



---

**УДК 246.6.001.32(045)**

**DOI 10.35433/PhilosophicalSciences.1(95).2024.112-121**

### **МЕТАФІЗИКА МИСТЕЦТВА ГЕЙМІНГУ**

**М. С. Мельничук\***

*Стаття експлікує особливості та поліфонізм явища сучасного кібермистецтва – геймінгу. Автор акцентує увагу щодо місця та ролі новітнього виду мистецтва в ракурсі викликів неокультури сьогодення та відповідність трендів метамодерну, фантазійної, метафізичної наповненості та подальших перспектив в контексті реалій сучасної культури. У статті презентовано геймінг як результат культурних трансформацій, що знаходиться на постнекласичному етапі свого розвитку, пов'язаному з новим ірраціональним філософським дискурсом метамодерну сьогодення. Доведено, що геймінг як новий тип культури експлікує метафізичну, символічну, міфотворчу наповненість та залучає суб'єкта до свого простору, у свій власний метафізичний сюжет, приводить у дію фантазійний та семіотичний зміст кібермистецтва. Геймінг, відіграє значну роль у формуванні й трансформаційних етапах свідомості сучасної людини, здійснюючи базис ціннісно-смыслових ідейних установок і є важливим інструментарієм в осмисленні метафізичності новітнього мистецтва. Встановлено, що геймінг виконує у сучасних суспільних реаліях конструктивні функції. Цей вид кібермистецтва надає можливість заміщення деструктивної поведінки соціально прийнятною формою гри, сприяє сублімаційному задоволенню низки особистісних потреб (у визнанні, самоствердженні, владі тощо), надає можливість конструювання бажаної ідентичності за умов наявності інформаційної культури та її вдосконалень. У дослідженні використовуються як загальнофілософські так і культурологічні методи дослідження, компаративний метод, психологічний аналіз, методи прикладної людології, мистецтвознавчі прийоми та аналітику. Зроблено висновок щодо значущості новітнього виду мистецтва в ракурсі кіберкультури як соціокультурного феномену, що сприяв появі нових форм соціальної організації та комунікації саме завдяки своїй символічній наповненості та сетинговому змісту; є породжувачем безлічі форм навколоігрових субкультурних явищ, практик гейміфікації та спеціалізованих науково-дослідних програм.*

---

**Ключові слова:** геймінг, мистецтво, метафізика мистецтва, фантазія, метамодерн, символ, постнекласична культура, гра.

---

### **METAPHYSICS OF GAMING ART**

---

\* Максим Мельничук / Maksym Melnychuk, кандидат філософських наук, доцент, доцент кафедри доцент кафедри філософії та культурології (Національний університет водного господарства та природокористування, м. Рівне, Україна)  
m.s.melnuchyk@nuwm.edu.ua  
ORCID: 0000-0002-4299-968X

### M. S. Melnichuk

*The article explains the peculiarities and polyphony of the phenomenon of modern cyber art - gaming. The author focuses attention on the place and role of the newest form of art in the perspective of the challenges of today's neoculture and the correspondence of the trends of metamodernity, fantasy, metaphysical fullness and further perspectives in the context of the realities of modern culture. The article presents gaming as a result of cultural transformations, which is at the post-classical stage of its development, connected with the new irrational philosophical discourse of today's metamodernity. It is proved that gaming as a new type of culture explicates metaphysical, symbolic, myth-making content and involves the subject in its space, in its own metaphysical plot, activates the fantasy and semiotic content of cyber art. Gaming plays a significant role in the formation and transformational stages of the consciousness of a modern person, forming the basis of value-meaning ideological attitudes and is an important tool in understanding the metaphysics of modern art. It has been established that gaming performs constructive functions in modern social realities. This type of cyber art provides an opportunity to replace destructive behavior with a socially acceptable form of play, contributes to the sublimation satisfaction of a number of personal needs (recognition, self-affirmation, power, etc.), provides an opportunity to construct the desired identity under the conditions of the presence of information culture and its improvements. The research uses both general philosophical and cultural research methods, a comparative method, psychological analysis, methods of applied anthropology, art history techniques and analytics. A conclusion is made regarding the significance of the newest form of art from the perspective of cyber culture as a socio-cultural phenomenon that contributed to the emergence of new forms of social organization and communication precisely because of its symbolic content and setting content; is the originator of many forms of game-related subcultural phenomena, gamification practices and specialized research programs.*

