

УДК 72.01+004.946:7.067

DOI: 10.30838/J.BPSACEA.2312.271222.106.917

ПОНЯТТЯ «АРХІТЕКТУРА» В КОНТЕКСТІ РОЗВИТКУ СУЧАСНОГО ВІРТУАЛЬНОГО МИСТЕЦТВА (НА ПРИКЛАДІ ВІДЕОГРИ)

УСПЕНСЬКИЙ М. С.^{1*}, канд. арх., доц.,
НЕСТЕРЕНКО В. В.², канд. арх., доц.

^{1*} Кафедра основ архітектури, Придніпровська державна академія будівництва та архітектури, вул. Архітектора Олега Петрова, 24-а, 49005, Дніпро, Україна, тел. +38 (056) 756-33-66, e-mail: uspenskyi.maksym@pdaba.edu.ua, ORCID ID: 0000-0002-2238-9649

² Кафедра дизайну архітектурного середовища, Харківський національний університет будівництва та архітектури, вул. Сумська, 40, 61000, Харків, Україна, тел. +38 (057) 700-10-66, e-mail: nesterenko.vitalii@kstuca.kharkov.ua, ORCID ID: 0000-0002-6853-5699

Анотація. Постановка проблеми. Актуальність статті зумовлена нещодавніми змінами, які відбулися у зв'язку з великою кількістю нових жанрів та видів сучасного мистецтва, які з'явилися за рахунок змішування, комбінування вже існуючих, спричинених появою нових технологій. Це викликало не лише кількісні зміни ситуації у загальній системній класифікації видів мистецтв, а й розмиття кордонів між традиційними видами мистецтв, і створило необхідність у пошуку конкретизації змісту кожного з мистецтв та архітектури, зокрема. Проблемою визначено відсутність певності щодо поняття «архітектура». **Мета статті.** Відповідно до цього, метою виступило перевизначення поняття «архітектура». **Методика.** Як основний обрано метод семантичного аналізу, що дозволяє сформулювати визначення поняття «архітектура», базуючись на визначенні поняття відеогри. **Висновок.** Для досягнення мети було вирішено такі завдання. У класифікації видів мистецтв за типом носія та за типом зміни в часі відібрано відеогру як вид мистецтва, що має найбільшу кількість спільних рис. Проведено зіставлення відеогри та архітектури на прикладах їх практичного спільного застосування. Наведено приклади впровадження ігрових технологій у програмні продукти, призначені для архітекторів, приклади непрямого впливу відеоігор на розвиток технічних засобів, приклади залучення інструментарію архітектури у створення ігор. Розглянуто ретроспективу визначення поняття «гра» з давніх часів до сьогодення. Проаналізовано дослідження, які стосуються визначення поняття «гра» в сучасному суспільстві. Виділено низку диференціальних ознак поняття «відеогра» та сформульовано визначення поняття «відеогра». На підставі визначення поняття «відеогра» сформульовано визначення поняття «архітектура». Можливість проведення таких паралелей між відеоурою та архітектурою створює необхідність подальших досліджень гри у контексті архітектури.

Ключові слова: архітектура; архітектурне проектування; віртуальна реальність; віртуальність; гра; мистецтво; модель

NOTION “ARCHITECTURE” IN THE CONTEXT OF CONTEMPORARY VIRTUAL ART DEVELOPMENT (ON EXAMPLE OF A VIDEO GAME)

USPENSKYI M.S.^{1*}, Cand. Sc. (Arch.), Assoc. Prof.,
NESTERENKO V.V.², Cand. Sc. (Arch.), Assoc. Prof.

^{1*} Department of Architecture Fundamentals, Prydniprovsk State Academy of Civil Engineering and Architecture, 24-a, Architect Oleh Petrov St., Dnipro, 49005, Ukraine, tel. +38 (056) 756-33-66, uspenskyi.maksym@pdaba.edu.ua, ORCID ID: 0000-0002-2238-9649

² Department of Architectural Space Design, Kharkiv National University of Construction and Architecture, 40, Sumska St., Kharkiv, 61000, Ukraine, tel. +38 (057) 700-10-66, e-mail: nesterenko.vitalii@kstuca.kharkov.ua, ORCID ID: 0000-0002-6853-5699

