

Міністерство освіти і науки України
Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна

Навчально-науковий інститут соціології та медіакомунікацій

Кафедра медіакомунікацій

До захисту допущено

кафедрою медіакомунікацій, протокол № _____ від _____

В. о. завідувача кафедри _____
(підпис)

Лілія ЗМІЙ
(ім'я, прізвище)

« _____ » _____ 2025 р.

Кваліфікаційна робота
(інноваційний магістерський проєкт)
здобувача другого (магістерського) рівня вищої освіти

**ГЕЙМІНГ І NFT-ІНДУСТРІЯ ЯК ПЛАТФОРМИ РЕПРЕЗЕНТАЦІЇ
ТВОРЧОСТІ СУЧАСНИХ ХУДОЖНИКІВ:
ТАКАСІ МУРАКАМІ ТА СІД МІД**

Спеціальність 061 Журналістика
(код та найменування спеціальності)

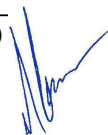
Освітня програма Аудіовізуальні медіа та цифрова журналістика
(назва освітньої програми)

Виконавець


(підпис)

Даниїл ГОНЧАРЕНКО
(ім'я, прізвище)

Науковий керівник


(підпис)

Лідія СТАРОДУБЦЕВА
(ім'я, прізвище)

Харків – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП	4
РОЗДІЛ 1 ПОНЯТТЯ ГЕЙМІНГУ ТА ДІДЖИТАЛ АРТУ: ДЕФІНІЦІЇ ТА КОНЦЕПЦІЇ	9
1.1 Геймінг: основні поняття	9
1.2 Візуальна складова геймінгу і її еволюція	12
1.3 Диджиталізація творчості як сфера теоретичних рефлексій	17
1.4 Геймдев як сфера діяльності сучасних художників	19
Висновки до розділу 1	21
РОЗДІЛ 2 ФЕНОМЕН <i>NFT</i> -АРТУ: ЕСТЕТИКА, ТЕХНОЛОГІЯ, КОМЕРЦІЯ	22
2.1 <i>NFT</i> : основні поняття	22
2.2 Феномен <i>NFT</i> як платформи поширення і монетизації арту	24
2.3 <i>NFT</i> як інструмент диджиталізації арт-галерей	26
Висновки до розділу 2	27
РОЗДІЛ 3 ІГРОВА ІНДУСТРІЯ ТА <i>NFT</i> ЯК ПЛАТФОРМИ РЕПРЕЗЕНТАЦІЇ ТА ПОШИРЕННЯ ТВОРЧОСТІ ХУДОЖНИКІВ	29
3.1 Ігрова індустрія як канал поширення диджитал-арту: аналітика плюсів і мінусів	29
3.2 <i>NFT</i> як інструмент представлення та дистрибуції цифрового мистецтва: потенціал, переваги та виклики	31
3.3 Порівняльний аналіз досліджуваних платформ	35
Висновки до розділу 3	36
РОЗДІЛ 4 ТАКАСІ МУРАКАМІ ТА ЙОГО <i>NFT</i> -КОЛЕКЦІЯ	38
4.1 Творчість Такасі Муракамі в контексті сучасної арт-культури	38
4.2 <i>NFT</i> -колекція художника як канал розповсюдження його творчості: комерційні аспекти	42
Висновки до розділу 4	44

РОЗДІЛ 5 СІД МІД ТА ЙОГО АРТ У ГРІ <i>COUNTER STRIKE</i>	45
5.1 Науково-фантастичний концепт-арт Сіда Міда та його вплив на сучасний простір	45
5.2 Феномен <i>Steam Workshop</i> як каналу поширення творчості художників	47
5.3 Колаборація Сіда Міда з <i>Valve</i>	50
Висновки до розділу 5	54
РОЗДІЛ 6 ГЕЙМІНГ І <i>NFT</i> -ІНДУСТРІЯ ЯК ПРЕДМЕТ АВТОРСЬКОГО ЕМПІРИЧНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ: КЕЙС ГЕЙМДЕВ-ХУДОЖНИКА SERQ	56
6.1 Професійна траєкторія та мотивації художника SerQ: результати інтерв'ю про геймінг і <i>NFT</i> -індустрію	56
6.2 Динаміка взаємодії користувачів із цифровими арт-скінами: емпіричне дослідження творчості SerQ у <i>Steam Workshop</i>	58
Висновки до розділу 6	64
ВИСНОВКИ	66
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	69
ДОДАТКИ	75

ВСТУП

Обґрунтування вибору теми дослідження. Геймінг і *NFT* індустрія як місце для репрезентації сучасних арт творців були обрані нами не випадково. Через те, що зараз діджиталізація стосується майже кожної сфери людини, чия праця пов'язана з продукуванням певних послуг або товарів за допомогою розумової або ж фізичної праці, художники в певній мірі не стали виключенням. Якщо казати зараз про те, що за допомогою штучного інтелекту (далі ШІ) зі створення малюнків можна замінити працю художників – рано, то про те, що платформи для поширення сучасного мистецтва діджиталізувались, – це вже очевидність сьогодення.

Глобальна цифровізація та стрімкий розвиток новітніх технологій в цілому змінили уявлення про межі творчості та шляхи її репрезентації. Геймінг і *NFT* стали певними інструментами для самовираження сучасних творців та створення інноваційних форм взаємодії з аудиторією. Ці явища об'єднують елементи технології, мистецтва і культури, що дозволяє митцям не тільки легше поширювати свій арт за допомогою умовного нажаття кнопки “Поширити”, а й відкриває нові можливості для занурення людей що зацікавленні в їхній творчості.

Раніше поєднати візуал, аудіо та текстову складову можна було за допомогою книжок або ж фільмів, але в цих речей був недолік: глядач (або ж у випадку книги – читач) майже не мав ніякої інтерактивності та можливості впливати на хід сюжету; ми завжди переживали чийось історію або чийсь життя, що повною мірою не давало нам насолодитись усіма складовими. Але прихід геймінгу як місця для репрезентації все змінив. Тепер різні візуальні прийоми та жарти ми сприймаємо зовсім інакше через можливість впливу та вибору подальшого сюжету, відкриття свободи дії. Коли ти сам досліджуєш саме те, що хочеш досліджувати, це і відкриває геймінг з нової сторони як для художників, так і для поціновувачів візуального мистецтва, що дозволяє розширити можливості митців щодо демонстрації своїх робіт і отримання фінансової винагороди за свою діяльність.

Багато з того, що відноситься до плюсів геймінгу як для нової платформи для розповсюдження сучасного мистецтва, стосуються і *NFT*. Але ці дві платформи усе ж таки різні: геймінг дає нам додаткову можливість поринути у світ, де можна відчувати арт інакше, а *NFT*, в свою чергу, не надає нам такої можливості. Галерея для творців, де вони можуть продавати свою творчість, була і раніше, але *NFT* дає змогу не лише робити це з будь якої точки планети, а й володіти цим артом повною мірою (з економічної та юридичної точок зору). Цей криптографічний токен дає нам змогу отримати цифровий актив в строках блокчейну, бо фактично будь-яка людина має можливість просто скачати придбану вами картинку. Простіше кажучи, купуючи *NFT*, ви отримуєте офіційне підтвердження володіння певним цифровим об'єктом (це може бути не лише картинка, але й відео, аудіо та ігровий контент).

Ступінь вивченості теми. У контексті нашого дослідження треба виділити фундаментальні праці, на яких буде базуватись бачення подальшого дослідження теми геймдеву та *NFT*. Першими ми можемо назвати основоположників розкриття вектору геймінг-направленості нашої теми – філософа і культуролога Йогана Гейзингу та його трактат *Homo Ludens* (з лат. “Людина граюча” [4]), а також психолога і психіатра Еріка Берна з його книгою “Ігри, у які грають люди” [2]. Їхні роботи і концепції заклали базу для розуміння значення поняття геймінгу в сучасності. Подальший ж розвиток їхніх ідей, а також розгляд поняття *NFT* серед зарубіжних вчених і дослідників у різних галузях знань можна побачити у серії праць зарубіжних авторів (Д. Блум, Д. Болтер, Ф. Гарсія-Монлеон, А. Едмант, Т. Маєрс, А. Фінн, К. Янг та ін.). Серед українських авторів, які працюють у галузі теоретичного аналізу геймдеву та *NFT*, хотілося б особливо відзначити українських авторів (Н. Аксьонов, І. Новосельська, В. Волинець, А. Гордієнко, І. Скорина, О. Колісник й ін.).

У даному дослідженні ми пропонуємо розглянути тему використання геймінгу і *NFT* як платформ для поширення сучасного мистецтва на прикладі двох відомих художників – Такасі Муракамі і Сіда Міда. Ми обрали саме цих художників, оскільки вони є культовими персоналіями світового арт-простору. На

нашу думку, в контексті цього дослідження розглядати художників двадцять першого сторіччя було б не доречно, бо на даний момент часу майже неможливо без діджиталізації свого арту досягти якоїсь відомості в цій сфері, а ось приклади Мураками і Міда є дуже цікавими, оскільки, народившись у двадцятому сторіччі і малювавши на папері і виставляючи свої роботи на виставках, вони змогли адаптуватися під реалії сучасності та продовжити творити в рамках діджитал-арту.

Мета та завдання дослідження. Метою проєкту є визначення специфіки функціонування геймінгу та *NFT*-індустрії як сучасних цифрових платформ репрезентації, поширення та еволюції творчості художників на прикладі мистецьких практик Такасі Мураками та Сіда Міда як основи для авторського емпіричного дослідження кейсу творчості скінмейкера SerQ.

Для досягнення мети дослідження необхідно вирішити такі завдання:

- визначити поняття геймінгу та діджитал арту; надати дефініції та концепції дослідження цих дослідити основні поняття геймінгу та *NFT* як способу поширення арту;
- проаналізувати феномен *NFT*-арту: естетика, технологія, комерція дослідити феномени обох платформ як сфери репрезентації;
- розглянути ігрову індустрію та *NFT* як платформи репрезентації та поширення творчості художників;
- проаналізувати творчість Такасі Мураками в сучасній арт-культурі та його розглянути його *NFT*-колекцію *Murakami Flowers* як канал розповсюдження його творчості;
- дослідити творчість Сіда Міда та проаналізувати вплив його арту на сучасний простір в геймдеві а також його безпосередню співпрацю з ігровою студією *Valve*;
- на прикладі кейсу сучасного геймдев художника SerQ провести інтерв'ю та візуально-комунікативний аналіз його авторських скінів в середовищі *Steam Workshop* та гри *Counter Strike 2*.

Об'єкт дослідження – геймінг і *NFT*-індустрія в сучасній цифровій культурі.

Предмет дослідження – специфіка функціонування геймінгу та *NFT* як цифрових платформ репрезентації, взаємодії та поширення творчих практик сучасних диджитал-художників.

Методи дослідження. Досягнення мети та реалізація поставлених задач дослідження забезпечено шляхом використання таких загальнонаукових методів як аналіз і синтез (для визначення та розуміння геймінгу та *NFT* як платформ для поширення мистецтва а також дослідження конкретних прикладів що використовували художники Муракамі та Мід), а також метод узагальнення (що дозволяє об'єднати об'єкти в групи для більш глобального вивчення).

Беручи до уваги, що тема репрезентування художників на *NFT* та геймдев платформах може вивчатись у різних сферах – соціологія, культурологія, мистецтвознавство, комп'ютерні технології, художній тому для дослідження та розкриття мети та завдання дослідження були використані такі спеціально-наукові методи:

- історико-генетичний (що дозволяє нам аналізувати розвиток *NFT* індустрії та геймінг-сфери, побачити їх еволюцію);
- контент-аналіз (що дає нам змогу дослідити особливості контенту в цих сферах);
- метод класифікації (що надає змогу структурувати отриманні дані та поділити об'єкти дослідження для подальшого вивчення).

Теоретичною основою дослідження є ігрова концепція Еріка Берна, теорія відеоігор Річарда Стенсона та концепція *NFT*-індустрії Метта Фортноу і Террі КвГаррісона.

Емпіричну основу проєкту складають *NFT*-колекції Такасі Муракамі (*Murakami.Flowers*, *Murakami Lucky Cat*, *CloneX*), скін для гри *Counter Strike Syd Mead* від Сіда Міда і роботи ігрового художника SerQ.

Наукова новизна цього дослідження зумовлена швидкою діджиталізацією світу мистецтва а також конкретними прикладами які не отримали вичерпного

висвітлення у світовій та вітчизняній культурі. Новизна полягає в розкритті причин та вивчення прикладів саме такого вектору поширення робіт художниками. У актуальності використання сучасних платформ для художників і їх перевагами над застарілими способами поширення у вигляді галерей, музеїв та виставок. У створенні авторського проєкту що відкриє нам певну інформацію за якої причини художники частіше віддають перевагу геймінгу та *NFT* як каналів поширення своїх робіт на прикладі художника який буде представлений. Приклади Такасі Муракамі та Сіда Міда дають змогу побачити, як митці адаптуються до нових індустріальних і технологічних ландшафтів, не втрачаючи при цьому авторської унікальності.

Практичне значення результатів нашої наукової роботи є дуже високим в наш вік диджиталізації можуть бути використані у великій кількості галузей що стрімко розвиваються. Перш за все, усі хто працюють з візуальною складовою в геймдеві від художників до наративних дизайнерів менеджерів цієї галузі, тощо. Також, люди, що дотичні до *NFT* та сфери розповсюдження робіт художників (організатори художніх виставок, ярмарок). Також положення нашої наукової роботи можуть бути використані в навчальних цілях в художній сфері, в художній та *PR* сфері.

Структура дослідження. Робота складається із вступу, шести розділів (у тому числі 17-ти підрозділів), висновків, списку використаних джерел (61 найменування іноземними мовами) і додатків. Робота містить 11 рисунків. Загальний обсяг дослідження – 78 сторінок (з них основна частина – 68 сторінок).

РОЗДІЛ 1

ПОНЯТТЯ ГЕЙМІНГУ ТА ДІДЖИТАЛ АРТУ: ДЕФІНІЦІЇ ТА КОНЦЕПЦІЇ

1.1 Геймінг: основні поняття

Для точного та детального розуміння теми нашої наукової роботи треба почати з основних понять, з певної бази. Що ж таке сама по собі гра? Як відомо, гра – це тип осмисленої чи не осмисленої діяльності, певної творчості або ж інстинктивний спосіб отримання певних навичок, а також їхній розвиток, відточування рефлексів людьми і тваринами в моменти життя, коли вони знаходяться в безпеці і не мають будь-яких загроз їхньому життю. В свою чергу геймінг це процес і захоплення іграми, а геймер це вже персона, котра в усе це занурена. У нашому сторіччі мільйони людей пов'язані між собою мережевими іграми великими ігровими франшизами, але раніше люди грали в шахи, бігали, граючи в футбол. До цього вгадували, який камінець в якій руці, і бігали, хто перший від поля з вівцями до таверни, де працюють батьки. Ігри увесь час були в нашому житті. Почнемо з найдавніших ігор, створених людьми. Одна з найперших і найвідоміших ігор була створена близько чотирьох з половиною тисяч років тому в Месопотамії [6]. Це царська гра з міста Ура (див. Додаток А). Механічно це була гонка фігур між двома гравцями, головна мета якої – першим вивести фішку з поля.

З того часу ігри постійно еволюціонували. Існує багато спроб представити генезу та розвиток ігор від найдавніших до найсучасніших (див., наприклад, рис 1.1).

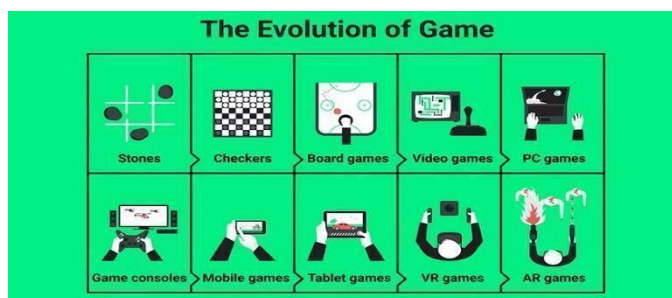


Рис. 1.1 Еволюція видів ігор від найдавніших до найсучасніших [1]

Теоретичною основою нашого дослідження є фундаментальна класична праця історика, філософа і культуролога Йогана Гейзинга, опублікована у 1938 році під назвою *Homo Ludens* (з лат. “Людина граюча”) [2]. Спробуємо виділити основні положення цього дослідження та узагальнити їх:

– *Характер і значення гри як культурного явища.* За дослідженням Гейзинга, людська культура в цілому зав’язана на грі, з’являється та розвивається у грі. Також Гейзинг не вважає що гру можна віднести до феномену культури, оскільки вважає її куди більш древнішою.

– *Концепція гри і її вираження в мові.* Аналізуючи етимологію слова “гра”, Гейзинг знаходить це слова в мовах всіх народів античності. Також він не згоден з розділенням поняття гри та змагання, він вважає що ці обидва поняття існують разом. Але не дивлячись на те, що слово “гра” зустрічається у всіх мовах, у різних народів воно все ж таки має трохи асоціацію. В японській - з чемністю, в семітських навпаки з знущенням. В санскриті має три різних напрямлення : імітування, змагання або ж забави дітей і тварин.

– *Гра та її культуротворча функція.* Гейзинг просліджує зв’язок між народженням культури та грою. Змагання на його думку, народжують вираження волі до влади, азартні ж ігри, на його думку, дають змогу визначити “волю випадку”. У заключенні цього, Гейзинг робить заключення, що без підтримання певної ігрової поведінки культура неможлива.

– *Гра і правосуддя і військова справа.* Розглядаючи суд того часу, мантиї, парики, елемент тяжб між обома сторонами. Війну ж Гейзинг теж порівнював з грою, наводив у приклад середньовічні турніри на мечях або ж на конях, що переростає в звичайне кровопролиття задля задоволення публіки.

– *Ігровий елемент сучасності.* Будь який спортивний турнір на думку автора вважається грою. Та ж Олімпіада, медалі, розділення місць, виходи з представленнями. Спорт на першому місці має фізичну силу, вправи та демократизм. Тому Гейзинг і вважає, що турнір ще не спорт саме через цю театральність.

