**Видеоигры как феномен современного цифрового искусства**  
**Введение**

Современные видеоигры предлагают интерактивный способ взаимодействия с миром и воплощения идей в цифровом пространстве. В то же время, они рассматриваются как форма искусства, способная выражать сложные концепции и вызывать эмоции у пользователей. Осознание видеоигр как формы искусства и их влияние на культуру и общество становятся все более значимыми в цифровом мире.

В данной статье рассмотрена роль видеоигр как особой цифровой формы, их влияние на культуру и общество, а также уникальные элементы, которые делают их особенными среди других форм искусства. Кроме того, в статье отдельным вопросом рассматривается критика видеоигр за пропаганду насилия и отсутствие этики с одной стороны, и их позитивный потенциал, воспитание сотрудничества и уважения у игроков — с другой.

**Определение видеоигр как формы цифрового искусства**

Особенностью видеоигр является интерактивность — игроки могут влиять на происходящее в игре и принимать участие в создании сюжета. Имея аудиторию по всему миру, видеоигры являются наиболее популярной формой развлечения. Согласно исследованию Ассоциации развлекательного ПО (ESA) в 2020 году, более 214 млн. американцев играют в видеоигры, что составляет более 70 % всего населения США [1]. Также было выявлено, что рынок видеоигр ежегодно растет на 10–11 % [2], при том, что в 2020 году игровая индустрия уже стала наиболее популярным видом развлечения, превзойдя кинематограф и музыку [3].

«Видеоигры в целом и компьютерные игры в частности обладают чертами литературы, музыки, кинематографа и живописи, при этом, не являясь представителем ни одного из этих видов искусства», автор Кондрашова В. С. [4] «В гуманитарных и социальных науках постепенно развивается теоретическая база. С 90-х гг. публикуются объемные исследования видеоигр со стороны нарратологического подхода. На наших глазах формируется новая научная дисциплина, посвященная видеоиграм как независимому виду искусства», автор Чистовская О. В. [5].

Таким образом, видеоигры считаются новым видом, феноменом, современного искусства. Он объединяет различные элементы, такие как интерактивность, графический дизайн и музыкальное сопровождение, сюжет и игровой процесс, а также формирует новую научную дисциплину.

**Влияние на культуру и общество**

Исследования показывают, что видеоигры могут влиять как положительно, так и отрицательно на поведение человека. Некоторые работы связывают игры с повышением креативности, принятием рисков, выстраиванием стратегии, улучшением реакции и навыков тайм-менеджмента. Другие пытаются выявить, что игры приводят к агрессивному поведению и насилию, но прямой связи так и не находят [6].

Видеоигры оказывают воздействие на поведение и мировоззрение пользователей, поднимая важные социальные вопросы. Некоторые из них касаются дискриминации, насилия, политических и социальных проблем, культурных различий. Например, игра «This War of Mine» рассказывает о жизни граждан войны, а игра «Papers, Please» позволяет вживаться в роль иммиграционного офицера и решать вопросы, связанные с миграцией.

Кроме того, уже сейчас видеоигры используются в образовательных целях для улучшения навыков: решение проблем, логическое мышление, коммуникация и творческий подход. В настоящее время существует множество платформ, созданных специально для обучения на основе игр-головоломок и симуляторов. Например, Kahoot и Hoopla.

Очевидно, что видеоигры оказывают значительное влияние на культуру и общество. Поднимают социальные вопросы, влияют на поведение и мировоззрение игроков, используются в обучении.

**Эксперименты с формой и содержанием**

Разработчики могут экспериментировать с формой и содержанием видеоигр, чтобы создать инновационные проекты. Например, видеоигра «Journey» от компании Thatgamecompany не имеет диалогов, текста и явных инструкций. Она предлагает исследовать красочный мир, взаимодействуя с ним и другими игроками без слов. Это показывает, что видеоигры могут быть средством передачи эмоций.

