

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет культури і мистецтв
Кафедра культурології**

ВПЛИВ ВІДЕОІГР НА СУЧАСНЕ МИСТЕЦТВО

Кваліфікаційна робота (проект)
на здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр»

Виконав: студент IV курсу 13-411 групи
Напряму підготовки 034 Культурологія
Освітньо-професійної (наукової) програми
Культурологія
Веденко Сергій Володимирович

Керівник: кандидат
мистецтвознавства, доцент
Думасенко С.А.

Рецензент: директор Херсонського обласного
будинку народної творчості
Капелюшник В.В

Івано-Франківськ 2023

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ВІДЕОІГРИ ТА ЇХ ВЗАЄМОЗВ'ЯЗОК ІЗ СУЧАСНИМ МИСТЕЦТВОМ.....	5
1.1. Відеоігри як вид сучасного мистецтва.....	5
1.2. Суперечливість визнання відеоігор як сучасного виду мистецтва.....	10
1.3. Вплив відеоігор на сучасне мистецтво та напрямки їх впливу.....	13
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ВПЛИВУ ВІДЕОІГОР НА СУЧАСНЕ МИСТЕЦТВО.....	17
2.1. Аналіз впливу окремих відеоігор на сучасне мистецтво.....	17
2.2. Взаємозв'язок відеоігор та напрямків сучасного мистецтва.....	26
2.3. Подальші перспективи впливу індустрії відеоігор на сучасне мистецтво.....	29
ВИСНОВКИ.....	31
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	33

ВСТУП

На сьогоднішній день відеоігри посідають напрочуд важливе місце у житті суспільства. Сьогодні чимало громадян так чи інакше у своєму житті стикаються з відеоіграми, адже згідно з результатами соціологічних опитувань та інших досліджень, присвячених даній тематиці, у нашій країні і у цілому світі понад 60% громадян грають у відеоігри, постійно проводячи там як мінімум годину на день, зазвичай – набагато більше. Внаслідок того, що відеоігри з кожним роком стають все більш поширеними, про що свідчить і зростання аудиторії в окремих іграх, і зростання продажів спеціальних ПК, консолей та інших інструментів для ігор, гейм-індустрія стрімко розвивається. Разом з тим, розвивається і мистецтво, з яким можна ототожнити відеоігри. Звертаючи увагу на більшість сучасних відеоігор, можна помітити, скільки зусиль було направлено на їхнє створення з метою групи художників та інших розробників. Окрім цього, чимало сучасних ігор мають спеціальний аудіосупровід, який створюється групами професійних музикантів, що також належить до мистецтва. Однак у мистецькому середовищі, а також середовищі творців відеоігор і досі точаться суперечки щодо того, чи є відеоігри видом сучасного мистецтва, а також те, як саме відеоігри впливають на сучасне мистецтво. Загалом, у вітчизняній літературі недостатньо джерел на дану тематику, які дали б можливість більш детально дослідити мистецьку природу відеоігор, саме тому існує необхідність створення власного комплексного дослідження, яке дасть змогу детально з'ясувати вплив відеоігор на сучасне мистецтво, а також особливості відеоігор як одного з видів сучасного мистецтва, що і зумовлює **актуальність** даного дослідження.

Згідно з метою нашого дослідження можна виділити наступні **завдання**:

- З'ясувати особливості відеоігор як виду сучасного мистецтва;

- Визначити головні риси впливу відеоігор на сучасне мистецтво;
- На прикладі відомих відеоігор визначити закономірності їхнього впливу на розвиток сучасного мистецтва;
- Виокремити перспективи подальшого розвитку гейм-індустрії та подальшого впливу відеоігор на сучасне мистецтво.

Об'єктом дослідження виступають відеоігри як сучасний вид мистецтва.

Предметом дослідження виступає вплив відеоігор на сучасне мистецтво.

У процесі дослідження було використано наступні теоретичні **методи:**

- Аналіз – аналіз наявних теоретичних та публіцистичних джерел, завдяки чому було створено теоретичний зміст нашого дослідження;
- Синтез – даний метод дав змогу детально дослідити вплив відеоігор на сучасне мистецтво;
- Узагальнення – було використано задля створення висновків.

У процесі дослідження було проаналізовано низку літературних джерел, здебільшого англомовних, а також і публіцистичні статті, які містили важливу інформацію з обраної тематики. Саме детальний аналіз низки джерел дав змогу провести комплексне дослідження впливу відеоігор на сучасне мистецтво. Робота складається з двох розділів, кожен з яких містить 3 підрозділи. Надруковано на 35 сторінках. Було додано ілюстративний матеріал, зокрема 1 схема та 9 картинок.

РОЗДІЛ ВІДЕОІГРИ ТА ЇХ ВЗАЄМОЗВ'ЯЗОК ІЗ СУЧАСНИМ МИСТЕЦТВОМ

1.1. Відеоігри як вид сучасного мистецтва

«Люди, які продовжують списувати ігри з рахунків, опиняться в дуже не вигідному становищі в найближчі роки. Ті, хто вважає їх не вартими свого часу та уваги, не знатимуть, як використовувати силу ігор у своїх громадах, у своєму бізнесі, у власному житті. Вони будуть менш підготовлені до того, щоб формувати майбутнє. А отже, вони втратять деякі з найперспективніших можливостей, які ми маємо, щоб вирішувати проблеми, створювати новий досвід і виправляти те, що не так з реальністю» [1].

Як і фотографія, комікси, стріт-арт та інші популярні види мистецтва до них, відеоігри до недавнього часу не вважалися мистецтвом або навіть вартими уваги більшістю художників-практиків, викладачів та кураторів. Традиційно відеоігри вважалися не більше, ніж бездумною розвагою, однак нещодавній розвиток цієї сфери, а також поява критичної літератури та досліджень про нього розкрили його потенціал і можливості, навіть якщо самі ігри все ще перебувають на непростій межі між популярною та високою культурою [2].

За свою коротку історію відеоігри були недостатньо використані, але ситуація почала змінюватися, оскільки незалежні автори та художники досліджують межі цього медіа у нові, експериментальні способи. Потенціал відеоігор як інструменту освіти та мистецької діяльності тільки починає усвідомлюватися. Звичайно, неможливо не згадати про зростаюче визнання відеоігор як мистецьких об'єктів, що ілюструють такі музеї, як Музей сучасного мистецтва в Нью-Йорку, який нещодавно придбав код різних відеоігор, щоб поповнити свою колекцію дизайну.

