула багатьох на створення подібних ігор, і здійснила величезний вплив на розвиток індустрії електронних ігрових автоматів. Деякі були майже точними копіями «SpaceWar!» – як, наприклад, «Galaxy Game» (1971), але були й більш креативні спроби.

1970-ті роки стали переламним моментом для електронних ігор. Саме з цього періоду можна говорити вже про початок розвитку ігрової індустрії. Першою електронною грою, що була винесена на широкий загал, стала знову гра на космічну тематику – «Computer Space» (Нолан Бушнелл, Тед Дабні). Це був черговий варіант гри «SpaceWar!» (принаймні, використання її концепції). Ігровий автомат з нею був встановлений у 1971 році неподалік від студентського містечка Стенфордського університету у барі, і розпочався справжній ігровий бум. Тисячі студентів вишукувалися в чергу, аби пограти в цю гру. Це був початок нових революційних змін, які згодом кардинально модифікують індустрію розваг.

У 1970-х виявилось, що ігри та бізнес можуть чудово доповнювати одне одного. Нолан Башнел засновує компанію Atari, яка і стала виробляти новий тип ігор – електронні. 1972-го року перша ігрова приставка (до телевізору) демонструє, що відеоігри можуть стати гарною домашньою розвагою. Гра «Понг», в яку можна було грати на цій приставці, приносить комерційний успіх (було продано 19 тис. копій) і робить цей новий вид ігор популярними серед широкого загалу – адже телевізори є у всіх, на відміну від осцилографів чи громіздких і дорогих комп'ютерів.

У 1970-ті роки ігрові автомати починають встановлювати в навчальних закладах, з'являються домашні комп'ютери та консолі і відповідно – ігри для них. Звісно, з технічної точки зору все це було ще доволі примітивно і сьогодні такі гри можуть виглядати доволі специфічно та незрозуміло. Наприклад, нерідко користувачеві домашнього комп'ютера, який захотів би пограти вдома, треба було спочатку купити журнал з грою. Лазерних дисків тоді не було, а гру він отримував у вигляді тексту, надрукованого у журналі. Отже, спочатку цей текст треба було набирати вручну, після цього – компілювати програму і лише після цього можна було грати. Однією з таких популярних текстових ігор стала «Пригода» («Adventure»), яка з'являється у 1975-му році. Інколи для гри треба було мати

ще і принтер – оскільки комп'ютер міг надавати інформацію гравцеві лише у такий спосіб. Усе це було доволі трудомістким і часозатратним заняттям.

У цей період з'являються перші культові ігри. Так, 1978-го року виходять «Космічні загарбники» («Space Invaders»), які залишаються затребуваними на ринку геймінгу протягом кількох десятиліть. Це стало початком золоті ери аркадних ігор. Гра встановлюється на ігрові автомати і швидко набуває популярності, особливо у США та Японії (в останній навіть фіксують дефіцит монет номіналом у 100 йєн – саме ці монети використовувалися в ігрових автоматах). У 1979 р. виходить гра, що занесена у Книгу Рекордів Гіннеса як найпоширеніша гра у світі. Це «Pac Man» – аркадна гра, в якій потрібно пройти лабіринт, не наштовхнувшись на привидів, що переслідують Пакмана (кругла жовта істота, якою керує гравець). Це була перша кольорова гра (тут використовувалося 16 кольорів). Проект став популярним завдяки тому, що тут не було агресії та насильства – отже, він одразу привернув увагу жіночої аудиторії і зняв побоювання батьків за негативний вплив відеоігор на дітей. Крім цього, гра пропонувала багатокористувацький режим – тут можна було грати удвох, що на той час також було революційною ідеєю. При цьому удвох можна було грати навіть на ігрових автоматах, які мали спеціальну конструкцію з двома отворами для монет. Згодом гра стала мультиплатформенною, і у неї можна було грати на комп'ютерах, консолях, ігрових автоматах, мобільних телефонах. Головний герой – Пакман – стає символом ігрової індустрії (Wolf 2008: 73-74).

У 1980-х ігрові автомати поступово відходять на задній план, і популярності дедалі більше набирають персональні комп'ютери та ігрові консолі (причому не лише «повнорозмірні», але й кишенькові). Це період, коли формується ігрова індустрія приблизно в тому вигляді, як ми знаємо її зараз. Маємо на увазі, що формується основна система жанрів відеоігор, більша увага тепер приділяється візуальній складовій та звуковому оформленню. Кількість текстових ігор значно зменшується, хоча остаточно вони не зникають (сьогодні їх зазвичай називають візуальними новелами або

текстовими квестами). У другій половині 1980-х для геймплею починають використовувати мишку (яка була винайдена набагато раніше, але не використовувалася в ігровому процесі).

Крім цього, саме тоді виникають славетні компанії-розробники ігор для ПК (як і компанії-видавці), а також компанії, що випускають ігрові консолі. Так, з першої категорії потрібно згадати, наприклад, компанію «Electronic Arts», яка продовжує працювати понині. З другої категорії не можна не згадати про легендарну Nintendo. Щодо знаменитих ігор цієї епохи, то це, безперечно, насамперед «Тетріс» – гра, що була випущена у далекому 1985 році, але зберігає популярність донині. Ще одна легенда 1980-х – це рольова гра «Final Fantasy», яка настільки полюбилася гравцям, що її нові версії виходять уже майже півстоліття. Самі розробники з компанії «Square», що складалася лише з кількох програмістів, не розраховували на такий шалений успіх. Навіть назва їхнього проекту натякала, що це був останній їх проект, але історія розсудила по-іншому.

У цей період до ринку електронних ігор долучається Україна. Комп'ютери на той час були для радянських (пострадянських) людей предметами розкошів, були зазвичай взагалі недоступні (або коштували надто дорого). Перші комп'ютери з'являються в освітніх закладах лише у другій половині 1980-х, а у будинках звичайних мешканців – ще пізніше. Але у 1980-ті в Україні розпочинається масове виробництво електронних ігрових автоматів, а також створення власних ігор. Найстарішою українською відеогрою називають нині «Space Games», створену львівськими програмістами, а «у 1988 р. українська фірма «Екстрема-Україна» разом з фірмою «Термінал» розробили серію оригінальних відеоігор, першою з яких був «Горбоконик», далі з'явилися «Котигорошко», «Острів скарбів», «Зоряний лицар» та ін.» (Малюк 2016).

1990-ті роки приносять з собою нові виклики. У 1997-му році з'являється перша гра для мобільного телефону – «Змія» («Snake»). З подальшим вдосконаленням телефонів та розширенням їхніх технічних

можливостей ринок ігор на мобільних телефонах почне конкурувати з комп'ютерним і консольним, але це відбудеться вже у 2000-ні роки.

Відеоігри ускладнюються у різних аспектах одразу. Якщо у перші десятиліття ігри могли розроблятися одинаками-програмістами, то тепер, при зростаючих вимогах до сюжетної, графічної і звукової складових, це стає вже неможливим. Відеогра стає продуктом команди розробників. Відбуваються значні зміни у технології виготовлення ігор. Наприклад, тепер починає застосовуватися технологія «motion capture», при якій «захоплюється» (фіксується камерами) рух реальної людини, аби потім все це було накладене на рух (міміку) персонажа. Виникають нові види електронних ігор – наприклад, заснованих на технології «Macromedia Flash». Вони швидко здобувають своїх прихильників, оскільки, при всій простоті геймплея, не потребують встановлення, як і не є вимогливими до технічних характеристик комп'ютера. Грати в них можна прямо у браузері, і такого роду ігри не втратили популярності донині.

Чимало ігор цієї епохи залишаються іграбельними дотепер: «Star Craft», «Counter Strike», «Age of Empires» тощо. Одні ігри стали початком для цілої серії сіквелів, інші – задавали нові стандарти. Так, «Diablo» стало родоначальником серії ігор у жанрі «темного фентезі» з лабіринтами, монстрами, пошуком скарбів та босом, якого треба перемогти, наприкінці. «Myst» з дуже красивою картинкою як для тих часів, кінематографічними вставками став зразком, на який почали орієнтуватися (і продовжують понині) ігри у стилі «пригоди («adventure»). «Quake» стає не просто першою дуже популярною тривимірною грою з багатокористувацьким геймплеем, але культурним явищем. Оскільки гра здобула прихильність багатьох, то виникають спільноти фанатів, а згодом – формується феномен кіберспорту.

2000-ні роки стали періодом розвитку інді-проектів. Відбувається парадоксальна ситуація, коли розвиток відеоігор певною мірою повертається до своїх ранніх етапів. Інді-ігри – це проекти, створені незалежними розробниками, без підтримки фінансових видавців. Це нерідко можуть бути

проекти однаків, що ми спостерігали на перших етапах становлення гейм-індустрії. Подібні проекти, звісно, не можуть конкурувати з продуктами, створеними великими ігровими корпораціями, за технічними характеристиками. Вони не такі великі за ігровими світами, у них зазвичай не така гарна візуальна складова, але вони мають свої переваги. Так, завдяки тому, що це незалежні розробники, тут виникають цікаві неординарні ідеї, реалізується унікальний геймплей тощо. І навіть графічна складова може бути доволі привабливою завдяки специфічному стилю художника. Отже, у результаті інді-ігри часто є набагато більш креативними у порівнянні з «традиційними» відеоіграми, хоча реалізації візуальних можливостей сучасної техніки тут не побачити. Утім, інді-ігри можуть розказувати цікаву історію, яка повністю занурює в ігровий процес і може змагатися з літературним твором (як, наприклад, у грі «Дорога Естер» – «Dear Ester»).

Інді-ігри існували давно, але лише з 2000-х років завдяки появі доступних програм по створенню ігрового контенту, а також збільшенню аудиторії насамперед мобільних ігор, незалежні розробники стали створювати якісний контент, і його стало в рази більше. Знаковою грою серед подібних інді-проектів стала «Minecraft», розроблена Маркусом Перссоном у 2009-му році. Це чергова версія «пісочниці», тобто гри, в якій можна створювати, руйнувати, трансформувати ігровий світ. Тривимірний Всесвіт Майнкрафту пропонує відкритий світ, що складається з кубиків, і гравець тут має повну свободу дій, починаючи з вибору ігрового режиму (adventure, survival, hardcore). Мінімалістичний дизайн не відштовхнув сучасних гравців, звиклих до набагато красивішої візуальної складової. Висока реіграбельність, гарний музичний супровід, свобода дій виявилися більш значущими. Гра була доступна для різних операційних систем на ПК, а також стала кросплатформенною – грати у «Майнкрафт» можна було не лише на ПК, але також на смартфоні та ігровій приставці. Через кілька років з'являється спін-офф версія «Minecraft: Story Mode» (2015), а у 2019-му

мобільна версія гри «Minecraft Earth» збагатилася можливостями доповненої реальності.

Розвиток інді-проектів став можливий завдяки тому, що у 2002-му році був представлений перший сервіс цифрового розповсюдження комп'ютерних ігор – Steam (він існує і понині). Це дозволило відмовитися від дисків (які раніше були основними носіями для відеоігор), даючи можливість купувати ігри прямо через інтернет. Відповідно, сам процес розробки ігор став дешевшим і простішим.

У 2001-му році виходить українська гра, що стала хітом в усьому світі – «Козаки: Європейські війни» (розробник – українська компанія GSC Game World). Це перша вітчизняна гра, що стала широко відома за кордоном. Проект являв собою стратегію реального часу, що хронологічно охоплювала період XVI-XVII ст., в який відбувалися численні війни (Тридцятирічна війна, Семирічна війна, війна за престол Австрії тощо). Грати можна було за одну з 16 націй, кожна з яких мала свою збалансовану систему переваг і слабкостей. При цьому розробники намагалися дотримуватися історичної правди. Тривимірні ландшафти, велика кількість спецефектів, наявність не лише одиночного режиму, але і мультиплеєру тощо – все це обумовило шалений успіх гри. У цілому було продано понад 5 млн. копій по всьому світу.

2000-ні роки стали також періодом революційних змін гейм-індустрії. Так, змінюється погляд на мобільні телефони, які тепер вперше стали позиціонуватися як ігрові площадки. Виникають інші нові платформи для розповсюдження ігор. 2004-го року з'являється перша глобальна соціальна мережа – Facebook, що відкриває нові можливості для розвитку відеоігор. Тут доволі швидко з'являються ігрові додатки, яке не вимагають встановлення, і миттєво стають популярними. Крім цього, мережа (і ігрові додатки) мають доступ до особистого профілю користувача, що починає активно використовуватися в інтернет. Комп'ютерні ігри попередніх десятиліть отримують нове життя. Починають створювати рімейки ігор, які

виходили раніше. Тепер став можливим їх перезапуск у новій графічній якості, тому старі ігри нерідко отримують нове втілення (наприклад, популярним стає перехід з 2D-графіки у 3D).

Доповнена реальність стає одним із трендів ігрової індустрії (як і комп'ютерної сфери в цілому) у 2010-ті.

Утім, доповнена реальність не дуже привертала увагу геймерів, доки у 2016 році не з'явилася мобільна гра «Pokemon go». Основними персонажами тут виступали покемони – вигадані істоти, створені на основі японських анімаційних стрічок. Розробником стала американська компанія Niantic Inc., що спеціалізувалася на геолокаціях, і це поєднання ігрового та геолокаційного сервісів виявилось напрочуд вдалим. Геймплей і полягав у тому, що треба було за допомогою GPS віднаходити на реальних локаціях персонажів гри – покемонів, а далі – колекціонувати різні їх види, тренувати, воювати тощо. Гра стала шалено популярною, але здобула водночас як палких прихильників, так і не менш палких противників. Справа в тому, що покемони з'являлися не лише у парках і скверах, але також, наприклад, у музеях чи церквах, де фанати намагалися їх ловити, незважаючи на особливості цих видів громадського простору. Так чи так, але навіть скандали навколо покемономанії послужили їй на користь, привернули увагу до цього феномену, і доповнена реальність стала новим поштовхом для розвитку гейм-індустрії. Крім цього, позитивом було те, що, на відміну від класичного геймплею, гра змушувала геймерів рухатися, фізично переміщатися у різні локації. Треба зазначити, що гра існує і понині, хоча пік покемономанії вже пройшов.