Abstract. Problem statement. The relevance of the article is due to recent changes that have occurred due to appearance of a large number of new contemporary art genres and types, which have appeared due to mixing, combining existing ones, caused by the advent of new technologies. This led to quantitative changes in the situation in the general systemic classification of arts as well as to the blurring of the boundaries between traditional arts and created the need to search for a specification of each art content and architecture, in particular. The problem is defined by the lack of certainty in relation to the notion of architecture. **The purpose of the article.** In accordance with it, the

goal to redefine the notion of architecture is made. **Methods.** The method of semantic analysis was chosen as the main one to formulate a notion definition of architecture based on the definition of a video game. **Conclusions.** To achieve the purpose, the following tasks are solved. In classifying the arts according to the type of carrier and the type of time change, video games is selected as the art form with the most common features. A comparison of video game and architecture is made by examples of their practical joint application. Examples of the gaming technologies implementation into software products assigned for architects, examples of video games indirect influence at the development of technical means, examples of the architecture tools use in the creation of games are listed. A retrospective of the game notion definition from ancient times to the present day is examined. The researches concerning the notion definition of the game in modern society are analyzed. A number of differential features of the video game notion definition are highlighted and the video game notion definition is formulated. Based on the notion definition of video game, the notion definition of architecture is formulated. The possibility of drawing such parallels between the video game and architecture creates the need for further research of the game in the context of architecture.

Keywords: *architecture; architectural design; virtual reality; virtuality; game; art; model*

Постановка проблеми. Ситуація постійної появи нових видів мистецтв не нова. Вона виникає знову і знову з розвитком суспільства, переглядом цінностей, появою нових форм висловлювання. Немає жодних гарантій, що вид мистецтва, який з'явився в деякий історичний момент, не буде забутий і відкинутий у ході дискусії про його необхідність або замінений на інший, більш актуальний.

У 2000-х роках зафіксовано формування десятків нових жанрів медіа-мистецтва, сучасного мистецтва, пов'язаного з появою нових способів збирання, зберігання та обробки інформації, удосконаленням комп'ютерного обладнання та програмного забезпечення, серед яких можна виділити: віртуальне мистецтво, гібридне мистецтво, інтерактивне мистецтво, відеоігри, інформаційне мистецтво, кіберформанс, кінетичне мистецтво, нет-арт, програмне мистецтво, процедуральне мистецтво, роботизоване мистецтво, системне мистецтво, телематичне мистецтво, традиційне мистецтво, хактивізм, цифрову літературу, еволюційне мистецтво та багато інших.

Виніши за дужки дискусію про необхідність визначення у кожному конкретному випадку, чи належить той чи інший твір до мистецтва на підставі його значущості, ми отримуємо великий перелік, нескінченний набір актуальних та вже застарілих видів та жанрів мистецтва, зорієнтуватися у якому – складне завдання. Це породжує спроби створення загальної класифікації, угруповання видів мистецтва за різними критеріями, за формою розвитку,

за утилітарністю, за видом носія, за способом уявлення тощо.

На даний момент розгляд деякого виду чи жанру мистецтва окремо від загальної системної картини бачиться недостатнім та поверхневим. У той же час, зіставлення сусідніх елементів класифікації може викликати зміни, уточнення в самій класифікації та спричинити необхідність зміни предмета дослідження. Для формування адекватних результатів перелічені обставини приймаються як вихідні.

Коли поняття має одне значення, або коли поняття має кілька значень, і ми можемо визначити, в якому значенні воно застосоване по контексту, ніяких складнощів на практиці це не викликає. Проблема виникає, коли поняття може отримувати безліч визначень, зміст яких змінюється зі зміною самого об'єкта чи явища, або зі зміною ситуації, історичних обставин, у яких об'єкти чи явища перебувають. Застосування такого поняття не додає інформативності та вносить суперечність у повідомлення.

