

Кожний період розвитку людства характеризувався «своїми героями», магістральними напрямками розвитку. Історія технологічного ривку тісно пов'язана з зростанням інтересу до інформатизації суспільства. Сучасний ринок праці та реалії життя показують які спеціалісти потрібні сьогодні. «Геймдизайн» це розробка комп'ютерної гри, що сьогодні включає у себе одні з найпопулярніших і найперспективніших професій, такі як ігровий програміст, аніматор, ігровий дизайнер, дизайнер рівнів, ігровий продюсер, концепт художник, тестер ігор та ін.

Історичне тло сприяло появі геймдизайну. Людство тривалий час прагнуло урізноманітнити своє дозвілля, сприяти концептуальному застосуванню динамічних творчих сил. Це передбачив Маршал Маклюен, який зазначає у своїй праці «Механічна наречена: Фольклор індустріальної людини», що сучасний фольклор є продуктом інтелектуальної діяльності величезної армії професіоналів: рекламних агентів, письменників, сценаристів, художників, режисерів, дизайнерів, журналістів, учених [7].

Сучасний український дослідник геймдизайну Н. В. Сладкевич у своїй дисертації «Естетика комп'ютерного моделювання» стверджує: що «Геймдизайн як форма комп'ютерного моделювання гри може розглядатися як певний етап віртуалізації реальності в становленні дизайну інформаційного середовища» [5, с. 3].

У цьому сенсі відеоігри – це різновид популярного мистецтва, заснованого на масовому виробництві художньої продукції (у ігор немає автора – вона завжди створюється творчою групою, маленькою фабрикою) [2, с. 62].

Отже геймдизайн або Ігровий дизайн (англ. Game design) – частина роботи над розробкою відеоігри, яка полягає в її проектуванні та створенні елементів ігрового процесу, персонажів, сюжету та завдань. Історично цей ринок став відповіддю на надзвичайний попит населення на подібні виклики часу.

Для розуміння етапів становлення геймдизайну варто зазначити, що на початку 2000-х років одними з перших, хто почав комплексно вивчати комп'ютерні ігри, були співробітники Копенгагенського технологічного університету. Тільки за участю Digital Games Research Association (DiGRA) було організовано більше 150 конференцій, симпозіумів і фестивалів. Дослідженням комп'ютерних ігор присвячені сотні спеціальних видань і тисячі сайтів.

У 2011 році комп'ютерні ігри були офіційно визнані урядом США та Національним фондом окремим видом мистецтва. Після цього розробники отримали право розраховувати на державні гранти від 10 до 200 тис. доларів.

Річний прибуток від індустрії відеоігор у далекому 2008 році тільки в США становив 11,7 мільярдів доларів (за звітами ESA). Це приблизно бюджет нашої країни. Звичайно, з розвитком інтернету, кіберспорту та мобільних технологій ця сума суттєво виросла.

Комп'ютерні ігри відносяться до більш загальної групи явищ, пов'язаних з поєднанням художніх і

УДК 94(477)

**Михалевич В. В.,**

кандидат культурології, доцент кафедри образотворчого мистецтва, Інститут мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка (Україна, Київ), v.mykhalovich@kubg.edu.ua

**Братусь І. В.,**

кандидат філологічних наук, доцент кафедри образотворчого мистецтва, Інститут мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка (Україна, Київ), kulturolog@gmail.com

## ІСТОРИЧНІ ПЕРЕДУМОВИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ ГЕЙМДИЗАЙНУ В УКРАЇНІ

технологічних об'єктів. Нарівні з комп'ютерною графікою і веб-дизайном, комп'ютерні ігри є техно-художніми гібридами, в яких технологічна основа служить не тільки інструментом створення художнього продукту, але включена в художній зміст і естетичні властивості твору [2, с. 55].

Кожний компонент геймдизайну є необхідним. Який би варіант гри не моделювався, розробники враховують всі її компоненти, які є однаково важливими і інтерактивними. Проте, фахівці з інформаційних технологій, принаймні переважна їх більшість, вважають, що головною є механіка, художники – естетика (що в даному контексті має вузький сенс як художнє оформлення гри), інженери – технологія, сценаристи – історія. Але кожний елемент гри є важливим, оскільки впливає на досвід, який отримує гравець [5, с. 11–12].

Тобто це той яскравий випадок поєднання художньої та технічної сторони у роботі.

Протягом останніх років ІТ галузь в Україні розвивається дуже стрімко, і геймдизайн не є виключенням. Найчастіше професіонали геймдизайну працюють в сфері ІТ дизайну, TV продакшені, рекламних та конструкторських фірмах. У країні працює багато філіалів відомих іноземних компаній з виробництва комп'ютерних ігор, вакансії яких завжди відкриті для талановитої молоді. Особливо розвивається аутсорсінг, коли українські спеціалісти з геймдизайну працюють на замовлення різних відомих іноземних ігрових компаній. Такі талановиті спеціалісти цієї професії як 2д–3д моделери, аніматори, відео дизайнери та веб-дизайнери залучені до цієї сфери.

