

DOI: 10.31866/2617-2674.9.1.2026.361881

УДК 794.088-028.23:004.9]:7.08-028.26

ВІДЕОІГРИ ЯК НОВИЙ АУДІОВІЗУАЛЬНИЙ МИСТЕЦЬКИЙ ЖАНР

Віталій Запорожченко^{1а}, Ілля Бєднов^{2а}

¹професор кафедри операторської майстерності та фотомистецтва;
e-mail: kinomaestro@gmail.com; ORCID: 0000-0002-6027-456X

²магістр аудіовізуального мистецтва та виробництва;
e-mail: ibednov22@gmail.com; ORCID: 0009-0004-3502-486X

^аКиївський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна

Ключові слова:

відеоігри;
інтерактивність;
геймдизайн;
геймдизайнер;
постмодернізм;
анімація;
комп'ютерні технології

Анотація

Мета статті – осмислити відеоігри як повноцінну форму в контексті сучасного аудіовізуального мистецтва, зокрема через аналіз їхньої естетичної, наративної та інтерактивної природи. Дослідити особливості художньої виразності відеоігор, а також проаналізувати специфіку їхньої естетики як окремого виду аудіовізуального мистецтва в контексті сучасної цифрової культури. **Методологія дослідження** полягає у застосуванні таких методів: теоретичного – для аналізу наукових робіт, присвячених естетиці цифрового мистецтва та аудіовізуальній природі відеоігор; порівняльного аналізу – для зіставлення традиційних форм аудіовізуального мистецтва з відеоіграми; компаративного аналізу – для оцінювання художньої цілісності й експресивної сили відеоігор як форми мистецтва. **Наукова новизна.** У статті вперше обґрунтовано, що відеоігри як форма аудіовізуального мистецтва мають суттєвий вплив на трансформацію естетичних стандартів у цифровій культурі, поєднуючи елементи інтерактивності, візуального стилю, наративної структури, музики та звуку. Доведено, що естетика відеоігор не лише наслідуює кінематографічні та художні традиції, а й формує нові засоби естетичної виразності, властиві саме інтерактивному медіа. Вперше акцентовано на ролі відеоігор у формуванні нових культурних сенсів, способів сприйняття простору, часу та персонажів, що зумовлює необхідність переосмислення традиційних підходів до аналізу аудіовізуального мистецтва. **Висновки.** У результаті дослідження підкреслено важливість осмислення відеоігор як повноцінної форми аудіовізуального мистецтва, що поєднує естетичні, наративні та інтерактивні складники. Відеоігри формують нову парадигму художньої комунікації, в якій гравець постає активним співтворцем естетичного досвіду. Така взаємодія не лише збагачує художню виразність, а й розширює межі сприйняття мистецтва у цифрову епоху. Відеоігри варто розглядати як самостійне культурно-мистецьке явище, здатне формувати нові сенси й естетичні практики в межах аудіовізуального мистецтва.

Як цитувати:

Запорожченко, В. та Беднов, І., 2026. Відеоігри як новий аудіовізуальний мистецький жанр. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, 9 (1), с.163-172.

Формулювання проблеми

Попри визнання відеоігор як вагомого культурного феномену, в академічному дискурсі досі спостерігається невизначеність щодо їхнього статусу як повноцінної форми мистецтва. Часто вони залишаються на периферії, поступаючи традиційним видам мистецтва – літературі, живопису, театру чи кінематографу. Така ситуація зумовлена як історичними уявленнями про мистецтво, пов'язаними переважно з пасивним спогляданням естетичного об'єкта, так і відсутністю усталених теоретичних підходів до аналізу інтерактивних форм художнього висловлення.

Однак протягом останніх десятиліть ігрова індустрія зазнала глибокої трансформації: від розважального продукту до самобутньої сфери аудіовізуального мистецтва, де з'являються авторські твори з високим ступенем естетичної, наративної та технологічної складності. Сучасні відеоігри дедалі частіше демонструють естетику, притаманну візуальному мистецтву, використовують виразну звукову палітру, операторські засоби кіномови, глибоко структуровані сюжети та інноваційні ігрові механіки. Усе це створює нові, унікальні способи взаємодії з глядачем, який тепер постає не лише споживачем, а й активним співтворцем твору.

