



UDC 246.6.001.32(045)

DOI 10.35433/PhilosophicalSciences.1(97).2025.112-121

ВІДЕОГРА ЯК МИСТЕЦТВО В КОНТЕКСТІ ТРЕНДУ КРЕАТИВНОЇ ТА ЦИФРОВОЇ КУЛЬТУРИ

М. С. Мельничук*

У статті аналізується статус відеоігр в контексті мистецтва, як явища викликів і трендів неокультури. Обґрунтовано, що відеогра може бути використана у творчих практиках художників. Автор наголошує, що відеоігри широкоформатніші мистецтва, перевершують його швидкістю та доступністю комунікації, охопленням аудиторії, за своєю вибірковістю та застосовністю. Зазначимо, що твір мистецтва – це відображення життя людини в акті творіння. Мистецтво може бути створене пензлем або обрано як редимейд, але це має бути акт особистої авторської фантазії. Світи, створені електронними іграми, більше схожі на дитячі майданчики, де досвід визначається взаємодією між гравцем та програмою. Геймер не може перенести своє бачення життя на гру, тоді як розробник гри знімає з себе цю відповідальність. Немає того, хто має пріоритет в іграх, отже, немає художника і немає витвору мистецтва. Доведено, що відеоігри якраз і є актом творчої уяви художника, тому що саме гейм-дизайнери визначають ті шляхи та способи, які будуть надалі досліджувати гравці. Як сучасний жанр, відеоігри займають наш розум, запрошуючи нас до незабутніх подорожей, де ми можемо керувати ходом подій, беручи участь більш інтерактивно, ніж пасивно інтерпретуючи. Тому творці гри не позбавляються відповідальності за надання свого бачення проблем; скоріше вони забезпечують умови для користувачів, щоб ті могли конструювати свій власний досвід чи ставити ціннісні питання, виконуючи таку ж функцію, як і мистецтво. У висновках експлікуємо, що сучасне мистецтво в розрізі трендів неосвіту полягає в контекстах, які митець привносить у роботу і в тому багажі знань, які глядач може акумулювати, щоб мати можливість інтерпретувати твори художника. Нами представлено, що мистецтво має всі ознаки комунікативності. Мистецтво цінне тим, що воно виступає як «арбітр» свого часу, свого роду збільшувального скла, що відкриває особливості культурного, соціального, економічного, художнього життя суспільства. Тому в середовищі культурологів, філософів, мистецтвознавців та в інституційній художній системі арт-відеоігри вже визнані мистецтвом.

Ключові слова: відеогра, мистецтво, геймінг, культура, розвага, кітч, комунікація.

VIDEO GAME AS ART IN THE CONTEXT OF THE TREND OF CREATIVE AND DIGITAL CULTURE

M. S. Melnychuk

The article analyzes the status of video games in the context of art, as a phenomenon of challenges and trends of neoculture. It is presented in our research that video games can be used in the creative

* Максим Мельничук / Maksym Melnychuk, кандидат філософських наук, доцент, (Національний університет водного господарства та природокористування, м. Рівне, Україна)

m.s.melnichuk@nuwm.edu.ua

ORCID: 0000-0002-4299-968X

practices of artists. The author emphasizes that video games are more large-format art, surpassing it in speed and accessibility of communication, audience coverage, in its selectivity and applicability. The author notes that a work of art is a reflection of human life in the act of creation. Art can be created with a brush or chosen as ready-made, but it must be an act of personal authorial imagination. The worlds created by electronic games are more like playgrounds, where the experience is defined by the interaction between the player and the program. A gamer cannot transfer his vision of life to a game, while a game developer abdicates this responsibility. There is no one who has priority in games, so there is no artist and no work of art. It has been proven that video games are precisely an act of the artist's creative imagination, because it is game designers who determine the paths and ways that players will explore in the future. As a modern genre, video games occupy our minds, inviting us on unforgettable journeys where we can control the course of events, participating more interactively than passively interpreting. Therefore, the creators of the game do not relieve themselves of responsibility for providing their vision of the problems; rather, they provide conditions for users to construct their own experiences or ask questions of value, performing the same function as art. In the conclusions, we explain that modern art in terms of non-educational trends consists in the contexts that the artist brings to the work and in the baggage of knowledge that the viewer can accumulate in order to be able to interpret the artist's works. We present that art has all the signs of communication. Art is valuable because it acts as an "arbiter" of its time, a kind of magnifying glass that reveals the peculiarities of the cultural, social, economic, and artistic life of society. Therefore, in the environment of cultural experts, philosophers, art critics and in the institutional art system, art video games are already recognized as art.

