

Міністерство освіти і науки України  
Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди  
Кафедра теорії і методики мистецької освіти та диригентсько-хорової  
підготовки вчителя

## **ЧАС МИСТЕЦЬКОЇ ОСВІТИ**

### **ЗБІРНИК СТАТЕЙ VIII ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ МИСТЕЦЬКА ОСВІТА: ПОШУКИ ТА ВІДКРИТТЯ**

16-17 червня 2020 року

**I частина**

**TIME OF ART EDUCATION**

**COLLECTION OF ARTICLES VIII OF THE ALL-UKRAINIAN SCIENTIFIC-PRACTICAL  
CONFERENCE  
ART EDUCATION: SEARCH AND DISCOVERY**

**Харків 2020**

**УДК 37.032**

**ББК 85я43**

**Ч-24**

***Редакційна колегія***

Фомін В.В. доктор педагогічних наук, професор (гол. ред.)

Калашник М.П. – доктор мистецтвознавства, професор

Матвєєва О.О. - доктор педагогічних наук, професор

Мартинюк Т.В. – доктор мистецтвознавства, професор

Полубоярина І.І. – доктор педагогічних наук, професор

Смирнова Т.А. - доктор педагогічних наук, професор

Соколова А.В. - доктор педагогічних наук, професор

Тарарак Н.Г. - доктор педагогічних наук, професор

Тушева В.В. - доктор педагогічних наук, професор

Перетяга Л.Є - доктор педагогічних наук, професор

Бурма А.В. канд.пед. наук, доцент

*Затверджено редакційно-видавничою радою Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди*

*Протокол № 7 від 19.11.2020р.*

У збірнику подано статті VIII Всеукраїнської науково-практичної конференції «Мистецька освіта: пошуки та відкриття»... Збірник розрахований на студентів, магістрантів, аспірантів, докторантів, здобувачів, педагогічних і науково-педагогічних працівників науково-дослідних інститутів, ЗВО, учителів мистецьких шкіл.

**Ч-24 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. 186 с.**

**ISBN 978-617-7298-28-0**

Редакційна колегія не завжди поділяє позицію авторів.

Автори статей несуть повну відповідальність за опублікований матеріал.

**Мова видання: українська, англійська**

**УДК 37.032**

**ББК 85я43**

© Харківський національний педагогічний  
університет імені Г.С. Сковороди, 2020

УДК 74:004.94

Андрій Дубров

*Харківський національний педагогічний  
університет імені Г.С. Сковороди,  
факультет мистецтв, кафедра дизайну,  
магістр 2-го курсу, група 63-М*

## МИСТЕЦТВО І ДИЗАЙН В КОМП'ЮТЕРНИХ ВІДЕОІГРАХ

Науковий керівник – доцент Л.А. Сухорукова

**Анотація:** *Предметом наукового аналізу став ігровий дизайн у відеоіграх, його розвиток, жанри і історія.*

**Ключові слова:** *PCGA (The PC Gaming Alliance), PC-ігри, Графіка, авторські ігри, Інді ігри, RPG.*

**Abstract:** *The subject of scientific analysis was game design in video games, its development, genres and history.*

**Keywords:** *PCGA (The PC Gaming Alliance), PC games, Graphics, author's games, indie games, RPG.*

**Постановка проблеми.** В даний час комп'ютерні ігри - частина життя декількох поколінь молодих і вже не дуже молодих людей, так само як книги, музика, кіно, театр, мистецтво. Тому не дивно, що в останні роки все частіше феномен комп'ютерних ігор претендує на статус нового виду мистецтва, народженого сучасної цифрової епохою. Все частіше питання індустрії відеоігор піднімаються в пресі, на телебаченні та в інших засобах масової інформації. Періодично влаштовуються конференції, присвячені сучасному стану індустрії комп'ютерних ігор, захищаються наукові дисертації, автори яких намагаються розглянути відеоігри як новий вид мистецтва.

Індустрія комп'ютерних ігор - це надприбутковий багатомільйонний бізнес. Комп'ютерні ігри не сильно постраждали від світової економічної кризи 2009 року. Це цілком зрозуміло. Справа в тому, що саме в кризу населення, прагнучи відволіктися від повсякденних проблем, особливо активно шукає, де і як розважитися. Зрозуміло, в подібних умовах недорогі й доступні комп'ютерні «стрілялки» і «дії» особливо затребувані.

Статистика вражає. За 2008 рік учасники ринку змогли заробити більше двадцяти двох мільярдів доларів, в тому числі 11 мільярдів доларів за продаж PC-ігор. Це значно перевищує доходи, які отримала за цей же період кіно- і музична індустрія. Згідно з дослідженнями, проведеними PCGA (The PC Gaming Alliance), дохід від продажів PC-ігор за 2009 рік збільшився на 3 відсотки, що в сумі принесло 13,1 мільярдів доларів (за 2009 рік) [6]. Правда, незважаючи на дане підвищення, кількість проданих ігор в упаковках в процентному співвідношенні впало на 20% (в порівнянні з 2008 роком). Здебільшого ця тенденція припала на територію Європи і США, в той час як в Азії продажі ігор в упаковках тільки збільшилися.