---

**Key words:** gaming, art, metaphysics, art, fantasy, metamodern, symbol, post-non-classical culture, game.

**Постановка проблеми.** У сучасній масовій культурі все частіше зустрічаються гібриди з різних культур та мистецтв. Ці химери проникають все глибше в повсякденне життя соціуму, поглинаючи час та думки індивідуума. Відеоігри, на думку автора, є найбільш успішним і перспективним прикладом такого гібрида. Що ж таке геймінг? Чим він є зараз і чим, можливо, стане у майбутньому? Аналіз становища нового виду кібермистецтва у житті сучасної людини показує, що "дитяча розвага" набагато ближче до стовпів світового мистецтва, ніж здається на перший погляд. Актуальність даної проблеми в тім що, зважаючи на стрімкий розвиток технологій й асиміляція їх з мистецькими трансформаціями сьогодення, геймінг став значним сегментом дозвілля суб'єкта сучасності. Саме він (геймінг) видозмінив поведінкові навички та породив нові традиції, вплинувши на структуру сучасного суспільства. Формування наукового інтересу до комп'ютеризації мистецтва, культури в цілому й

виникнення геймінгу як очевидної причини змін, які вони вносилися у сьогоденну соціальну сферу, починається наприкінці ХХ століття. Наразі, не розроблено серйозних наукових результатів, що розкривають сутність цього феномену. Існують напрацювання в галузях мистецтвознавства, культурології, психології, соціології, які намагаються встановити статус геймінгу як явища неокультури, однак, не існує цілісного глобального дослідження, що підходить до екзегези явища кібермистецтва з філософських, антропологічних та культурологічних позицій.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Проблема геймінгу в контексті розвитку кібермистецтва – галузь нова в ракурсі досліджень та аналітики. Починаючи з кінця ХХ, початку ХХІ століть були зроблені перші спроби осмислення відеоігрового мистецтва. Незважаючи на велику ріст інтересу населення до нього, явище це було досліджено недостатньо, й в ряді моментів, поверхнево. Найбільша

кількість досліджень, присвячених віртуальним комп'ютерним іграм, зроблено в Сполучених Штатах та Західній Європі у зв'язку з найбільш розвиненою індустрією відеоігрової культури. У зв'язку з відсутністю на вітчизняних теренах настільки розвиненої індустрії комп'ютерних ігор як за океаном, дослідження відеоігрової індустрії за масштабами виконаної роботи поки що не таке значиме, як в країнах Західної Європи. Вивчаючи дану проблему ми зосередилися на штудіюванні праць таких авторів, як К. Кремін, Р. Краусс, К. Пол, Б. Флемінг, в яких йдеться щодо засобів створення образів і визначена роль цифрового мистецтва в ракурсі простору некультури А. Алфьорова, З. Алфьорової, І. Бурлакова, Д. Десетярика, які презентували особливості кіберкультури в контексті сугестивних впливів на людину сьогодення.

Більшість досліджень, здійснених на теми геймінгу та кібермистецтва в цілому, розглядають їх з погляду технологічних та цифрових аспектів, а не з боку гуманітаристичних проблем – тобто з погляду генези даного об'єкта, його змісту та впливу на культуру сучасності. Основні підходи до вивчення геймінгу в ракурсі наукових шукань України з гуманітарної позиції – зазвичай психологічні. Вони займаються дослідженням формування залежності від комп'ютерних ігор та психопатичними передумовами глибокого занурення в ігровий процес, в той час, коли ми зацікавлені на культурологічно-філософській транскрипції цієї проблеми.

**Метою статті** є презентація феномену геймінгу, як новітнього виду мистецтва кіберкультури, явища сучасності у фокусі реалій метамодерну, результат викликів сьогодення та стрімкого розвитку нанотехнологій в контексті інформаційного суспільства. Нашим науковим дослідженням маємо на меті сфокусувати інтерес щодо вивчення поліфонізму видів мистецтва в ракурсі трансформаційних тенденції розвитку цифрових технологій та появи нових

дітищ кіберкультури.

**Дискусія та результати.** "Мережа, цифрова межа... я намагався уявити кластери інформації, що проносяться крізь комп'ютер... Як вони виглядають? Кораблі, мотоцикли... Зі схемами, схожими на автостради? Я продовжував думати про світ, який, здавалося, мені ніколи не побачити. Але одного разу, я потрапив усередину". Цими словами починається ремейк фільму *Trop* (1982) культового твору Стівена Лісбергерга про любов людини до віртуальної реальності. Незрозумілий своїм поколінням фільм став культовою відправною точкою для розвитку нинішньої наукової фантастики та застосування комп'ютерної графіки в кіно. Цей фільм, як і його ремейк, може мати багато підтекстів соціального, політичного та інших характерів, але в ході нашого дискурсу важливий один – картина знаменує доступність нового етапу розвитку в житті людини. Можливості того, чого він прагне, без перебільшення, у ході всієї своєї історії. До нового уникнення реальності. Тому, що людина прагне піти в іншу реальність, є безліч доказів. Найдавнішим інструментарієм для цього є людська фантазія. І з розвитком цієї здібності людство побудувало такі грандіозні структури, як мистецтво та релігія. Саме наша людська фантазія підживлює ці явища. Такі віяння мистецтва, як реалізм, лише підтверджують ідею про те, що мистецтво є область нереального, фантазійного [1].