Новий поштовх до розвитку гейм-індустрії дала пандемія COVID-19. Люди, змушені перебувати місяцями вдома, шукали для себе заняття, і у багатьох з'явилося нове хобі – відеоігри. Гейм-індустрія 2020-х – це розвинена галузь економіки з широким спектром послуг. Дедалі більшу роль тепер грають т. зв. периферійні прилади, що дають можливість отримати перевагу у грі або зробити її більш реалістичною (ігрова мишка, окуляри або

шолом віртуальної реальності). Все більше ігри змішують віртуальну і нашу фізичну реальності – не лише за допомогою доповненої реальності, але також, наприклад, і при додаванні опцій чату, нерідко вбудованих тепер у ігровий геймплей (це дає можливість спілкуватися з реальними людьми у режимі реального часу). Гравці також отримують можливості конструювати власні версії ігор (моди – доповнення до ігор – стають інколи не менш цікавими, аніж оригінальна гра).

Зараз приблизно третина населення Землі грає в електронні ігри, і частка «ігроманів» старшого віку зростає. Отже, при стрімкому розвитку технологій, який ми спостерігаємо зараз, можна з впевненістю стверджувати, що у майбутньому можна буде побачити нові можливості та жанри відеоігор.

2.2. Класифікація електронних ігор

Подання уніфікованої класифікації ігор неможливе, оскільки, по-перше, існує величезна їх кількість, а по-друге, чи не щодня виникають нові жанри.

Більш-менш усталеними критеріями, на основі яких зазвичай виділяють різні види комп'ютерних ігор є, наприклад, кількість гравців, наявність (необхідність) доступу до інтернету, якість графічної складової тощо. Утім, інколи дослідники пропонують доволі специфічні критерії поділу на жанри. Наприклад, О. Горбань та М. Малецька пропонують як одну з можливих підстав класифікації, наприклад, сеттинг. Наведемо цитату з їх спільної праці «Феномен відеогри в соціальному бутті сучасної людини»: «Класифікація за сеттингом, тобто обстановкою, «середовищем» гри. Найчастіше виділяють сеттинг за місцем дії (реальний світ, паралельний світ, альтернативна історія, фентезі тощо) або за часом дії (зародження життя, доісторичні часи, Середньовіччя, Відродження, епоха колонізації тощо).

Завдяки цьому параметру змінюється сприйняття дій в рамках гри гравцем. Наприклад, у відеогрі про Першу світову війну гравець буде адекватно сприймати вогнепальну зброю, в той час як у грі про зародження життя нормальним буде її відсутність» (Горбань, Малецька 2017: 24).

У більшості класифікацій є також бажання виділити різні жанри ігор на основі врахування особливостей геймплею, але тут виникає певна пастка. Справа у тому, що нині нові жанри відеоігор виникають чи не щотижня, і подібна класифікація буде, по-перше, завжди виглядати неповною, а по-друге, тут виникатиме велика кількість дискусійних моментів. Наприклад, стратегії можна вважати окремим жанром, а можна – піджанром логічних ігор (адже логіка тут відіграє неабияку роль), квести та адвенчури можна вважати різними жанрами, а можна – одним (адже геймплей тут, по суті, не відрізняється) тощо. З цієї причини, можливо, більш плідним виглядає підхід, пропонований у статті О. Горбаня та М. Малецької, які, замість виокремлення десятків видів відеоігор, зводять їх до трьох основних категорій: «ігри інформації (отримання інформації, спілкування, дослідження світу), ігри дії (переміщення, використання техніки та зброї), ігри контролю (командування, управління, розподіл засобів)» (Горбань, Малецька 2018: 24). Звісно, що і цей критерій не позбавлений дискусійності, але він виглядає для нас продуктивніше, ніж бажання вибудовувати нові та нові класифікації з десятками (якщо не сотнями) нових різновидів ігор.

Продемонструємо на одному прикладі, чому навіть цей критерій так само може бути спірним. Наприклад, якщо ми візьмемо гру у жанрі RPG, то навряд чи можна було би однозначно віднести її до ігор інформації, дії чи контролю. Гравець тут завжди вивчає світ, комунікує з іншими персонажами, нерідко шукає інформацію (що може бути умовою виконання квестового завдання), і це на перший погляд дозволяє охарактеризувати RPG як «гру інформації». Утім, можна подивитися на її інші характеристики. Зазвичай тут використовується зброя, і видовищні сцени битв часто виступають кульмінаційними точками певних сюжетних колізій, а пошук ворогів

відповідно пов'язаний з переміщеннями. Отже, під таким ракурсом RPG виглядає вже як «гра дії». Нарешті, головний герой (протагоніст) у RPG часто керує певною командою (у якій кожний має свої унікальні вміння), він розподіляє ресурси (їжу, зброю, предмети обміну, артефакти тощо), а це вже характеристики «ігор контролю». Таким чином, на одному цьому прикладі ми продемонстрували, як непросто визначити місце конкретного жанру на ігровій класифікаційній сітці. Це тим більше актуальне, якщо мова йде про сучасні ігри, які частіше за все являють собою мішанку різних жанрів.

У цілому ж якщо занурювати у нюанси поділу ігор на різні жанри, то це може бути класифікація з сотнями різних відгалужень. Наприклад, І. Сокол присвятила свою статтю класифікації квестів, і дослідниця пропонує лише у рамках цього одного жанру 11 критеріїв поділу (форма проведення, режим проведення, термін реалізації, форма роботи, предметний зміст, структура сюжету тощо), кожний з яких, у свою чергу, ділиться як мінімум на два піджанри, а інколи – і на десять-дванадцять (Сокол 2014: 139).

Інша проблема, пов'язана з класифікацією – дуже розмиті формулювання, які не показують специфіку конкретного жанру. Наприклад, Б. Кавалларі з співавторами пропонує визначення гри-пригоди (adventure) як штучного середовища, з яким гравець повинен взаємодіяти для розв'язання проблем, з якими він стикається в ігровому світі (Cavallari 1992: 174). Утім, під такого роду визначення підійдуть чи не всім відеоігри, і воно нічого не дає для розуміння специфіки саме ігор-пригод.

Нерідко один і той само жанр іменується по-різному, інколи його особливості увиразнюються через підкреслено художню образність, відображену у дефініції. Наприклад, С. Маллієт і Г. Мейєр іменують ігри-стратегії, в яких гравець може контролювати велику кількість персонажів, «god games» (Malliet & Meyer 2005: 37), що можна було би перекласти приблизно як «ігри у режимі Бога». Про те, наскільки дискусійним може виступати проблема поділу ігор на жанри, промовисто говорить назва однієї

зі статей, присвячених цій тематиці – «Що визначає жанри відеоігор?» (Clearwater 2011).

Отже, ми пропонуємо розроблену нами класифікацію, яка враховує різні критерії (кількість гравців, доступ до мережі, жанр тощо), і спробуємо запропонувати власні пояснення специфіки кожного жанру. Звісно, ця класифікація не може претендувати на вичерпність, але принаймні вона охоплює основні характеристики ігор. При цьому ми не подаватиме детальних пояснень до кожного виду, згаданого у класифікації – у більшості випадків можна обійтися короткими коментарями, які ми подаємо у дужках. Більш розлогих пояснень вимагають жанри ігор, а також види ігор за призначенням (отже, ця інформація буде представлена одразу після класифікації).

За кількістю гравців розрізняють:

- індивідуальні (розраховані на одного гравця);
- багатокористувацькі (для геймплею необхідно як мінімум двоє людей).

За реалізованістю на різних ігрових платформах:

- одноплатформенні (розраховані для гри лише на одному пристрої);
- мультиплатформенні (можна грати на різних пристроях – комп'ютері, приставці, планшеті тощо).

За ступенем монетизації:

- безкоштовні;
- умовно-безкоштовні (з певним пробним періодом, розрахованим на певний проміжок часу, проведеного у грі або певну кількість рівнів/епізодів);
- платні.

За доступом до мережі:

- офлайнові;
- онлайнові.

За жанрами:

- симулятори;
- аркади;
- логічні;
- квести;
- шутери;
- пригоди (adventure, адвенчури);
- рольові (RPG);
- хоррор («гра на виживання»);
- платформери;
- стратегії.

Як ми вже зазначали, кількість жанрів може бути різною, і перерахувати усі жанри неможливо. Крім того, постійно формуються нові гібридні жанри, що поєднують особливості двох або більше з них. Наприклад, жанр «survival horror» поєднує у собі жанр симулятора на виживання та «хорор» – у цій грі акцент робиться на пригодах в обставинах, що викликають страх, при обмежених ресурсах і небезпеці для життя.

За призначенням:

- розважальні;
- розвиваючі;
- «серйозні».

Охарактеризуємо основні жанри відеоігор.

Симулятори покликані імітувати якусь діяльність (професію). Вони стають популярними у другій половині 1970-х, і це був новий досвід для культури. 1978-го року з'являється та симулятор автомобілю «Aspen Movie Map», а 1979-го – симулятор польоту «Flight Simulator». Завдяки симуляторам можна віртуально «опанувати» іншу професію (не забуваючи, звісно, про умовність подібного опанування), можна відчувати себе тим, ким ти в силу різних причин не можеш стати у реальному житті (льотчиком, директором транспортної компанії, мисливцем тощо). Симулятори зазвичай максимально реалістичні – адже вони повинні створювати ілюзію, що все це

відбувається «насправді». Через це симулятори інколи можуть бути частиною підготовки до певної професії – наприклад, симулятор танка «Abrams» дозволяє опанувати основні функції цього типу танків. Це, втім, не означає, що симулятори не можуть використовувати ідеї зі сфери фантастики – так, транспортні симулятори можуть пропонувати опанувати, наприклад, міжгалактичне таксі – мова йде лише про те, що навіть при тому, що прототипом виступає щось зі сфери фантастики, воно повинно бути максимально реалістично реалізоване.

Всередині цієї категорії може бути величезна кількість різних піджанрів, які визначають залежно від того, що саме симулюється: так, симулятори міст дозволяють відчувати себе мером, завдяки транспортним симуляторам можна керувати різного роду транспортними засобами, економічні симулятори дають можливість побудувати економічну імперію тощо. Популярними залишаються також спортивні симулятори (їх можна ділити за видами спорту – симулятор футболу, волейболу, хокею тощо). Ще один підвид симуляторів – це симулятори життя, які можуть імітувати різні аспекти нашого життя. Наприклад, симулятор домашніх тварин імітує поведінку домашнього улюбленця, а гравець виконує усі обов'язки його хазяїна. Симулятор побачень дає можливість відчувати себе у ролі дами (кавалера), що шукає свою половинку та зустрічається з потенційними кандидатами на цю роль.

Згадаймо три дуже популярних симулятори, один з яких – транспортний, другий – економічний, третій – симулятор життя. Однією з культових ігор-симуляторів стала гра «Need for Speed», що являє собою симулятор автомобільних гонок. Гра була випущена компанією Electronic Arts у 1994 році, але потім, як зазвичай це і буває з популярними іграми, з'явилися численні нові версії з розширеними можливостями (наприклад, стало можливо робити апгрейд автомобіля за рахунок грошей, виграних під час гонок). Економічний симулятор «Railroad Tycoon» з'являється на ринку приблизно в той само час – у 1990 році (розробник – компанія MicroProse),

пізніше так само з'являлися нові її версії. Гра не лише про будівництво доріг, як можна було би подумати, судячи з назви. Спочатку дійсно будується транспортна інфраструктура, але потім вибудовуються економічні ланцюги між різними ланками промисловості, аби доставити товар до кінцевого споживача (наприклад, ліс – деревообробна фабрика – папір). Пізніші версії ускладнили задачу гравцеві – тут можна мати «патент» на використання унікальних технологій, потрібно також слідкувати за діями конкурентів (є можливість купувати частку в їхньому бізнесі тощо). Найвідомішим симулятором життя стала справді легендарна серія ігор «The Sims». Гра мала шалений успіх, хоча навіть самі її творці зовсім на це не розраховували. По суті, гра являє собою симулятор життя у чистому вигляді. У розпорядженні гравця знаходиться родина, якою він повинен керувати у всіх активностях, які зазвичай і складають реальне життя – заробляння грошей, облаштування будинку, встановлення соціальних зв'язків тощо. На сьогодні є величезна кількість серій Sims, і, по суті, у гру можна грати безкінечно (навіть якщо твоя родина помирає, можна продовжувати грати за іншу). Гра також піднімає чимало актуальних соціокультурних проблем (наприклад, одностатеві стосунки), демонструючи зміну ставлення до них у сучасному суспільстві.

У *рольових іграх* (RPG – Role Playing Game) гравець грає за певного персонажа, виконуючи різні місії, що складаються у сюжетну канву. В іграх такого штибу сюжет дуже важливий, він зазвичай є розгалуженим, з різними перипетіями та колізіями і обов'язковими завданнями. Сам характер персонажа є добре прописаним, і нерідко по ходу сюжету ми дізнаємося про нові подробиці його біографії. На початку гри задають ключові характеристики героя, які в подальшому під час гри можна розвивати. Додамо, що якщо раніше рольові ігри зазвичай мали чітко визначені локації та єдиний кінець, то тепер зазвичай розробники пропонують гравцеві «відкритий світ» та нелінійний сюжет. Це означає, що можна виконувати завдання у будь-якому порядку, пересуватися по різних локаціях без чітко

визначеної послідовності, обирати додаткові завдання, які не «прив'язані» до просування по сюжету, але дають можливість віднайти, наприклад, якийсь унікальний артефакт, дізнатися факт біографії протагоніста або навіть почитати літопис міста, в якому перебуває герой. Тут для повного ототожнення себе з персонажем можна обирати вид «від першої особи» (а не від третьої). Гравець зазвичай сприймає світ очима героя, але все ж таки ключовим тут є скоріше сам ігровий світ, наповнений різними персонажами та серією місій, які протагоніст повинен виконати.

Важливою у RPG є візуальна складова або, як кажуть гравці, «атмосферність». «Гарна картинка» сьогодні є неодмінною умовою рольових ігор, і нерідко гравці купують новий комп'ютер (відеокарту) лише для того, щоби пограти у нову гру. Найпопулярніші ігри у цій категорії – «The Elder Scrolls», «Neverwinter Nights», «Final Fantasy». Варто ще додати, що рольові ігри майже завжди включають у себе елементи шутера, хоча нинішні RPG можуть пропонувати різні варіанти виконання завдання – не обов'язково через бій, але, наприклад, шляхом підкупу, маніпуляцій, крадіжки, покупки, лестоштів тощо.