Лише згадка поняття «архітектура» в будь-якому контексті викликає проблеми. Яку з архітектур співрозмовник мав на увазі? Класична теза «користь – міцність – краса» прирівнює архітектуру до мистецтва і передбачає, що вона має бути досить багата за змістом. В архітектурі мають бути закладені всі аспекти цієї тріади. Але, зараз можна побачити, як на практиці споконвічна тріада «користь – міцність – краса» розпадається на три складові. Відбувається розпад цієї тези, розшарування цієї єдності на три складові:

- корисна архітектура – архітектура, що є продуктом дизайну, функціональна архітектура;

- міцна архітектура – архітектура, створена без архітектора, нею займаються інженери, це інженерний твір, заснований на наукових постулатах, архітектор там не обов'язковий, з'являються універсальні архітектурні об'єкти;

- красива архітектура – архітектор або замовник бере першість і керує проектуванням, щоб отримати щось гарне з його суб'єктивної точки зору.

Для позначення архітектури, створеної передусім для задоволення потреб функціональної архітектури, з'явилося поняття «архітектурний дизайн». Це додає плутанини, оскільки архітектурний дизайн ставить архітектуру в один ряд з іншими різновидами дизайну. Хоча прийнято вважати, що архітектура – це щось більше, архітектура – це мистецтво, а дизайн – щось утилітарне, що служить засобом задоволення потреб, бажань замовника. Архітекторам бракує визначеності в ключових термінах та поняттях [1].

Аналіз публікацій. Теоретичні напрацювання з питання вивчення гри як явища в історії та житті суспільства надали Е. Буюкбайкал, Т. В. Надолінська, Д. Шелл. Розглядають можливість застосування гри у навчально-виховному процесі: М. К. Кременчуцька, О. О. Пожарицька, О. П. Скиба. Роботи, що забезпечують застосування семіотичного методу, представляють такі автори: Л. В. Сахарний, Ю. С. Степанов, У. Еко. Розкривають загальний понятійний зміст, визначають теоретичні та методологічні проблеми архітектури такі автори, як: В. А. Абизов, М. Г. Бархін, М. В. Бевз, Я. Гейл, В. Л. Глазичев, Д. Джейкобс, М. М. Дьомін, В. Й. Кравець, О. В. Крашенінников, К. Лінч, А. П. Мардер, Г. Б. Мінервін, В. П. Мироненко, З. В. Мойсеєнко, В. А. Нікітін, А. М. Рудницький, О. В. Рябушин, І. І. Середюк, І. М. Смоляр, О. Л. Тітов, О. О. Фоменко, Б. С. Черкес, М. Черноушек, Ю. В. Чуднівський, О. В. Шило, В. Т. Шимко, Ю. М. Шкодовський, З. М. Яргіна.

Мета дослідження полягає у підвищенні визначеності, перевизначенні поняття «архітектура» в контексті появи нових та розвитку існуючих видів сучасного мистецтва. Для досягнення мети необхідно: виявити вид сучасного мистецтва, що найбільш прийнятний для зіставлення; провести зіставлення за різними критеріями; розглянути існуючі визначення вибраного виду сучасного мистецтва; виявити диференційні ознаки поняття та сформулювати визначення.

Методика. Основним методом обрано семіотичний аналіз, що дозволяє ефективно розкривати та давати повне визначення поняття, що розглядається. Семіотичний аналіз використовує базові засади семіології. Семіологія – наука про знаки; розглядаючи мову як знакову систему, вона вважає знаковість, єдність означувального і означуваного найважливішими властивостями мови, що визначають її устрій. Основна робота швейцарського лінгвіста Фердинанда де Сосюра, який заклав основи семіології та структурної лінгвістики, «Курс загальної лінгвістики» 1916 року, вводить низку положень, що сприяють адекватному вивченню мови:

– розмежування внутрішніх та зовнішніх елементів мови. Для вивчення устрою мови знати обставини, в яких вона розвивається, немає необхідності;

– розмежування мови та мовлення. Для вивчення устрою мови знати особливості мовлення немає потреби;

– розмежування у мові статички та динаміки. Первісне значення слова, його походження. Історичний аспект не важливий з погляду мовної системи в даний період часу. При цьому досліджувати історію мови важливо для того, щоб з'ясувати, як змінюються елементи мови;

– системність мови. Для знаходження конкретного знака виникає необхідність знати місце знака в системі, знати, що означають інші знаки, виявляти розрізнявальні диференціальні ознаки шляхом зіставлення знаків. Системність мови забезпечує як розрізнення об'єктів, так і об'єднання, ототожнення.

