

*Комп'ютерні*

***ІГРИ***

*сутність  
гене́за  
еволю́ція*

*Колективна монографія*

***Київ***

2024

*Друкується за ухвалою Вченої Ради  
Хмельницької гуманітарно-педагогічної академії*

*(протокол № 7 від 26.06.2024)*

**Рецензенти:**

***Сергій Теренищій*** – доктор філософських наук, професор кафедри соціальної філософії, філософії освіти та освітньої політики Українського державного університету імені Михайла Драгоманова

***Олександр Поліщук*** – доктор філософських наук, професор, проректор з науково-педагогічної роботи Хмельницької гуманітарно-педагогічної академії

**Редакційна колегія колективної монографії:**

Чікарькова Марія – головний редактор, доктор філософських наук, професор;

Абрамович Семен – доктор філологічних наук, професор;

Горбань Олександр – доктор філософських наук, професор.

**Чікарькова М., Чепелева А., Абрамович С., Хоптяр А., Горбань О.,  
Малецька М., Калашнік О., Пірошенко С., Слоневська І.**

Комп'ютерні ігри: сутність генеза, еволюція: колективна монографія / Марія Чікарькова, Анна Чепелева, Семен Абрамович, Алла Хоптяр, Олександр Горбань, Марія Малецька, Олексій Калашнік, Світлана Пірошенко, Ірина Слоневська. – К. : ФОП Гуляєва В.М., 2024. – 132 с.

Колективна монографія присвячена комп'ютерним іграм як феномену цифрового мистецтва, його філософським засадам та культурологічним проявам. Автори виходять з концепції гри як сталого концепту культуротворчості, притаманного людству з давніх часів, який набував нових смислів та форм виразу протягом різних епох. Акцент зроблено на дискусійних питаннях: класифікація відеоігор, визначення їх місця серед інших видів мистецтва тощо.

Видання призначене для культурологів, мистецтвознавців, філософів і всіх, хто цікавиться проблемами сучасного мистецтва.

**ISBN 978-617-8181-12-3**

© М. Чікарькова, А. Чепелева, С. Абрамович, А. Хоптяр, О. Горбань, М. Малецька, О. Калашнік, С. Пірошенко, І. Слоневська, 2024.

# З М І С Т

<b>ВСТУП</b> .....	4
--------------------	---

## **Розділ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР**

1.1. Гра як алгоритм культуротворчості та її перспективи в еру комп'ютеризації (С. Абрамович, А. Хоптяр) .....	7
1.2. Поняття «відеогра» в науковому дискурсі (О. Горбань, М. Малецька) .....	14
1.3. Методологічна база дослідження (М. Чікарькова, А. Чепелева) ...	28

## **Розділ 2. ВІРТУАЛЬНЕ СЕРЕДОВИЩЕ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ЯК ПРОЯВ СИМУЛЯТИВНОСТІ КУЛЬТУРИ (О. Калашнік)**

2.1. Символічна тварина. Симулятивність та антропогенез .....	39
2.2. Зростання симулятивності як властивість культури .....	44
2.3. Великий Фільтр: занурення у симуляцію .....	48
2.4. Простір комп'ютерних ігор як предтеча «симуляції предків»	51

## **Розділ 3. ГЕНЕЗА ТА ЕВОЛЮЦІЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР (М. Чікарькова, А. Чепелева)**

3.1. Історія становлення відеоігор .....	54
3.2. Класифікація електронних ігор .....	64

## **Розділ 4. ЕЛЕКТРОННІ ІГРИ ЯК НОВА КУЛЬТУРНА ФОРМА**

4.1. Дискусії щодо погляду на відеоігри як на мистецтво (М. Чікарькова, А. Чепелева) .....	81
4.2. Взаємодія електронних ігор з іншими видами мистецтва (М. Чікарькова, А. Чепелева) .....	84
4.3. Культурологічний контент у комп'ютерних іграх (М. Чікарькова, А. Чепелева) .....	97
4.4. Комп'ютерні ігри та література: діалог для Homo Virtualis (І. Слоневська, С. Пірошенко) .....	102

<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b> .....	119
-----------------------------------------	-----

## ВСТУП

Епоха комп'ютерів заново трансформувала багато сфер нашого життя і очевидно, що це не може не впливати на розвиток культури. Так, К. Станіславська пише про сучасну «стадію постнеокультури, що характеризується пануванням електронних комунікацій та глобальних мультимедійних каналів» (Станіславська 2016: 276). Нині вже говорять про трансформації масової культури та формування у її межах нової, електронної, культури, що її можна визначити як «область діяльності, яка пов'язана «з використанням інформаційно-комунікаційних технологій у сфері культури», охоплюючи «електронні версії об'єктів культурної спадщини: в образотворчому мистецтві (живопис, графіка, скульптура), музиці, театрі, танцях, кіно, телебаченні» (Литовченко, Іванова 2014: 84). Утім, електронна культура не лише дублює те, що вже колись існувало на інших матеріальних носіях, але й створює свої особливі форми, однією з яких є комп'ютерні ігри. Так, відомі західні вчені розпочали свій виступ на репрезентативній конференції з фрази «Без сумніву, відеоігри така само частина нашої культури, як книги, кіно та інші форми медіа» (Froschauer 2010: 253). Втім, електронні ігри настільки стрімко розвиваються, що самим свої існуванням та постійними трансформаціями ставлять все нові та нові питання.

Ігри як такі 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-нратив (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.

## Розділ 1.

### ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ

#### ВИВЧЕННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

##### *1.1. Гра як алгоритм культуротворчості та її перспективи в еру комп'ютеризації*

Гру в Новий час, коли в культурі виразно домінує формат Дорослого, почали розглядати як «дитяче» заняття, забавку. «Це вам не іграшки!» — один з поширених рефренів нашого життя. Вже в свідомості пізнього Середньовіччя й, тим більше, в думці Нового часу дитина почала розглядатися як «маленький дорослий», якому найкраще якомога раніше вирости й подорослішати по-справжньому. Ця теза розгорнуто обґрунтована в Гоббса, в філософії держави якого, як підмітив О. Туренко, ідея страху й покори займала визначне місце; дослідник, процитувавши автора афоризму «Людина людині вовк» («...той, хто панує над дітьми, також панує над дітьми цих дітей і над дітьми дітей цих дітей»), коментує ситуацію так: «У гоббсовій теорії страх займає суворе місце в державницькій конструкції. Він виступає вічним фактором суспільних відносин та структурним компонентом держави, усіх її базових принципів, інституцій та потенційних можливостей» (Туренко 2010: 121). Цей погляд поширився на Заході та по всій Європі, зокрема і в Україні; характерна вже сама назва книги І. Сердюка «Маленький дорослий: Дитина й дитинство в Гетьманщині XVIII ст.» (Сердюк 2018). Уся класична «буржуазна» педагогіка базувалася на принципі «дитина має наслідувати батька й успадковувати його здобутки»; це не заперечувалося й комуністичним тоталітаризмом, в ідеології якого концепція руйнації «старого світу» якось непомітно замінилася на заклик беззастережно наслідувати отців і дідів. Відповідно й релікти погляду на гру як на якусь «нижчу», «дитячу» стадію в розвитку людської особистості даються взнаки й по сьогодні.

Тим не менш, погляд на гру у 2-й пол. ХХ ст. кардинально змінюється. Авторитет ідеї про переваги т. зв. «дорослості» тоді було остаточно скасовано, й наріжним каменем став принцип вільного розвитку особистості та глибока цікавість до тих «змінених станів свідомості», які раніше бездумно ототожнювалися з мракобіссям та самонавіюванням. Погляди на гру, яка почала розумітися як універсальний алгоритм людської діяльності, радикально змінилися. Причому матеріалом для такого радикального переосмислення часто виступає заново прочитана минувшина, що дозволяє ввести значні корективи в наше уявлення про конструктивну роль гри у становленні та функціюванні культури як такої – адже те, що сьогодні вважається за забавку, свого часу зовсім не було забавою. Так, гра в нарди колись функціонувала як профетичний акт; астрологи використовували цю гру, прорікаючи долю володарів. Сюди ж треба віднести й такий феномен, як карти ТАРО, що нібито віщують долю до дрібних деталей. Не будемо вже вдаватися до розгорнутого екскурсу в сфери сакральних ігор-містерій, з їхніми кривавими жертвоприношеннями, які були покликані вплинути на незрозумілі космічні сили, які керують світом. Утім, якраз архаїчні шари культури виявляються й малодослідженими, й найбільш цікавими для науковця. Тут варто згадати М. Еліаде, який вважав, що колись будь-яка діяльність була сакральною (Eliade 1959). У культурному розвитку людства різні релігії відіграють неоднакову роль, але безперечно, що те ж само християнство як світова релігія конденсує величезний духовний досвід, потенціал якого та його перспективи часто оцінюються поверхово й неадекватно, в річищі просвітницько-марксистських табу, які перешкоджають об'єктивному вивченню даного шару спадщини та реалістичним прогнозам щодо її майбутнього. Тому, скажімо, чин церковної літургії, якщо до нього підійти як до сакральної гри, може нам багато про що розповісти з історії формування нашої аксіології та тих етичних принципів, що їх ми сьогодні вважаємо за «звичайні» й «природні» — доволі вказати на те, що саме поняття совісті, всупереч думці І. Канта, є не вродженим, а



сформованим на основі адаптації Біблії та її основоположної ідеї Всевидячого Ока. Очевидно, що всі спроби ревізії та редукції цього основоположного поняття нашої культури свідчать найперше про девальвацію й деградацію, втрату пасіонарності й підміну культури антикультурою. Тому цей вектор слід тримати в полі уваги, оскільки в найсучасніших культурних явищах можуть проглядати глибинні, архаїчні за генезою, архетипи. Так, наприклад, дитячі ігри в «*русских и немцев*» після II Світової війни є не просто безпосереднім відгомонам щойно минулої трагедії. Тут продовжує жити в ритуалі гри архаїчний міф, який і сьогодні з посиленою енергією культивується в Російській Федерації. Це міф про нібито споконвічну порочність і нечистоту Заходу, який нещодавно патріарх Кирило (Гундяєв) безтрепетно затаврував як «антихриста». Але цей міф належить до глибинних шарів загальнослов'янської свідомості: колись уявляли, що там, де щовечора вмирає сонце, розміщено край світу, й населяють його вже не люди (слов'яни, які говорять зрозумілою мовою, *слово мають*), а чорти-німчаки (*німці*), чю мову не розбереш.

Важливий матеріал для розуміння проблеми дають і спроби мовознавців реконструювати розвиток колись єдиної прамови людства. Так, скажімо, саме слово *грати (ся)* походить від і.-є. *\*ker-dho* — *розсікати, розрубувати*, тобто етимологія слова фіксує розривання якихось звичних уз, вивільнення з тенет повсякденності, а це вже ніяк не жарти. При цьому тут поривання до вивільнення не набуває зловісних векторів звичного плебейського тяжіння до конфліктів, війн, вбивства, алкоголізму чи наркоманії, йдеться про духовне зусилля людини.

Велику методологічну роль в справі усвідомлення такого нового погляду на гру зіграли дослідження на кшталт колективної монографії «*Theory of Games and Economic Behavior*» (Neumann 1944). На ній фактично базується сучасна теорія ігор. Тут викладено математичну теорію економічної та соціальної організації, засновану на стратегії теорії ігор, яка не втратила актуальності по сьогодні. Книга стала основою принципово нової

області науки – теорії ігор, яка з тих пір широко використовується й у економіці та інших сферах соціального знання, і в широкому колі наукових досліджень взагалі. Так, у знаменитій книзі психіатра Е. Бьйорна (Берна, 1964) «Ігри, у які грають люди» (Берн 2021) грі в поведінці дорослих вже відводиться дуже важлива роль, починаючи з ситуації сексуальних контактів. Автор у такий спосіб досліджує генезу психічно-невротичних розладів, а також накреслює шляхи подолання шкідливих, закладених ще в дитинстві, ігрових схем. Особливо ж важливо взяти до уваги «ідею гри» як глибинної форми життєвиразу, сформульовану голландським філософом Й. Гейзінгою, який акцентував, що саме гра, а не праця, як вважали К. Бюхер та інші матеріалісти ХІХ ст., спричинилася до формування людської культури як такої («*Homo ludens*» – *Людина, що грає*; 1938). Дослідник окреслює кілька ключових позицій, які визначають культуротворчу енергію гри: вона невимушена, вільна, не вимагає примусовості й обов'язковості, має тимчасово-рекреаційний характер, вивільнюючи почуття радості буття; гра позбавлена елементів розрахунку та матеріальної вигоди (Хейзінга 1994).

Гра дозволяє подолати одноманітність та запрограмованість існування сучасної людини, котра замкнена в шорстких алгоритмах сучасного індустріального чи навіть постіндустріального суспільства, де індивідуальність почувається стиснутою й «атомізованою», що породжує емоційний голод» і провокує усілякі ексцеси, вибухи протесту, що несе в собі значні, часом непоправні, ризики та втрати.

У наші дні проблема гри значно ускладнилася завдяки науково-технічному прогресу й кардинальній комп'ютеризації життя. І позаяк феномен культури обумовлений загальним рівнем розвитку даного суспільства, нас не може не цікавити інформаційна складова ситуації та способи утримання та відтворення культурної традиції.

Зокрема логічним породженням інформаційного суспільства стають комп'ютерні ігри як принципово новий культурний феномен, а також їхня поширеність та популярність серед юнацтва і навіть дорослої аудиторії.

Однак філософсько-культурологічне значення цього феномену й досі не осмислене повною мірою, й не в останню чергу тому, що навколо ситуації утворилася дещо негативна психологічна аура. Втім характерна й думка М. Гейма, висловлена дещо метафорично: хоча кіберпростір заманює своєю «еротичною онтологією», й тут є свій темний бік – «зловісне злиття людини й машини», але не можна забувати й про «живу генезу кіберпростору, про серцебиття за лабораторією» (Heim 1991: 91).

Так, ці ігри дійсно фактично є наступним щаблем тієї «шизофренізації людства», яка, за М. Маклуеном, почалася з винаходом письма: людина від того моменту живе одночасно в реальності фізичній і в реальності віртуальній, уможливленій, яку створює писаний текст. Тепер же до цього тексту додаються яскравий, майстерно виконаний – не в останню чергу, завдяки комп'ютерним технологіям, – зорово-образний план і агресивний музичний супровід. Не диво, що юні члени людської спільноти, недосвідчені в житті й зазвичай ще не загартовані суворими життєвими обставинами, далекі від певності себе, знаходять в комп'ютерних іграх не просто розвагу – їм інколи видається, що то і є саме життя, тільки що перенесене в цифровий вимір. Описано немало випадків підліткових самогубств, вчинених в результаті сліпого наслідування поведінки привабливих «надлюдей» – персонажів комп'ютерних ігор.

У нас є численні колоритні приклади того, як невірна оцінка людиною власних можливостей та віддача себе задоволенню власних хворобливих комплексів і фантазій ведуть до деградації та загибелі. Манія величі, нерозривно пов'язана з комплексом неповноцінності, уявлення себе обранцем неба, гігантом наукової думки або найвеличнішим у світі державним діячем – усе це наслідки розриву особистості з реальністю, втечі від дійсності до віртуального краю, де нібито збуваються мрії.

«Покірність» комп'ютера, який, на відміну від реального життя, виконує будь-які забаганки свого недозрілого власника, провокує фіктивну здатність керувати найбільш неймовірними обставинами, породжує комплекс

«надлюдськості». І якщо в реальності ти поки що, умовно кажучи, «гідке каченя», то, всівшись за монітор, ти досягаєш захоплюючого психологічного стану «володаря світу», вершителя власної й чужих долі. Ця компенсація не вимагає ані психологічних зусиль, ані матеріальних витрат, вона не зустрічає перепон з боку дорослих або однолітків. Саме ця спокуса «стати Людиною з Великої Літери» і є тим мерехтливим болотним вогником, який заводить необачного й довірливого мандрівника в безвихідь трясини.