Так, актуалізується необхідність осмислення відеоігор не як другорядного культурного продукту, а як самостійного виду аудіовізуального мистецтва. Вони поєднують у собі елементи

кіно, музики, літератури та інтерактивності, створюючи нові форми художнього досвіду. Саме це відкриває простір для глибшого теоретичного аналізу їхньої естетики та впливу на сучасну культуру.

Аналіз останніх досліджень і публікацій

У статті «Анімація в аудіовізуальному мистецтві: соціокультурні аспекти» К. Степаненко та М. Ляміна (2024) підкреслили, що анімація є багатомірним середовищем, яке не лише розважає, а й виконує важливу культурну, освітню та соціальну функції. Подібно до відеоігор, анімація поєднує естетичні, технологічні та емоційні компоненти, створюючи цілісний художній простір. Її характерні ознаки – рух, візуальна привабливість, емоційне вираження та умовне призупинення реальності – відкривають простір для креативного самовираження, аналогічно до того, як відеоігри інтегрують кінематографічну мову, сценарні структури та інтерактивність.

Використання новітніх технологій, що змінило можливості екранної виразності та підхід до художнього вирішення екранного простору, що є водночас реальним і символічним, проаналізовано у праці О. Безручка та А.-Н. Мануляка (2019) «Вплив кольору на глядацьку аудиторію інтерактивного телебачення».

У дослідженні П. П'єрдманна (Peerdman, 2010) «Звук і музика в іграх» ви-

світлено важливу роль аудіо в сучасних відеоіграх. Автор аналізує, як звук і музика не тільки підтримують атмосферу гри, але й активно взаємодіють із геймплеєм, розкриваючи сюжет та емоційні стани персонажів.

О. Прядко та М. Сіренко (Priadko, O. and Sirenko, 2021) у статті «Віртуальний продакшн: новий підхід до кіновиробництва» провели паралелі з висновками щодо відеоігор як нової форми аудіовізуального мистецтва. У своїй роботі автори акцентували на тому, що віртуальний продакшн є наступним етапом еволюції кіновиробництва, відкриваючи нові можливості для режисерів, операторів і продюсерів. Такий підхід інтегрує сучасні цифрові інструменти та віртуальні технології на всіх етапах створення фільму – від препродакшну до постпродакшну.

У статті З. Юргенсена (Jurgensen, 2016) «Цінуючи відеоігри», що міститься у збірнику «Естетика відеоігор» під редакцією Дж. Робсона та Г. Тавінор, досліджено питання естетичної оцінки відеоігор.

У роботі «Відеоігри та фільми» Дж. Робсон та А. Мескін (Robson and Maskin, 2019) проаналізували спільні риси та відмінності між відеоіграми та кінематографом. Вони розглянули, як обидва медіа взаємодіють на естетичному та філософському рівнях, підкреслюючи важливість зіставлення їхніх наративних і візуальних стратегій.

У роботі «Мистецтво геймдизайну» Д. Шелл (Schell, 2014) детально розглянув основи та принципи створення відеоігор, акцентуючи на естетичних аспектах дизайну. Автор описав, як ігрові механіки, сюжет і візуальні елементи взаємодіють, щоб створити захопливий досвід для гравців. Д. Шелл

підкреслив важливість розуміння психології гравця і його взаємодії з ігровим світом, а також роль дизайнера у формуванні цієї взаємодії.

А. Хайло (2021) у статті «Відеоігри як об'єкт дослідження» проаналізувала відеоігри з різних аспектів: як індустрію, культурне явище та новий вид мистецтва. Авторка висвітлила важливі наукові напрями, в яких відбувається вивчення відеоігор, зокрема комп'ютерні науки, психологію, соціологію, культурологію та дизайн. Окрім того, досліджено вплив відеоігор на суспільство, культуру та індивідів, а також основні жанри відеоігор та їхні характеристики.

У статті «Відеоігри як форма мистецтва» М. Роблеса (Robles, 2014) дослідив концепцію відеоігор як форми мистецтва. Автор проаналізував, чому відеоігри можуть бути визнані мистецьким виразом і що саме робить їх такими.

У статті «Відеогра – мистецтво на стику постмодернізму та постпостмодернізму» Н. Маренич (2013) проаналізував відеоігри як мистецтво, яке виникає на межі двох культурних етапів – постмодернізму та постпостмодернізму. Авторка розглянула відеоігри як новий вид мистецтва, що не лише інтегрує елементи класичних мистецьких форм, а й створює нові способи сприйняття та інтерпретації реальності.