Keywords: *video game, art, gaming, culture, entertainment, kitsch, communication.*

Постановка проблеми. Чи можемо ми, як споживачі, шанувальники чи дослідники геймінгу ототожнювати сучасну відеоігрову культуру з такою категорією як мистецтво? Це риторичне питання вже друге десятиліття займає як західних і вітчизняних фахівців у галузі гуманітарного знання, так і широку аудиторію любителів віртуальних розваг. Враховуючи існування непідробленого інтересу навколо вищевказаного питання, ми намагалися експлікувати ряд цікавих поглядів та досліджень світових науковців, що допоможе нашій науковій розвідці спробувати віднайти спільний знаменник й наблизить нас до "крапки в кінці речення".

Актуальність нашої наукової розвідки в тім що, беручи до уваги стрімкий розвиток технологізму в масштабах планети й спроби споріднювати та ототожнювати його з трансформаціями мистецьких векторів сьогодення, ми й досі не можемо дати чіткої, однозначної відповіді на цілий ряд питань, які не забарвлені, на перший погляд, науковою складністю. Питання, а точніше проблема спорідненості мистецтва, як

філософської категорії, з таким явищем неокультури як відеоігри залишається, в певній мірі, серед дослідників, в контексті "трьох крапок". Й досі відбуваються бурхливі суперечки в світовому науковому співтоваристві щодо того чи є геймінг мистецтвом, й якщо є, то що ж таке мистецтво, в ракурсі сьогоденних понятійно-категоріальних трансформацій в розрізі метамодерну [1: 152].

Ступінь розробки даної проблеми.

Проблема питання щодо тотожності відеоігрової культури та мистецтва в контексті викликів та реалій сучасного світу є досить свіжою та перспективною для науковців. Орієнтовно з кінця ХХ, початку ХХІ століть були здійснені перші спроби осмислення відеоігрової культури як мистецтва. Навіть враховуючи ріст інтересу населення до цього явища, досліджень було недостатньо, а якщо й мали місце, то здійснені були поверхнево. Найбільша кількість досліджень, присвячених віртуальним комп'ютерним іграм, зроблено в Сполучених Штатах та Західній Європі у зв'язку з найбільш продвинутою індустрією відеоігрової культури. Враховуючи відсутність на вітчизняній

площині настільки розвиненої гейм індустрії, як за океаном, дослідження даного явища за масштабами виконаної роботи поки що не таке значиме, й вагоме. Вивчаючи дану проблему ми зосередилися на штудіюванні праць таких авторів, як Р. Еберта (Roger Ebert), Е. Гібсона (Gibson E.), Кліва Баркера (Clive Barker), М. Андровича (Androvich M), Рода Хамбла (Rod Humble), які досліджували, здійснювали аналітику геймінгу як неокультурного явища та як виду мистецтва, в розрізі трендів метамодерну.

Дискусія та результати. Мистецтво. Що таке мистецтво? Що, врешті решт, є мистецтвом? Чи, все те що нас бентежить, або ж навпаки, залишає байдужим, розуміється-тлумачиться як мистецтво? Питання, в ракурсі культурологічних, філософських, соціологічних та психологічних дискусій та полемік, є відкритим. Чи може бути мистецтво розважальним, а розвага художньою? Зазвичай мистецтво і розвагу розглядають як різні форми людської діяльності, і те, що створено заради розваги масової публіки, не часто стає предметом пильної уваги мистецтвознавців та художніх критиків. У розваг інший "арсенал" виразних засобів, інша "мова", ніж у творів витончених мистецтв. Тим не менше, у зв'язку зі зближенням масової та "високої" культури все складніше проводити кордони між мистецтвом і "немистецтвом", між роботою та розвагою, між творчістю та повсякденною діяльністю.

Одним із перших, хто радикально відповів на запитання щодо "мистецтва" відеоігр, був Роджер Еберт (Roger Ebert) – американський кінокритик, який свого часу отримав Пулітцерівську премію за дослідження в галузі кінематографу. У листопаді 2005 року в одному з інтернет-блогів Еберт негативно відгукнувся щодо фільму "DOOM" (за мотивами однойменної комп'ютерної гри) та заявив, що відеоігри не мають відношення до мистецтва.