Через цей трактат ми можемо побачити, як давно вже тягнеться “гра” з розвитком нашої культури. Але на даний момент піком розвитку ігрової діяльності можна вважати комп'ютерний геймінг, про який і піде мова далі. Щоб почати робити хоча б якісь дослідження або висновки щодо гемінгу, треба перш за все розібрати дефініцію одного з головних предметів нашого дослідження – відеогри.

Узагальнюючи серію загальноприйнятих визначень [8; 10 та ін.], спробуємо надати власні дефініції основних понять нашого дослідження. *Videogри* – комп'ютерні програми, створені з ціллю введення в ігрову творчість людини, виступаючи для зв'язку з партнерами по грі (мультиплеер: від англ. *multi* – багато), або ж самі виступають в якості ігрового партнера (синглплеер: від англ. *single* – один).

За допомогою ігор можна і навчати, і вирішувати інші задачі людського існування. Так звана *гейміфікація* – це використання ігрових практик, що допомагають у розв'язанні людських проблем і досягненні людських потреб. З використанням гейміфікації людство може закривати потреби самовираження, конкуренції, певних досягнень, набування статусу або навчати розв'язувати певні задачі. Геймінг може також допомогти проводити вільний час і дізнаватись нову інформацію. Різні сюжетні синглплеерні ігри можуть розповідати нам історичні події, що через методику гейміфікації будуть краще відкладатись в пам'яті.

Певним прикладом є серія ігор *Medal of Honor* [14]. Історія цієї серії розповідає нам про часи Другої світової війни з різних точок зору. Ось декілька прикладів, що ми дізналися, занутившись в цю серію:

- Точні та історично достовірні моделі зброї, форми солдатів та техніки того часу. Автори гри консультувались з музеями і відомими істориками задля досягнень таких результатів, досліджували та сканували реальну зброю тих часів.

- *Medal of Honor: Underground* розповідає нам про історію дівчини Манон Біст, персонаж якої був заснований на історії реальної історичної особистості Елен Дешам Адамс.

– *Medal of Honor: Pacific Assault* розповідає історію конкретних військових операцій того часу - битви за Перл-Харбор, битву за Гуадалканал та битви за Тараву.

– *Medal of Honor: Vanguard* розповідає про найважливіші битви антигітлерівської коаліції в тогочасній Європі: Операція “Хаскі”, “Нептун”, “Маркет Гарден”, “Варсіті”.

– *Medal of Honor: Airborne* розповідає нам про декілька битв і операцій одразу - легендарна висадка в Нормандії, операція “Лавина”, а також операція на Рейні.

Це один з багатьох прикладів того, як за допомогою геймінгу можна не лише поглинати аудіовізуальний контент, а ще й вивчати історичний контекст. Геймдев сьогодні є однією з найбільш швидкозростаючих і перспективних сфер, що об’єднує технології, мистецтво і комунікацію. Як відомо, саме це поняття має англomовне походження (від англ. *Game development*).

Отже, ми визначили ключові поняття геймінгу: гра, відеогра, геймінг, геймифікація, геймдев, геймер і геймкультура та можемо перейти до аналізу візуальної складової геймінгу.

1.2 Візуальна складова геймінгу та її еволюція

Візуальна складова в іграх на даний момент є однією з найважливіших за загальновідомою думкою. Популярним є засуджуючий народний вираз про новинки з низькою якістю графіки, коли люди звать нову гру “Мило” і відмовляються в неї грати або свідомо знижуючи її оцінки на різного роду ігрових рейтингових сайтах. Але якщо в ретроспективі розглядати еволюцію візуальної складової геймінгу, то ми можемо побачити, що ще 80 років тому про ніяку сучасну графіку та трасування променів на ігрові об’єкти не було і мови. 80 років тому геймінг лише зароджувався, і саме тоді з’явилась перша у світі комп’ютерна гра.

Історія ігрової індустрії є достатньою мірою дослідженою. Немало вчених здійснили спробу окреслити генезу та майже столітню еволюцію ігор. Спираючись на фундаментальне дослідження американського письменника та відомого дослідника цієї галузі – Стівена Л. Кента [8], ми створили певний історичний список із перших і найкультовіших для геймінг-спільноти ігор та приставок, за допомогою яких можна вірно відстежити еволюцію геймінгу та графіки в ньому.

Першою загальновідомою то доступною комп'ютерною грою можна вважати *Nimatron*. Сам по собі *Nimatron* – це великий пристрій, що був винайдений американським фізиком Едвардом Кондоном у 1940 році для гри в ньому. Тогочасним екраном виступали чотири стовпці по сім ламп на кожному. У цілому ігрове поле складалося, якщо проводити аналогію з сучасністю, лише з 28 пікселів, тобто можна зрозуміти, що в перших відеоіграх взагалі графіки в сучасному розумінні не було.

Наступним кроком можна назвати вже більш масову та популярну серед звичайних людей гру – “*Tennis for Two*”. Як зазначає Стівен Л. Кент, вона була розроблена в 1958 році фізиком Вільямом Гігінботамом. У 1958 році в Брукгейвенській лабораторії проходив день відчинених дверей, і задля того щоб зацікавити натовп, Гігінботам створив електронну гру. На даний момент *Tennis for Two* сприймається нами краще, аніж *Nimatron*, оскільки задля відтворення гри використовуються вже не лампи, а екран осцилографа. Графіка стала кращою, але можливості виходити серійно, вона, як і минула, не знайшла змоги через високу ціну.

Наступним етапом еволюції в геймінг-сфері стали ігрові автомати. Через високу ціну мало людей в світі могли собі дозволити грати вдома, а ось на ігрових автоматах будувались цілі бізнеси. Ігрових автоматів із різними іграми була велика кількість, але, на думку геймінг-ком'юніті, найкультовішою з них була “*Space Invaders*” 1978 року виходу. Гру розробив японець – Томохіро Нісікадо [17]. Гра являла собою в сучасному розумінні космічний шутер де головною задачею було відстрілюватись вашим піксельним кораблем від таких самих піксельних

інопланетних загарбників. Гра стала дуже популярною і культовою, якість графіки в порівнянні з минулими іграми списку теж виросла але за думкою ігрового суспільства відчувалась простою та базовою. Але з часом вона стала культовою та дала поштовх до появи більш сучасних ігор.

Після завершення головного етапу гемінгу 1980-х – ігрових автоматів, – на зміну їм прийшли домашні ігрові приставки. Не дивлячись на те, що історично вважається, що першою приставкою з використанням картриджів для ігор стала *Fairchild Channel F*, що вийшла в 1976 році, – вона була лише початком для ігрових консолей та не набула великої популярності взагалі, тому ми розглянемо культову *NES* (*Nintendo Entertainment System* – цю назву використовували в Європі та Америці) [1]. Це був перший в світі *Famicon* (японська оригінальна назва, див. Додаток В), що вийшов у світ вперше в 1983 році в Японії. 8-бітна графіка консолі вже дозволяла анімувати різнокольорових героїв, звичайно, без занадто сильної деталізації, але для геймерів того часу це було неймовірним.

Представимо результати першого нашого історичного екскурсу, що ілюструє еволюцію від першої комп'ютерної гри до появи *NES*, у вигляді таблиці (див. рис. 1.2).

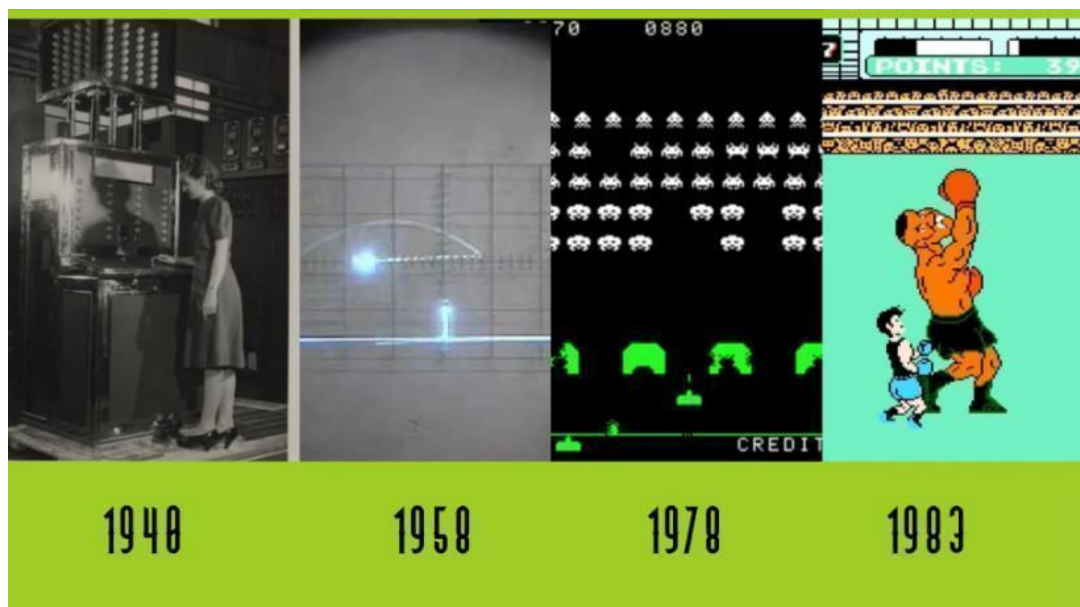


Рис. 1.2 Еволюція ігор (1940–1983): від першої комп'ютерної гри до появи *NES*, за результатами авторського дослідження

З того часу кожна нова частина гри, нова консоль намагалися покращити графіку попередньої. Ігрові студії цінували не тільки сучасність механік або сюжетів, але й можливість певної дотичності до реалізму з ресурсами пристроїв тогоріччя. Аналізуючи працю відомого американського дизайнера відеоігор Джессі Шелла [9], після появи *NES* візуальна складова геймінгу почала швидкий шлях розвитку, тому від списку з консолями та іграми перейдемо до списку декількох еволюційних нових графічних механік і ігор, в яких вони були використані:

- ротоскопіювання, ця технологія, передвісник сьогоденного захвату руху, дозволяла анімувати покадрово персонажа за допомогою фото або відео матеріалів з участю реальних акторів, що додавало ігровим спрайтам більш живого руху;
- оцифрування зображення, що дозволило створювати реалістичні об'єкти в іграх;
- використання реальних відеовставок в іграх, так звані реальні катсцени;
- *Parallax effect* зміг оживити статичні фони в іграх що додали більшого реалізму та ефекту занурення;

Але найбільш значущим кроком стала *3D* еволюція. Більша частина світової геймінг спільноти вважають першими *3D* іграми “*Doom*” (1993) або “*Castle Wolfenstein*” (1981) але з технічного зору ця трактація не вірна. Фактично це була перехідна технологія *2.5D* оскільки все ж таки використовувались звичайні плоскі *2D* спрайти.

Тому фактично першою *3D* грою яка стала популярна у всьому світі була “*Quake*” (1996) бо вона вже використовувала *3D* двигун і технологію текстуровання полігональних моделей. На нашу думку, саме це і відкрило змогу для подальшого зростання якості відеографіки та наближення її до фотореалізму. Задля того щоб тезисно показати еволюцію *3D* графіки ми створили таблицю яка візуально може це показати.

Представимо результати другого етапу нашого історичного екскурсу, що ілюструє еволюцію від 1983 до 1996 року, у вигляді таблиці (див. рис. 1.3).



Рис. 1.3 Еволюція ігор (1983–1996): із застосуванням нових технологій і еволюцією графіки, за результатами авторського дослідження

З моменту появи проривної технології 3D в іграх, вони почали поступову еволюцію, яка, здебільшого, призвела до зміни від низькополігонального стилізованого 3D до максимальної схожості з реальним світом. І з кожним роком і новим ігровим релізом, двигуни для створення ігор покращуються і наближають нас до моменту, коли гру не можна буде відрізнити від реального життя.

Отже, на нашу думку візуальна складова в геймінгу має надзвичайно важливе значення, оскільки вона виступає ключовим елементом формування ігрового досвіду. З одного боку, якісний візуальний дизайн сприяє зануренню гравця у вигаданий світ, підсилює емоційний зв'язок із персонажами та сюжетом. З іншого боку, візуальні елементи виконують інструментальну функцію, полегшуючи орієнтацію в ігровому просторі, забезпечуючи інтуїтивність взаємодії з інтерфейсом та сприяючи виконанню завдань. Соціологічний підхід дозволяє розглядати візуал складову в геймінгу не лише як естетичний чи технічний феномен, а й як важливий канал комунікації між творцями гри та її аудиторією.

Крім того, візуальна складова відображає культурні коди, цінності та соціальні норми, що домінують у суспільстві.

1.3 Диджиталізація творчості як сфера теоретичних рефлексій

Процеси диджиталізації радикально змінюють усі сфери людської діяльності, і творчість не є винятком. Вона перестає бути виключно індивідуальною діяльністю та трансформується у взаємодію між людиною, цифровими технологіями та аудиторією. У цьому контексті диджиталізація творчості виступає важливою сферою теоретичних рефлексій, що охоплюють міждисциплінарні підходи – від соціології та культурології до медіазнавства та філософії. Задля поширення творів мистецтва в наш вік технологій не обов'язково використовувати реальні зустрічі, фізичні виставки в музеях і подібне. По-перше, це затратно з боку часу та фінансів. Організація виставки потребує не тільки матеріального вкладу в приміщення або інші розхідники, а і занурення в сферу комунікацій від знаходження місця для проведення та комунікації з музеєм або ж власником приміщення, та й ще підбору актуальної аудиторії для показу, рекламування виставки і т. д.

Також ми вважаємо, що є сенс дослідити інші зміни в творчості, що зумовлені диджиталізацією. На нашу думку, головними з них є:

– По-перше, це розквіт та активне просування ремікс-культури. Перш за все, загальносуспільне визначення ремікс культури – це світова спільнота людей що створюють та розповсюджують різного роду творчі матеріали, які були створенні за допомогою поєднання або редагування творів мистецтва інших авторів. Якщо до диджиталізації ремікс-культура була майже неможливою через відсутність існування такої величезної бази творчих матеріалів, то зараз з етапом диджиталізації і появу інтернету як величезного сховища різного роду медіаданих це стало можливо як ніколи до цього.

– По-друге, це інклюзивність та демократизація творчості. На даний момент диджиталізація відкриває нові можливості для тих людей, які раніше були

виключені через економічні, географічні або ж соціальні бар'єри. Через доступність цифрових платформ підхід митців до заробітку та популяризації творчості дещо змінився. У наш час вже є багато спеціалізованих соціальних інтернет платформ які створення задля поширення творчості митцями.

Розглянемо процес диджиталізації творчості митців на прикладі сайту *www.artstation.com* [13]. Цей сайт з'явився в квітні 2014 року. *ArtStation* був створений для того, щоб художники могли публікувати свої портфоліо для потенційних роботодавців (основна мета – пошук офіційної роботи). Однак згодом з'явилася можливість заробляти безпосередньо через сам сайт. Головна функція ресурсу – це публікація зображень у галереї. Також є розділ блогів, куди рекомендується викладати прогрес роботи. Для створення власного портфоліо можна підключити персональний домен, завдяки чому сторінка художника відкриватиметься на цьому домені, як повноцінний персональний сайт. Окрім художників, на платформі реєструються роботодавці, які можуть швидко оцінити рівень творчості конкретного користувача та оперативно зв'язатися з ним для укладення договору на співпрацю. Сайт також пропонує можливість продавати принти власних дизайнів і робіт. Користувач самостійно встановлює ціну, а комісія платформи складає 5–10% [13]. Наприклад, набір “референсів” для творчості може коштувати 20\$ і надає покупцям стандартне (для одного проєкту до 20 тисяч продажів) або розширене (без обмежень) право на комерційне використання.

На прикладі одного з сайтів ми побачили, що митець сьогодення через активну диджиталізацію може знайти свою аудиторію, клієнта та продати творчість умовно за пару годин, на що в минулому столітті людина могла витрати близько півроку, або ж навіть більше. Але серед плюсів диджиталізації є і невелика ниска мінусів. Один з найобговорюваніших сьогодні це критика алгоритмічної творчості. Свого часу ще Шошана Зубофф у своїй книзі “Епоха наглядного капіталізму. Битва за людське майбутнє на нових рубежах влади” попереджала про ризики від комодифікації творчості та зростання залежності від технологій і зараз потроху ми починаємо з цим стикатись [12]. Штучний інтелект і

алгоритми дедалі частіше стають не просто співавторами а й недобросовісні художники іноді можуть видавати творчість ІІІ за свою власну, що викликало велику купу протестів у соцмережах.

Отже, диджиталізація творчості – це складний і багатовимірний феномен, який потребує глибокого соціологічного аналізу. Вона не лише відкриває нові горизонти для самовираження та колективної взаємодії, а й ставить нові етичні, соціальні та культурні виклики.

1.4 Геймдев як сфера діяльності сучасних художників

Геймдев сьогодні є однією з найбільш швидкозростаючих і перспективних сфер, що об'єднує технології, мистецтво і комунікацію. Для сучасних художників це можливість не лише реалізувати свій творчий потенціал, але й стати частиною багатoproфільної команди, яка створює різного роду інтерактивні світи, де митці можуть поділитись своїм баченням, розумінням і головне – творчістю з кінцевим споживачем. Геймдев розширює межі традиційного мистецтва, перетворюючи художні твори на елементи, що мають функціональне значення в ігровому просторі. Ігрова індустрія пропонує художникам можливість працювати з такими напрямками як створення концепт-арту, 3D-моделювання, розробка текстур, дизайну персонажів та їхнього навколишнього середовища. Ці завдання не лише вимагають художньої майстерності, але й передбачають володіння спеціалізованим програмним забезпеченням, що інтегрує творчість із технологіями.

Щодо ролі художників у розробці самих ігор, ми можемо умовно запропонувати свою власну класифікацію основних напрямів арт-геймдеву (ця класифікація базується на персональному досвіді роботи автора у галузі ігрової візуалізації):

- Концепт-арт. Це проєктування художниками візуальних образів персонажів, предметів і навколишнього середовища у спільному візуальному образі на найпершому етапі розробки гри. Ці скетчі зачасти задають тон усій

майбутній грі і допомагають усій іншій команді зрозуміти настрої, що гра буде передавати. Але усе-таки, здебільшого, художники підлаштовуються під сценаристів і передають настрої вже написаних персонажів і обумовленої раніше стилістики.