Що може бути важливішим для людства, ніж його фантазії. Візьмемо дитину. Що йому фантазія? Можливість розвиватись, мислити не лінійно. Що таке фантазія для підлітка? Спосіб передати його почуття, спосіб реалізувати власні бажання, спосіб уникнути проблем дорослого життя, що насуваються. Що таке фантазія для дорослого? Можливість творити, не замикатися в собі, продовжувати впізнавати щось нове, адже фантазія схожа на цікавість. Що є фантазія для старої людини? Фантазія – його надія. І адже ніхто не буде сперечатися, що будь-яка фантазія – уникнення справжнього. Ніхто не стане

фантазувати про те, що робить у цю саму хвилину. Фантазія – це завжди думка убік від того, що відбувається. Завдяки фантазії людей людство не стоїть на місці. Завдяки фантастам людство сотні разів народжувалося у колись цивілізації і тисячі разів поховано під результатами своєї діяльності. Людству попросту необхідно наявність можливості піти з рейок повсякденності, і кінець ХХ століття підніс нову квінтесенцію всього того, що було створено людиною раніше. Він підніс його віртуальні світи.

Адже що було в людини раніше, крім фантазії? Після розповідей предків, що переходять з вуст в уста, коли людина могла сприймати фантазію лише на слух, прийшла писемність з наступними ілюстраціями. З винаходом інституту театру до фантазії людини додалися ще візуальні образи. Далі фотографія, кіно, тощо. Людство отримувало дедалі конкретніші і детальніші образи чужої фантазії, переноситися в яку, ставало дедалі простіше. Кожна така "технологія" перенесення людської свідомості до галузі фантазії автора того чи іншого твору додавала якусь нову грань відчуття цієї іншої реальності. Те саме зробили і комп'ютери з відеоіграми. Вони лише замінили інструмент "сцена з поворотним колом" на інструмент "мікрочіп" [2].

Сьогодні комп'ютер має багато функцій. Люди, що працюють щодня в офісі за комп'ютером, не уникають реальності за допомогою електронно-обчислювальної машини. Для них вона є реальністю. Комп'ютери управляють багатьом половиною території планети. Починаючи подачею електроенергії для домашньої кави-машинки, закінчуючи керуванням польоту космічної станції. А ми керуємо комп'ютером чи думаємо, що керуємо. Нині мова не про те. Хочеться просто відзначити, що комп'ютерні платформи в тому чи іншому вигляді є майже скрізь мікрочіпи у ваших РС, Мас-ах, І-пад-ах, пральних машинах та електромобілях, сервери в лабораторіях та будь-якій державній структурі. Нині електронними роблять навіть очищувачі для води. Все в ім'я прогресу, точності та зручності кінцевого користувача. Але до

цього у людства цілком прагматичний, утилітарний підхід. З усіх комп'ютерних програм, що мають прикладний характер, відеоігри займають окрему нішу, наповнення якої, певним чином, повпливало на наш світогляд, на наш розвиток

Жанрів та піджанрів геймінгу існують більше сотні різновидів. Можна довго сперечатися про те, чи пасьянс "косинка" вважати відеоігрою як такою чи ні, але очевидно, що це гра і вона на комп'ютері. Серйозний офісний менеджер, який проводить 15 хвилин перерви між своєю серйозною діяльністю за цим нехитрим картковим пазлом, так само стає причетним до культури комп'ютерного геймінгу, хоч і на соту відсотка. Безумовно, пасьянси, вбудовані в оболонку будь-якого комп'ютера, не ставлять за мету відведення людини від реальності, але переступити межу між сеансом комп'ютерного покеру з друзями до вечора, проведеного на дивані перед домашньою ігровою консоллю, насправді так само просто, як, спробувавши в дитинстві у друга цигарку, потихеньку почати курити. Можливо, наш приклад здається дещо апатичним, і тут треба зауважити, що, на відміну від так званих "шкідливих звичок", вважаємо геймінг вкрай корисним та важливим для загального розвитку заняттям. Порівняння з цигарками, захоплення відеоіграми заслужило лише через схожу адикцію.

Інший приклад "людини, яка грає" – це дитина. Діти нашого часу настільки рано "підсідають" на відеоігри, що у всьому світі навіть запроваджено кілька систем батьківського контролю всіх рівнів, починаючи з купівлі гри дитині у магазині, закінчуючи батьківським контролем встановленої програми на комп'ютері. У Європі це реалізовано наступним чином. Існує система, яка використовується тридцятьма двома країнами – PEGI. Pan European Game Information (PEGI) – європейська рейтингова система відеоігор та іншого розважального програмного забезпечення. Була розроблена Європейською федерацією

інтерактивного програмного забезпечення та розпочала роботу у квітні 2003 року. Система PEGI підтримується Єврокомісією, але не керується Євросоюзом. Участь у програмі PEGI добровільна, іншими словами, видавець сам вирішує, чи ставити на свій продукт маркування, яке може в той чи інший спосіб вплинути на продаж свого товару [2].