Аркади – ігри без сюжету та прописаних персонажів, з примітивним геймплеєм. Знамениті різновиди на кшталт «три в ряд» і т. п. – типові приклади аркад. Свою назву аркади отримали доволі випадково. Справа у тому, що у 1970-ті роки, коли ранні відеоігри отримали справжню популярність («Зоряні війни», «Понг» тощо), вони зазвичай встановлювалися у вигляді гральних автоматів у коридорах, що нагадували аркаду. Так за ними і закріпилося це найменування.

Аркади можуть нагадувати ігри інших жанрів. Наприклад, аркади можуть бути схожими на симулятори, коли треба керувати автомобілем і прийти першим на гонках, але, на відміну від симуляторів, процес тут не виглядає реалістичним, сам геймплей вкрай спрощений. Тут не буде багато функцій чи можливостей вибору, а головним зазвичай виступає швидкість реакцій та час, за який гравець проходить рівень. Інколи до аркад відносять

платформери, хоча, з нашої точки зору, їх все ж таки варто було би виділити в окремий жанр, що ми і робимо.

Платформери – ігри, дія в яких відбувається на різного роду платформах, а задача гравця – провести свого героя на наступний рівень. При цьому платформи можуть являти собою не лише землю чи підлогу у будинку, але озеро, прірву тощо. Тут зазвичай наявні логічні головоломки (наприклад, щоби відкрити двері, треба потягнути за важіль, який, у свою чергу, схований) та боротьба з ворогами. Найбільш відомою у цій дідині є серія ігор «Mario», випуск якої розпочався ще у 1981 році, а нові ігри з’являються і донині.

Ігри-пригоди (adventure) продовжують традицію, яка вже давно існувала у культурі, насамперед у сфері літератури – пригодницькі романи. Цікаво відзначити, що перші ігри подібного типу 1970-х років були текстовими.

В іграх пригодницької тематики важливим є сюжет, як і візуальна складова. В іграх-пригодах, як правило, яскравий сюжет, нерідко побудований навколо популярних квазіособистостей (Шерлок Холмс, Індіана Джонс тощо) (Гордієнко 2017: 60). У цілому вони нагадують рольові ігри, але тут сюжет розвивається не так динамічно, характер персонажу є статичним (він прописаний від початку і відсутній його розвиток протягом гри), чітко прописана послідовність дій (хоча в останні роки і пробують робити нелінійні сюжети, але це не стало загальним трендом для ігор цієї категорії, де зазвичай неможливо зробити наступну дію, якщо не була зроблена передбачена розробниками попередня). В іграх-пригодах від гравця вимагається насамперед уважність до деталей, вміння слухати й любов до читання (розгадки нерідко можуть бути заховані у якихось неочевидних місцях, як, наприклад, записка у книзі тощо). Одними з найпопулярніших ігор у цій категорії були «The Longest Journey», «Dreamfall», «Myst». У пригодницьких іграх може бути зроблений виразний акцент на самій історії, що розказується, і вона інколи може нагадувати візуалізацію літературного

твору. Наприклад, у грі «Dear Ester» відсутні інші персонажі, крім самого протагоніста, за якого ми граємо. Пересуваючись різними локаціями, головна героїня поступово розуміє, де вона опинилась, хто вона і що з нею відбулося. Задача гравця – насолоджуватися гарними пейзажами, читати уривки записок і пробувати у такий спосіб реконструювати хід сюжету. Дуже важливою виступає тут емоційна складова. На відміну від цього, гра «Myst» має виразний крен у бік логічних головоломок. Тут також відсутні інші персонажі, але задача гравця – пересуваючись по локаціях, розуміти, як діє той чи інший механізм та що потрібно робити далі. У «The Longest Journey», навпаки, важливою є взаємодія з іншими персонажами: при цьому неправильно обрана репліка під час комунікації не дає можливість далі просунутися по сюжету.

Ігри у жанрі *квест* являють собою серію головоломок. Головним тут виступає не герой, а його оточення, яке не є просто тлом подій, але дає різні локації для розгадування загадок або підказки. Часто квести вживають як синонім до ігор-пригод і, відповідно, не виділяють ці жанри окремо. Наприклад, культова гра «Syberia» на одних платформах позиціонується як квест, а на інших – як *adventure*. Утім, в останні роки дедалі більше прослідковується тенденція, що самі виробники позначають словом «квест» ігри з пошуку предметів. Вони зазвичай мальовані, тут наявний сюжет і діалоги, і вони можуть відігравати першочергову роль у грі, але не обов'язково. З нашої точки зору, все ж таки варто розглядати ці жанри окремо: в іграх-пригодах детальніше прописаний сюжет і розроблені характери, красивішою є візуальна оболонка, а квести зазвичай мають доволі умовний сюжет, основу геймплею тут складають різного роду головоломки.

Шутери («стрілялки», або «*action*») з'являються у 1990-ті роки, і одразу здобувають величезну кількість прихильників. Вони залишаються одними з найпопулярніших видів ігор донині. У шутері зазвичай головну роль грає не сюжет, а дія, реакція, певною мірою – розрахунок. Можна сказати, що це продовження традицій бойовиків, але вже на інтерактивній платформі.

Головним завданням тут є знищення ворогів. Протагоністом тут навіть не обов'язково виступає людина (чи якась інша жива істота), це може бути і механізм. Так чи інакше, його функція – пересуватися ігровим світом і відбиватися від ворогів різного типу. Тут зазвичай немає детально прописаного сюжету, і протагоніст не повинен вибудовувати відносини з іншими персонажами (або це є другорядним).

Шутери стоять біля витоків відеоігор. Це одні з перших жанрів комп'ютерних ігор. Наприклад, такою культовою грою була «Space Invaders», розроблена ще у 1978-му році. Гра одразу отримала величезну кількість прихильників, і компанія Taito Corporations, автор першої версії, почала випуск численних інших варіантів, де геймплей залишався тим само – просте знищення космічних прибульців, змінювалося лише тло, на якому відбувалася дія, швидкість пересування ворогів та поява нових їх типів. Гра залишалася популярною не одне десятиліття. Одна з причин цього – те, що гра завершувалася не після вичерпання часу (у 1970-80-ті грали на ігрових автоматах), а тоді, коли гравець втрачав усі свої життя – відповідно тривалість гри визначалася лише вміннями гравця, а не кількістю грошей у нього.

Ще одна культова гра подібного роду була розроблена у 1990-ті. 1992-го року з'являється гра «DOOM», яку нерідко називають «грою усіх часів і народів» або «подією, що відкрила нову еру відеоігор». Перша версія гри з'явилася у 1993 року, і з тих пір виходили різні частини та моди (доповнення), останній з яких побачив світ у 2016 році. Отже, гра виявилася настільки популярною, що продовжує користуватися попитом вже майже 30 років. Сюжету як такого тут немає – треба просто відбиватися від натовпів ворогів, що атакують з самого пекла. Цікавинкою гри стало те, що ігровий простір також може допомагати або заважати гравцеві досягнути мети: так, розпечена лава під ногами вбиває, але водночас захищені телепорти можуть одразу перенести на інший рівень. Спочатку гра була випущена для комп'ютера, але згодом стала мультиплатформенною. Найвідомішим

вітчизняним шутером стала гра «S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl», яка вийшла у 2007 р., сюжет якої відштовхувався від подій Чорнобильської катастрофи. Гра стала популярною не лише в Україні, але й в усьому світі.

Зауважимо, що саме шутери зазвичай викликають найбільше занепокоєння через велику кількість агресії, насилля, жорстокості. Наприклад, один з рівнів «Doom» має промовисту назву «Ultra-Violence», що у перекладі з англійської означає «ультра-насильство». Саме «Doom» спричинив масштабні дискусії про рівень допустимого/недопустимого у відеоіграх, про ігри для дітей та дорослих, про рівень агресії у грі. Саму цю гру у 1990-ті називали «симулятором вбивств».

Звинувачення відеоігор у сприянні агресії має давню історію, коли вперше у грі «Death Race» з'явилася можливість наїхати машиною на пішохода. Це викликало паніку і серед широкого загалу населення, і у ЗМІ. Детальніше про перипетії розвитку цієї ситуації можна прочитати у книзі Т. Донована «Граї! Історія відеоігор» (Донован 2014: 65-66). Водночас донині не поставлена крапка у цій дискусії, в якій беруть активну участь насамперед психологи, думки яких розділилися. Одні вважають, що стрілянина у шутерах є безпечним засобом зняття стресу, у т. ч. для людей, схильних до агресивної поведінки. Інші вважають, що людині, яка вже має схильність до девіантної поведінки, легше зважитися на агресію у реальному житті, якщо вона постійно вбиває когось віртуально.

Ігри-*стратегії* потребують логічного мислення, продумування послідовності дій. У такого типу іграх акцент зроблено на керуванні та розподілі ресурсів, захопленні та обороні території.

Стратегії, у свою чергу, поділяються на стратегії реального часу та покрокові. У стратегіях реального часу, як можна зрозуміти з самої назви, події розвиваються у реальному часі, а гравець виступає зазвичай полководцем армії, і його задача – захоплювати території, відбивати напади ворога, що нерідко поєднується з облаштуванням поселення, налагодженням торговельних зв'язків тощо. До такого типу ігор відносяться «Warcraft», «Age

of Empires» та ін. Покрокові стратегії за своїм геймплеєм подібні до настільних ігор, оскільки тут гравці ходять по черзі, і неможливо зробити «крок», поки противник не завершив свій хід. При цьому хід можна потратити лише на одну дію – наприклад, це може бути розвідка нових земель, бій, видобуток корисних копалин, побудова населення тощо. Грати можна як з комп'ютером, так і з реальними гравцями. Якщо у стратегіях реального часу можна командувати величезними арміями, а візуальна складова нагадує (копіює) реальність, то у покрокових стратегіях гравець має невелику групу юнітів, а сама дія найчастіше за все відбувається на гексагональному полі (аби унаочнити пересування юнітів за один хід). До покрокових стратегій відносяться «Civilization» та «Heroes of Might and Magic», які являють собою цілі серії відеоігор.

Логічні ігри спрямовані на розвиток інтелекту, мислення. Нерідко вони можуть повторювати настільні ігри. Наприклад, в онлайн можна грати у доміно, пасьянс, складати кубік рубіка тощо. Тут рідко трапляються хоча б начатки сюжету, а якщо вони є – то доволі умовні, і жодним чином не впливають на дії гравця, лише формально поєднуючи між собою рівні. Наприклад, популярними залишаються ігри-лабіринти, варіацій яких є чимало. Однією з перших ігор такого роду (і популярною донині) є «Tetris», де потрібно складати геометричні фігури, уміщуючи їх у клітинки поля. Подібні ігри не демонструють графічні можливості сучасних комп'ютерів, оскільки візуальна складова тут, як і сюжет, не є важливою.

Жахи (хорор), або *ігри на виживання* зазвичай нагадують шутери, але основний акцент тут зроблено на похмурій гнітючій атмосфері. Локаціями нерідко виступають закинуті будинки, психіатричні лікарні, старовинні замки з негативним бекграундом тощо, а дія зазвичай відбувається вночі. Як у гарному фільмі жахів, важливу роль тут відіграє відповідний музичний супровід, який повинен нагнітати атмосферу – це і сама музика, і різного роду скрипи, скреготи, шепотіння тощо. Однією з перших ігор такого стилю

стала «Alone in the Dark», а популярними подібні ігри стали завдяки серії «Resident Evil».

Наприкінці згадаємо про ще один різновид ігор, який називають нині *«інтерактивне кіно»*. Це один із жанрів, який почав активно розвиватися останніми роками, хоча неможливо навіть однозначно стверджувати, чи мова йде про підвид ігор, що нагадує кінострічку, чи про кінострічку, яка має елементи геймплею. Один з таких проектів під назвою «Злива» (оригінальна назва – «Heavy Rain») пропонує відчути себе у ролі детектива, що розслідує серійні вбивства, які здійснюються під час сильних дощів. Важко сказати, до чого більше тяжіє цей вид мистецтва – до кіно чи до відеогри. З одного боку, гравець (глядач?) дивиться кінострічку, але з іншого – у певні моменти він саме може обирати, з яким персонажем йому говорити, куди піти, яку емоцію продемонструвати тощо. Усе це споріднює цей перегляд фільму з геймплеєм. Тут немає єдиного фіналу, оскільки сам сюжет є нелінійним – отже, фінал залежить від тих виборів, які гравець робив протягом гри.

Коротко охарактеризуємо, у чому полягає різниця між різними типами ігор, що класифікуються на різні типи «за призначенням».

Розважальні ігри, як свідчить їх назва, не ставлять іншої мети, крім як розважити гравця.

Розвиваючі ігри ставлять на меті навчити чомусь. Типовим прикладом тут можуть виступати численні ігри, які допомагають опановувати іноземні мови. Також величезний клас складають ігри для дітей, що допомагають опанувати лічбу, читання, дають уявлення про кольори чи геометричні фігури. Завдяки імерсивності, яка неухильно втягує гравця у процес гри, навчання відбувається швидше, і більшою стає сама мотивація до навчання. Утім, на жаль, і донині різного роду «спроби та напрямки гейміфікації освіти» сприймаються скоріше як певні розваги, перерви в освітньому процесі, а не його органічні складові. Проблемна ситуація полягає в постановці питання про зміну світоглядних принципів, на яких заснована сучасна освіта. Сучасний освітній процес неможливий без залученням ідей цифрової

культури, як необхідної і безумовної складової всього процесу навчання» (Горбань 2019: 29-30). З нашої точки зору, так чи інакше, які би побоювання у багатьох не викликала захопленість дітей відеограми, у майбутньому вони стануть неодмінною складовою навчального процесу.

«Серйозні» ігри зазвичай визначають як ігри, мета яких виходить за межі розважальності. Наприклад, такі ігри можуть ставити на меті навчальні цілі, про що пише західний дослідник Е. Андерсон разом зі своїми співавторами (Anderson 2010: 256). Інші західні дослідники – Д. Майкл та С. Чен відносять до «серйозних» ігор навіть симулятори (Michael 2005: 57), і в цьому є певна логіка – адже симулятори також дають нам певні вміння, тобто навчають. Хоча самому терміну «серйозні ігри» вже більше, ніж півстоліття (він з'явився ще у 1970-ті роки – Abt 1970), але суперечки про те, що саме відносити до цього типу ігор, тривають донині.