За останні 20 років відеоігри почали змінювати призначення та використання. До 1994 року ігри були лише тайм-кілерами та конкурентними електронними іграми. Звичайно, вони мали графіку, музику та діалоги, але цільовою аудиторією були хлопчики-підлітки з кишнями четвертинків або батьки з достатнім доходом, щоб купити ігрову систему. З цієї причини багато хто відкидав це середовище як щось, що окрім оцифрованих ігор – аргумент полягав у тому, що якщо ми не називаємо мистецтвом шахи чи баскетбол, ми також не повинні називати мистецтвом понг чи божевільний футбол. Найгучнішим представником цього табору є відомий кінокритик Роджер Еберт. Він публічно боровся проти сприйняття відеоігор як мистецтва з 2006 року до своєї смерті в 2013 році. У статті у своєму блозі під назвою «Відеоігри ніколи не можуть бути мистецтвом» він стверджує, що відеоігри не варті того, щоб називатись мистецтвом [3].

Проте середовище відеоігор є потенційно постмодерністським мистецтвом, і його слід розглядати через таку ж критичну призму, як і будь-яку іншу форму мистецтва. Навіть якщо ще немає гри, яку можна було б вважати епосом, середовище змінюється швидше, ніж усі інші форми мистецтва, і це відбуватиметься лише з розвитком технологій і зміною культурного сприйняття – подивіться, як сильно змінилися ігри відтоді їхня концепція 60 років тому. Не всі ігри заслуговують на звання мистецтва чи високого мистецтва. Однак, на ринку також зустрічаються і вкрай неякісні картини та книжки, які ніхто не позбавляє звання витвору мистецтва [4].

Що кваліфікує твір або засіб як мистецтво? Хоча повне визначення мистецтва не буде й не може бути надано тут, пошук у Google приведе до висновку, що мистецтво – це «вираження або застосування людських творчих навичок і уяви, як правило, у візуальній формі, такій як живопис чи скульптура, створюючи твори, цінуються насамперед за їхню красу чи емоційну силу» та «предмети вивчення, які в першу чергу стосуються процесів і продуктів людської творчості та суспільного життя, таких як

мови, література та історія (на відміну від наукових або технічних предметів)». І хоча їх немає в списку, трюїзми мистецтва включають: фразу Уоргола: «Мистецтво – це все, від чого можна піти з рук»; Цитата Дега: «Мистецтво – це не те, що ти бачиш, а те, що ти змушуєш побачити інших» [4].

Для того, аби зрозуміти, чи є відеоігри мистецтвом, чи ні, слід звернути увагу на визначення мистецтва та його головні риси. Загалом, згідно з визначенням, мистецтво є складовою духовної культури, яка являє собою особливі культурні форми, орієнтовані на вироблення знань і цінностей, зокрема, це такі норми, як міфологія, релігія, мистецтво, наука. Особливостями духовної культури є її неутилітарність, свобода творчості, особливих духовний світ, який є багатшим за реальний [5].

Загалом, можна зазначити наступні характерні риси мистецтва [5]:

1) створення художніх образів, які характеризуються певною чуттєвою конкретністю та узагальненістю, завдяки чому мистецтво виражає та творчо перетворює життя відповідно до людських сенсів і цінностей. Мистецтво не створено для того, аби щось довести, адже його призначення – це демонстрація;

2) для мистецтва характерним є інтуїтивно-емоційний спосіб осягнення дійсності, який доповнює раціонально-логічний;

3) за допомогою мистецтва людина може виражати себе у своїй цілісності, на відміну від інших видів діяльності, де вона реалізує якусь одну свою складову;

4) наявність вимислу та умовності;

5) воно не використовується для того, аби створити точну копію життя, адже через мистецтво людина може поринути у вигаданий світ художніх образів, проте ця ілюзорність та умовність завжди сприймається людиною;

6) на мистецтво впливає митець, який залишає на ньому свій відбиток.

Враховуючи усе це, ми не можемо суперечити тезису про те, що відеоігри дійсно є видом сучасного мистецтва. Те, що відеоігри є сучасним видом мистецтва, ми можемо аргументувати наступним чином:

1) створюється особлива духовна культура – культура «геймерів», які мають власні цінності та навіть моральні норми поведінки;

2) відеоігри, їх оформлення та зміст значним чином впливають на емоції користувачів, викликаючи у тому числі і естетичне задоволення;

3) відеоігри стають відмінною площиною для вираження творчості людини – автора дизайну відеоігри;

4) відеоігри містять у собі вимисел та умовність – авторами створюється віртуальний світ, у який поринають користувачі, поціновувачі гейм-мистецтва;

5) через гейм-мистецтво гравець поринає у вигаданий світ, сповнений різних художніх образів;

6) значний відбиток на витворі гейм-мистецтва залишає автор, художник, митець, який сприяв створенню гри.

Окрім цього слід звернути увагу на функції мистецтва (Рис. 1.1). Усі ці функції виконує і гейм-мистецтво.



Рис.1.1: Функції мистецтва

Окрім цього, слід звернути увагу і на інші аргументи на користь того, що відеоігри дійсно є особливим типом сучасного мистецтва [6]:

1) перш за все, відеоігри є естетичними, над їх створенням працює ціла група графічних художників, кінематографістів, аніматорів, які роблять усе, аби зі звичайного зображення створити справжній вид мистецтва. Тож у сучасному гейм-світі існує ціла низка відеоігор, які є справжнім мистецтвом. Дане питання варте більш детального розгляду, однак зараз варто сказати лише те, що чимало відеоігор сьогодні є складними з точки зору графічного дизайну та містять у собі чимало естетично привабливих елементів, які навіть як окрема одиниця є справжнім мистецтвом;

2) окрім цього, відеоігри можна співвідносити з кіномистецтвом, адже відеоігри мають особливий сюжет, а у їх створенні беруть участь навіть справжні актори. Тож відеоігри можна ототожнити з мультиплікаційним мистецтвом, оскільки вони створюються здебільшого за допомогою графічного дизайну з додаванням сюжету та аудіальних елементів супроводу, які також вважаються мистецтвом. Зокрема, над створенням саунд-треків для відеоігор беруть участь професійні музикальні колективи, зокрема і відомі хори, і відомі групи тощо;

3) також відеоігри сприяють інтелектуальному розвитку користувачів, оскільки деякі з них містять у собі напрочуд глибокий сенс, а також містять у собі виконання особливих завдань сюжету, які потребують розвиненого логічного мислення. Так само інтелектуально розвиває громадян і література як особливих вид мистецтва;

4) окрім цього, відеоігри впливають на створення особливого досвіду та цінностей користувачів, адже під час гри кожен з нас може набути певний досвід поведінки, а також сформувати у собі нові духовні цінності завдяки вдало продуманому сюжету.

Однак, не дивлячись на цілу низку аргументів на користь того, що відеоігри справді є одним із сучасних видів мистецтва, який здатний впливати на сучасне мистецтво в цілому, слід звернути увагу на те, що у мистецьких колах існує низка суперечливостей щодо того, чи є відеоігри мистецтвом, чи ні. Насамперед це зумовлено тим, що далеко не всі відеоігри є якісними з естетичної точки зору, тому не мають жодної естетичної та мистецької цінності. Тож саме суперечливість навколо мистецького призначення відеоігор і сприяє подальшому розвитку сфери гейм-мистецтва.