Як констатував Еберт, відеоігри за своєю суттю мізерабельні порівняно з кіно та літературою. Причиною тому

сама структура відеоігор: ігри вимагають дій гравців, що протилежно функціонуванню комунікації в серйозних фільмах чи літературі, в яких головний завжди автор. "... Я готовий повірити, що відеоігри можуть бути красиво оформлені, до дрібниць опрацьовані, привабливі, цікаві та зовні красиві. Але я впевнений, що сама технологія цього медіа перешкоджає подоланню відеоіграм рівня технічної майстерності та досягнення статусу мистецтва. На моїй пам'яті ще ніхто в академічному середовищі навіть не намагався порівнювати відеоігри з творчістю великих драматургів, поетів, кінематографістів та композиторів. Те, що гра може мати певний ступінь художності, як візуальний досвід, я допускаю. Але більшість геймерів, що захоплюються відеоіграми, марно витрачають той дорожочісний годинник, який є у нас, щоб зробити себе більш культурним, освіченим і чуйним" [2]. Позиція Еберта викликала масу гнівних відгуків і протестів активних користувачів блогів, перш за все любителів відеоігор.

У 2006 році Еберт взяв участь у дискусії, що проходила в рамках Conference on World Affairs (США) під назвою "Епічні дебати: чи є відеоігри художньою формою?" Виступаючи, Еберт підтвердив свою думку, що відеоігри не здатні актуалізувати ціннісні смисли людського існування, як це роблять великі мистецтва. Він послався на досвід читання роману Ф. Фіцджеральда "Великий Гетсбі", який протиставив відеоігри, не здатної передати всю глибину людських почуттів і пристрастей.

Цього ж року в інтерв'ю журналу US Official PlayStation 2 Magazine відомий геймдизайнер, творець культової відеоігри Metal Gear Solid Хідео Кодзіма (Hideo Kojima) заявив, що підтримує Еберта у думці, що відеоігри – не мистецтво. Кодзіма визнавав, що ігри можуть включати результати художньої роботи, але підкреслював, що відеоігри спочатку звернені до масового користувача, є частиною поп-культури, а, отже, не вписуються у сферу практик, що

позначаються як мистецтво. "Мистецтво – є тим виток, з чого походить художник", – пояснював Кодзима. "Якщо 100 людей пройдуть і не подивляться, а одна людина раптом помітить і буде зачарована твором – це мистецтво. Але відеоігри створюються не для однієї людини. Вони розробляються у тому, щоб 100 і більше людина однаково насолоджувалися ігровими можливостями, закладеними розробниками. Їхня робота – це сервіс. Не мистецтво" [3].

Після презентування авторитетних думок в контексті активних дискусії щодо наявності мистецтва у відеоіграх, суперечки, в медіа локаціях США, на деякий час припинилися. Полеміка відновилися, коли в рамках щорічного саміту Hollywood and Games Summit (США), англійський письменник та режисер Клів Баркер (Clive Barker, режисер культового містичного фільму "Hellraiser", 1987 року) підняв питання, чи є відеоігри формою художнього вираження.

Відповідаючи на думку Еберта, що ігри "не зможуть подолати рівень технічної майстерності і досягти статусу мистецтва", Баркер заперечував: "Очевидно, що Еберт має упереджену думку щодо відеоігор, і, що важливіше, якими вони можуть стати... Я думаю, головна помилка Роджера Еберта в тому, що він не визнає мистецтвом все, що має хоча б незначну змінність в оповіданні, якщо немає повного авторського контролю над створенням твору – це не мистецтво. Що зовсім не так. Художники повинні враховувати фантазії гравців, а не лише свої. Давайте винайдемо світ, в якому гравець знаходить все, щоб мати можливість занурюватися в різні емоційні стани. Це і є мистецтво. Я хочу сказати, що гра – це найкращий спосіб здійснення того, що ми, як люди, повинні робити весь час, – долати гнітючу повсякденність нашого життя і знаходити себе в тих світах, на які ми здатні самостійно впливати" [3].