Утім, з нашої точки зору логічніше все ж таки виділяти в окремі жанри розвиваючі та «серйозні» ігри. Розвиваючі ігри можуть вчити, а «серйозні» виконують більш важливі функції – вони, наприклад, можуть виступати частиною наукового проекту, отже, впливати на реальне життя. Головною метою таких ігор є не той результат, який ми досягаємо у віртуальній реальності, а те, як він впливає на нашу реальність. Таким чином, можна сказати, що в іграх подібного роду є два пласти – очевидний і неочевидний, причому другий важливіший за перший. Наприклад, у грі «This War of Mine» геймплей зосереджений навколо пошуків їжі та ліків, боротьби з мародерами тощо причому все це треба встигати зробити за чітко відведений час. Отже, формально ми маємо справу з жанром «симулятор на виживання», але це – лише перший, очевидний пласт гри. Другий пласт – це продемонструвати гравцеві, що будь-яка війна – це трагедія, зло, насилля, несправедливість. Гра емоційно впливає на гравця, оскільки він постійно повинен розв'язувати нелегкі моральні дилеми, в яких немає гарного виходу, а обирати приходится між більшим і меншим злом: наприклад, дати померти власній

дитині через хворобу чи пограбувати аптеку свого гарного знайомого? відправитися на пошуки брата, який у біді, чи шукати їжу для доньки? тощо.

Нерідко в ігри такого роду дають грати, наприклад, хворим, аби вони краще розуміли власну хворобу. Наприклад, цільовою аудиторією гри «Re-Mission» є хворі на рак. Формально гра являє собою шутер, але стріляти тут треба по ракових клітинах, а також контролювати здоров'я пацієнта за допомогою введеного у людський організм нанобота. Завдяки грі можна більше дізнатися про хворобу, її побічні ефекти та краще усвідомити важливість дотримання режиму лікування (Вовк, Гасько, Голощук 2017: 100). Дослідження продемонстрували, що пацієнти-гравці більше знають про власну хворобу й відповідальніше ставляться до лікування.

Як ми вже згадували, такі ігри можуть бути частинами наукових проектів. Наприклад, у «The Bad News» гравці вчиться відрізняти фейкову інформацію від правди. Це дуже корисне вміння для епохи інтернету, і гравцям пропонуються різні ознаки, за якими можна ідентифікувати брехню та маніпуляції. Формально гра являє собою симулятор, де основна задача – побудова імперії новин з правдивою інформацією, популярністю, тисячами підписників тощо. Утім, гра є частиною проекту Кембриджу, який досліджує, як рівень обізнаності щодо фейкової інформації впливає на готовність (схильність) людей ставати об'єктами маніпуляцій.

Як бачимо, питання про класифікацію відеоігор доволі заплутане та неоднозначне. При цьому у ранній період їх становлення ігри за жанрами розрізнялися набагато чіткіше, а зараз панує тенденція до взаємопроникнення та змішування різних жанрів.

Висновки до розділу 2

Комп'ютерні ігри пройшли величезну еволюцію, на кожному етапі якої у цій сфері відкривалися нові можливості та поставали нові виклики.

Точкою відліку історії виникнення електронних ігор прийнято називати 1940-ві роки, коли виникають перші прототипи відеоігор. Це були поки що скоріше ідеї, аніж їх реалізація: так, програма в шахи являла собою алгоритм, який ніколи не був втілений у життя через відсутність відповідних технологій. Водночас ракетний симулятор 1947-го року став прототипом аркад, яким судилося бути одним з найпопулярніших жанрів у майбутньому.

У 1950-ті роки ігри залишаються розвагою для програмістів, у яких лише і було обладнання, необхідне для їх запуску. Пристрої, які тоді використовувалися для гри, були доволі специфічними (наприклад, у «Теніс для двох», 1958 потрібно було грати на осцилографі).

1960-ті роки продемонстрували цікавість широкого загалу до електронного геймінгу. Гра «SpaceWar!», що з'явилася 1961-го року, стала справжнім хітом, і десятиліття після її виходу виходять все нові і нові клони, які являють собою її модифікації.

У 1970-ті настає епоха ігрових автоматів, які пропонують різні варіанти аркадних ігор. Виявляється, що гейм-індустрія може бути також дуже прибутковою, ігрові автомати стають частиною інтер'єру кафе, гуртожитків тощо. У це десятиліття також з'являються перші ігрові приставки (до телевізору), а ігри стають кольоровими. У 1979 р. з'являється гра, що стане символом ігрової індустрії – «Pacman» (1979), яка була не лише кольоровою, але й мультиплатформенною.

1980-ті стали періодом, коли складається основна система жанрів комп'ютерних ігор, яка суттєво з тих пір не доповнювалася. У ці роки важливішу роль починає грати оформлення ігор (візуальна складова, музичний супровід тощо). Це призводить до стрибку у розвитку технологій і значному покращенню того тла, на якому відбувається ігровий процес. До розвитку гейм-індустрії підключається Україна, яка розпочинає масове виробництво електронних ігрових автоматів і розпочинає розробку та випуск відеоігор власного виробництва.

У 1990-ті з'являється перша гра для мобільного телефону, а комп'ютери починають стрімко поширюватися на території пострадянського простору (спочатку в закладах освіти, але наприкінці 1990-х стають предметами домашнього вжитку).

2000-ні роки стають епохою розквіту мережеских ігор та інді-ігор (від незалежних розробників). Це стало можливим завдяки відкриттю першого сервісу цифрового розповсюдження комп'ютерних ігор – Steam, що спростило та здешевило виготовлення відеоігор. Найвідомішою інді-грою став «Майнкрафт», який нині має вже десятки різних модифікацій.

У 2010-ті роки популярними стають ігри з доповненою реальністю. Так, у 2016-му році виходить культова гра «Pokemon go», яка викликає «покемономанію» в усьому світі. У ці роки також отримують всесвітню славу деякі українські ігрові проекти.

Теперішні, 2020-ті роки, демонструють, що ігри стали центром розвиненої гейм-індустрії. Розвиток сучасних ігор відбувається в напрямку все більшої уваги до технічної складової, і це означає не лише якісну «картинку» тощо, але також появу численних товарів, які повинен мати справжній геймер (окуляри/шолом віртуальної реальності, ігрова миша тощо). Дедалі більше змішуються віртуальна та наша фізична реальності (технології доповненої реальності, вбудовані функції чатів у грі тощо). Сучасні ігри також спонукають гравців до креативності – нерідко тут є можливість створення модів (конструювання гравцем доповнень до відеоігор).

Говорити про уніфіковану класифікацію комп'ютерних ігор зараз неможливо в силу різного роду причин. Назвемо основні з них:

- 1) одна і та сама гра відноситься різними дослідниками до різних видів;
- 2) протягом останніх років чи не щотижня виникають нові види ігор, які потребують внесення коректив і доповнень у вже існуючі класифікації;

- 3) починаючи з 2000-х років серед електронних ігор панує тенденція до змішування різних видів ігор, через що нерідко неможливо однозначно визначити вид гри;
- 4) оскільки відеоігри є різновидом масової культури, то тут панує принцип серійності, і нерідко гра першого покоління відноситься до одного виду, а її доповнення чи новий варіант – вже до іншого.

Ми запропонували свою класифікацію ігор, врахувавши різні підстави, на основі яких може бути здійснений поділ. Такими основами поділу в нашій класифікації виступають: кількість гравців, реалізованість на різних ігрових платформах, ступінь монетизації, доступ до мережі, жанри, призначення. Звісно, наша класифікація не може претендувати на вичерпність, але вона пропонує комплексний підхід до вивчення ігор.

Ми також зауважуємо, що зараз в ігровій індустрії панує тенденція не лише до інтерференції різних видів та жанрів ігор, але також до розмивання кордонів між різними видами мистецтва. Наприклад, дедалі більше змішуються такі види мистецтва, як відеоігри та кінематограф. Коли ми говоримо про інтерактивне кіно, то його однаково аргументовано можна визначати як кіно з елементами ігор або як ігри з кінематографічними вставками. Утім, у цілому все це вкладається у рамки постмодерністської естетики, яка, серед іншого, проголошує розмиття кордонів між різними видами мистецтва.

Розділ 3.

Електронні ігри як нова культурна форма

3.1. Дискусії щодо розгляду відеоігор як мистецтва

Одразу зазначимо, що не існує єдиної позиції щодо питання, як потрібно інтерпретувати комп'ютерні ігри – як новий вид мистецтва чи як сукупність технологій. Дискусії про це ведуться вже не одне десятиліття, але спільна позиція так і не вироблена. «Характеристика ігор як витворів мистецтва була <і залишається – А. Ч.> суперечливою. Визнаючи, що ігри можуть містити художні елементи у своїх традиційних формах, таких як графічне мистецтво, музика та історія, кілька помітних критиків висунули позицію, що ігри не є художніми творами і їх ніколи не можна назвати мистецтвом» (Сущенко, Дімарова 2020: 70). Водночас зустрічаємо і протилежну позицію; «комп'ютерна гра як феномен поступово стає ідеальним різновидовим і різножанровим контейнером, усеохопним мистецтвом майбутнього. Майбутнього, яке здійснюється просто на наших очах, хоч і не всі досі розуміють серйозність претензій відеогри на статус справжнього мистецького явища» (Нестелєв 2023). Отже, як бачимо, панорама думок тут – від беззастережного заперечення приналежності відеоігор до сфери мистецтва до оцінки їх як «усеохопного мистецтва майбутнього».

Уся дискусія, по суті, зводиться до двох позицій. Прихильники першої вважають, що електронні ігри не можна назвати мистецтвом, оскільки це – насамперед технологічний процес і, якщо тут і є якісь точки дотику з мистецтвом, то вони не є визначальними. Наприклад, таку позицію транслює А. Дубров. Для підкріплення своєї точки зору дослідник наводить такі, наприклад, міркування: візуальне оформлення комп'ютерної гри для гравця – лише тло, на якому відбувається геймплей. Якщо гравець почне розглядати

текстури, персонажів тощо – він програє, і втратиться сам сенс гри. Водночас є ігри з захоплюючим геймплеєм, але слабкою графікою (Дубров 2020 :175). Це саме, з його точки зору, стосується літератури, музики, кіно та інших видів мистецтва, представлених у електронних іграх – вони не роблять саму гру мистецтвом, а «існують паралельно» (Дубров 2020: 176). З нашої точки зору, це виглядає непереконливою аргументацією. При всій важливості геймплея для самого процесу гри, навряд чи важливо розглядати гру як феномен культури лише з точки зору того, чи вона сприяє, чи заважає ігровому процесу. Так, наприклад, всесвітньо відома сільниця Челліні так само може виконувати свою функцію як звичайна сільниця, і, напевно, усі розташовані там фігурки лише ускладнюють процес користування нею, але вона не перестає бути від цього витвором мистецтва. Нагадаємо також, що подібні дискусії ведуться зараз щодо усього цифрового мистецтва в цілому: наприклад, чи можна вважати витвором мистецтва картину, створену за допомогою Photoshop чи, ба більше, нейромереж?

Прихильники другої концепції вважають, що відеоігри вже давно стали новим видом мистецтва, хоча аргументи тут можуть наводитися різні. Перелічимо деякі з них. Кожне мистецтво має свою унікальну мову: для музики це – ноти, для літератури – слова, для живопису – фарби тощо. Комп'ютерні ігри так само запропонували нову мову – це інтерактивність, і це важко зперечити. Наступне міркування полягає у тому, що мистецькі твори покликані пробуджувати емоції, примушувати нас рефлексувати та здобувати новий досвід. Усе це не просто наявне в іграх, але без перебільшення можна було би сказати, що ці переживання в силу того, що гравець ототожнює себе з персонажем, набагато сильніші, ніж в інших видах мистецтва. І, нарешті, ще один аргумент – це художня складова відеоігор: сьогодні для них окремо створюється музика, малюються картини (концепт-арт), розробляється сюжет тощо. Отже, як бачимо, аргументів за те, щоби відеоігри розглядати саме як художній феномен більше, ніж для протилежної точки зору.

У цілому можна говорити про те, що в останні десятиліття спостерігається тенденція до того, аби вважати їх видом мистецтва. Наведемо один промовистий факт. У 2008 р. розробники ігор стали членами культурної ради Німеччини, що свідчить про те, що у цій країні на питання про те, чи є комп'ютерні ігри мистецтвом, існує схвальна відповідь. Так само позитивно відповідає на це питання Америка. Так, у 2012 р. нью-йоркський Музей сучасного мистецтва вирішив поповнити свою колекцію мистецьких творів комп'ютерними іграми, придбавши ті з них, які вже вважаються класикою («Spacewar», «The Sims», «Portal» тощо). «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 авторові не належить. Мовляв, немає автора, немає й твору. Його опоненти натомість переконують, що мистецька цінність гри визначається її емоційним та естетичним наповненням, а також досвідом, який отримує гравець» (Олійник 2013). По суті, ми знову стикаємося з класичною дискусією про те, у чому полягає сутність мистецтва, що саме робить той чи той об'єкт витворами мистецтва. Це питання, на яке не було вироблено однозначної відповіді у традиційному мистецтві, і проблеми лише ускладнилися з виникненням сучасних (особливо цифрових) форм мистецтва.

3.2. Взаємодія електронних ігор з іншими видами мистецтва

Напевно, важко назвати вид мистецтва, з яким би не взаємодіяли комп'ютерні ігри. Як і кіно, і театр, вони є синтетичним видом мистецтва. Комп'ютерна гра може включати у себе сюжет літературного твору, кінематографічні вставки, музику, танці тощо. З нашої точки зору, найбільше електронні ігри пов'язані з кіноіндустрією, літературою, живописом і музикою, тому ми зупиняємося насамперед на цих зв'язках.

Зв'язок *відеоігор з кіно* може проявлятися по-різному: особливості організації геймплею, використання кінематографічних прийомів, екранізація ігор (чи навпаки – коли після успіху стрічки з'являється відповідна комп'ютерна гра).

