

СЕКЦІЯ «ДИЗАЙН»

УДК 7.05

Косяк В.Р.¹, Сердюк М.І.²

¹ доц. НУ «Запорізька політехніка»

² студ. гр. БАД-533м НУ «Запорізька політехніка»

ІГРОВИЙ ДИЗАЙН ЯК ІНСТРУМЕНТ КУЛЬТУРНОГО ВПЛИВУ

Ігровий дизайн наразі став потужним інструментом культурного впливу в багатьох країнах світу, комп'ютерні ігри реально стали важливою складовою культури модерного суспільства. Наведемо декілька аспектів з культурологічних досліджень, що демонструють їхню значущість з точки зору культурного впливу: відтворення у грі культурних аспектів різних народів як-то мова, музика, образотворче мистецтво, архітектура тощо; ігри можуть пропагувати та поширювати культурні цінності, що є важливими для певних народів; ігри можуть допомагати гравцям бути більш емпатичними – розуміти та співчувати людям носіям традицій та досвіду інших культур; ігри є сформованою платформою для діалогу - де можуть обговорюватися різні культурні аспекти, висловлюватися різні думками тощо; ігри завдяки своїм наративам можуть привертати увагу до складних культурних проблем; ігри можуть впливати на формування ідентичності та посиленню соціальних зв'язків між учасниками геймерських спільнот; багато комп'ютерних ігор є шедеврами мистецтва, що пропагує творчу діяльність та привертає увагу до естетичних цінностей; ігри можуть мати не тільки розважальну функцію, але й навчальний характер і використовуватись в освітній галузі. Загалом, ігровий дизайн є дуже потужним інструментом культурного впливу, сприяючи порозумінню, співпраці та емпатії між різними культурами та народами.

У багатьох розвинених країнах комп'ютерні ігри визнаються мистецтвом (у Франції – з 2006 року; в Німеччині – з 2008-го, у США – з 2011-го), в Південній Кореї вважаються державним надбанням, а знані геймери – відомі як поп-зірки. Сьогодні комп'ютерні ігри такі ж популярні, як література та кіно, і так само впливають на культуру. Як і кіно, комп'ютерні ігри є засобом розваги та джерелом естетичних переживань, як і кіно, комп'ютерні ігри є мовою, якою суспільство обговорює проблеми, є джерелом ідентичності, оскільки пропонують зразкові типи (крутий хлопець, повстанець, наймит тощо) [2].

Ігрова індустрія України невпинно розвивається і здобуває все більше визнання як на внутрішньому, так і на міжнародному рівні. Означимо декілька з ключових аспектів притаманних ігровій індустрії України: країна має багато талановитих розробників та студій, що створюють різнопланові

ігри для різних платформ; Україна має активну ігрову спільноту, яка організовує різноманітні заходи, такі як конференції, фестивалі, змагання та зустрічі; через ігрову індустрію відбувається формування української автентичності; стимулюється розробка освітніх ігор, що є чудовим способом поєднання інтерактивності та навчання; Уряд України визнає важливість ігрової індустрії та підтримує її розвиток через різні програми та ініціативи.

Україна відома своїми розробками в сфері ігрової індустрії, та передових технологій. Яскравим прикладом цього є «S.T.A.L.K.E.R.» - гра, що була свого часу надзвичайно популярною, вона була заснована на основі роману «Придорожній пікнік братів Стругацьких та знята за його мотивами кінорежисером «Сталкер» Андрія Тарковського. Гра є постапокаліптичним шутером від першої особи, за допомогою графіки та музичного супровіду, вона дозволяє споживачу поринути в цю історію. Не менш відомим є шутер від першої особи – «Metro 2033». «Cossacks» – серія історичних стратегій, що відтворюють битви, які відбуваються на прямокутних картах з ізометричною перспективою. Культурні бонуси, що може отримати споживач від вище перерахованих ігор, крім стратегічного мислення, це знайомство зі справжньою літературою та кіно [1].

Сучасна ігрова індустрія визнається одним з найважливіших та найвпливовіших феноменів у галузей розваг, крім того, вона безумовно є унікальним мистецтвом, що поєднує в собі як елементи мистецтва та дизайну, так і технології та інтерактивності, що й робить комп'ютерні ігри такими впливовими на культуру взагалі та суспільство зокрема.

Таким чином, ігровий дизайн може бути потужним інструментом культурного впливу, створюючи додаткові можливості для освіти, підтримки культурної автентичності та подальшої співпраці України з іншими країнами за допомогою віртуального ігрового середовища.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Панчук Д. М. Комп'ютерні ігри в Україні [Електронний ресурс]. Режим доступу: https://vue.gov.ua/Комп%27ютерні_ігри_в_Україні
2. Трач Ю. В. Комп'ютерні ігри як складова культури та предмет культурологічного дослідження [Електронний ресурс] Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв : наук. журнал. 2021. № 2. С. 61-64. Режим доступу: <https://navi.gg/ua/teams>