Той контент, що створюється у творчих лабораторіях українських фірм та часто навіть в домашніх умовах має багатогалузеве застосування. По-перше, це розважальна ігрова продукція (спортивна, стратегічна тощо), націлена на різну цільову аудиторію. По-друге, розвиваючі, допоміжні та виховні інтерактивні продукти для різних вікових категорій. Також це графічне та анімаційне моделювання (анімаційні ролики, оформлення програмного забезпечення, сайти, віртуальні симулятори, як військові, так і цивільні). Не рідко ці ІТ продукти націлені на соціальні, освітні та творчі сфери.

Особливо потужний внесок в геймдизайн здійснюють вітчизняні фірми. Наведемо декілька відомих українських гейм компаній продуктами яких користується мільйони «ігроманів» усього світу: iLogos, Plarium, Rénatus, Nika Entertainment, Nravo, Room8, Orneon та інші. На фоні цього всього великого ІТ бізнесу завжди залишається місце маленьким гейм студіям. Адже розвиток соціальних мереж та мобільних телефонів надав плацдарм для творчості не великим розробникам ігор і навіть талановитим одинакам, що не потребують великих фінансових вкладень.

На нашу думку, українські спеціалісти у сфері геймдизайну вже досягли світового рівня та не відстають від інноваційних світових тенденцій, а іноді навіть перевершують їх. З упевненістю можна сказати, що сфера геймдизайну в Україні набирає оберти з кожним днем. Історичний розвиток продовжується – вже завтра ми побачимо новий рівень віртуальної реальності. Безумовно, що освітня галузь має бути готова прийняти ці виклики часу.

## Список використаних джерел

1. Братусь І. Інформаційні пошуки доби [Електронний ресурс] / І. Братусь // Сучасні проблеми художньої освіти в Україні. – 2010. – Вип.6. – С.33–38.
2. Галкин Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования [Електронний ресурс] / Д. В. Галкин // Гуманитарная информатика. – 2007. – Вип.3. – Режим доступу: <https://cyberleninka.ru>
3. Кафай Э. Игра и технология. Изменение реалий, новый потенциал [Игра со всех сторон. – М.: Фонд «Прагматика культуры», 2003.
4. Михалевиц В. В. Роль интернету в розвитку художньої культури та сучасного арт-ринку / В. В. Михалевиц // Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв. – 2015. – №1. – С.37–42.
5. Сладкевич Н. В. Эстетика комп'ютерного моделювання: автореф. дис ... канд. філос. наук / Н. В. Сладкевич. – Київ, 2014. – 18 с.
6. Сухов А. А. Погружение в виртуальные миры: междисциплинарное исследование современных компьютерных игр: учебное пособие: [Электронное текстовое издание] / А. А. Сухов; науч. ред. Т. А. Круглова. – Екатеринбург: ЦНОТ ИТОО УрФУ, 2015. – 97 с.
7. McLuhan M. The Mechanical Bride: Folklore of Industrial Man. – NY, The Vanguard Press, 1951.

## References

1. Bratus' I. Informacijni poshuky doby [Elektronnyj resurs] / I. Bratus' // Suchasni problemy hudozhn'oi' osvity v Ukraini. – 2010. – Vyp.6. – S.33–38.
2. Galkin D. V. Komp'juternye igry kak fenomen sovremennoj kul'tury: opyt mezhdisciplinarnogo issledovanija [Elektronnyj resurs] / D. V. Galkin // Gumanitarnaja informatika. – 2007. – Vyp.3. – Rezhym dostupu: <https://cyberleninka.ru>
3. Kafai Je. Igra i tehnologija. Izmenenie realij, novyj potencial // Igra so vseh storon. – M.: Fond «Pragmatika kul'tury», 2003.
4. Myhalevych V. V. Rol' internetu v rozvytku hudozhn'oi' kul'tury ta suchasnogo art-rynku / V. V. Myhalevych // Visnyk Nacional'noi' akademii' kerivnyh kadriv kul'tury i mystectv. – 2015. – №1. – S.37–42.
5. Sladkevych N. V. Estetyka komp'juternogo modeljuvannja: avtoref. dys ... kand. filos. nauk / N. V. Sladkevych. – Kyi'v, 2014. – 18 s.
6. Suhov A. A. Pogruzhenie v virtual'nye miры: mezhdisciplinarnoe issledovanie sovremennyh komp'juternyh igr: uchebnoe posobie: [Elektronnoe tekstovoe izdanie] / A. A. Suhov; nauch. red. T. A. Kruglova. – Ekaterinburg: CNOT ITOO UrFU, 2015. – 97 s.
7. McLuhan M. The Mechanical Bride: Folklore of Industrial Man. – NY, The Vanguard Press, 1951.

*Mikhalevich V. V., Candidate of Cultural Studies, Associate Professor of the Department of Fine Arts, Institute of Arts of the Boris Grinchenko University of Kyiv (Ukraine, Kiev), v.mykhalevych@kubg.edu.ua*

*Bratus I. V., Candidate of Philology, Associate Professor of the Department of Fine Arts, Institute of Arts of the Borys Grinchenko University of Kyiv (Ukraine, Kiev), kulturolog@gmail.com*

## Historical background and prospects for the development of gaming design in Ukraine

*The article examines the development of game design as a phenomenon of modern popular culture in Ukraine. It is emphasized on the relevance of gaming specialists in the Ukrainian market. The article analyzes the creation of a computer game as a field of combination of the artistic and technical side of creativity.*

**Keywords:** game design, computer game, computer design.