– Візуальний дизайн. До нього зазвичай відносять як дизайн персонажів і локацій, їхню реалістичну проробку або ж, навпаки, стилізацію задля витримання певної концепції гри, так і дизайн інтерфейсу, що буде відповідати певній грі (*UI/UX* дизайн).

– 3D-моделювання та анімація. Художники моделюють свої ж або чужі концепт-арти предметів, персонажів або елементів ландшафту і потім анімують їх в стилі гри задля кращого занурення гравця в гру за допомогою її візуальної складової.

Через тенденцію фотореалізму успіх сучасних ігор значною мірою залежить від візуальної привабливості, тому художники стають незамінними учасниками процесу розробки. Особливість ж самого геймдеву як платформи для поширення творчості художниками полягає в створенні інтерактивного мистецтва, що дозволяє гравцям не лише споглядати, а й активно взаємодіяти з художніми елементами. Локації, персонажі й атмосфера гри стають засобами комунікації між творцями і користувачами. За допомогою ігор художники мають змогу впливати на емоції, формувати уявлення про культуру, естетику та навіть соціальні проблеми. Наприклад, ігри з акцентом на екологічні питання або проблеми толерантності часто отримують додаткове визнання за своє соціальне значення, тобто у контексті геймдеву мистецтво як явище трансформується. Воно більше не статичне і спрямоване лише на споглядання, а й отримує можливість інтеракції з аудиторією.

У висновку підкреслимо, що геймінг безумовно можна назвати новим простором для реалізації сучасного мистецтва серед художників. Оскільки геймінг поєднує в собі творчість, технологічність і соціальні взаємодії, що не лише спрощує поширення творчості для художників, а й дає можливість відкритись по новому для гравців, які мають здатність естетичної перцепції та насолоди від

візуальної складової геймінгу (таких геймерів зазвичай називають visual enjoyer). Як сфера ж діяльності у геймдеві принципово переосмислюється роль сучасного диджитал-художника: від людини, яка має велику кількість ідей і не може їх реалізувати, на вільного митця, який здатен показати свою творчість з можливістю інтеракції та більш глибокого занурення для аудиторії усього світу.

Висновки до розділу 1

У цьому розділі було всебічно розглянуто базові дефініції, що формують понятійне поле сучасної гейм-культури, зокрема визначення гри, відеогри, геймінгу, гейміфікації, геймдеву та ролі гравця як активного учасника цифрових процесів. Проаналізовано еволюцію візуальної складової відеоігор — від ранніх двовимірних рішень до складних тривимірних моделей — із наголосом на тому, як художні стилі, технічні можливості та естетичні практики вплинули на становлення ігрової індустрії як окремого напрямку цифрового мистецтва. Окреслено ключові тенденції диджиталізації у сучасному арт-просторі, що сприяли перетворенню гри на платформу для творчої самореалізації митців та розвиток нових форм інтерактивного медіавиробництва. Окрему увагу приділено специфіці професійної ролі художника в гейм-сфері, який поєднує традиційні мистецькі практики з технічними компетенціями та створює візуальні об'єкти, інтегровані в ігрові механіки. Також визначено головні переваги геймінгу як середовища для поширення, монетизації й масштабування творчості — зокрема доступність великої аудиторії, інтерактивність, стабільність попиту та можливість безпосереднього зворотного зв'язку. Сукупність розглянутих аспектів дозволяє трактувати геймінг як повноцінний культурно-комунікаційний простір, що має значний потенціал для розвитку професійних художніх практик.

РОЗДІЛ 2

ФЕНОМЕН *NFT*-АРТУ: ЕСТЕТИКА, ТЕХНОЛОГІЯ, КОМЕРЦІЯ

2.1 *NFT*: основні поняття

Переходячи до нового розділу нашої наукової роботи, розглянемо основні поняття. Почнемо з головних, на нашу думку, визначень, спираючись на думку американських дослідників Метта Фортноу (Matt Fortnow) і Террі Кухаррісона (Terry QuHarrison) [3]. Згідно з дефініціями цих дослідників, *NFT* (“*Non-Fungible Token*” з англ. не взаємозамінний токен) – це перш за все цифровий актив, що був створений за допомогою блокчейну. Він являє собою унікальний текст, що підтверджує право власності на різного роду цифрові об’єкти (малюнок, фотографія, відео, музика тощо). Головна відмінність *NFT* від криптовалют, таких як “*Bitcoin*” або “*Ethereum*”, це його невзаємозамінність. Кожен токен є унікальним і повністю ідентичним. Блокчейн (*block* та *chain* з англ. блок, ланцюг, блочний ланцюг) – це децентралізована електронна база даних, яка знаходиться та зберігає дані відразу на великій кількості комп’ютерів по всьому світу. Блокчейн складається з блочної системи зберігання, тобто кожен блок вміщує в собі минулий і додаткову нову інформацію і все це захищено хеш-кодом що не дає можливості зловмисникам дізнатись дані що на ньому знаходяться.

Як відомо, історія появи *NFT* бере початок у 2012 році, коли була запропонована концепція “кольорових монет” на платформі *Bitcoin*. Як зазначають М. Фортноу і Т. Кухаррісон, ідея *NFT* полягала у використанні частин біткоїнів для представлення унікальних цифрових активів, таких як твори мистецтва або нерухомість. Але справжній прорив стався у 2017 році з появою стандарту *ERC-721* на блокчейні “*Ethereum*”, що дозволив створювати невзаємозамінні токени. Першими популярними проєктами, які закріпили ідею *NFT* у масовій свідомості, стали “*CryptoPunks*” та “*CryptoKitties*” [3]. Вони продемонстрували потенціал *NFT* як засобу для створення цифрових колекцій з арту, після чого технологія почала активно використовуватись у мистецтві, ігровій індустрії та

інших сферах. *NFT* на даний момент асоціюється з цифровими творами мистецтва, музикою, відео, віртуальними об'єктами з відеоігор або іншими типами цифрового контенту.

Тепер треба розглянути сам принцип роботи *Non-Fungible Token*. Аналізуючи думку авторів книги “*The Everything Token: How NFTs and Web3 Will Transform the Way We Buy, Sell, and Create*”. Кожен *NFT* фактично складається з таких основних речей :

- Перш за все, сам об'єкт токена – зображення, відео, аудіофайл, 3D модель тощо.
- Дані, що описують його унікальні властивості (дату, авторство, заву і таке інше)
- Унікальний ідентифікатор токена, код, який підтверджує автентичність і право власності [7].

Одна з головних помилок при купівлі *NFT* на нашу думку це те, що придбання *NFT* не завжди гарантує вам саме цифровий об'єкт та авторське право на нього, багато лотів *NFT* це отримання права власності на сам токен.

Розглянемо ключові характеристики *NFT*, що відрізняють їх від різних криптовалют і фізичних витворів мистецтва.

- Головною, на думку спільноти, є унікальність. Кожен *NFT* є єдиним у своєму роді і має унікальний цифровий відбиток, завдяки якому його неможливо підробити.
- Прозорість. Вся інформація про транзакції та право власності є доступною в блокчейні, що забезпечує прозорість.
- Захищеність та недоторканість. Дані про *NFT* не можна змінити або видалити, оскільки вони зберігаються у децентралізованій системі.

Загалом, *NFT* стали важливою частиною цифрової культури, трансформуючи підходи до створення, споживання та монетизації контенту. *NFT* відкриває нові можливості для художників, музикантів, дизайнерів та інших творчих професій, дозволяючи монетизувати свою творчість у цифровому середовищі. Але не дивлячись на усі можливості, що відкриває *NFT*, по-перше,

для митця, який поширює свою творчість, по-друге, – для споглядача, по-третє, – для кінцевого покупця різного роду арту. *NFT*-технології окрім того, що викликали великий резонанс в світі, в той же час піддавались і великій кількості критики, тому пропонуємо розглянути основні тези, якими була незадоволена світова спільнота.

На нашу думку, найбільш значущими серед критичних зауваг щодо використання *NFT*-технологій є екологічний аспект (це пов'язано не лише з *NFT* але й з диджиталізацією в цілому, оскільки процес створення та транзакцій *NFT* потребує значних обчислювальних ресурсів, що призводить до високого енергоспоживання) та різного роду спекуляції та фінансового роду махінації. Багато *NFT* створюються з метою швидкого збагачення, що спричиняє нестабільність ринку. Також ще можливі правові ризики через неточність формулювання щодо авторського права або взагалі недоборочесність творців.

Підсумовуючи, підкреслимо, що *NFT* – це новітній феномен, що поєднує в собі економіку, технологічність та культуру і відкриває митцям нові можливості для поширення арту, а поціновувачам культури – для його споглядання та придбань.

2.2 Феномен *NFT* як платформи поширення і монетизації арту

Технологія *NFT* стала революційною для сфери мистецтва як технологія і платформа котра пропонує художникам новий формат розповсюдження та монетизації своїх робіт. За допомогою *NFT* мистецтво виходить за межі фізичних об'єктів, стаючи доступним у цифровій формі. Це дозволяє художникам публікувати свої роботи на спеціалізованих платформах (*OpenSea*, *Foundation*, *SuperRare* тощо), що слугують віртуальними галереями та ринками одночасно. Також *NFT*, на відміну від сайтів, про які ми згадували в першому розділі, вирішує проблему автентифікації, бо кожен токен містить інформацію про автора, дату створення, унікальність і захист від підробок, а на сайтах із творчістю можна зустріти недобросовісних користувачів, які можуть видавати роботи інших авторів

за свої, і через відсутність такого захисту як в *NFT*, команді адмінів сайту треба вручну перевіряти роботи на наявність плагіату.

Але ж що саме такого ключового дає митцям *NFT*? Ми спробували це розібрати і дійшли до таких висновків:

- контроль на авторським правом і захист від підробок. Завдяки блокчейну художники можуть підтвердити своє авторство і уникати порушення прав на власні роботи.

- можливість глобалізації охоплення арт-об'єктів. *NFT*, як платформа, дозволяє митцям виходити на міжнародний арт ринок без географічних обмежень.

- прямий доступ до аудиторії в обхід різного роду посередників. Художники можуть безпосередньо контактувати з колекціонерами, минаючи галереї чи аукціонні будинки.

Отже, з плюсами для митців зрозуміло, а от зацікавленість аудиторії колекціонерів полягає в тому що *NFT* стає свого роду інструментом, що дозволяє підтримувати улюбленого митця не тільки поширенням та популяризацією його робіт, але й можливістю стати ближче через придбання його робіт та фінансову підтримку митця. Але є і певні недоліки *NFT* як феномену для митців і аудиторії. Не беручи до уваги мінуси з першого підрозділу в *NFT* як явищі дуже розповсюджена ринкова нерівність. Популярність художника часто визначає вартість робіт, що може сприяти комерціалізації творчості та зменшенню уваги до молодих чи мало відомих митців. Від цього страждають обидві сторони: маловідомим художникам, навіть з високою якістю арту, важко стати поміченими серед популярних крієсторів або ж продати свою роботу за достойну ціну, а звичайним користувачам ж важко серед дорогих і однотипних робіт одних й тих самих художників знайти щось нове що б можливого могло їх зацікавити.

На завершення хотілося б додати, що *NFT* як платформа для поширення і монетизації арту відкриває нові горизонти для сучасних митців, але також ставить перед ними і нові виклики. Це явище є важливою складовою цифрової культури, яка змінює традиційні уявлення про мистецтво, його створення, володіння і споживання.

2.3 *NFT* як інструмент диджиталізації арт-галерей

Диджиталізація арт-галерей стала ключовою тенденцією в культурній сфері, зумовленою розвитком технологій та зміною споживчих звичок. Усе більше галерей переходять до цифрового формату, пропонуючи віртуальні виставки, онлайн-аукціони та інтерактивні платформи для взаємодії з мистецтвом. У цьому контексті *NFT* стали важливим інструментом, який не лише забезпечує автентичність цифрового мистецтва, але й розширює можливості монетизації та доступу до нього.

Перерахуємо головні функції *NFT* в диджиталізації сучасного арт-простору, спираючись на роботу “Історія *NFT*: художники, технологія, демократія” (*The Story of NFTs: Artists, Technology, and Democracy*) американських дослідниць цієї проблематики Емі Вітакер (*Amy Whitaker*) і Нори Бернетт Абрамс (*Nora Burnett Abrams*):

- Віртуалізація колекцій. *NFT* дозволяють галереям та митцям перетворювати фізичні твори на цифрові аналоги, зберігаючи їхню унікальність і автентичність. Завдяки цьому роботи можуть бути представлені глобальній аудиторії у віртуальному середовищі, без потреби транспортування, фізичного зберігання тощо.

- Монетизація усіх видів мистецтв. Через *NFT* арт-галереї отримали новий канал доходу, продаючи цифрові копії або ексклюзивні права на твори. Ця модель економічних стосунків відкриває доступ до ринку колекціонування для тих, хто раніше не мав змоги інвестувати у фізичні об'єкти.

- Організація віртуального простору для виставок. Галереї використовують *NFT* як частину інтерактивних онлайн-виставок. Віртуальні простори на платформах, таких як *Decentraland*, дозволяють глядачам досліджувати експозиції у 3D-форматі, створюючи новий досвід взаємодії з мистецтвом [11].

Взагалі, на думку спільноти і американського дослідника Боббі Хандредса, *NFT*-галереї є набагато більш прогресивними та прибутковими, на відміну від фізичних, оскільки мають велику низку переваг:

- Першою та головною перевагою можна зазначити зменшення витрат. Хостити домен сайту в будь-якому випадку набагато дешевше, ніж витратити кошти на фізичну організацію виставок, транспортування та страхування. Тому диджиталізація та використання *NFT* для арт-галерей робить мистецтво більш доступним як для звичайного поціновувача, так і для митця.

- Можливість отримання довгострокового доходу самій галереї. Завдяки функції роялті в смарт-контрактах, арт-галереї можуть отримувати відсоток від кожного подальшого перепродажу токенизованих творів.

- Підтвердження авторства та власності. Технологія блокчейну гарантує прозорість історії створення і транзакцій, що знижує ризик підробок та юридичних спорів.

- Можливість розширення аудиторії. *NFT* забезпечують доступ до глобального ринку, залучаючи не лише традиційних поціновувачів мистецтва, але й технологічних ентузіастів, колекціонерів криптовалют та інвесторів [5].

Отже, дослідивши *NFT* як інструмент диджиталізації арт-галерей, можна передбачити можливість, що у майбутньому *NFT*-токени можуть стати основою для нових форматів мистецьких проєктів, зокрема інтерактивних інсталяцій, віртуальної реальності та колективної творчості. Галереї, що адаптуються до цих змін, матимуть можливість залишатися актуальними в умовах цифрової трансформації суспільства.

Висновки до розділу 2

Підсумовуючи нашу роботу в цьому розділі, ми розібрали різного роду дефініції, пов'язані з *NFT*-сферою, розглянули тенденцію диджиталізації арт-галерей, плюси і мінуси цього явища. Розібрали переваги для художників і можливості, що відкриваються за допомогою платформ із аукціонами. Проведене

нами дослідження показало, що *NFT* виступають не лише технічним механізмом фіксації унікальності цифрових творів, а й новою формою економічної взаємодії між митцем і публікою. Блокчейн-технології сприяли появі альтернативної моделі колекціонування, яка розширює межі доступності та автономії художника. Окремо було окреслено зміни в інституційному середовищі: арт-галереї й музеї активно інтегрують цифрові формати, що відкриває нові можливості для експозицій, але водночас породжує питання стабільності, авторського контролю та етичної відповідальності. Узагальнюючи, можна стверджувати, що *NFT*-сфера стала важливим елементом сучасного арт-ринку, який впливає на способи створення, презентації та монетизації мистецтва, формуючи нові культурні та технологічні практики цифрової епохи.

РОЗДІЛ 3

ІГРОВА ІНДУСТРІЯ ТА *NFT* ЯК ПЛАТФОРМИ РЕПРЕЗЕНТАЦІЇ ТА ПОШИРЕННЯ ТВОРЧОСТІ ХУДОЖНИКІВ

3.1 Ігрова індустрія як канал поширення диджитал-арту: аналітика плюсів і мінусів

На зорі третього тисячоліття цифрове мистецтво свідчить про безпрецедентний симбіоз із технологічними гігантами, зокрема з індустрією відеоігор. Ігрова індустрія перетворилася не просто на комерційну платформу, а на простір для нового естетичного осмислення, де художній візуал виходить за рамки фону, стаючи змістом. Сучасні ігри – це не лише механіка гри, а й естетика, оповідь та художнє самовираження. Занурення в стилістику таких ігор, як *Gris* або *Journey*, розкриває, як цифрове мистецтво може формувати емоційну глибину ігрового досвіду. Саме через унікальні візуальні стилі гравець стає не просто споживачем контенту, а співавтором художнього акту, переживаючи мистецтво в динаміці.

Надання мистецтву інтерактивності, завдяки можливостям геймдизайну, підносить художню практику на новий рівень – тут мистецтво не лише споглядається, воно вступає в діалог з глядачем. Художники, які працюють з гейм-артом, надають своїм роботам багатогранності: зображення, рух, композиція, взаємодія з простором і навіть поведінка об'єктів – усе стає матеріалом для художньої реалізації. Більше того, участь у створенні ігор дає змогу диджитал-артистам співпрацювати з програмістами, аніматорами, сценаристами – це породжує нові форми співпраці, де авторство стає колективним, але при цьому зберігає індивідуальність.

Успіх такого підходу пояснюється потужними візуальними ресурсами та найсучаснішими технологіями ігрової індустрії. Ігрові двигуни, наприклад, Unreal Engine чи Unity, дозволяють створювати реалістичні текстури, візуальні ефекти, моделювати світло та тіні, експериментувати з простором, що наближає

віртуальний образ до рівня кінематографа, а іноді навіть перевершує його. У такому середовищі цифрове мистецтво не просто виживає – воно еволюціонує, народжуючи нові стилі, жанри та гібридні форми.