Визначення як сума всіх диференціальних ознак поєднує всі об'єкти, які мають ці ознаки, і позначається словом-знаком – поняттям, що слугує для виділення деякого об'єкта з інших численних об'єктів і явищ. Для формування визначення не потрібно перераховувати всі ознаки. Важливі ознаки, які допомагають відрізнити один знак від іншого. Ознаки, що не згадуються, називаються інтегральними. Визначення поняття повинно мати необхідний ступінь повноти і точності, розгорнутості, але при цьому містити мінімально необхідну кількість інформації, щоб скоротити обсяг визначення за рахунок згортання інтегральних ознак об'єкта, понять, явищ [2].

Приклад порівняння визначень двох слів «окуляри» та «пенсне»:

Окуляри – прилад, призначений для корекції зору людини при оптичних недосконалостях ока, що складається з лінз, які утримуються оправою, з прикріпленими до неї дужками.

Пенсне – прилад, призначений для корекції зору людини при оптичних недосконалостях ока, що складається з лінз, які утримуються оправою, що тримається на носі за допомогою пружини, яка затискає перенісся.

Диференціальні ознаки відрізняються в одній позиції, окуляри відрізняються від пенсне наявністю дужок, і навпаки, пенсне відрізняється від окулярів відсутністю дужок, замість них додана затискна пружина. Якщо до диференціальних ознак окулярів додати «призначені для захисту очей від сонячного світла», вийдуть сонячні окуляри, якщо додати «призначені для захисту очей від різних шкідливих впливів», вийдуть «захисні окуляри» і т. п.

Із цих положень випливає, що визначити поняття чи дати визначення поняття, актуальне на даний момент, це знайти точне місце розташування цього поняття у понятійній системі, також зафіксувавши структуру понятійної системи на даний момент. Визначити розміщення найточніше може допомогти зіставлення його з іншими поняттями, передусім, із найближчими до нього за значенням, які перебувають

максимально близько за значенням до поняття, що містить у своєму визначенні найбільше подібних ознак з подальшим виявленням диференціальних ознак, властивих виключно поняттю, що розглядається.

Для порівняння двох досліджуваних явищ, знаходження їх спільних характеристик і відмінностей, задіяно порівняльний метод. Порівняльний метод використовують як основний при класифікації, він дозволяє розділити загальні, відмітні ознаки та властивості об'єктів, що вивчаються, явища та процеси їх розвитку.

Результати досліджень. Можна скласти класифікацію видів мистецтв у табличному вигляді. Види мистецтв, які не вважаються застарілими на сьогодні, – архітектура, живопис, графіка, театральне мистецтво, література, скульптура, кіно, музика. По-перше, їх принципово можна розділити на групи за типом носія: невізуальні, образотворчі, об'ємно-просторові, театральні; та на групи за типом зміни у часі: статичні, динамічні та інтерактивні. Ця класифікація не претендує на повноту, вона ілюструє причину, через яку архітектура буде зіставлятися з відеоіграми (рис. 1). Для зіставлення було обрано відеогру як найбільш доречний вид мистецтва.

Відеогра, як і інші ігри в цілому мають погану репутацію, сприймаються як щось несерйозне, як один із варіантів розваг. Частково це так. Як видно на схемі, причиною, за якою архітектура та ігри опинилися в одному осередку, стала наявність однакових показників за двома критеріями, вони, і тільки вони належать до об'ємно-просторових та інтерактивних груп мистецтв одночасно. Альтернативою ігор могла б виступити кінетична скульптура, яку можна віднести до об'ємно-просторової групи, але переважна більшість кінетичних творів не взаємодіє з глядачем, тому кінетична скульптура віднесена до динамічної групи. Серед театральних мистецтв найближчим виявився перформанс.

		За типом зміни у часі		
		Статичний	Динамічний	Інтерактивний
За типом носія	Невізуальні мистецтва (текст, звук)	література	музика	гіпертекстова література
	Образотворчі мистецтва	живопис, графіка, фотографія, графіті, комікси	кінематограф	інтерактивні медіа
	Об'ємно-просторові мистецтва	скульптура	кінетична скульптура	архітектура, відеогра
	Театральні мистецтва		театр, опера, цирк	перформанс

Рис. 1. Схема класифікації видів мистецтв

Звичайно, можна згадати, що «архітектура – це застигла музика», теза, яка не може існувати поряд із середовищним підходом. Архітектура з'являється під час взаємодії об'ємної форми, архітектурного об'єкта із суб'єктами у реальному просторі. Без цієї взаємодії архітектура не може існувати, вона перетворюється на паперову архітектуру, на модель, і в такому вигляді її вже не можна віднести до інтерактивних видів мистецтв.