Звичайно, потребу вийти за межі реальності не можна вважати за психічне відхилення. Інакше людство не використовувало б, наприклад, потенції наукового знання, постійно розширюючи своє розуміння реальності. І, попри усі табу секуляризованої свідомості епохи Модерну, поруч з наукою тут постійно виступає релігія: за різними даними, від 60 до 70 % населення землі – віруючі, які прагнуть у різний спосіб спілкуватися з потаємними силами Буття, й тут людством накопичено величезний досвід – як позитивний, так і відверто негативний (це ж само можна, до речі, сказати рівною мірою й про науку). Але в обох цих форматах йдеться саме про прагнення зрозуміти світобудову та її закони, розширити можливості людської свідомості, й, за суттю своєю, все це може бути визначене як пасіонарність. Натомість, вульгарна втеча від дійсності через читання примітивних коміксів чи у світ, умовно кажучи, «безперервного мультфільму» в принципі нічим не відрізняється від алкоголізму чи наркоманії, й так само породжує хворобливу залежність, якої не породжують ані наука, ані релігія. Справа тут, очевидно, не в книзі чи комп'ютері як таких, а в спрямованості книги чи комп'ютерної програми, а також у тих ризиках, що їх несе в собі бездумне й беззастережне використання даних можливостей. «У сучасних користувачів недостатньо сформована інформаційна грамотність та культура», – правильно зазначає Н. Олексюк (Олексюк 2014: 115).

Віртуальна реальність комп'ютерної гри дуже часто однозначно й небезпідставно асоціюється з аксіологією масової культури, з формуванням в

молодих користувачів агресивності та інших нищих інстинктів. «Пачками» розстрілювати віртуальних ворогів, поринати в топкі хащі еротичних пригод, занурюватися в темні надра окультних практик заманливо й легко. Так, наприклад, комп'ютерна гра Watch Dogs від виробника Ubisoft (Франція) героїзує хакера, який воює з криміналітетом Чикаго, але засобами того самого криміналітету: вимикає електрику та паралізує роботу світлофорів, краде дані чужих смартфонів тощо (гра має вікове обмеження до 18 років), але ж кого це зупинить? Або візьмемо незмінно популярні серед підлітків «відверті» комп'ютерні ігри у вигляді т. зв. *аніме* – мальованої анімації, від чого один крок до відвертої порнографії. Нашуміла низка сюжетів про Гаррі Поттера, при всіх своїх художніх якостях, усе ж таки найперше відроджує цікавість до можливості панування в світі за допомогою темних енергій (наприклад, відеогра «Гаррі Поттер і таємна кімната»; 2002). І загалом перед нами в подібних ситуаціях розгортається міфічно-казковий простір, в якому діють суто схематичні персонажі, позбавлені психології й живих людських рис взагалі (Чайка 2007).

Усе це викликає в багатьох дослідників культури справжню ідіосинкразію. Але така відстороненість несумісна з науковою об'єктивністю – лікар, наприклад, не сміє ухилятися від вивчення хвороби. Та й характер комп'ютерних ігор згаданими особливостями зовсім не вичерпується. Адже, у принципі, захоплення комп'ютерними іграми не обов'язково свідчить про самий лише вульгарний пошук розважальності, а є найперше свідченням інтелектуального пошуку.

Як би там не було, комп'ютеризація нашого життя є, подібно, невідворотним шляхом руху культури людства, й тому ігнорувати усі ці ситуації означає виявити байдужість до долі культури взагалі. Однак ані цензурою, ані введенням якихось рекомендаційних програм, ані навіть широким обговоренням питання в соціальних мережах проблему небезпеки, яку несуть в собі комп'ютерні ігри, вирішити явно не можна.

Ситуація підказує, що ми в найближчому часі можемо зіткнутися з не менш потужними й, водночас, неконтрольованими спалахами ігрових ситуацій у сферах, де ще недавно годі було їх очікувати, скажімо – у політичному житті чи в сфері, скажімо, освіти. Тому лише постійна концентрація уваги дослідників на цій проблемі й ретельне вивчення її нових проявів, стану й перспектив розвитку може принаймні формувати якісь вектори суспільної думки й критично оцінювати потенції їхнього впливу на майбутнє.

## *1.2. Поняття «відеогра» в науковому дискурсі*

Поняття «відеогра» можна використовувати як узагальнюючий термін для широкого спектру цифрових ігор незалежно від платформи, на якій вони працюють. Дане поняття включає в себе терміни «комп'ютерна гра», «консольна гра» та «мобільна гра», хоча і не обмежується ними (Šisler, 2017: 3859). Наявність конструкту «відеогра» як слова, що описує певний феномен соціальної реальності, дозволяє здійснювати теоретизування та дефініювати його. Попри наявність значної кількості дефініцій поняття «відеогра», у науковому дискурсі досі відсутнє єдине загальноприйняте визначення феномену відеогри (Corona A., 2020: 462). Однак, всі ці дефініції мають спільні риси, аналіз яких дозволяє говорити про наявність цілісного феномену, окремі елементи якого мають споріднені характеристики та піддаються єдиним класифікаційним канонам і загальній систематизації.

Комплексний розгляд проблеми дефініювання поняття «відеогра» здійснив Рафаелло Бергонсе у статті «Fifty Years on, What Exactly is a Videogame? An Essentialistic Definitional Approach» (Bergonse, 2017: 239-255). Визначення відеогри за Р. Бергонсе є результатом синтезу наявних у дискурсі дефініцій та концептів. Р. Бергонсе здійснює критичний підхід до ідей К. Крофорда – відомого комп'ютерного дизайнера, якого прийнято вважати одним з фундаторів «game studies». Даний дослідник розглядає поняття

відеоігри (використовуючи термін «комп'ютерні ігри» для їх позначення) на основі поняття гри. Він розташував відеоігри поряд з іншими типами ігор та дійшов висновку, що гру можна визначити як закриту формальну систему, яка суб'єктивно являє собою множину реальностей. На думку К. Крофорда, ігри треба характеризувати як закриті системи, оскільки їх структура є завершеною та самодостатньою. Правила гри охоплюють всі непередбачувані обставини, з якими зіштовхується гравець. Вони формальні, адже в них є правила. Все це є вірним для відеоігри, в якій вже описаний вигаданий контекст, що включає в себе ці риси. Цей контекст існує в свідомості гравця, де він формується, коли візуальні стимули, що створюються машиною, поєднуються з його власними суб'єктивними уявленнями, цінностями та сприйняттям (Crawford, 1984).

Р. Бергонсе критикує розгляд відеоігри як системи, пропонуючи осмислювати її швидше як певний особливий спосіб взаємодії. Він також виступає проти розгляду відеоігор як множини реальностей: адже об'єкти, які існують у відеоігровому світі, зазвичай відсутні у реальності. Таким чином, Р. Бергонсе пропонує розглядати відеоігровий світ як абстракцію та рекомбінацію реальних властивостей та елементів для репрезентації вигаданого контексту, на тлі якого відбувається взаємодія. Іноді цей контекст включає процеси та феномени, які відбуваються у реальному житті.

Наступним етапом аналізу у Р. Бергонсе виступають людологічні підходи до визначення відеоігри та опозиція людології і наратології. Наратив він розглядає як спосіб репрезентації подій, заснований на фіксованій структурі, послідовності подій. Людологія, відповідно, це загальний концептуальний підхід, який протиставляється припущенню про те, що відеоігру потрібно розглядати просто як протяжність наративу. Сам термін «людологія» увів у науковий вжиток Гонзало Фраска, представивши його як напрям, що вивчає ігри та ігрову активність (Frasca, Ludology).

Г. Фраска також здійснює спробу дефініювання відеоігри і визначає це поняття як будь-яку форму комп'ютерного розважального програмного

забезпечення, як текстуального, так і заснованого на зображеннях, з використанням будь-якої електронної платформи, такої, як персональний комп'ютер або консоль та з залученням одного або кількох гравців у фізичне або мережеве середовище (Frasca, 2001).

Визначення відеогри, надане Г. Фраскою, поклав в основу свого дослідження Дж. Ньюман. Головною характеристикою, що визначає відеогру, він вважає постать гравця. Отже, таким чином, відеогра, на думку дослідника, є формою «втіленого досвіду». Відеогра пропонує різні рівні інтерактивності, може мати елементи як гри-*ludus*, так і гри-*paidea*, дозволяючи гравцю брати участь як у цілеспрямованій грі, так і у «вільній ігровій діяльності». В даному фокусі гра не розглядається як система обмежених правил, а увага сконцентрована на необхідності дослідження здатності гравця ігнорувати, а іноді і йти проти задуму гейм-дизайнера. Гравець може розробляти тактику та стратегію, експлуатуючи слабкості та «діри» у грі, або навіть побудувати особисту гру в межах ігрового світу, формуючи власні людологічні правила. Більше того, така дефініція відеогри визнає, що певні ігри – або режими всередині певних ігор – розроблені як нецілеспрямовані «ігрові майданчики» (Newman, 2021: 28).

Критикуючи погляди Г. Фраски та Дж. Ньюмана та їх способи і підходи до дефініювання відеогри, Р. Бергонсе ставить наступні питання:

1. Питання онтологічного характеру – чим все-таки є відеогра, яким «видом»? Г. Фраска визначає відеогра як програмне забезпечення, яке змістовно є еквівалентом системи, що базується на правилах, запропонованих для позначення гри Дж. Джуулом.

2. Питання мети – Г. Фраска метою відеогри позначає розвагу. Безперечно, саме розвага є початковою метою відеоігрової індустрії, однак, це не робить, на думку Р. Бергонсе, цю мету важливою рисою відеоігор, адже те ж саме можна сказати і про інші аудіо-/візуальні медіа.

3. Дефініція Г. Фраски є занадто широкою, не звертаючи уваги на інтерактивну природу відеоігор. Таку ж дефініцію, на думку Р. Бергонсе,



можна використати на позначення віртуального гідю до музею та відео на DVD, адже вони обидва можуть вважатись розважальним програмним забезпеченням (Bergonse, 2017).

Критично оцінюючи таку аргументацію Р. Бергонсе, слід зазначити недоліки такої позиції дослідника. Ставлячи в один ряд підходи щодо дефініцій Г. Фраски та Дж. Ньюмана, Р. Бергонсе стирає різницю у центральних поняттях обох дослідників. Це не є логічним і виправданим, оскільки, в той час як Г. Фраска поверхнево описує відеоігри як програмне забезпечення, Дж. Ньюман фокусується на взаємодії гравця та гри. Крім того, чіткий поділ Г. Фраски на людологію та наратологію, *ludus* та *paidea* Дж. Ньюман замінює поєднанням їх у єдину конструкцію, в межах якої кожен з компонентів може бути присутній в тій чи іншій мірі. Отже, однакова критика Р. Бергонсе двох різних визначень та підходів до дефініювання та аналізу феномену відеоігри виглядає дещо спрощено-узагальненою.

Г. Фраска у своїй статті «Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative» чітко демонструє різницю між грою для досягнення мети та ігровою діяльністю, яка здійснюється просто для задоволення. Дослідник не лише звертає увагу на необхідність окремого (людологічного) підходу для аналізу гри, а й подає розмежування, попередньо закладене ще Й. Гейзингою та іншими дослідниками, використавши для власної методології вивчення відеоігри позначення двох основних категорій відеоігор давньогрецькими поняттями *paidea* та *ludus*. У своєму дослідженні, Г. Фраска відслідкував зв'язок між цими поняттями та їх англійськими аналогами «play» та «game».

Так, за Г. Фраскою, *paidea* це «марнотратство фізичної або розумової діяльності, яка не має ні безпосередньої корисної мети, ні визначених цілей, і єдина причина якої це задоволення, яке відчуває гравець». В сучасній англійській мові цьому визначенню відповідає слово «play». Відеоігри, які можна віднести до цієї категорії, не мають чіткого сюжету, гравець там може

вільно розвиватись, створювати певні речі, будувати щось, але сама гра передбачає можливість брати у ній участь заради ігрового процесу та зазвичай не вимагає від гравця досягнення певних цілей для просування нарративом гри. Прикладом такої гри є «MineCraft», відеогра жанру «пісочниця». *Ludus* це особливий вид *paidea*, який визначається як «діяльність, організована за системою правил, яка визначає перемогу або поразку, виграш або програш». В якості ілюстрації такого визначення, Г. Фраска наводить такі приклади відеоігор, як Pac-man, Doom, Mario Bros., Myst тощо (Frasca, Ludology).

Своєрідний підхід до розгляду дефініції відеогри пропонують американські дослідники Кеті Сален та Ерік Зіммерман. У своїх роботах, зокрема у праці «Rules of Play: Game Design Fundamentals», вони визначають відеогру як «систему, в якій гравець бере участь у штучному конфлікті, що визначається правилами, та який призводить до кількісних результатів» (Zimmerman, 2003). Названі автори детально розкривають кожен з аспектів своєї дефініції та зазначають, що:

1. Поняття гравця є важливим тому, що гра – це щось, у що один або більше учасників активно грають. Гравці взаємодіють з системою гри для отримання досвіду від гри у гру.

2. Щодо штучності – гра відділена від так званого «реального життя» і в просторі, і в часі. Хоча ігри безумовно відбуваються всередині реального світу, штучність є однією з їх визначальних рис.

3. Конфлікт – всі ігри втілюють протистояння сил. Це протистояння може приймати різні форми – від кооперації до змагання, від одиночного конфлікту з ігровою системою до мультиплеєрного соціального конфлікту. Конфлікт є центральним для гри.

4. Правила забезпечують структуру, з якої виникає гра, окресленням того, що гравець може робити, а що не може.

5. Кількісні результати – гра має ціль або результат, які можна обрахувати. Під час підведення підсумків гри, гравець або виграє, або

програє, або отримує певний числовий рахунок. Кількісний результат – це те, що зазвичай вирізняє ігри серед менш формалізованої діяльності (Zimmerman, 2003: 80).

К. Сален та Е. Зіммерман приділяють значну увагу правилам як параметру, що визначає структуру відеогри та робить можливим її аналіз. Наявність такої системи забезпечує можливість взаємодії, адже гравець має виконувати певну дію відповідно до правил або нехтуючи ними, якщо це передбачено розробником гри і, відповідно, розраховано у межах самої гри.

Важливим досягненням К. Сален та Е. Зіммермана є введення в науковий дискурс дефініювання відеогри поняття «конфлікт». На цей факт звертає увагу в своїй критиці і Р. Бергонсе. Попри те, що у своєму дослідженні вони представляють конфлікт як щось, що може бути як кооперативною, так і змагальною взаємодією, Р. Бергонсе критикує цю ідею та наводить приклади відеоігор, побудованих таким чином, що конфлікт не є їхньою визначальною особливістю.

До детально аналізу проблеми дефініювання відеогри вдався у своїй роботі «The Definition of Videogames Revisited» Г. Тавінор. Він ставить питання щодо того, наскільки обґрунтованим є формування єдиного поняття відеогри. Часто визначення понять використовуються у щоденному спілкуванні, тому формування єдиної дефініції має відбуватися з розумінням того, наскільки вона буде прийнятною для буденного спілкування. Такий номінальний розгляд є важливим у випадку з відеоіграми: адже існує декілька варіантів понять, які використовуються для позначення відеоігор або певної їх категорії, однак не завжди є синонімами: комп'ютерні ігри, електронні ігри, консольні ігри, ПК-ігри та портативні ігри. Поняття «комп'ютерні ігри» зазвичай використовують для позначення ігор на персональному комп'ютері, однак це поняття нерідко використовується як загальний термін; «електронні ігри» можуть позначати як іграшки, так і відеоігри; поняття «відеогра», яке є найбільш загальним, часто використовується на позначення консольних ігор на X-Box або PlayStation.

Спираючись на детальний аналіз дефініцій відеогри, наявних в дискурсі, Г. Тавіно́р формулює так звану диз'юнктивну дефініцію відеогри: «X є відеоурою якщо є артефактом на візуальному цифровому носії, призначена як предмет розваг та задумана для забезпечення таких розваг за допомогою одного з наступних режимів взаємодії: взаємодія через правила та об'єктивний геймплей або через інтерактивну вигадку» (Tavinor, 2009).

Слід зазначити, що даний дослідник не зупинився на такому визначенні і в подальшому сформував ще одну дефініцію відеогри. Він назвав її експлікативною, як альтернативу диз'юнктивній: «X є відеоурою якщо це артефакт на цифровому носію, призначений для розваг і має високий рівень інтерактивності» (Tavinor, 2009: 9). Цю дефініцію Г. Тавіно́р також називає есенціалістською. Він звертає увагу на слабкі місця, наявні в його власних дефініціях, зокрема й на те, що є високим рівнем інтерактивності. Критикуючи дану позицію, Р. Бергонсе в першу чергу ставить питання щодо диз'юнктивності дефініції (хоча сам Г. Тавіно́р в подальшому і переглядає її) та щодо того, що і робота на цифровому носії, і призначення для розваг не є головними рисами відеогри.

Цікавою щодо визначення поняття відеогри виступає модель Дж. Джуула, яка відображує класичні аспекти гри: оборотність подій, фіксовані правила, різні результати, прив'язка гравця до результату, необхідність зусиль гравця. Разом з тим, дослідник також наводить приклади з індустрії відеоігор, що підтверджують можливість невідповідності відеогри одному чи кільком з наведених критеріїв.