Вся справа в тому, що на території Європи перед купівлею дитині відеоігри прийнято звертатися зі спеціальним маркуванням, що наноситься комісією PEGI на упаковку відеоігри. Це маркування двох типів – обмеження за віком та описові іконки спеціального призначення. У більшості країн, що використовують систему PEGI, ігри за віком поділяються на п'ять класів і мають позначення кольорів.

3+: Підходить для дітей віком від 3 років і старше. Гра може містити дуже м'які сцени насильства. До них належать розважальні ігри.

7+: На відміну від попереднього класу, ці ігри можуть включати сцени м'якого насильства. У цей клас ігор можуть грати діти віком від 7 років і старше.

12+: Підходить для осіб віком від 12 років і старше. Цей клас містить м'які сцени насильства або обмежено відверті сцени.

16+: Цей клас підходить для осіб віком від 16 років і старше. У деяких ситуаціях включає помірні сцени насильницьких дій, посилення на азартні ігри та грубий гумор.

18+: Цей клас підходить для осіб від 18 років і старше, і містить насильства, сильний сексуальний зміст, прямі посилення на азартні ігри та вульгарну мову [3].

Описові іконки підказують потенційним покупцям, що у грі є щось із наступного: ненормативна лексика, дискримінація, наркотики, жахи, еротичний зміст, насильство, азартні ігри та гра через Інтернет. У США та Канаді діє інша недержавна організація з контролю за продуктами діяльності компаній-розробників, які бажають випустити своє цифрове дітище у

вільний продаж. Компанія отримала назву ESRB (Entertainment Software Rating Board) і була заснована в 1994 асоціацією Interactive Digital Software Association (сучасна назва – Entertainment Software Association) [4]. На початок 2003 року рейтинги ESRB отримали понад вісім тисяч продуктів від трьохсот п'ятдесяти видавців.

За задумом ESRB Оцінкою рейтингу займаються багато людей різного віку та верств суспільства. Це можуть бути колишні шкільні вчителі, батьки, професіонали та різні працівники з інших сфер діяльності, які не пов'язані з ігровою індустрією. Якщо рецензенти сходяться в оцінці, до рейтингу додають короткі описи і ESRB повідомляє видавця про своє рішення. На наш погляд, у Американсько-Канадської організації рейтинг ігор виставляється гнучкіше, при цьому використовується більша кількість критеріїв. Однак у зв'язку з тим, що на наш вітчизняний ринок ці оцінки не мають взагалі жодної сили, розглядати їх окремо не має великого сенсу. За ідеєю, батьки, які купують відеогру своєму синові, повинні проконсультуватися зі спеціальним маркуванням від відповідної рейтингової фірми (PEGI, ESRB). Однак у зв'язку з тим, що у нас в країні діти часто обирають і купують собі ігри самостійно або у зв'язку з неграмотністю з цього питання батьків дитини, фінальним володарем відеоігри з високим рівнем, наприклад, насильства або еротичного змісту виявляється одинадцятирічний школяр, який із задоволенням вбирає все, що відбувається на екрані монітора/телеекрану. Все від того, що у нас не існує закону, який не дозволяв би продавати подібну продукцію дітям. Якщо дитина прийде в магазин і попросить пляшку горілки, її швидше за все попросять вийти. Якщо він прийде в магазин і попросить скандально-відому GTA, який отримав рейтинг "M for mature" (Grand theft auto series – PS – PS3), то йому гру, звичайно, продадуть. Крім того, подібні ігри для юнацької та старшої аудиторії, як правило, мають досить високий поріг освоєння. І якщо в

іграх для одного гравця (Single player – один гравець) цей поріг освоєння не дасть насолодитися грою лише наймолодшому власнику диска, то в іграх, спрямованих на мультиплеер (multiplayer – гра для декількох гравців), подібні труднощі поставити під сумнів успіх та задоволення від процесу всіх учасників онлайн-конференції [5]. Утім, про відносини геймерів різного віку варто обговорити окремо та докладніше.

Поняття мистецтва вкрай широко – воно може виявлятися як надзвичайно розвинена майстерність у певній галузі. Довгий час мистецтвом вважався вид культурної діяльності, що задовольняє любов людини до прекрасного. Разом з еволюцією соціальних естетичних і оцінок мистецтвом отримала право називатися будь-яка діяльність, спрямовану створення естетично-виразних форм. А ще, як вселяє нам Енциклопедія, мистецтво – особливий спосіб пізнання та відображення дійсності, одна з форм художньої діяльності суспільної свідомості та частина духовної культури як людини, так і всього людства. Все це разом із простою людською логікою говорить нам про те, що мистецтво є не тільки поняття, явище, а й процес. Це структура, яка трансформується і перетворюється до невпізнання, слідуючи за ходом часу разом зі своїми творцями. Дуже важливо це розуміти, щоб оцінити значущість становлення культури геймерів та відеоігрового мистецтва.