1.2. Суперечливість визнання відеоігор як сучасного виду мистецтва

Загалом, як вже зазначалось, підхід до ігор як до форми мистецтва виявився дуже суперечливим. У зв'язку з цим зауваження Роджера Еберта [3] і Джека Кролла [7] є показовими для ширшої публічної дискусії. Ці два критики стверджували, що ігри – це насамперед форма гри, в якій основна увага приділяється цілям, балам і результатам, а тому, як культурні артефакти, ігри ніколи не можна порівнювати з роботами великих художників, кінорежисерів і письменників. Ці занепокоєння викликали дебати про інтерактивність і процедурну риторичку, а також про здатність аудиторії (тобто гравців) піклуватися про пікселі на екрані комп'ютера так само сильно, як і про персонажів у фільмах.

Не дивно, що Паола Антонеллі з Музею сучасного мистецтва (MoMA) спричинила справжній фурор у 2012 році, коли вирішила включити ігри до постійної лекції з дизайну. Дебати, що розгорнулися після цього, коливалися між тими, хто не розумів, що така відома інституція буде включати ігри, і тими, хто розмірковував, чому цього не сталося раніше. Звісно, те, чи визнають музеї та мистецькі інституції відеоігри, є важливим

елементом у дискусії про ігри як форму мистецтва. Тому цікаво дослідити ігри з інституційної точки зору, зосередившись на тому, як мистецькі інституції ставляться до ігор і чи включені ігри в колекції музеїв. Дійсно, як стверджує Брок Раф: «якщо ми уважніше подивимося на те, як відеоігри насправді експонувалися, їхнє включення не таке однозначне, як може здатися на перший погляд» [8].

Наприклад, у Музеї сучасного мистецтва Сан-Франциско відбувся симпозіум під назвою «ArtCade: Дослідження зв'язку між відеоіграми та мистецтвом». На симпозіумі були представлені нещодавні твори мистецтва, натхненні відеоіграми, а також добірка відеоігор від 1970-х років до сьогодення. Іншим прикладом є виставка BitStreams, що проходила в Музеї американського мистецтва Вітні, на якій були представлені роботи, які були натхненні відеоіграми. Однак найбільше на дебати вплинула заява, яка, ймовірно, була зроблена у 2012 році, коли МоМА вирішив додати ігри до своєї колекції дизайну. Колекція пропонує широкий спектр ігор, що охоплює ранній період розвитку відеоігор (наприклад, Pac-Man з 1980 року) до сьогодні, включаючи такі сучасні ігри, як Canabalt та Minecraft. Рішення куратора Паоли Антонеллі широко обговорювалося в ЗМІ, стверджуючи, що завдяки цьому інституційному визнанню ігри нарешті визнані мистецтвом. Однак варто підкреслити, що Антонеллі підходила до ігор насамперед як до форми дизайну [9].

У той самий період Смітсонівський американський художній музей також відіграв певну роль в інституціоналізації ігор як мистецтва. Смітсонівці включили відеоарт до колекції, що тематизує ігри, на основі робіт таких художників, як Нам Джун Пайк і Девід Хокні. Це рішення також викликало бурхливу дискусію в суспільстві. Однією з головних проблем було те, що ігри були обрані на основі публічного опитування, а не ретельного процесу обговорення куратором. Критики стверджували, що виставці бракувало цілісності та глибини (Солтер). В результаті, увага

Смітсонівського музею до ігор була сприйнята як рекламний трюк, а не спроба серйозно поставитися до ігор як до форми мистецтва [10].

Науковий дискурс виявився схожим, оскільки думки залишаються розділеними і в академічному контексті. Прихильники стверджують, що такі ігри, як *Braid*, *Flower* та *One Chance* дійсно можна порівняти з великим мистецтвом [11], а дехто навіть заходить так далеко, що стверджує, що таким іграм місце в музеї. Однак не всі науковці налаштовані одностайно позитивно. Ці дискусії піднімають питання про те, чому існує така, здавалося б, сильна потреба називати ігри мистецтвом. На думку Пауло Педерчіні, одна з причин полягає в тому, щоб легітимізувати ігри як серйозну культурну практику, а не як просто забаву чи гру, або те, що він називає «великим оновленням мистецтва» [12]. У зв'язку з цим Раф влучно стверджує, що пошук задовільних відповідей на питання про мистецтво має зосереджуватися на добре зробленій роботі, водночас «дозволяючи швидко позбутися великої кількості сумнівної маніпуляції думкою, яка також мала місце». Важливим питанням, яке необхідно підняти, є те, чи «всі» відеоігри слід вважати мистецтвом. Зрештою, може статися так, що деякі відеоігри є мистецтвом, а інші – ні. Тому Раф пропонує перефразувати початкове питання: «Чи є відеоігри мистецтвом?» на «Чи можуть відеоігри бути мистецтвом?» або, можливо, ще більш прямолінійно: «Чи можуть відеоігри бути творами мистецтва?» [8].

Тереза Клер Девайн, наприклад, надає огляд різних аргументів, які наводяться для вирішення цього питання. Один з аргументів полягає в тому, що ігри, здається, володіють усіма формальними елементами, які очікуються від мистецтва [13]. Це важливо, оскільки Ернест Адамс стверджував, що легітимація ігор як виду мистецтва залежить від суспільних очікувань так само, як і від природи самих ігор. Крім того, часто стверджують, що відеоігри є мистецтвом через те, що вони також породили нові мистецькі практики. За словами Рі Пірс-Гроув, погляд на мистецтво

через призму ігор «проливає корисне світло на поширення ігрових і цифрових ігрових технік як в інсталяційному мистецтві, так і в освітніх музейних експозиціях» [14].

Однак, подекуди очевидна схожість між відеоіграми та мистецтвом на рівні естетики, наративу, політики та філософії сама по собі не дозволяє прямолінійно віднести відеоігри до категорії творів мистецтва. З одного боку, хоча відеоігри містять художні елементи, такі як графіка чи музика, самі по собі ці якості не обов'язково означають, що вони самі по собі є мистецтвом. З іншого боку, ігрові технології можна вважати продовженням традиційного мистецтва, що дає змогу вести двосторонній діалог між автором і глядачем, а отже, дозволяє обом досліджувати нові художні можливості [15].