Дж. Джуул у своїй праці досліджував вплив відеогри на реальність, її зв'язок з реальним світом, правила як складову відеогри та те, що її конструює (Juul, 2005). Для допомоги у подальших дослідженнях відеогри Дж. Джуулом було сформовано «Словник теорії відеоігор», в якому було подано не лише роз'яснення специфічних термінів, що стосуються відеоігор, а й дефініції понять, які у загальному контексті та в контексті відеогри мають частково або цілком різне значення.

За Дж. Джуулом, відеогра складається з двох взаємозв'язаних компонентів: правил та вигаданого світу. Р. Бергонсе не погоджується з вигаданим світом як складовою і ставить під питання те, наскільки часто вигаданий та продуманий світ є рисою відеогри. Як приклад він наводить такі ігри, як Судоку, де немає ігрового світу як такого. Формулювання «ігровий світ» він прагне замінити словом «контекст».

Проаналізувавши визначення відеогри, надані Г. Фраскою, К. Крофордом, Г. Тавінором, К. Сален та Е. Зіммерманом, Р. Бергонсе синтезує дефініцію та п'ять параметрів, які її складають. За Р. Бергонсе, відеогра – це режим (спосіб) взаємодії між гравцем, апаратним пристроєм з електронним візуальним дисплеєм, можливо, з іншими гравцями, що опосередкований змістовним вигаданим контекстом та підтримується емоційним зв'язком між гравцем та результатом його дій в межах вигаданого контексту (Bergonse, 2017: 235).

Цю дефініцію Р. Бергонсе розгортає у вигляді п'яти основних положень:

1. Відеогра – це режим (спосіб) взаємодії гравця, пристрою та, можливо, інших гравців;
2. Цей режим (спосіб) опосередкований вигаданим контекстом, за допомогою якого гравець приписує власні значення (сенси) цієї взаємодії;
3. Цей вигаданий контекст формується у свідомості гравця через розпізнавання та інтерпретацію візуальних паттернів на електронному дисплеї, так само як через зв'язок цих паттернів з діями гравця, які він вводить в пристрій з використанням певної форми апаратної взаємодії;
4. Як візуальні паттерни, так і їх співвідношення з діями гравця визначаються набором об'єктивних інструкцій у вигляді комп'ютерного коду, що працює у пристрої або вбудованого в пристрій;
5. Взаємодія підкріплена емоційним зв'язком, прив'язкою гравця до результатів його дій у вигаданому контексті.

Новим поглядом на ідею дефініювання відеоігор є позиція Дж. Арджоранта, висловлена ним у 2019 році в статті «How to Define Games and Why We Need to». Дж. Арджоранта вказує на спірне твердження щодо недостатньої кількості попередніх визначень, що робить заяву Р. Бергонсе про потребу нової, загальної дефініції хибною від самого початку. На думку Дж. Арджоранта, помилкою Р. Бергонсе є те, що він проаналізував певну кількість концептів, проте надав власну дефініцію такою, що розриває взаємозв'язок між феноменом відеогри та феноменом гри в цілому, а дефініція, яку автор представляв як загальну та таку, що враховує визначальні риси відеогри, виявилася редукованою до технічних характеристик та хибною через використання хибних засновків.

Дж. Арджоранта згадує таких дослідників, як Я. Богост, Г. Тавінор та ін. як приклад тих, хто, на його думку, надав достатньо виважені визначення відеогри. Прикладом простої, зрозумілої та доречної він називає дефініцію, запропоновану у статті Н. Еспосіто: «Відеогра це гра, в яку ми граємо завдяки аудіовізуальній апаратурі та яка може базуватися на певній історії» (Esposito, 2005: 16-20). У такому визначенні Н. Еспосіто подає наступні ключові аспекти для дефініції відеогри: 1) це гра, 2) вона потребує специфічної апаратури та 3) вона має сюжет чи певну історію в своїй основі. Це дійсно спрощене визначення, так як воно не враховує жанрову приналежність відеогри. Наприклад, такі жанри, як фарм-симулятори, де необхідно накопичувати певну кількість ресурсів та речей, можуть не мати сюжету, адже деяким гравцям здається, що в даному жанрі це недоречно.

Попри спрощеність, Дж. Арджоранта вважає таке дефініювання достатнім як для початку дискусії, зокрема зазначаючи те, що відсутність тих чи інших важливих аспектів відеогри в цьому визначенні дозволяє його доповнювати.

Серед інших підходів вирізняється своєю системністю дослідження Д. Арсено, що також аналізував відеогра як специфічний феномен, зокрема у своєму розділі щодо наратології «Narratology» в книзі «The Routledge

Companion to Video Game Studies». Аналіз багатьох теоретичних джерел приводить дослідника до думки, що хоча відеоігри й ефективні в інтеграції традиційних форм оповіді у формі фільму та тексту, унікальна ігрова механіка, присутня завдяки природі гри, робить можливим оповідь історій у спосіб, недоступний іншим медіа. Д. Арсено стверджує, що дослідники мають залучати не лише традиційні наративістські підходи з інших дисциплін до дослідження ігрового наративу, а й враховувати, як унікальні інтерактивні та просторово-орієнтовані аспекти дизайну відеоігор впливають на наратив розробника та дозволяють гравцям створювати власні наративи (Andrews, 2017).

У статті «A Gameplay Definition through Videogame Classification» її автори пропонують інший підхід, заглиблюючись у дослідження відеоігри та зокрема геймплею як процесу гри, що частково є наближеним до технічного опису дефініції, проте дозволяє розглянути окремі деталі, які могли бути не враховані попередніми концептами. Автори статті також спираються на ідеї Е. Зіммермана, проте вони виділяють такі важливі, на їх погляд, риси відеоігри, як «певні правила» та «результат». Правила тут визначаються як «поле можливих дій». Проводиться аналогія із «місцем можливості» у К. Сален та Е. Зіммермана, а результатом пропоновано вважати все те, що досягається у грі. Тобто це певна мета, за досягнення якої гра вважається виграною або програною. Результат залежить від правил та умов гри. В даній статті також розглядаються різні види правил: *правила маніпуляції*, що визначають, що гравець може робити у грі; *правила цілі*, що визначають ціль гри; *метаправила*, що визначають, яким чином гра може бути змінена або модифікована (Djaouti, 2008).

Серед інших вирізняється також концепт відеоігор як «цікавого виклику постмодерну». Навіть в галузі цифрових медіа факт включення в них відеоігор призвів до того, що вони були класифіковані як постмодерні медіа. Це не дивно, якщо врахувати те, що гравець у відеоігрі має багато схожого з постмодерним активним споглядачем. Цей акт участі робить відеоігру чимось

набагато більшим за набір програмного забезпечення, що виконує певний алгоритм. Гравці не лише в певному сенсі узгоджують сенс гри, вони також взаємодіють з нарративом та керують процесом її проходження, видозмінення. Іноді вони навіть диктують порядок, у якому історію буде розказано, який діалог буде розкрито, обирають стать та расу ігрового персонажа тощо.

Такою участю та реконструкцією гравець фактично порушує усталену суб'єкт-об'єктну позицію, тим самим наближаючи відеоігри до постмодерністського розуміння. Це злиття позицій суб'єкт-об'єкта в відеоіграх являється визначним, оскільки дозволяє людині з більшою свободою розвивати розуміння та формувати ідентичність засобами гри. Завдяки взаємодії гравець створює свої невеликі наративи, які з'являються та постають відмінними від задуму художника (Patel, 2015). Таким чином, відеогра може бути концептуалізована як еволюція постмодерністського активного споглядача, що бере та конструює свої смисли та наративи з продукту культури.

Особливий підхід демонструє відомий дослідник відеоігор Ян Богост. За Я. Богостом, відеоігри – це обчислювальні артефакти, для розуміння яких потрібне щонайменше часткове розуміння архітектури комп'ютера. Він фокусується на програмній частині відеоігри та її взаємодії з апаратною складовою та зазначає, що, з його точки зору, такий підхід виступає швидше «науковим натуралізмом», ніж «технічним детермінізмом», у якому звинувачують прихильників цього підходу. Для Я. Богоста, «game studies», таким чином, – це не лише дослідження «відеоігор-для-гравця або правил-для ігор», це, швидше, дослідження «комп'ютера-для-правил» тощо, що робить «game studies» сферою дослідження гри не лише для людини, а й для процесора, шини для картриджа, споживача тощо. Таким чином, Я. Богост не пропагує редукувати відеоігри до технічної складової, однак звертає увагу на те, що, окрім гри та гравця, на яких так чи інакше фокусуються дослідники, є «щось ще». Він відмовляється від опосередкування феномену через відносини та взаємодію, та звертається до концепту «безладу» Б. Латура та



думок Дж. Ло. Відеоігри для Я. Богоста є безладом, набагато менш структурованим, ніж безлад Б. Латура, і цей безлад не варто було б намагатися структурувати навіть якщо б це було можливим (Bogost, 2009).

Цікавим є дослідження Л. Конжака, який звертає увагу на те, що опис феномену відеоігри має відбуватись з двох точок зору – адже відеоігри (комп'ютерні ігри) складаються з двох різних рівнів: а) віртуального простору та б) «майданчику» гри (playground). Ці два рівні при специфічних умовах комбінуються, але зазвичай є розділеними. Схожу ситуацію, на думку Л. Конжака, можна констатувати у грі в шахи. Дошка та фігури репрезентують віртуальний простір з його власною логікою. Дошка, фігури та два гравця, що розташовані у просторі, є частинами ігрової площі. Ці два рівні, звісно, взаємодіють, але вони все одно залишаються розділеними. Ми можемо сконцентруватися лише на одній з частин. Якщо ми фокусуємося на віртуальному просторі, ми зможемо побачити естетику та уявний світ відеоігри, якщо ж увага приділена площі гри, ми спостерігатимемо культуру, сформовану навколо відеоігор. Ці два рівні, за Л. Конжаком, є фактично «дві сторони однієї монети».

Л. Конжак не дає прямої дефініції відеоігри, однак проводить аналіз за наступними параметрами: апаратне забезпечення, використане для відеоігри; програмний код; функціональність, до якої він відносить динаміку, визначеність, перехідність, перспективу, доступ, посилення та функції користувача; геймплей; смисли; референтність; соціокультурний аспект як взаємодію між всіма учасниками гри (Konzack, 2002).

До аналізу наявних у науковому дискурсі дефініцій гри вдається у своїй книзі «The Art of Game Design: A book of lenses» Дж. Шелл, одночасно ставлячи питання щодо того, чи це настільки необхідно – точно дефініювати відеоігру. Дослідником запропоновані до розгляду чотири базових елементи, з яких складається відеоігра.

1. Першим таким елементом є «механіка». До механіки відносяться процедура та правила гри. Механіка описує мету гри, те, як гравці можуть та не можуть її досягти, що станеться, якщо вони спробують.

2. Історія. Це послідовність подій, що розгортаються у грі. Вона може бути лінійною і попередньо прописаною, або ділитися на гілки. Коли розробник хоче розказати історію через гру, він має обирати механіки, які посилять історію і дозволять їй втілитися у грі.

3. Естетика. Це те, яким чином гра виглядає, звучить, яка вона на смак, нюх та дотик. В геймдизайні, естетика є дуже важливим компонентом, адже вона напряду відноситься до ігрового досвіду, занурення у гру.

4. Технологія. Це всі матеріали та взаємодія, які роблять гру можливою. Саме технологія робить якісь речі можливими, а якісь забороняє (Schell, 2014: 52).

Етичну та моральну складову відеоігор досліджує М. Сікарт. Він зазначає наступне: «Комп'ютерні ігри – це комплексні культурні об'єкти: вони мають правила, що визначають поведінку, вони створюють ігрові світи з цінностями під час гри» (Sicart, 2009: 4). Тут також приділяється увага правилам, які регулюють поведінку гравця, однак додається параметр певного віртуального світу, який створює гра та який може докорінно відрізнятись від реального світу.

Розлогий перелік дефініюючих характеристик відеоігри дає Дж. Паасо-Рантала у своїй книзі «Legitimacy of Videogames as a Form of Art». Серед них він називає наступні:

1. Комп'ютерне обладнання, яке використовує аудіовізуальний апарат;
2. Взаємодія гравців, що впливає на результат;
3. Деякі результати вважаються бажаними;
4. Надає змагальну та/або естетичну реакцію;
5. Пробуджує емоціональний відгук;
6. Динамічна система правил;
7. Дає відчуття занурення;

8. Добровільна діяльність;

9. Часто має наратив (Paaso-Rantala, 2016: 14).

Перелік цих рис є доволі комплексним, однак у випадку дефініції з їх використанням, постає питання, чи справді вони є визначальними для явища відеогри.

Дослідники Е. Аарсет та Г. Каллея, як і Дж. Арджоранта, не вбачають можливим та необхідним надавання єдиного загального визначення гри та, відповідно, відеогри. Поняття «гра», «геймплей» вони вважають дискурсивними операціями, що використовують на позначення певних об'єктів та практик. Головним для ідентифікації людологічної перспективи є інформація щодо того, що певний феномен кібермедіа є «людологічним», тобто ігровим. Таким чином, вважають автори даної ідеї, замість дефініції потрібно просто вказати на дискурсивну практику, згідно з якою явище позначається саме таким чином. Ми не можемо сказати, стверджують вони, чи явище «насправді є грою», адже «це не те, що ми можемо визначити, так як не можемо визначити, чи є чиєсь почуття «справжньою любов'ю», «справжньою провиною» тощо» (Aarseth, 2015).

Підсумовуючи, зазначимо, що наведені різноманітні дефініції відеогри є комплексними, однак вони не охоплюють весь обсяг цього явища та не розкривають повністю його особливості. Частина з наведених дефініцій має спільні риси, однак ці риси не є такими, що можуть надати цим визначенням статус загальноприйнятих. Рисами, які притаманні більшості дефініцій, є: інтерактивність (взаємодія) з гравцем; формальна система, заснована на правилах; «вигаданий» контекст; необхідність технічного забезпечення.

### *1.3. 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 угрунтований саме в художній складовій ігор. Утім, напевно можна стверджувати наступне – в останні роки дедалі більше превалує 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.

З нашої точки зору, 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. ХХ 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 відсутній 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).

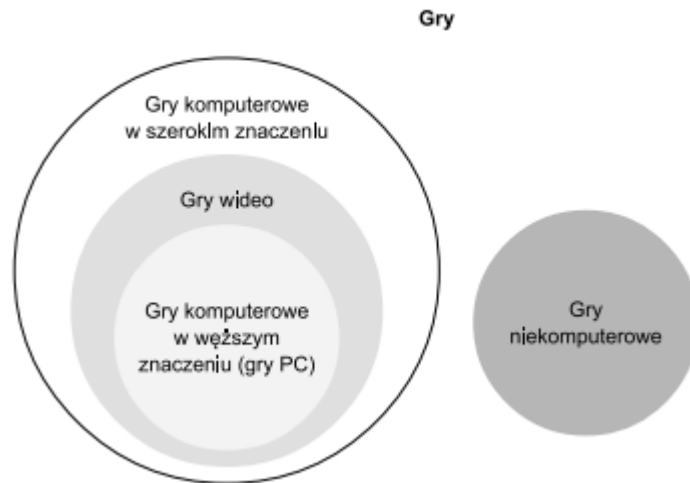
Найбільші методологічні складнощі при вивченні комп'ютерних ігор, на наш погляд, наступні:

- 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 відеоігри 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 вузьким, 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 загальноживаного терміну, тому ми маємо визначитися з власною позицією.

З нашої точки зору, усі три дефініції (відеоігри, комп'ютерні ігри, електронні ігри) можна вживати 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 зупинимося 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 (Русакова 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. Вірільйо 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 (Perron, 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» (Donovan 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» (Donovan 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.

Підсумовуючи сучасний стан вивчення проблеми відеоігор, А. Шо стверджує, що зазвичай вони розглядаються у трьох аспектах: хто грає, як вони грають, у що вони грають. Утім, продуктивним видавався би міждисциплінарний підхід, що включав би антропологію, філософію, економіку тощо (Shaw 2010: 404-405). Таким міждисциплінарним підходом міг би виступити культурологічний, але, на жаль, попри величезну увагу до цієї тематики, тут і нині бракує інтегруючих досліджень. Водночас не можна сказати, що їх зовсім немає: вже існують спроби поєднати аналіз технічної і культурологічної складових при розгляді відеоігор. Наприклад, Л. Конзак на прикладі однієї гри демонструє можливий метод аналізу відеоігор, що включає у себе: апаратне забезпечення, програмний код, функціональність (призначення), геймплей, смисл, «референціальність» (referentiality – систему алюзій, посилань) та соціокультурний аспект, причому ключовою методикою тут виступає семіотична (Konzack 2015: 25). Це одна з рідкісних спроб об'єднати технічну та естетико-соціокультурну складові. Однак, з нашої точки зору, здається, важливіше все ж говорити не стільки про технічні вимоги до ігрового процесу, скільки про ігри як про текст, що потребує прочитання через систему численних архетипів, символів, образних аналогій, алюзій та ремінісценцій, закодованих у них.