Що ж собою представляють відеоігри? У будь-якій відеоігрі, нехай навіть текстовому "квесті" 80-х років ХХ ст., є відеоряд. Все-таки відеогра неможлива без екрана того чи іншого. Відеоряд є не що інше, як набір кадрів, що послідовно виникають фотографії із заданою частотою. На відміну від звичних 24 к/с на плівці, у відеоіграх пристойним FPS (frames per second – кадр в секунду) вважається FPS у районі значення 100. Тому для складання відеоряду до гри професійними художниками, аніматорами, фахівцями з CG-графіки попередньо робляться сотні та сотні нарисів, concept-art'ів, готових образотворчих творів мистецтва, які, зокрема, можуть бути окремо

опубліковані як книга art-book у колекційному виданні гри. Цей, здавалося б, попередній етап у створенні закінченого твору вилився у власний напрямок образотворчого мистецтва.

Мало того, нині так зване "Комп'ютерне мистецтво" (Kiber Art або ж Digital Art) активно розвивається і включає в себе напрямки не тільки образотворчих жанрів, але також і музичних і навіть літературних. Сюди входять такі напрямки, як:

1. Цифровий живопис – це нове, перспективне і важке в освоєнні напрямок живопису. Як інструментарій тут виступають комп'ютер та цифровий планшет, як мольберт та полотно у традиційних художників. Цифровий живопис відкриває перед творцем всю палітру можливостей художника, додаючи можливості швидкого підбору потрібного кольору, нанесення різноманітних шарів, шумів та ефектів на малюнок. Незважаючи на численні проблеми пов'язані насамперед з технічною стороною виведення кінцевого зображення на носій і граничними можливостями комп'ютерів, напрямок бурхливо розвивається і незабаром, ймовірно, зможе конкурувати у виконанні з майстрами кисті та полотна.

2. Гіпертекстова література використовує одну з основних властивостей Інтернету – гіпертекст. Вважається, що гіпертекст з'явився задовго до інтернету в оповіданні Борхеса "Сад стежок, що розходяться", де яскраво описаний нелінійний роман; у "Хазарському словнику" Мілорада Павича, глави якого можна читати у будь-якому порядку, проте безглуздо заперечувати, що ця література почала поширюватися та популяризуватися саме у вікі Інтернету. Так звана "сетература" – література колективної творчості в Мережі – важлива як така, як грань синтетичного комп'ютерного мистецтва.

3. Pixel-art або піксельна графіка – вид цифрового живопису. "Піксельне" зображення відрізняється від "непіксельної" технологією – ручним редагуванням малюнка піксель за піксем. Тому піксельний малюнок відрізняється від інших видів

комп'ютерного мистецтва невеликими розмірами, обмеженою палітрою кольорів і, як правило, відсутністю згладжування. Піксельна графіка, можливо, найпростіший напрямок комп'ютерного мистецтва для освоєння. При цьому дуже популярний напрямок має велику базу шанувальників по всьому світу. Піксельний малюнок, як правило, плоский, хоча може бути виконаний і в ізометричній проекції.

4. Chiptune – музичний напрямок, що використовує для обробки звуку аудіочип, комп'ютер або ігрову приставку (як правило, ранніх поколінь, 8-16 біт). Розквітом чіптун є середина 1980-х – початок 1990-х, при появі звукових чіпів в перших домашніх комп'ютерах, таких як Commodore 64, ZX-Spectrum і т. д. У чіптуні звук кодується за допомогою найпростіших математичних формул, що задають звукові хвилі різної довжини.

Чіптун також важливий музичний напрямок для розвитку відеоігр. Музичне відгалуження 8-біт широко використовувалося при створенні музичного супроводу до ігор покоління NES (яка в Європі та Україні продавалася як ігрова приставка Dendy) і використовується досі в ремейках класичних ігор Чіптун також широко затребуваний в демосценах.

5. Демосцена – це і субкультура, і напрямок комп'ютерного мистецтва, головною особливістю якого є вибудовування сюжетного відеоряду, створеного в реальному часі комп'ютером, за принципом роботи комп'ютерних ігор. Поява демосцени зобов'язана розвитку комп'ютерних відео та аудіотехнологій 1980-х років і попиту, що зростає, на відеоігри, що реалізують ці технології. Починаючи з 1998 року одним із основними напрямками демосцени стала тривимірна графіка та сюжетні 3D-роботи. У середині демосцени існує безліч напрямків. Це і саме Демо – тривалі відеовистави з музичним супроводом. Це так зване Інтро – композиції з обмеженням за місцем. Незважаючи на малу кількість місця, зарезервованого на візуальне уявлення, творці Інтро іноді вражають своїх глядачів візуальними ефектами.