Другая игра «Papo & Yo» от Vander Caballero была создана на основе личного опыта разработчика. В ней показана история мальчика, бегущего за своим отцом-алкоголиком в южноамериканском городе. Решая головоломки, игроки продвигаются по сюжету, раскрывают историю. То есть, видеоигры могут быть использованы для рассказа и выражения идей.

Игра «The VR Museum of Fine Art» от компании Archiact Interactive предоставляет возможность исследовать виртуальный музей с известными произведениями искусства, узнать о них подробнее. То есть, видеоигра может быть использована буквально как виртуальный музей или выставка.

Таким образом, видеоигры предоставляют многогранные возможности для экспериментов с формой и содержанием, что открывает новые горизонты в искусстве и взаимодействии с людьми.

**Критика и позитивный потенциал**

В современном обществе видеоигры зачастую становятся объектом критики за предполагаемую пропаганду насилия и отсутствие этики. Некоторые исследования указывают на возможную связь между длительным игранием в жестокие видеоигры и агрессивным поведением у игроков. Другие исследования указывают на отсутствие прямой связи.

Большинство же исследований показывают, что видеоигры способствуют воспитанию сотрудничества, общения и уважительного общения между игроками. Например, многопользовательские онлайн-игры развивают командную работу и социальные навыки. Головоломки развивают креативное мышление и принятие решений.

Исследование Университета Южной Калифорнии, показало, что игроки, которые играли в видеоигры с кооперативной игровой механикой, проявляли больше сотрудничества и меньше конкуренцию, чем те, что играли в игры с соревновательными механиками.

**Заключение**

В первую очередь, видеоигры действительно являются формой искусства, которая включает в себя множество элементов, от графического дизайна и звукового оформления до сюжетных линий и игровых механик. Видеоигры не только влияют на мировоззрение игроков, но и поднимают важные социальные вопросы, которые становятся объектом обсуждения в обществе. Они обладают высоким экспериментальным потенциалом, способностью использовать необычные формы и темы для выражения идей. Наконец, видеоигры терпят критику за пропаганду насилия и отсутствие этики, но при этом имеют обширное научную базу доказательств, что могут развивать технические, когнитивные и социальные навыки игроков.

Исходя из этого, можно с уверенностью сказать, что видеоигры являются неотъемлемой частью современного культурного и технологического пространства, их влияние на мир будет только расти.

Литература:

1. Essential Facts About the Video Game Industry. — Washington, DC: Entertainment Software Association, 2020. — 24 c. — Текст: непосредственный.
2. Chistovskaia, O. Video games category AAA as an inaccessible art form for Russia / O. Chistovskaia // Recent scientific investigation: Proceedings of XX International Multidisciplinary Conference, Shawnee, USA, 03 мая 2021 года. — Shawnee: Общество с ограниченной ответственностью «Интернаука», 2021. — P. 32–38. — DOI 10.32743/UsaConf.2021.5.20.267810. — EDN TBXUBI.
3. Wallach, O. Making Moves in the Gaming Market / O. Wallach. — Текст: электронный // Visual Capitalist: [сайт]. — URL: https://www.visualcapitalist.com/sp/making-moves-in-the-gaming-market/ (дата обращения: 07.03.2023).
4. Кондрашова, В. С. Видеоигры как феномен современного искусства / В. С. Кондрашова // Наука современности: проблемы и решения: Сборник научных статей / Научный редактор С. П. Акутина. Том Часть IV. — Москва: Издательство «Перо», 2021. — С. 11–13. — EDN QWMKAE.
5. Чистовская, О. В. Влияние классификации видеоигры на ее нарратив / О. В. Чистовская // Молодой ученый. — 2021. — № 17(359). — С. 11–14. — EDN DYRWHS.
6. Галанина, Е. В. Как видеоигры изменили нашу жизнь? / Е. В. Галанина, К. С. Никитина // Видеоигры: введение в исследования. — Томск: Национальный исследовательский Томский политехнический университет, 2018. — С. 100–131. — EDN YZXKFV.