

ИСКУССТВО КАК ОБЪЕКТ ЦИФРОВЫХ ИГР

***Н. Г. Гончарик**, старший преподаватель кафедры информационных технологий в культуре учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств»;*

***С. А. Гончарова**, кандидат технических наук, доцент, доцент кафедры информационных технологий в культуре учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств»;*

***Т. С. Жилинская**, кандидат педагогических наук, доцент, заведующий кафедрой информационных технологий в культуре учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств»*

Аннотация. В статье уделено внимание способам включения искусства в цифровые игры и погружения в искусство посредством цифровых игр. Рассмотрено возникновение нового вида взаимодействия с предметами искусства – игрового. Проведен анализ особенностей и аспектов такого взаимодействия, его значения для трансляции искусства. Дана оценка возможности более глубокого понимания искусства в его различных формах при взаимодействии с игровым миром.

Ключевые слова: цифровые игры, виртуальные игры, визуальное искусство, интерактивное искусство, видеоигры, мобильные игры, игровые механики изучения искусства.

ART AS AN OBJECT OF DIGITAL GAMES

***N. Hancharyk**, Senior Lecturer of the Department of Information Technologies in Culture of the Educational Institution «The Belarusian State University of Culture and Arts»;*

***S. Goncharova**, PhD in Engineering Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Information Technologies in Culture of the Educational Institution «The Belarusian State University of Culture and Arts»;*

T. Zhilinskaya, PhD in Pedagogy, Associate Professor, Head of the Department of Information Technologies in Culture of the Educational Institution «The Belarusian State University of Culture and Arts»

Abstract. The article is devoted to the actual topic of digital games. The article focuses on ways to include art in digital games and the conditions for immersion in art through digital games. The focus of the article is not so much on the game as an artistic phenomenon, but on the transmission of art, the opportunity for players to gain a deeper understanding of the beauty and complexity of art and its various forms through interaction with the game world.

Keywords: digital games, virtual games, visual arts, interactive arts, video games, mobile games, art learning game mechanics

Искусство представляет собой особый вид человеческой деятельности, результаты которого служат удовлетворению любви человека к прекрасному [2], вызывают у людей эмоциональный отклик, являются объектами созерцания и размышлений, источником вдохновения и творчества. При этом искусство вторгается в другие виды деятельности, внося в них творческое начало и сообщая их продуктам эстетический аспект. С появлением, ростом популярности и совершенствованием компьютерных игр искусство охватило и данную сферу, придавая художественный облик и эстетическую выразительность компьютерным играм.

Рассматривая цифровые игры как искусство, вычленим внешнюю форму, выразительным средством которой является игровой мир в своем графическом исполнении, музыкальном сопровождении и т. д., и ее степень художественности, и внутреннюю форму, выражаемую сюжетом и игровой механикой. Таким образом, создание внешней формы базируется на художественных образах и графическом оформлении игрового мира. Однако художественные средства и графические образы в игре используются в основном не для созерцания и получения эстетического удовольствия, а для взаимодействия. Тем не менее цифровые игры сочетают различные направления искусства: графику, архитектуру, скульптуру, музыку, литературу, режиссуру, анимацию и многое другое.

Поскольку любая игра – это деятельность в заданных условиях, то в цифровых играх присутствует, кроме образности, еще и содержательность, создаваемая сюжетной цепочкой событий, и интерактивность, отличающая игру от обычного повествования. Образность передается визуальными и звуковыми элементами, сюжет и интерактивность

реализуются механикой игрового процесса. Игры, в которых предпочтение отдается визуальным и звуковым элементам, можно отнести к «визуальному искусству». Напротив, игры, в которых интерактивность игровой механики важнее эстетики, могут быть классифицированы как «игры с интерактивным искусством». Игры, в которых содержание важнее интерактивности, могут быть классифицированы как «повествовательные». Игры, в которых механика игрового процесса важнее повествования, можно классифицировать как «игры с геймплеем». Многие игры получили признание критиков за их потрясающие визуальные эффекты и захватывающий игровой процесс, в основе которых лежат принципы искусства и дизайна.

Однако, в отличие от проникновения в другие виды человеческой деятельности, искусство не просто преобразовало компьютерную игру, придав ей эстетику, оно само все чаще становится объектом компьютерной игры, предлагая посредством игры взаимодействовать с ним новыми и захватывающими способами. От видеоигр до опыта виртуальной реальности – искусство все чаще включается в цифровую игру как источник развлечения и образования.

В данной статье игра интересует нас не как феномен искусства, а как способ трансляции искусства и способ погружения в искусство посредством игры, дающий возможности игрокам при взаимодействии с игровым миром получать более глубокое понимание красоты и сложности искусства, его различных форм.