Кожен окремо взятий напрямок заслуговує на докладнішу розповідь. Адже крім перерахованих вище існують і інші, це і ASCII – art, і Digital poetry та інші. Ті п'ять напрямків, на яких я загострив увагу, на мій погляд, послідовно підкреслюють залучення до розвитку комп'ютерних та комп'ютерних / відеоігор світового мистецтва та культуру. Можна сказати, що ніщо з перерахованого вище не має прямого відношення до відеоігор, але так здається лише на перший погляд. Відеоігри як губка вбирають у себе все найкраще, що створює комп'ютерне мистецтво, шліфуючи та налагоджуючи кожен складову для того, щоб кожен покупець міг насолодитися кінцевим продуктом, часом не здогадуючись, що стоїть за ігровим процесом, що розгортається на екранах моніторів.

Адже в уявленнях більшості людей відеоігри були і залишаються "стрілялкою", "літаткою", "бродилкою", іноді з гарними роликами між методичними багатогодинними натисканнями на одну кнопку, іноді без. І найчастіше, така думка має право на існування, хоча б у тому ж контексті, в якому "Протистояння" Стівені Кінга – це "довге хитромудре читиво щодо подій, які ще не настали, з надуманими гіперболічними образами персонажів і ньюкультурними сюжетними прийомами, нехай і описаними глибокими і красивими виразними засобами... Іноді" [4]. Сенс у тому, що будь-яка думка має право на існування, на те вона і думка, наївна та суб'єктивна. У гонитві за об'єктивною думкою щодо оцінки відеоігор, світовим визнанням та заслуженим місцем у залі пошани світових мистецтв ми стикаємося з численними проблемами. Одна з таких проблем озвучена дослідником Коліном Кременом. Він проводить межу між дорослим геймером, з роботою, можливо сім'єю, іншими обов'язками та заняттями та невеликою кількістю часу, яку він може приділяти електронній розвазі та "геймером-без-нестачі-часу". У цих різних груп громадян існують різні потреби щодо відеоігор, оскільки "дорослішаючи, геймер невблаганно виростає з таргет-

групи ігрових видавців, залишаючись при цьому в рамках цільової аудиторії". Це та суперечність, з якою рано чи пізно стикаються всі. А зіткнувшись, або кидають ігри, або, як Пітер Пен, ухваляють відчайдушне рішення "не дорослішати". Більшість відеоігор робиться саме на аудиторію без нестачі часу. І це зрозуміло, адже ігри для попередніх поколінь, особливо консольні ігри та ігри жанру Role Playing Game, було прийнято робити довгими, аж до ста з лишком годинників геймплею, і, на жаль, кількість не завжди відповідала якості. Найчастіше в подібних іграх існує багато філлер-подій, що не несуть у собі сюжетного навантаження або ж привносять додаткові сюжетні розвилки та відгалуження, побічні завдання. Іноді це цікаво, а іноді зводиться до мільйона першого відстрілу кабанчиків і порятунку кошенят з дерев. Таким чином, між важливими сюжетними шматками цілісного твору є прірви з аркадних дій. Виходить така собі телесеріальність того, що відбувається, коли важлива для загального сюжету інформація з'являється лише раз на двадцять хвилин. За твердженням Креміна "розірваність геймплейних та сюжетних сцен – ось причина, через яку навіть найсюжетніші ігри так і залишаються «стрілялками із заставками»" [6].

Останнім часом більшість сюжетних ігор різних жанрів із найвищими оцінками ігрової преси мають спільну рису – малу тривалість. У гри, в якій розробник постарався витримати єдність сюжету з геймплеем, не спустившись при цьому до суцільного ряду неінтерактивних заставок, є всі шанси бути гідно оціненою саме тією аудиторією, яка цікавиться іграми, не тільки як електронною розвагою. Що поєднує всі жанри мистецтва, до чого поступово приєднуються і відеоігри [7]. Це інтеграція одних жанрів мистецтва в інші, цитування, кросформат. Візьмемо, наприклад, відому картину Леонардо да Вінчі "Джоконда". Картина постійно фігурує у тих чи інших фільмах, анімаційних картинах, літературних творах та інших. Досить згадати початок фільму "Еквілібріум" (Equilibrium, 2002,

режисера Курта Віммера), на початку якого оригінал картини, який марно охороняється купкою "політичних злочинців", спалюється, демонструючи всю жорстокість і абсурдність нав'язаного людству ладу, що працює на добровільній угоді всіх громадян приймати наркотик, які вбивають у них можливість щось відчувати. Картини взагалі часто є ключовим предметом у тому чи іншому фільмі. У кінострічці "Афера Томаса Крауна" (Thomas Crown Affair, 1999), наприклад, дійство збудовано навколо музею мистецтв "Метро-політен" у Нью-Йорку, звідки протагоніст викрадає кілька робіт, у тому числі картину Моне "Будівля парламенту в Лондоні, захід сонця". Таким чином, багатство образотворчого мистецтва перетікає зі стін Лувру на кіноекран, несучи частинку себе кожному глядачеві біля екрану. У кіно взагалі часто використовуються твори інших мистецтв як символи чи навіть прихована реклама, пропаганда. Багато в чому це і є суть інтеграції одного виду мистецтв до інших.