Нинішні електронні ігри нерідко вражають візуальною деталізацією та кінематографічністю. І справа тут не лише у розвитку технологій, але у зміні погляду на геймплей гри у цілому. Це довгий шлях, на кожному етапі якого ігри модифікувалися, піддаючись впливу з боку різних мистецтв, насамперед кінематографу. Сучасні комп'ютерні ігри дедалі більше зближуються з кіноіндустрією. За висловом Л. Мановича, «синематика» – наратив, створення цілісного художнього образу ігрового світу, візуальна складова – грає все більшу роль (Manovich 2001: 83).

Звісно, неможливо розглянути усі способи збагачення змісту та форми ігор, що відбувалися під впливом кіно, тому зупиняємося на кількох основних аспектах. Насамперед відзначимо, що нинішній кінематограф, який нерідко вже називають дигітографом (завдяки широкому використанню цифрових технологій), як і комп'ютерні ігри, нерідко створює віртуальні світи. Дуже часто нинішні стрічки включають у себе не лише комп'ютерні ефекти, але також і персонажів, змодельованих за допомогою електронних технологій. «Невідомі науці створіння (ельфи, гоббіти, монстри й “страховиська” різних рангів) мають дуже переконливий вигляд. Вони наділені цілком реалістичною психофізикою, хоча є лише фантомними персонажами — ілюзорними породженнями віртуально-цифрової технології під назвою аніматика» (Зубавіна 2013: 94). Утім, це лише один аспект, що поєднує комп'ютерні ігри та кінематограф у річищі того, що нині називають екранними мистецтвами.

Зупинимось на використанні поширених кінематографічних прийомів, що було запозичені гейм-індустрією для розширення формування образності ігрового процесу. Почнемо з особливих способів організації нарації:

- виклад подій з різних точок зору (типовий приклад у кінематографі – «Подружнє життя», 1963);
- нелінійний сюжет, можливість повернення до певної «точки біфуркації» з демонстрацією різних варіантів розвитку подій (репрезентативні приклади у кіно – «День бабака», 1991; «Ефект метелика», 2004).

Крім цього, ігри перейняли низку суто технічних моментів, що притаманні кінематографу:

- технології motion capture (пластика актора передається персонажу, тобто відбувається гра актора з фіксацією його рухів за допомогою датчиків, що потім накладаються на віртуального персонажа) і performance capture (фіксація не лише рухів реального актора, але також жестів, міміки, навіть рухів зіниць);
- робота з камерою: вид від першої чи третьої особи; чергування крупного, середнього, загального планів; зміна ракурсів; ефект різкості та розмитості картинки, фокусування та розфокусування;
- прийом поліекрану (демонстрація кількох дій, що відбуваються водночас);
- продумане звукове оформлення, що відповідає подіям, які відбуваються у даний момент тощо.

Наведемо кілька конкретних прикладів, як кінематографічні прийоми були переосмислені у віртуальному просторі ігор. Скористаємося хронологічним принципом, аби можна було спостерігати еволюцію розвитку взаємовпливів кіно та електронних ігор.

У 1992 році від американської компанії «id Software» з'являється гра «Wolfenstein 3D», в якій візуальна складова та звук були ще доволі примітивними. Утім, у цьому шутері розробники використали т. зв. прийом «суб'єктивної камери», коли вид подається «від першої особи», що створює сильний ефект імерсивності, перебування безпосередньо у віртуальному

просторі гри. Глядач (у даному випадку – гравець) сприймає події очима головного героя, протагоніста.

Гра «The Dark Eye», що вийшла у світ у 1995 році (розробник – «Inscapе»). Пластилінова анімація, використана тут, наслідувала мультиплікаційні прийоми, але найцікавішим було те, що автори використали неординарний драматургічний прийом. Події «проживалися» гравцем двічі – спочатку він грав за жертву, а потім – за вбивцю, а в одному з оповідань він міг стати також і глядачем.

У 1998 році з'являється культова гра «Half-life», розроблена французькою студією «Quantic Dream». Вона також являла собою шутер від «першої особи». Цікавим для нас нововведенням було те, що у грі з'являються кат-сцени, що представляли внутрішньоігрове відео, що переривало геймплей. Це були міні-відеороліки, що збільшували драматичний ефект і водночас – здійснювали значний емоційний вплив на гравця.

2005-го року поява гри «Fahrenheit» (видавалася також під назвою «Indigo Prophecy») свідчила вже про широке використання мови кіно у відеоіграх. Її навіть називали інтерактивним кіно. Тут використана нелінійна нарація з паралельними розповідями, що подають протилежні точки зору на події. Кат-сцени також збагатилися нелінійністю. Для створення анімації була використана технологія motion-capture, що дозволило добитися більшої реалістичності картинки на екрані. Атмосферна музика американського кінокомпозитора А. Бадаломенті доповнювала геймплей, і про її вдалий підбір свідчить хоча б той факт, що саундтреки з гри нерідко закачували окремо.

У 2012 році виходить експериментальна гра «Дорога Естер» від студії «The Chinese Room». Вона не стала настільки ж популярною, як попередні згадані нами ігри, але звернула на себе увагу захоплюючим сюжетом та атмосферністю. У цілому гра неймовірно нагадує кінострічку. Її геймплей зводиться до того, що треба ходити по острову, вивчати різні локації та

міркувати над тим, що герой бачить навкруги. Надзвичайно важливою, відповідно, тут постає роль оповідача, якого озвучив актор Найджел Керрінгтон. Висока деталізація локацій, інтрига, що лежить в основі сюжету, знайомство з історією острова, на тлі якого розвивається сюжет, спеціально написана для гри Дж. Каррі музика – все це створює унікальний реалістичний віртуальний світ.

Одна з останніх ігор, що демонструє кінематографічну картинку, – це «Red Dead Redemption 2», вийшла у 2018 році (розробник – Rockstar Studios). Окрім неймовірної деталізації локацій, тут наявний відкритий світ, по якому може пересуватися персонаж. Крім цього, гравець може обирати вид камери – від першої чи третьої особи. Зауважимо принагідно, що це тепер – вбудована опція для багатьох ігор у стилі RPG. Важливою складовою виступає тут комунікація – гри притаманна свобода діалогів, і репліки, які в них з'являються, можуть бути різними залежно від репутації персонажа (його т. зв. «шкали гідності»). У грі наявна зміна ракурсів, що створює ілюзію стереоскопічного простору, а чергування різного типу планів наближає візуальний ряд до кінематографічного.

Отже, як бачимо, комп'ютерні ігри плідно взаємодіють з кіно, активно запозичуючи кінематографічний інструментарій та засоби його художньо-виразної системи. В ігровому просторі переосмислюються наративні прийоми кінематографу, монтажні практики, звукове оформлення тощо. У свою чергу, сучасне цифрове кіно також багато чого запозичує від електронних ігор, перетворюючись на інтерактивне.

Інший напрямок взаємодії комп'ютерних ігор і кіно – це ситуації, в яких кінострічки знімають по іграм чи навпаки. Зрозуміло, що це завжди стосується найпопулярніших ігор чи, навпаки, фільмів.

Подібні експерименти почали проводитися ще з кінця 1990-х років. З нашої точки зору, найчастіше така взаємодія між кіномистецтвом та відеоіграми відбувається, коли мова йде про шутер або ігри-пригоди. Вони є видовищними, і на їх ґрунті неважко створювати кінематографічні ефекти (у

т. ч. з використанням комп'ютерів). Так, 1995-го року виходить кінострічка «Смертельна битва» за мотивами гри «Mortal Combat». Нехитрий сюжет, де зло має бути переможено трьома героями, що повинні врятувати людство. У свій час гра була дуже популярною, і ця стрічка вважається однією з найкращих екранізацій комп'ютерних ігор. Гра являла собою шутер, кінострічка очікувано екшеном. З цього ж класу назвемо також гру «Обитель зла» («Resident Evil»), по якій вже знято сім стрічок. Найуспішнішими з комерційної точки зору та найвдалишими з боку художніх особливостей вважаються перші екранізації, де головну роль виконувала Міла Йовович. Хоча екранізації і звинувачували у відсутності оригінальних героїв зі гри, але попри це, вони залишаються класикою жанру. Підземні лабораторії, небезпечні віруси, люди, що перетворюються на зомбі та герой-рятівник – тут є все, чого вимагає масове мистецтво. Ще один приклад цього роду, де героїнею також виступає жінка, – це фільми з головною героїнею Ларою Крофт. Це своєрідний фемінний аналог Індіани Джонса – Лара однаково вправно володіє різними видами зброї та вміє розплутувати складні головоломки у пошуках скарбів і старовинних таємниць. На відміну від попередніх прикладів, фільми відштовхувалися від гри-пригоди, жанр відеогри та стрічки тут співпадають: це пригоди. Наскільки вдалими стали ці екранізації – тут думки розходяться. Більшість ігromанів вважають, що ранні екранізації, де головну героїню втілювала Аджеліна Джолі, були вдалими (наприклад, «Лара Крофт: Розкрадачка гробниць» – оригінальна назва «Lara Croft: Tomb Raider, 2001»), а далі вже почалися провали.

Звісно, не можна залишити поза увагою спроби створення нових гібридних жанрів, що поєднують комп'ютерні ігри та кіно в єдиний проект. Подібні спроби вперше робилися ще у 1960-ті роки, коли кіно намагалися зробити інтерактивним. У 1967 р. з'являється кінострічка «Кіноавтомат», в якій глядач у певні моменти повинен був зробити вибір як в електронній грі, що призводило до запуску тієї чи іншої сюжетної колізії. Феномен інтерактивного кіно формувався і далі, протягом наступних десятиліть, але

широкої популярності так і не здобув. Звісно, за цих півстоліття, і кіно- і ігрова індустрії пройшли величезний шлях. Ми вже згадували в іншому контексті про один з таких проектів – «Heavy Rain». У 2016 році створення такого гібридного продукту під назвою «Квантовий розлом» («Quantum Break») виглядає по-іншому. У даному випадку важко визначити вид мистецтва – це відеогра чи кінострічка? Однозначної відповіді тут бути не може. З одного боку, як у комп'ютерній грі, тут потрібно проходити певні рівні. З іншого боку, по проходженню рівня відкривається чергова серія серіалу, яку вже можна дивитися як звичайний фільм. Іноді тут бувають ситуації вибору, як в інтерактивному кіно. Варіантів розвитку подій є багато, але завершення кінострічки (відеогри?) має лише один варіант. У цілому проект вийшов непоганим, з гарними комп'ютерними ефектами, красивою картинкою, популярною тематикою (про машину часу), але все ж значної прихильності не здобув ані серед кіноманів, ані серед ігromанів.

Є ще багато спроб екранізацій ігор різних жанрів (хорор, навіть платформер), але це може стати темою окремого великого дослідження.

Розглянемо взаємодію ігор і *літератури*. Очевидно, що електронні ігри з перших кроків свого становлення знайшли джерело натхнення у літературних творах. Існують сотні (якщо не тисячі) прикладів, коли відеогра побудована на фабулі відомого літературного тексту. Наприклад, за мотивами роману Тома Кленсі «Червоний шторм» («Red Storm») була створена однойменна гра (далі ми детальніше розглянемо інші приклади такого роду взаємодії). Більше того, інколи самі комп'ютерні ігри розглядаються як новий варіант розповіді (наративу), що виникає у цифрову еру. Одна з найвідоміших прихильниць цієї концепції наратології – Б. Лаурел. Дослідниця вважає, що наратологія була спочатку представлена літературними творами, потім еволюціонувала у формат художніх фільмів, а тепер модифікується у відеоігри. Дж. Муррей також мислить у рідніщі цієї концепції, сприймаючи комп'ютерні ігри як «кіберп'єси» (Video Games

2014). Отже, як бачимо, відеоігри та літературу об'єднує набагато більше, ніж просто перенесення літературних сюжетів у віртуальну реальність ігор.

Наведемо приклад протилежної ситуації – коли спочатку виходить кінострічка, а потім на її основі випускається гра. Таким прикладом може стати серія історій про Бетмена, оскільки спочатку існували історії-комікси про цього героя, борця за справедливість, з надзвичайними здібностями. Утім, гра виникає завдяки популярності фільмів про Бетмена. Отже, як і в ситуації з кінострічками, тут виникає серія відеоігор під назвою «Batman: Arkham». Звісно, це не єдиний приклад (достатньо згадати, скажімо, цілий каскад ігор про Гаррі Поттера), але ми не будемо далі заглиблюватись у цю ситуацію, оскільки, як і в історії про Бетмена, зазвичай в основі сюжету лежить якийсь літературний твір (з цієї причини ми більшу увагу приділимо зв'язку літератури та ігрової індустрії).

Наведемо кілька репрезентативних прикладів взаємодії ігор і літературних текстів.

Благодатним ґрунтом для реалізації фабули у віртуальному просторі виступають детективні історії – адже вони містять загадку, яку потрібно розплутати. Отже, це легко може стати основою геймплею. Гравець тут завжди грає за детектива, який і повинен розплутати злочин. Прикладів реалізації дуже багато, тому ми зупиняємося на двох, які були реалізовані у віртуальному просторі багато разів.

Перший приклад, який ми розглядаємо, – серія книг про Ненсі Дрю, яка була написана колективом авторів (спільний псевдонім – Керолайн Кін). Головна героїня – дівчина-підліток, яка розплутує різні таємниці, нерідко з містичним присмаком. Літературні тексти про дівчину-детектива почали з'являтися майже століття тому, у 1930-ті роки, і зараз вже вийшло понад 350 книг по неї. Секрет популярності цього персонажа, напевне, в тому, що вона полюбилася не лише молоді (початково серія була орієнтована на підлітків), але і дорослій аудиторії. Це типовий приклад масової культури з притаманним їй використанням стереотипів, серійністю тощо (Івушкіна,

Сілютіна 2012). У 1990-ті роки починають з'являтися перші ігри з цією ж головною героїнею. З 1998 р. (рік появи першої гри) до 2019 р. (поки що остання ігрова версія) на комп'ютерному ринку з'явилося понад 30 електронних ігор. Ігри не обов'язково є презентацією конкретної книги, інколи у них об'єднують кілька текстів одразу. Жанри, в яких випускаються ігри, також різні. Найбільш поширеним жанром тут є квест, і це доволі типово для детективів – адже, як ми зазначали, у квесті важливою складовою є сюжет, а різного роду головоломки природньо доповнюють детективну лінію. Водночас тут з'являються казуальні ігри у стилі «пошук предметів» («Світло, камера, прокляття!» – оригінальна назва «Lights, Camera, Curses!», «Корабель-примара» – оригінальна назва «Ship of Shadows тощо).