Проте, навіть за таких сприятливих умов не всі митці відчують свободу. Основна проблема – комерційна орієнтованість ігрового ринку. Більшість ігрових студій диктує власні правила, ставлячи на перше місце прибутковість, що часто обмежує художника у тематиці, стилі та підходах. Творчість інколи підпорядковується вимогам ринку або вписується у жорсткий геймдизайн, де художнє бачення відходить на другий план. У таких умовах повна самореалізація митця можлива переважно в інді-сегменті, де свобода значно вища, але бюджет та вплив значно обмежені.

Ще один виклик – залежність від технологій. Гейм-арт вимагає постійного оновлення знань, опанування складних програм, адаптації до нових форматів. Художник змушений бути технічним фахівцем, що не завжди відповідає його початковій спеціальності чи художньому світогляду. Цифрове середовище швидко змінюється, змушуючи митців жити в режимі постійного самовдосконалення. Додаткова проблема – короткий життєвий цикл багатьох ігор: після завершення “хайпу” проєкт зникає з поля зору, разом з усім візуальним надбанням, створеним митцями.

Однак варто відзначити, що навіть в таких умовах ігрова індустрія надає художникам безпрецедентну платформу для презентації себе. Це особливо помітно, коли митці самостійно або в невеликих студіях створюють ігри – тоді мистецтво стає не лише “обгорткою” продукту, а й самим продуктом. Цікаво, що подібні проєкти, як вказується у дослідженні *Evolve Now Or Become Gaming History*, часто перетинаються з експериментальними формами, близькими до артхаусу чи інтерактивних інсталяцій, де гра набуває властивостей мистецького твору [15]. У цьому контексті варто згадати концептуальні ігри, як-от *Everything* Девіда О'Райлі, де візуальне та філософське зливаються у нову форму цифрової поезії.

Таким чином, ігрова індустрія перетворилася на своєрідну цифрову галерею XXI століття. Вона відкриває нові можливості для представлення, розширює аудиторію, змінює саму сутність художньої взаємодії. Попри виклики – технічні, економічні та етичні – потенціал ігор як платформи для поширення цифрового мистецтва видається значним і здатним змінювати природу візуального мистецтва.

3.2 *NFT* як інструмент представлення та дистрибуції цифрового мистецтва: потенціал, переваги та виклики

NFT як технологія, що зуміла за останні роки здійснити реальний ривок у сфері цифрового мистецтва, перетворилась з інструменту для криптоспільноти на глобальний майданчик креативної економіки. Невзаємозамінні токени, котрі базуються на блокчейні, надають можливість ідентифікувати право власності на певний цифровий актив, надаючи йому унікальності й технічної підтвердженості. Хоча спочатку *NFT* сприймалися як новомодна течія чи спекулятивний інструмент, тепер вони все частіше розглядаються як серйозна альтернатива традиційним способам розповсюдження мистецтва.

Головний потенціал *NFT* полягає в їхній здатності не просто модернізувати, а *радикально змінити* правила функціонування цифрового мистецтва – від способів його розповсюдження до структур власності та колекціонування. У цифровому середовищі, де будь-який зображувальний файл можна нескінченно копіювати, завантажувати і поширювати без втрати якості, ідея унікального твору майже втрачала сенс. Саме *NFT* уперше надали авторам механізм, що дозволяє не лише зафіксувати момент створення твору, а й забезпечити його ідентичність і неподільність у цифровому світі.

За визначенням дослідників з *MIT Technology Review*, *NFT* формують нову економіку цифрової автентичності, у якій поняття "оригінал" нарешті стає технічно визначеним і незаперечним [20]. У цьому сенсі *NFT* – це не просто цифровий сертифікат, а *зміна парадигми сприйняття творчості*, де цінність

об'єкта визначається не лише естетикою, а й незмінністю походження, закріпленого в блокчейні.

Варто також зауважити, що *NFT* – це не лише інструмент збереження прав, а ще й абсолютно нова форма художнього мислення. Блокчейн дозволяє художникам працювати з поняттями часу, взаємодії та варіативності. Це дало поштовх до появи робіт, які раніше були б технічно неможливими: наприклад, *генеративні картини*, що змінюються залежно від дати, місцезнаходження покупця або навіть погодних умов.

Проекти на кшталт *Merge* цифрового художника Пака стали своєрідним маніфестом нової епохи мистецтва. *Merge* – це не просто візуальний твір, а серія “модулів”, які купувалися, зливалися між собою і створювали динамічний об'єкт, що змінювався в реальному часі залежно від активності колекціонерів. Цей твір не має сталого вигляду, а існує у вигляді коду і змінюється відповідно до дій учасників ринку, поєднуючи в собі економіку, гейміфікацію і концептуальне мистецтво.

Ще більш важливою для *NFT*-естетики стала робота *Quantum* Кевіна Маккоя – один з перших токенизованих творів мистецтва, створених ще у 2014 році. Як зазначається в *Quantum: The Story Behind the World's First NFT*, це анімована, пульсуюча форма, яка демонструє, що *NFT* не є просто етикеткою для *JPEG*, а може бути самодостатнім художнім форматом, створеним для функціонування виключно в цифровому просторі [21]. Саме *Quantum* започаткував діалог про *NFT* як платформу для концептуального мистецтва, яке мислить алгоритмічно й екосистемно.

Не менш важливим є і освітній потенціал *NFT*. Вони створюють умови для формування нової візуальної грамотності серед публіки. Глядач уже не є пасивним споживачем, а переходить до ролі активного учасника – колекціонера, інвестора, промоутера. Це стимулює зростання нових форм публічної участі в мистецькому процесі, що раніше було доступно лише обмеженому колу професіоналів.

Таким чином, *NFT* не тільки закріплюють право на цифрову власність, але й відкривають перед художниками принципово нові горизонти для експериментів: із

форматом, із часом, з інтерфейсом і навіть із самою ідеєю мистецтва як унікального об'єкта. Потенціал цієї технології виходить далеко за межі інструменту – він має всі підстави стати основою для нової епохи цифрової культури.

Розглянемо *переваги* технології *NFT*, спираючись на дослідження *What are NFT Royalties and How Do They Work?* [22]. Потенціал *NFT* здебільшого визначається їхньою інноваційною природою, то практичні переваги проявляються вже сьогодні в реальних механізмах, які відкривають перед митцями нові шляхи до незалежності, глобальної видимості та фінансової стабільності. Однією з таких переваг є наявність вбудованої системи роялті, яка автоматично відраховує частку прибутку художнику щоразу, коли твір змінює власника. Це створює принципово нову модель розповсюдження мистецтва – *не лінійну, а циклічну*, де творець залишається постійним бенефіціаром своєї роботи, незалежно від кількості транзакцій.

Цей підхід фактично руйнує традиційні уявлення про творчість як акт, що приносить одноразовий прибуток. Він трансформує художню практику в довгострокову модель стійкого доходу, яка дозволяє митцям не залежати від галерейних контрактів, стипендій або державних грантів. Таким чином, *NFT* підживлюють появу нового соціального прошарку – незалежних цифрових художників, які самі курують свій шлях у мистецтві, обираючи не лише тематику, але й методи поширення й монетизації власних робіт.

Ще однією безсумнівною перевагою технології *NFT*, як вказують автори дослідження *NFTs 101: A Useful Beginner's Guide*, є гранично низький поріг входу в індустрію [23]. Раніше художнику потрібно було або мати зв'язки у професійному середовищі, або проходити через інституційні “фільтри” – кураторські відбори, портфоліо-рецензії, персональні знайомства. *NFT*-платформи, такі як *OpenSea*, *Zora* чи *Objkt*, працюють на принципах відкритого доступу: достатньо лише гаманця, базових навичок і кількох кліків – і твір уже в мережі, доступний для глобального перегляду.

Крім того, завдяки глобальності блокчейну *NFT*-проекти стають транснаціональними. Художник із Києва або Лагоса має ті ж шанси бути поміченим, що й автор із Нью-Йорка чи Токіо. Ця демократизація простору створює нові точки доступу до мистецтва для митців із країн, де традиційна культурна інфраструктура є слабкою або недофінансованою.

Не менш важливо й те, що *NFT*-ринок формує навколо себе нові спільноти, побудовані на взаємній підтримці, колекціонерстві, обговоренні, і навіть співтворчості. Митець не просто продає твір, а втягує покупця в спільну гру – подекуди з елементами гейміфікації, а подекуди – з глибоким філософським підтекстом. У таких умовах художник перетворюється не лише на творця, але й на медіатора власної аудиторії, яка не пасивно споживає, а активно взаємодіє, ділиться, підтримує, інвестує.

За потужними перевагами *NFT* приховано цілу низку викликів, як практичних, так і концептуальних. Одним із найбільш гострих є екологічний слід *NFT*, особливо у фазі, коли більшість із них функціонували на базі *Ethereum* до його переходу на *Proof-of-Stake*. За оцінками *Digiconomist*, одинична *NFT*-транзакція на піку активності могла споживати стільки ж енергії, скільки середньостатистичне домашнє господарство в ЄС за два-три дні [24]. Хоча ситуація поліпшується, критика *NFT* як “вбивць клімату” досі є чинником, що стримує митців від залучення до цієї індустрії.

Наступним серйозним бар’єром є юридична неврегульованість. Відсутність єдиних правових норм у різних юрисдикціях призводить до ситуацій, коли митці не можуть захистити свої права в разі крадіжки, копіювання або несанкціонованого перепродажу їхніх робіт. Більше того, іноді *NFT* можуть бути створені на основі чужого контенту без згоди автора, і механізм реагування на такі порушення залишається формальним або неефективним.

Крім того, *NFT*-ринок страждає від волатильності та спекулятивності. Ціни на роботи можуть стрімко зростати, але так само стрімко обвалюватися. За даними дослідження *Cryptocurrency* [25], понад 90% усіх існуючих *NFT* наразі не мають жодної реальної ринкової вартості – тобто або не продаються зовсім, або

оцінюються нижче вартості “газових” зборів за їхній випуск . У такому середовищі молоді художники, спонукувані успіхами одиничних зірок, можуть зіштовхнутися з реальністю, де витрати перевищують прибутки, а очікування – результат.

Отже, NFT як інструмент представлення та дистрибуції цифрового мистецтва має потужний потенціал, переваги та виклики І нарешті – психологічний тиск і хибне сприйняття успіху. *NFT*-індустрія часто працює в умовах штучного ажіотажу, де створюється враження, що мистецтво – це передусім про гроші, хайп і швидке збагачення. Це може призводити до вигорання, втрати автентичності або навіть маніпуляцій з боку платформ, які “продають” художнику ілюзію легкого входу до світу багатства.

3.3 Порівняльний аналіз досліджуваних платформ

Розширення цифрового мистецтва у XXI столітті дедалі частіше асоціюється не з класичними виставковими просторами, а з цифровими екосистемами, зокрема – ігровими платформами та *NFT*-маркетплейсами. Ці два середовища, попри фундаментальну відмінність, вже зараз окреслюють контури нового мистецького ландшафту, де художник виступає як технолог, підприємець і стратег візуальної комунікації. Порівняння цих середовищ – не лише технічне дослідження, а й важлива аналітична спроба визначити, які саме можливості (та ризики) відкриваються перед сучасним митцем.

Ігрова індустрія – це екосистема з мільярдами користувачів у всьому світі, що забезпечує художникам надзвичайно широкий контакт з аудиторією. Художній контент тут інтегрується безпосередньо в ігровий процес: у вигляді графіки, дизайну оточення, анімацій, персонажів, інтерфейсів. Таке занурення в мистецтво відбувається не через статичне споглядання, а через взаємодію, що формує емоційний зв’язок із зображенням, якого неможливо досягти традиційним шляхом. Гравець водночас є і глядачем, і учасником художнього акту. Цей тип

взаємодії є унікальним, і саме тому візуальні митці дедалі частіше звертаються до індустрії геймдеву як до нового формату виставкового простору.

У той же час, *NFT*-платформи, хоча й менш інтерактивні, пропонують інші суттєві переваги. Їхня головна сила, як зазначають автори мануалу *Creating and Selling NFTs*, – у прозорості права власності, децентралізації та юридичному контролю над авторським правом [26]. Митець, що токенизує свою роботу, по суті, створює запис у блокчейні, який не підлягає змінам чи фальсифікації. Це не лише гарантія авторства, а й формування цифрової репутації, що має значення у світовій арт-екосистемі. Крім того, *NFT* дозволяють автоматично передбачати умови перепродажу – тобто система роялті, яка дає можливість художнику отримувати відсоток від кожної наступної транзакції, реалізується без посередників.

Однак відмінність між платформами стає ще виразнішою при аналізі глибших аспектів. Наприклад, у питанні контролю над твором – у більшості ігор художник працює у складі команди, в рамках техзавдання та технічних обмежень. Натомість *NFT* забезпечує повну творчу свободу, але позбавляє митця звичної структури підтримки – все, від ідеї до маркетингу, лежить на його плечах. Або у питанні довговічності: ігри мають визначений життєвий цикл, після чого контент може зникнути з обігу. Натомість *NFT*, збережені у блокчейні, здатні існувати десятиліттями, за умови стабільності мережі та підтримки обраної платформи.

Також варто зауважити, що ігрова індустрія, хоч і відкрита для художників, залишається сильно залежною від інтересів великих компаній. Це означає, що входження на ринок вимагає не лише вмінь, а й доступу до індустріальних зв'язків. *NFT*-платформи у цьому сенсі більш відкриті: кожен, хто має цифровий гаманець та базові знання про технологію, може представити свою творчість публіці.

Отже, перед митцем сьогодні постає не питання “яка платформа краща”, а яка з них найкраще відповідає його стилю роботи, ресурсам і цілям. Ігрова індустрія – це простір інтерактивного, колективного, але структурно обмеженого мистецтва. *NFT* – це територія автономії, інновацій та ризиків. І, цілком імовірно, що майбутнє криється у поєднанні цих підходів: *NFT*-гейміфіковані платформи,

ігри з інтегрованими *NFT*-елементами, або зовсім нові гібридні формати цифрової творчості, де твір одночасно є й об'єктом, і процесом, і активом у глобальному цифровому середовищі.

Висновки до розділу 3

Ігрові платформи, користуючись широкою аудиторією, технологічними можливостями та інтерактивністю, виступають потужним засобом візуального самовираження, де художній контент поєднується з емоційно зарядженим, динамічним середовищем. У цьому контексті цифрове мистецтво перестає бути просто зображенням – воно перетворюється на відчуття. Однак, залежність від комерційних інтересів, технічних особливостей і життєвого циклу гри часто обмежує свободу митця, залишаючи творчість обмеженою рамками дозволеного та бажаного для продукту. З іншого боку, платформи *NFT* відкривають економіку для незалежних цифрових художників, надаючи інструменти не лише для підтвердження авторства, але й для довгострокового фінансування, використовуючи смарт-контракти та світові маркетплейси. Порівняльний аналіз обох платформ виявив, що кожна з них має свої переваги: якщо ігри забезпечують глибоке залучення глядача через візуальний наратив та взаємодію, то *NFT* надають твору автономності та юридичної ваги, роблячи його елементом культури блокчейну. Вибір між ними – це, насамперед, вибір між емоційним залученням та юридично-фінансовою стабільністю.

РОЗДІЛ 4

ТАКАСІ МУРАКАМІ ТА ЙОГО *NFT*-КОЛЕКЦІЯ

4.1 Творчість Такасі Муракамі в контексті сучасної арт-культури

Творчість Такасі Муракамі – унікальне явище на перехресті східних традицій, західної поп-культури та постмодерного концептуалізму. Він не просто митець – це культурний феномен, який змінив японське візуальне мислення та переосмислив західну модель кар'єри в мистецтві. У своїх творах Муракамі, як зазначає Casey Anderson, блискуче поєднує техніки традиційного японського живопису ніхонга з візуальними кодами манги, аніме, мас-маркету та поп-арту [32], що робить його роботи впізнаваними та резонансними як серед професійних мистецьких кіл, так і в широкому загалі.

Розглянемо програмну статтю *Takashi Murakami: The face of Japanese contemporary art abroad, underappreciated at home* [34]. Концепція *Superflat*, яку він розробив у середині 1990-х років, стала не просто стилістичним прийомом, а й філософською платформою. Вона інтерпретує сучасну японську культуру як “плоску” не тільки візуально, але й семантично: культуру, де глибина замінена поверхнею, а естетика – споживацтвом. Так, Муракамі не просто відтворює елементи масової культури, а й критикує її, запаковуючи сатиру в яскравий, привабливий візуальний код. Його персонажі – квіти з усмішками, спотворені дитячі обличчя, фантастичні створіння – стають символами культурної шизофренії сучасної Японії, розірваної між імперською спадщиною та технологічним майбутнім. Особливе місце у творчості Муракамі займає його стратегія самобрендингу. Він не тільки художник, але й продюсер, куратор, менеджер. У 2000-х роках він засновує власну студію *KaiKai Kiki Co.*, що функціонує як художня майстерня, галерея, маркетингова агенція та виробник сувенірної продукції. Такий підхід не лише дав йому змогу контролювати всі етапи виробництва й дистрибуції мистецтва, але й став взірцем нового типу художника – підприємця, який діє на ринку, не відмовляючись від естетичної глибини.

Муракамі активно співпрацює з модними брендами, зокрема з *Louis Vuitton*, створюючи колекції сумок, одягу та аксесуарів, які стали частиною глобальної попкультури. Його співпраця з музикантами, наприклад, Каньє Вестом (оформлення альбому *Graduation* (див. рис. 4.1)) або Біллі Айліш (спільні виставки та інсталяції), свідчить про його здатність адаптуватися до різних медіа-контекстів, зберігаючи при цьому власну ідентичність. Ці колаборації розширюють аудиторію митця, виводячи його за межі арт-ринку в поле глобальної візуальної культури.