Ці дискусії ілюструють множинність різних позицій у дискусії про ігри як мистецтво. Ми вважаємо, що в багатьох випадках ці позиції можна вважати сліпими плямами як зі світу мистецтва, так і зі сфери ігрових досліджень. Науковці зациклені на домінуючих підходах і перспективах у тих галузях, в яких вони навчаються, що може зробити їх сліпими до інших потенційно цікавих перспектив. Іншими словами, різні оцінки ігор як мистецтва не обов'язково ґрунтуються на розумінні того, що обидва види мистецтва можуть запропонувати один одному. З точки зору мистецтва, існує не так багато знань про розмаїття відеоігор. З точки зору ігор, часто існує дуже традиційне розуміння того, що саме можна вважати мистецтвом.

1.3. Особливості впливу відеоігор на сучасне мистецтво та напрямки його проявів

Загалом, з точки зору мистецтва, відеоігри можна вважати цікавим прикладом для вивчення різних поглядів і визначень мистецтва. У своєму дослідженні про ігри та мистецтво Брок Раф робить огляд історично

важливих поглядів. Він починає з визначень, які зосереджуються на ідеї Канта про те, що мистецтво повинно створювати красу. З цієї точки зору, коли щось є красивим, його можна вважати витвором мистецтва. Далі Раф обговорює теорії передачі (наприклад, Толстого), які вважають твір мистецтва успішним, коли він здатен передавати і виражати ідеї та викликати почуття. Інша важлива перспектива ґрунтується на антидефінітивних стратегіях, які відкидають саму можливість визначення чогось настільки плавного і перехідного, як мистецтво. Це призвело до появи більш інституційно орієнтованих визначень, які стверджують, що місце, де виставляється робота, вирішує, чи можна вважати її твором мистецтва, а не якості самого твору. З цієї точки зору, мистецтво – це те, що представлено в музеї або мистецькій інституції [8].

У цьому випадку слід звернути увагу на те, де саме представляються відеоігри. В цілому, одним із місць їх демонстрації є саме музеї, тож, враховуючи цей факт, відеоігри дійсно є особливим видом сучасного мистецтва. У цьому також і проявляється їхній вплив на сучасне мистецтво, адже художні музеї, особливо масштабні, істотним чином впливають на розвиток мистецтва.

Тож знову звертаючись до питання взаємозв'язку відеоігор та музеїв слід зазначити, що перетин відеоігор і музеїв став більш поширеним за останні п'ять років. Від відеоігор, виставлених у музеях, до музеїв, вбудованих у відеоігри, усі ці перетини зосереджені на меті зробити мистецтво більш інклюзивним і доступним. Однією з головних суперечок для традиційних істориків мистецтва та критиків залишається переконання, що відеоігри не є дійсним художнім засобом.

Випадки потрапляння відеоігор у музейний простір за останні кілька років стали більш звичними. У 2012 році Музей сучасного мистецтва (МоМА) додав до своєї колекції 14 відеоігор у відділі архітектури та дизайну. Приблизно в той же час у Смітсонівському американському

художньому музеї (SAAM) відбулася виставка, зосереджена на еволюції медіа відеоігор, розглядаючи цей жанр як мистецтво [16].

Як вже було зазначено раніше, кінокритик Роджер Еберт стверджував, що відеоігри не є мистецтвом. Він непохитно дотримувався цієї позиції до своєї смерті в 2013 році, стверджуючи, що «ніхто ні в цій галузі, ні за її межами ніколи не міг процитувати гру, гідну порівняння з великими поетами, режисерами, романістами та поетами» [17].

Однак ці ініціативи від MoMA та SAAM демонструють той факт, що відеоігри зараз проникають у світ мистецтва і що вони насправді мають художні переваги. У випадку MoMA музей сподівається придбати майже 40 відеоігор протягом кількох років, створивши цілу нову категорію мистецтва у своїй колекції. MoMA відповідає на питання «чи вважають відеоігри мистецтвом?» з рішучим так:

«Чи є відеоігри мистецтвом? Вони, звичайно, є, але вони також є дизайном, і підхід до дизайну – це те, що ми обрали для цього нового набігу на цей всесвіт. Ігри вибрано як видатні приклади дизайну взаємодії — галузі, яку MoMA вже досліджувала та широко збирала, і є одним із найважливіших і часто обговорюваних проявів творчості сучасного дизайну» [18].

Також слід звернути увагу на те, що вплив відеоігор на сучасне мистецтво проявляється не лише у їх демонструванні у спеціальних мистецьких закладах, а також і у тому, що вони провокують та підтримують розвиток всесвітньо поширених напрямків та тенденцій мистецтва. Зокрема, можна звернути увагу на таку загальносвітову тенденцію у мистецтві, як ретрофікація, тобто звернення до минулого, поширення вінтажного стилю тощо. У світі геймінгу то тут, то там з'являються ілюзорні примари піксельного, 2D минулого – Pong, Super Mario та Space Invaders. Це не повинно дивувати: ретрогеймінг – один із найжвавіших трендів у відеоігровій культурі, і поява ретро-естетики – неминучий

результат. Майже всі художники відеоігор та хакери виростили з цими «примітивними плямами» в очах: рано чи пізно вони неминуче мали б звернутися до свого дитинства. Фокус на минулому є константою в усьому сучасному мистецтві і майже завжди, від дадаїзму до арт-брутту, виникає з революційного натхнення, з бажання протистояти класичним формам мистецтва кожної епохи – від західного фігуративного мистецтва до академічного та неокласичного занепаду геометричних абстракцій – вивільнивши некеровану силу несвідомого, ірраціонального і підсвідомого [19].

Таким чином зазначені вище аргументи та детальний розгляд особливостей впливу відеоігор на сучасне мистецтво дають нам змогу визначити, що відеоігри дійсно є особливим видом сучасного мистецтва, який значним чином впливає на духовну культуру громадян, на їх свідомість та естетичні вподобання. Мистецтво – це не лише засіб споглядання, але й особливий інструмент для розвитку суспільства, з чим сучасні відеоігри пораються найкраще: вони нарівні з кіномистецтвом та сучасним музикальним мистецтвом збирають навколо себе мільйони поціновувачів, створюючи особливі субкультури, створюючи особливі цінності у громадян, а також їх життєві цінності і навіть світогляд. Сучасне мистецтво і має формувати культуру громадян, адже воно також і виконує просвітницьку роль. У цьому і проявляється значення відеоігор як сучасного виду мистецтва, а також і їхній вплив на сучасне суспільство.