Ще один приклад використання відомих детективних історій в електронних іграх – романи Агати Крісті, які на гейм-ринку також постають насамперед як квести. Найбільш популярні ігри з'являються у 2000-ні роки. Це «А потім нікого не було» («And Then There Were None»), яка виходить у 2005-му році, класична історія про десять негрят. Ще повз один хіт від відомої «королеви детективу» – «Вбивство у Східному експресі» («Murder on the Orient Express») не змогла пройти гейм-індустрія, і гра виходить у 2007 р. До речі, розробники (AWE Games) вирішили дещо змінити фабулу – тут з'являється додатковий персонаж, і фінал пропонується інший, ніж в оригіналі. При цьому сама атмосфера розкішного потягу передана чудово, розробники були уважними до найдрібніших деталей. Окремо гравці відзначали цікавий геймплей, де потрібно було не просто колекціонувати речі та вести діалоги з підозрюваними, але також аналізувати докази, співставляти їх і вираховувати вбивцю на основі зібраної інформації. Ще одна гра, в якій діє знаменитий Еркюль Пуаро, – «Зло під сонцем» («Evil Under the Sun»). Вбивство, скоєне на елітному морському курорті, дало можливість розробити фантастичної краси локації з морем, горами, пляжами. На той час графічна оболонка цієї гри виглядала приголомшливо, а кінематографічні вставки доповнювали позитивні враження від візуального

ряду. Геймплей пропонував непрості головоломки, що теж було схвально сприйнято гравцями. Це, звісно, не всі ігри, зроблені за мотивами Агати Крісті, але це ті, що вважаються класикою у цій ніші.

Наступна фігура, про яку ми хотіли би поговорити, це не дуже відомий в Україні американський письменник початку XX століття Говард Лавкрафт. Більше того, багато хто дізнався про цього «короля жахів» саме завдяки відеоіграм (або фільмам, яких за його творами було знято чимало). Так, популярний нині автор хорор-історій Стівен Кінг іменує собою учнем Лавкрафта. Один з найзнаменитіших персонажів Лавкрафта – давнє моторошне божество Ктулху, що має аномальні здібності, може проходити крізь простір, впливати на розум людини тощо (до речі, цей монстр фігурує в одному з оповідань С Кінга – «Крауч-Енд»). Масова культура охоче акцептувала цей образ, використовуючи його у мемах, коміксах тощо. Очевидно, що це знайшло свій відбиток також і у комп'ютерних іграх. Передбачувано, що ігри на основі історій Лавкрафта, – це ігри у стилі хорор. За мотивами творів Лавкрафта було створено чимало ігор, і майже всі вони є симуляторами на виживання (нерідко в поєднанні з шутером): «Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth», «Alone in the Dark», «Prisoner of Ice», «Cthulhu Saves the World», «Sherlock Holmes: The Awakened», «Terraria» та ін. Інколи ігри доволі детально відтворюють зміст книги. Наприклад, оповідання Лавкрафта «Тінь над Інмаутом» стало джерелом натхнення для розробників ігор «Call of Cthulhu» та «The Sinking city», причому тут збережена не лише фабула та система персонажів, але навіть чимало фраз у діалогах. Утім, є протилежні приклади. Скажімо, лавкрафтівський Ктулху виступає одним із персонажів мобільної гри «Реальна рибалка», але він тут постає не моторошним чудовиськом, а одним з об'єктів риболовлі. У цьому випадку можна говорити про своєрідну деконструкцію сюжету, його іронічне переосмислення в дусі постмодернізму.

Одними з літературних творів, які стали чи не найпопулярнішим для втілення у відеоіграх, є історії про Алісу Л. Керолла. Напевно, це

невипадково, оскільки казка сама по собі має багато спільного з комп'ютерної грою. Наприклад, Г. Чайка проводить численні паралелі між казкою та електронною грою: тут відсутній чітко окреслений час, а простір постає «центром Світу», типовим сюжетом виступає подорож (яка водночас стає ініціацією), популярними є теми смерті та воскресіння тощо (Чайка 2007: 429-431). Перераховувати усі ігри, створені на цей сюжет, неможливо, – це саме по собі могло би стати темою окремого дослідження. Зупинимосся на кількох з них, реалізованих у різних жанрах. Насамперед це ігри на «пошук предметів», яких тут чимало (див наприклад, «Пригоди Аліси: пошук предметів» від Crisp App Studio, розроблену для пристроїв на системі Android). Утім, ці ігри найменш цікаві, оскільки вони не пропонують креативних інтерпретацій знаменитого твору. Найбільш неочікуваними втіленнями сюжету про дівчинку з Країни Див стали, на наш погляд, «American McGee's Alice» (2000) та її продовження – «Alice: Madness Returns» (2011). Фабула цих ігор використовує образи обох творів Л. Керола – «Аліса у Країні Див» та «Аліса у Задзеркаллі», але вони кардинально переосмислені. Казковий світ постає тут жахливим, сповненим небезпечних потвор, готових напасти у будь-який момент, а сама вікторіанська дівчинка нагадує скоріше серійного вбивцю, готового шукати нові й нові види зброї не лише для оборони, але й для нападу. Як можна зрозуміти, ігри являють собою шутер (або шутер з елементами ігор-пригод). Утім, тут виписані і причини такої дивної поведінки дівчини, яка звинувачує себе у смерті батьків (вони загинули у пожежі, в той час як їх донька перебувала у Країні Див). У такий спосіб творці гри пояснюють, чому казкова країна отримала подібне моторошне втілення. Від сюжету Керола тут майже нічого не залишилося, окрім персонажів і локацій, оскільки навіть характери персонажів постають зовсім іншими. Наприклад, чарівні перетворення, які переживає героїня в оригінальному тексті, стають її суперздібностями у грі. Так, вона може значно збільшуватися у розмірі, і у такий спосіб перемагати ворогів; широкий поділ сукні дає можливість літати тощо. Звичайні предмети можуть

тут перетворюватися на зброю – наприклад, чайник стає гарматою і т. п. Ця оригінальна спроба переосмислити сюжет знаменитої казки у дусі психоаналізу виглядає доволі цікаво, хоча у прихильників Керола викликала неоднозначну реакцію. Утім, це дивне поєднання жанру літературної казки та шутера викликало цікавість і у критиків, які переважно схвально відгукувалися про проект.

Ще одна цікава інтерпретація керолівського сюжету здійснена у грі «Аліса: віртуальна реальність» («Alice VR», 2016, розробник – Carbon Studio). Тут ще менше залишилося від оригінальної історії, оскільки Аліса – космонавт (астронавт?), що перебуває на космічному кораблі, на якому закінчилося паливо, і вона має здійснити ремонт. Для цього їй потрібно зробити зупинку на якійсь планеті, де вона і збирається знайти паливо. Отже, за фабулою це не казка, а скоріше науково-фантастична оповідь. Розробникові вдалося створити атмосферний світ, але він має мало спільного з казковою атмосферою Керола. Футуристична графіка, електронний саундтрек, використання законів фізики у віртуальній реальності (наприклад, використання законів гравітації, що змінюється, для того, аби героїня могла ходити по стелі) – усе це виглядає як цікавий доробок, але знову ж таки – зовсім іншого виду, ніж оригінальний твір. За жанром комп'ютерних ігор це – т. зв. «бродилка», в якій потрібно розв'язувати головоломки. Гра розрахована на те, аби гравець використовував шолом віртуальної реальності, що забезпечує повний ефект імерсивності.

Ситуація, коли відеоігри використовують літературні тексти, доволі типова. Неординарною є ситуація, коли комп'ютерна гра стає поштовхом до написання літературного тексту, але такі приклади теж існують. Так, суперпопулярна гра «Принц Персії» стала джерелом натхнення для В. Пелевіна, котрий написав твір «Принц держплану». Повість містить численні відсилки до знаменитої гри, а сама художня тканина твору перемішує віртуальний світ гри з реальним, в якому протагоніст грає в цю гру. Це типові

для постмодерністської естетики прийоми – «текст у тексті» та «гра з читачем».

Зупинимось на зв'язку відеоігор і *живопису*. Тут потрібно говорити насамперед про концепт-арт. Концепт-арт – це картини, створені для того, аби передати основну ідею твору (для гри або кінострічки). Сучасні ігри зазвичай дуже вимогливі до графічної складової, отже, робота художника починає відігравати тут дедалі важливішу роль. Б. Ансалді відзначає, що він сьогодні – одна з ключових фігур у процесі виготовлення ігрового світу: «концепт-художник тепер є ключовою фігурою та різнобічним професіоналом у своїй справі, який має відповідальний обов'язок представляти світи та формувати їх за допомогою власних художніх навичок у вигляді захоплюючих ілюстрацій» (Ansaldi 2019: 965).

Творці концепт-арту – це художники, які можуть малювати як за допомогою традиційних матеріалів, так і цифрових. Вони створюють основні образи (персонажі) для гри, тло, на якому розгортаються події (локації), одяг і предмети побуту тощо. Зараз візуальна складова відіграє в іграх таку важливу роль, що нерідко у процесі їх виготовлення беруть участь концепт-арт художники різних спеціалізацій: персонажної (створення персонажів), середовищної (оточення, тло), об'єктної (предмети, якими користується герой), костюмної.

Як і живопис, концепт-арт має різні напрямки – він може бути реалістичним, імпресіоністичним, постмодерністським тощо. Вибір напрямку залежить тут, звісно, від жанру гри та авторської задумки. Одним з найвідоміших концепт-арт художників є Ганс Гігер (HR Giger), що працював у стилі фантастичного реалізму й створив образ Чужого, що був використаний в однойменній стрічці.

Концепт-арт не можна ототожнювати з ілюстрацією, хоча часто їх плутають. За визначенням Б. Ансалді, основна мета ілюстрації – бути «візуально привабливою», у той час як концепт-арт повинен бути «візуально комунікативним» (щоби задати напрямок роботи команді <що працює над

розробкою гри – *А. Ч.>*); отже, концептуальне мистецтво можна назвати початком процесу візуальної розробки, а ілюстрацію – кінцевим продуктом цього процесу (Ansaldi 2019: 966). Хоча варто зауважити, що коли ми дивимося на картини, які представляють собою концепт-арт, нерідко справді є спокуса сприймати їх як ілюстрації, оскільки різниця між ними не завжди очевидна.

Цікаво також прослідкувати зв'язок комп'ютерних ігор і *музики*. Якщо спочатку композиції були примітивними та не писалися безпосередньо під якусь конкретну гру, то з часом тенденція змінюється. Перша музика в іграх з'являється у 1970-ті роки, але вона не грала якоїсь важливої ролі у геймплеї, а просто позначала, наприклад, завершення епізоду. Але вже у 1980-ті з'являється тренд, коли музику замовляють спеціально під гру, і ці мелодії стають популярними навіть поза грою, а композитори здобувають славу завдяки саундтрекам до гри. Наприклад, культовими стали мелодії до гри «Легенда Зельди» («The Legend of Zelda»), а японський композитор Кодзі Кондо, що писав їх, прославився саме як автор музичних творів до відеоігор. Так само здобуде славу інший японський композитор – Нобуо Уемацу, який написав музику до «Final Fantasy». Від монофонічних звуків і простої генерації тонового сигналу, що супроводжували перші комп'ютерні ігри, відбувається стрибок у розвитку відеоігор, коли формується сама концепція ігрової музики. Такою новацією стає виникнення нових жанрів у цій сфері: наприклад, чіптюн – жанр електронної музики, яка створюється аудіочипом комп'ютера у режимі реального часу; нінтендокор – поєднання 8-мибітних звуків, що синтезується аудіочипом комп'ютера, з живими інструментами (назва жанру походить від назви ігрової приставки Nintendo). У наш час нерідко ігрова музика спеціально замовляється під конкретний проект, може виконуватися симфонічним оркестром, а деякі ігри пропонують функцію заміни ігрового трека на свій власний. З'являються поціновувачі ігрової музики, яка може тепер аранжуватися, а також виникають музичні гурти («Random Encounter»), що спеціалізуються на виконанні такого типу

музичних творів. З 1990-х років виникає особливий тип музичної вистави – концерти ігрової музики, які спочатку відбувалися в Японії, а з 2000-х років – вже і у Європі та Америці.

3.3. Культурологічний контент у комп'ютерних іграх

Культурологічний контент може відігравати значну роль у відеоіграх, будучи частиною сюжету, а може ставати лише тлом чи деталлю у розповіді. Почнемо з тих ігор, де такого роду контент є стрижнем, на якому тримається уся гра. Насамперед варто звернути увагу на ігри, де основою геймплея є мистецтво. Для них вже існує спеціальний термін – «art game». Термін «art game» в академічному значенні з'являється 20 років тому, у 2002-му році, але, як зазначають вітчизняні дослідниці, «не всі погоджувалися з його існуванням, він був агресивно розкритикований з боку опонентів. Серед них був американський кінокритик Роджер Еберт, який, починаючи із 2005 року й до своєї смерті у 2013 році, заперечував існування відеоігор. Він стверджував, що «ніхто ніколи не міг процитувати гру так, як великих драматургів, поетів, режисерів, прозаїків і композиторів...» [1]. Але час не стоїть на місці: сюжети і тексти комп'ютерних ігор вивчають і цитують» (Харицька, Колісниченко 2020). Арт-ігри відносяться до піджанру т. зв. «серйозних» ігор, і їх мета – привернути увагу до мистецтва.

Однією з незвичних ігор, в якій зроблена спроба дати гравцеві можливість відчувати себе учасником перформансу, є інді-гра «У присутності художника» («The Artist is Present»; розробник – П. Барр). Гра, по суті, відтворює перформанс Марини Абрамович, який носив аналогічне ім'я, і суть якого зводилася до того, що сама мисткиня сиділа за столом, а відвідувачі могли сісти з протилежного боку стола та дивитися їй у вічі. Перформанс сербської художниці відбувався у Нью-Йоркському музеї сучасного мистецтва, який стає ігровою локацією. Гравець купує квиток, входить в музей, може пройти галереєю з деякими найвідомішими полотнами

музею, а далі змушений стояти у черзі, аби потрапити на перформанс. Розробник зробив усе, аби зробити свою гру якомога більш реалістичною за геймплеєм. Тут проста графіка, але, наприклад, у черзі потрібно «простояти» кілька годин, а сам музей можна відвідати лише у ті години, коли працює його реальний прототип. «Гра піднімає філософське питання про присутність автора у своїй творчості та контролі над ним» (Gintere 2019). Хоча гра не стала супер-популярною, вона привернула увагу оригінальним авторським задумом.