Після такого демаршу на свою адресу Еберт мовчати більше не зміг і виступив

у своєму блозі з критичними контрагументами проти тверджень Кліва Баркера. Еберт заявив, що відеоігри зі своєю "змінюваністю в наративі" здатні зруйнувати все, що стільки століть створювалося як мистецтво. В'їдливо він наводив у приклад можливість створення нової версії "Ромео та Джульєтта", але зі щасливим фіналом. Такий "твір", на думку Еберта, робить мізерабельним художній задум і виразність оригінального твору. "Мистецтво покликане підвести глядача до неминучого висновку, а не до "шведського столу" з можливістю вибору різних варіантів. Навіть якщо в наступному сюжеті я побачу Ромео і Джульєтту, які бігають по сцені голими і ходять на руках, чи це поглибить сенс цього твору?" [4]. Еберт продовжував: "я змушений визнати, що ігри не можуть бути справжнім мистецтвом, як я його розумію. Я знаю, що являє собою переважну більшість ігор: (Shooter) націлювання та стрілянину, з різними варіаціями та сюжетними лініями, (Adventures) пошук скарбів або таємних загадок, як у грі "Myst" та (RPG, Strategy) дії гравця впливають на результати гри. Я думаю, що ці атрибути не мають нічого спільного з мистецтвом, вони схожі на спорт" [4].

На початку «нульових» питання, що ж у відеоіграх є мистецтвом, настільки зацікавило американську арт-спільноту, що майже одночасно в пресі стали з'являтися різні гіпотези щодо ігор та їх можливостей як художньої форми.

Журналіст "Game Developer magazine" Метью Вестланд (Matthew Wasteland) висунув ідею, що система відеоігрових правил може розглядатися як мистецтво. У статті "Точка зору: скажи мені, що таке мистецтво, і я скажу тобі, що таке ігри" він писав: "Ми маємо справу з тим, що я називаю "система ігрових правил як мистецтво". Приклад тому у простій і наочній відеоігрі Рода Хамбла (Rod Humble) "The Marriage", де два плаваючі квадрати – один синій, другий рожевий, (символічно чоловічий/жіночий початок) літають поруч, але ви повинні пересувати їх

особливими способами, щоб запобігти закінченню ігри (тобто, "одруження"). Доводиться багато вправлятися в умінні утримувати рівновагу в умовах, що постійно змінюються, що, як я розумію, і є авторська інтерпретація того, як почуваються люди, які живуть спільно в шлюбі (Wasteland, 2008). Хамбл стверджував, що сам по собі набір ігрових правил може повідомляти смисли та набуті статусу мистецтва. У цьому сенсі "The Marriage" є витвором мистецтва про шлюб, "Шахи" – це витвір мистецтва про конфлікт і війну, "Монополія" може бути витвором мистецтва про капіталізм, навіть спорт, баскетбол, потенційно, можуть бути витвором мистецтва, скажімо про спритність і витривалість.

Втім, у блогосфері швидко знайшлися супротивники ігрової системи правил як мистецтва. Так професор Аризонського Технологічного Університету Майкл Ейлерс (Michael Eilers) писав: "Я часто питаю своїх студентів: "Чи є гра "Bioshock" мистецтвом?" і, як правило, приблизно 90% погоджуються з тим, що є. Потім я питаю, чи це мистецтво, коли вам тицяють в обличчя, щоб продемонструвати, що щось є неправильно?" [5].

Той факт, що в "Bioshock" вашого персонажа вбивають знову і знову для того, щоб ви, нарешті, освоїли всі правила та закономірності ігрового світу, нарешті почали використовувати всі ваші рефлексії та обходити випадкові перешкоди, щоб не програвати, – все це значна перешкода між мистецтвом та арт-реципієнтом. Якщо Еберт не зміг виявити мистецтво у жорсткій, ритмічній симетрії гри "Space Invaders", він ніколи не знайде його в іграх, які виглядають як твори мистецтва, "... але, як і раніше, вимагають примусової "інтерпретації" ігрового світу, яка забезпечується системою покарань та програвів" [5].

Пристрасті в контексті співзвуччя мистецтва й відеоігр з новою силою розгорілися у березні 2009 року після лекції молодій, енергійній Келлі Сантьяго (Kellee Santiago) – співзасновника та президента

незалежної студії комп'ютерного дизайну "That Game Company" (TGC, <http://thatgamecompany.com>). У рамках щорічної конференції "Technology Entertainment Design" ("Технології, розваги, дизайн") у Лонг-Біч (Каліфорнія, США) вона представила доповідь під назвою "Досить сперечатися: відеоігри – мистецтво, що далі?"

Вона презентувала, як приклад, три відеоігри: "Waco Resurrection", "Braid" і свою власну – "Flower" як приклади, що дозволяють на її думку зробити висновок, що відеоігри – це вже мистецтво. "Мистецтво – це процес продуманої організації елементів таким чином, щоб вони викликали почуття та емоції. У наші дні сформувалося нове покоління геймерів, які очікують, що відеоігри зможуть передавати високий рівень задоволення, екстатичності, катарсис" [6]. Сантьяго закликала до відповідальності сучасних розробників відеоігр, які визначають майбутнє ігр, безпосередньо, саме як мистецтва.