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.

## Р о з д і л 2.

### ВІРТУАЛЬНЕ СЕРЕДОВИЩЕ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ЯК ПРОЯВ СИМУЛЯТИВНОСТІ КУЛЬТУРИ

#### *2.1. Символічна тварина. Симулятивність та антропогенез*

Ігрове середовище, згенероване електронно-обчислюваною машиною (незалежно від того, чи це ігровий автомат, консоль, домашній персональний комп'ютер чи мобільний телефон), заслуговує на ґрунтовне дослідження в межах культурологічного та загальногуманітарного дискурсів не лише як актуальний сьогодні феномен культури.

Не менш важливим, і значно недооціненим є ступінь вираження цим середовищем (як і цифровою культурою загалом) ключової властивості, притаманної культурі такою ж мірою, якою ентропія притаманна світу природи.

Мова піде про симулятивність – універсальну властивість культури яка, з одного боку, уможливила гігантський крок в еволюції людини, вирвавши її з жорстких рамок генетичних мутацій та природного добору, а з іншого – ризикує поставити на межу зникнення саме фізичне існування людства.

Таким чином, дослідження феномену відеоігор та подібних сучасних модусів символічного стає важливим і у вивченні актуальних процесів культури, і для розуміння її історії та динаміки, і навіть у прогностичних та футурологічних розвідках – оскільки окреслення тенденції, що є невід'ємним атрибутом культури, допомагає простежити вектор її подальшого розвитку.

Втім, розгляд вищезначеного проблемного поля варто почати з мало не генетичного зв'язку симулятивності культури з появою та розвитком її суб'єкта – людини.

Якщо не брати до уваги наївно-натуралістичних та теологічних підходів, зв'язок антропогенезу з культурогенезом є беззаперечним. Ще на ранніх стадіях становлення виду, предкам людини знадобилося вміння виходити за

межі вроджених патернів поведінки, на заміну інстинктам приходить навчання, передача корисних практик від особини до особини, від покоління до покоління. Формування здатності до абстрактного мислення, когнітивний «відрив» від матеріального існуючого уможлиблюють фантазію, і чи не найголовніше – здатність мислити і, відповідно, діяти для створення чогось раніше не існуючого, нового. Так розвинулася головна передумова творчості – ключового процесу культури.

На відміну від інших представників царства тварин, що у процесі еволюції досягали успішності, пристосовуючись до природнього середовища, спеціалізацією людини як виду стає культура – пристосування до середовища за рахунок його перетворення і творення нового світу, як матеріального, так і на рівні ідей.

З часом, вже сама культура (в самому загальному її розумінні) починає впливати на процес антропогенезу. До прикладу, подальшим розвитком головних півкуль головного мозку людина значною мірою завдячує появі технологій приготування їжі на вогні, тобто виведення значної частини процесу травлення за межі людського організму; поява та повсюдне застосування вербальної мови як основного засобу комунікації в наших предків стимулює розвиток зон Верніке та Брока; землеробство та інші відтворювальні господарські практики приводять до стрімкого зростання популяції; медицина кардинально змінює вплив природного добору тощо.

Згідно з концепцією культурфілософа Ернста Кассіра, знаковий перехід у нашому становленні відбувається в той момент, коли між зовнішнім матеріальним світом і внутрішнім світом наших предків постає третій – світ символів, світ семіотичних систем. Саме «символічна тварина» стає повноцінним суб'єктом, і водночас об'єктом культурного процесу, здатним вийти за рамки чуттєвого осмислення дійсності, яке обмежує існування усіх інших тварин (Cassirer 1944).

Моделі включення символічного світу у взаємодію людини з зовнішнім світом можна представити за допомогою наступної схеми:



Модель А - взаємодія з зовнішнім світом, властива для будь-якого живого організму		
ЗОВНІШНІЙ МАТЕРІАЛЬНИЙ СВІТ		ВНУТРІШНІЙ СВІТ ТВАРИНИ/ЛЮДИНИ
ПОДРАЗНИК ⇒ матеріальний об'єкт		рефлекс / інстинкт
РЕАКЦІЯ НА ПОДРАЗНИК ⇐ фізична дія		
Модель В – з появою символічних посередників людина може мислити про цілі класи предметів, здійснювати планування, моделювати подальшу взаємодію з зовнішнім світом		
ЗОВНІШНІЙ МАТЕРІАЛЬНИЙ СВІТ	СИМВОЛ	ВНУТРІШНІЙ СВІТ ЛЮДИНИ
ПОДРАЗНИК ⇒ матеріальний об'єкт		абстрактне мислення
РЕАКЦІЯ НА ПОДРАЗНИК ⇐ фізична дія		
Модель С – ініціатором фізичної дії може стати уявний подразник (спогад, асоціація, враження від почутого або прочитаного або ж подразник, симульований комп'ютером)		
ЗОВНІШНІЙ МАТЕРІАЛЬНИЙ СВІТ	СИМВОЛ	ВНУТРІШНІЙ СВІТ ЛЮДИНИ
–		ПОДРАЗНИК ⇒ нематеріальний об'єкт
РЕАКЦІЯ НА ПОДРАЗНИК ⇐ фізична дія		абстрактне мислення
Модель D – реакція на зовнішній матеріальний подразник може обмежитися внутрішнім світом		
ЗОВНІШНІЙ МАТЕРІАЛЬНИЙ СВІТ	СИМВОЛ	ВНУТРІШНІЙ СВІТ ЛЮДИНИ
ПОДРАЗНИК ⇒ матеріальний об'єкт		абстрактне мислення
–		⇐ РЕАКЦІЯ НА ПОДРАЗНИК
Модель Е – найбільш радикальний варіант, який сучасна людина практикує щодня – внутрішня реакція на внутрішній подразник		
ЗОВНІШНІЙ МАТЕРІАЛЬНИЙ СВІТ	СИМВОЛ	ВНУТРІШНІЙ СВІТ ЛЮДИНИ
–		нематеріальний об'єкт ⇒ ПОДРАЗНИК
–		абстрактне мислення ⇐ РЕАКЦІЯ НА ПОДРАЗНИК

З появою віртуальних світів остання модель – внутрішня реакція на внутрішній подразник – набуває нових вимірів реалізації. І якщо сьогодні взаємодія з цифровим світом все ще передбачає якісь зовнішні фізичні дії (маніпуляції з гаджетом, сприйняття зовнішньої аудіо-візуальної інформації), то з появою та розвитком технологій зв'язку «мозок-пристрій» на кшталт neuralink зорієнтованість буття людини на внутрішній світ стане ще більш різною.

Поява символічного світу, семіотичного посередника між думкою та матеріальним світом стала початком культури і людства в його сучасному розумінні. Саме тому цю знакову в історії нашого виду подію ізраїльський історик та філософ Юваль Ной Харарі позначив терміном «когнітивна революція» (Харарі 2021). Здатність мислити про уявне, ділитися цим уявним з собі подібними за допомогою символічного коду, вербальної мови, уможливила дві наступних революції – аграрну (неолітичну) та наукову. Мова надала людині якісно інший рівень формулювання й поширення ідей та, відповідно, творчості.

Представники філософії життя, зокрема Анрі Бергсон, вважали творчість ключовим процесом культури. Якщо взяти до уваги те, що творчість – це свідоме, цілеспрямоване конструювання нового, того чого ще не існувало в дійсності, видається очевидним, що таке конструювання, в свою чергу, є можливим лише за рахунок фантазії, маніпулювання з уявним.

Вербальна мова стала одним із таких винаходів культури, які дозволили систематизувати уявне. Мова як знакова система є своєрідною симуляцією навколишньої дійсності і дозволяє розкреслювати в наших головах когнітивні моделі матеріальної дійсності, будує категоріальну та концептуальну мапу світу.

Без таких абстрактних побудов, без планування подальших дій в символічному, неможливою була б поява перших знарядь праці, технологій обробітку землі, без вербальної мови неможливим було б налагодження складних соціальних взаємовідносин, без віри у богів, владу монарха, світле

майбутнє, долар, без постійного генерування та поширення різних ідей було б неможливим утворення великих форм людських структур, від племен – до Організації Об'єднаних Націй.

Гра ще з первісних часів виступає своєрідною поліфункціональною симуляцією дійсності – так, дитяча гра реконструює дорослі практики, шахи моделюють поле бою, а з появою відеоігор, з генерованими комп'ютером віртуальним середовищем така симуляція виходить на новий рівень.

Світ символічного з початків історії забезпечує функціонування соціуму і служить простором фіксації та поширення культурних цінностей та культурних норм, є критично важливим сегментом культури. Будь-який світоглядний прорив, будь яке значне зрушення у культурі є пов'язаним із виходом за межі матеріальної дійсності і, як результат, породженням міфів, філософій, наук, мистецтв тощо.

Товарно-грошові відносини, до прикладу, існують завдяки колективній вірі в цінність символа-посередника – і неважливо, що виступає таким посередником – мушля, монета, папірець, чи шмат згенерованого коду.

Заміщення дійсності симуляцією стає особливо помітною тенденцією з настанням цифрової епохи. Коли наш мозок, нейрофізіологічний художник, отримує в якості пензля комп'ютер, маніпулювати уявним світом стає значно простіше. І ще простіше стає плутати такий уявний, віртуальний світ з матеріальною дійсністю.

«Ми вже перетворюємося на маленькі чіпи всередині гігантської, нікому не зрозумілої системи...» (Harari 2020) – людина цифрової епохи, як це на своєму прикладі засвідчує Харарі, щодня вбирає незліченну кількість бітів інформації через електронну пошту, телефонні дзвінки і статті; обробляє дані; передає назад нові біти через електронну пошту, телефонні дзвінки і статті.

«... Я не знаю насправді, як я вписуюсь в цю гігантську схему, як мої дані поєднуються з даними мільярдів інших людей і комп'ютерів. Я не маю часу це з'ясувати, тому, що сам надмірно зайнятий відповідями на

електронні листи. Цей безконечний потік даних призводить до наукових проривів і економічних катастроф, які ніхто не планує, не контролює і не здатен передбачити. Але нікому й не потрібно все це розуміти. Все що вам потрібно – це якнайшвидше відповісти на ваші електронні листи...» (Harari 2020).

Homo Digitalis, отже, вже не потребує метасмислів архаїчного Homo Symbolicus, він повністю занурюється в цифрову екзистенцію, символічна реальність стає його єдино важливим, буквальним виміром буття. Однак, якою кардинальною не була б ця зміна, ще разючішим поворотом в історії людства буде симуляція культурою самої людини.

## *2.2. Зростання симулятивності як властивість культури*

Різні види рослин і тварин у процесі еволюції займають певні екологічні ніші, виходять на певні рівні спеціалізації як способу пристосування до існування в кожній з таких ніш. Людина теж не є виключенням, однак унікальним цей вид робить спеціалізація не як безпосереднє пристосування до середовища, а як перетворення цього середовища, конструювання нового світу, в першу чергу, на рівні ідей. Відтак, можна сказати, що пристосуванням Homo Sapiens є саме культуротворення. Культура, отже, це спеціалізація людини як виду, а символічний світ – головна її складова. Культуротворення як видова властивість людини спрямоване на задоволення її найрізноманітніших потреб. Імітація, симуляція стає настільки ж необхідною практикою людини з самого початку історії людства, як здатність до польоту для альбатроса.

Однак потенціал символічного світу не обмежується лише здатністю конструювати щось нове на рівні ідей, творити. Принципово нове зрушення у розвитку культури відбувається з появою можливості задовольняти різні потреби людини, не виходячи за межі символічного або навіть симулюючи саме задоволення потреб. Оскільки імітація задоволення потреби вимагає

значно менших затрат ресурсів, аніж реалізація цього задоволення у матеріальному світі – зростання симулятивності в культурі стає вигідним і закономірним.

⇒ економія ресурсів – універсальна властивість природи
⇒ задоволення потреб людини – ключова функція культури
⇒ симуляція задоволення потреб є вигіднішою
⇒ симулятивність в культурі зростає

Це зростання симулятивності можна простежити протягом всієї людської історії – від перших міфів та наскельних малюнків до сучасних відеоігор. Навіть доволі поверховий погляд на нашу історію дозволяє зробити висновок, що людській культурі притаманне постійне прискорення темпів розвитку – якщо тривалість початкових його етапів вимірюється тисячоліттями, то сьогодні цивілізація вже за кілька десятків років зазнає разючих змін.

Останні пов'язані з розгортанням двох взаємообумовлених процесів планетарного масштабу.

Перший – це глобалізація, яка руйнує усталені межі (економічні, політичні, етнічні, культурні тощо) та формує ситуацію динамічного хаосу, що супроводжує будь-який перехідний процес. Суспільству в такому стані притаманні нестабільність, невизначеність, конкуренція різних бажаних сценаріїв майбутнього.

Другий процес, тісно пов'язаний з першим, а краще сказати – його друга сторона – це формування нового способу розвитку цивілізації, а саме – мережевого суспільства на основі інформаційно-технологічної революції. Завдяки кардинальним змінам у інформаційно-комунікаційній сфері зазнають значних перетворень всі прояви суспільного життя і культури, зокрема, змінюються часово-просторові відносини, зростають нелінійність і

рефлексивність життя, виникають нові форми симуляції, особливо у контексті формування цифрової культури.

Перехід від індустріального суспільства, у якому основною цінністю є сировина та вироблені матеріальні блага, до інформаційного, де образ та ідея ознаменували і появу нового виміру комунікації, а отже й культури в цілому – є переходом до культури «порожнього знака» або симулякра.

Сьогодні симулякр як постмодерністська категорія в першу чергу асоціюється з іменами Жюльєна Дельоза та Жана Бодрійєра. Однак поняття симулякра бере свій початок ще з філософії Платона, відомого своєю дуалістичною онтологією. У нього вперше зустрічається уявлення про «копію копії» (наприклад малюнок скульптури, яка, в свою чергу, зображує реальну людину.) Жорж Батай і Жюльєн Дельоз надають цьому поняттю нового змісту, який остаточно сформулювався в працях Жана Бодрійєра, зокрема у його роботі «Симулякри і симуляція» (Бодрійєр 2004).

Головною ознакою симулякра стає відсутність зв'язку між знаком і позначуваним. Отже, симулякр – це семіотичний знак, який не має позначуваного об'єкта. Бодрійєр виокремив три порядки симулякрів: 1) копія, 2) функціональний аналог і 3) симулякри, які працюють за принципом символічного обміну (справжні симулякри).

1 – підробка картини відомого художника;

2 – тиражування цінних об'єктів (серійна репродукція картини);

3 – симуляція підмінює реальні процеси та абстрактні сутності на їх знаки, повністю втрачаючи зв'язок з позначуваним. Якщо підроблені і розтиражовані об'єкти все ще містять в свої оригінали, то симулякри третього порядку не піддаються реконструкції, вони – «порожні знаки».

Імітація, цифрова копія потребує значно нижчих витрат ресурсів, ніж матеріальний оригінал. Наприклад, видання паперової книги (дорого, час на продукування, обмежене поширення) поступається з цієї точки зору своїй цифровій версії (дешево, миттєво, безконечний тираж). Подібним чином можна порівняти аудиторну лекцію з лекцією на Youtube. За наявності

достатньо достовірної та правдоподібної симуляції, значно вигіднішою та безпечнішою буде віртуальна подорож поверхнею Марсу, аніж її реалізація в матеріальному світі. Замінити інтер'єр нічного клубу 3d-текстурами для відвідувачів з окулярами доповненої реальності може стати вигіднішим ніж здійснювати справжній ремонт у приміщенні. Вже зараз відбувається підміна міжлюдського спілкування розмовами з запобігливими чат-ботами, послуг художників дешевими та швидкими нейромережами на кшталт MidJourney.

Крупні виробники чіпів починають створювати цифрові близнюки своїх заводів, щоби дешево та без ризиків промодельовати різні особливості виробництва, логістики, безпеки персоналу, тощо (Scraba 2024).

Таким чином, екстраполяція фактів з історії культури та сучасних реалій дозволяє зробити висновок, що тенденція до зростання симуляції є закономірною для культури. Зрештою, а чи погано це? Економія ресурсів, глобальний доступ до знань та блискавичний обмін інформацією, стрімкий прогрес... Але коли унікальному оригіналу протиставляється тиражована цифрова копія – відбувається передбачувана девальвація цінностей. Безсмертя знижує цінність самого життя.