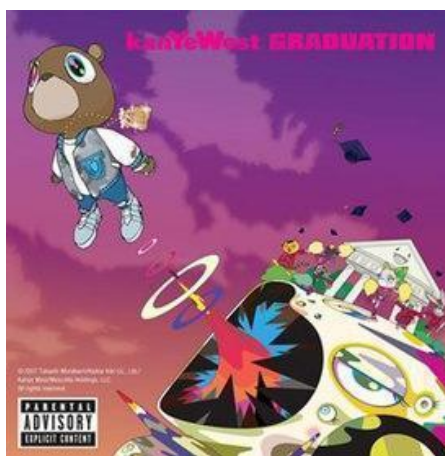


Рис. 4.1 Оформлення альбому *Graduation* [36]

Окремої уваги заслуговує перехід Муракамі до *NFT*. У 2021 році він, натхненний прикладом *Beeple*, вирішує експериментувати з новим цифровим середовищем. Перші спроби виявилися непростими: митець не мав технічного бекграунду в блокчейн-технологіях і змушений був на певний час зупинити проєкт, щоб краще розібратися в механізмах функціонування ринку *NFT*. Згодом він повертається з повноцінною колекцією *Murakami.Flowers* (див. рис. 4.2), що демонструє не просто формальний інтерес до нової технології, а щире прагнення інтегрувати свою філософію в цифровий формат. Колекція *Murakami.Flowers* [37] візуально наслідує стилістику його класичних “усміхнених квітів”, але виконана в піксельній естетиці, що відсилає до ностальгії за ранніми японськими відеоіграми. Ці *NFT* не тільки зберігають образотворчі риси його “фізичних” робіт, але й додають нові рівні значень: кожен токен – це не просто зображення, а унікальний

об'єкт з власною історією, власником та цінністю на ринку. Як зазначив сам Муракамі, “У цифровому світі квіти не в'януть – вони існують вічно”



Рис. 4.2 *Takashi Murakami, Rainbow Flower* [37]

Його перехід до *NFT* – це логічне продовження шляху, обраного ще у 1990-х: поєднувати візуальне та ринкове, глибоке та гібридне, традиційне та експериментальне. У цьому сенсі Муракамі випереджає не тільки своїх сучасників, а й майбутні покоління, окреслюючи нові горизонти для художньої практики в умовах диджиталізованого світу. Показовим є те, як Муракамі, лишаючись вірним власній естетиці, зумів вбудуватися в нові культурні потоки. Він не просто “оцифрував” своє мистецтво – він переніс в *NFT*-простір ті самі багатшарові сенси, що завжди були присутні в його фізичних роботах. Його піксельні квіти – це не тільки ремінісценція на 8-бітну еру японських відеоігор, але й метафора крихкості, серійності та повторюваності в постінтернет-культурі.

Характерна риса Муракамі – здатність одночасно працювати в кількох часових і культурних вимірах. У його *NFT*-проектах зчитується глибоке розуміння японської філософії – цикл, симетрія, мінливість (му), що поєднуються із сучасним ринковим раціоналізмом. *Murakami.Flowers* – це, з одного боку, данина традиції, з іншого – відкритий коментар до сучасного глобального капіталізму, де мистецтво існує як актив, лотерея, фрагмент блокчейну. Наскрізна тема Муракамі – межа між ілюзією та реальністю. Всі його квіткові персонажі виглядають грайливо, яскраво й майже по-дитячому, але за цією “пластиковою” радістю часто

прихований глибокий екзистенційний підтекст. Його мистецтво схоже на світло з дисплею: яскраве, але холодне. Саме тому перехід до *NFT* виявився таким органічним – цифрове середовище, з його віртуальністю й водночас матеріальністю, ідеально пасує Муракамі як художнику та мислителю.

Цікаво, що Муракамі не обмежився художньою реалізацією *NFT*. Він активно інтегрує свої цифрові роботи у фізичний простір: випускає друковані серії *NFT*, створює *AR*-інсталяції, де цифрові квіти “розпускаються” в реальному просторі через доповнену реальність. На виставці в *Gagosian Gallery* [35] (Нью-Йорк, 2022), присвяченій його *NFT*, він представив об’єкти у форматі світлових коробок, що об’єднали фізичний і віртуальний світи в єдину мистецьку реальність. Така гібридність відповідає загальним тенденціям сучасної арт-культури, де митці все більше мислять не в категоріях матеріалу чи жанру, а в категоріях досвіду. І саме досвід – споглядання, володіння, взаємодії – став тим критерієм, за яким оцінюється цінність *NFT* у творчості Муракамі. Це не просто “електронні картинки”, це досвід нового типу, що поєднує в собі власність, гру, колекціонування та естетичну емоцію.

Ще одна важлива риса творчості Муракамі – його постійна присутність у міждисциплінарному полі. Він виступає в ролі лектора, критика, продюсера, дослідника культури. Його участь у форумах, виставках, інтерв’ю на тему *NFT*, Web3, цифрової ідентичності свідчить про те, що він не тільки адаптується до нової епохи, а й активно її формує. Це рідкісний приклад митця, який не просто слідує за технологічним прогресом, а вбудовує власну естетику в його логіку, тим самим створюючи нові форми візуальної культури.

Отже, Такасі Муракамі – це не лише знаковий представник постмодерністського мистецтва, а й один із перших традиційних митців, хто зробив свідомий, глибокий і візуально цілісний перехід у сферу *NFT*. Його творчість – це відповідь на глобальні виклики: від перенасичення інформацією до гібридизації досвіду, від втрати автентичності до потреби в цифровій суб’єктності. І якщо майбутнє мистецтва лежить у цифровому просторі – то Муракамі вже давно мешкає в ньому.

4.2 *NFT*-колекція художника як канал розповсюдження його творчості: комерційні аспекти

Коли Такасі Муракамі анонсував свій перехід у *NFT*, більшість розцінила це як логічний розвиток його мистецького шляху, проте мало хто чекав, що митець, знаний своєю віртуозною роботою з фізичними матеріалами, створить один з найуспішніших прикладів комерціалізації цифрового мистецтва. Його проєкт *Murakami.Flowers* став більше, ніж звичайною *NFT*-колекцією – він перетворився на трансляцію його естетики у зовсім новий вимір, де цифрове не замінює традиційне, а розширює його потенціал. Сама ідея створення 11 664 *NFT*-квіток, натхненних структурою 108×108 , що відсилає до буддійської символіки, вказувала на глибоке занурення Муракамі в концептуальний вимір нового формату. Тут не було місця для випадковостей чи поверховості – навіть піксельна форма квіток відтворювала дух ностальгії за японськими відеоіграми, поєднуючи ретро з натяком на цифрову мозаїку сьогодення. Замість хаотичного дропу, як це часто буває у *NFT*-середовищі, запуск *Murakami.Flowers* був продуманий до деталей. Публічний продаж стартував у травні 2022 року, використовуючи підготовлену аудиторію, яка вже була знайома з творчістю митця. Перші токени продавалися за ціною 0,108 *ETH*, а учасники *whitelist* мали змогу придбати їх навіть дешевше – за 0,0727 *ETH*. Реакція ринку не змусила себе чекати: всього за кілька днів було зафіксовано продажів на десятки мільйонів доларів, а до кінця другого тижня загальний обсяг перевищив 113 мільйонів. При цьому окремі *NFT* продавалися за захмарними цінами: наприклад, токен #9125 було придбано за 100 *ETH*, що на той момент складало приблизно \$290 тисяч.

Здавалося б, колекція досягла піку, але в реальності все тільки починалося. На тлі хвилі ентузіазму настав період ринкової стабілізації – ціни знизились, попит вирівнявся, стартував другий етап життєвого циклу *NFT*-колекції. Однак навіть тоді проєкт не втратив активності: обсяг вторинних продажів перевищив

49 000 *ETH*, що приблизно еквівалентно \$83 мільйонам, а середня ціна одного токена коливалася в районі 0,75 *ETH*. В умовах високої волатильності крипторинку це виглядало як ознака довіри до бренду Муракамі та його здатності не лише створювати, а й підтримувати інтерес.

Що відрізняє *Murakami.Flowers* від багатьох інших подібних ініціатив – це відмова від звичних маркетингових ходів. Митець не створив великого *Discord*-серверу, не запуслав хаотичних колаборацій з криптоблогерами, а просував колекцію через *Instagram* – платформу, яка відповідає його візуальній мові й дає можливість працювати з аудиторією в більш естетизований, вивірений спосіб. Це була не просто *NFT*-колекція, а справжнє продовження бренду Муракамі, збереження його впізнаваної стилістики навіть у найдрібніших деталях, від колірної гами до логіки оновлень [37]. Окремої уваги заслуговує правовий аспект. Власники токенів не отримали прав на комерційне використання зображень – усі інтелектуальні права залишилися за Муракамі та його студією *Kaikai Kiki Co.*, що не є звичною практикою у світі *NFT*, де ідея *decentralization* часто асоціюється з передачею повного контролю над контентом покупцеві. Проте така стратегія має свої переваги: вона дозволяє зберегти цілісність візуального образу, захистити художню ідентичність і уникнути розмивання бренду через неконтрольоване тиражування.

Необхідно підкреслити, що *Murakami.Flowers* ніколи не існувала тільки в межах блокчейну. У 2022 році в галереї *Gagosian* [35] відбулася виставка, де *NFT* стали частиною фізичного простору: були представлені друки, інтерактивні панелі, *AR*-об'єкти. Це вказувало на інтеграційний потенціал проєкту: цифрове мистецтво перестало бути “інтернет-феноменом” і набуло фізичної присутності, що особливо важливо в контексті митця, який багато років працює з матеріалом, фактурою, простором. І хоча багато критиків зауважували, що Муракамі “запізнився” на *NFT*-хвилю, сам митець неодноразово наголошував, що для нього не важливо бути першим – важливо зробити гідно. У численних інтерв'ю він підкреслював, що розглядає *NFT* не як технологію, а як форму візуального мислення, як простір, у якому може з'явитися новий тип естетики – суто цифрової,

але з глибоко закоріненою традиційною основою. В цьому сенсі *Murakami. Flowers* – не просто арт-об'єкт, а маніфест митця, який прийняв виклик нової епохи й зумів переосмислити себе в її умовах.

Отже, аналіз *NFT*-колекції Такасі Муракамі показує, що цифрові токени стали для митця не лише альтернативним каналом дистрибуції, а й інструментом комерційної стабільності та глобальної видимості його робіт. *NFT* дозволили художнику поєднати традиційну естетику з новими економічними моделями, утвердивши його присутність у цифровому арт-ринку й розширивши можливості взаємодії з аудиторією.

Висновки до розділу 4

Аналіз творчості Такасі Муракамі крізь призму сучасних мистецьких реалій вказує на те, що він – не тільки новатор форми, а й піонер освоєння нових каналів розповсюдження культурного продукту. Його творчість виходить за межі живопису чи інсталяцій, постійно розширюючись, охоплюючи новітні технології, зокрема *NFT*, що сьогодні визначають динаміку світового арт-ринку. Художник демонструє здатність органічно інтегруватися в цифрову парадигму, зберігаючи власну ідентичність, натомість переносячи її в новий контекст із глибоким символізмом, властивим всій його творчості.

Колекція *Murakami.Flowers* є прикладом того, як естетичні цінності можуть бути адаптовані до середовища блокчейну без втрати глибинного культурного коду. У своїй цифровій практиці Муракамі не просто використовує можливості нових форматів, а й впроваджує власні правила, зумовлені досвідом та художньою послідовністю. Його *NFT*-об'єкти – це не лише цифрові копії фізичних робіт, але й самодостатні візуальні явища, які набувають ваги завдяки поєднанню технологій, концепції та візуальної потужності.

Особливо важливо, що Муракамі мислить стратегічно. Його використання цифрових платформ – це не відповідь на моду, а спроба дослідити економічну та структурну незалежність митця в нових умовах. У цьому сенсі *Murakami.Flowers*

виступає не тільки художнім висловлюванням, але й експериментом з новими формами авторства, роялті, взаємодії з аудиторією. Йдеться не тільки про продаж зображень, а й про створення повноцінної екосистеми, де кожен елемент – від ідеї до контракту – є частиною мистецького висловлювання.

РОЗДІЛ 5 СІД МІД ТА ЙОГО АРТ У ГРІ *COUNTER STRIKE*

5.1 Науково-фантастичний концепт-арт Сіда Міда та його вплив на сучасний простір

Сід Мід – постать знакова, не просто художник, а справжній провісник, чия творча уява докорінно змінила сприйняття майбутнього в глобальній поп-культурі. Його концепт-арт закарбував обриси таких культових фільмів, як “*Blade Runner*”, “*Tron*”, “*Aliens*”, і згодом став наріжним каменем для візуального стилю в ігровій індустрії, цифровому мистецтві та навіть у світі *NFT*. У своєму магістерському дослідженні ми розглядаємо Сіда Міда як одного з найвпливовіших митців, творчість якого перевернула способи репрезентації віртуального простору – від кіно до сучасних платформ цифрового мистецтва.

Його кар'єра бере початок у сфері промислового дизайну: після навчання в *ArtCenter College of Design* у Пасадені (Каліфорнія) він працював над проектами для таких компаній, як *Ford Motor Company* та *US Steel*. Але справжній прорив стався в кінематографії, де Мід зміг повністю розкрити свою пристрасть до футуристичних візій. Його перші роботи орієнтовані на інформацію з його офіційного сайту-галереї [43] для “*Star Trek: The Motion Picture*” (1979) одразу ж привернули увагу кінематографістів, і невдовзі він став головним концептуальним дизайнером для “*Blade Runner*” (1982) – фільму, що й досі зберігає культовий статус.

Мід підходив до дизайну майбутнього з інженерною точністю та виваженістю. Його малюнки виглядали як технічні креслення: детальні, раціональні, і разом з тим – надзвичайно витончені. Це був футуризм не

“космічний”, а скоріше “земний” – з акцентом на функціональність, матеріали, пропорції. Його архітектура виглядала реалістичною – це були міста, в яких дійсно можна було б жити. Саме тому, незважаючи на фантастичність його світів, вони видавалися переконливими. Мід свідомо відкидав абстрактні, “казкові” уявлення про майбутнє, замість цього пропонуючи гіперреалістичний візуальний наратив.

Особливої уваги заслуговує його робота над “*Blade Runner*”, де він створив візуальну концепцію Лос-Анджелеса 2019 року. Це місто – темне, дощове, густонаселене, з неоновими вивісками, рекламою на кожному кроці, транспортом різних рівнів та архітектурою, що поєднує різні стилі – стало втіленням естетики кіберпанку. Саме завдяки Міду ця естетика набула чітких контурів (див. рис. 5.1).



Рис. 5.1 Концепція “*Blade Runner*” [45]

Його вплив не обмежився кіно. В інтерв'ю Мід підкреслював, що його візуальна мова має не тільки розважати, але й змушувати задуматися про те, яким буде наше завтра. Відтак він створював концепти транспорту, інтер'єрів, містобудівних рішень, які згодом почали реалізовуватися в реальних технологіях – від безпілотних авто до “розумних” будинків. Сьогодні вплив Міда прослідковується у віртуальних середовищах. Ігрова індустрія активно використовує його візуальні шаблони: “*Cyberpunk 2077*”, “*Deus Ex*”, “*Detroit: Become Human*” – всі ці ігри відтворюють світ за лекалами Міда. Особливо

показовим є приклад студії *CD Projekt RED*, яка безпосередньо посилалася на естетику “*Blade Runner*” під час створення візуального стилю “*Cyberpunk 2077*”. Хмарочоси з неоновим підсвічуванням, багаторівневий транспорт, голограми та міська клаустрофобія – все це елементи, які вперше з'явилися у роботах Міда і тепер стали майже стандартом для науково-фантастичного геймінгу.

Ще один важливий аспект впливу Міда – його внесок в архітектуру та дизайн міського середовища. Деякі архітектори прямо звертаються до його робіт у своїх урбаністичних дослідженнях. Проекти нових китайських технологічних міст (наприклад, Лінган чи Сюн'ань) демонструють концепти, схожі на ті, що Мід малював ще у 1980-х: автономний транспорт, модульне будівництво, інтеграція ІТ в просторову структуру. У цьому контексті варто згадати і про вплив Міда на *UX/UI*-дизайн. Його концепти інтерфейсів для кораблів, транспортних систем і гаджетів не лише виглядали ефектно, але й були зрозумілими з точки зору логіки користування. Саме такий підхід – баланс між функціональністю та візуальною привабливістю – став основою сучасного дизайну віртуальних систем, включаючи гейм-інтерфейси, *NFT*-платформи, *AR/VR*-додатки.

Таким чином, творчість Сіда Міда має міждисциплінарний вплив: від візуальної культури до технологій, від естетики до інженерії. Вона надихає митців, геймдизайнерів, *NFT*-розробників, архітекторів та всіх, хто працює над створенням простору – як реального, так і віртуального. Мід не просто малював майбутнє – він формував уявлення про нього, створював його архітектоніку, і в цьому полягає його ключова роль у трансформації сучасного цифрового мистецтва.

5.2 Феномен *Steam Workshop* як каналу поширення творчості художників

Сучасні цифрові платформи стали ключовими середовищами для промоції та демонстрації художників, а *Steam Workshop* [46] виділяється як один із найвпливовіших інструментів у цій сфері. Започаткований компанією *Valve* у 2011 році, *Steam Workshop* відкриває користувачам двері до створення, завантаження, показу та навіть монетизації власних цифрових витворів – від предметів для ігор до повноцінних модифікацій, арт-об'єктів, шкінів, моделей та анімацій.

З одного боку, *Steam Workshop* є прикладом демократизації креативної індустрії – кожен може створити візуальний контент, і, якщо спільноті він припадає до душі, той контент може інтегруватися в гру або навіть стати джерелом заробітку для автора. З іншого боку, ця платформа сформувала нову парадигму існування цифрового мистецтва – поза традиційними інституціями, як-от музеї, галереї чи академії.

Steam Workshop спочатку виник як платформа для гри *Team Fortress 2*, але швидко був адаптований для інших відомих проєктів – *Dota 2*, *Skyrim*, *Left 4 Dead*, *Cities: Skylines*, *ARK: Survival Evolved*, *Garry's Mod* та багатьох інших. З перших років існування *Steam Workshop* став потужним культурним та економічним явищем: *Valve* регулярно проводить конкурси серед користувачів на створення нового ігрового контенту, а найкращі роботи включаються до офіційних оновлень. Варто відзначити, що митці та 3D-дизайнери, які працюють у *Steam Workshop*, нерідко досягають значного фінансового успіху. За даними *Valve*, за перші п'ять років існування *Workshop* понад 57 мільйонів доларів виплачено авторам модифікацій, лише в рамках *Team Fortress 2* та *Dota 2*. Це підкреслює, що цифрові художники більше не обмежені виставковими майданчиками – вони можуть перетворювати свій творчий продукт на комерційно успішний віртуальний товар.