В світлі суперечок хтось порадив Роджеру Еберту переглянути запис лекції Сантьяго. Як і слід було очікувати, 16 квітня 2009 року Еберт розкритикував лекцію Сантьяго у своїй мережевій статті під заголовком "Відеоігри ніколи не будуть мистецтвом".

Причинами свого висновку Еберт оголосив дві невід'ємні властивості всіх ігор – систему правил та інтерактивність. "Одна з очевидних відмінностей між мистецтвом та іграми те, що ви можете перемогти у грі. Гра заснована на правилах, завданнях, цілях і результатах. Сантьяго може привести в приклад незвичайні ігри без цілей чи правил, але в цьому випадку гра перестає бути грою і перетворюється на виставу, оповідання, роман, танець, фільм. У цих формах ви не можете перемогти, можна лише оцінювати їх". "Сантьяго каже, що найточніше визначення мистецтва вона знайшла у Вікіпедії: "Мистецтво – це процес продуманої організації елементів таким чином, щоб вони викликали почуття та емоції". Це інтригуюче визначення, хоча, як шахіст, я б посперечався, адже шахи підходять під

це визначення. Але ми можемо годинами "грати" визначеннями та знайдемо винятки для кожного з них. Всі три гри, які вона (Сантьяго) вибирає як приклади, не викликають у мене надії, що відеогра буде гідна моєї уваги досить довго, щоб звертатися до неї знову і знову. На жаль, це жалюгідні приклади. Я повторюю: ніхто навіть не намагався порівнювати відеоігри з творчістю великих драматургів, поетів, кінематографістів та композиторів" [7].

Те, що почалося після цієї статті Еберта, побило всі рекорди колективних дискусій на інші теми в американській блогосфері. Тисячі коментарів пішли негайно, багато з них з категоричними протестами та спростуваннями тверджень Еберта. Як повідомляв власник сервера, на якому був відкритий блог Еберта, кількість коментарів перевищила відгуки на теми про Девіда Коперфільда і Чарльза Менсона, які коли-небудь обговорювалися в блозі. З майже 5000 коментарів лише близько 300 підтримували позицію Еберта.

Р. Еберта звинуватили у непрофесіоналізмі, нерозуміння того, що таке відеоігри та у небажанні звернути увагу на сучасні ігри, які вже далеко пішли у своєму розвитку від примітивних зразків 1970-х років.

Так, засновник та редактор мережевих порталів "FastCompany.com" і "SmartPlanet" Ден Носоуїтз (Dan Nosowitz) писав: "Мені здається, обізнаність Еберта про відеоігри обмежується приблизно 90 роками ХХ століття, "аркадною грою". На той час головним завданням ігор якраз було "набивання" очок досвіду, перемога над суперником, виграш за будь-яку ціну. Ігри ж, які справді запам'ятовуються, це ті, які вимагають співучасті, а не перемоги. Ваше завдання скласти історію, як, наприклад, у літературі, а зовсім не виграти. Мені здається роботи Тіма Шафера (Tim Schafer), серед яких такі ігри як "Grim Fandango" і "Psychonauts" можна вважати творами мистецтва - вони виходять за рамки розваги. Жодна з цих ігор не створена для перемоги;

вони представляють персонажів і розповідь, і задоволення від образотворчого рішення і справжнє задоволення від управління персонажем в унікальних світах, створених талантом Шафера" [8].

У статті "Різноманітний підхід: чи є відеогра мистецтвом? Час покаже" оглядач видання "Wired" Лорі С'єберг (Lore Sjöberg) зазначав, що статус мистецтво/не мистецтво відносний і розуміння об'єктів матеріальної, культурної, соціальної діяльності змінюється з ходом часу. "Якщо ви хочете побачити, як відеоігри будуть серйозно розглядати як справжнє мистецтво, все, що вам потрібно зробити – це не вмирати! Відеоігри саме зараз на шляху до того, щоб бути визнаними як мистецтво. Ще 75 років і всі відеоігри будуть вважатися мистецтвом, навіть ті провокаційні порно-ігри для Atari 2600. Якщо ж ви проживете ще 4000 років, ви виявите, що не тільки відеоігри будуть вважатися мистецтвом, а й відеоігрові аксесуари, контролери та коробки та постери з іменами видавців відеоігор, які ви можете побачити сьогодні на відеоігрових презентаціях та шоу. І, хай допоможе вам Бог дожити. Відеоігри – мистецтво? Час покаже!" [9].