Мета статті – осмислити відеоігри як повноцінну форму в контексті сучасного аудіовізуального мистецтва, зокрема через аналіз їхньої естетичної, наративної та інтерактивної природи. Дослідити особливості художньої виразності відеоігор, а також проаналізувати специфіку їхньої естетики як окремого виду аудіовізуального мистецтва в контексті сучасної цифрової культури.

Основний матеріал дослідження

У XXI ст. відеоігри стали значущим культурним явищем, що має глибокий вплив на різні аспекти сучасної культури, мистецтва та технологій. Первинне сприйняття відеоігор обмежувалося їхньою функцією як факультативної форми дозвілля, позбавленої значущого культурного або мистецького потенціалу. Як зазначає Є. Малюк (2016, с.5) у роботі «Відеоігри в Україні: генеза та історична еволюція у 80–90-х роках ХХ століття», «перші електронні ігри були проєктами наукових закладів, які робилися їхніми працівниками у вільний час або, як у разі із "SpaceWar!", учасниками студентських гуртків». М. Роблес (Robles, 2014, р.1) у роботі «Відеоігри як форма мистецтва» зазначає, що ранні прояви образотворчого мистецтва, музичні композиції, літературні наративи та кінематограф на етапах свого становлення виконували функції естетичного задоволення, супроводу ритуалів і дозвілля, передавання знань у захопливій формі та візуалізації історій для емоційного досвіду аудиторії. Отже, інституціалізація кожного виду мистецтва на ранніх стадіях його розвитку характеризувалася значним зв'язком із функцією розваги.

Упродовж останніх десятиліть усе більше дослідників і культурних інституцій визнають відеоігри не лише продуктом цифрової індустрії, а й цінною формою аудіовізуального мистецтва. Такий підхід обґрунтовується не тільки складною структурою ігрових світів та естетичним багатством візуального оформлення, а й тим, що сучасні ігри демонструють здатність викликати емоційний відгук, формувати ідентичність користувача

та розповідати історії, подібно до кіно чи літератури. Як зауважує А. Хайло (2021, с.29) в роботі «Об'єкт дослідження: відеоігри»: «З плином часу межі між мистецтвом і відеоіграми ставали дедалі більш розмитими, і в багатьох країнах останні вже захищено тими самими законами про авторські права, що й кіномистецтво, музику та літературу». Н. Боуман (Bowman, 2019, р.144) у роботі «Відеоігри як вимогливі технології» зазначає, що простежується закономірність в еволюції нових медіа, коли вони спочатку розвивають наявні форми, а згодом набувають якісно нових рис. Як приклад наводиться шлях розвитку кінематографа, який пройшов від простих демонстрацій рухомих зображень до складного мистецтва з використанням монтажу, що може слугувати аналогією для розуміння еволюції відеоігор.

Сучасні дослідники, зокрема Дж. Робсон та А. Мескін (Robson and Maskin, 2019, р.975) у роботі «Відеоігри та фільми», звертають увагу на численні паралелі між фільмами та відеоіграми, що проявляються на рівні візуальної мови, оповідних технік і технічного виконання. Проте вони підкреслюють і суттєві відмінності, зокрема інтерактивність, яка є визначальною рисою відеоігор і суперечить типовим особливостям фільму. У праці «Вплив кольору на глядацьку аудиторію інтерактивного телебачення» О. Безручко та А.-Н. Мануляк (2019, с.209) зазначають, що «завдяки інтерактивності суттєво посилилася роль ведучого як господаря програми, глядацька аудиторія з пасивних спостерігачів перетворилася на активних учасників, а інколи і співведучих, унаслідок чого програмне утворення набуло енергійності, динамічності та емоційності».

Ця трансформація пасивної аудиторії в активну є ключовою характеристикою і для розуміння відеоігор як нового виду мистецтва. На відміну від традиційних форм мистецтва, таких як кіно чи література, відеоігри за своєю суттю є інтерактивними. Гравець не просто спостерігає за розгортанням подій, а безпосередньо впливає на них, ухвалює рішення, виконує дії та стає активним учасником і співтворцем ігрового досвіду. Саме ця інтерактивність надає енергії, динамізму та емоційної залученості (Безручко та Покрайло, 2025).