Так у сучасному кіно тема геймінгу і геймерів стає актуальною як ніколи раніше. Один за одним виходять фільми, в яких ця тема розкривається з різних боків, показуючи своєрідний світ людини, яка росте з відеоіграми. Це і "Геймер" (Gamer, 2009), "Діти шпигунів 3" (Spy Kids 3D: Game Over, 2003), "Сурогати" (Surrogates, 2009), і більш ранній "Авалон" (Avalon, 2001) від японського метра Мамору Осіі, а головне – фільм, який показав світ геймера на новому рівні – "Скотт Пілігрим проти всіх" (Scott Pilgrim vs. the World, 2010). Сага про Скотта Пілігрима – це сам по собі величезний світ. Спочатку це шеститомна популярна серія коміксів про хлопця, який живе в сучасному світі, але сприймає його по-особливому. Непідготовленій людині погляд Скотта світ здається дивним; куди більше схожим на сон. Головне захоплення Скотта – все ж таки рок-музика, він запалює з друзями в інді-групі і м'яво мріє про славу та контракт. Втім, його ідея побачення з дівчиною – сходити потанцювати на автомат Ninja Ninja Revolution (списаний з Dance Dance Revolution), у розмові раз у раз спливають



Final Fantasy і The Legend of Zelda (серії популярний японський RPG10), а найголовніше: світ навколо він сприймає як відеогра. Не в безглуздому віртуально-кіберпанківському значенні; тут це філософія, з якою він іде життям. Щоб завоювати дівчину Рамону (врятувати Принцесу), потрібно перемогти сімох босів (її злих колишніх), водночас вирішивши ряд квестів та поспілкувавшись із друзями-NPC" [8].

Цей фільм мною особисто рекомендований до перегляду не просто як чудовий приклад сучасного кліпового кінематографа, але і як наочний посібник з культурного побуту молодого геймера. Так, фільм рясніє цитатами з різноманітних відеоігор, музичних композицій, кінофільмів. Подання головного героя про навколишній світ як про відеогра є не наслідок болісно-довгого проведення часу перед монітором, як могли б подумати деякі, це важливий крок у розумінні навколишнього світу, піддаштовування його законів під звичний спосіб мислення геймера з подальшою ідентифікацією себе в ролі "гравця в театрі життя".

Говорячи про театр, не можна не згадати іншу важливу складову сучасного ігробудування. Йдеться, безумовно, про технологію, яка переплелася зі стародавнім мистецтвом театру – motion capture, або по-іншому performance capture. Мо-сар, як прийнято скорочено називати цю технологію, зароджувалася дуже давно. Предтечею їй стала технологія ротоскопування, винайдена ще 1914 року Максом Флейшером, який використовував її у своїх фільмах "З чорнильниці", "Подорож Гулівера". Пізніше ідею підхопив Уолт Дісней. На своїй студії він використовував ротоскопування при створенні таких шедеврів анімації, як "Білосніжка та сім гномів" (1937) та "Попелюшка" (1950). А одним із найвідоміших аніматорів, які використовували нову технологію, був Ральф Бакші, автор мультиплікаційного епіка 80-х років – "Вогонь і Лід".

**Висновки.** Реалії сьогоденного світу ставлять під сумнів квінтесенційні для класичної культури установки щодо універсальності істин і законів буття, підриває традиційні опозиції можливого та дійсного, проводить послідовну деструкцію суб'єктної опозиції та кожної її складової. Це призводить до фрагментарного світу метамодерної культури з його поліфонізмом та полісемантизмом, багатошаровістю та можливістю поєднання непоєднуваного. Метамодерновий культурний простір, як явище досить складне і багатошарове, складові його містять безліч семіотичних пластів та інтерпретаційних перспектив. Як приклад можна навести сучасне мистецтво, яке передбачає поліфонізм смислових прочитань і дає можливість як глибинної інтерпретації, співвідносною з елітарними інтелектуальними колами, і одночасно відсилають нас до життєвого досвіду і поширеним ідеям інформаційного простору рядового споживача масової неокультури. Сучасне мистецтво та сучасна цифрова культура досить яскраво демонструють нам ці особливості.