Зрештою, в Мережі виходить чергова стаття Р. Еберта "Okay, kids, play on my lawn". Еберт писав: "Я заявляв як аксіому, що відеоігри ніколи не будуть мистецтвом. Я все ще вірю в це, але краще б я ніколи так не говорив. Моя помилка, в першу чергу в тому, що я намагався переконливо аргументувати свою позицію, ґрунтуючись тільки на теоретичних міркуваннях. Те, що відеоігри в принципі не можуть бути мистецтвом – це було безглузде припущення, особливо якщо поширювати його на весь незвіданий світ майбутніх ігор. Цікомо можливо, що гра може колись стати великим мистецтвом" [10].

Еберт публічно визнав помилку щодо відеоігор, але ідея про те, що комерційна складова ігор перешкоджає їх визнанню як високого мистецтва, продовжувала бентежити учених і знову була піднята

професором Браємом Моріарті (Brian Moriarty), який у березні 2011 року влаштував у Політехнічному інституті Сан-Франциско (США) лекцію під назвою "Вибачення за Роджера Еберта". Моріарті виступив на захист Роджера Еберта. Він підкреслив, що відеоігри, по суті, не відрізняються від традиційних побутових ігор і немає причин зараховувати їх до мистецтва, як і шахи, шашки та хованки. Він, як й Еберт вважає, що Мистецтво – це, в першу чергу "Витончене Мистецтво", мистецтво "Піднесене", що продовжує, у своїй смисловій наповненості традиції Романтизму. Але таке мистецтво вкрай рідкісне у наш час. Моріарті визнав, що як мистецтво останнім часом все частіше представляють поп-мистецтво, кітч. І відеоігри саме відносяться до такого типу "низького" мистецтва. Сам факт, що гравець може впливати на твір, на думку Моріарті, робить відеогру протилежною визначенню "мистецтво", оскільки контроль користувачів приводить до неможливості автором висловлювати свої ідеї та експресію за допомогою ігрової форми. "Відеоігри – це індустрія. Промисловість виробляє продукти. Відеоігри можуть нагадувати про багато мистецтв, але це комерційне мистецтво, свого роду кітчеве мистецтво. Кітч – хороше мистецтво. Але воно, комерційне. Таке мистецтво створюється для того, щоб продаватися, швидко та у великій кількості. Індустрія відеоігор сьогодні потужніша, ніж кіно! Але їй не треба бути великим мистецтвом, щоб бути такою. Їй досить бути максимально розважальною" [11].

Позиція Моріарті була жорстко розкритикована відомим художником Зач Геджем (Zach Gage). У своїх коментарях він писав: "Ви скільки завгодно можете наголошувати щодо неспорідненості відеоігор до визнаних шедеврів літератури, живопису чи музики – це ваше право, але це зовсім не ваша робота. Ви можете говорити про мистецтво Піднесеного, але що таке Піднесене, на жаль, визначаєте не ви, а академіки та музеї. Моріарті збирається обговорювати Піднесене мистецтво, але ґрунтується на своєму особистому

розумінні того, що таке Піднесене. Тому твердження "Мистецтво покликане підвести глядача до неминучого висновку, а не до можливостей вибору різних варіантів" невірне, в тому й суть. Мистецтво покликане підвести глядача до усвідомлення важливих питань. Мистецтво – це відкритий процес. Якщо мистецтво підводило б глядача до неминучого висновку, досить було подивитися на таке мистецтво один раз. Моріарті стверджує "Я знаю, що мистецтво створюється художником". Ніхто й не збирається заперечувати цей факт. Гравці взаємодіють у вельми певному віртуальному світі, створеному і структурованим художником, якщо таке найменування можна застосувати в цьому випадку" [11].

