

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

ДОПУЩЕНО до захисту
Завідувач кафедри, д.т.н., проф.
_____ О.В. Чепелюк
«___» _____ 20__ р.

**КОМП'ЮТЕРНА ГРА У ПРОСТОРІ КУЛЬТУРИ (НА
ПРИКЛАДІ ВІДЕОІГОР УКРАЇНИ)**

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА МАГІСТРА
022 Дизайн**

Виконавець:

Студент групи 6Д2

Малютіна О.В.

(ПБ)

Керівник:

к.т.н., професор

Полетаєва Г.Н.

(ПБ)

Консультанти з розділів:

Основний розділ

к.т.н., професор

Полетаєва Г.Н.

(ПБ)

Нормоконтроль

доцент, канд. мист.

Миргородська Н.В.

(ПБ)

ХЕРСОН 2020

**ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

Кваліфікаційна робота

(Пояснювальна записка

до кваліфікаційної роботи)

МАГІСТР

(освітній ступінь)

на тему: **КОМП'ЮТЕРНА ГРА У ПРОСТОРИ КУЛЬТУРИ
(НА ПРИКЛАДІ ВІДЕОІГОР УКРАЇНИ)**

Виконала: студентка 2 курсу, групи 6Д2
спеціальності

022 "Дизайн"

(шифр і назва спеціальності)

Малютіна О.В.

(прізвище та ініціали)

Керівник к.т.н., професор Полетаєва Г.Н.

(прізвище та ініціали)

Рецензент Вишемирська С.В.

(прізвище та ініціали)

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

(повне найменування вищого навчального закладу)

Факультет _____

Кафедра _____

Освітній рівень _____

Спеціальність _____

(шифр і назва)

Освітньо-професійна програма _____

(назва)

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри дизайну

О.В.Чепелюк

“ _____ ” _____ 20__ року

З А В Д А Н Н Я

НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА

_____ (прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи _____

керівник роботи _____,

(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом вищого навчального закладу від “ _____ ” _____ 20__ року

№ _____

2. Строк подання студентом роботи _____

3. Вихідні дані до роботи _____

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити) _____

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень) _____

АНОТАЦІЯ

Малютіна О.В. Комп'ютерна гра у просторі культури (на прикладі відеоігор України). – Рукопис.

Робота на здобуття освітнього ступеню магістра за спеціальністю 022 - Дизайн. Херсонський національний технічний університет. Херсон, 2020.

У роботі розглянуто явище культурної глобалізації на сучасному етапі та роль цифрових медіа в цьому процесі. Дається характеристика соціокультурних змін, викликаних інформаційно-комунікаційними технологіями. Зазначено, що цифрова культура є якісно новим феноменом, що з'явилися внаслідок розвитку цифрових медіа. Відзначено зв'язок між цифровою культурою і традиційної, «пре-цифровий». Позначена роль цифрових медіа в міжкультурній комунікації в якості модифікатора комунікаційної системи.

Ключові слова: цифрові медіа, нові медіа, культурна глобалізація, інформаційно-комунікаційні технології, цифрова культура, Інтернет, відеоігра.

АННОТАЦИЯ

Малютина Е.В. Эволюция игровых персонажей геймдизайна в стиле фэнтези. - Рукопись.

Работа на соискание образовательной степени магистра по специальности 022 - Дизайн. Херсонский национальный технический университет. Херсон, 2020.

В работе рассмотрены явление культурной глобализации на современном этапе и роль цифровых медиа в этом процессе. Дается характеристика социокультурных изменений, вызванных информационно-коммуникационными технологиями. Отмечено, что цифровая культура является качественно новым феноменом, появились в результате развития цифровых медиа. Отмечена связь между цифровой культурой и традиционной, «пре-цифровой». Обозначена роль цифровых медиа в межкультурной коммуникации в качестве модификатора коммуникационной системы.

Ключевые слова: цифровые медиа, новые медиа, культурная глобализация, информационно-коммуникационные технологии, цифровая культура, Интернет, видеоигра.

ABSTRACT

Malyutina E.V. **Computer games in the space of culture (on the example of video games of Ukraine).** - Manuscript.

Work for the Magister educational degree by specialty 022 - Design. Kherson national technical university. Kherson, 2020.