Однією з ключових характеристик, що зближує відеоігри з усталеними мистецькими формами, є їхня наративна сила. З. Юргенсон (Jurgensen, 2018) у роботі «Цінуючи відеоігри» зазначає, що багато відеоігор мають значний нарративний компонент, занурюючи гравців у розповідь подібно до того, як це роблять романи, театральні п'єси та епічні поеми. Ігри не лише прагнуть до правдоподібності, але й поділяють тематику та експресивні цілі з історією західної літератури та театру. Наративні відеоігри, як і літературні твори, здатні порушувати важливі соціологічні, ідеологічні та політичні питання. Як приклад, шутер від першої особи «BioShock» (2007) розглядає концепцію антиутопічного суспільства, що ґрунтується на об'єктивістській моралі, відображений у романі Айн Ренд «Атлант розправив плечі» (1957). Сюжетна лінія «BioShock» розгортається навколо тем, які широко обговорюються в різних видах мистецтва. Попри те, що гра не задумувалася як роман, спільні нарративні мотиви простежуються в обох творах (Jurgensen, 2018).

Розглядаючи відеоігри в контексті інших аудіовізуальних мистецтв, зо-

крема анімації, корисно звернутися до етимології самого терміна. К. Степаненко та М. Ляміна (2024, с.264) наводять таке визначення: «Термін "анімація" бере свій початок від латинського слова "anima", що означає "душа" або "дух". Анімація вдихає життя в статичні зображення, наповнюючи їх життєвою силою та індивідуальністю. Це мистецтво змушувати персонажів вистрибувати зі сторінки, танцювати на екрані або оживати в будь-якому обраному середовищі». Важливо зазначити, що анімація не лише починає використовуватися у документальному кіно (Bezruchko and Sukhin, 2023), а і є вагомим складником багатьох відеоігор, надаючи руху персонажам, об'єктам і віртуальним світам. Проте, на відміну від традиційної анімації, де рух є заздалегідь визначеним, у відеоіграх «душа» та «життя» віртуального простору значною мірою залежать від дій і рішень гравця. Подібно до анімації, яка оживляє нерухомі образи, відеоігри «вдихають» інтерактивну «душу» у віртуальні світи та персонажів. Гравець не є пасивним спостерігачем, а стає активною силою, що визначає рух, дії та навіть розвиток історії в межах ігрового середовища. Саме ця здатність «оживлювати» віртуальний простір через інтерактивну взаємодію, використовуючи анімаційні техніки в новому, керованому гравцем форматі, є однією з ключових рис, що дає змогу розглядати відеоігри як унікальну та динамічну форму сучасного мистецтва.

Музика та звук є фундаментальними елементами, що формують емоційний ландшафт і рівень занурення у відеоіграх. Розглядаючи важливість аудіо у відеоіграх, варто навести приклад з роботи П. Пьєрдмана (Peerdeman, 2010) «Звук і музика в іграх». Автор

168

зазначає, що аудіо зарекомендувало себе як значний чинник у перевагах споживачів під час вибору продукту та розглядається як один з найважливіших елементів ігор. Здебільшого це зумовлено ступенем розповіді. Крім цього, звук є сенсорним стимулом для свідомості гравця і навіть для підсвідомості, впливаючи на розумові процеси непомітно для гравця. Є безліч можливостей для звукових ефектів впливати на досвід гравця під час гри. Як яскравий приклад гри, що активно використовує такі ефекти, автори наводять серію «Metal Gear Solid» (1998) геймдизайнера Хідео Кодзіми. Підкреслюється, що підзаголовок серії «тактичний шпигунський бойовик» вказує на поєднання прихованого пересування з інтенсивними бойовими елементами. За словами творця, його метою було досягнути у грі голлівудського рівня звуку та візуальних ефектів, щоб гра сприймалася як бойовик. У результаті серія «Metal Gear Solid» характеризується як епічна, похмура та атмосферна гра, яка стала взірцем інтерактивного розповідання історій в ігровій індустрії (Peerdman, 2010, p.2).