Є також ціле гроно ігор, що являють собою симулятори роботи митця. Найпопулярнішими тут є симулятори роботи художника. Наприклад, гра «SuchArt: Genius Artist Simulator» пропонує реалістичну механіку малювання для імітування творчого процесу сучасного художника. Тут можна обирати різні стилі, змішувати різні техніки, вдосконалювати свою студію, брати роботи на замовлення, тобто гра передає різні аспекти життя художника – від самого процесу творіння до заробляння грошей. Гра «Vermillion» пропонує скромніший набір можливостей, оскільки це – симулятор малювання масляними фарбами. «Graffiti Simulator» дозволяє відчувати себе одним з представників митців стріт-арту. Модний нині напрямок – графіті, не потребує особливих знань у сфері живопису та швидко дозволяє опанувати різні манери. Гра «Passpartout: The Starving Artist» передбачає здобуття слави як всесвітньо відомого артиста, але шлях до слави тернистий – інструменти потребують грошей, як і оренда гарної майстерні, а смакам покупців не так просто догодити. Сам процес малювання тут нескладний, а набір інструментів невеликий, але тим не менше дає можливість відчувати креативність роботи митців.

Один з найцікавіших проектів, з нашої точки зору, – це симулятор життя художника у грі «Artist Life Simulator» (2022) від Interactive Fate. Тут гравцеві пропонується прожити частину життя художника у XIX столітті. Тут можна розв'язувати звичайні побутові проблеми, як заробляння грошей, купівля їжі, віднайдення друзів тощо, але водночас відчувати себе творцем у

пошуках натхнення і нових вражень (у т. ч. через алкоголь) і, звісно, є можливість малювати. Хоча картини й генеруються автоматично (гравець може лише обирати джерела натхнення, емоції і локації та поєднувати їх), але все ж таки певною мірою це передає креативний процес. При цьому важливо зберігати баланс між розв'язанням творчих і буденних задач, оскільки при нестачі їжі художник швидко перетворюється на маргінала без репутації, з яким ніхто не хоче мати справи, а згодом і помирає.

Перейдемо до ігор, в яких мистецтво не є обов'язковою частиною геймплея, але все одно відіграє дуже важливу роль. Тут не можна не згадати легендарну серію мультиплатформених ігор «Asassin Creed». За жанром це поєднання двох складових – екшн і адвенчури. Нині серія налічує понад двадцять ігор, в яких культурологічний контекст (зокрема мистецтво) відіграють надзвичайно важливу роль. Дія кожної гри відбувається у певний історичний період – так, гравець може подорожувати по епохам і країнам, як на машині часу. Стародавня Греція та Стародавній Єгипет, Середньовіччя та міста Святої землі (Дамаск, Єрусалим, Акра), Париж в епоху Великої французької революції, Ватикан і Флоренція доби Ренесансу, вікторіанський Лондон тощо – це лише невеликий перелік ігрових локацій та часів. Гра славиться тим, що тут дуже детально розроблені локації. На підтвердження цього можна навести хоча б той факт, що після нещодавньої пожежі у соборі Нотр-Дам, для його відбудови й відновлення в усіх деталях, серед іншого, пропонували використання цієї локації з гри – адже тут храмова споруда була відтворена у різних ракурсах з увагою до найменших деталей. В іграх цієї серії можна зустріти Леонардо да Вінчі, тамплієрів, Ніколо Макіавеллі, Наполеона Бонапарта, маркіза де Сада тощо. Звісно, події художньо переосмислені та нерідко не відповідають історичним фактам, але сама насиченість гри такого роду культурологічним тлом виглядає дуже привабливо, і може стати приводом для того, аби дізнатися більше про того чи іншого історичного персонажа. У самій грі нерідко можна купувати (здобувати) рідкісні артефакти, які пов'язані з релігійними реліквіями чи

художніми об'єктами. Наприклад, в «Assassins Creed 4: Black Flag» можна придбати божество маісу (представляє ацтекську богиню землеробства, котра зображувалася з кукурудзою) та барельєф володаря землі (ацтекська скульптура володаря землі Тлальтекутлі, що ковтає сонце ввечері). У грі, що презентує епоху Відродження, можна придбати картини ренесансних художників: Ліппі «Мадонна з немовлям», да Вінчі «Святий Єронім», «Дама з горностаєм» та «Поклоніння волхвів», Джорджоне «Спляча Венера», Тиціана «Любов земна та небесна», Рафаель «Форнаріна» тощо. Без перебільшення можна сказати, що якщо вийняти з цього циклу ігор культурологічний контекст – від нього мало що залишиться.

Цікаві культурологічні алюзії знаходимо у культовій грі «Doom». За жанром це шутер і, здавалося би, навряд чи тут можуть бути заховані якісь символічні чи імпліцитні смисли, але насправді у грі приховано чимало культурологічних ремінісценцій. Одним з джерел інтертекстуальності тут виступає Біблія. Так, назва одного з епізодів – «Береги пекла», в якому один з рівнів називається «Вавилонська вежа», а в епізоді «Виснажена плоть» усі рівні названо цитатами з Священного писання. Щоправда, у дусі постмодерністського колажу з цим сусідить сатаністська символіка, річка Стікс з давньогрецької міфології та місто Дім з «Божественної комедії» Данте.

Знаменитий дантівський твір живить ще одну гру, в якій ім'я італійського поета присутнє вже в назві – «Dante's Inferno». Це також шутер, а кола пекла з «Божественної комедії» просто презентують різні рівні гри та водночас символізують смерті гріхи (утім, навряд чи тут можна говорити про якесь додаткове смислове навантаження, скоріше це просто спосіб структурувати ігровий простір).

Ще одна гра з відсилками до Біблії – це «The Binding of Isaac». Гра, як неважко здогадатися, відштовхується від біблійного сюжету про жертвоприношення Ісаака, хоча тут його потенційним вбивцею мала би виступити мати. У грі є багато відсилок до інших біблійних персонажів – Каїн,

Самсон, Юда тощо. Хоча гемплей полягав у тому, що треба просто відбиватися від монстрів (демонів і навіть самого сатани), гра через свою інтертекстуальність отримала дуже суперечливі і скоріше негативні оцінки. Використання християнської символіки (хрест, вервиці, навіть німбу, який герой також знаходить у підвалі, де він ховається від жорстокої матері) як утилітарної зброї проти монстрів ще можна якось зрозуміти, але голос Бога, що наказує матері вбити власного сина, аби врятувати його від грішного світу і т. п. мотиви – все це багатьох змусило вважати гру богохульною.

На противагу попередній грі наведемо інший приклад, що також являє собою відсилку до Біблії, але зовсім в іншому ключі. Мова йде про гру «Пригоди Йони», яка представляє біографію одного з пророків. Гра є аркадою, і тому події з життя Йони тут – лише привід пройти той чи інший рівень.

Звісно, це далеко не всі ігри, в яких культурологічний контент стає важливим чинником. Є ціла категорія ігор на політичні теми, серед симуляторів є чимало ігор-симуляторів музикантів тощо, але усі ці питання неможливо висвітлити у рамках однієї роботи. Взагалі, на наш погляд, існує велика кількість культурологічних питань, які могли би стати у фокусі дослідницької уваги у майбутньому: це і питання гендеру в іграх, і історія костюму, відбита, наприклад, у концепт-арті тощо.

Висновки до розділу 3

Погляд на ігри як на нову культурну форму чи окремий вид мистецтва залишається дискусійним. Позиції дослідників і їх аргументи можна звести до двох полюсів. Перші стверджують, що відеоігри не є мистецтвом (основний аргумент тут – важливість технічної складової, відповідно художні особливості відходять на другий план). Другі фокусуються на мистецькій складовій відеоігор (основні аргументи – ігри дають новий естетичний досвід, викликають рефлексії та емоції, мають унікальні художні

характеристики). Протягом останніх років дедалі більше стає прихильників другої концепції, і у низці країн відеоігри вже визнано мистецтвом.

Можна прослідкувати взаємодію електронних ігор з іншими видами мистецтва. Найбільш тісні зв'язки, на наш погляд, тут формуються з живописом, літературою, музикою та кіномистецтвом. У сучасному цифровому живописі формується окремий жанр, який пов'язаний з розробкою комп'ютерних ігор – концепт-арт (персонажний, середовищний, об'єктний тощо). Створюються ігри-симулятори, що пропонують відчувати себе художником, який працює різними інструментами та у різних техніках. Зв'язок з літературою проявляється насамперед на рівні інтерпретації літературних текстів у відеоіграх. Такі приклади є численними, і вони стосуються авторів, які працювали у різних жанрах і у різні епохи (Лавкрафт, Керол, Крісті тощо). При цьому ігри можуть розроблятися як у дусі оригіналу, так і революційно переосмисляти свої першоджерела. Музика спочатку не відігравала важливої ролі в електронних іграх, будучи просто тлом для геймплею. Утім, поступово починають писати оригінальні композиції спеціально для відеоігор, а виконують їх тепер нерідко симфонічні оркестри. Виникають специфічні музичні жанри (чіптюн, нінтендокор), пов'язані з існуванням відеоігор, і вже звичним явищем стають концерти, на яких виконується музика з електронних ігор. Кіномистецтво також суттєво вплинуло на комп'ютерні ігри, причому цей процес був взаємним. З одного боку, цифрове кіно стає інтерактивним (запозичуючи цю характеристику від комп'ютерних ігор). З іншого боку, відеоігри запозичують численні кінематографічні прийоми (нелінійний сюжет, зміна виду, технології motion capture тощо). Також відмітимо тенденцію, що з'явилася в останні десятиліття – стрічки нерідко знімаються на основі комп'ютерних ігор, як і ігри часто розробляються на основі популярних стрічок.

Культурологічний контент нерідко зустрічається у відеоіграх. Насамперед у цьому ключі можна говорити про мистецтво, і серед

«серйозних» ігор виникає цілий клас ігор, в яких мистецтво виступає ключовим елементом – art game. Водночас і в іграх інших різновидів культурологічна складова може бути вельми важливою. Типовим прикладом тут може виступати серія ігор «Asassin Creed», в яких детально відтворено різні епохи та країни з репрезентативними архітектурними спорудами, скульптурами, живописними полотнами, історичними постатями тощо. Нерідко ігри містять інтертекстуальні елементи у вигляді ремінісценцій щодо певних культурних феноменів, відсилки до текстів тощо. Найчастіше тут трапляються відсилки до Біблії, причому на цій основі можуть розроблятися ігри різних жанрів, а сама згадка відбуватися і як пряме цитування, і як використання образності, і навіть як іронічне переосмислення.

ВИСНОВКИ

Вивчення комп'ютерних ігор з точки зору культурології – тема актуальна і водночас дискусійна. У перші десятиліття вивчення електронних ігор (1980-90-ті рр.) панував інженерний підхід, націлений на опис технічних характеристик, нині він поступився гуманітарному та соціальному. Культурологічний підхід є одним з наймолодших, і досліджень такого спрямування є небагато. Основні методологічні складнощі при вивченні цього явища наступні:

- 1) відсутність чіткої дефініції для позначення цього феномену (у науковій літературі використовуються терміни «комп'ютерні ігри», «електронні ігри», «цифрові ігри», «відеоігри»);
- 2) різноманітність підходів (часто взаємовиключних) – наприклад, одні дослідники розглядають відеоігри як суто технічний феномен, інші – як культурне явище;
- 3) неможливість вироблення критеріїв для здійснення узагальненої класифікації (існують різні класифікації, а кількість жанрів може коливатися від кількох до сотні).

Зараз наявні різні підходи до вивчення відеоігор.

Комп'ютерні ігри пройшли величезну еволюцію. Точкою відліку тут прийнято називати 1940-ві роки, коли виникають перші прототипи відеоігор. У подальшому ігри ставали складнішими, більшу роль починає грати їхнє оформлення (візуальна складова, музичний супровід тощо), виникають нові жанри та їх модифікації, розширюється перелік приладів, на яких можна грати (комп'ютери, приставки, мобільні телефони, планшети), з'являються нові технології, що розширюють можливості геймплею (серед останніх, наприклад, шоломи віртуальної реальності).

Говорити про єдину уніфіковану класифікацію комп'ютерних ігор неможливо, оскільки одна й та сама гра може містити елементи різних жанрів, постійно виникають нові види ігор, а також свою роль грає те, що відеоігри є різновидом масової культури, тут панує принцип серійності, і нерідко гра першого покоління відноситься до одного виду, а її доповнення чи новий варіант – вже до іншого. Ситуація ускладнюється тим, що зараз в ігровій індустрії панує тенденція не лише до інтерференції різних видів та жанрів ігор, але також до розмивання кордонів між різними видами мистецтва. Наприклад, дедалі більше змішуються такі види мистецтва, як відеоігри та кінематограф. Коли ми говоримо про інтерактивне кіно, то його однаково аргументовано можна визначати як кіно з елементами ігор або як ігри з кінематографічними вставками. Це є одним із проявів постмодерністської естетики, яка, серед іншого, проголошує розмиття кордонів між різними видами мистецтва.

Ми запропонували свою класифікацію ігор на основі кількості гравців, реалізованості на різних ігрових платформах, ступеню монетизації, доступу до мережі, жанри, призначення. Наша авторська класифікація враховує комплексний підхід до вивчення ігор.

Погляд на ігри як на нову культурну форму чи окремий вид мистецтва залишається дискусійним. Позиції дослідників і їх аргументи можна звести до двох полюсів. Перші стверджують, що відеоігри не є мистецтвом

(основний аргумент тут – важливість технічної складової, відповідно художні особливості відходять на другий план). Другі фокусуються на мистецькій складовій відеоігор (основні аргументи – ігри дають новий естетичний досвід, викликають рефлексії та емоції, мають унікальні художні характеристики). Протягом останніх років дедалі більше стає прихильників другої концепції, і у низці країн відеоігри вже визнано мистецтвом.