РОЗДІЛ 2

АНАЛІЗ ВПЛИВУ ВІДЕО ІГОР НА СУЧАСНЕ МИСТЕЦТВО

2.1. Аналіз впливу окремих відеоігор на сучасне мистецтво

Загалом, на сьогоднішній день відеоігри дійсно впливають на сучасне мистецтво. Не дивлячись на те, що існує чимало критики у бік того, що відеоігри не є мистецтвом в цілому, однак у будь-якому випадку спостерігається значний вплив сучасних відеоігор на мистецтво. Це пов'язано з тим, що процес створення відеоігор, в цілому, схожий на процес створення мистецького творіння. Зокрема, варто зазначити, що відеоігри створюються групою художників, які працюють над візуальною складовою відеоігор, які їх малюють у спеціальних редакторах та надалі впорядковують графічне зображення програмним компонентам створення відеоігри, завдяки чому усі необхідні деталі приводяться у стан руху. Саме від того, наскільки вдало художники зможуть створити усі необхідні зображення, і залежить успішність відеоігри та її візуальна складова [20]. При цьому художники та інші творці відеоігор використовують різні напрямки мистецтва у своїй діяльності, що, в цілому, і підтверджує одну з тез про те, що відеоігри дійсно є мистецтвом. Також у такому випадку вони здатні впливати на сучасне мистецтво певним чином. Їхній вплив проявляється у наступному:

1) якщо враховувати той факт, що відеоігри також є одним із напрямків сучасного мистецтва, то автори та художники відеоігор впливають на виникнення тенденцій у гейм-мистецтві, тим самим вони безумовно впливають на сучасне мистецтво;

2) окрім цього, відеоігри здатні впливати на сучасне мистецтво тим, що вони можуть започатковувати певні тенденції і у мистецтві в цілому;

3) також відеоігри можуть впливати на сучасне мистецтво тим, що саме в них проявляються усі тенденції сучасного мистецтва, тож вони впливають і на його розвиток зокрема.

Також слід зауважити те, яку саме роль у впливі на сучасне мистецтво відіграють автори та творці відеоігор. Зокрема, основну роль у процесі створення відеоігор відіграють художники та дизайнери. Художник гри працює над візуальними елементами гри від ескізу до остаточної 2D або 3D анімації. Їм дається бриф від дизайнера про настрій, зовнішній вигляд і відчуття гри, і їхнє завдання – реалізувати їх візуально та допомогти оживити світ гри. Роль художника – розповісти історію візуальною мовою гри. Це починається з рудиментарних малюнків і прототипів персонажів, об'єктів і середовища, відомих як активи, які складатимуть світ гри. Наступними кроками є відтворення цих ресурсів у їхніх остаточних версіях. Персонажі оживають за допомогою 3D-модельовання, яке конкретизує рухи, манери та стеження за персонажами під час їхнього руху світом гри. Розробникам гри доручено створити бібліотеку 3D-активів, які використовуватимуться для заповнення різних рівнів гри. Кураторство та каталогізація цих ресурсів є важливою функцією виробничого процесу, яка триває до фази підтримки [20].

Щодо того, яким чином художники сприяють тому, що можна спостерігати значний вплив відеоігор на сучасне мистецтво, слід зауважити, що, зокрема, 3Д сцени, які створюють художники, можуть втілювати у собі усі тенденції світового мистецтва, тим самим і буде проявлятися вплив відеоігор на сучасне мистецтво, адже як картини, які створені у певному стилі, впливають на мистецтво своєї епохи, так і відеоігри, створені художниками та дизайнерами, впливають на мистецтво нашого часу. Це можна простежити на Рис.2.1, на якому зображено сцену у жанрі реалізму, який є одним із найбільш популярних напрямків сучасного мистецтва [2].



Рис.2.1: Сцена, створена художником за допомогою 3Д ефектів

Геймдизайнер, у свою чергу, є головним гравцем у створенні гри. Вони матимуть значну творчу та управлінську участь у його створенні, і, залежно від розміру команди, вони можуть написати структуру розповіді гри разом із розробкою механізмів гри. Розробка ігор передбачає тісну співпрацю з усіма ключовими відділами розробників ігор, від програмістів до художників до контролю якості до маркетингу та розповсюдження. Вони візьмуть на себе роль, подібну до продюсера – планування, бюджетування та нагляд за всіма елементами виробничого процесу – по суті, доводячи виробництво до кінця. Це унікальна та життєво важлива роль, яка вимагає як творчих, технічних навичок, так і навичок управління проектами. Тож обидва – і художник, і дизайнер – сприяють тому, що відеоігри впливають на сучасне мистецтво. Деякі відеоігри можуть являти собою напрочуд чудове творіння мистецтва, у якому простежується величезний внесок усіх ланок їх створення [20].

Розглянувши особливості створення відеоігор та вплив даного процесу на сучасне мистецтво, слід звернути увагу на те, як на сучасне мистецтво впливають певні різновиди відеоігор. На прикладі п'ятох

відеоігор з'ясуємо, як саме кожна з даних ігор впливає на сучасне мистецтво. Першою відеоігрою, яку слід розглянути, є відеогра, у якій простежується безпосередній вплив на сучасне мистецтво. Це гра BioShock, яка з'явилась у 2007 році. Дана гра впливає на сучасне мистецтво тим, що вона містить у собі елементи антиутопії, як одного з напрямків сучасного мистецтва. Слід зазначити, що сьогодні такий напрямок, як антиутопія, стає все більш популярним: постапокаліптичні елементи можна простежити у багатьох видах мистецтва: і у кіно, і у картинах, і у музичному мистецтві. Саме антиутопічний напрямок наразі стає все більш популярним. У свою чергу, дана гра сприяла появі подібних ігор, створених у такому напрямку, тим самим вона і впливає на сучасне мистецтво, у тому числі і гейм-мистецтво. Окрім цього, у даній грі простежується зв'язок із іншими витворами сучасного мистецтва, зокрема, гра створена під впливом філософії об'єктивізму Айн Ренд; в сюжеті також є посилання на творчість італійського фантаста Ліно Альдані [22]. Детальне фото гри, яке дає можливість побачити, як саме вона впливає на сучасне мистецтво, можна простежити на Рис.2.2.



Рис.2.2: Гра BioShock

Другою відеогрою, яка впливає на сучасне мистецтво, є гра Genshin. В цілому, це сучасна відеогра, яка втілює у собі такий напрямок сучасного мистецтва, як аніме. Аніме наразі є самостійним мистецтвом, яке проявляється у багатьох жанрах, у тому числі і у відеоіграх. В цілому, у наш час простежується значне поширення аніме культури та аніме мистецтво. Тож можна сказати, що дана гра впливає на мистецтво тим, що вона сприяла появі нових аніме-проектів, а також і нових ігор у даному жанрі, тим самим ставши квінтесенцією аніме у сфері відеоігор. Дана гра є особливим втіленням аніме у сфері відеоігор – тут містяться усі елементи даного мистецтва, завдяки чому і проявляється вплив даної відеогри на сучасне мистецтво [23]. Детальне зображення даної гри представлено на Рис.2.3.



Рис.2.3. Відеогра Genshin Impact

У даній відеогрі проявляється значний внесок художників, які її створювали: усі елементи гри нагадують собою аніме, що означає те, що

процес її створення був схожим на процес створення аніме, завдяки чому дана відеогра та її елементи являють собою прояв сучасного мистецтва.