Саме такі візіонери, як Хідео Кодзіма, чия творчість прагне до поєднання інтерактивного ігрового процесу з високим рівнем художньої виразності, підкреслюють авторську роль геймдизайнера, яка за своєю складністю та впливом часто порівнюється з роллю режисера у кінематографі. Подібно до того, як режисер є рушійною силою фільму, відповідальним за втілення сценарію на екрані, геймдизайнер є архітектором ігрового досвіду, який формує інтерактивну подорож гравця. Ключова відмінність полягає у рівні контролю над досвідом аудиторії. Режисер кіно має значно більший

контроль над тим, що бачить і відчуває глядач у кожний момент часу. Геймдизайнер, навпаки, поступається частиною цього контролю гравцеві, надаючи йому свободу дослідження, експериментування та ухвалення рішень. Успішний геймдизайнер не просто розповідає історію, а створює захопливе інтерактивне середовище, яке спонукає гравця до активної участі та формує унікальні особисті переживання. Науковець і геймдизайнер Д. Шелл (Schell, 2014) стверджує, що, як і в будь-якій іншій діяльності, дизайнери ігор створюють свої твори заради того особливого досвіду, який вони здатні викликати. Він наголошує, що наявні певні емоції, такі як почуття вибору, свободи, відповідальності, досягнення та багато інших, які, на його думку, унікально притаманні ігровим переживанням. Саме тому, підсумовує автор, дизайнери долають усі складнощі процесу розробки, щоб створити досвід, який неможливо отримати будь-яким іншим способом.

Вбираючи в себе риси різних видів мистецтва, відеоігри постають як характерний прояв постмодернізму, якому притаманні еkleктичність, фрагментарність, інтертекстуальність і стирання меж між «високою» та «масовою» культурою. У межах ігрових світів постмодернізм виявляється не лише у змісті, а й у формі: відеогра синтезує компоненти з різних художніх дисциплін – літератури, музики, архітектури та кіно – й перетворює їх у нову інтерактивну естетику. Н. Маренич (2013, с.17) у роботі «Відеоігри – мистецтво на стику постмодернізму та постпостмодернізму» зазначає: «Віртуалістика, стаючи улюбленим інструментом постпостмодернізму, відкриває значний пласт худож-

ніх проблем і поступово формує новий тип естетичного бачення». Ц. Чжан (2023, с.73) у роботі «Вплив китайських фільмів про бойові мистецтва на тематику, образність і драматургію відеоігор» наголошує: «Оскільки протягом 1970-х рр. завдяки творчій діяльності Брюса Лі, Джекі Чана та інших гонконзьких акторів і режисерів жанр уся (принаймні у двох своїх різновидах – костюмований історичний фільм і соціальний бойовик кунг-фу) стає широко відомим західному глядачеві, відеоігри починають запозичувати всі можливі для реалізації напрацювання цього кіножанру». Такий міжмедійний характер особливо виразний у проєктах на кшталт «Journey» (2012), де гравець переживає ігровий процес як музично-візуальну метафору мандрівки, або «Okami» (2006), що імітує традиційний японський живопис у стилі «сумі-е» (墨絵). У грі «The Last of Us» (2013) інтегруються кінематографічна драматургія, акторська гра і монтаж, тоді як «Metal Gear Solid» руйнує традиційні структури, поєднуючи шпигунський трилер, соціальний коментар і метаігрові засоби, зокрема пряме звернення до гравця та іронічну рефлексію над природою відеоігри.

Сучасні відеоігри являють собою складні програмні комплекси, що інтегрують не лише елементи мистецтва, такі як кінематографічні наративи, літературні тропи та музичні композиції, але й передові досягнення комп'ютерних наук, зокрема у сферах комп'ютерної графіки, просторового аудіо та штучного інтелекту. Цей симбіотичний зв'язок між креативною індустрією та технологічним сектором є процесом взаємного збагачення. У праці «Відеоігри як феномен сучасної культури» І. Скиба (2020, с.164) зазначає: «Удо-

сконалення і розвиток відеоігор тісно пов'язані з розвитком комп'ютерних технологій. Так, деякі комплектуючі комп'ютерів розробляються спеціально для ігор. Також самі відеоігри враховують усі останні можливості комп'ютерної техніки, упритул наближуючись до реальності зображення та звуку, а велика кількість жанрів відеоігор забезпечує різноманітність інтересів гравців». Більш ніж за півстолітній проміжок свого існування відеоігри змогли зайняти значне місце в структурі сучасної масової культури і починають визнаватися у світі як один із видів сучасного мистецтва.