Широкое распространение получили цифровые игры в виртуальной форме – VR-игры. Погружаясь в виртуальную среду, воссоздающую известные произведения искусства или исторические места, пользователь получает эстетическое наслаждение и чувственный опыт, связанный с историческим и культурным контекстом. Например, VR-игра «The VR Museum of Fine Art» позволяет пользователям исследовать известные произведения искусства, не выходя из дома. Благодаря использованию технологии виртуальной реальности (VR) пользователи могут просматривать произведения искусства под разными углами, увеличивать масштаб, чтобы изучить детали, и даже взаимодействовать с произведением искусства способами, которые невозможны в физическом мире [5]. Разработанное компанией «VR-All-Art» приложение предлагает высококачественные 360-градусные панорамы объектов искусства, позволяющие пользователям представить, что они стоят перед произведением искусства в настоящем музее. В нем представлены известные произведения искусства разных периодов и направлений, в т. ч. работы Винсента Ван Гога, Клода Моне и Иоганна Вермеера. Игровое пространство также включает дополнительную информацию о каждом произведении искусства, например, его исторический и культурный контекст, аудиокomentarии искусствоведов.

Цифровые игры предлагают новые возможности и для художественного образования. Одним из замечательных ресурсов по теории и истории искусства является сайт Google Arts & Culture, на котором представлены виртуальные туры по музеям и галереям, а также интерактивные викторины и игры. На портале artsology.com представлена коллекция игр, связанных с искусством, рассчитанная на игроков всех возрастов.

Образовательные игры, такие как «NGAkids Art Zone» Национальной галереи искусств в Вашингтоне [3] и серия онлайн-игр Британской галереи Тейт [4], помогают игрокам узнать о различных художественных стилях и техниках с помощью интерактивных возможностей. Взаимодействуя с произведением искусства в игровой и интерактивной форме, пользователи могут глубже понять контекст и значение произведения искусства, изучить его детали.

Существует точка зрения, что цифровая игра снижает ценность искусства, превращая его в простую форму развлечения, однако есть и противоположная – что на самом деле игра повышает ценность искусства, делая его более доступным и увлекательным. Опыт показывает, что многое зависит от контекста использования цифровой игры. Например, иммерсивность, т. е. погружение игрока в виртуальный мир и отождествление его с героем этого мира, можно использовать и для имитации самой художественной деятельности – создания произведений искусства или их анализа. Цифровая игра может быть мощным инструментом знакомства аудитории с искусством и ее поощрения к изучению его различных форм, отвечая утверждению М. М. Бахтина, что для восприятия произведения искусства необходима позиция «внеаходимости», «избытка видения», созерцательности, что ценностный контекст искусства состоит в акте эстетического созерцания в единстве с объективацией [1]. В этих случаях цифровая игра позволит игроку взаимодействовать с искусством новыми и захватывающими способами, предоставляя возможности для творчества, исследования и обучения.

Безусловно, цифровая игра не должна заменять традиционные формы художественного восприятия и образования. Скорее пространство игры должно дополнять их, предоставляя новые возможности для взаимодействия и исследования.

Таким образом, искусство не просто все больше проникает в область цифровых игр, оно все чаще становится их объектом, предлагая новые возможности для взаимодействия, исследования и обучения. Видеоигры, мобильные игры, VR-игры предоставляют пользователям средства более глубокого понимания искусства, изучения его разнообразных форм. И хотя цифровая игра не должна заменять традиционные формы оценки и

обучения искусству, она располагает захватывающими возможностями для занятий искусством и вдохновения на творчество.

1. *Бахтин, М. М.* Эстетика словесного творчества / М. М. Бахтин ; сост. С. Г. Бочаров ; текст подгот. Г. С. Бернштейн и Л. В. Дерюгина ; примеч. С. С. Аверинцева и С. Г. Бочарова. – 2-е изд. – М. : Искусство, 1986. – 445 с.

2. Малый энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона : в 4 т. – 2-е изд. – СПб., 1907–1909. – Т. 1. – 1872 с.

3. «NGAkids Art Zone» for iPad [Electronic resource] // National Gallery of Art. – Mode of access: <https://www.nga.gov/learn/kids-app.html#art-detective-game>. – Date of access: 09.04.2023.

4. Tate Kids [Electronic resource]. – Mode of access: <https://www.tate.org.uk/kids>. – Date of access: 09.04.2023.

5. The VR Museum of Fine Art [Electronic resource]. – Mode of access: https://store.steampowered.com/app/515020/The_VR_Museum_of_Fine_Art. – Date of access: 09.04.2023.