Елвін Тофлер, Френсіс Фукуяма, Станіслав Лем та багато інших футурологів з тривогою відзначають зростання темпів змін соціокультурного простору і стрімке перетворення самоназваного вінця природи на раба технологій.

Але найбільш серйозною вищеозначена проблема постає у контексті сформульованого італійським фізиком Енріко Фермі більш ніж сімдесят років тому парадоксом, який стосується спроб відповісти на питання: «Чи людство є єдиною технологічно розвинутою цивілізацією у Всесвіті?» (Webb 2015).

### *2.3. Великий Фільтр: занурення у симуляцію*

За мільярди років існування Всесвіту на мільярдах планет мали б з'явитися мільярди варіацій розумного життя, які вже мільярди років назад мали б колонізувати весь Всесвіт. Чому ми їх не бачимо? Те, що для фізика чи математика може бути цікавою логічною забавкою, для футурологів постає доволі тривожним сигналом. З одного боку галузевих барикад ми маємо численні відкриття астрономами так званих екзопланет, аналогів наших Марсів, Земель та Юпітерів на орбітах інших зірок. Відносно недавно дослідницький комплекс Кассіні – Гюйгенс виявив ознаки великої кількості води, передумови розвитку відомих нам форм життя, на супутнику Сатурна Енцеладі, і це на додачу до вже відомого раніше варіанту з Європою, супутником Юпітера. Однією із задач марсохода «Perseverance» є пошук органіки, ознак існування життя на Марсі тощо.

З іншого боку – такі культурні події та процеси, як: тотальна дигіталізація, все більше поширення криптовалют і феномену майнерства, глобальне занурення людства у соціальні мережі, кліпова свідомість, кібершахрайство та поява значно доступніших VR-пристроїв Oculus Quest-2, які мають жорстку прив'язку до Фейсбуку, прориви у реалізації проекту Ілона Маска Neuralink тощо.

В точці перетину цих двох, здавалося б, абсолютно непов'язаних, еkleктичних блоків і є потенційний шлях до розв'язку парадоксу Енріко Фермі. Парадокс Фермі стосується спроб відповісти на доволі важливе для загальнолюдського Его запитання: «Чи людство є єдиною технологічно розвинутою цивілізацією у Всесвіті?»

За 13,8 млрд років існування нашого Всесвіту, на мільярдах галактик з мільярдами зірок мали б з'явитися мільярди форм життя, які до появи людини мали б вже «окупувати» весь відомий нам простір. Навіть зі вже відомими сьогодні технологіями, з надзвичайно повільними швидкостями пересування, людству вистачило б десятків мільйонів років, щоби повністю



колонізувати галактику Чумацький шлях. Якщо в нашій галактиці повинно існувати багато розвинутих цивілізацій, тоді де вони? Чому ми не спостерігаємо жодних слідів розумного позаземного життя, таких, наприклад, як зонди, космічні кораблі або радіопередачі?

Сьогоднішні відкриття екзопланет змусили знову пригадати і рівняння астрофізика Френка Дрейка, яке дає оцінку кількості позаземних цивілізацій, з котрими ми могли би вступити в контакт, в залежності від набору невідомих параметрів. Один з таких параметрів різко зріс, відповідно, значно підвищивши потенційну вірогідність такого контакту. То де ж вони?

Можна навести безліч причин, які б завадили розвитку життя, появи розумних форм життя і технологій, таких причин, як ядерні війни, екологічні катастрофи або ж якусь специфічну планетарну культуру з релігією, яка забороняє космічні подорожі тощо. Але знайомим з теорією імовірності, а зокрема – із законом великих чисел, має бути зрозуміло, що за мільярди спроб протягом мільярдів років, всі ці специфічні відхилення втрачають свою вагу.

Один із варіантів розв'язання цього парадоксу – гіпотеза Великого Фільтру. Вона передбачає існування певної універсальної для всіх форм технологічних цивілізацій причини зникнення або обмеження їх виходу у далекий космос, яка пояснила б відсутність поширення розумного життя принаймні в масштабах галактики Чумацький Шлях (Hanson 1998).

В інтерпретації шведського філософа Ніка Бострома Великий фільтр – це ймовірнісний бар'єр, одна або кілька еволюційних трансформацій, необхідних для появи спостережуваного розумного життя.

Бостром стверджує, що існує висока ймовірність того, що розумна цивілізація зможе розвивати настільки складні комп'ютерні симуляції, які неможливо відрізнити від реальності. У цьому випадку цивілізація втрачає інтерес до дослідження реального світу або втрачає здатність до спілкування з зовнішнім світом.

Також особливої уваги заслуговує виснуване з цього припущення про імовірність перебування у такій симуляції нас самих. Мова йде про так звану симуляцію предків, «ancestors simulation», моделювання нашої власної історії (Bostrom 2008). Згідно з гіпотезою симуляції предків Бострома, значна частина або всі наші реальності можуть бути комп'ютерними симуляціями, створеними більш розвиненими цивілізаціями. Бостром стверджує, що принаймні одна з трьох наступних тез має бути правдивою:

1. Жодна цивілізація в нашому Всесвіті не досягає технологічного рівня, на якому вони можуть створювати реалістичні симуляції предків (тобто повні історичні симуляції, де індивіди мають свідомість).

2. Будь-яка цивілізація, яка досягає такого технологічного рівня, не бажає або не намагається запускати значну кількість таких симуляцій.

3. Ми майже напевно живемо в комп'ютерній симуляції.

Якщо ми припустимо, що технологічно просунуті цивілізації можуть створювати багато реалістичних симуляцій предків і вони дійсно це роблять, то імовірність того, що ми живемо в одній з цих симуляцій, значно перевищує імовірність того, що ми живемо в «реальній» базовій реальності. Це ґрунтується на припущенні, що кількість симуляцій буде величезною у порівнянні з однією базовою реальністю.

Ця гіпотеза піднімає багато питань щодо природи реальності, свідомості, етики і навіть метафізики. Якщо ми дійсно живемо в симуляції, це може вплинути на наше розуміння Всесвіту, наше місце в ньому, та моральні обов'язки, які ми маємо перед «симуляторами» або іншими симульованими істотами.

Гіпотеза може бути потенційно перевіреною у майбутньому, якщо ми досягнемо рівня технології, який дозволить нам створювати подібні симуляції.

## *2.4. Простір комп'ютерних ігор як предтеча «симуляції предків»*

Втім, людство вже й зараз активно займається створенням «симуляцій предків», альтернативних історій або ж просто симуляцій життя. Мова йде про величезну кількість комп'ютерних ігор. Це як історичні стратегії, рольові ігри, пригодницькі ігри на історичну тематику, так і моделі соціального життя в реальному часі – ігри, які симулюють життя цілих поселень, в яких велика кількість NPC (персонажів, не керованих гравцем), мають доволі складні алгоритми взаємодії та розвитку.

У серії ігор «Sims», наприклад, гравці створюють персонажів та заселяють ними цілі містечка, причому контролюють безпосередньо лише невеличку частину з них. Решта персонажів взаємодіє та розвивається автономно. Гра відома деталізованою симуляцією міжособистісних стосунків, включаючи дружбу, романтичні відносини та сімейну динаміку. Персонажі мають різні особистості, настрої та суспільні потреби, їхня взаємодія навіть здатна приводити до появи складних соціальних груп.

Стратегія-«пісочниця» «Mount & Blade II: Bannerlord» поєднує масштабні баталії з деталізованою соціальною взаємодією. Гравці можуть будувати відносини з неігровими персонажами, робити політичні ходи, керувати власним кланом. У неігрових персонажів є власні цілі та особистісні характеристики, що також уможлиблює відносно складну соціальну динаміку.

Не менш цікавими у контексті вищеозначеної проблеми є ігри, які симулюють історію цілого світу та життя на ньому. До прикладу, «Spore» дозволяє гравцям впливати на хід різних стадій еволюції – від одноклітинних організмів до форм розумного життя, здатних на вихід у далекий космос.

Доволі примітною є тенденція яка призвела до початку кризи в жанрі MMORPG, онлайн-рольових ігор, розрахованих на велику кількість гравців (тисячі). Такі ігри дозволяють гравцям взаємодіяти у симульованих локаціях, формувати складні соціальні відносини (політика, торгівля, війна,

тощо). На початку 2000-х років так ігри як «Ultima Online», «Lineage II», «Perfect World», «World of Warcraft» були надзвичайно популярними, і неігрові персонажі в них використовувалися лише як додатковий елемент геймплею. Останнім часом стає все більше гравців, які відчувають дискомфорт від взаємодії з іншими гравцями і все частіше обирають «соло» стиль. Як результат, в жанрі відбулися доволі показові зміни: в ряді ігор, зокрема у «Elder Scrolls Online», більшість видів ігрової активності дозволяються взагалі не взаємодіяти з тисячами гравців навколо. Натомість, гравці проводять ігровий час з неігровими персонажами. Іншими словами, гравці у симульованому світі віддають перевагу симульованим партнерам. Ця тенденція, втеча від справжньої комунікації простежується і в неігровому сегменті сучасної цифрової культури. Все більшою популярністю починають користуватися чат-боти, які симулюють дружбу та романтичні відносини.

Таким чином, на прикладі розвитку індустрії комп'ютерних ігор ми вже зараз можемо з впевненістю відмітити збільшення потенціалу технологій, що здатні симулювати як середовища, так і суб'єктів взаємодії всередині них. Складність поведінки неігрових персонажів з кожним роком зростає, особливо перспективним видається залучення штучного інтелекту для генерації гнучкої і непередбачуваної діяльності та навчання в симульованих персоналіях. Можна припустити, що з подальшим розвитком технологій, мільйони гравців будуть генерувати мільйони симульованих світів з симульованими жителями, які будуть мати симульовану свідомість. А відтак, третє твердження в гіпотезі Бострома набуває все більшої ваги.

Якщо ми все ж не перебуваємо в симуляції, згенерованій іншим розумом, то повертаємося до проблеми Великого Фільтру, до певної універсальної причини, яка зупиняє розумне життя на певному етапі його розвитку від подальшої експансії. І головне питання яке має нас цікавити в цьому контексті – що є цим бар'єром, чи ми вже пройшли його, чи він все ще попереду?

Якщо взяти до уваги підхід, за яким символічний світ, симулятивність – це онтологічна основа культури, найбільш ймовірним видається наступний алгоритм дії Великого Фільтру. Розумне життя породжує культуру, яка за своєю суттю – штучна символічна реальність. Зростання симулятивності призводить до занурення у віртуальні символічні світи, чим зупиняє вихід розумного життя у далекий космос.

Таким чином, можливою універсальною причиною відсутності високорозвинених цивілізацій у спостережуваному Всесвіті є тенденція до формування віртуального культурного середовища як симуляції задоволення духовних і матеріальних потреб. Іншими словами, розумне життя регулярно породжує культуру, яка з часом приходить до тотальної симуляції.

Чи вдасться проскочити цей бар'єр, якщо ми усвідомимо ризики, і почнемо цілеспрямовано змінювати існуючі соціокультурні тенденції? Людство за свою коротку історію не раз демонструвало надзвичайні здібності до долаття складних викликів.

Водночас – факт того, що цього, ймовірно, не зробила жодна розумна система за мільярди років – натякає на дещо песимістичний прогноз.

З часу польоту Юрія Гагаріна в космос минуло вже майже 60 років. Більше п'ятдесяти років минуло з моменту, коли Ніл Армстронг ступив на поверхню місяця. Більше сорока років минуло з часу старту зондів Вояджер, які вже вилетіли за межі Сонячної системи. Якщо не рахувати десятка дослідницьких автоматизованих зондів, та хмари супутників на орбіті Землі – помітний прогрес людства в освоєнні космічного простору за цей час можна було відзначити хіба що голлівудською фантастикою та комп'ютерними іграми.

Сучасній людині вигідніше і безпечніше симулювати пригоду. Тому відповідь на питання, яке вже більше 70 років задають науковці, філософи, митці і просто допитливі люди, поглядаючи на зоряне небо, може бути доволі прозаїчною – прибульці не прибули, тому що вони грають у симулятори космічних подорожей.

## Розділ 3.

### ГЕНЕЗА ТА ЕВОЛЮЦІЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

#### *3.1. 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 (Donovan 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 компанії «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 – ракетною 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-променевої 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 (Donovan 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 (Donovan 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 відеоігрою. 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 ігри його не цікавили. Наступного року гра була демонтована та розібрана на частини, які були використані в інших проектах (Donovan 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 (Donovan 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 загаль, 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 золотої 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 «Горбоконики», 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 рیمейки 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 опції 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.

### *3.2. 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 відеоігри 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. Малліет і Г. Мейер 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*:

- офлайнві;
- онлайнві.

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 «хоррор» – 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 відчутти 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 стилю сюжет дуже важливий, він зазвичай є розгалуженим, з різними перипетіями та колізіями і необов'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, лестощів 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 захищені 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 розповідається, 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 просунути 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 площадках 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 необов'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 заховані 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» (Donovan 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 стибу

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 відчувати 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 опанувати 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. Подібні категорії ігор в англійській літературі іменуються GWAP (game with a purpose – «гра з метою»), в яких «дії гравця у грі сприяють досягненню мети у реальному світі поза грою» (Tuite). 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.

Ігри такого типу використовують для розв'язання певної наукової проблеми – за допомогою даних, отриманих з сотень або й десятків тисяч комп'ютерів звичайних користувачів. При цьому сам геймер просто бере участь у грі за певними правилами. Так, ціла низка ігор біологічного спрямування пропонує гравцеві головоломки, але правильне рішення допомагає розв'язати важливі задачі біології: синтезувати певні форми РНК (гра «Eterna»), конструювати біомолекулярну систему з певної кількості «деталей» («Nanocrafter»), досліджувати особливості виникнення генетичних хвороб («Phylo»), відслідковувати взаємозв'язок між генетичними мутаціями та раковими новоутвореннями («The Impossible Line») тощо. Подібний нехитрий геймплей допомагає, наприклад, оцифрувати бібліотеки («Smorball»), хоча гравець просто бачить на екрані привабливу картинку та відчуває драйв від ситуації браузерного змагання, мета якого – швидко та правильно ввести слово.

Зауважимо, що, 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 приходиться 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, Голошук 2017: 100). Дослідження продемонстрували, що пацієнти-гравці більше знають про власну хворобу й відповідальніше ставляться до лікування.

Як ми вже згадували, такі ігри можуть формувати потрібні вміння, навчати. Наприклад, у «The Bad News» гравці вчиться відрізнити 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.

Окрім навчальної складової, важливо, що подібні ігри можуть сприяти розв'язанню конфліктів на міжкультурному ґрунті. Так, гра «Global Conflicts: Palestine» ґрунтується на реальному арабо-ізраїльському конфлікті й пропонує гравцеві відчувати себе репортером у «гарячій точці», котрий щодня має вирішувати питання, як зберегти об'єктивність на війні, розібратися у хитросплетіннях правди й брехні, завоювати довір'я. Подібні ігри покликані продемонструвати позиції обох сторін конфлікту, і саме вони дозволяють робити висновки, що відеоігри «можуть виступати успішним мостом для культурного взаєморозуміння», оскільки пропонують безпечний шлях робити помилки та бачити «багаторівневі наслідки міжособистісних або помилкових культурних взаємодій і інтерпретацій» (Zielke 2009: 49-50).

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.



## Розділ 4.

### ЕЛЕКТРОННІ ІГРИ ЯК НОВА КУЛЬТУРНА ФОРМА

#### *4.1. Дискусії щодо погляду на відеоігри як мистецтво*

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 – М. Ч., 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 відеоігри на статус справжнього мистецького явища» (Нестелєєв 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 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 заперечити. 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. К. Станіславська, наприклад, наполягає, що відеоігри можна вважати однією з форм мистецтва, оскільки вони містять усі обов'язкові складові художнього твору: «образність, антропоцентризм,

цілісність, діалогічність, емоційність, експресивність, символічність, наявність образу автора» (Станіславська 2016: 289). Можна, звісно, дорікнути авторові за певний алогізм, зумовлений різнорівневим підходом, але у цілому дослідниця висловлює цілком слухну думку. 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.

#### *4.2. 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.

Зупинимося 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 кінематографа, 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 найвдалішими 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 (відеогра?) 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 ігроманів.

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 (нарративу), 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 рідчисті 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 ХХ 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 не випадково, 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. Зупинимося 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».

Зупинимося 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 (Ansalđi 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.

### ***4.3. 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 перфомансу, 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 ХІХ 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 «Assassin 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 геймплей 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.