The paper considers the phenomenon of cultural globalization at the present stage and the role of digital media in this process. The characteristic of socio-cultural changes caused by information and communication technologies is given. It is noted that digital culture is a qualitatively new phenomenon, appeared as a result of the development of digital media. The connection between digital culture and traditional, "pre-digital" is noted. The role of digital media in intercultural communication as a modifier of the communication system is indicated.

Keywords: digital media, new media, cultural globalization, information and communication technologies, digital culture, Internet, video games.

ЗМІСТ

ВСТУП	9
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНА БАЗА ДОСЛІДЖЕНЬ	12
1.1. Аналіз літератури за темою дослідження	12
1.2. Аналіз понятійного апарату	13
Висновки	18
РОЗДІЛ 2. КУЛЬТУРА КІБЕРПРОСТОРУ ЧЕРЕЗ СУЧАСНЕ МИСТЕЦТВО	19
2.1. Цифрова культура як фактор глобалізації	19
2.2 Основні аспекти архітектоніки сучасного медіапростору	22
2.3. Інтеграція цифрового мистецтва в традиційне художнє середовище	27
Висновки	39
РОЗДІЛ 3. КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ЯК СКЛАДОВА КУЛЬТУРНОГО ПРОСТОРУ	40
3.1. Ігрова теорія культури: соціально-культурологічні аспекти	40
3.2. Комп'ютерна гра у просторі культури	48
Висновки	56
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	57
Додаток А	60
Додаток Б	69
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	79

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. Всі види мистецтв протягом історії мають тенденцію еволюціонувати щодо постійної зміни картини світу людства. Сьогоднішня людина оточена сферою цифрових технологій. Також складаються можливості для їх повноцінного використання в процесі творчості. Завдяки цьому, в сучасному мистецтві складаються передумови до формування нового великого стилю. У роботі розглянуто та проаналізовано потенціал інтеграції цифрових технологій в традиційну художнє середовище. Упор в дослідженні зроблений саме на візуальні види мистецтв, і, як наслідок, завданням постає показати формування нової епохи в мистецтві, що викликана виникненням глобального стилю, який доречно назвати «цифрове мистецтво» («digital art»).

Наведені в дослідженнях композиційні особливості сучасного цифрового медіа-простору свідчить наскільки відеоігри підкреслюють єдність з культурою. Цифрова основа медіапростору в репрезентації артефактів культури. Наводяться приклади маніпулятивної роботи суб'єкта культури з контентом медіапростору. Архітектоніка сучасного медіа-простору розглядається як рухома до трансформацій структура.

Тема є актуальною, тому що зараз медіапростір займає більшість витраченого часу людини. Представлення відеоігор як культурного явища дає змогу підкреслити важливість досліджень за цією тематикою.

Метою дослідження – дослідження культурного медіапростору, інтеграція сучасних технологій в розвиток артефактів культури.

Для реалізації даної мети в роботі вирішуються такі дослідницькі завдання:

- 1) аналіз літературних джерел за темою дослідження;
- 2) розглянути існуючі поняття цифрової культури;
- 3) дослідити розвиток цифрової культури на прикладах сучасних видів мистецтва;

- 4) аналізувати основні аспекти архітекτονіки сучасного медіапростору;
- 5) виділити основні характеристики персонажів комп'ютерних ігор фентезійного жанру;
- 6) дослідити інтеграцію цифрового мистецтва в традиційне художнє середовище;
- 7) розглянути ігрову телрію культури;
- 8) узагальнити основні висновки дослідження.

Об'єктом дослідження є культурний медіапростір.

Предметом дослідження є відеоігри.

Вибір і організація ілюстративного матеріалу підпорядковані основним завданням дослідження.

Методи дослідження: аналіз, синтез, порівняння, опис. Аналіз – метод дослідження, який передбачає вивчення предмета за допомогою розчленування його на складові частини (елементи об'єкта або його властивості і відношення). У роботі досліджується медіапростір як основна складова цифрової культури, тому важливим є виокремлення складових частин цього простору, а отже, метод аналізу – один із найголовніших в роботі. Також був використаний метод синтезу (вивчення об'єкта у взаємозв'язку його частин; у цілісності). Важливим в роботі є застосування обох методів, адже синтез тісно пов'язаний з аналізом і дає змогу поєднати частини предмета, розчленованого у процесі аналізу, а також встановити їх зв'язок і розглянути предмет як єдине ціле. У сукупності з аналізом метод синтезу дозволив отримати уявлення про зв'язки між складовими частинами предмета дослідження. Також було застосовано порівняння – це метод, що передбачає визначення відмінностей або подібностей предметів і явищ дійсності та знаходження загальних якостей, ознак, властивостей, притаманних цим об'єктам. На емпіричному рівні пізнання був використаний метод опису. Опис передбачає зазначення ознак, характеристик предмета або явища, а також вказівку на певні дані, що стосуються предмета вивчення.