Із відеоіграми відбуваються схожі речі. Аватари під управлінням суб'єктів взаємодіють з об'єктами у реальному часі у віртуальному, комп'ютерно згенерованому просторі. Є об'ємно-просторовий аспект, є взаємодія, яка також критична. Чи буде гра грою, якщо в неї не гратимуть? Це сталося з деякими настільними іграми стародавнього світу, правила гри не збереглися, але були знайдені фігурки, ігрові поля – гра як процес взаємодії зникла.

Крім того, перетин архітектури та гри відбувається не лише під час формальної кореляції. На будь-яке словосполучення: гра й архітектура, архітектура в грі, гра в архітектурі, ігрова архітектура, архітектурна гра і т. п., знайдеться приклад із практики, що збігається за темою. Розглянемо на прикладах низку моментів, чому тема ігор важлива для архітектора.

Сучасні відеоігри вивели на інший рівень уявлення про віртуальне, популяризували віртуальне, разом із кіно та сучасними медіа, це посприяло розвитку сучасної архітектури. У 2014 році на SIGGRAPH компанія Autodesk озвучила свій курс на гейміфікацію продуктів для архітекторів. Джоел Пенінгтон заявив про переваги інтерактивної демонстраційної візуалізації ігрового формату. Був закуплений ігровий двигун Bitsquid, що забезпечував достатню свободу та мобільність. Компанія бачить застосування ігрових движків у тестуванні проектів людьми у віртуальному просторі, включаючи проекти громадських будівель, шкіл, офісів; відмічаються великі можливості перевірки проектних рішень з позиції відвідувачів та людей з обмеженими можливостями (рис. 2) [3].

Ігри побічно сприяли розвитку технічних засобів. Відеоігри та сучасне кіно неможливі без технічних засобів, суперкомп'ютерів. Американська технологічна компанія Nvidia часто згадується у цьому контексті. У 2022 році Nvidia оголосила про намір створити єдину платформу для художників, дизайнерів, проектувальників, розробників, підприємств NVIDIA Omniverse. Платформа є базою 3D-моделей, 3D-інструментів, цифрових

двійників, що дозволяють моделювати віртуальні світи високої складності. Omniverse дозволяє створити єдине

середовище на кшталт 3D-Інтернету, що може значно підвищити ефективність роботи [4].



Рис. 2. Нотр-Дам, відтворений у віртуальному просторі відеогри Assassin's Creed Unity, 2014

Ігрова індустрія стала одним із тих місць, де архітектори можуть розкрити свій потенціал. Для проектування віртуальної архітектури застосовуються подібні закони та принципи формоутворення, матеріали, колір, світло, пропорції. Віртуальні світи створюють для тимчасового перебування користувачів, добре сконструйоване середовище може передавати нюанси, емоції, почуття та відчуття. Принципи, що лежать в основі цих віртуальних світів, схожі на ті, з якими архітектори добре знайомі. Вони впливають на те, як ми рухаємося і відчуваємося, мандруючи цими просторами як гравці. За словами дизайнера відеоігор Бенджаміна Кордеро, віртуальна архітектура виникає у поєднанні того, що реально, що могло бути реальним, і того, що є уявним.

Існує велика різниця між фізичною та віртуальною присутністю, і проблема полягає в тому, як використовувати архітектуру, яка посилює цю різницю, і як дозволити їй спрямовувати чи інформувати користувача. Мета полягає в тому, щоб максимально занурити гравця, стимулюючи якнайбільше почуттів і тим самим

скорочуючи розрив між тим, що хтось може відчувати в реальному просторі, і тим, що він відчуває у віртуальному просторі [5].