За повідомленнями видання The New York Times французькі парламентарії ще чотири роки тому (у 2006 році) запропонували визнати комп'ютерні ігри сферою мистецтва, а міністр культури Франції Рено Дон-недьє де Вабр (Renaud Donnedieu de Vabres) безапеляційно визнав комп'ютерні ігри мистецтвом і пообіцяв державну підтримку їх творцям [5]. У Німеччині комп'ютерні ігри теж визнали мистецтвом. Популярні відеоігри War Craft, Stalker, Call of Duty, Monkey Island тепер вважаються в Німеччині художнім надбанням, а їх розробники відтепер входять до складу Німецької ради з питань культури.

**Викладення основного матеріалу.** Нам би хотілося розібратися в правомірності визначення відеоігор як мистецтва, розглянути можливості комп'ютерної гри як художньої форми, уточнити, чи можуть комп'ютерні ігри розглядатися як самостійні твори мистецтва? І якщо так, то за якими критеріями їх оцінювати?

Перш ніж говорити про комп'ютерні ігри в контексті мистецтва, має сенс спочатку уточнити, що власне розуміється під терміном мистецтво, а вже потім вирішувати, зараховувати той чи інший продукт до мистецтва чи ні. Вся проблема в тому, що єдиного визначення мистецтва немає і не було, протягом всієї історії велися суперечки про це.

У загальному випадку мистецтво - це спосіб передачі людям ідей, естетичної інформації за допомогою художніх образів. Художні образи

## **VI. ВИКОНАВСЬКА МАЙСТЕРНІСТЬ МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ МИСТЕЦЬКИХ ДИСЦИПЛІН**

зачіпають чуттєві канали сприйняття інформації, і за рахунок цього дані ідеї розуміються значно глибше, ніж при прямій вербальної передачі. Таким чином, міцно проникаючи в свідомість, ці ідеї впливають на світогляд людей, змушують їх поглянути на деякі речі по-новому, стимулюють формування більш складної картини світу.

Традиційно мистецтво прийнято розділяти на високу «витончене» мистецтво і прикладне мистецтво, тобто дизайн. Перше, як вважалося, створює не реальність, але образи реальності. Прикладне ж мистецтво створює самі форми реальних речей, при цьому прагнучи робити ці форми як можна вправнішим. У дизайні пріоритетним вважається майстерність, своєчасність, відповідність моді, стилю і об'єктивні якості дизайнерських товарів.

Різниця між високим мистецтвом і дизайном полягає в тому, що дизайн прагне зробити речі, які затребувані в самій реальності, створює оточення реальності, в той час як мистецтво обрало для себе інший шлях і зробило своєю темою нез'ясованим, автономність образів і, як наслідок, нездатність цих образів адекватно відтворювати реальність. В результаті саме конструювання художніх образів стало предметом художньої рефлексії незалежно від того, наскільки ці образи здатні відтворювати реальність. Тому, коли мистецтво використовує ті ж образи реальності, воно зазвичай ставиться до них з критичних, деконструктивних позицій. Мета цих образів - від «фантастичних», «нереалістичних» через сюрреалістичні аж до абстрактних - тематизувати розрив між мистецтвом і реальністю.

Отже, припустимо, феномен комп'ютерних ігор претендує на статус нового виду мистецтва, народженого цифровою епохою. Для початку слід визначитися, що власне в сучасних комп'ютерних іграх можна зарахувати до мистецтва?

Ми бачимо як мінімум три напрямки для міркування про художні якості відеоігор: по-перше, комп'ютерна гра може розглядатися як така, як об'єкт, зі своєю візуальною графікою, анімацією, програмної механікою, програмними кодами тощо. Тобто тут ми будемо розглядати зовнішню форму комп'ютерної відеогри і намагатися зрозуміти ступінь художності цієї форми. По-друге,

ступінь художності можна спробувати відшукати в геймплеє, тобто сам процес гри можна спробувати розглянути як здійснення якоїсь художньої діяльності. Тут необхідно розібратися, наскільки такі сучасні поняття, як інтерактивність, імерсивні, можуть бути використані автором, художником для створення власне художніх образів [2].

Розгляд візуального і графічного оформлення комп'ютерної гри (далі - КП) як мистецтва не витримує ніякої критики. У кращому випадку тут можна говорити про майстерність дизайнерів графіки. Графіка - це свого роду будівельна матерія віртуальних світів КІ. Але для гравця будь-яке зображення в грі - це перш за все об'єкт для взаємодії, а не візуальний художній образ для глибокого емоційно-естетичного проникнення. Ігри створені для того, щоб в них грати. Будь-яка людина, яка хоч раз грав в КІ, знає, що в процесі гри отримувати задоволення від споглядання текстур і графіки досить проблематично, оскільки вся увага необхідно концентрувати на власних діях, на координації власних дій і на динаміці самої гри. В іншому випадку гравець просто програє, і процес гри для нього буде закінчений. Більш того, як показує досвід, чудову якість зображення і цікавий геймплей не завжди безпосередньо пов'язані між собою. Так, наприклад, є дуже захоплюючі ігри з досить слабкою за якістю графікою.