Особливу роль *Steam Workshop* відіграє в контексті демонстрації цифрового мистецтва як форми співтворчості. Тут проявляється феномен колаборативного мистецтва – гравці, митці, програмісти та навіть письменники спільно створюють унікальні ігрові світи. Наприклад, модифікації для “*Skyrim*”, такі як “*Enderal*”, – це повноцінні альтернативні кампанії з власною історією, архітектурою,

персонажами, озвученням та візуальним стилем, які часто перевищують офіційний контент за якістю й художньою цілісністю .

Steam Workshop [48] трансформує гру на культурний простір, де користувач може виступати як глядач, гравець та водночас як автор. Це стирає традиційну межу між творцем і споживачем, породжуючи нову структуру взаємодії. У цьому сенсі *Workshop* є продовженням філософії *Web 2.0*, де контент генерується самими користувачами (user-generated content), але у більш візуально складній та художньо осмисленій формі.

Не менш важливою є естетична функція *Steam Workshop*. Художники мають можливість створювати неповторні візуальні образи, натхненні різноманітними джерелами – від класичного живопису до наукової фантастики. Відтак у *Workshop* можна зустріти скіни героїв, які наслідують стиль японського гравюри, кіберпанку, конструктивізму або робіт Сіда Мід. Таке поєднання естетик свідчить про гібридизацію візуальної культури в цифрову епоху. *Steam Workshop* також має педагогічний потенціал. У багатьох освітніх закладах – зокрема у профільних програмах з гейм-дизайну, медіа-мистецтва чи цифрової графіки – використання *Workshop* розглядається як приклад інтеграції художньої практики та цифрової платформи. Студенти створюють проекти, які не просто залишаються у теоретичній площині, а можуть бути реалізовані, випробувані спільнотою та навіть комерціалізовані.

Окрім того, *Workshop* формує культуру взаємної підтримки та навчання. Автори часто діляться 3D-моделями, текстурами, туторіалами, що створює відкриту спільноту, де кожен може зростати через практику. Це корелює з ідеєю відкритої освіти та поширення знань у рамках творчого середовища. Унікальним є також вплив *Steam Workshop* на формування віртуальної ідентичності. Користувачі через індивідуальні скіни, предмети та модифікації висловлюють себе, свою культуру, світогляд. Наприклад, можна створити національні костюми для персонажів, культурно марковані простори, мурали у грі – усе це набуває форми цифрової репрезентації. У цьому сенсі платформа функціонує як найновіший інструмент культурної дипломатії.

У зв'язку з розвитком *NFT*-середовища *Steam Workshop*, хоч офіційно і не підтримує токенизацію, створює модель, яка потенційно могла б бути адаптована для *NFT*-ринків. Власне, ідея володіння цифровим об'єктом, його унікальність, монетизація та участь спільноти – все це вже працює у *Workshop*. І хоча *Valve* публічно висловилася проти *NFT* у своїй екосистемі [50], численні сторонні ініціативи демонструють, що модель *Steam* може бути легко конвертована у *Web3*-архітектуру.

Таким чином, *Steam Workshop* виступає не тільки як канал розповсюдження творчості, а як цілісний культурний, економічний та педагогічний феномен. Він надає умови для розвитку художника у цифровому середовищі, забезпечує інструменти для репрезентації та самовираження, стимулює співпрацю та інновації. У контексті цього магістерського дослідження важливо підкреслити, що саме подібні платформи є основою для нових форм художнього існування у світі *NFT*, геймінгу та цифрової культури загалом.

5.3 Колаборація Сіда Міда з *Valve*

Художник Сід Мід (англ. *Syd Mead*) – не просто культовий постать у світі фантастичного дизайну, а й джерело натхнення для чимало сучасних розробників ігор. Його візіонерські проекти заклали підвалини кіберпанку, який сьогодні задає тон естетиці цифрового мистецтва. У той же час, хоча офіційна співпраця Міда з *Valve* не надто афішується, існує низка свідчень впливу його творчості на розробників і дизайнерів цієї студії. Більше того, Мід брав участь у створенні концептів для ігрової індустрії, зокрема пов'язаних із візуальною стилістикою, притаманною *Valve*.

Найперше, варто згадати, що в ігровій індустрії співпраця не завжди відбувається у формі офіційного партнерства. Часто йдеться про творчий вплив, консультації чи використання візуальних елементів, створених художником, як референсів. Саме в такому форматі й відбулася умовна “колаборація” Сіда Міда з *Valve* – через ідейну присутність його естетики у візуальному оформленні низки

ключових ігор студії: “*Half-Life*”, “*Portal*”, “*Team Fortress 2*”, а також у численних роботах, створених фанатською спільнотою на базі *Steam Workshop*. За чутками у в ігровому ком’юніті деякі художники, які працювали над проєктом “*Half-Life: Alyx*”, безпосередньо згадували вплив візуальної мови Сіда Міда при розробці архітектурного середовища гри. Особливо це стосувалося інтер’єрів футуристичних споруд, елементів індустриального дизайну, а також поєднання органічних та технологічних форм – характерної риси робіт Міда. Один із концепт-художників, навіть зауважив: «Ми не копіювали Міда, але його дух – цей світ поєднаної логіки і дизайну – відчувався в кожній панелі, кожному пульті керування».

Ще помітніша присутність стилістики Сіда Міда у світі “*Portal*” та “*Portal 2*”. Хоча ці ігри на перший погляд вирізняються мінімалістичним дизайном, саме чітка логіка форм, холодну естетику та технофутуризм з елементами ретро-стилю (наприклад, 60-ті роки, що асоціюються з “*Aperture Science*”) перегукуються з творчими підходами Міда. Його роботи часто демонстрували чисті інтер’єри, ідеально пропорційні об’єкти та стерильну симетрію простору – все це ми бачимо у дизайні тестових кімнат “*Portal*” [61]. У 2013 році, незадовго до смерті художника, на сайті *Film Sketchr* вийшло інтерв’ю з концепт художником Аароном Беком [55] де серед розмови згадувався Мід як референсний авторитет для створення візуальних концептів на майбутнє. Йшлося про розробку нових форм технічних для сучасних ігор, і Мід фігурував у цьому контексті як “архітектор майбутнього”.

Інший цікавий приклад – ігровий проєкт “*Dota 2*”. Хоча ця гра асоціюється більше з фентезійною естетикою, з розвитком *Steam Workshop* та кастомізації з’явилася чимало шкінів, в яких можна простежити вплив Міда. Зокрема, це стосується так званих “*Arcanas*” – преміальних моделей персонажів, які розробляють як професійні художники *Valve* (див. рис. 5.2), так і незалежні автори. У 2020-х роках у грі з’явилися шкіни, що мають складну геометрію, багат шарову структуру та напівмеханізовану стилістику – такі риси прямо перегукуються з

дизайном футуристичних костюмів у фільмах, до яких долучався Мід (“*Tron*”, “*Aliens*”, “*Blade Runner*”).



Рис 5.2 “*Arcanas*” з гри “*Dota 2*” [57]

Окрім ігор, ідеї Міда знайшли відгук і в спільноті моддерів. Наприклад, для “*Cities: Skylines*” – гри, яка також доступна через *Steam Workshop* – користувачі створювали футуристичні моделі міст, де використано стилістику Міда. Його типові мотиви – обтічні конструкції, урбаністичні сценарії з високим рівнем автоматизації, транспортні системи майбутнього – стали стандартом для цифрових урбаністичних візій у *Workshop*.

Особливий аспект колаборації Міда з *Valve* – це опосередкована участь через художників, які були його учнями або захоплювались його стилем. Наприклад, художник Віктор Антонов [59], який працював для “*Half-Life*”, “*Counter-Strike*” та “*Left 4 Dead*”, неодноразово згадував про Міда як про найважливішого впливового дизайнера у своєму житті. Через таких людей, через їхнє художнє бачення і технічні рішення, естетика Міда продовжує жити у цифровому просторі.

Не можливо не зазначити, що у 2016 році компанія *Valve* здійснила унікальну колаборацію з легендарним художником-футуристом, результатом якої став скін для штурмової гвинтівки *AUG* у грі “*Counter-Strike: Global Offensive*” (“*CS:GO*”), що отримав назву *AUG | Syd Mead*. Цей скін був представлений 18 серпня 2016 року в рамках колекції *Gamma 2*, що вийшла разом з оновленням “*Double Exposure*”. Сід Мід, відомий своєю роботою над культовими науково-фантастичними фільмами, такими як “*Blade Runner*” та “*Tron*”,

безпосередньо брав участь у створенні концептуального дизайну шкіна. Технічну реалізацію та адаптацію його ідеї до формату гри здійснив дизайнер Coridium, відомий також як автор шкіна *AWP | Asiimov*. Це була одна з небагатьох ситуацій, коли відомий художник співпрацював з ігровими розробниками для створення внутрішньоігрового предмета. Дизайн шкіна *AUG | Syd Mead* відзначається футуристичним стилем, характерним для робіт Міда (див. рис. 5.4). Основні кольори – сірий, червоний та жовтий – створюють враження високотехнологічного пристрою з майбутнього. Деталі, такі як металеві накладки на прикладі та корпусі, підкреслюють техно-естетику. Цікаво, що шкін покриває майже всю поверхню зброї, за винятком оптичного прицілу.



Рис. 5.4 Дизайн шкіна *AUG* [60]

Шкін доступний у всіх станах зносу (від 0.00 до 0.80), що дозволяє гравцям обирати між новим виглядом та більш зношеним, який надає зброї вигляду, ніби вона пройшла через численні бої. Зі збільшенням зносу фарба тьмяніє, а на високих значеннях float вона майже повністю стирається зі ствола та інших частин зброї. *AUG | Syd Mead* належить до категорії "Засекречене" (*Classified*) і є одним з найпопулярніших шкінів для цієї зброї. Його можна знайти в кейсі "Gamma 2", доданому до гри 18 серпня 2016 року. Шкін отримав позитивні відгуки від гравців і часто використовується професійними кіберспортсменами, такими як *s1mple*, *niko* та *adren*. Цей шкін є прикладом того, як мистецтво та ігрова індустрія можуть

поєднуватися, створюючи унікальні та цінні предмети для гравців. Колаборація між Сідом Мідом та *Valve* демонструє, як візуальне мистецтво може впливати на дизайн ігрових елементів, надаючи їм глибини та контексту, що виходить за межі звичайного геймплею.

У 2020 році після смерті Міда у *Steam Workshop* з'явилося кілька присвячень – фанатських моделей і візуальних об'єктів, створених на основі його робіт. Це були моделі для “*Garry's Mod*”, “*Dota 2*” та “*Skyrim*”, де автори не тільки відтворювали його технічні конструкції, а й використовували візуальні цитати з його найвідоміших робіт – наприклад, автомобіль Spinner з “*Blade Runner*” або портативні об'єкти з “*Tron*”.

Таким чином, “колаборація” Сіда Міда з *Valve* – це скоріше приклад глибокої культурної інтервенції в середовище цифрового мистецтва, аніж традиційний контракт чи спільний проєкт. Його візуальна мова, технічна точність, дизайн-мислення і увага до деталей мали потужний вплив на покоління художників, що працюють у студії *Valve* і ширшій спільноті *Workshop*. В умовах *NFT*-індустрії та геймінгу як платформи для мистецтва, цей вплив є особливо цінним: він дозволяє поєднувати класичний підхід до футуристичного дизайну з новими технологічними можливостями, створюючи унікальні форми цифрової репрезентації творчості.

Висновки до розділу 5

У п'ятому розділі нашого проєкту проаналізовано, як сучасні цифрові майданчики, зокрема ігрова індустрія, *NFT* та *Steam Workshop*, виступають найновішими формами прояву творчості митців. З'ясовано, що науково-фантастичні візуалізації жа Міда мали величезний вплив на становлення візуальної мови цифрового світу, особливо в царині відеоігор. Через опосередковану співпрацю стиль Міда активно копіюється як у професійних проєктах *Valve*, так і в творах фанатської спільноти на платформах, наприклад, *Steam Workshop*. Явище *Steam Workshop* виявило себе як демократичний простір,

де митці мають можливість вільно експериментувати, впливати на ігрову культуру та здобувати визнання. У свою чергу, *NFT* відкривають нові економічні горизонти для митців, надаючи їм змогу монетизувати цифрові художні роботи. Відтак, сучасні технологічні платформи не тільки розширюють межі мистецтва, але й гарантують його збереження, пристосування та перетворення у відповідь на вимоги цифрової епохи. Творчість таких митців, як Сід Мід, стає зв'язком між минулим баченням майбутнього та сьогоденням, де це майбутнє розпочинає свій шлях.

РОЗДІЛ 6

ГЕЙМІНГ І *NFT*-ІНДУСТРІЯ ЯК ПРЕДМЕТ АВТОРСЬКОГО ЕМПІРИЧНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ: КЕЙС ГЕЙМДЕВ-ХУДОЖНИКА SERQ

6.1 Професійна траєкторія та мотивації художника SerQ: результати інтерв'ю

У межах практичної частини дипломного дослідження “Геймінг і *NFT*-індустрія як платформи репрезентації творчості сучасних художників” проведено інтерв'ю з цифровим художником і скінмейкером, відомим у спільноті *Steam* під псевдонімом SerQ. Його діяльність є прикладом того, як художники сьогодення використовують геймінгові середовища для самовираження, популяризації творчості та побудови власного бренду.

Платформа *Steam Workshop*, на якій працює SerQ, є відкритим простором, що дозволяє авторам створювати, публікувати й просувати власні ігрові моделі, скіни, карти й об'єкти для таких ігор, як “*Counter-Strike: Global Offensive*”, “*Counter-Strike 2*” і “*Rust*”. Саме тут художники отримують безпосередній фідбек від спільноти, а їхня творчість оцінюється гравцями у реальному часі.

У контексті сучасної ігрової індустрії скіни визначаються як варіанти візуального оформлення ігрових об'єктів, що не змінюють їх базових механік, але модифікують зовнішній вигляд персонажів, зброї чи інших елементів ігрового середовища. Фактично скіни є формою прикладного цифрового мистецтва, створеною спеціально для інтерактивних платформ, де художній образ отримує функціональне застосування. На відміну від традиційних статичних ілюстрацій, скіни існують у динамічному середовищі, постійно взаємодіючи з користувачем через геймплей. Саме їхня здатність бути “використаним” гравцем надає цій формі цифрової творчості унікального статусу медіаоб'єкта, що поєднує художню естетику та інтерактивну функціональність.

SerQ відомий своїм унікальним стилем, що поєднує цифрову графіку, 3D-текстурування та продуману колірну композицію. За кілька років активної діяльності автор створив понад 500 публікацій у *Steam Workshop* і зібрав

аудиторію більш ніж 4 600 підписників, що свідчить про поступове зростання впливу його творчості. Метою цього інтерв'ю є виявлення мотивів митця, розуміння вибору геймінгової платформи як засобу репрезентації та простеження еволюції його творчого шляху від перших експериментальних робіт до сучасних комерційно успішних проєктів.

Перейдемо до самого інтерв'ю: (див. Додаток С). Для поглибленого вивчення особливостей цифрової творчості проведено напівструктуроване інтерв'ю між автором дослідження та художником SerQ – практикуючим митцем і розробником ігрових скінів зі значним професійним досвідом. Формат інтерв'ю передбачав поєднання біографічних, мотиваційних і техніко-процесних запитань, що дозволило комплексно охарактеризувати творчу траєкторію митця та специфіку його професійної діяльності. У ході розмови з'ясовано ключові чинники, що вплинули на його перехід від традиційних форм медіавиробництва до інтерактивного цифрового мистецтва, а також аргументи, чому художник обрав геймдев-платформи замість *NFT* чи статичних цифрових ілюстрацій. Отримані відповіді містять як особистісну рефлексію SerQ, так і аналітичні оцінки його творчих стратегій, що забезпечило інформативність даних для подальшого дослідницького аналізу у розділі.

Після проведеного інтерв'ю з SerQ можна зробити висновок, що його творча діяльність є не просто прикладом індивідуального самовираження в цифровому середовищі, а цілісним процесом становлення художника нового покоління, який працює на перетині мистецтва, технологій та геймерської культури. Висловлювання митця засвідчують глибоке розуміння того, як платформи на кшталт *Steam Workshop* формують нові канали взаємодії між автором і публікою, а також змінюють саме поняття художньої репрезентації, від пасивного споглядання до інтерактивного використання. SerQ розглядає свої роботи не лише як комерційні об'єкти, а як форму комунікації з гравцями, де художня ідея втілюється у щоденній візуальній практиці користувачів. Такий підхід дозволяє простежити еволюцію його професійного шляху: від перших спроб знайти власний стиль до створення повноцінних проєктів, що здобули міжнародне визнання. Щоб глибше

проаналізувати цей процес, доцільно розглянути динаміку зростання популярності робіт SerQ у часовій перспективі, звертаючи увагу на зміну тематики, візуальної складності, технічного рівня та реакції аудиторії. Наступний розділ присвячений саме аналізу статистичних і якісних показників його творчої активності, що дозволяє підтвердити поступовий ріст впізнаваності автора та впливу його робіт у геймерському середовищі.

У підсумку зазначимо, що інтерв'ю з SerQ дозволило виявити ключові мотиваційні та професійні чинники, що визначили його перехід до створення інтерактивних цифрових робіт. Отримані відповіді продемонстрували, як індивідуальний творчий досвід поєднується з особливостями геймдев-середовища та впливає на формування авторського стилю митця. Зібраний емпіричний матеріал створює основу для подальшого аналізу його практик у наступному розділі.

6.2 Динаміка взаємодії користувачів із цифровими арт-скінами: емпіричне дослідження творчості SerQ у *Steam Workshop*

Проведене інтерв'ю з геймдев-художником SerQ дозволяє краще зрозуміти особисті мотиви, особливості його творчого підходу та причини, що спонукали митця розвивати власне мистецтво саме через створення скінів для ігор. Однак для повноцінної оцінки його професійного становлення важливо доповнити даний матеріал аналізом робіт. Тому наступним етапом дослідження стане розгляд статистичних показників переглядів та взаємодій з його роботами у *Steam Workshop*. Були обрані три його роботи – рання робота, середня і одна з пізніх (Котра була додана в гру офіційно). Це дасть змогу не лише прослідкувати динаміку зростання популярності автора, а й об'єктивно оцінити, як його творчість змінювалася й на якому етапі здобула найбільше визнання.

