

### Список використаних джерел:

1. Поплавская Т. Н. Менталитет и мировоззрение – формы жизненной ориентации личности // Наукове пізнання: методологія та технологія. – № 1-2(4-5). – 2000. – С. 90-95.
2. Кутусенко І. Б. Місце християнської віри у низці інших духовних цінностей українців // Наукове пізнання: методологія та технологія. – № 2(8). – 2001. – С. 69-75.
3. Джулай А. А. Музыкальная ментальность: становление и развитие // Перспективи. – № 3(15). – 2001. – С. 60-64.
4. Лісеєнко О. В. Политическая ментальность: социокультурное измерение // Перспективи. – № 4(20). – 2002. – С. 67-71.

**Малюк Є.О.**

*аспірант,*

*Науковий керівник: Бровко М.М.*

*професор, доктор філософських наук,*

*Київський національний університет культури і мистецтв*

## МАНІФЕСТ «НОВА ІГРОВА ЖУРНАЛІСТИКА» ТА ОСОБИСТИЙ ДОСВІД ЯК МЕТОД ДОСЛІДЖЕННЯ ВІДЕОГРИ

Гра до недавнього часу розцінювалася як «вільна форма діяльності», що не була оформлена в окремий твір, яким стала відеогра, а тому й не було особливої потреби в оформленні універсальної мови для її опису. Звісно, журналістика, яка описувала спортивні змагання, з'явилася набагато раніше і сформувала свою мову, однак спортивна подія не є твором сама по собі і може стати ним хіба що в уяві глядача. В цьому сенсі можна припустити, що аналіз відеогри повинен бути ближче до аналізу кінофільму, театральної вистави чи навіть музичного твору, адже сама відеогра часто використовує прийоми драматургії, музичний супровід, графічне оформлення тощо. Однак, незважаючи на загальні елементи з певними видами мистецтв, відеогра є самостійним феноменом, а аналіз відеогри в руслі продовження традицій вищезгаданих видів мистецтва є хибним шляхом, про що аргументовано написано в статті А. Денікіна [1], оскільки гра все ж таки бере свої початки не від них, а від безпосередньо гри, що є діяльністю більш архаїчною за будь-яке з відомих мистецтв, однією з основ культури. Це помітно при спробі проаналізувати гру, яка базується виключно на механіці – спроба проаналізувати Tetris з точки зору мистецтва буде виглядати як громіздка метафора, яка не має нічого спільного з самою грою.

Пошуки найбільш адекватного підходу для опису відеогри в сучасній медіакulturі, частиною яких є видання про відеоігри, привели до створень низки маніфестів, які пропонують ті чи інші шляхи пошуку адекватних підходів для опису відеогри, і хоча вони стосуються журналістики, можна зробити спробу адаптувати дані матеріали до науки. Найбільш відомим з подібних маніфестів є стаття Кірона Гіллена «New Game Journalism», що була написана в 2004 році. Даний маніфест базується неприйнятті того факту, що видання про ігри є довідниками для споживачів. У профільних виданнях відеогра аналізувалася

згідно з її споживацькими характеристиками – рівнем графічного оформлення, драматургією сюжету, зручністю управління. Альтернативою подібному підходу, за думкою К. Гіллена, є використання для опису особливостей відеоігор прийомів «нової журналістики», що була започаткована в 70-их роках ХХ ст. Т. Вулфом. Автор наводить приклади якісних статей ігрової журналістики споживацької аналітичної традиції, коли механіка гри, її смисли розділяються та аналізуються окремо або навпаки – дають цілісну картину гри, не відходячи від об'єктивізму розповіді. З цього можна виділити основну догму традиційного підходу до відеоігор: цінність гри не в гравці, а самій відеогрі.

К. Гіллен виступає проти подібного підходу. На його думку, цінність гри в тому, що гра оволодіває сприйняттям гравця, змінює його реальність. Єдина можливість описати гру – це описати особистий досвід процесу гри, написати «замітки про неіснуючі світи» [3]. На відміну від традиційного кіно чи літератури, відеогра дає змогу отримати унікальний досвід свого опанування не тільки з точки зору унікальності досвіду конкретної людини, але й з позиції подачі інформації для гравця, де результат певної дії може бути визначений в процесі «гри на удачу». Велика кількість таких подій може створювати різні смисли для різних гравців. Для подібних явищ американський дослідник Я. Богост пропонує термін «персуазивна риторика», що позначає переконання за допомогою ігрового процесу. Опис досвіду гравця в такому разі може глибше розкрити можливості «персуазивної риторики». Відеогра цікава також тим, що вона не просто може представляти певну систему, вона може бути цією системою в динаміці. Можливо, опис за канонами «нової журналістики» і не буде об'єктивним описом системи, однак продемонструє вплив динаміки системи на досвід гравця.

Хоча аналітичний спосіб, стверджує К. Гіллен, може препарувати гру і розкрити всі її особливості, суб'єктивна розповідь має більше шансів зацікавити читача, емоційно залучити його до процесу сприйняття гри. Людина, залучена до гри, не сприймає її аналітично. Аналітичний спосіб є важливим для наукового підходу, але для опису відеогри не варто нівелювати важливість особистого досвіду. Фінський дослідник відеоігор Ф. Майра виділяє процес безпосередньої гри як невід'ємну частину методології дослідження відеоігор. Хоча в його підході мається на увазі «аналітична гра», можна припустити, що феноменологічний підхід порівняння особистого досвіду гри для різних гравців з різних культур, різних статків може бути окремим, новим способом досліджень відеоігор, який може багато сказати як про гравців, так і про саму гру.

### Список використаних джерел:

1. Деникин А. В защиту видеоигр [Електронний ресурс] / Антон Деникин. – Режим доступу: <http://gamestudies.ru/post/1785>
2. Хейзинга Й. Homo ludens; Статьи по истории культуры / Йохан Хейзинга; перевод с гол. Д. В. Сильвестрова. – М.: Прогресс – Традиция, 1997. – 416 с.
3. Gillen K. The New Games Journalism. [Електронний ресурс] / Kieron Gillen. – Режим доступу: [http://gillen.cream.org/wordpress\\_html/assorted-essays/the-new-games-journalism/](http://gillen.cream.org/wordpress_html/assorted-essays/the-new-games-journalism/).
4. Mäyrä F. An Introduction to Game Studies / Frans Mäyrä. – London: SAGE Publications Ltd, 2008. – 196 pp.