

Федеральное государственное автономное  
образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
Гуманитарный институт  
Кафедра информационных технологий в креативных и культурных индустриях

УТВЕРЖДАЮ

И. о. заведующего кафедрой

\_\_\_\_\_ А. В. Усачёв  
подпись                      инициалы, фамилия  
«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2020 г.

## МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

Определение видеоигр как жанра искусства

09.04.03 «Прикладная информатика»

09.04.03.03 «Прикладная информатика в области искусств  
и гуманитарных наук»

Научный руководитель	_____	доцент, канд. филос. наук	А.А. Груздев
	подпись, дата		
Выпускник	_____		А.И. Глушко
	подпись, дата		
Рецензент	_____	ст. преподаватель, канд. культурологии	Ю.Н. Авдеева
	подпись, дата		

Красноярск 2020

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	2
1 Искусство и видеоигры в социокультурной сфере.....	5
1.1 Многообразие жанров и определений искусства.....	5
1.2 Возникновение видеоигр и их место в сфере культуры.....	11
2 Искусство и видеоигры: проблема корреляции.....	22
2.1 Видеоигры как жанр искусства. Точка зрения «цифровых аборигенов».....	22
2.2 Видеоигры и искусство. Точка зрения «цифровых иммигрантов».....	28
3 Видеоигры в сфере искусства. Место видеоигр в современном обществе.....	33
3.1 Видеоигры в искусстве: исследование мнений современных респондентов.....	33
3.2 Перспективы развития видеоигровой индустрии как жанра искусства.....	41
Заключение.....	49
Список использованных источников.....	53

## ВВЕДЕНИЕ

Искусство сопровождает человечество на протяжении большей части его истории, и само понимание его обновляется соответственно времени и уровню развития цивилизации. На заре человечества изображения на стенах пещеры могли считаться верхом творческой мысли. Вместе со сменой веков камень сменился холстом, уголь был оттеснен на задний план краской, а запечатляемые образы стали значительно более точными, правильными и гармоничными. Примитивные музыкальные инструменты сохранялись практически в первозданном виде, улучшались, либо получали новые вариации исполнения. Сотни лет художники учились на ошибках друг друга и со временем вывели и сформулировали определенные закономерности, которые обеспечивают наибольшую эстетическую значимость работ. В истории живописи можно заметить эволюцию в исполнении портретов, которая происходит за несколько десятков лет, и затрагивает при этом большое число стран.

Еще несколько поколений назад, уровень исполнения работ в искусстве, хоть и имел скачки, но, в общем, был достаточно стабилен. Изобретение же электроэнергии, и масса других сопутствующих открытий, обеспечили невероятный прирост скорости развития цивилизации во всех отраслях, что со временем отразилось и на творчестве людей. Механическая звукозапись в своем крайне простом выражении существует на тот момент уже не первое столетие, однако XIX век знаменует сразу несколько важных вех в истории человечества, в том числе, и в искусстве [1]. Так, именно в это время появляется первый фотоаппарат, который в дальнейшем разовьется до серьезной формы творчества – художественной фотографии [2]. Даже в случае с первыми портретами, уже применяются художественные правки, которые в серьезной своей форме сейчас привычны нам под термином «ретушь». Тогда же, люди получают возможность записывать звуки и воспроизводить их на некотором уровне, что позднее будет значительно усовершенствовано и станет

доступно каждому. Именно в конце XIX века появляется особо уникальная форма искусства, которая будет считаться таковой лишь десятилетия спустя – кинематограф [3]. Прежде, первые серийные фотографии стали более четкими, а технические средства достаточными, чтобы объединять их в приемлемую последовательность, из чего вырастет немое кино. Хотя, по-настоящему, кино станет жанром искусства тогда, когда превратится в мультимедиа-продукт, присоединив к визуальному ряду звуковой.

Однако, признание кинематографа жанром искусства потребовало значительного времени и породило массу дискуссий о своей природе. В конце концов устоялось мнение о том, что он является синтетической формой искусства [4]. Вполне закономерен такой процесс в отношении любой другой появляющейся высокоуровневой формы творчества, даже удовлетворяющей многим базовым понятиям, которые могут быть применены к нему. Именно это можно наблюдать в начале XXI века в отношении видеоигр. Отношение общества к этой сфере быта многих современных людей неоднозначно. Таким образом, целью данного исследования является анализ основных причин этого, а также формирование заключения и прогнозов относительно статуса игр, которые могут быть полезны, в том числе, видеоигровой индустрии для самопозиционирования.

Для этого, необходимо реализовать ряд задач:

- выявить основные понятия и термины, относящиеся к области искусства;
- проследить историю развития и становления кинематографа и других наиболее близких жанров искусства;
- рассмотреть текущее влияние видеоигр на социокультурную сферу;
- изучить и верифицировать высказывания, публикации и другие источники из разных групп пользователей цифровых технологий для получения информации о ситуации в отношении общества к видеоиграм.

Кроме того, на наш взгляд, внесение некоторой ясности в этот вопрос, даже в рамках одного государства, может отразиться на балансе внимания к

развитию некоторых жанров искусства, что в значительной мере влияет на актуальность данного исследования.

Объектом исследования являются жанры искусства.

Предметом исследования являются ресурсоемкие видеоигры с развитым сюжетом.

[Изъято 57 страниц]

Федеральное государственное автономное  
образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
Гуманитарный институт  
Кафедра информационных технологий в креативных и культурных индустриях


УТВЕРЖДАЮ  
И.о. заведующего кафедрой  
\_\_\_\_\_ А.В. Усачёв  
подпись    инициалы, фамилия  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2020 г.

**МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ**

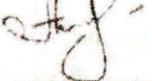
Определение видеоигр как жанра искусства

09.04.03 «Прикладная информатика»

09.04.03.03 «Прикладная информатика в области искусств»

Научный руководитель  \_\_\_\_\_ доцент, канд. филос. наук А.А. Груздев  
подпись, дата

Выпускник  \_\_\_\_\_ А.И. Глушко  
подпись, дата

Рецензент  \_\_\_\_\_ ст.преподаватель,  
канд. культурологии Ю.Н. Авдеева  
подпись, дата

Красноярск 2020