



УДК 7.053:004.92+7.05+655.54

МІЖНАРОДНИЙ ДОСВІД У ПРОЄКТУВАННІ ТА КОНЦЕПТУАЛЬНІЙ ПОДАЧІ АРТБУКІВ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР XXI СТОЛІТТЯ

БІЛЯКОВИЧ Ліана, ТУРІНСЬКА Єлизавета
Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв, Київ, Україна
podium-lex@ukr.net, sashatyr2001@gmail.com

Ця робота присвячена аналізу міжнародного досвіду у створенні дизайну та концептуальній подачі артбуків, пов'язаних з комп'ютерними іграми XXI століття. Дослідження звертає увагу на сучасні тенденції та показує, як культурний контекст впливає на розробку інноваційних підходів естетичних стандартів артбуків. Результати підкреслюють роль артбуків як живих культурних артефактів, відкриваючи для них нові перспективи розвитку у сферах цифрових медіа та інтерактивних розваг.

Ключові слова: артбук, комп'ютерні ігри, дизайн, культура, цифрові розваги.

ВСТУП

Останніми роками артбуки стали ще популярнішими, оскільки в ігровій індустрії зростає попит на високоякісні продукти, які дозволяють фанатам залишатися на зв'язку з улюбленими іграми за межами екрану. Особливо в таких нішевих сферах, як мистецтво відеоігор, вони виступають мостом між інтерактивними розвагами та традиційними формами мистецтва. Дана робота досліджує як різні культурні впливи формують створення артбуків, спираючись на вже існуючий міжнародний досвід та форми дизайну. Подібні проекти допомагають підтвердити їхнє місце у світі мистецтва, виводячи їх за рамки розваг і перетворюючи на серйозний засіб для розповіді історій та творчого самовираження.

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Мета роботи проаналізувати світові тенденції в дизайні артбуків для комп'ютерних ігор і вивчити вплив культурних, технологічних і дизайнерських чинників, щоб визначити найкращі практики для майбутнього розвитку артбуків в інтерактивних цифрових медіа.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Зародження артбуків, присвячених комп'ютерним іграм, можна простежити з перших днів цифрових розваг, коли геймдизайн стрімко розвивався. У 1990-х і на початку 2000-х, коли відеоігри почали набувати масової популярності, студії-новатори усвідомили важливість архівування творчого процесу. Серед перших прикладів це артбуки культових франшиз, які містили не лише фінальні рендери та ігрові скріншоти, а й чорнові начерки,



концепт-арти та інтерв'ю розробників. На міжнародному рівні ранні ігрові артбуки часто перебували під впливом ширших традицій артбуків у відповідних регіонах. В Японії, де візуальне оповідання та ілюстрації вже давно шануються в коміксах та анімації, книжки з мистецтвом відеоігор швидко перетворилися на складне середовище, яке поєднує високоякісний друк з інтерактивними та тактильними елементами. Тим часом на Заході, особливо в Північній Америці та Європі, основна увага приділялася документації розробки ігор. Тут артбуки слугували вичерпними ретроспективами, що фіксували все: від початкових концептуальних ескізів до відшліфованих цифрових творів мистецтва, часто супроводжувані глибокими коментарями креативних директорів та художників [1].

Європа довго була в авангарді дизайну, поєднуючи багатотисячлітні мистецькі традиції з інноваційними сучасними підходами. Це унікальне злиття особливо помітно в дизайні артбуків комп'ютерних ігор. Європейські творці поєднують повагу до історії, друкарську майстерність та інноваційні експерименти, щоб створювати надзвичайно колекційні роботи, багаті на оповідання. Європейські артбуки часто відображають глибоке розуміння історичної еволюції візуальної культури та прихильність до принципів дизайну модерну. Видавці та дизайнери в таких країнах, як Німеччина, Велика Британія та Франція, традиційно надають великого значення майстерності та поліграфічній досконалості [2]. У цих регіонах до артбуків часто ставляться як до колекційних об'єктів, тому що їх виготовляють із високоякісних матеріалів і розробляють так, щоб вони відтворювали тактильні та візуальні якості традиційних артбуків, а також включали цифрові зображення та сучасні макети.