Нами було проведено візуально-комунікативний аналіз авторських скінів SerQ у геймдев-середовищі *Steam Workshop*.

Першою доступною для аналізу роботою SerQ в *Steam Workshop* є предмет із ID 299527513 (*Dual Berettas | Grape Juice*) (див. рис. 6.1). Дата виходу роботи: 12 серпня 2014 року. Для цієї роботи відображаються такі показники:

189 *Unique Visitors* (унікальних відвідувачів),

8 *Current Favorites* (поточних вподобань).



Рис. 6.1 Одна з перших робіт від SerQ для “*Counter Strike*”.

Дата появи: 12 серпня 2014 року

Ці дані дозволяють оцінити ранній рівень популярності автора та визначити стартову точку його творчої видимості у *Steam*-спільноті.

1. Показник “*Unique Visitors*” (унікальні відвідувачі). Значення у 189 відвідувачів свідчить про те, що ця робота мала обмежений охопит і не отримала значної уваги аудиторії. Для початкового етапу це цілком типовий результат: автор лише починає знайомство зі спільнотою, його стиль ще не впізнаваний, а алгоритми *Workshop* просувають публікацію мінімально.

2. Показник “*Current Favorites*” (вподобання). Лише 8 вподобань означають, що аудиторія практично не взаємодіяла з предметом, і скін не зміг набрати

значущого емоційного відгуку. Це також відповідає типовій картині для першої або ранньої роботи нових авторів у *Workshop*. Кількість вподобань менше 10 свідчить про низьку залученість. Для порівняння: сучасні роботи SerQ часто мають сотні або тисячі таких взаємодій.

Такий низький показник підкреслює, наскільки малим був стартовий інтерес спільноти до його контенту. Статистика цієї роботи демонструє початковий рівень популярності SerQ на ранньому етапі його творчої діяльності. Показники 189 переглядів та 8 вподобань є типовими для нових авторів *Steam Workshop* і вказують на мінімальне охоплення та слабку взаємодію користувачів. Ця робота може бути використана як базова точка в аналізі його росту: далі, зі збільшенням технічної компетентності, розширенням стилю та накопиченням підписників, статистика його проєктів почала суттєво зростати. Цей стартовий рівень дозволяє чітко простежити динаміку популярності та підтвердити, що подальший успіх SerQ не був випадковим - він є результатом систематичного розвитку, збільшення досвіду та формування стабільної аудиторії.

Аналіз другої роботи SerQ ID: 1191663779 (*M4A1-S - FAUST*) (див. рис. 6.2) було проведено нами за статистичними показниками.

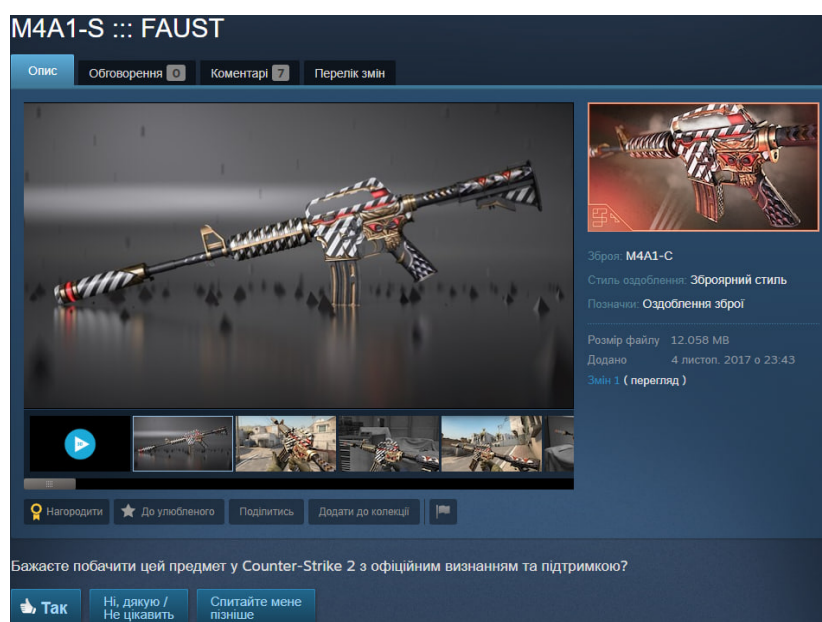


Рис. 6.2 Перші серйозні старання від SerQ для “*Counter Strike*”.

Дата появи: 4 листопада 2017 року

Дата виходу роботи: 4 листопада 2017 року. Порівняно з першою роботою (189 переглядів і 8 вподобань), ця публікація демонструє суттєвий стрибок у популярності. Вона належить до етапу, коли SerQ уже сформував упізнаваний стиль і почав активно взаємодіяти зі спільнотою *Steam Workshop*.

1. Показник “*Unique Visitors*” (унікальні відвідувачі). 4,813 переглядів – цей показник є у 25 разів більшим, ніж у його першої проаналізованої роботи. Це свідчить про кілька важливих тенденцій: Різке зростання охоплення. Перехід від 189 до 4,813 переглядів означає, що SerQ уже мав стабільну видимість у спільноті оскільки його роботи потрапляли в пошук, рекомендації й могли бути репостнуті іншими користувачами або включені до колекцій. Покращення якості робіт. За такої різниці в переглядах можна припустити, що на цьому етапі SerQ значно поглибив техніку текстурування, композицію, матеріали, що привернуло більше уваги. Зростання впізнаваності автора. Алгоритмічні переваги. Роботи з хорошими прев’ю та чітким стилем частіше з’являються у вкладці “*Most Recent*”, “*Most Popular*”, що також впливає на охоплення.

2. Показник “*Current Favorites*” – 180 вподобань. Цей показник приблизно у 22 рази більший, ніж у першої роботи (8 *favorites*). Це свідчить не лише про перегляди, а про активну взаємодію аудиторії. Високий рівень залученості. 180 вподобань – це вже цифра, характерна для робіт, що реально сподобалися спільноті. Це не випадковий перегляд, а свідоме додавання в “*Favorites*”. Підтвердження естетичної цінності роботи. Якщо користувачі додають скин у вподобані то він має візуальну або тематичну привабливість. Можливий ріст соцпрофілю художника. Часто після 100 *favorites* автори отримують хвилю підписок на профіль. Показник “якісних переглядів”: Співвідношення *favorites / visitors* = $\approx 3,7\%$. Це хороший показник залучення (у середньому по *Workshop* він часто навіть менше 1%).

Коротко підсумовуючи, зазначимо, що SerQ переходить із рівня “початківець із низькою видимістю” до “автор, що привертає увагу спільноти”. Його роботи починають органічно зростати через якість, стиль і стабільні публікації. Це

перший статистично зафіксований значний стрибок його творчої популярності. Така робота може вважатися етапом становлення коли він уже не просто експериментує, а реально входить у світ Workshop-авторів.

Проведемо аналіз третьої роботи SerQ ID: 2071626250 (*AK-47 : Head Shot Gun [holo]*) (див. рис. 6.3), яка потрапила до гри. Дата виходу роботи 23 квітня 2020 року. Дата коли була додана в гру – 10 лютого 2023 року. Ця робота є важливим етапом у творчому розвитку SerQ, адже вона вже була прийнята розробниками та включена до офіційної гри, що суттєво підвищує її впізнаваність, статус і масштаби популярності.

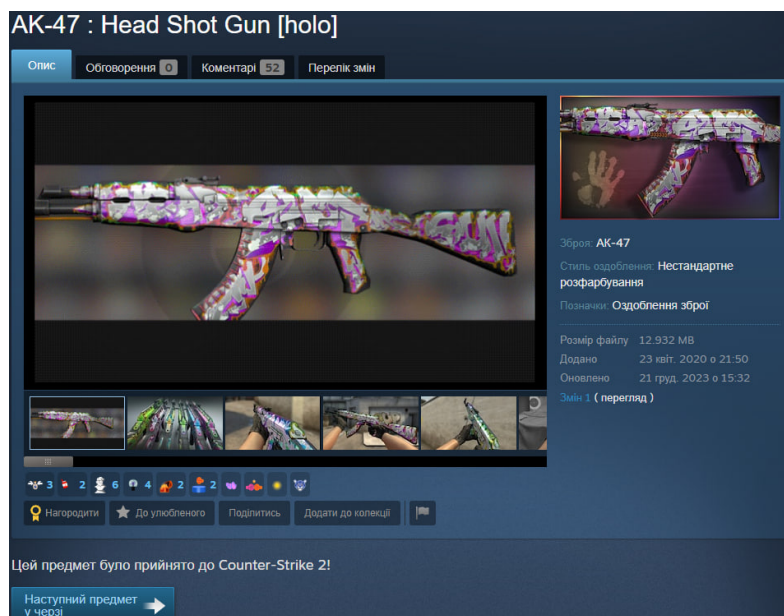


Рис. 6.3 Один з декількох офіційно доданих до гри скінів від SerQ для “*Counter Strike*”. Дата появи 23 квітня 2020 року. Дата додавання в гру: 10 лютого 2023 року

1. Показник “*Unique Visitors*” – 10,003 переглядів. Це більш ніж 10 тисяч унікальних переглядів, що на порядок більше, ніж перші дві роботи. Вражаюче зростання видимості. SerQ виходить на рівень повноцінно розпізнаваного автора в спільноті *Steam Workshop*. Фактор офіційного прийняття до гри. Коли скін потрапляє в офіційний кейс/оновлення гри, він автоматично отримує суми переглядів у тисячах, бо його бачать користувачі всієї платформи. Статус професійного художника. Досягнувши 10,000 і більше переглядів, автор уже не є

просто “ентузіастом”, а стає частиною креативної екосистеми гри. Експоненціальне зростання уваги. Порівняно з першою роботою (189 переглядів), приріст становить: $10,003 / 189 \approx 53$ рази більше охоплення.

2. Показник “*Current Favorites*” – 165 вподобань. Хоча кількість вподобань трохи нижча, ніж у другій роботі (яка мала 180), тут треба враховувати важливий момент: Вподобання не ростуть так швидко, як перегляди, коли скин входить до гри, бо: багато гравців бачать роботу в грі, але не заходять у *Workshop*, взаємодія проходить через інтерфейс гри, а не через *Workshop*. Тому: 165 вподобань – це дуже високий показник, враховуючи що більшість views приходить уже з гри, а не зі сторінки *Workshop*. Рівень залучення: Відносний показник *favorites* і *visitors*: $165 / 10,003 \approx 1,6\%$. Це нижче, ніж у попередньої роботи ($\approx 3,7\%$), але це нормальна закономірність для офіційно прийнятих скінів: чим більше охоплення тим нижчий %, бо аудиторія більш широка та не така активна у *Workshop*.

Аналіз трьох вибраних робіт SerQ дає можливість простежити чітку траєкторію його професійного становлення як скінмейкера - від ранніх спроб до повноцінного офіційного визнання в ігровій індустрії.

Перша робота, що зібрала 189 переглядів і лише 8 вподобань, демонструє стартовий етап творчості автора. На цьому рівні SerQ фактично тільки входив у спільноту *Steam Workshop*, не маючи значної аудиторії, стабільної впізнаваності чи характерного стилю. Ця робота слугує відліковою точкою, від якої можна оцінювати подальший розвиток його популярності.

Друга робота показала суттєвий стрибок популярності: 4,813 переглядів і 180 вподобань. Такий результат свідчить про формування активної аудиторії та про зростання технічної і художньої якості робіт SerQ. Збільшення охоплення більш ніж у 25 разів порівняно з першою публікацією демонструє, що його творчість почала органічно знаходити відгук у спільноті - роботи стали частіше з'являтися у рекомендаціях, обговореннях та колекціях інших користувачів.

Третя робота, яка вже була офіційно додана до гри, позначає перехід SerQ на новий професійний рівень. Показник у 10,003 перегляди підтверджує масове охоплення, характерне для предметів, інтегрованих у внутрішній ігровий контент.

Попри те, що кількість вподобань (165) дещо нижча, ніж у другої роботи, це є типовою ситуацією для скіна, який отримує перегляди здебільшого через ігровий клієнт, а не через *Workshop*. Таким чином, взаємодія аудиторії змінює форму, але не зменшує загальну популярність.

Отже, сукупно ці три роботи демонструють експоненціальний розвиток творчості SerQ: від низької початкової впізнаваності до помітної популярності у *Workshop* а потім вже до офіційної присутності у грі. Його прогрес відображає не лише вдосконалення технічних навичок, а й зростання соціального капіталу, аудиторії та професійного статусу. Ця динаміка підтверджує, що SerQ вдалося сформуванати власний стиль, знайти контакт із гравецькою спільнотою та зайняти стійку нішу серед художників цифрових ігрових контентів.

Висновки до розділу 6

У шостому розділі нами здійснено практичне дослідження творчої діяльності сучасного скінмейкера SerQ, що поєднує особистісний вимір авторського задуму та емпіричний аналіз результатів його роботи на цифрових платформах. Інтерв'ю з художником дозволило розкрити внутрішню мотивацію митця, його шлях у сфері цифрового артдизайну та причини звернення саме до ігрових платформ як до основного середовища творчої реалізації. SerQ постає як представник нового покоління митців, для яких *Steam Workshop*, ігрова модифікація та цифрові матеріали стали повноцінними інструментами мистецької комунікації.

У межах емпіричного блоку проведено аналіз трьох робіт SerQ, що наочно продемонстрував динаміку його професійного зростання. Порівняння ранньої, малопомітної роботи з подальшими проєктами показало істотне збільшення охоплення аудиторії, рівня взаємодії та якості виконання. Особливо важливим став факт включення однієї з робіт до офіційного контенту гри, що засвідчує високий рівень довіри з боку індустрії та спільноти. Таким чином, *Steam Workshop* проявив

себе не лише як простір творчих експериментів, але й як механізм соціального та професійного визнання для митців цифрової доби.

Отже, результати розділу демонструють, що сучасний цифровий художник здатний будувати власну творчу траєкторію в межах відкритих платформ, де поєднуються мистецтво, технології та активна участь спільноти. Практика SerQ підтверджує, що цифрові середовища не тільки підтримують розвиток індивідуального стилю, але й формують умови для його еволюції, масштабування та інтеграції в глобальний культурний контекст.

ВИСНОВКИ

Дослідження, проведене у межах магістерського проєкту, дозволяє нам глибше зрозуміти взаємозв'язок геймінгу, диджитал-арту та *NFT* як ключових явищ сучасної цифрової культури і ролі сучасного митця в ній.

Основні результати дослідження полягають у наступному.

– Визначено поняття геймінгу та діджитал арту; надано дефініції та концепції, проаналізовано поняття геймінгу та диджиталізації, які є основою для сучасних креативних індустрій. Визначено, що геймінг еволюціонував з розважального формату до комплексного соціокультурного явища, де візуальна складова грає ключову роль у створенні інтерактивного досвіду і теж пройшла через шлях візуальної еволюції. Показано, що диджиталізація творчості відображає зміни у способах створення та поширення мистецтва, акцентуючи увагу на нових формах взаємодії між художниками, споживачами та технологіями. Окремо розглянуто геймдев як сферу, що не лише забезпечує нові професійні можливості для митців, але й формує унікальний спосіб сприйняття для глядачів та поціновувачів мистецтва.

– Розглянуто феномен *NFT*, що об'єднує естетику, технологію та комерцію у цифровому мистецтві. Виявлено, що *NFT* не лише вирішують проблему автентичності цифрового контенту, але й відкривають нові можливості для монетизації творчості. *NFT* стали інструментом диджиталізації арт-галерей, спрощуючи доступ до світового ринку та змінюючи традиційні підходи до виставкової діяльності. Попри переваги, такі як прозорість транзакцій і можливість встановлення роялті, *NFT* стикаються з викликами, серед яких технічні бар'єри, екологічний вплив та ризик спекуляцій.

– Проаналізована ігрову індустрію та *NFT* як ключові майданчики для представлення та поширення цифрового мистецтва. Проаналізовано позитивні та негативні аспекти геймінгу як середовища, що забезпечує інтерактивний зв'язок між митцем та глядачами, а також розкрито перспективи *NFT* як засобу збереження оригінальності та монетизації творчості. Порівняльний аналіз цих

платформ дав змогу з'ясувати, що кожна з них по-своєму змінює підходи до презентації мистецтва в цифрову добу, розширюючи горизонти авторського самовираження та споживання культурного вмісту.

– Досліджено творчість Такасі Муракамі у контексті актуальної арт-культури та його діяльність у сфері *NFT*. Особливу увагу приділено поєднанню традиційної японської естетики з цифровими інструментами, що дозволило митцю трансформувати свою творчість для нових платформ. *NFT*-колекція Муракамі стала зразком вдалої комерціалізації авторського стилю, а також успішним кейсом того, як сучасні митці можуть адаптуватися до нових технологічних форматів, не втрачаючи мистецької ідентичності.

– Ретельно вивчено постать Сіда Міда як візіонера наукової фантастики, естетика якого значною мірою вплинула на сучасний візуальний простір геймінгу. Проаналізовано феномен *Steam Workshop* як простору, де фанати та митці можуть поширювати свою творчість, натхненню такими майстрами, як Мід. Окрему увагу приділено співпраці художника з *Valve*, що продемонструвала, як мистецтво концептуального дизайну інтегрується в масову культуру через цифрові ігри.

– Проведено комплексне емпіричне дослідження, що включало інтерв'ю з художником SerQ та візуально-комунікативний аналіз його робіт у *Steam Workshop*. Інтерв'ю дало можливість глибше зрозуміти особисту мотивацію автора, специфіку його творчого підходу та причини, які спонукали його використовувати цифрові ігрові платформи як головний канал самовираження. У свою чергу, детальний аналіз трьох робіт дозволив простежити поступове зростання популярності SerQ, від перших малопомітних проєктів до скіна, який отримав офіційне визнання та був доданий до гри. Поєднання якісного та кількісного підходів продемонструвало, як індивідуальна художня практика може еволюціонувати в межах ігрової екосистеми, підтвердивши, що цифровий артконтент здатний не лише відображати творчий розвиток митця, а й формувати його професійну присутність у глобальній геймерській спільноті.