Наукова новизна дослідження.

Дисертація є комплексним науковим дослідженням комп'ютерних ігор як складової культурного простору.

Проведено аналіз та виділено медіапростір як сучасний вид мистецтва та культурного розвитку людства.

Практична значимість отриманих результатів.

Практична значимість дослідження полягає в тому, що воно дозволяє використовувати отриманий досвід у проектуванні контенту відео ігор серед студентів ВИШів.

Структура та обсяг дисертації.

Робота складається зі вступу, трьох розділів, загальних висновків, списку використаної літератури та додатків. Загальний обсяг роботи 82 стор., вона містить 50 стор. машинописного тексту. Список літератури включає 60 найменувань. Обсяг додатка становить 15 ілюстрації.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

1. Проаналізувавши можливості цифрового мистецтва і його інтеграцію в художнє середовище, можна сказати про ознаки формування нового стилю. Безсумнівно, актуальність цього процесу вимагає глибокого мистецтвознавчого аналізу для формування теоретичної бази мистецтва майбутніх поколінь.

2. Автоматизоване виробництво звільнить масу часу у людства, що призведе до сплеску творчого інтересу обивателів. І тут потрібно пам'ятати, що комп'ютер це всього лише інструмент, а справжній витвір виношується і народжується в душі художника. Саме завдяки розумній видозміні традиційного мистецтва, цифрове мистецтво стане органічним витком розвитку художньої історії.

3. Таким чином, інформаційні технології відіграють першорядну роль в процесі глобалізації у всіх сферах життя суспільства, сприяючи культурної, економічної, політичної глобалізації. Феномен цифрових медіа унікальний і багатовимірний: він так чи інакше знаходить відображення у всіх сферах життя сучасної людини. Цифрові медіа викликають масштабні соціокультурні зміни: модифікують характеристики медіапотреблення, надають можливість користувачам самим брати участь в генерації контенту, роблять значний вплив на існуючі культурні форми і зразки, надають нові якості міжкультурної комунікації, а також формують особливу соціокультурну реальність зі своїми відмінними рисами.

4. В результаті міркувань можна прийти до висновку, що комп'ютерна гра як феномен медіакультури - це діалектично складне багаторівневе явище, в якому взаємодіють один з одним етико-естетичні дихотомії добра і зла, прекрасного і потворного, піднесеного і вульгарного, вітального і летального. Комп'ютерна гра виводить акумулює нові уявлення про сенс, необхідності і можливості людського існування.

5. Архітектоніка цифрового медіа-простору існує в стані перманентних деконструкцій і збірок, в рамках яких оперування відбувається не як з цілим і закінченим, а як з постійно відкритим для змін і структурно незавершеним цифровим субстратом. Цілісність як така не може бути ключовою характеристикою, що визначає композиційну структуру як класичного, так і сучасного культурного артефакту при репрезентації в цифровому медіа-просторі. В умовах сучасного цифрового медіа-простору будь-цифровий контент фрагментується під впливом маніпулятивних практик роботи з ним, які передбачають деконструкцію цілого на найдрібніші складові.

6. Таким чином, сенс гри в певному віці, ефекти її функціонування на даному етапі, значення, що надається ігровий діяльності, актуальні її форми є демонстрацією широкого спектру культурних орієнтацій і можуть служити показником духовного розвитку членів цього товариства.

7. Визначається місце комп'ютерних ігор в сучасній культурі. Ставиться питання про те, чи можна вважати комп'ютерну гру видом мистецтва, і якщо можна, то на яких підставах. В контексті традицій ігрової культури ХХ століття робиться висновок, що частина комп'ютерних ігор можна визначити як нове мистецтво, так як вони відповідають цілям мистецтва.