За словами архітектора та кінорежисера Ліама Янга, архітектори повинні використовувати свої навички в проектуванні «цифрового міського середовища, в яке щодня грають мільярди людей». Візуалізуючи уявні світи, архітектори почнуть «по-новому розуміти наш власний світ», допомагаючи їм просувати галузь уперед та готуватися до майбутнього. «Ми навчаємося сім років і потім проектуємо багаті будинки для багатих людей», – продовжив він. «Чому ми не можемо проектувати у цифровому міському середовищі, в якому щодня грають мільярди людей?» [6].

Ігри популяризували методи симуляції та моделювання. Є такий термін – серйозні ігри. Серйозні ігри – це симулятори, наприклад, авіасимулятори, військові симулятори, спеціально створені для навчання спеціалізованої діяльності. Окрім того, ділові ігри. Усі види ігор, що використовуються у професійному

спілкуванні, допомагають налагодити роботу колективу, виявити проблеми.

Для того, щоб дати визначення поняття «відеогра», для початку потрібно дати визначення поняття «гра», тому що відеогра – це один із жанрів гри. Які ще жанри чи типи ігор бувають: дитячі ігри, спортивні ігри з чемпіонатами світу та олімпійськими іграми, карткові ігри, настільні ігри, квести в реальності, ділові ігри, обрядові ігри. Навіть тварини грають, це закладено у них в інстинктах, хижаки тренуються, відпрацьовують навички перед справжнім полюванням. Гра – інстинктивний спосіб набуття й розвитку навичок людьми і тваринами на момент відсутності безпосередньої загрози життю [7]. Подібну функцію ігри виконують і для людей, ігри як спосіб передачі досвіду старших поколінь молодшим люди використовували з давніх часів, це можна простежити в ретроспективі розвитку ігор.

Ігри на Івана Купала, час, коли гра була частиною релігійних свят. Грали, але не рефлексували, не давали визначення поняття «гра», або нам не відомо визначення. У Стародавній Греції гра прирівнювалася до чогось позаземного, космічного. Геракліт: «Вічність – дитина, яка бавиться грою в шахи, царство належить дитині», – боги грають людьми, реальність – це ігрова модель. Платон: «Ми, живі істоти, дивні ляльки богів, зроблені ними або для забави, або з якоюсь серйозною метою» – божественна інтерпретація гри, всесвіт – це гра, а ми маємо жити, граючи. Аристотель: «...застосовувати ігри, вибираючи для них слушний час, як би даючи їх як ліки, адже рух під час ігор є заспокоєнням душі», – гра приносить задоволення, від рутинної діяльності людина задоволення не отримує, тому що вона важка, а від гри отримує, тому що вона легша, простіша, тому гра приваблива.

У Стародавньому Римі в іграх був присутній елемент корисності, ігри мали виховне значення. У наш час гра – важливий навчальний засіб для дітей. Вперше римляни подивилися на гру як на навчання дітей. Гру застосовують разом із заняттям музикою. Квінтіліан: «Гра – важливий

виховний та освітній засіб для дітей». У Середньовіччі гра представлена незначною мірою, церква боролася з іграми. Епоха Відродження повернула важливість ігор у житті. Мішель Монтень: «Діти, які будуть зацікавлені малюнком, і увага яких буде захоплена за допомогою гри та жарту, набудуть поняття про найголовніші предмети у світі».

У новий час на педагогічний потенціал ігор звернув увагу англійський філософ, педагог Джон Локк. Визначення гри як інструменту для навчання практичної та розумової діяльності, формування індивідуальності та гармонійного розвитку учнів, сьогодні знаходить своє підтвердження [8].

Але є й протилежні погляди на гру. Американський дизайнер відеоігор Джессі Шелл у книзі «Геймдизайн» порушує проблему невизначеності відносно поняття «гра» і розглядає низку спроб дати таке визначення. Фрідріх Шиллер: «Гра – це безцільна витрата надлишкової енергії». Це негативний погляд на гру. Гра для позбавлення від надмірної енергії, дія, що не має реальної мети, але як мінімум мета навчання у гри є, тому це визначення не відповідає дійсності.

Джон Барнард Гілмор: «Гра – це вид діяльності, що супроводжується станом відносного задоволення, веселощів, влади та відчуття власної ініціативи». Не тільки ігрова діяльність може супроводжуватися задоволенням, це визначення підходить багато до чого, воно не конкретно.