#### *4.4. Комп'ютерні ігри та література: діалог для Homo Virtualis*

Однією з найхарактерніших особливостей сучасної культури є тотальний симбіоз, синтез ідей та сюжетів, стилів та жанрів, на перетині яких виникають нові культурні феномени, зокрема комп'ютерні ігри, без котрих важко уявити сьогодні світ масової культури і культурних індустрій та й загалом культурний ландшафт ХХ сторіччя.

Чи не найважливішим аспектом гри Гейзінга вважав її універсальний культуротворчий механізм: з неї виникає мистецтво, політика, етика, право тощо (Гейзінга 1994). В сьогоднішніх реаліях комп'ютерні ігри виступають техно-художніми гібридами для сучасного культурного світу людини – Homo Ludens.

З комп'ютерами та продукованою ними реальністю пов'язані майже всі аспекти життя сучасної людини – від праці до дозвілля. Відповідно, деякі елементи життєвого світу людини поступово переходять на новий рівень, а саме – у сферу кібернетичного простору. Ступінь поширеності віртуальних розваг досягла високого масового рівня, тому в сучасних дослідженнях давно виокремлюють субкультуру геймерів, що була сформована довкола особливого способу проведення часу – комп'ютерної гри (Скиба 2020: 164).

Ігри часто включають серйозний змістовний контекст: культурно-історичні дані, літературні та кінообрази, зразки художньої культури, психологічні та етичні аспекти і навіть соціальні проблеми, що дозволяє визначати ігровий досвід багатогранно пізнавальним.

Сюжети та історії, на яких засновано значну кількість електронних ігор, запозичені з популярної культури (в лідерах – детективи, фентезі, пригоди), або знаходяться в тісному діалозі з популярними кіносюжетами (як відомий персонаж серії комп'ютерних ігор «Розкрадачка гробниць» («Tomb Raider») компанії Square Enix Лара Крофт, котра стала головною героїнею кінострічки «Лара Крофт: розкрадачка гробниць»).

Комп'ютерна відеогра – це складний твір, основні елементи якого такі ж, як і для літературного твору: сюжет і персонаж. Було б недоречно розуміти відеогра просто як комп'ютерну програму – об'єкт, захищений авторським правом. Адже комп'ютерна відеогра містить певні елементи літературного твору, що дозволяє адаптувати сценарій комп'ютерної гри з метою створення сценарію фільму чи роману або, навпаки, адаптувати сценарій фільму чи літературного твору для створення комп'ютерної відеогри.

У такому контексті можна розглядати комп'ютерні відеоігри, які постають сьогодні інтертекстом, що зокрема може включати певні елементи літературного твору: це ми й проаналізуємо у межах пропонованого розділу.

У цьому вимірі пропонуємо точку зору на відеоігри як на артефакти, що включають різні пласти розвитку світової культури: мистецтва, міфології, релігії, літератури та інтегруються в загальнокультурний контекст нарівні з мистецтвом, літературою, кіно, мультиплікацією тощо.

Відеоігри як культурний феномен з цієї позиції можна розглядати з різних сторін, беручи до уваги історичний, геймдизайнерський, наратологічний та навіть правовий аспекти. З точки зору захисту авторських прав, кожен елемент відеоігри має бути ідентифікований з метою аналізу його відповідності критеріям прийнятності для захисту. Так, більшість комп'ютерних відеоігор засновані на певному літературному творі – сценарії. Персонаж комп'ютерної гри є водночас і частиною літературного твору. Створення похідних творів, переважно фільмів і мультфільмів, на основі комп'ютерних ігор виглядає звичайною ситуацією, і це передбачає передачу прав власності на використання сценаріїв і персонажів комп'ютерних відеоігор (Венедіктова 2018).

Саме на відеоіграх, тісно пов'язаних з популярними літературними сюжетами, пропонуємо зупинитися детальніше.

Взаємозв'язки відеоігри та літератури можуть розгортатися у двох вимірах: як можливості адаптації сценарію відеоігри для написання

літературного твору або, частіше, навпаки: як адаптація популярних літературних творів та кіноекранізацій для створення комп'ютерних відеоігор. Класичними прикладами у цьому контексті є комп'ютерні відеоігри, створені за допомогою адаптованих сюжетів відомих літературних творів, авторами яких є всесвітньо відомі Говард Філіпс Лавкрафт чи Анджей Сапковський, Артур Конан Дойл чи Джоан Роулінг, Льюїс Керрол чи Джон Толкін, Агата Крісті, Джозеф Конрад, ба навіть Данте Аліг'єрі.

У кожного геймера є свій рейтинг улюблених ігор з літературною основою. Зокрема популярний геймерський сайт [Gamescows.com/uk/](http://Gamescows.com/uk/) визначає в статусі найкращих наступні комп'ютерні ігри за книгами: серіал «Відьмак», («The Witcher»), «Кіберпанк» («Cyberpunk 2077»), серія «S.T.A.L.K.E.R.», «Поклик Ктулху» («Call of Cthulhu»), «Американ МакГі: Аліса» («American McGee's Alice») «Мета-критика 85» («Metascore 85»), «Нантукет» (Nantucket») (Сайт Gamescows).

Власне в межах нашої монографії теж є низка репрезентативних прикладів взаємодії ігор і літературних текстів (див. розділ 3.2. Взаємодія електронних ігор з іншими видами мистецтва).

Ми ж своєю чергою складемо власний рейтинг на свій розсуд та смак і проаналізуємо, якими є культурні джерела багатьох відомих ігор і чому комп'ютерні ігри, створені за літературними мотивами, стають все більш популярними. Для цього, на думку фахівців, є кілька причин. По-перше, кажуть оглядачі з сайту Gamescows, глядачі вже знайомі з історією та героями. Це означає, що розробникам не потрібно створювати передісторію чи розвивати складні стосунки між персонажами. По-друге, шанувальники книг часто прагнуть побачити, як їхні улюблені історії оживають у новому носії. Вони хочуть досліджувати світ книги та спілкуватися з героями, які їм подобаються. Крім того, романи про відеоігри пропонують новий і захоплюючий спосіб відчувати історію. Вони можуть бути більш захоплюючими та по-справжньому інтерактивними, ніж традиційні книги, що забезпечує гравцеві багатший і приємніший досвід (Сайт Gamescows).



Усі ці чинники сприяють зростанню популярності відеоігор, заснованих на книгах. Зазначена тенденція продовжується роками, від старих класичних до зовсім нових відеоігор, пов'язаних з популярними літературними сюжетами. Прикметно, що розвиток комп'ютерних ігор рухається не тільки у технологічному напрямку вдосконалення алгоритмів та візуальної якості, але паралельно також посилюється і ускладнюється задіюваний культурний контент, а отже, дедалі більший культурологічний інтерес становить аспект культурних і художніх джерел електронних ігор та кореляція з проблемою суспільних запитів і зворотних впливів.

Зупинимося на цьому детальніше. Першу сходинку, з нашої точки зору, варто віддати дуже успішному проєкту, який справедливо займає чільне місце майже у всіх останніх рейтингах. Серіал «Відьмак» – одна з найпопулярніших серій фантастичних екшн-рольових ігор за мотивами романів Анджея Сапковського. Польський шедевр від CD Projekt RED поставив високу планку якості, що зробило проєкт надзвичайно успішним в ігровому світі.

Історія розробки даного проєкту розпочинається ще з 2004 року, коли за основу сценаристами було взято однойменну серію романів відомого польського письменника та публіциста – фантаста Анджея Сапковського. Наприкінці жовтня 2007 року у світ вийшла перша гра серії «Відьмак» («The Witcher»), з наступними версіями в 2011 та 2015 роках.

Вже кілька років поспіль, зазначають експерти, ця серія ігор про відьмака Геральта з Рівії впевнено тримається у топових рейтингах. Розроблена у жанрі рольової онлайн-гри (RPG), вона не раз отримувала нагороди у номінаціях «Найкращий сюжет», «Найкращий звук» та «Найкраща гра року». Шанувальники книжкової серії «Відьмак» будуть раді зустрітися в ігровому світі з Весеміром, Йеннефер і Цірі. Пошукам останньої присвячена заключна частина гейм-трилогії «Відьмак 3: Дикий Гін» («The Witcher 3: Wild Hunt») (Самикова 2021).

Варто підкреслити, що «Відьмак» заснований на слов'янській демонології. Незважаючи на те, що людство вже давно вступило в епоху секуляризації, а людський світ, за словами М. Вебера, є «розчаклованим», сьогодні ми дедалі частіше стикаємося з тим, що міфологічні сюжети виявляють себе в багатьох явищах масової культури. «Відьмак», як і багато популярних відеоігор (до прикладу, Dark Souls, з його первісним норвезьким міфологічним корінням) цілком корелює з однією з улюблених в ігровій індустрії темою фольклору і хтонічних образів.

Не здивуємо наших читачів-геймерів і наступною позицією, адже франшизі «S.T.A.L.K.E.R» належить особливе місце в світі комп'ютерних ігор. Це серія відеоігор на виживання від першої особи від українського розробника відеоігор GSC Game World, видана bitComposer Games. За межами пострадянського культурного простору видавцем відеоігри стала американська компанія THQ.

В основі світу «S.T.A.L.K.E.R.» серія комп'ютерних ігор, літературних творів, коміксів, аматорських фільмів, та навіть конкурсів, заходів тощо. За жанром відеоігра багатоаспектна: позиціонується як шутер від першої особи, хоча й має певні ознаки хорору, рольової гри тощо. Англomовні джерела пояснюють назву «S.T.A.L.K.E.R.» як бекронім від англійських слів «Scavengers, Trespassers, Adventurers, Loners, Killers, Explorers, Robbers» (збирачі, порушники, авантюристи, одинаки, вбивці, дослідники, грабіжники).

Зауважимо, що з культурологічної точки зору, важливим є феномен жанру, до якого переважно відносять S.T.A.L.K.E.R. З початку 1990-х років, ознаменований появою гри «Загибель» (оригінальна назва – «DOOM»), новий жанр – «шутери від першої особи», підкорив світ та спричинив появу нової формули популярності: насильство як розвага. Саме «шутерам» та їхнім «ідейним близнюкам» фільмам-бойовикам приписують виведення насильства на рівень провідної теми популярної культури, що ми спостерігаємо сьогодні чи не у всіх мистецьких сферах.

Згадаймо, що, за Маклюєном, ігри завжди є відображенням суспільства в даний історичний період (коли змінюється культура, змінюються і ігри), при цьому на психологічному рівні вони представляють собою моделі психічного життя людини соціальної (McLuchan 2001).

Можливо, це є одним із пояснень того факту, що гра «S.T.A.L.K.E.R.:Тінь Чорнобиля»-2007 отримала величезну популярність, і її рейтинг у Game Rankings тримається на високому показнику 83 %. Критики та шанувальники високо оцінюють цей проєкт, відзначаючи яскравий всесвіт гри, захоплюючий сюжет, а особливо – гейм-дизайн Зони. Прикметно, що команда розробників гри кілька разів особисто приїздила відвідати цю локацію, протягом цих поїздок авторам удалося зробити багато фотографій та сповна відчувати вражаючу атмосферу Чорнобиля. З комерційної точки зору, проєкт теж вважається дуже успішним: у світі розійшлося більше двох мільйонів копій, як наслідок значно зріс інтерес до Чорнобиля, що суттєво вплинуло на розвиток туризму в Україні.

Сучасний світ потребує гострих емоцій... Тривалий час утримує популярність відеогра «Поклик Ктулху» («Call of Cthulhu») – це пригодницька назва жахів, заснована на романах Лавкрафта.

Говард Філіпс Лавкрафт, як один з найвідоміших авторів жахів, став джерелом натхнення для багатьох митців, зокрема режисерів, для відомих кінофільмів. Культового автора не оминула увагою і гейм-індустрія: за мотивами творів американського письменника створена ціла низка ігор.

Однією перших комп'ютерних ігор, вважають «Один в п'їтми» («Alone in the Dark») 1992 року, як алюзію на твори письменника (в грі присутня бібліотека з легко впізнаваними творами Лавкрафта.) Але по-справжньому масштабним проєктом за мотивами творів письменника став саме «Поклик Ктулху: Темні куточки Землі» («Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth») 2005 року від Headfirst Productions (Великобританія), в якому прочитується містична повість «Тінь над Інсмутом», написана в 1931 році.

Гра створена відданими шанувальниками творчості Лавкрафта, які в чисельних інтерв'ю неодноразово заявляли, що головною своєю метою вбачали можливість розширити межі творчості письменника шляхом відтворення його особливої атмосфери в ігровій індустрії. Власне прихильники творчості знаменитого американця досі вважають саме цей проєкт одним з найбільш точних і якісних ігрових втілень духу творів Говарда Лавкрафта.

Проєкт 2010 року *Amnesia: The Dark Descent* шведської компанії *Frictional Games* став наступним і вважається одним із кращих хорор-проєктів свого часу. Навіяна творчістю американського письменника ціла серія *Penumbra*. Так, у 2015 році вийшло кілька атмосферних інтерактивних проєктів за мотивами Лавкрафта, серед інших – «Море нічого не пробачає» (оригінальна назва – «*Sunless Sea*») (*Failbetter Games*, Великобританія).

У контексті нашого розділу цікаво зауважити, що, окрім Лавкрафта, в проєкті є помітним вплив творчості Джозефа Конрада, а саме творів «Серце п'їтьми» та «Дзеркало морів». Одним з найгучніших релізів 2015 року для PlayStation 4 став проєкт *BloodBorne* від *From Software* (Японія): високотехнологічна видовищна гра з особливою атмосферою творів Лавкрафта.

Особливе місце в низці «творів від Лавкрафта» займає «Потопаюче місто» («*The Sinking City*») – екшн-пригодницька відеогра від української компанії, *Frogwares*, натхненна роботами американського письменника. Зазначимо, що *Frogwares* є незалежною українською компанією з головним офісом у Києві. Вона була створена в Дубліні у 2000 році та спеціалізується на розробці сюжетних відеоігор. Компанія має кілька мега успішних проєктів за літературними сюжетами, зокрема велику популярність отримала завдяки своїм відомим іграм про знаменитого Шерлока Холмса.

Серія ігор від *Frogwares* включає кілька розповсюджених сюжетів, серед яких найпопулярнішою за рейтингами є «Шерлок Холмс: Пробудження» («*Sherlock Holmes: The Awakened*») У цій грі, на думку

шанувальників, оригінально поєднуються два різні літературні світи: світ творів Артура Конан Дойла про Шерлока Холмса і міфи про Ктулху від Говарда Лавкрафта, батька жанру жахів.

Успішним проектом можна також вважати «Заповіт Шерлока Холмса» («The Testament of Sherlock Holmes»), який отримав в основному позитивні відгуки, на відміну від «Шерлок Холмс: Дочка диявола» («Sherlock Holmes: The Devil's Daughter»), який викликав неоднозначні реакції.

У 2019 році Frogwares випустила свою першу детективну гру у відкритому світі під назвою «Потопаюче місто» («The Sinking City»), яка з низки причин стала дуже резонансним явищем. Гра була випущена 27 червня 2019 року і номінувалася на нагороду «Найкраща екшн або пригодницька гра» 2019 року Асоціації незалежних розробників відеоігор (TIGA). За сюжетом, події гри відбуваються у 20-ті роки ХХ сторіччя у вигаданому місті Окмонт, Массачусетс, яке потерпає від повені. Головним героєм є приватний детектив, котрий пройшов Світову війну, Чарльз В. Рід, якого переслідують дивні сни. Його запрошують розслідувати одну заплутану справу в Окмонті, де він, прибувши до міста, зустрічається з загадковою надприродною силою.

Детективна хорор-гра з відкритим світом з видом від третьої особи спричинила справжній «детектив» у площині авторського права: після довгої, тривалістю в кілька років, виснажливої судової тяганини українська студія Frogwares повернула собі гру «Потопаюче місто» («The Sinking City»). Раніше у Steam продавалася версія, яку спіратив колишній видавець студії, французька компанія Nason.

6 березня 2024 року, на радість усім шанувальникам, було анонсовано продовження під назвою «Потопаюче місто 2» («The Sinking City 2»). Майбутня хорор-гра в жанрі виживання від третьої особи, над якою наразі працює Frogwares, теж є натхненною творчістю Говарда Лавкрафта. За задумом розробників, вона стане продовженням гри «Потопаюче місто» («The Sinking City»), з сюжетом, який розгортатиметься у місті Аркгем у

1920-х роках і на появу якого нетерпляче чекають прихильники письменника та авторів проєкту.

Отож, у геймерів-шанувальників Говарда Лавкрафта є унікальний багатоваріантний шанс зануритися у містичну, похмуру, загадкову, повну жахів атмосферу його творів.