На противагу цьому, північноамериканські артбуки до комп'ютерних ігор, як правило, акцентують увагу на динамічному процесі розробки гри. У Сполучених Штатах і Канаді, де ігрова індустрія переживає вибуховий ріст, артбуки часто будуються як вичерпні закулісні оповіді [3]. Вони документують творчий шлях від перших мозкових штурмів і чорнових ескізів до фінальних рендерингів та ігрового кінематографу. Такий підхід не лише демістифікує процес розробки ігор, але й дає фанатам глибше розуміння творчих викликів та ітеративних проривів, які визначають сучасний ігровий дизайн. Ці артбуки часто містять поєднання високоякісних цифрових відбитків і відвертих фотографій студійного середовища, концептуальних зустрічей та ітеративних дизайнерських сесій. Північноамериканський підхід позначений відчуттям прозорості та автентичності - якостями, які резонують з аудиторією, що прагне дослідити «створення» своїх улюблених ігор.

В Азії, зокрема в Японії та Південній Кореї, дизайн артбуків до комп'ютерних ігор відображає унікальну інтеграцію традиційної естетики з найсучаснішими технологіями. Спираючись на давні культурні традиції в ілюстрації, каліграфії та дизайні упаковок, азійські видавці переосмислили артбук як інтерактивний досвід, що занурює у світ ігор. Японські артбуки про ігри часто включають такі елементи, як особливі техніки палітурки, відкидні сторінки і навіть цифрові компоненти, такі як QR-коди або функції доповненої реальності, що дозволяють читачам отримати доступ до відеоконтенту та



інтерактивної анімації. Ці видання часто підкреслюють красу і точність. Ретельна увага до деталей у поліграфії, використання високоякісного паперу та інтеграція ілюстрацій, намальованих від руки, є характерними рисами азійського дизайну [4]. Такий підхід не лише вшановує традиційну майстерність, але й використовує сучасні технології для створення багатoshарового наративу, що приваблює як старшу аудиторію, знайому з класичними формами мистецтва, так і молодих, підкованих у цифрових технологіях споживачів.

ВИСНОВКИ

У результаті артбуки комп'ютерних ігор перетворилися на багатогранні артефакти, які не лише документують творчий процес, що лежить в основі цифрових розваг, а й уособлюють мистецькі традиції певного регіону. Долаючи розрив між традиційним ремеслом і сучасним дизайном, вони пропонують як відчутне свято візуальної оповіді, так і прозорість ітеративної природи розробки ігор. Ці видання продовжують зачаровувати аудиторію по всьому світу і є незмінним свідченням інноваційного духу ігрової індустрії.

ЛІТЕРАТУРА

1. Fine Arts Museums of San Francisco. Artists' Books. URL: https://insights.famsf.org/artists-books/?utm_source=chatgpt.com#&chapter=chapter_9129648&page=chapter_9129674 (Last accessed: 02.2025).
2. Benoît Sébire, David Bosc, René Bauer (Eds.). Perspectives on the European Videogame. Amsterdam : Amsterdam University Press, 2023. 320 p. URL: <https://www.aup.nl/en/book/9789463726221/perspectives-on-the-european-videogame> (Last accessed: 02.2025).
3. Azzarelli, Jennifer. Creativity and Arts in Digital Social Innovation. ResearchGate. URL: https://www.researchgate.net/publication/373159149_Creativity_and_Arts_in_Digital_Social_Innovation (Last accessed: 02.2025).
4. Amazon. Game Art: The Traditional and Digital Development of Video Game Art. URL: <https://www.amazon.com/Game-Art-traditional-development-Chinese/dp/7302532354> (Last accessed: 02.2025).

BILIAKOVYCH L., TURINSKA Y. INTERNATIONAL EXPERIENCE IN DESIGNING AND CONCEPTUALIZING ART BOOKS FOR 21ST CENTURY COMPUTER GAMES

This paper analyzes international experience in the design and conceptual presentation of art books related to computer games of the 21st century. The study draws attention to current trends and shows how the cultural context influences the development of innovative approaches to the aesthetic standards of artbooks. The results emphasize the role of artbooks as living cultural artifacts, opening up new perspectives for their development in the fields of digital media and interactive entertainment.

Key words: artbook, computer games, design, culture, digital entertainment.