Загальні висновки роботи свідчать про те, що геймінг та *NFT* є взаємопов'язаними елементами сучасної цифрової екосистеми. Вони сприяють

розвитку нових форм творчості, економіки та соціальної взаємодії, водночас висвітлюючи важливі питання доступності та впливу технологій на культурну сферу. Це підкреслює необхідність подальшого міждисциплінарного вивчення цих явищ, аби забезпечити їхній гармонійний розвиток у сучасному суспільстві.

У цілому, результати магістерського проєкту засвідчують стійку актуальність дослідження геймінгу та *NFT* як нових середовищ репрезентації цифрового мистецтва, оскільки обидві платформи продовжують формувати унікальні моделі взаємодії між митцем і аудиторією. Подальший розвиток цієї тематики може бути пов'язаний із вивченням трансформації професійної ролі художника в умовах зростання інструментів штучного інтелекту, поглибленням аналізу економічних моделей цифрових платформ та дослідженням нових форматів інтерактивного мистецтва, що виникають у геймінгових екосистемах. Перспективними також є порівняльні дослідження моделей успіху митців різних напрямів, що дозволить глибше осмислити механізми становлення творчої кар'єри у сучасному цифровому середовищі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Altice N. I Am Error: The Nintendo Family Computer/Entertainment System Platform : Reprint ed. Cambridge, MA : MIT Press, 2015. 438 p.
2. Bern E. Games People Play. London : Penguin Books, 2009. 174 p.
3. Fortnow M., QuHarrison T. The NpFT Handbook: How to Create, Sell and Buy Non-Fungible Tokens New York : Wiley, 2021. 288 p.
4. Huizinga J. Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture. Eastford : Martino Fine Books, 2014. 232 p.
5. Hundreds B. NFTs Are a Scam / NFTs Are the Future: The Early Years: 2020-2023 New York : MCD Books, 2023. 304 p.
6. Irving L. Ancient Board Games in Perspective: Papers from the 1990 British Museum Colloquium, with Additional Contributions. London : British Museum Press, 2007. 281 p.
7. Kaczynski S. Kominers S. The Everything Token: How NFTs and Web3 Will Transform the Way We Buy, Sell, and Create. New York : Portfolio, 2024. 288 p.
8. Kent S. The Ultimate History of Video Games. New York : Three Rivers Press, 2001. 624 p.
9. Schell J. The Art of Game Design: A Book of Lenses Boca Raton, FL : CRC Press, 2019. 652 p.
10. Stanson R. A Brief History of Video Games. New York : Running Press Adult, 2015. 288 p.
11. Whitaker A. Abrams N. The Story of NFTs: Artists, Technology, and Democracy. New York : 2023. 144 p.
12. Zuboff S. The Age of Surveillance Capitalism. London : Profile Books, 2019. 705 p.
13. ArtStation – All Channels : [сайт для репрезентації диджитал-арту]. URL : <https://www.artstation.com> (дата зверення: 25.11.2025).
14. Electronic Arts – Medal of honor games : [сайт розробника серії ігор]. URL : <https://www.ea.com/games/medal-of-honor> (дата зверення: 25.11.2025).

15. Evolve Now Or Become Gaming History: “Development of Gaming and it’s years” // Augray. URL : <https://www.augray.com/blog/history-of-gaming/> (дата зверення: 25.11.2025).

16. Howell J. A Brief History of NFTs // 101blockchains. URL : <https://101blockchains.com/history-of-nfts> (дата зверення: 25.11.2025).

17. Space Invaders  // Museum of the Game. International Arcade Museum : Killer List of Videogames. URL : <https://www.arcade-museum.com/Videogame/space-invaders> (дата зверення: 25.11.2025).

18. Bitpanda Academy. (n.d.). *What is NFT art?*. URL : <https://www.bitpanda.com/academy/en/lessons/what-is-nft-art/> (дата зверення: 16.11.2025).

19. Experion Global. (n.d.). *NFTs: Opportunities and Challenges for Digital Asset Management*. URL : <https://experionglobal.com/nfts-opportunities-and-challenges-for-digital-asset-management/> (дата зверення: 16.11.2025).

20. Ohlheiser A. MIT Technology Review. (2021). *Some artists found a lifeline selling NFTs*. URL : <https://www.technologyreview.com/2021/03/25/1021215/nft-artists-scams-profit-environment-blockchain/> (дата зверення: 16.11.2025).

21. Exmubdo J. Nftnow. (2023). *Quantum: The Story Behind the World’s First NFT*. URL : <https://nftnow.com/art/quantum-the-first-piece-of-nft-art-ever-created/> (дата зверення: 16.11.2025).

22. Anderson C. (2025). *What are NFT Royalties and How Do They Work?*. URL : <https://nftevening.com/nft-royalties/> (дата зверення: 20.11.2025).

23. UppLabs. (n.d.). *NFTs 101: A Useful Beginner’s Guide*. URL : <https://upplabs.com/blog/nfts-101-a-useful-beginners-guide/> (дата зверення: 16.11.2025).

24. Wired. (2021). *Can You Be an NFT Artist and an Environmentalist?*. URL : <https://www.wired.com/story/nfts-art-environment-cryptocurrency-climate-change/> (дата зверення: 16.11.2025).

25. Cryptocurrency. (2023). *Nearly 95% of NFTs are now worthless, report says*. Investing. URL : <https://www.investing.com/news/cryptocurrency-news/nearly-95-of-nfts-are-now-worthless-report-says-3179451> (дата звернення: 17.11.2025).

26. OpenSea Docs. (n.d.). *Creating and Selling NFTs*. URL : <https://opensea.io/learn> (дата звернення: 17.11.2025).

27. Gault A. (2025). *Whatever Happened to NFTs?*. URL : <https://medium.com/@agault/whatever-happened-to-nfts-d716ca03bced> (дата звернення: 17.11.2025).

28. KaiKai Kiki Co. Official Website. (n.d.). URL : <https://www.kaikaikiki.co.jp> (дата звернення: 17.11.2025).

29. Complex. (2025). *A Complete History of Takashi Murakami's Sports Collaborations*. URL : <https://www.complex.com/style/a/mike-destefano/a-complete-history-of-takashi-murakami-sports-collaborations> (дата звернення: 11.11.2025).

30. NFT Metria. (2023). *Murakami.Flowers NFT* URL : <https://nftmetria.com/nft-collections/murakami-flowers-official/> (дата звернення: 17.11.2025).

31. Dafoe T. (2022). *'I Was Reborn': Artist Takashi Murakami on How NFTs Helped Him See the Art Industry Anew*. URL : <https://news.artnet.com/market/takashi-murakami-nft-interview-2114309> (дата звернення: 17.11.2025).

32. Anderson C. Everything You Need to Know About the Murakami. NFT Evening. 2024. URL : <https://nftevening.com/murakami-flowers-collection-guide/> (дата звернення: 25.11.2025).

33. ArtStation – All Channels : [сайт для репрезентації диджитал-арту]. URL : <https://www.artstation.com> (дата звернення: 18.11.2025).

34. Lee A. Takashi Murakami: The face of Japanese contemporary art abroad, underappreciated at home Japan Times. (2019). *Takashi Murakami: The face of Japanese contemporary art abroad, underappreciated at home* from <https://www.japantimes.co.jp/culture/2019/03/13/arts/takashi-murakami-face-japanese-contemporary-art-abroad-underappreciated-home/> (дата звернення: 18.11.2025).

35. Vogue. . *Takashi Murakami on NFTs and Physical Art*. URL : <https://www.vogue.com/slideshow/gagosian-takashi-murakami-exhibition-opening-part-у-2022> (дата звернення: 18.11.2025).
36. DappRadar. (2022). *New Dapps Report: Murakami.Flowers – Murakami Goes Back to His Roots*. URL : <https://dappradar.com/blog/new-dapps-report-murakami-flowers-murakami-goes-back-to-his-roots> (дата звернення: 18.11.2025).
37. NFT Metria. (2023). *Murakami.Flowers Official: top pixel flowers by Takashi Murakami*. URL : <https://nftmetria.com/nft-collections/murakami-flowers-official/> (дата звернення: 18.11.2025).
38. BladeZone. (n.d.). *BladeZone's Interview with Syd Mead*. URL : <https://media.bladezone.com/contents/film/interviews/syd-mead/interview.html> (дата звернення: 18.11.2025).
39. Rennie, D. (2020). *Syd Mead: The “Visual Futurist” Who Influenced Hollywood’s Most Futuristic Worlds*. Bold Entrance. URL : <https://boldentrance.com/syd-mead-visual-futurist-dead-legacy/> (дата звернення: 18.11.2025).
40. Webster, A. (2017). *Inside Syd Mead’s visions of the future, from Blade Runner to Tron*. The Verge. URL : <https://www.theverge.com/2017/9/24/16345612/syd-mead-art-design-book-blade-runner> (дата звернення: 18.11.2025).
41. Curbed. (2015). *Syd Mead: An interview with the artist who illustrated the urban future*. URL : <https://archive.curbed.com/2015/7/23/9937790/syd-mead-city-architecture-blade-runner-design-future> (дата звернення: 18.11.2025).
42. Wilson E. (2020). *Syd Mead's artistic legacy lives on through video games*. URL : <https://www.eurogamer.net/from-aliens-to-cyberpunk-via-the-mass-effect-arc-syd-meads-artistic-legacy-lives-on-through-video-games> (дата звернення: 18.11.2025).
43. Syd Mead Inc. *Syd Mead’s Visual Futurist*. URL : <https://www.sydmead.com/> (дата звернення: 18.11.2025).
44. MobyGames. *Syd Mead Credits in game industry*. URL : <https://www.mobygames.com/person/11462/syd-mead/> (дата звернення: 18.11.2025).
45. Sisson P. *Curbed* . URL : <https://archive.curbed.com/2015/7/23/9937790/syd-mead-city-architecture-blade-runner-design-future> (дата звернення: 18.11.2025).

46. SteamWorks. *Steam Workshop*. URL : <https://partner.steamgames.com/doc/features/workshop?l=english> (дата звернення: 18.11.2025).
47. Carter O. (2025). *How to Make Money on Steam: 11 Proven Strategies*. URL : <https://hostadvice.com/blog/how-to-make-money-online/how-to-make-money-on-steam/> (дата звернення: 18.11.2025).
48. Chernyak U. (2014). *Steam's Workshop and the Power of Consumer Creativity* URL : <https://www.gamedeveloper.com/business/steam-s-workshop-and-the-power-of-consumer-creativity> (дата звернення: 18.11.2025).
49. Tabletop Simulator Knowledge Base. *Steam Workshop*. URL : <https://kb.tabletopsimulator.com/custom-content/steam-workshop/> (дата звернення: 18.11.2025).
50. Mitchell C. (2021) *Valve bans blockchain games and NFTs on Steam, Epic will try to make it work*. URL : <https://www.theverge.com/2021/10/15/22728425/valve-steam-blockchain-nft-crypto-ban-games-age-of-rust> (дата звернення: 18.11.2025).
51. Stash. *What is video game modding?*. URL : <https://www.stash.gg/glossary/video-game-modding> (дата звернення: 18.11.2025).
52. Кнооп J. (2021). *Steam bans all games with NFTs or cryptocurrency*. URL : <https://www.pcgamer.com/steam-bans-nfts-cryptocurrencies-blockchain/> (дата звернення: 18.11.2025).
53. Steam. (n.d.). *Valve Corporation – Official Site*. URL : <https://www.valvesoftware.com/> (дата звернення: 18.11.2025).
54. Lambdageneration. (2017). *Valve Is Now Offering Mod Makers the Opportunity to Sell Their Work on the Steam Workshop*. URL : <https://archive.lambdageneration.com/valve-offering-mod-makers-opportunity-to-sell-work-on-steam-workshop/> (дата звернення: 18.11.2025).
55. Film Sketchr. (2013). *Exclusive: Interview with ELYSIUM Concept Artist Aaron Beck*. URL : <https://filmsketchr.blogspot.com/2013/08/exclusive-interview-with-elysium.html> (дата звернення: 18.11.2025).
56. Weta Workshop. (2019). *Future Interfaces and Sci-Fi Design Interview Series*. URL : <https://www.wetaworkshop.com/> (дата звернення: 18.11.2025)

57. Dota 2 Wiki. (2023). *Arcana Items and Custom Sets*. URL : <https://dota2.fandom.com/wiki/Arcana> (дата звернення: 18.11.2025).
58. Steam Workshop. (n.d.). *Futuristic Cities: Skylines Mods Inspired by Syd Mead*. URL : <https://steamcommunity.com/workshop/> (дата звернення: 18.11.2025).
59. EuroGamer. (2012). *Why Half-Life 2 City 17 creator Viktor Antonov left Valve*. URL : <https://www.eurogamer.net/why-half-life-2-city-17-creator-viktor-antonov-left-valve> (дата звернення: 18.11.2025).
60. AUG | Сид Мид – скин CS:GO/CS2 на CS.MONEY Wiki. wiki.cs.money. URL : <https://wiki.cs.money/ru/weapons/aug/syd-mead> (дата звернення: 22.11.2025).
61. Gaudette S. (2015). *Portal 2 Art*. URL : <https://www.artstation.com/artwork/vEwY6> (дата звернення: 18.11.2025).

ДОДАТКИ

Додаток А

Альбом ілюстрацій



Королівська гра Ура [6]

Додаток В



Nintendo Entertainment System [1]

**Текст інтерв'ю, взятого автором як емпіричний матеріал,
що слугує джерелом первинних даних для аналізу
творчої діяльності митця SerQ.=**

Даниїл: SerQ, дякую, що погодився на інтерв'ю. Розкажи трохи про себе, як ти прийшов до створення ігрових скінів?

SerQ: Мене звати Сергій, працюю під псевдонімом SerQ. Мені 37 років. Я почав як звичайний художник та моушн-дизайнер, іноді фотографував та монтував відео для знайомих але мене завжди цікавило, як мистецтво може взаємодіяти з людиною. У фотографії та відео, людина безпосередньо бере участь у процесі та стає частиною його, але такого єднання та співпраці від малюнків я ніколи не бачив. З самого дитинства я був тісно пов'язаний з іграми - грав у Соніка, потім в Маріо і Смурфіків і споглядаючи що це були ігри які не були направленні на реалізм, а скоріше стилізацію тут я і зрозумів що ділитись своєю творчістю можна ділитись за допомогою інтерактивних проєктів. І найлегше на той момент мені здавалося робити скіни для вже існуючих всесвітів але з невеликою частиною себе. Після кількох експериментів із текстурами я зрозумів, що скіни це форма цифрового мистецтва, якою щодня користуються мільйони людей.

Даниїл: Чому ти вирішив просувати творчість саме через скіни для ігор, а не через NFT чи класичні цифрові ілюстрації?

SerQ: Бо гра є середовищем взаємодії. Гравці бачать і “носять” мій арт, тобто моє мистецтво живе у процесі. Це зовсім інше, ніж просто картинка в інтернеті. До того ж, у *Workshop* можна безпосередньо бачити реакцію аудиторії й швидко розвиватись.

Даниїл: Але взагалі у сучасному цифровому мистецтві *NFT* доволі часто розглядають як перспективну платформу для просування арту та заробітку. Чи розглядав ти чисто теоретичну можливість працювати з *NFT*, і якщо так – чому зрештою не обрав цей напрям?

SerQ: Як і багато цифрових художників, я стежив за тенденціями і певний час дійсно думав про те, щоб спробувати себе в *NFT*. Але для мене було важливо, щоб платформа не просто давала можливість заробити, а щоб вона дозволяла взаємодіяти з глядачем, залучати його до процесу – так само, як це відбувається у геймінгу. У *NFT* я цього не побачив. Фактично ти створюєш роботу, виставляєш її на маркетплейс – і далі все залежить від спекулятивного інтересу та алгоритмів. Людина не “використовує” твій арт, не взаємодіє з ним, він не стає частиною її досвіду. Для мене це виглядає як продаж цифрової картинки, а не як творче співіснування митця й гравця. Крім того, я завжди скептично ставився до нестабільності *NFT*-ринку: сьогодні якийсь проєкт “злітає”, завтра знецінюється до нуля. Мені ж важливо, щоб робота жила довго – а у *Steam Workshop* я бачу реальне, стабільне зростання інтересу, взаємодію гравців і можливість створювати щось, що реально впливає на ігровий досвід. Тому я залишився у геймдев-середовищі. Тут мій арт – це не просто токен, а частина ігрового світу, якою користуються тисячі людей. Це зовсім інший рівень сенсу.

Даніїл: Як виглядає твій процес створення скіна?

SerQ: Зазвичай усе починається з ідеї або настрою. Я роблю ескіз, підбираю кольори, створюю текстуру в “*Substance Painter*” чи “*Photoshop*”, роблю *UV*-розгортку, тестую освітлення. Потім додаю попередній перегляд і публікую в *Steam Workshop*.

Даніїл: У тебе є улюблені теми чи стиль?

SerQ: Так, я люблю поєднання органічних форм і геометрії. Наприклад, скіни типу “*Nova - Reptile Hunter*” або “*M249 - Hypnosis*” це мій фірмовий стиль, де я експериментую з текстурами шкіри, металу й абстракцією.

Даніїл: Чи помічаєш ти зміни у популярності своїх робіт із часом?

SerQ: Так. Мої перші скіни мали десятки лайків, а тепер тисячі переглядів і сотні вподобань. Аудиторія росте, бо з кожною новою роботою я розумію, що саме цікавить гравців. Після виходу *CS2* популярність зросла особливо сильно.

Даніїл: Як ти оцінюєш свій прогрес?

SerQ: Раніше я більше експериментував, зараз ставлюся до кожного скіна як до завершеного мистецького продукту. Я навіть бачу, як мій нік з'являється на сторонніх сайтах колекціонерів - це добрий знак.

Даниїл: Які труднощі є в цій діяльності?

SerQ: Найважче це поєднати художню ідею з технічними обмеженнями гри. Іноді чудовий ескіз не працює в рушії CS2. Потрібно постійно вчитись новим інструментам і слухати спільноту.

Даниїл: Що б ти порадив молодим митцям?

SerQ: Не бійтеся починати. Навіть якщо перші роботи не наберуть популярності то з досвідом і стабільністю все прийде. І головне: шукайте свій стиль, не копіюйте інших.