Наступна відеогра – гра Fallout. Це серія відеоігор, які створені у антиутопічному жанрі. Сюжет гри відбувається у постапокаліптичному світі, усі події відбуваються посеред зруйнованих пейзажів, які закликають не лише на естетичну насолоду, але й на певні роздуми. У даної гри є своя філософія, яка проявляється і у її пейзажах, і у її сюжеті, і у зовнішньому вигляді головних героїв тощо. Дана гра є мистецтвом не лише з естетичної точки зору – її сюжет є важливим і у контексті свого змісту, тож дана гра впливає на сучасне мистецтво тим, що являє собою своєрідний спосіб повідомлення літературного твору, який ще більше впливає на користувачів, що у процесі гри не лише грають, але й перебувають у постійних роздумах. Також слід зазначити, що дана гра є мистецтвом тому, що сюжет і світ Fallout - справжня родзинка. Fallout відверто хизується дрібницями, які в сукупності надають його вигляду неповторний стиль. Зруйновані міста, в міру депресивний ембієнт і якесь мало не відчутне почуття тотальної безвиході [22, 24]. У цієї гри своя філософія, вона затягує, але ж це всього лише гра. Детальні фото гри можна побачити на Рис.2.4.



Рис.2.4: Гра Fallout

Наступна відеогра, яку слід розглянути, це гра *The Last Resort*. Гравець наслідує старий готель, у якому відбуваються дивні події. Окрім цього, даний готель сповнений дивних музичних інструментів. Герой повинен зробити усе, аби покращити ситуацію для місцевих мешканців, які налякані подіями, що відбуваються у готелі. Він повинен вирішити ситуацію з музичними агрегатами, а також з'ясувати причину загибелі дядька. Сюжет відбувається у готелі, який сповнений не лише музичних інструментів, але й безлічі настінних картин, у чому проявляється взаємозв'язок даної гри із сучасним стріт-артом, тим самим вона впливає і на розвиток сучасного мистецтва. Також слід зауважити, що дана гра є мистецтвом завдяки тому, що в ній є безліч персонажів, палітра взаємодії між якими - багата. Ігровий світ наповнений дивними приміщеннями, об'єктами та істотами. Гра була розроблена з метою показати обмеженість фантазії людей і в той же час відкрити те, що існує за межами ординарного світу ідей. Окрім цього, гра заснована на творах Марка Райдена (американський художник, представник поп-сюрреалізму) (Рис.2.5) [22].



Рис.2.5: Відеогра The Last Resort

Окрім цього, однією з відеоігор, яка відрізняється від усіх інших, які були згадані попередньо, є своєрідна гра *The Stanley Parable*, у центрі якої – інтерактивна оповідь про офісного працівника, який стикається з безліччю випробувань. Найголовніше у цій грі це те, наскільки вона пов'язана саме з літературним мистецтвом. В цілому, дана гра є зовсім новим витком у розвитку літератури, оскільки знаменує собою новий етап – появу таких літературних творів, які є інтерактивними та можуть мати декілька варіантів розвитку подій, що стоять у центрі сюжету. Головний герой – гравець – може обрати певні варіанти своїх дій, у результаті чого сюжет може змінитись та продовжитись у зовсім іншому руслі. На жаль, більшість літературних творів є «сталими», тобто вони зовсім не можуть змінюватись під впливом читача, який хотів би обрати інший шлях розвитку сюжету. Звісно, це витвір мистецтва, створений автором, однак якщо автором створені і усі інші можливі варіанти сюжету, які можуть змінюватись в залежності від вибору читача, такий твір стає набагато цікавішим. Тож у цьому випадку не можна простежити вплив гри саме на образотворче мистецтво, адже вона не є достатньо привабливою візуально, однак елементи сюжету, її філософія та задумка автора дійсно являють собою щось зовсім нове і у світі ігор, і у світі мистецтва [25]. Те, як виглядає дана гра, можна побачити на Рис.2.6.



Рис.2.6: Гра The Stanley Parable

В цілому, дана гра впливає саме на літературне мистецтво, оскільки вона знаменує появу нового тренду у світі літератури, а саме – інтерактивних романів, у яких читач може самостійно впливати на хід подій твору. Одночасно і після даної гри з’являлись на весь світ і інші відеоігри на подібну тематику, однак з-поміж усіх саме дана гра є найбільш цікавою та найбільше впливає на мистецтво.

Окрім цього, варто зауважити і той факт, що відеоігри впливають і на сучасне мистецтво у контексті того, що саме вони стають натхненням для створення інших витворів мистецтва: створення музики за їх мотивами, різноманітних картин та артів, коміксів, фільмів і серіалів. Усе це підтверджує той факт, що відеоігри дійсно впливають на сучасне мистецтво.

2.2. Взаємозв'язок відеоігор та напрямків сучасного мистецтва

Варто зауважити, що у відеоіграх можна чітко простежити їхній взаємозв'язок із різними видами мистецтва та їх напрямками. Зокрема, простежується взаємозв'язок із образотворчим мистецтвом та його сучасними і класичними напрямками, і взаємозв'язок із кіномистецтвом, і взаємозв'язок із літературним мистецтвом, і в цілому із напрямками мистецтва, які охоплюють усі його види.

Загалом, розглянемо взаємозв'язок відеоігор та напрямків образотворчого мистецтва і напрямків мистецтва в цілому, оскільки саме такий взаємозв'язок найбільш яскраво проявляється у сучасних відеоіграх. У першу чергу звернемо увагу на таку відеоігру, як Bloodborne. Це відеоігра, яка була випущена ще у 2015 році. Це гра у жанрі Action/RPG, розроблена спільно японськими компаніями FromSoftware і SCE Japan Studio ексклюзивно для ігрової приставки PlayStation 4 під керівництвом геймдизайнера Хідетакі Міядзакі. У центрі сюжету – мисливець на чудовиськ, який повинен «очищати» містечко від чудовиськ, які колись були людьми, однак у результаті дії певного вірусу перетворились на примарних істот. Поступово гравець розкриває для себе сюжет, бориться із різними монстрами та, що дуже важливо, насолоджується надзвичайно привабливою зовні картинкою, оскільки дизайн гри продуманий до дрібниць. Він похмурий, однак своєрідний, тож видно, наскільки вдало над дизайном попрацювали автори гри. У даному випадку простежується взаємозв'язок між відеоігрою та вікторіанським напрямком у мистецтві, оскільки усі візуальні елементи: від одягу головного героя до будівель та пейзажів, виконані саме у даному стилі [25]. Зовнішній вигляд гри можна побачити на Рис.2.7.



Рис.2.7: Відеогра Bloodborne

Окрім цього, у даній відеогрі простежується взаємозв'язок із класичним музичним мистецтвом, оскільки саундтрек до неї та інші аудіальні ефекти і мелодії були створені симфонічним оркестром на спеціальній студії, тож, граючи у дану гру, гравці можуть не лише насолодитись зовнішнім виглядом гри, але й прекрасним музичним супроводом.