У добу цифрової культури відеоігри перетворилися на своєрідну синтетичну форму мистецтва, що поєднує як традиційні елементи (сюжет, персонажі, аудіовізуальні образи), так і нові, властиві лише інтерактивним медіа – нелінійність, варіативність, взаємодія з гравцем. Це вже не просто технологічна розвага, а спосіб вираження емоцій, ідей і соціокультурних рефлексій. Як зазначає І. Богуст (Bogost, 2015, р.9) у роботі «Як говорити про відеоігри», відеоігри – це не просто розвага: вони мають глибший культурний і емоційний вимір. Їхні персонажі та сюжетні лінії здатні викликати емпатію, подібну до тієї, що виникає під час читання роману чи перегляду фільму. Крім того, унікальний візуальний та естетичний дизайн ігор створює багатогранні зорові, тактильні й емоційні відчуття. Автор підкреслює, що відеоігри слід розглядати як повноцінну форму мистецтва. Вони не лише розважають, а й здатні викликати глибокі емоційні переживання, стимулювати емпатію та забезпечувати естетичний досвід, як і інші види мистецтва (Bogost, 2015, р.9).

Висновки

Отже, відеоігри доцільно розглядати як сучасну форму аудіовізуального мистецтва. Проаналізувавши розвиток, нарративні стратегії, візуальну мову, режисерські засоби та взаємодію з гравцем, можемо дійти висновку, що відеоігри давно перестали бути суто розвагою. Сучасні проєкти все частіше поєднують кінематографічні засоби виразності, складні сценарні структури, емоційно насичені образи та інноваційні технології, створюючи цілісні, глибокі й візуально різючі світи.

Як і кіно, відеогра формує у гравця емоційний досвід, комунікує через аудіовізуальні коди та здатна передавати ідеї, світогляд і художнє бачення авторів. Водночас її інтерактивна природа відкриває нові горизонти для мистецького висловлювання, а гравець стає співучасником творення сенсу.

Саме інтерактивність як ключова риса відеоігор змінює суть естетичного досвіду, перетворюючи його на динамічний процес, що розгортається між гравцем, середовищем гри та її нарративною структурою. Межі між автором і аудиторією розмиваються, а художній акт постає як колаборативне явище, в якому значення формується в моменті дії.

Так, відеоігри – це не просто продукт технологічного прогресу чи масової культури. Це новітня, гібридна форма аудіовізуального мистецтва, яка поєднує режисуру, візуальну композицію, музику, сценарне мистецтво, акторську гру і, головне, інтерактивність. У сучасному культурному ландшафті відеоігри посідають важливе місце як інструмент художнього висловлювання, що не поступається традиційним мистецьким медіа.

СПИСОК БІБЛІОГРАФІЧНИХ ПОСИЛАНЬ

- Безручко, О. та Мануляк, А.-Н., 2019. Вплив кольору на глядацьку аудиторію інтерактивного телебачення. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 2 (2), с.208-215. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2.2019.185711>
- Безручко, О. та Поберайло, О., 2025. Еволюція кат-сцен в інтерактивній аудіовізуальній оповіді: класифікація функцій та характеристик. *Культура України*, [e-journal] 90, с.90-106. <https://doi.org/10.31516/2410-5325.090.10>
- Малюк, Є., 2016. Відеоігри в Україні: генеза та історична еволюція у 80–90-х роках ХХ століття. *Питання культурології*, [e-journal] 32, с.111-127. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.32.2016.155722>
- Маренич, Н.А., 2013. Відеогра – мистецтво на стику постмодернізму та постпостмодернізму. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*, 3, с.13-17.
- Скиба, І.П., 2020. Відеогра як феномен сучасної культури. *Вісник Національного авіаційного університету. Філософія. Культурологія*, [e-journal] 1, с.162-168. <https://doi.org/10.18372/2412-2157.31.14847>
- Степаненко, К. та Ляміна, М., 2024. Анімація в аудіовізуальному мистецтві: соціокультурні аспекти. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 7 (2), с.261-274. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.2.2024.318993>