Існує еволюціоністська психофізіологічна теорія, яка пояснює, чому ми граємо. Ми граємо, бо мозок не може простоювати. Мозок створений для того, щоб розв'язувати задачі, ми прагнемо розв'язувати задачі. Гра являє собою приємне виконання завдання, досить складного і при цьому досить легкого. Мозок працює й отримує задоволення, тому що може працювати, тому ми граємо. Це також пояснює ефективність гри як педагогічного інструменту, навчальна діяльність складна, на заміну їй приходиться ігрова діяльність, гра виступає заміном, моделлю діяльності.

Альберт Ейнштейн: «Гра є чудовим способом настроїтися на продуктивний лад», – також трактує гру як тренування, розминку для мозку. Наступне визначення, від геймдизайнерів, Каті Зален та Еріка Циммерманна: «Гра – це вільний рух усередині закритої структури», – надто абстрактне визначення, підійде під різні види діяльності та інші динамічні процеси.

Проаналізувавши ще кілька визначень, автор виокремлює деякі аспекти гри. Еліот Аведон і Браян Саттон-Сміт: «Ігри – демонстрація добровільних систем управління, за допомогою яких відбувається зіставлення сил, обмежене правилами, які забезпечують нерівноважний результат». Грег Костікян: «Гра – інтерактивна структура ендогенного значення, яка вимагає від гравців боротися за результат». Трейсі Фуллертон, Кріс Свейн та Стівен Хоффман: «Гра – це замкнута формальна система, яка залучає гравців до структурованого конфлікту з нерівним результатом».

Виділено десять аспектів, що найчастіше зустрічаються у визначеннях поняття «гра»: в ігри починають грати за власним бажанням; в іграх є мета; в іграх є конфлікт; в іграх є правила; гру можна або виграти, або програти; ігри інтерактивні; в іграх є складність; ігри можуть створювати власну внутрішню цінність; ігри залучають гравця; ігри – це закриті формальні системи.

Підсумовуючи отримані ознаки, Джессі Шелл отримав визначення: «Гра – це процес вирішення проблеми в ігровій манері». Нерозгорнуте коротке визначення, яке вводить незрозумілий термін «ігрова манера», не вирішує проблему визначеності та вимагає доопрацювання. Але, крім того, слід звернути увагу, як автор поділяє паралелі між архітектурою – грою, та архітектурним проектуванням – геймдизайном, які також мають схожості, розгляд яких – предмет окремого дослідження. Тобто не коректно порівнювати процес гри та процес архітектурного проектування, процес архітектурного проектування можна порівняти з процесом створення гри.

Також проводиться межа між грою та іграшкою, іграшка – це предмет, необхідний для ігрового процесу. У цьому сенсі будівлі та інші архітектурні об'єкти – це ще не сама архітектура – це необхідні елементи її виникнення [9].

Поняття «архітектура» зазвичай включає у себе дві складові – як процес архітектурного проектування, так і його результат. Прирівняти архітектуру у широкому сенсі до гри не вдасться, оскільки вона включає поняття «геймдизайн». Можна зосередитись на архітектурі як творі. Крім цього, в архітектурі немає альтернативи похідному від гри поняттю «грати». Натомість можна підібрати деякі альтернативи: використовувати, жити, взаємодіяти, сприймати та ін.

Підсумовуючи вищезазначене, можна виділити диференціальні ознаки, які мають ігри: в ігри грають заради отримання нового позитивного досвіду; ігри здатні навчити чогось нового; ігри пов'язані з реальною діяльністю, вони підміняють діяльність; ігри здійснюються в ігровому просторі, заданому, організованому правилами гри. Об'єднавши диференціальні ознаки отримуємо:

Гра – організований простір реалізації заміненої діяльності, під час якої виробляється новий досвід: емоції, знання, навички.

Різниця між грою та відеогрою в тому, що простір відеогри організований засобами віртуальної реальності:

Відеогра – організований комп'ютерно згенерований віртуальний простір для здійснення заміненої діяльності, під час якої виробляється новий досвід: емоції, знання, навички.

Визначення в такому вигляді може бути застосоване до архітектури, достатньо змінити диференціальні ознаки відеогри на диференціальні ознаки архітектури, «віртуальний простір» на реальний «простір», «замінену діяльність» на «діяльність»:

Архітектура – організований простір для реалізації діяльності, у ході якої виробляється новий досвід: емоції, знання, навички.

