

ВІДЕОІГРИ - ЦЕ МИСТЕЦТВО?

• ТОЧКА ЗОРУ

Питання про те, чи є відеоігри мистецтвом, викликає суперечки серед геймерів, розробників і широкої аудиторії. Геймери вважають відеоігри повноцінним видом мистецтва, оскільки вони поєднують в собі різні елементи, такі як візуальне мистецтво, музика, сценарій та геймдизайн.

З іншого боку, є ті, хто вважає відеоігри лише розвагою. Це може бути пов'язано з тим, що головною метою багатьох ігор є розвага та взаємодія гравця, а не передача глибоких артистичних ідей чи естетичного дослідження.

Для глибокого дослідження теми необхідно з'ясувати сутність мистецтва.

То ж що таке мистецтво? Єдиного поняття мистецтва не існує, візьмемо одне із ключових розумінь. Мистецтво - це творча діяльність, де за допомогою певних засобів, таких як ноти, сюжет, композиція передаються емоції, почуття, сенс та ідеї. Це відображення реального світу абстрактними образами. Чи підпадають відеоігри поняттю мистецтва у рамках цього визначення? Давайте дізнаємося!

Візьмемо для порівняння один із найбільших видів мистецтва нашого часу. Кінематограф - вид мистецтва, який створюється за допомогою фільмування реальних та вигаданих подій, спеціально інсцену-

нованих або відтворених засобами анімації подій.

Що таке відеогра? Це інструмент відображення реальних та міфічних світів, у яких гравець подорожує задля досягнення своїх цілей. Гравець отримує імерсивний досвід, тобто занурюється у віртуальний всесвіт, вивчаючи його потаємні куточки, перемагаючи ворогів, які стоять на шляху, отримуючи за це винагороду, як віртуальну, так і справжню, нею є відчуття ендорфіну після проходження складних рівнів та знищення лиходіїв.

Відеоігри є одним із інструментів, які дають гравцю право обирати та бути задіяним у сюжеті, тоді як фільми - це просте споглядання за долею персонажів без можливості впливати на хід подій.

Ти - король, воїн, чаклун, мисливець, кіборг, відьмак, ельф, найбільше зло або абсолютне добро, у тебе є вибір!

Як відеогра стає мистецтвом? Це синтез аспектів, які включають музику, сюжет, філософію і, звичайно ж, людей, які кропіткою працюють втілюють задуми у реальність. За створенням гри стоїть робота фахівців з різних галузей. Одним із найголовніших елементів створення гри є геймдизайн - це частина роботи над розробкою відеоігри, яка полягає в її проектуванні та створенні елементів ігрово-

вого процесу, персонажів, сюжету та завдань. На початку індустрії відеоігор, коли ігри були або текстовими, або з примітивною графікою, дизайном гри займався програміст. З тих же причин він займався й графічним оформленням. У великих проектах кількість розробників нині перевищує десятків.

Відеоігри - це своєрідна віпзона індустрії розваг! Ринку відеоігор завойовує цю нішу і за останні роки обігнав традиційні ринки дозвілля: книжковий, музичний та кінематографічний. У 2023 році дохід ігрової індустрії, за підрахунками фахівців сягнув 390 млрд дол. У 2017 році цей показник становив 156 млрд дол. Щорічно він зростає в середньому на 30 млрд дол. Тому компанії легко витрачають гроші на розробку ігор, збираючи з ринку не менші доходи. До прикладу, нашуміла гра Grand Theft Auto VI (GTA 6). Згідно з наявною інформацією, Rockstar Games інвестує в її розробку від \$1 млрд до \$2 млрд. Трейлер GTA VI також став найпопулярнішим за першу добу немусичним відео в історії. Його переглянули 100 мільйонів людей за один день.

Чому я вважаю відеоігри окремим видом мистецтва? Це довга історія. Мені було 8, коли мати принесла перший диск з відеоігрою. Саме вона відкрила мені цей світ фантастичних історій, персонажів та подій, у яких я брав участь. Я зростаю, і зростає мій світогляд, насамперед сформований відеоіграми. Відтоді прийшло усвідомлення, що реальність не така яскрава, якою здається і що саме ти створюєш майбутнє, ти і є тим персонажем, який може обрати будь-який шлях задля досягнення мети, нехтуючи або цілком дотримуючись морально-етичних засад, будучи негідником чи добропорядною людиною. Жодне із загально-прийнятих мистецтв не наштовхувало мене на таку кількість філософських роздумів, як відеоігри.

Є міф, що відеоігри - для



дітей, але це помилкове судження. Середній вік геймерів, за даними звіту Асоціації розважального програмного забезпечення (ESA), коливається у межах від 35 до 44 років. Відеоігри як і будь-яке інше мистецтво немає обмежень, як вікових, гендерних так і в межах фантазії. Тому не потрібно казати дорослій людині, яка грає у відеоігри, що це забавка для дітей.