- Хайло, А., 2021. Об'єкт дослідження: відеоігри. *Вісник Книжкової палати*, [e-journal] 11, с.25-36. [https://doi.org/10.36273/2076-9555.2021.11\(304\).25-36](https://doi.org/10.36273/2076-9555.2021.11(304).25-36)
- Чжан, Ц., 2023. Вплив китайських фільмів про бойові мистецтва на тематику, образність і драматургію відеоігор. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Мистецтвознавство*, [e-journal] 49, с.72-80. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.49.2023.293288>
- Bezruchko, O. and Sukhin, M., 2023. Animated documentaries in modern cinematic art: specifics of production. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 6 (2), pp.241-251. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.2.2023.289310>
- Bogost, I., 2015. *How to Talk about Videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Bowman, N., 2019. Editorial: Video games as demanding technologies. *Media and Communication*, [e-journal] 7 (4), pp.144-148. <https://doi.org/10.17645/mac.v7i4.2684>
- Jurgensen, Z., 2016. Appreciating videogames. In: J. Robson and G. Tavinor, eds. *The Aesthetics of Videogames*. [e-Book] New York: Routledge, pp.60-77. <https://doi.org/10.4324/9781315210377>
- Peerdeman, P., 2010. *Sound and Music in Games*. [online] Amsterdam. Available at: <https://peterpeerdeman.nl/vu/ls/peerdeman_sound_and_music_in_games.pdf> [Accessed 11 March 2026].
- Priadko, O. and Sirenko, M., 2021. Virtual production: a new approach to filmmaking. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Arts and Production*, [e-journal] 4 (1), pp.52-58. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235079>
- Robles, M., 2014. Video Games as an Art Form. *ESSAI*, [online] 12 (32), pp.126-129. Available at: <<http://dc.cod.edu/essai/vol12/iss1/32>> [Accessed 11 March 2026].
- Robson, J. and Meskin, A., 2019. Videogames and Film. In: N. Carroll, L.T. Di Summa, S. Loht eds. *The Palgrave Handbook of the Philosophy of Film and Motion Pictures*. [e-Book] Cham: Springer, pp.971-994. https://doi.org/10.1007/978-3-030-19601-1_41
- Schell, J., 2014. *The art of game design*. [e-Book] New York: A K Peters/CRC Press. <https://doi.org/10.1201/b17723>

REFERENCES

- Bezruchko, O. and Manuliak, A.-N., 2019. Vplyv koloru na hliadatsku audytoriiu interaktyvnoho telebachennia [The Color Influence on the Audience of Interactive Television]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 2 (2), pp.208-215. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2.2019.185711>
- Bezruchko, O. and Poberailo, O., 2025. Evoliutsiia kat-stsen v interaktyvni audiovizualnii opovid: klasyfikatsiia funktsii ta kharakterystyk [The evolution of cut scenes in interactive audiovisual narrative: classification of functions and characteristics]. *Culture of Ukraine*, [e-journal] 90, pp.90-106. <https://doi.org/10.31516/2410-5325.090.10>
- Bezruchko, O. and Sukhin, M., 2023. Animated documentaries in modern cinematic art: specifics of production. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 6 (2), pp.241-251. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.2.2023.289310>
- Bogost, I., 2015. *How to Talk about Videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Bowman, N., 2019. Editorial: Video games as demanding technologies. *Media and Communication*, [e-journal] 7 (4), pp.144-148. <https://doi.org/10.17645/mac.v7i4.2684>