Головним, на нашу думку, є те, що рамка не така важлива, як зміст. Робота актора залишається незмінною, чи то робота в кіно, чи відеоігри, чи на сцені. Різниця лише в обробці, постпродакшн у кіно або відеоіграх різний лише за технологіями, що використовуються. У процесі ж, що передує постобробці – гри акторів на сцені – ніщо не змінилося. Все це ще раз показує, як близько відеоігри підійшли до сучасного мистецтва. Наскільки культура геймінгу та геймерів впливає у повсякденне життя, а також у життя культури та мистецтва. Наскільки віяння у створенні творів мистецтва переплелися між собою, наскільки одні залежать від інших, разом творять, разом розвиваються. Відеоігри – сьогодення та майбутнє mass-entertainment'a, і доказів цього ще дуже багато.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Алфьорова З. І. Кіберкультура як складова постмодерної культури. *Соціокультурні комунікації в інформаційному суспільстві*. Матеріали міжнародної

наукової конференції, 21–22 листопада, 2003 р. Харків. С. 11–12.

2. Алфьоров А. М., Алфьорова З. І. Морфологія аудіовізуальної сфери: практичний аспект. *Colloquium-journal*. 2022. Vol. 130 P. 3–6. URL: <https://colloquiumjournal.org/wp-content/uploads/2022/05/Colloquium-journal-2022-130-1.pdf> (дата звернення: 02.03.2024).

3. Paul C. *Digital Art*. London: Thames & Hudson, 2015. 276 p.

4. Десятерик Д. Віртуальна реальність. URL: <http://www.day.kiev.ua/uk/article/cuspilstvo/virtualna-realnist> (дата звернення: 02.03.2024).

5. Мельничук М. Символізм та образність у відеоігровій культурі. *Актуальні проблеми сучасної філософії та науки: виклики сьогодення: зб. наук. праць / за ред. О. Л. Соколовського*. Житомир: Видавничий центр ЖДУ імені Івана Франка, 2023. С. 45–48.

6. Cremin C. *Exploring videogames with Deleuze and Guattari: towards an affective theory of form*. NY: Routledge, 2016. 158 p.

7. Saukh P., Melnychuk M. Tendencies Of Desacralization And Symbolism In Spiritual Culture Through The Prism Of Modernity Challenges. *Вісник ЖДУ імені Івана Франка. Філософські науки*. 2020. Випуск 1 (87). С. 5–14.

8. Melnichuk M., Zaluzhna A., Zoshchuk N., Koberska T., Kovtun O. Philosophical And Pedagogical Understanding Of Mythological 16 Approaches Of Theomachia In Video Games As Liter. *Modern Science–Moderni Veda*. Praha. Ceska republika, Nemoros. 2022. № 3. P. 149–158.

#### **REFERENCES (TRANSLATED & TRANSLITERATED)**

1. Alforova, Z. I. (2003). Kiberkultura yak skladova postmodernoї kultury. [Cyberculture as a component of postmodern culture]. *Sotsiokulturni komunikatsii v informatsiynomu suspilstvi*. Materialy mizhnarodnoi naukovoї konferentsii. Kharkiv. S. 11–12 (in Ukrainian).

2. Alforov, A. M., Alforova, Z. I. (2022). Morfolohiia audiovizualnoi sfery: praktychnyi aspekt. [Morphology of the audiovisual sphere: practical aspect]. *Colloquium-journal*. Vol. 130 P. 3–6. URL: <https://colloquiumjournal.org/wp-content/uploads/2022/05/Colloquium-journal-2022-130-1.pdf> (last accessed: 02.03.2024) (in Ukrainian).

3. Paul, C. (2015). *Digital Art*. London: Thames & Hudson (in English).

4. Desiateryk, D. Virtualna realnist. [Virtual reality]. URL: <http://www.day.kiev.ua/uk/article/cuspilstvo/virtualna-realnist> (last accessed: 02.03.2024) (in Ukrainian).

5. Melnychuk, M. (2023). Symvolizm ta obraznist u videoihrovii kulturi. [Symbolism and Imagery in Video Game Culture]. *Aktualni problemy suchasnoi filosofii ta nauky: vyklyky sohodennia: zb. nauk. prats / za red. O. L. Sokolovskoho*. Zhytomyr: Vydavnychiy tsentr ZhDU imeni Ivana Franka, S. 45–48 (in Ukrainian).

6. Cremin, C. (2016). *Exploring videogames with Deleuze and Guattari: towards an affective theory of form*. NY: Routledge (in English).

7. Saukh P., Melnychuk M. (2020). Tendencies Of Desacralization And Symbolism In Spiritual Culture Through The Prism Of Modernity Challenges. *Visnyk Zhytomyrskoho derzhavnoho universytetu imeni Ivana Franka. Filsofski nauky. Vypusk 1 (87)*. С. 5–14 (in English).

8. Melnichuk, M., Zaluzhna, A., Zoshchuk, N., Koberska, T., Kovtun, O. Philosophical And Pedagogical Understanding Of Mythological 16 Approaches Of Theomachia In Video Games As Liter. *Modern Science–Moderni Veda*. Praha. Ceska republika, Nemoros. № 3. P. 149–158 (in English).

Receive: March 25, 2024

Accepted: April 19, 2024