Наступна відеогра, яку слід розглянути, це платформенна відеогра Superhead, яка має надзвичайно складний ігровий процес, однак вона дуже приваблива ззовні. Гра створена у ретро-стилі, завдяки чому чітко простежується взаємозв'язок із напрямками мистецтва того часу. І візуальна складова, і музичний супровід – усе виконано саме у вінтажному стилі, що відповідає популярним сучасним тенденціям мистецтва, коли все більш поширеним стає саме вінтажний і ретро стиль, який відсилає нас до 1930х-1950х років. Окрім цього, чітко простежується взаємозв'язок із мультиплікаційним мистецтвом у стилі студії Disney [26]. Зовнішній вигляд даної гри можна побачити на Рис.2.8.

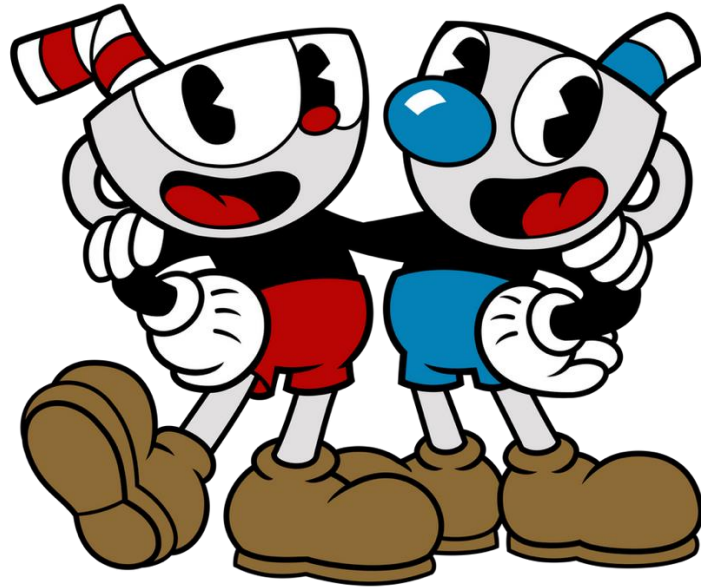


Рис.2.8: Відеогра Cuphead

Останньою відеограю, яка заслуговує на увагу, є відеогра Limbo. Ще одна платформенна гра, виконана у жанрі хоррору. Головний герой, блукаючи у темному примарному світі, повинен знайти свою сестру, при цьому стикаючись із безліччю випробувань. Однак найголовніше – не лише сюжет, але й візуальне наповнення гри. Вона, по-перше, виконана у стилі мінімалізму – лише невелика кількість деталей, які не відволікають гравця від сюжету гри. Окрім цього, сюжет та візуальна складова гри поєднані із напрямком експресіонізму, про що стверджують критики та дослідники. Тож у даній грі також чітко простежується взаємозв'язок із сучасним та класичним мистецтвом [22, 27]. Зовнішній вигляд гри можна простежити на Рис.2.9:



Рис.2.9: Відеогра Limbo

2.3. Подальші перспективи впливу індустрії відеоігор на сучасне мистецтво

Загалом, відеоігри можуть і надалі впливати на сучасне мистецтво. В цілому, індустрія відеоігор має усі перспективи для подальшого розвитку. Зокрема, звертаючи увагу на сучасні тенденції розвитку даної сфери, слід зазначити, що сфера відеоігор буде і надалі розвиватись у напрямку зміни певних жанрів і напрямків мистецтва, які будуть у них використовуватись. Зокрема, звертаючи увагу на все більше поширення футуристичних та антиутопічних відеоігор, найбільш перспективним напрямком сучасного мистецтва, який буде використовуватись у відеоіграх, є створення відеоігор у постапокаліптичному стилі. Їхній сюжет буде розгортатись у межах зруйнованих пейзажів, посеред інших планет тощо. Тобто, даний напрямок буде відповідати також і одному з найбільш поширених напрямків

сучасного кіномистецтва та сучасного живопису, адже у наш час створюється усе більше витворів сучасного мистецтва, присвячених саме даній тематиці.

Окрім цього, одним із напрямків розвитку сучасних відеоігор є те, що вони будуть створюватись як продовження певних вигаданих авторами літературних творів світів. Зокрема, варто згадати гру *Hogwarts Legacy*, яка є екранізацією відомого вигаданого світу британською письменницею Джоан Роулінг. Поки немає інших популярних відеоігор, присвячених подібним темам, однак даний напрямок може мати усі перспективи для подальшого розвитку [28].

Також одним із перспективних напрямків відеоігор є те, що вони будуть і надалі впливати на сучасне мистецтво як джерело для натхнення та основа для створення кінокартин та серіалів. Зокрема, можна згадати таку гру, як *The Last of Us*, на основі якої знято однойменний серіал, який наразі стає все більш популярним. У майбутньому відеоігри можуть і надалі ставати основою для створення інших витворів мистецтва, що також є перспективним [29].

Таким чином, відеоігри дійсно впливають на сучасне мистецтво. Даний вплив проявляється у тому, що саме вони сприяють розвитку інших сфер мистецтва, саме у них простежується взаємозв'язок із різними напрямками мистецтва тощо. Окрім цього, відеоігри і надалі будуть впливати на розвиток сучасного мистецтва, адже сфера відеоігор постійно розвивається.

ВИСНОВКИ

Отже, згідно з результатами нашого дослідження можна зробити висновок і сказати, що на сьогоднішній день чітко простежується взаємозв'язок із відеоіграми та сучасним мистецтвом, а також чітко відокремлюється їхній вплив на розвиток сучасного мистецтва в цілому. Завдяки цьому з точки зору мистецтва сьогодні відеоігри є вкрай важливими.

Перш за все, було визначено, що відеоігри дійсно є мистецтвом. Не дивлячись на чисельну критику у контексті того, що відеоігри не заслуговують на те, аби мати статус мистецтва, наше дослідження доводить, що для них характерними є більшість рис мистецтва. Відеоігри естетичні, створюються цілою групою авторів, які працюють і над розробкою сюжету гри, який також можна вважати мистецтвом, і над розробкою візуальної і аудіальної складової. Окрім цього, відеоігри впливають на свідомість людини, можуть бути пізнавальними та просвітницькими, що також дає можливість вважати їх одним із видів сучасного мистецтва. Також ще одним доказом того, що відеоігри є мистецтвом, є велика кількість напрямків мистецтва, які у них переплітаються та відображаються, зокрема – барокко, експресіонізм, імпресіонізм тощо. Окрім цього, відеоігри є важливими експозиціями у музеях сучасного мистецтва, що підтверджує той факт, що їх дійсно слід вважати мистецтвом. Відеоігри впливають і на сучасне мистецтво, і на сучасних громадян.