У коментарях блогерів до опублікованої на сайті лекції Моріарті з'явилися таке зауваження: "Той факт, що ви і я можемо відчувати схожі почуття, не означає, що всі люди можуть відчувати ті самі почуття. Смак – це мірило Піднесеного, загальної краси. Смак – це культурно-обумовлений механізм представлення об'єктів в ієрархії цінностей. Мистецтво з великої літери "М" – це сутність, що вислизає. По суті, немає якоїсь єдиної ознаки, що робить мистецтво Мистецтвом. Все залежить від контексту і це безперервний процес становлення. Це якраз і було тим, що Дюшан хотів продемонструвати своїми редімейдами. Я впевнена, що я пережила моменти мистецтва (позначимо так через брак кращого терміну), коли грала в деякі відеоігри, і мені є що згадати про ті моменти і тепер. Але це дуже особисте. Ваш досвід може бути іншим" [12]. Крапку у питанні поставила стаття Мішеля Саміна (Michael Samyn) "Майже мистецтво". М. Самін писав: "Незважаючи на свою актуальність, соціальну значущість і естетичну дію, відеоігри, як і раніше, поступаються кінематографу, літературі або музиці, тому що поверхово мімікуючи під мистецтво, відеоігри позбавлені гостроти, непримиренності, безглузді, бездуховні. У відеоігор безперечно є потенціал, вони просто не усвідомили себе як форма мистецтва. Замість того, щоб розкрити

художній потенціал відеоігор, ми скотилися до виробництва іграшок [13].

Сучасне мистецтво полягає в контекстах, які митець привносить у роботу і в тому багажі знань, які глядач може акумулювати, щоб мати можливість інтерпретувати твори художника. Мистецтво – це комунікація. Мистецтво цінне тим, що воно виступає як "арбітр" свого часу, свого роду ефект збільшувального скла, що відкриває особливості культурного, соціального, економічного, художнього життя суспільства. Тому в середовищі мистецтвознавців та в інституційній художній системі відеоігри вже визнані мистецтвом.

Висновки. Немає однозначної відповіді на питання, чи є відеоігри мистецтвом. Сучасна художня практика не виключає зі сфери своєї уваги будь-які об'єкти або форми діяльності. Що є мистецтвом, а що не є, щоразу наново визначається та перевизначається системою художніх інституцій.

Проблематично намагатись дати однозначне визначення того, що є мистецтво сьогодні. Достатньо зайти в будь-який музей сучасного мистецтва, щоб зрозуміти, наскільки різним буває мистецтво. Варто замислитися наскільки поняття "мистецтво" взагалі значуще: можливо, набагато важливіше обговорювати наскільки витвір

ціннісний, багатозначний, емоційний, виразний, провокаційний, як воно (мистецтво) змінює звичні способи мислити, розуміти людьми один одного.

Відеоігри чи є мистецтвом? Риторичне питання, на яке, ймовірно, можна дати ствердну відповідь. Як унікальний феномен як об'єкт сучасної культури відеогра може бути використана як мистецтво. Чи є книги чи кінофільми мистецтвом? Звісно, є! Це залежить від того, що це за книжки, що за фільми. Чи не засіб визначає свою приналежність до мистецтва, а люди, які інтерпретують цей засіб. Чи мистецтво відеоігри? Вочевидь, самі відеоігри мабуть вже давно далеко відійшли від цього питання, від його актуальності та дискусійності. Вони, як результат глобалізаційних викликів та трендів сьогодення, як результат геніальної неординарності їх творців, стали ширші за мистецтво, перевершуючи його параметрами швидкості, комунікаційністю та аудиторністю. Відеоігри – особлива форма гри, найзручніша форма навчання, дії, прояви здібностей людини. Можливості гри відводять нас настільки далеко від мистецтва, що немає жодних причин намагатися перетворити відеоігри на те, що саме вже включено в них і працює на загальне завдання – становлення нової парадигми людської культури XXI століття.

ЛІТЕРАТУРА

1. Melnichuk M., Zaluzhna A., Zoshchuk N., Koberska T., Kovtun O. Philosophical And Pedagogical Understanding Of Mythological 16 Approaches Of Theomachia In Video Games As Liter. *Modern Science–Moderni Veda*. 2022. № 3. P. 149–158.
2. Ebert R. Why did the chicken cross the genders? URL: <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/section?category=ANSWERMAN&date=20051127> (дата звернення: 03.02.2025).
3. Androvich M. Games are indeed art, says Barker. URL: <http://www.gamesindustry.biz/articles/games-are-indeed-art-says-barker> (дата звернення: 03.02.2025).
4. Ebert R. Games vs Art: Ebert vs Barker. URL: <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20070721/COMMENTARY/7072100> (дата звернення 05.10.2024).
5. Wasteland M. Opinion: Tell Me What Art Is, and I'll Tell You What Games Are. URL: http://www.gamesetwatch.com/2008/09/opinion_tell_me_what_art_is_an.php (дата звернення: 03.02.2025).
6. Santiago K. Stop the Debate: Video Games are Art, So What's Next? URL: <http://www.youtube.com/watch?v=K9y6MYDSAww> (дата звернення: 03.02.2025).