Не оминемо увагою ще один з дивовижних проєктів. Понад два десятиліття серед найулюбленіших залишається «Американ МакГі: Аліса» (оригінальна назва – «American McGee's Alice») – відеогра в жанрі екшн від третьої особи, розроблена студією American McGee Spicy Horse і видана Electronic Arts у 2000 році як неофіційне продовження романів Льюїса Керрола «Пригоди Аліси у Дивокраї» і «Аліса в Задзеркаллі». Однак цей вигаданий всесвіт помітно вирізняється від романного, бо є похмурим, сповненим жорстокості та насилля.

«Американ МакГі: Аліса» («American McGee's Alice») експерти вважають дуже своєрідною інтерпретацією роману Льюїса Керрола. За сюжетом гри, Аліса щойно пережила страшну смерть батьків під час пожежі і страждає психічним захворюванням, тож Дивокрай вийшов скоріше територією жахів, психоделічних галюцинацій і насильства. Проте відгуки геймерів були вельми позитивними (Самикова 2021).

Автор ідеї та керівник розробки гри – Американ МакГі, звідси й назва гри, яка включає його ім'я. Як це завжди трапляється в масовій культурі, проєкт має продовження, якщо на нього є попит. З огляду на велику популярність, гра «Американ МакГі: Аліса» («American McGee's Alice») отримала сюжетне продовження, яким у 2011 році стала «Аліса: безумство повертається» («Alice: Madness Returns») – пригодницький бойовик від третьої особи.

Розробка «Божевільний світ Країни Чудес» («Alice: Madness Returns») знову проходила під безпосереднім керівництвом Американ МакГі як генерального директора компанії Spicy Horse. Загальна концепція та власне

сюжетна лінія виникли як результат співпраці самого Макгі та виконавчого продюсера першої American McGee's Alice Роберта Джона Берга.

Впізнаваними залишилися голоси деяких головних героїв. До прикладу, Алісу та Чеширського кота, як і в оригінальній American McGee's Alice, озвучили актори Сьюзі Бренн і Роджер Джексон.

До створення музичного супроводу долучився і композитор попередньої гри Кріс Вренна, і нові автори Джейсон Тай і Маршалл Кратчер, завдяки яким саундтреки набули атмосферного гіпнотичного багатозвучного звучання.

Гра отримала як позитивні, так і негативні відгуки серед гравців, шанувальників та оглядачів великих ігрових видань. Позитивну оцінку від більшості критиків отримав зовнішній вигляд рівнів та ігрових об'єктів. Негативним аспектом відзначають затягнутість багатьох моментів ігрового процесу.

Своїх шанувальників має й «Аліса в Дивокраї» («Alice in Wonderland») від 2010 року – action-adventure, тривимірна аркадна гра за популярним фільмом Тіма Бертона, який підкорив широкі екрани цього ж 2010 року. Пригодницький фентезі-фільм Тіма Бертона за мотивами однойменної книги Льюїса Керрола теж є вільною інтерпретацією книг Льюїса Керролла «Аліса в Дивокраї» і «Аліса в Задзеркаллі» та став помітним явищем масової культури з її любов'ю до переосмислення класичних сюжетів.

Звичайно ж, аналізуючи комп'ютерні ігри за літературними сюжетами, не можна оминати «Гаррі Поттер» («Harry Potter») – серію комп'ютерних ігор, засновану на франшизі «Чарівний світ Гаррі Поттера», створеній Джоан Роулінг.

Починаючи з 2001 року, ігри про Гаррі Поттера об'єднують успішну серію комп'ютерних відеоігор, заснованих на романах про Гаррі Поттера, яка на сьогодні складає розгалужену низку ігор, переважно у відповідності з назвами книг. Окрім цього, існують дві ігри LEGO версії. Продаж ігор становив понад 1 мільярд доларів; основна серія отримала змішані відгуки

критиків, тоді як ігри LEGO були успішними як для критики, так і комерційно.

Більшість ігор дійсно пов'язані з однойменними романами та фільмами, так ранні ігри в основному ретельно слідували сюжетам романів. Усім тим, пишуть оглядачі, хто чекає сови із запрошенням до Гогвортсу, варто пошукати його у своєму комп'ютері. Серія однойменних ігор за мотивами романів Джоан Роулінг про юного чарівника Гаррі Поттера і всі його пригоди крок за кроком повторює книжкові події. Не варто втрачати шанс стати найкращим ловцем у квідичі, сходити в гості до Гегріда і здолати Того-Кого-Не-Можна-Називати (Самикова 2021).

Розробники слідують логіці вигаданого Джоан Роулінг всесвіту: на уроках у чарівній школі Гогвортсі головний герой вивчає заклинання та інші предмети, що згодом часто використовується для вирішення головоломок; майже у всіх іграх серії гравці вільно мандрують замком і виконують сюжетні місії; беруть участь у міні-іграх (у «Філософському камені», «Таємній кімнаті», «Ордені Фенікса», «Напівкровному принці») та магічних дуелях («Таємна кімната», «Орден Фенікса») тощо.

Попри це, ігри про Гаррі Поттера мають широкий власний жанровий діапазон: аркади в LEGO-версіях 2010 та 2011 років («LEGO Гаррі Поттер: Роки 1-4»; «LEGO Гаррі Поттер: Роки 5-7») («LEGO Harry Potter: Years 1-4»; друга: «LEGO Harry Potter: Years 5-7»); спортивний симулятор «Гаррі Поттер: Чемпіонат світу по квідичу» («Harry Potter: Quidditch»), пригодницький екшн з відкритим світом «Гаррі Поттер і Орден Фенікса» («Harry Potter and the Order of the Phoenix»), рольовий екшн, екшн/RPG-2023, Hogwarts Legacy.

Щодо наразі останньої гри «Спадщина Гогвортсу» («Hogwarts Legacy») то ця відеогра в жанрі рольового бойовика вийшла у 2023 році за розробки студії Avalanche Software, придбаної Warner Bros. Interactive Entertainment у Disney в січні 2017 року. З 2017 року саме Warner Bros. Interactive Entertainment випускає ігри з франшизи під лейблом Portkey Games.



«Спадщина Гогвортсу» («Hogwarts Legacy») стала хітом практично відразу після прем'єри. Гравці захоплено коментували гру, а відео з неї широко розповсюдилися соцмережами. Такий успіх означав, що, відповідаючи на високий попит гравців, має бути продовження, – і розробники не розчарували з анонсом. Звичайно, до виходу наступної частини ще доволі багато часу, але перші чутки починають долітати до фанатів уже зараз (Гайдамашко 2024).

Цікаво зазначити, що у своїй жанровій динаміці відеоігри серії про юного чарівника Гаррі Поттера цілком відтворюють пройдений відеоіграми шлях від перших аркад 1970-х («Зоряні війни», «Понг», «Покемон», «Арконоїд», пригодницьких «бродилок» і симуляторів (знамениті Microsoft Flight Simulator) до улюблених жанрів насьогодні, серед яких, згідно з опитуваннями, проведеними у США, є екшн (28,2 %), шутер (21,7 %), спортивні відеоігри (13,3 %), рольові відеоігри (9,5 %), файтинг (6 %), перегони (5,2 %) та стратегії (4,1 %) (Pierre-Louis 2015).

Звісно ж, коли йдеться про відеоігри за літературними мотивами, не можна не згадати про найвідоміший фентезі-світ всіх часів і народів, у якому на просторах Середзем'я безліч шанувальників беруть участь у дивовижних пригодах, борються з Темним Володарем Сауроном, вивчають одну з вигаданих ельфійських мов, поширених у всесвіті Арда – тобто мандрують легендарієм Толкіна, який чи не найбільше вплинув на масову культуру ХХ століття.

У цьому світі – чисельні адаптації для кіно і мультиплікації, музики та театру, фанфіки, серіали, п'єси, пародії, ілюстрації, концептуальні альбоми, комікси і, звичайно, велика гейм-територія імені Толкіна.

Простір, створений Дж. Р. Р. Толкіном, – один з найбагатших, найдослідженіших та найскладніших світів, коли-небудь вигаданих людиною. Автор популярних відеооглядів Артем Лисайчук впевнений, що «потягтися з неосязністю Арди, – так називається світ, створений професором, – можуть хіба що карколомні кульбіти медійних гігантів за

право створити власний продукт, ґрунтуючись на творчості Толкіна» (Лисайчук 2022).

Початок довгої гейм-подорожі ведеться з 1980 року, коли новостворена австралійська студія Beam Software викупила права на розробку гри по Гобіту. Вже через два роки, у 1982 році, світ побачила «Гобіт» («The Hobbit») для ZX Spectrum, гра в жанрі текстової адвенчури.

Загалом, за наступні 10 років було випущено вісім ігор по «Володарю Перснів», до шести так чи інакше була причетна Beam Software, ще дві зробили Interplay, вже тоді автори Wasteland. Також вийшли дві гри-пародії на «Гобіта» та «Володаря Перснів».

«Детектив щодо авторських прав» за творами Толкіна, зокрема в сфері створення відеоігор, стисло переказати практично неможливо. Скористаємося допомогою відеоексперта А.Лисайчука у переказі тривалої і заплутаної 40-річної історії створення відеоігор за мотивами Толкіна.

Наступна гра «Братство Персня» («The Fellowship of the Ring») була видана Vivendi Games, яка купила права на літературні джерела у Tolkien Enterprises. Гра вийшла 24 вересня 2002 року і була доволі посередньою, до того ж розробники не мали права використовувати матеріали з фільмів. Vivendi випустили ще стратегічну гру в реальному часі «Війна Персня» (RTS «War of the Ring») та пригодницьку гру «Гобіт» («The Hobbit»), 2003 року: гра в жанрі платформер, яка включає різноманітні головоломки та має схожу систему битв з іграми серії «Легенда про Зельду» («Legend of Zelda»).

В той самий час Electronic Arts купує права на виробництво ігор за фільмами Пітера Джексона. І 21 жовтня 2002 року, менш ніж за місяць після виходу «Братства Персня» («The Fellowship of the Ring від Vivendi»), EA випускає «Володар Перснів: Дві Вежі» («The Lord of the Rings: The Two Towers»). Гра переносить на монітори перші дві частини трилогії Джексона і дослівно слідує сценарію фільмів. Використовувати матеріали з книжок вони не мали права. Вже за рік, у 2003 році, виходить гра по завершальній частині «Володаря Перснів» – «Повернення короля» («The Return of the King»).

На відміну від ігор Vivendi, дилогія від EA користувалась успіхом як у преси, так і у гравців. У 2005 році EA докупила права у Tolkien Enterprises, таким чином народилася «Битва за Середзем'я II» («The Battle for Middle-earth II»), яка вже розповідала власну історію, події якої відбувалися паралельно Війні на Півночі. Загалом EA видала сім великих ігор та стільки ж для мобільних платформ. Останньою великою грою стала не дуже вдала «Володар Перснів: Протистояння» («The Lord of the Rings: Conquest») 2009 року, після чого права повернулися до New Line Cinema, дочірньої компанії Warner Bros (Лисайчук 2022).

Починаючи з 2010 року і по теперішній час, всі ігри по «Володарю Перснів» виходили від студій Warner Bros. Interactive Entertainment. Проте у 2019 році німецька студія та видавець Daedalic Entertainment оголосили про розробку «Володар Перснів: Голум» («The Lord of the Rings: Gollum»), яку вони створюють за домовленістю із Middle-earth Enterprises (Tolkien Enterprises). Гра охопить історію Голума після того, як він отримав Перстень Влади та до подій у «Володарі Перснів». А зовсім нещодавно, 15 серпня 2023 року, Private Division оголосили про співпрацю з Wētā Workshop та розробку гри по Середзем'ю. Домовленість також була досягнута з Middle-earth Enterprises.

Серед причин неймовірного інтересу до «легендаріуму Толкіна» – його неймовірні лінгвістичні експерименти, які напрочуд вдало відтворили розробники серій відеоігор «Володар Перснів» («The Lord of the Rings»).

Нашу увагу привернула висока оцінка відомого лінгвіста А. Косталеса, який, зокрема, займається проблемою локалізації у площині відеоігор і вважає взірцевим підходом до роботи (в площині зазначеної стратегії) позицію американської корпорації Electronic Arts, яка займалася розробкою серій відеоігор «Володар Перснів» («The Lord of the Rings»). Команда, яка працювала над проектом, була зобов'язана, по-перше, прочитати роман-епопею Дж. Р. Р. Толкіна, по-друге, ознайомитися з екранізацією зазначеного твору. Потім розробники склали іспит для перевірки рівня володіння

змістом роману, визначення характерних особливостей кожного персонажа, розуміння концепції вигаданого Толкіном всесвіту. Оскільки всесвіт уже був чітко й детально прописаний автором, відеогра повинна була зберігати елементи оригінальної історії, що якраз і можливо втілити, застосовуючи стратегію лояльності. Саме завдяки такому відповідальному ставленню розробників до продукту відеогра вийшла не лише повністю в стилістиці першоджерела, але й зовнішність головних діючих осіб була повністю продубльована з акторів однойменного фільму оscarоносного кінорежисера Пітера Роберта Джексона (Costales 2012).

Таким чином, формула успіху відеоігор за Толкіном, довжиною майже в пів століття, своїми складниками має як феноменально успішний літературний контекст одного з найпопулярніших авторів ХХ століття, так і високий професіоналізм команди розробників, та навіть інтригу навколо права інтелектуальної власності на спадщину Толкіна, яка створює зайву рекламу кожному новому проєкту.

У контексті проблеми пошуку комп'ютерних ігор за літературними мотивами варто принаймні побіжно згадати про ігри за мотивами фентезійної саги Дж.Мартіна «Пісня льоду і полум'я» та серіалу «Гра престолів». «Гра престолів» («Game of Thrones») 2012 року має ознаки багатьох жанрів: тут шанувальники середньовічних світів знайдуть RPG-адаптацію і adventure game, стратегію та екшн, квест та головоломки. А нещодавно, в 2022 році, увагу геймерів привернула онлайн гра «Старший перстень» («Elden Ring») від FromSoftware, рольовий фентезі-екшн, як продовження серії Dark Souls, у створенні якої безпосередню участь брав сам Джордж Мартін.

Серед комп'ютерних ігор, які базуються на літературних сюжетах, не можна не назвати цілу низку ігор про Шерлока Холмса за мотивами класичних творів Артура Конана Дойла, від Sherlock (1984) до знаменитих проєктів від Frogwares, зокрема найновіших: «Шерлок Холмс: Глава 1» («Sherlock Holmes: Chapter One») (2021) та «Шерлок Холмс: Пробудження» («Sherlock Holmes: The Awakened») (2023); пригодницькі квести за романами

Агати Крісті: «А потім нікого не стало» («And Then There Were None»), «Зло під сонцем» («Evil Under the Sun»), «Вбивство в Східному експресі» («Murder on the Orient» Express»); гру «Дюна: Війна світів» («Dune: Spice Wars»), події якої розгортаються у всесвіті «Дюни» Френка Герберта; Spec Ops: The Line за повістю Джозефа Конрада «Серце п'їтьми»; «Пекло Данте» («Dante's Inferno») за мотивами Дантівської «Божественної комедії» тощо.

Все вищезазначене дозволяє дійти кількох висновків.

Індустрія game development сьогодні є інноваційною і дуже прибутковою сферою економіки. Дедалі частіше відеоігри визнаються в світі як один з видів сучасного мистецтва (що є особливо характерним для США і більшості країн Західної Європи). І, що найважливіше в контексті нашого розділу, за досить тривалий для сучасного постіндустріального суспільства часовий відрізок, відеоігри уже стали ваговою складовою масової культури: вони успішно розвиваються за її законами, широко використовують запозичені з популярної культури сюжети, зокрема літературні (серед лідерів детективи, фентезі, пригоди, жахи, фантастика); задовольняють та детермінують соціальні запити, пропонуючи улюблені широкою геймерською аудиторією жанри: ігри дій (action games), ігри-поєдинки (fighting games), стрілянина або шутери (shooter games), аркадні ігри (arcade), виживання (horror, stealth), симулятори (simulation), гонки (racing), стратегії (strategy).

Серед найпопулярніших залишаються пригодницькі ігри (adventure)/«бродилки», рольові ігри (або RPG), особливо рольова гра з відкритим світом (open RPG) та рольовий бойовик (action RPG). Це цілком корелює з найбільш характерними ознаками віртуального світу з його симулятивним характером віртуальної реальності, бажанням пережити гострі емоції, водночас контролюючи власні дії; можливістю обирати певну ідентичність, напруженою інтерактивністю, що включає учасника в режим сприйняття, коли від нього очікується дія, швидка реакція та прийняття рішень; синтетичним характером дійсності, яка проживається.