Звісно, відеоігри - це не лише філософські ідеї для глибоких роздумів. Насамперед - це розвага, відпочинок після важкого дня. Кумедно чути, що відеоігри не замінять живого спілкування на вулиці. З розвитком сучасних технологій ця думка йде у небуття. У більшості сучасних відеоігор є "Multiplayer", тобто гра, у якій зустрічаються багато людей. Пам'ятаю, як з друзями після шкільного дня поринали в улюблену багатокористувацьку гру і проводили в ній безліч веселих годин, водночас спілкуючись про все.

Коронавірус пам'ятає? У часи, коли ми вимушені були сидіти вдома, відеоігри стали чудовим способом для спілкування з друзями. А за вікном тоді, як ми вважали, "літало" багато різноформових, мікроскопічних, злих неклітинних інфекційних агентів. Ось що сказали у компанії, яка спеціалізується на аналізі даних та дослідженні ринку відеоігор та цифрових розваг:

"Люди долучаються до відеоігор під час кризи COVID-19, а більшість гравців використовує онлайн-ігри, щоб підтримувати зв'язок один з одним. Загальні витрати на відеоігри у березні 2020 року зросли до 10 мільярдів доларів США", - заявили у SuperData.

За даними компанії, цей рекордно високий рівень продажів прямо пов'язаний з обмежувальними заходами у світі. Доходи від основних ігрових приставок підскочили до \$1,5 мільярда із \$883 мільйонів у лютому, а прибутки від основних комп'ютерних ігор збільшилися на 56% - до \$567 мільйонів. Ці категорії ігор особливо популярні в Європі та США, де обмежувальні заходи для стримування поширення коронавірусу змушували місцевих жителів залишатися вдома.

Це й доводить, що відеоігри не пасуть задніх на узбіччі мистецького світу, а є його повноцінним і дуже навіть конкурентоспроможним гравцем. У будь-якому випадку, погляди на відеоігри як на мистецтво постійно змінюються, і багато сучасних проєктів вже отримали суспільне визнання у цьому світі - світі мистецтва.

Ілля КАЩЕН, студент 4 курсу навчально-наукового інституту української філології та журналістики Кам'янець-Подільського національного університету ім. І. Огієнка.



• ПРОЄКТИ

ЯК ЮНІ ЧИТАЧІ ДРАКОНА ПРИРУЧАЛИ

Ярмолинецька центральна бібліотека спільно із Ярмолинецькою бібліотекою для дітей та ГО "Ми діємо для розвитку громади" зі своїм проєктом терапевтичних заходів для дітей та їх родин сільських громад Хмельниччини увійшли до переліку переможців від Громадської організації "Центр Стратегічних Ініціатив".

Зараз українські діти переживають багато недетячих випробувань. Перебування у стані постійного стресу та тривоги

негативно відображається на чутливому дитячому здоров'ї.

Тому з метою повернення емоційного комфорту, релаксації та зарядження позитивом у читальній залі центральної бібліотеки проведено перший із терапевтичних заходів для дітей.

На захід завітали наші маленькі читайлики - учні 4-А класу Ярмолинецького ЗЗСО І-ІІІ ступенів №1 з класним керівником Валентиною Василювою Матковською, а також дітки із родин ВПО.

Захід називався "Як приручити дракона". Спочатку учасники отримали "повідомлення" про те, що у країні Магів захворів Дракон і вилікувати його зможуть ті, хто вірить у дива.

Двері у "підземелля", де мешкав Дракон, можна було відкрити, розгадавши кросворд. Тож хлопчики та дівчатка із захопленням взялися відгадувати загадки, з перших літер відгадок яких склалося слово "дракон", воно і було ключем до дверей.

І коли з'явився Дракон, виявилось, що він був сильно засмучений, бо дуже хотів почути чарівну і цілющу казку. Тож нею стала одна із казок Сашка Дерманського із книжки "Казки дракона Омелька".

А далі було найцікавіше - Дракон одужав і разом із присутніми

долучився до веселої руханки, яку йому допомогла зробити учениця 3-А класу Ярмолинецького ЗЗСО І-ІІІ ступенів №1 Єва Бендеревич, а також провів цікавий майстер-клас із виготовлення дра-



кончика власними руками.

А ще для малят була оформлена книжкова виставка "Як приручити дракона" з цікавою літературою про містичного символу 2024 року.

Маленькі гості мали можливість зробити світлинки біля фотозони, уявивши себе дракончиком, який пускає ніздрями димки.

Насамкінець кожна дитина отримала подарунок - закладку для книги та різнобарвні наліпки.

День пройшов натхненно! Щиро дякуємо усім, хто долучився до організації та проведення такого потрібного заходу!

Тетяна КОВАЛЬЧУК, бібліотекарка Ярмолинецької дитячої бібліотеки.