- Jurgensen, Z., 2016. Appreciating videogames. In: J. Robson and G. Tavinor, eds. *The Aesthetics of Videogames*. [e-Book] New York: Routledge, pp.60-77. <https://doi.org/10.4324/9781315210377>
- Khailo, A., 2021. Obiekt doslidzhennia: videoihry [Object of study: video games]. *Bulletin of the Book Chamber*, [e-journal] 11, pp.25-36. [https://doi.org/10.36273/2076-9555.2021.11\(304\).25-36](https://doi.org/10.36273/2076-9555.2021.11(304).25-36)
- Maliuk, Ye., 2016. Videoihry v Ukraini: geneza ta istorychna evoliutsiia u 80–90-kh rokakh XX stolittia [Videogames in Ukraine: genesis and historical evolution in the 80s and 90s of the 20th century]. *Issues in Cultural Studies*, [e-journal] 32, pp.111-127. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.32.2016.155722>
- Marenych, N.A., 2013. Videohra – mystetstvo na styku postmodernizmu ta postpostmodernizmu [Videogame – art on the verge of postmodernism and postpostmodernism]. *Bulletin of the Kharkiv State Academy of Design and Art*, 3, pp.13-17.
- Peerdeman, P., 2010. *Sound and Music in Games*. [online] Amsterdam. Available at: <https://peterpeerdeman.nl/vu/ls/peerdeman_sound_and_music_in_games.pdf> [Accessed 11 March 2026].
- Priadko, O. and Sirenko, M., 2021. Virtual production: a new approach to filmmaking. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Arts and Production*, [e-journal] 4 (1), pp.52-58. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235079>
- Robles, M., 2014. Video Games as an Art Form. *ESSAI*, [online] 12 (32), pp.126-129. Available at: <<http://dc.cod.edu/essai/vol12/iss1/32>> [Accessed 11 March 2026].
- Robson, J. and Meskin, A., 2019. Videogames and Film. In: N. Carroll, L.T. Di Summa, S. Loht eds. *The Palgrave Handbook of the Philosophy of Film and Motion Pictures*. [e-Book] Cham: Springer, pp.971-994. https://doi.org/10.1007/978-3-030-19601-1_41
- Schell, J., 2014. *The art of game design*. [e-Book] New York: A K Peters/CRC Press. <https://doi.org/10.1201/b17723>
- Skyba, I.P., 2020. Videohra yak fenomen suchasnoi kultury [Video game as a phenomenon of modern culture]. *Proceedings of the Kyiv Aviation Institute. Series: Philosophy. Cultural*, [e-journal] 1, pp.162-168. <https://doi.org/10.18372/2412-2157.31.14847>
- Stepanenko, K. and Liamina, M., 2024. Animatsiia v audiovizualnomu mystetstvi: sotsiokulturni aspekty [Animation in Audiovisual Art: Socio-cultural aspects.]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 7 (2), pp.261-274. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.2.2024.318993>
- Zhang, J., 2023. Vplyv kytayskykh filmiv pro boiovi mystetstva na tematyku, obraznist idramaturhiiu videoihor [The influence of chinese martial arts films on the theme, imagery and dramaturgy of video games]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Arts*, [e-journal] 49, pp.72-80. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.49.2023.293288>

Надійшла: 13.03.2026; Прийнято: 20.04.2026;
Стаття була вперше опублікована онлайн: 26.05.2026

VIDEO GAMES AS A NEW AUDIOVISUAL ARTISTIC GENRE

Vitalii Zaporozhchenko^{1a}, Illia Biednov^{2a}

¹Professor at the Department of Cinematography and Photographic Arts;
e-mail: kinomaestro@gmail.com; ORCID: 0000-0002-6027-456X

²Master of Audiovisual Arts and Production;
e-mail: ibednov22@gmail.com, ORCID: 0009-0004-3502-486X

^aKyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine

Abstract

The purpose of this research is to conceptualise video games as a fully-fledged form within the context of modern audiovisual art, in particular through the analysis of their aesthetic, narrative and interactive nature; to study features of the artistic expressiveness of video games; to analyse the specifics of video game aesthetics as a distinct type of audiovisual art within the context of modern digital culture. **The research methodology** is based on the application of the following methods: theoretical – analysis of scientific works devoted to the aesthetics of digital art and audiovisual nature of video games; comparative analysis – comparison of traditional forms of audiovisual art with video games; comparative (comparative-estimative) analysis – aimed at evaluating the artistic integrity and expressive power of video games as a form of art. **Scientific novelty.** For the first time, this article substantiates that video games, as a form of audiovisual art, have a significant influence on the transformation of aesthetic standards in digital culture, combining elements of interactivity, visual style, narrative structure, music and sound. It is proven that the aesthetics of video games not only imitates cinematic and artistic traditions, but also forms new means of aesthetic expression inherent specifically to interactive media. Attention is primarily focused on the role of video games in shaping new cultural meanings and new ways of perceiving space, time and characters, which necessitates a reconsideration of traditional approaches to the analysis of audiovisual art. **Conclusions.** As a result of this conducted research, the importance of understanding video games as a fully-fledged form of audiovisual art that combines aesthetic, narrative and interactive components is emphasised. Video games form a new paradigm of artistic communication in which the player acts as an active co-creator of the aesthetic experience. Such an interaction not only enriches artistic expressiveness, but also expands the boundaries of the perception of art in the digital era. Video games should be viewed as an independent cultural and artistic phenomenon capable of generating new meanings and aesthetic practices within the framework of audiovisual art.

Keywords: video games; interactivity; game design; game designer; postmodernism; animation; computer technologies