Номо Ludens сьогодні дедалі більше позиціонується як Номо Virtualis, тому game-індустрія не припинятиме тішити фанатів новинками, зокрема заснованими на добре відомих літературних сюжетах та іменах.

## Список використаних джерел

1. Безчотнікова, А. О. (2018). *Відеоігри в системі соціальних комунікацій*: Автореф. дис. на здобуття наук. ступ. канд. н. із соціальних комунікацій. 27.00.01. Дніпро, 2018.
2. Берн, Е. (2021). *Ігри, у які грають люди*. Київ: Клуб сімейного дозвілля.
3. Бодріяр, Ж. (2004). *Симулякри і симуляція* / Пер. з фр. В. Ховхун. К.: Основи.
4. Бреславець, В. С. (2018). *Технології розробки комп'ютерних ігор: довідник модуля*. Х.: «Друкарня Мадрид».
5. 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>.
6. Варбанець, Т. В. (2020). Онімний складник електронного дискурсу комп'ютерних ігор: Дисертація на здобуття наук. ступ. д-ра філософії. 035 – Філологія. Одеса.
7. Венедіктова, І. (2018). Авторське право на елементи літературного твору у комп'ютерній відеогрі. *Право України*. № 1. Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/prukr\\_2018\\_1\\_10](http://nbuv.gov.ua/UJRN/prukr_2018_1_10).
8. 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.
9. Гайдамашко, О. (2024). *З'явилися перші деталі про Hogwarts Legacy 2*. Режим доступу: [https://games.24tv.ua/hogwarts-legacy-2-shho-vidomo-pro-maybutnye-prodovzhennya-gri\\_n2508862](https://games.24tv.ua/hogwarts-legacy-2-shho-vidomo-pro-maybutnye-prodovzhennya-gri_n2508862).
10. Гейзінга, Й. (1994). *Ното ludens*; [пер. з англ. О. Мокровольського]. К.: Основи.
11. Горбань, О. (2019). Освітній потенціал відеоігор: світоглядно-методологічні засади *Освітологічний дискурс*. № 3-4. 19-34.

12. Горбань, О. В. & Малецька, М. О. (2018). Феномен відеоігри в соціальному бутті сучасної людини *Humanitarium*. № 3 (39). 18-27.
13. 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.
14. 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.nauka.com.ua/pdf/5\\_2021/4.pdf](http://www.economy.nauka.com.ua/pdf/5_2021/4.pdf).
15. Дубров, А. (2020). Мистецтво і дизайн в комп'ютерних відеоіграх *Час мистецької освіти «Мистецька освіта: пошуки та відкриття»*: зб. статей VIII Всеукраїнської наук. - практи. конф., (16-17 червня, 2020) / Заг. ред. В.В. Фомін. Харків: ХНПУ імені Г. С. Сковороди, 2020. Ч. I. 172-177.
16. Ємчик, О. Г. (2020). Електронні дидактичні ігри як ефективний засіб ознайомлення дітей дошкільного віку з множинами *Інноваційна педагогіка*. Вип. 29. Т. 2. 203-206.
17. Зубавіна, І. (2013). Дигітограф як обшир креативності у сучасній екранній культурі *Культурологічна думка*. № 6. 90-101.
18. Івушкіна, О. В., & Сілютіна, І. М. (2012). Особистість у вимірах масової культури *Культура народів Причорномор'я*. № 237. 152-155.
19. 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.
20. Лещенко, П. А. (2017). Цифрові ігри для STEM-освіти: американський досвід *Засоби навчальної та науково-дослідної роботи*. Вип. 49. 98-110.
21. Лисайчук, А. (2022). *Найкращі ігри по «Володарю пернів» та кому належать права на ігрове Середзем'я*. Режим доступу: <https://itc.ua/ua/articles/yim-nalezhat-prava-na-igrove-seredzem-ya/>.



22. Литовченко, І. В. & Іванова, Ю. С. (2014). Трансформація масової культури в умовах інформатизації *Грані*. № 5 (109). 80-85.
23. 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\\_ROKAN\\_HH\\_STOLITTA](https://www.researchgate.net/publication/331510836_VIDEOIGRI_V_UKRAINI_GENEZA_TA_ISTORICNA_EVOLUCIA_U_80-90-h_ROKAN_HH_STOLITTA).
24. 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/>.
25. Олексюк, Н. В. (2014). Деякі аспекти негативного впливу комп'ютерних ігор на розвиток особистості молодших школярів *Збірник матеріалів II Всеукраїнської науково-практичної конференції молодих учених «Наукова молодь 2014»*. К.: ІТЗН НАПН України. 114-116.
26. Олійник, Є. (2013). Комп'ютерні ігри: небезпека, забавка чи мистецтво? Режим доступу: <https://www.radiosvoboda.org/a/24898990.html>.
27. 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.
28. 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.
29. Русакова, Т. М. (2008). Комп'ютерні ігри як соціально-педагогічний феномен, що впливає на процес розвитку мислення підлітків *Педагогика, психологія и медико-биологические проблемы физического воспитания и спорта*. № 9. 106-109.
30. Самикова, Н. (2021). *Війна світів: книги vs відеоігри*. Режим доступу: <https://blog.lavkababuin.com/ukr/viina-svitiv-knyhy-vs-videoihry/>

31. Сердюк, І. (2018). *Маленький дорослий: Дитина й дитинство в Гетьманщині XVIII ст.* Київ: К.І.С.
32. Скиба, І. П. (2020). Відеогра як феномен сучасної культури *Вісник Національного Авіаційного Університету. Серія: Філософія. Культурологія.* Т. 31. № 1. 163-169.
33. Сокол, І. Н. (2014). Класифікація квестов *Молодий вчений.* № 6 (09). С. 138-140.
34. Станіславська, К. (2016). *Мистецько-видовищні форми сучасної культури.* Київ: НАКККіМ.
35. Степурок, 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>.
36. Стратонова, Н. О. (2016). Антропологія відеоігри: соціокультурний аспект формування ідентичності *Актуальні проблеми філософії та соціології.* Вип. 10. 150-152.
37. 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.
38. Токарева, 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.
39. Трач, Ю. В. (2021а). 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.

40. 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.
41. Туренко, О. С. (2010). Фактор страху в ранньомодерних теоріях держави: проект Томаса Гоббса *Наука. Релігія. Суспільство*. № 2. 121-127.
42. 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.
43. Харарі, Ю. Н. (2021). *Sapiens: Людина розумна*. BookChef.
44. 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.
45. Чайка, Г. В. (2007). Новий культурологічний чинник: комп'ютерні ігри *Актуальні проблеми навчання та виховання людей з особливими потребами*. № 3 (5). 423-432.
46. 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.
47. 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. 281-284.
48. 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](http://www.economy.nayka.com.ua/pdf/11_2020/207.pdf).

49. 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.
50. Шерман, О. (2008). Комп'ютерні ігри як засіб впровадження політичних стереотипів *Українська національна ідея: реалії та перспективи розвитку*. Вип. 20. 150-154.
51. Aarseth, E., & Calleja, G. (2015). The Word Game: The Ontology of an Indefinable Object. *International Conference of Foundations of Digital Games*. Pacific Grove, CA. 8 pp.
52. Abt, C. (1970). *Serious Games*. New York: The Viking Press, 1970.
53. 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.
54. Andrews, J. R. (2017). *Metagames: Postmodern Narrative and Agency in the Video Games of Davey Wreden*. Honors Theses.
55. 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](https://www.academia.edu/45234033/Concept_Art_for_the_Entertainment_Industry_Graphics_for_the_Evocation_of_Imaginary_Spaces).
56. Arjoranta, J. (2019). How to Define Games and Why We Need to. *The Computer Games Journal*. 8. 109-120.
57. Bergonse, R. (2017). Fifty Years on, What Exactly is a Videogame? An Essentialistic Definitional Approach. *The Computer Games Journal*. 6. 10. 239-255.
58. Bogost, I. (2009). *Videogames are a mess. My DiGRA 2009 Keynote, on Videogames and Ontology*. September 2009. Access: [http://bogost.com/writing/videogames\\_are\\_a\\_mess/](http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/).

59. Bostrom, N. (2003). Are You Living In A Computer Simulation? *Philosophical Quarterly*. Vol. 53. No. 211. 243-255. Access: <https://simulation-argument.com/simulation.pdf>.
60. Cassirer, E. (1944). *An Essay on Man: An Introduction to a Philosophy of Human Culture*. Yale University Press.
61. Cavallari, B., & Hedberg, J., & Harper, B (1992). Adventure games in education: a review *Australian Journal of Educational Technology*. № 8(2). 172-184.
62. 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.
63. Corona, A. (2020). Video games. *The Routledge Handbook to the Culture and Media of the Americas* / Ed. by Raussert W., Anatol G., Thies S., Berkin S., Lozano J. London : Routledge. 462-467.
64. Costales, A. F. (2012). Exploring translation strategies in video game localization. *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*. №. 4. РЕЖИМ ДОСТУПУ:[https://www.researchgate.net/publication/244478027\\_Exploring\\_Translation\\_Strategies\\_in\\_Video\\_Game\\_Localization](https://www.researchgate.net/publication/244478027_Exploring_Translation_Strategies_in_Video_Game_Localization).
65. Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design*. New York: McGraw-Hill, Inc.
66. Djaouti, D., & Alvarez, J., & Jessel, J-P. (2008). A gameplay definition through videogame classification. *International Journal of Computer Games Technology*. 2008. Vol. 2008. 7 pp.
67. Donovan, T. (2014). *Replay! History of Video Games*. Yellow Ants.
68. Eliade, M. (1959). *Cosmos and History. The Myth of Eternal Return*. New York: Harper & Brothers.
69. Esposito, N. (2005). *A Short and Simple Definition of What a Video Game is*. Proceedings of DiGRA (Changing Views: Worlds in Play). Vancouver.

70. Esposito, N. (2005). *A Short and Simple Definition of What a Video Game Is*. Proceedings of DiGRA 2005 (Changing Views: Worlds in Play). Vancouver. 16-20.
71. Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*. Thesis for the Degree of Master of Information Design and Technology, Georgia Institute of Technology, April 2001.
72. Frasca, G. *Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. Access: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.html>.
73. Froschauer, J., & Seidel, I., & Gartner, M., & Berger, H. (2010). Design and Evaluation of a Serious Game for Immersive Cultural Training *International Conference on Virtual Systems and Multimedia*. S. 1.: IEEE CS Press. 253-260.
74. 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](https://www.researchgate.net/publication/332698782_A_New_Digital_Art_Game_the_Art_of_Future).
75. Hanson, R. (1998). *The Great Filter – Are We Almost Past It?* Access: <https://mason.gmu.edu/~rhanson/greatfilter.html>.
76. Harari, Y. N. (2020). *Reboot for the AI revolution*. Access: <https://www.nature.com/news/reboot-for-the-ai-revolution-1.22826>.
77. Heim, M. (1993). The erotic ontology of cyberspace *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York: Oxford University Press. 82-108.
78. Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MA: MIT Press.
79. Konzack, L. (2002). Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis. *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*. Tampere University Press, June. 1. 89-100.
80. Konzack, L. (2016). Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis *Video Games and Gaming Culture*. Vol. II. Part 5. 89-100.

81. Kowalewski, S. (2021). Gry komputerowe jako hiperteksty *Językoznawstwo*. № 1 (15). 105-120.
82. Malliet, S., & Meyer, G. (2005). The History of the Video Game *Raessens J. & Goldstein J. (Eds.). Handbook of computer game studies*. Cambridge: MIT Press.
83. Manovich, L. (2001). *The language of New Media*. MIT Press.
84. McLuchan M. (2001). *Understanding Media. The Extension of man*. (Routledge, London-New York). Режим доступа: [https://en.wikipedia.org/wiki/Understanding\\_Media](https://en.wikipedia.org/wiki/Understanding_Media).
85. Michael, D., & Chen, S. (2005). *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*. Mason: Course Technology.
86. Neumann, von J., & Morgenstern, O., & Kuhn, H. W., & Rubinstein, A. (1944). *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton: Princeton Classic Editions.
87. Newman, J. (2012). *Videogames*. London: Routledge.
88. Paaso-Rantala, J. (2016). *Legitimacy of video games as a form of art*. Degree programme of Media and Communication, Visual communication, Oulu University of Applied Sciences.
89. Patel, A. (2015). *Postmodernism in Videogame Narratives*. Game Studies II. 18th May 2015. Access: <http://lightnarcissus.com/wp-content/uploads/2015/06/Postmodernism-in-Videogame-Narratives.pdf>
90. Perron, B., & Wolf, M. (2009). *The Video Game Theory*. New-York: Routledge.
91. Schell, J. (2014). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. USA: A.K. Peters, Ltd.
92. Scraba, A. (2024). *Staying in Sync: NVIDIA Combines Digital Twins With Real-Time AI for Industrial Automation*. Access: <https://resources.nvidia.com/en-us-ai-optimization-content/ai-digital-twins-real-time-industrial-automation>.

93. Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. Cambridge, MA: MIT Press.
94. Šisler, V., & Švelch, J., & Šlerk, J. (2017). Video Games and the Asymmetry of Global Cultural Flows: The Game Industry and Game Culture in Iran and the Czech Republic. *International Journal of Communication*. 11. 3857-3879.
95. Stanley, P.-L. (2015). *Essential Facts about the computer and video game industry*. Entertainment Software Association. Режим доступа: [https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2023/07/ESA\\_2023\\_Essential\\_Facts\\_FINAL\\_07092023.pdf](https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2023/07/ESA_2023_Essential_Facts_FINAL_07092023.pdf).
96. Sutton-Smith, B. (1986). *Toys as Culture*. Gardner.
97. Tavinor, G. (2009). *The Definition of Videogames Revisited*. Proceedings of The Philosophy of Computer Games Conference, Oslo, august 13-15. 11 pp.
98. Tuite, K. *GWAPs: Games with a Problem*. <https://homes.cs.washington.edu/~ktuite/gwaps-tuite.pdf>.
99. *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>.
100. Virilio, P. (2001). Speed and Information: Cyberspace Alarm! *Reading Digital Culture* / Ed. by D. Trend. Blackwell.
101. Webb, S. (2015). *If the Universe Is Teeming with Aliens... Where Is Everybody? Fifty Solutions to Fermi's Paradox and the Problem of Extraterrestrial Life*. Springer.
102. Wolf, M. J. P. (2008). *Video Game Stars: Pac-Man The Video Game Explosion: A History from Pong to PlayStation and Beyond*. Westport[en]: Greenwood Press.
103. Zielke, M. A., & Evans, M. J., & Dufour, F., & Christopher, T. V., & Donahue, J. K., & Johnson, P., & Jennings, E. B., & Friedman, B. S., & Ounekeo,



P., & Flores, R. (2009). Serious Games for Immersive Cultural Training: Creating a Living World *IEEE Comput Graph Appl.* Vol. 29. 2. 49-60.

104. Zimmerman, E., & Salen, K. (2003). *Rules of play – Game design fundamentals*. Boston: MA MIT Press.

## *Відомості про авторів*

Семен АБРАМОВИЧ, доктор філологічних наук, професор, професор кафедри слов'янської філології та загального мовознавства, Кам'янець-Подільський університет імені Івана Огієнка

Олександр ГОРБАНЬ, доктор філософських наук, професор, завідувач кафедрою філософії та релігієзнавства, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка.

Олексій КАЛАШНИК, кандидат філософських наук, старший викладач кафедри культурології та зарубіжної літератури, Хмельницька гуманітарно-педагогічна академія

Марія МАЛЕЦЬКА, магістр філософії

Світлана ПРОШЕНКО, кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри культурології та зарубіжної літератури, Хмельницька гуманітарно-педагогічна академія

Ірина СЛОНЕВСЬКА, кандидат філософських наук, доцент, завідувачка кафедри культурології та зарубіжної літератури, Хмельницька гуманітарно-педагогічна академія

Алла ХОПТЯР, кандидат філологічних наук, доцент, декан факультету іноземної філології, Кам'янець-Подільський університет імені Івана Огієнка

Анна ЧСПЄЛЄВА, магістр культурології

Марія ЧКАРЬКОВА, доктор філософських наук, професор, професор кафедри філософії та культурології, Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича



# Комп'ютерні ігри: сутність, генеза, еволюція

Наукове видання

Надруковано з макета замовника

Підписано до друку 24.07.2024р.

Формат 60x84 1/16. Папір офсетний.

Ум. друк. арк. 7,5.

Наклад 100 прим. Зам. № 65414

Свідоцтво суб'єкта видавничої справи ДК № 6205

Друкарня ФОП Гуляєва В.М.

Київська обл., м. Обухів, вул. Васильківська, 2а

[drukaryk.com](http://drukaryk.com)