Відеоігри, будучи синтетичним видом мистецтва, у той чи інший спосіб взаємодіють з усіма видами мистецтва, але найбільше, на наш погляд, – з живописом, літературою, музикою та кіномистецтвом. У сучасному цифровому живописі формується окремий жанр, який пов'язаний з розробкою комп'ютерних ігор – концепт-арт (персонажний, середовищний, об'єктний тощо). Зв'язок з літературою проявляється насамперед на рівні інтерпретації літературних текстів у відеоіграх. Такі приклади є численними, і вони стосуються авторів, які працювали у різних жанрах і у різні епохи (Лавкрафт, Керол, Крісті тощо). При цьому ігри можуть розроблятися як у стилістиці оригіналу, так і кардинально переосмислювати першоджерело. Музика спочатку не відігравала важливої ролі в електронних іграх, а зараз не просто пишуться оригінальні композиції спеціально для відеоігор, але виникають специфічні музичні жанри (чіптюн, нінтендокор), пов'язані з існуванням цифрових ігор, і вже звичним явищем стають концерти, на яких виконується музика з електронних ігор. Кіномистецтво також суттєво вплинуло на комп'ютерні ігри, причому цей процес був взаємним. З одного боку, цифрове кіно стає інтерактивним (запозичуючи цю характеристику від комп'ютерних ігор). З іншого боку, відеоігри запозичують численні кінематографічні прийоми (нелінійний сюжет, зміна виду, технології motion capture тощо). Також відмітимо тенденцію, що з'явилася в останні десятиліття – стрічки нерідко знімаються на основі комп'ютерних ігор, як і ігри часто розробляються на основі популярних стрічок.

Нерідко у комп'ютерних іграх використовується культурологічний контент. Насамперед у цьому ключі можна говорити про мистецтво, і серед

«серйозних» ігор виникає цілий клас ігор, в яких мистецтво виступає ключовим елементом – art game. Водночас і в іграх інших різновидів культурологічна складова може бути важливою (типовий приклад – серія ігор «Asassin Creed»). Нерідко ігри містять інтертекстуальні елементи у вигляді ремінісценцій щодо певних культурних феноменів, відсилки до текстів тощо. Найчастіше тут трапляються відсилки до Біблії, причому на цій основі можуть розроблятися ігри різних жанрів, а сама згадка відбуватися і як пряме цитування, і як використання образності і навіть як іронічне переосмислення.

Отже, відеоігри можна по праву називати новим видом цифрового мистецтва, що має свої унікальні засоби художньої виразності.

Список використаних джерел

1. Безчотнікова, А. О. (2018). *Відеоігри в системі соціальних комунікацій*: Автореф. дис. на здобуття наук. ступ. канд. н. із соціальних комунікації. 27.00.01. Дніпро, 2018.
2. Бреславець, В. С. (2018). *Технології розробки комп'ютерних ігор: довідник модуля*. Х.: «Друкарня Мадрид».
3. Буровицька, А. І. (2019). Використання сучасних онлайн ігор у процесі вивчення іноземної мови 95-98. Режим доступу: <https://lib.chmnu.edu.ua/pdf/naukpraci/pedagogika/2019/326-314-20.pdf>.
4. Варбанець, Т. В. (2020). Онімний складник електронного дискурсу комп'ютерних ігор: Дисертація на здобуття наук. ступ. д-ра філософії. 035 – Філологія. Одеса.
5. Вовк, О. Б., @ Гасько, Р. Т., @ Голощук, Р. О. (2017). Комп'ютерні ігри як форма інтерактивної інформаційної системи *Математичні машини і системи*. № 4. 98-103.
6. Гейзінга, Й. (1994). *Homo ludens*. К.: Основи.
7. Горбань, О. (2019). Освітній потенціал відеоігор: світоглядно-методологічні засади *Освітологічний дискурс*. № 3-4. 19-34.
8. Горбань, О. В. @ Малецька, М. О. (2018). Феномен відеоігри в соціальному бутті сучасної людини *Humanitarium*. № 3 (39). 18-27.
9. Гордієнко, А. В. (2017). Комп'ютерні ігри та їхні позитивні психологічні ефекти *Наукові записки НаУКМА*. Т. 199. Педагогічні, психологічні науки та соціальна робота. 58-62.
10. Гречко, А. В. @ Захаров, Н.В., @ Фалько, М. О. (2021). Аналіз динаміки розвитку ринку відеоігор, джерел його фінансування та особливостей монетизації у даній сфері *Ефективна економіка*. № 5. Режим доступу: http://www.economy.nayka.com.ua/pdf/5_2021/4.pdf.
11. Донован, Т. (2014). *Играй! История видеоигр* / Пер. с англ. Москва: Белое яблоко.

12. Дубров, А. (2020). Мистецтво і дизайн в комп'ютерних відеоіграх *Час мистецької освіти «Мистецька освіта: пошуки та відкриття»*: зб. статей VIII Всеукраїнської наук. - практ. конф., (16-17 червня, 2020) / Заг. ред. В.В. Фомін, Харків: ХНПУ імені Г. С. Сковороди, 2020, Ч-І. 172-177.
13. Ємчик, О. Г. (2020). Електронні дидактичні ігри як ефективний засіб ознайомлення дітей дошкільного віку з множинами *Інноваційна педагогіка*. Вип. 29. Т. 2. 203-206.
14. Зубавіна, І. (2013). Дигітограф як обшир креативності у сучасній екранній культурі *Культурологічна думка*. № 6. 90-101.
15. Івушкіна, О. В., & Сілютіна, І. М. (2012). Особистість у вимірах масової культури *Культура народів Причорномор'я*. № 237. 152-155.
16. Лазнева, І. О., @ Цараненко, Д. І. (2018). Кіберспорт та його вплив на зміну структури світового ринку комп'ютерних ігор *Науковий вісник Ужгородського національного університету*. Вип. 2. Ч. 2. 63-67.
17. Лещенко, П. А. (2017). Цифрові ігри для STEM-освіти: американський досвід *Засоби навчальної та науково-дослідної роботи*. Вип. 49. 98-110.
18. Малюк Є. Відеоігри в Україні: генеза та історична еволюція у 80-90-х роках ХХ століття *Питання культурології*. 2016. Режим доступу: https://www.researchgate.net/publication/331510836_VIDEOIGRI_V_UKRAINI_GENEZA_TA_ISTORICNA_EVOLUCIA_U_80-90-h_ROKAH_NH_STOLITTA.
19. Нестелєєв, М. (2023). Не останні з нас: відеогра як вид мистецтва *Український тиждень*. Режим доступу: <https://tyzhden.ua/ne-ostanni-z-nas-videohra-iak-vyd-mystetstva/>.
20. Олійник, Є. (2013). Комп'ютерні ігри: небезпека, забавка чи мистецтво? Режим доступу: <https://www.radiosvoboda.org/a/24898990.html>.
21. Орлов, Ю. Ю., Ірхін, Ю. Б. (2014). Вплив комп'ютерних ігор, що містять сцени насильства та жорстокості, на психіку дитини *Криміналістичний вісник*. № 1 (21). 17-25.

22. Раков, Д. С. (2020). Ісламістські терористичні організації в комп'ютерних іграх на прикладі Assassin's Creed *Сходознавство. Актуальність та перспективи*: тези доп. I Міжнар. наук.-метод. конф. (Харків, 20 березня 2020 р.). Харків. 246–248.
23. Русакова, Т. М. (2008). Комп'ютерні ігри як соціально-педагогічний феномен, що впливає на процес розвитку мислення підлітків *Педагогика, психология и медико-биологические проблемы физического воспитания и спорта*. № 9. 106-109.
24. Скиба, І. П. (2020). Відеогра як феномен сучасної культури *Вісник Національного Авіаційного Університету. Серія: Філософія. Культурологія*. Т. 31. № 1. 163-169.
25. Сокол, І. Н. (2014). Класифікація квестов *Молодий вчений*. № 6 (09). С. 138-140.
26. Степорук, Н. Після скандалу з російською мовою в Hades II вирішили додати і українську. Режим доступу: <https://www.unian.ua/games/posle-skandala-s-rossiyskim-yazykom-v-hades-ii-v-igru-reshili-dobavit-i-ukrainskiy-12101067.html>.
27. Стратонова, Н. О. (2016). Антропологія відеогри: соціокультурний аспект формування ідентичності *Актуальні проблеми філософії та соціології*. Вип. 10. 150-152.
28. Сущенко, Д. В. & Дімарова, О. В. (2020). Комп'ютерні ігри як витвір мистецтва *Людина у світі високих технологій: збірник праць XVIII Міжнародної молодіжної науково-практичної конференції «Історія розвитку науки, техніки та освіти» (23 квітня 2020 р., Київ)*. Київ. 68-70.
29. Токарєва, А. В. (2016). Використання комп'ютерних відеоігор у сучасному навчальному процесі *Вісник Дніпропетровського університету імені Альфреда Нобеля. Серія «Педагогіка і психологія». Педагогічні науки*. № 2 (12). 374-378.
30. Трач, Ю. В. (2021a). Комп'ютерні ігри як складова сучасної культури та інструмент її пізнання *Сценічне мистецтво: домінуючі проблеми*

художньо-творчих процесів: матеріали Всеукраїнської наукової конференції науково-педагогічних працівників, докторантів, аспірантів та магістрантів. Київ: Вид. центр КНУКіМ, 2021. 38-41.

31. Трач, Ю. В. (2021б). Комп'ютерні ігри як складова культури та предмет культурологічного дослідження *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. № 2. 61-64.

32. Хайло, А. (2022). Відеоігри як об'єкт дослідження наукових дисциплін *Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації: М-ли II Всеукр. наук.-техн. конф. молодих вчених, аспірантів та студентів* (Одеса, 29-30 вересня 2022 р.). Одеса: В-во ОНТУ. 59-63.

33. Харицька, С. В. @ Колісниченко, А. В. (2020). Відеогра як синергетичний мультимодальний вид мистецтва *Філологічні науки в системі сучасного гуманітарного знання XXI століття: М-ли міжнарод. наук.-практ. конф. (Одеса, 25-26 грудня 2020 р.)*. Одеса: Південноукраїнська організація «Центр філологічних досліджень». 119-122.

34. Чайка, Г. В. (2007). Новий культурологічний чинник: комп'ютерні ігри *Актуальні проблеми навчання та виховання людей з особливими потребами*. № 3 (5). 423-432.

35. Чайка, Г. В. (2019). Позитивні впливи комп'ютерних ігор *Актуальні проблеми психології: Збірник наукових праць Інституту психології імені Г. С. Костюка НАПН України*. Т. VI: Психологія обдарованості. Вип. 16. Київ–Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І. Франка. 242-251.

36. Чепелева, А. В. (2023). Використання художніх засобів кінематографу у комп'ютерних іграх *Матеріали II Всеукр. наук.-практ. конф. «Трансформаційні процеси соціальної культури в Україні» (23-24 березня 2023 р.)*. Київ.

37. Чизмар, І. І. (2020). Генезис трансформації економіки на основі цифрової ігрової індустрії. *Ефективна економіка*. № 11. Режим доступу: http://www.economy.nayka.com.ua/pdf/11_2020/207.pdf.

38. Швалб, Ю. М. (2018). Культурно-психологічний (знаково-символічний) простір гри *Актуальні проблеми психології: Збірник наукових праць Інституту психології імені Г.С. Костюка. Екологічна психологія*. Т. VII. Вип. 46. 103-113.
39. Шерман, О. (2008). Комп'ютерні ігри як засіб впровадження політичних стереотипів *Українська національна ідея: реалії та перспективи розвитку*. Вип. 20. 150-154.
40. Abt, C. (1970). *Serious Games*. New York: The Viking Press, 1970.
41. Anderson, E. F., & McLoughlin, L., & Liarokapis, F., & Peters, C., & Petridis, P., & Freitas, de S. (2010). Developing Serious Games for Cultural Heritage: A State-of-the-Art Review *Virtual Reality*. Vol. 14. № 4. 255–275.
42. Ansaldi, B. (2019). Concept Art for the Entertainment Industry. Graphics for the Evocation of Imaginary Spaces: [Proceedings of the 2nd International and Interdisciplinary Conference on Image and Imagination]. 964-972. Access: https://www.academia.edu/45234033/Concept_Art_for_the_Entertainment_Industry_Graphics_for_the_Evocation_of_Imaginary_Spaces.
43. Cavallari, B., & Hedberg, J., & Harper, B (1992). Adventure games in education: a review *Australian Journal of Educational Technology*. № 8(2). 172-184.
44. Clearwater, D. A. (2011). What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide. *The Journal of the Canadian Game Studies Association*. Vol 5(8). 29-49.
45. Esposito, N. (2005). *A Short and Simple Definition of What a Video Game is*. Proceedings of DiGRA (Changing Views: Worlds in Play). Vancouver.
46. Gintere, I. *A New Digital Art Game: the Art of Future*. Режим доступу: https://www.researchgate.net/publication/332698782_A_New_Digital_Art_Game_the_Art_of_Future.
47. Kowalewski, S. (2021). Gry komputerowe jako hiperteksty *Językoznanstwo*. № 1 (15). 105-120.

48. Malliet, S., & Meyer, G. (2005). *The History of the Video Game* Raessens J. & Goldstein J. (Eds.). *Handbook of computer game studies*. Cambridge: MIT Press.
49. Manovich, L. (2001). *The language of New Media*. MIT Press.
50. Michael, D., & Chen, S. (2005). *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*. Mason: Course Technology.
51. Perron, B., & Wolf, M. (2009). *The Video Game Theory*. New-York: Routledge.
52. Sutton-Smith, B. (1986). *Toys as Culture*. Gardner.
53. *Video Games: History, Technology, Industry, and Research Agendas (2014)* / Project by Moody College of Communication. Access mode: <https://moody.utexas.edu/sites/communication.utexas.edu/files/images/content/tipi/Video%20Games%20Review%20May2014.pdf>.
54. Virilio, P. (2001). *Speed and Information: Cyberspace Alarm!* *Reading Digital Culture* / Ed. by David Trend. Blackwell.
55. Wolf M. J. P. *Video Game Stars: Pac-Man The Video Game Explosion: A History from Pong to PlayStation and Beyond*. Westport[en]: Greenwood Press, 2008.