7. Ebert R. Video games can never be art. Chicago Sun-Times. URL: http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video_games_can_never_be_art.html (дата звернення: 03.02.2025).
8. Nosowitz D. Game Designer Kellee Santiago Responds to Roger Ebert's "Video Games Are Not Art". URL: <http://www.fastcompany.com/1621426/game-designer-kellee-santiago-responds-roger-eberts-video-games-are-not-art-rant> (дата звернення: 03.02.2025).
9. Sjöberg I. Alt Text: Are Videogames Art? Time Will Tell. URL: <http://www.wired.com/underwire/2010/04/alt-text-videogames-as-art/> (дата звернення: 03.02.2025).
10. Ebert R. Okay, kids, play on my lawn. URL: http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/07/okay_kids_play_on_my_lawn.html (дата звернення: 03.02.2025).
11. Moriarty B. An Apology for Roger Ebert. URL: <http://www.ludix.com/moriarty/apology.html> (дата звернення: 03.02.2025).
12. Caoili E. Opinion: Brian Moriarty's Apology For Roger Ebert. URL: http://www.gamesetwatch.com/2011/03/opinion_brian_moriartys_apolog.php (дата звернення: 03.02.2025).
13. Samyn M. Almost Art. URL: http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_291/8608-Almost-Art (дата звернення: 03.02.2025).

REFERENCES (TRANSLATED & TRANSLITERATED)

1. Melnychuk M., Zaluzhna A., Zoshchuk N., Koberska T., Kovtun O. (2022). Philosophical And Pedagogical Understanding Of Mythological 16 Approaches Of Theomachia In Video Games As Liter. *Modern Science–Moderni Veda*. № 3. P. 149–158 (in English).
2. Ebert, R. Why did the chicken cross the genders? URL: <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/section?category=ANSWERMAN&date=20051127> (last accessed: 03.02.2025) (in English).
3. Androvich, M. Games are indeed art, says Barker. URL: <http://www.gamesindustry.biz/articles/games-are-indeed-art-says-barker> (last accessed: 03.02.2025) (in English).
4. Ebert, R. Games vs Art: Ebert vs Barker. URL: <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20070721/COMMENTARY/7072100> (last accessed: 03.02.2025) (in English).
5. Wasteland, M. Opinion: Tell Me What Art Is, and I'll Tell You What Games Are. URL: http://www.gamesetwatch.com/2008/09/opinion_tell_me_what_art_is_an.php (last accessed: 03.02.2025) (in English).
6. Santiago, K. Stop the Debate: Video Games are Art, So What's Next? URL: <http://www.youtube.com/watch?v=K9y6MYDSAw> (last accessed: 03.02.2025) (in English).
7. Ebert, R. Video games can never be art. Chicago Sun-Times. URL: http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video_games_can_never_be_art.html (last accessed: 03.02.2025) (in English).
8. Nosowitz, D. Game Designer Kellee Santiago Responds to Roger Ebert's "Video Games Are Not Art". URL: <http://www.fastcompany.com/1621426/game-designer-kellee-santiago-responds-roger-eberts-video-games-are-not-art-rant> (last accessed: 03.02.2025) (in English).
9. Sjöberg, I. Alt Text: Are Videogames Art? Time Will Tell. URL: <http://www.wired.com/underwire/2010/04/alt-text-videogames-as-art/> (last accessed: 03.02.2025) (in English).
10. Ebert, R. Okay, kids, play on my lawn. URL: http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/07/okay_kids_play_on_my_lawn.html (last accessed: 03.02.2025) (in English).
11. Moriarty, B. An Apology for Roger Ebert. URL: <http://www.ludix.com/moriarty/apology.html> (last accessed: 03.02.2025) (in English).

12. Caoili, E. Opinion: Brian Moriarty's Apology For Roger Ebert. URL: http://www.gamesetwatch.com/2011/03/opinion_brian_moriartys_apolog.php (last accessed: 03.02.2025) (in English).

13. Samyn, M. Almost Art. URL: http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_291/8608-Almost-Art (last accessed: 03.02.2025) (in English).

Receive: March 02, 2025

Accepted: April 05, 2025