Також у ході дослідження було проведено детальний аналіз впливу сучасних відеоігор на мистецтво, що дає змогу із впевненістю стверджувати, що відеоігри дійсно впливають на сучасне мистецтво. По-перше, вплив на сучасне мистецтво простежується у різних відеоіграх. На прикладі п'яти відеоігор ми визначили, що відеоігри впливають і на сучасне

образотворче мистецтво, адже їх візуальна складова є напрочуд привабливою, і на аудіальне мистецтво, адже їхні саундтреки є також мистецтвом, і навіть на літературне мистецтво, оскільки знаменують собою новий виток у розвитку сучасної літератури, яка розвивається, у тому числі, і за допомогою відеоігор. Окрім цього, у ході проведеного аналізу ми визначили, що дійсно простежується взаємозв'язок із різними напрямками мистецтва: на прикладі відомих відеоігор ми визначили, що, зокрема, простежується взаємозв'язок із вікторіанським напрямком у мистецтві, ретро-мистецтвом, напрямком експресіонізму та мінімалізму, а також класичним музичним мистецтвом.

І, звісно, було визначено, що сучасне гейм-мистецтво у майбутньому також має усі перспективи подальшого впливу на мистецьку сферу, завдяки чому можна із впевненістю стверджувати, що відеоігри дійсно впливають на сучасне мистецтво, і з часом даний вплив буде дедалі збільшуватись.

В цілому, на жаль, дана тема не є достатньо дослідженою: їй присвячені здебільшого публіцистичні статті, однак у науковому середовищі кількість досліджень, присвячених розгляду відеоігор як виду мистецтва та їх впливу на сучасне мистецтво, є дуже обмеженою, що зумовлює необхідність більш детального дослідження даної теми, адже відеоігри дійсно є мистецтвом і мають величезний вплив на розвиток мистецтва нашого часу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. J. McGonigal. *Jane. Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Vintage Books, London, 2012.
2. Felan Parker, "Roger Ebert and the Games-as-Art Debate," *Cinema Journal*, 57, no. 3 (2018).
3. Ebert, Roger. "Video Games Can Never Be Art." RogerEbert.com, Ebert Digital LLC. April 16, 2010 [Електронний ресурс]. URL: <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>.
4. An Argument That Video Games Are, Indeed, High Art [Електронний ресурс]. URL: <https://www.forbes.com/sites/berlinschoolofcreativeleadership/2015/10/13/an-argument-that-video-games-are-indeed-high-art/>
5. Історія мистецтва : конспект лекцій / укладач С. І. Побожій. – Суми : Сумський державний університет, 2021. – 70 с.
6. Відеоігри — це мистецтво [Електронний ресурс]. URL: <https://ms.detector.media/internet/post/24912/2020-06-20-videoigry-tse-mystetstvo/>
7. 'Emotion Engine'? I Don't Think So [Електронний ресурс]. URL: <https://www.newsweek.com/emotion-engine-i-dont-think-so-156675>
8. Rough, Brock. *Are Videogames Art?* Ph.D. dissertation. Washington: U of Maryland, 2016.
9. Sandor, Ellen, and Fron, Janine. "The Future of Video Games as an Art: On the Art of Playing with Shadows." *Proceedings of Playing by the Rules: The Cultural Policy Challenges of Video Games*. Chicago: U of Chicago, 2001
10. Gee, James Paul. "Why Game Studies Now? Video Games: A New Art Form." *Games and Culture* 1.1 (2006): 58-61.
11. Beale, Katy. Ed. *Museums at Play. Games, Interaction, and Learning*. Edinburgh: Museumsetc, 2011.

12. Pedercini, Paolo. The Great Art Upgrade – DiGRA 2013. Molleindustria.org [Електронний ресурс]. URL: <https://www.molleindustria.org/blog/the-great-art-upgrade/>
13. Devine, Theresa Claire. "Integrating Games into the Artworld. A Methodology and Case Study Exploring the Work of Jason Rohrer." *Games and Culture* (2015): 1-25.
14. Pierce-Grove, Ri. "Pressing Play. Digital Game Techniques and Interactive Art." *Games and Culture* 9.6 (2014): 468- 479.
15. Díaz, Carlos Mauricio Castaño, and Tungtjitcharoen, Worawach. "Art Video Games Ritual Communication of Feelings in the Digital Era." *Games and Culture* 10.1 (2015): 3-34.
16. Rose Eveleth, "Video Games Are Officially Art, According to the MoMA," *Smithsonian Magazine*, December 3, 2012 [Електронний ресурс]. URL: <https://bit.ly/32yugcg>.
17. Gaming the Field: The Ever-Evolving Relationship Between Museums and Video Games [Електронний ресурс]. URL: <https://greyartgallery.nyu.edu/2020/12/gaming-the-field-museums-and-video-games/>
18. Paola Antonelli, "Video Games: 14 in the Collection, for Starters," *Museum of Modern Art: Inside / Out*, November 29, 2012 [Електронний ресурс]. URL: https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/.
19. Експеримент: я місяць грав лише у ретро-ігри [Електронний ресурс]. URL: <https://www.redbull.com/ua-uk/gaming-retro-experiment>
20. What is the difference between game art and game design? <https://www.cgspectrum.com/blog/difference-between-game-art-vs-game-design>

21. How to sell assets on Unreal Engine Marketplace [Електронний ресурс]. URL: <https://www.cgspectrum.com/blog/how-to-sell-assets-on-unreal-marketplace>
22. 10 відеоігор-зразків сучасного мистецтва [Електронний ресурс]. URL: <https://rate1.com.ua/uk/economics/technology/>
23. Genshin Impact anime: What we know about the series [Електронний ресурс]. URL: <https://videogames.si.com/guides/genshin-impact-anime>
24. The art of Fallout 4 [Електронний ресурс]. URL: <https://bethesda.net/en/article/Yc9CGATYUU2qSosqMqIEO/the-art-of-fallout-4>
25. Bloodborne Concept Art Print Collection [Електронний ресурс]. URL: <https://www.cookandbecker.com/en/artgallery/>
26. Exclusive: See How Cuphead's Incredible Cartoon Graphics Are Made [Електронний ресурс]. URL: <https://time.com/4123150/cuphead-preview/>
27. 27. Limbo: art and frustration [Електронний ресурс]. URL: <https://www.popmatters.com/128848-limbo-art-and-frustration-2496162350.html>
28. Hogwarts Legacy — гра, в яку має зіграти кожен фанат Гаррі Поттера і не тільки [Електронний ресурс]. URL: <https://gamedev.dou.ua/articles/hogwarts-legacy-review/>
29. Рецензія на серіал «Один із нас» [Електронний ресурс]. URL: <https://itc.ua/articles/retsenzyya-na-seryal-odny-yz-nas-the-last-of-us/>