Так само складно зарахувати до мистецтва майстерне володіння технікою програмування розробників КІ і досконалість технічного виконання програмного коду КІ. Дійсно, на сьогоднішній день індустрія комп'ютерних ігор - це високотехнологічний і трудомісткий процес. Звичайно, ідеальна налагодження, бездоганний баланс необхідних компонентів, крайня деталізація і опрацювання тонкощів конкретної КІ - теж свого роду майстерність. Але ця свого роду майстерність може розглядатися лише як технічна майстерність, але безпосередньо до художньої цінності комп'ютерної гри це навряд чи може бути віднесено.

У комп'ютерних іграх досить широко простір для самовираження, творчості розробників. Комп'ютерні ігри поєднують в собі елементи з багатьох існуючих видів мистецтва: літератури, музики, скульптури, а також комп'ютерну

## VI. ВИКОНАВСЬКА МАЙСТЕРНІСТЬ МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ МИСТЕЦЬКИХ ДИСЦИПЛІН

графіку, анімацію та інше. Ефектні відеоролики в відеогрі Half-Life - приклад режисерського, кінематографічного мистецтва, зіграного 3D-моделями; цікаві сюжети в RPG-іграх - літературна творчість, екранізований в грі так само, як в театрі чи кіно.

Однак зміст в КІ фрагментів різних видів мистецтв автоматично робить мистецтвом саму гру (геймплей), вони просто існують паралельно. Гра - це діяльність, рішення якоїсь ігрової задачі в рамках заданих умов. Тут важлива сама природа гри як виду активної діяльності. Якщо зараховувати популярні комп'ютерні ігри до мистецтва, то потрібно зарахувати до нього шахи, футбол тощо.

**Висновки.** Таким чином, як показує практика, комп'ютерна гра може стати зручним простором для презентації та демонстрації мистецтва вже існуючих жанрів і форм. Число користувачів, що зареєструвалися в багатокористувацької Інтернет-грі «Second Life» становить понад 13 мільйонів і продовжує зростати. Щодня реєструються 12-15 тисяч нових призначених для користувача аккаунтів. У цій комп'ютерної всесвіту вже неодноразово проводилися різноманітні культурні заходи. Наприклад, наприкінці червня 2007-роки там пройшов музичний фестиваль. Крім того, в Second Life є різноманітні художні галереї та музеї, включаючи навіть віртуальний аналог французького «Лувру». У «Second Life» пройшла прем'єра відомого мюзиклу «Чикаго», поставленого за п'єсою Морін Даллас Уоткінс. Тут в режимі реального часу виступають прославлені музиканти і оркестри.

Однак демонстрація мистецтва в ігровому віртуальному просторі водночас не робить самі ігри мистецтвом, а лише своєрідним майданчиком, з якої в наш час стає доречно поширення і популяризація традиційних форм і видів мистецтва.

**Список використаних джерел**

1. Борис Гройс. Мистецтво в епоху біополітики. BioMediale: Сучасне суспільство і геномна культура. / Упоряд. і загальна ред. Д. Булатова. Калінінград: КФ ГЦСІ, Бурштиновий оповідь, 2004.
2. Маньковська Н. Б. Лексикон нонклас-Сікі. Художньо-естетична культура ХХ століття. / Под ред. В. В. Бичкова. М : «Російська політична енциклопедія» (РОССПЕН) 2003.
3. За інформацією <http://ru.wikipedia.org/wiki/SecondLife>
4. За інформацією з сайту газети The New York Times <http://www.nytimes.com/2006/11/06/business/worldbusiness/06game.html?>
5. За матеріалами PC Gaming Alliance. <http://www.pcgamingalliance.org/imwp/download.asp?ContentID=17372>
6. За повідомленнями інформаційного агентства «ЛІГАБізнесІнформ». <http://biz.liga.net/news/E0808589.html>

|                                                                                               |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <i>Діана Дегтяр</i>                                                                           |     |
| АНАЛІЗ МОДНИХ ТЕНДЕНЦІЙ. ВІДОБРАЖЕННЯ ІНДИВІДУАЛЬНОСТІ<br>ТА НАСТРОЮ ЧЕРЕЗ ВИБІР ПРИНТА ..... | 163 |
| <i>Ярослав Комаревцев</i>                                                                     |     |
| КОСПЛЕЙ ЯК НОВІТНІЙ ВИД ДИЗАЙНУ ОДЯГУ .....                                                   | 167 |
| <i>Андрій Дубров</i>                                                                          |     |
| МИСТЕЦТВО І ДИЗАЙН В КОМП'ЮТЕРНИХ ВІДЕОІГРАХ.....                                             | 172 |
| <i>Владислава Гаврутенко</i>                                                                  |     |
| ФІРМОВИЙ СТИЛЬ ТА ЙОГО СКЛАДОВА.....                                                          | 178 |