Висновки

В отриманому визначенні є низка моментів, на які слід звертати увагу. «Організований простір» передбачає процес організації чи проектування. «Новий досвід» виробляється не в результаті «діяльності», а «під час діяльності», згадуваний досвід не пов'язаний з діяльністю, він зумовлений якістю організації простору і формується у взаємодії з ним.

Незважаючи на знаходження диференціальних ознак архітектури та формулювання визначення, слід

констатувати неможливість отримання остаточного визначення у зв'язку з постійною зміною ситуації, у зв'язку з очікуваною появою нових видів сучасних мистецтв та розвитком вже існуючих.

Можливість провести паралель між, на перший погляд, несхожими явищами – грою та архітектурою, потребує звернути додаткову увагу на сучасні відеоігри. Цей вид сучасного мистецтва може бути потенційним джерелом рішень архітектурних проблем.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Никитин В., Чудновский Ю. *Метатеатура* : сб. ст. и докл. Киев : Оптима, 2016. 316 с.
2. Степанов Ю. С. *Семиотика*. Антология. Москва : Академический Проект, 2001. 691 с.
3. Gamification : The Future Interface of Architectural Design, Pluralsight, 2020. URL: <https://www.pluralsight.com/blog/film-games/siggraph-2014-news-autodesk-looks-gamifying-design>.
4. Nvidia Omniverse, 2022. URL : <https://www.nvidia.com/ru-ru/omniverse/>.
5. Stouhi D. From Backdrop to Spotlight : The Significance of Architecture in Video Game Design, Enscape, 2020. URL: <https://www.archdaily.com/938307/from-backdrop-to-spotlight-the-significance-of-architecture-in-video-game-design>.
6. Crook L. Why aren't architects designing the environments for video games? asks Liam Young. Dezeen, 2019. URL : <https://www.dezeen.com/2019/10/30/liam-young-dezeen-day/>.
7. Dugatkin L. A., Rodrigues S. Games Animals Play. Berkeley, Greater Good Magazine, 2008. URL: https://greatergood.berkeley.edu/article/item/games_animals_play.
8. Надолинская Т. В. Игра в контексте истории философии, культуры и педагогики. *Образование и наука*. 2013. № 7 (106). С. 138–152.
9. Шелл Д. Геймдизайн. Альпина Диджитал, 2019. 551 с.

REFERENCES

1. Nikitin V. and Chudnovskiy Yu. *Metatektura : sbornik statey i dokladov* [Metatektura : collection of articles and reports]. Kyiv : Optima Publ., 2016, 316 p. (in Russian).
2. Stepanov Yu.S. *Semiotika. Antologiya* [Semiotics. Anthology]. Moscow : Akademicheskij Proyekt, 2001, 691 p. (in Russian).
3. Gamification : The Future Interface of Architectural Design, Pluralsight, 2020. URL: <https://www.pluralsight.com/blog/film-games/siggraph-2014-news-autodesk-looks-gamifying-design>.
4. Nvidia Omniverse, 2022. URL : <https://www.nvidia.com/ru-ru/omniverse/>.
5. Stouhi D. From Backdrop to Spotlight : The Significance of Architecture in Video Game Design, Enscape, 2020. URL: <https://www.archdaily.com/938307/from-backdrop-to-spotlight-the-significance-of-architecture-in-video-game-design>.
6. Crook L. Why aren't architects designing the environments for video games? asks Liam Young. Dezeen, 2019. URL: <https://www.dezeen.com/2019/10/30/liam-young-dezeen-day/>.
7. Dugatkin L.A. and Rodrigues S. Games Animals Play. Berkeley, Greater Good Magazine, 2008. URL: https://greatergood.berkeley.edu/article/item/games_animals_play.
8. Nadolinskaya T.V. *Igra v kontekste istorii filosofii, kul'tury i pedagogiki* [Game in the Context of the History of Philosophy, Culture and Pedagogy]. *Obrazovaniye i nauka* [Education and Science]. 2013, no. 7 (106), pp. 138–152. (in Russian).
9. Shell D. *Geymdizayn* [Game design]. Al'pina Didzhital, 2019, 551 p. (in Russian).

Надійшла до редакції: 09.11.2022.