концертні майданчики Європи та США, зокрема BBC і подальші тури продовжили цю міжнародну практику. У цьому випадку музичне мистецтво функціонує як простір одночасного представлення української культури, професійної взаємодії та актуалізації культурного досвіду України в міжнародному контексті.

Таким чином, сучасні українські практики культурної дипломатії демонструють поступове розширення її функціонального поля: від представлення культурного продукту до формування професійних мереж, міжнародних і просторів культурної взаємодії. Їхня специфіка полягає в поєднанні інституцій ного, мистецького та комунікаційного вимірів, що забезпечує багаторівневу присутність української культури в міжнародному культурному просторі. Водночас така практика не зводиться до трансляції наперед визначеного культурного образу, оскільки передбачає його актуалізацію та переосмислення у взаємодії з різними аудиторіями й культурними середовищами.

Отже, культурна дипломатія в системі сучасних культурних практик може бути як динамічний процес, у якому взаємопов'язані репрезентація, комунікація, культурне посередництво та продукування смислів. Її сучасна специфіка визначається зміною характеру культурної взаємодії: відносини між інституціями, творцями й аудиторіями набувають мережевої форми, а культурні продукти включаються у множинні контексти сприйняття та інтерпретації. У цьому вимірі культурна дипломатія постає складовою сучасного культурного процесу, що забезпечує формування міжкультурних зв'язків, актуалізацію культурної суб'єктності та включення національного культурного досвіду до глобального культурного простору.

О. Вовк, І. Теребій

РОЛЬ ІСТОРИКО-КУЛЬТУРНОГО СЕРЕДОВИЩА У СТВОРЕННІ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ІСТОРИЧНОЇ ТЕМАТИКИ

O. Vovk, I. Terebii

THE ROLE OF THE HISTORICAL-CULTURAL ENVIRONMENT IN THE CREATION OF HISTORICAL COMPUTER GAMES

Відеоігри історичної тематики є невід'ємною частиною індустрії поряд з різножанровим фентезі та найвигадливішою фантастикою. Для створення переконливого образу минулого розробники використовують відтворення й реконструкцію об'єктів, періодів, явищ, що існували чи існують у реальному житті. Це працює як комплексна історико-культурна задача, оскільки детальне відтворення окремих будівель чи явищ недостатнє для формування цілісного сприйняття. Для створення правдивого загального сприйняття у гравця потрібне цілісне середовище в грі: просторова організація, відповідність рівню взаємодії, узгодження з геймплеєм і влучно розставлені акценти.

Мета дослідження — аналіз та визначення роботи принципів реконструкції історико-культурного середовища у відеоіграх, встановлення способів поєднання історичної достовірності, цілісності образу й вимог, що залежать від характеру ігрового процесу, для формування впізнаваного образу епохи, культури, регіону.

Першочерговим елементом, з яким взаємодіють більше за все, є географія світу гри. Незалежно від масштабу — чи то цілий світ у режимі open world, чи окремі

міста або вулиці — просторове планування створює першооснову для сприйняття історичного середовища загалом.

Найбільш показовою є серія "Assassin's Creed": у ній детально відтворили розташування поселень, природних зон, водойм та архітектурних об'єктів Давнього Єгипту та Давньої Греції, Італії, Франції, вікторіанського Лондону тощо. До роботи залучалися науковці, археологи, історики, мовознавці та мистецтвознавці — наприклад, для розробки "Assassin's Creed: Origins" Ubisoft консультувалися з єгиптологами та уклали угоди з університетами, щоб експерти могли надавати команді інформацію та дослідження. В іграх серії відтворений простір виконував не тільки декоративну функцію, а й був частиною механіки пересування. Випущені до цих ігор доповнення "Discovery Tour" відтворювали майже музейний цифровий досвід, оскільки являли серії історичних турів, де можна було самостійно дослідити архітектуру, повсякденне життя та факти про історичних постатей.

Відомим випадком архітектурної реконструкції для ігор є те, як студія "Ubisoft" відтворила Нотр-Дам в "Assassin's Creed Unity". Використовували численні візуальні матеріали, архітектурні креслення та консультації істориків, при цьому розробники наголошували, що для створення переконливого образу споруди недостатньо відтворити окремі деталі: необхідно сформувати загальне відчуття знайомого й упізнаваного простору. Проте реконструкція Нотр-Даму не була повною копією, історично достовірний ігровий об'єкт може не підходити гравцю. Тож шпиль споруди було адаптовано під можливість для переміщення та огляду міста з висоти. Внутрішню частину собору адаптували для реалізації ігрових подій. Елементи, які неможливо було відтворити, розробники замінювали художньо переосмисленими аналогами, зберігаючи їхній загальний вигляд та емоційне сприйняття. У даному випадку реконструкція історичного середовища для гри передбачає не суцільне копіювання образу минулого, а відбір та узгодження його характерних ознак відповідно до функціональності простору та потреб гравця. Історична достовірність у такому випадку співіснує з авторською інтерпретацією: об'єкт має залишатися впізнаваним як культурна пам'ятка, але водночас бути пристосованим до умов інтерактивного середовища.

Чим більша взаємодія героя з об'єктом, тим більше уваги потребують деталі. Мапа "L. A. Noire", за даними інтерв'ю Rockstar, реконструювалася на основі мап вулиць та аерофотозйомок Лос-Анджелеса 1947 р., що було важливо як для сюжетної частини, так і для геймплею, де герой міг багато їздити містом на машині. Така увага до деталей реконструкція була важлива зокрема і сюжетно, оскільки в гру додавалися реальні нерозкриті кримінальні справи, які герой мав розкривати в реальних локаціях, даючи додатковий шар занурення для гравця.

Більш камерний, але не менш важливий приклад: всесвітньовідома серія ігор про Шерлока Голмса від української студії "Frogwares". Розробники багато разів їздили до Лондона, збирали історичні фотографії місцин, які хочуть показати в іграх. Frogwares в інтерв'ю наголошували, що відчуття автентичності в гравця складається за допомогою влучного використання невеликих деталей. Однак історико-культурна реконструкція в грі не обмежується просторовим середовищем: окрім відтворених вулиць, дворів, парканів та архітектури, велика увага приділена і дизайну костюмів головних героїв та другорядних персонажів.

Одяг у відеоіграх виконує важливу функцію культурного маркера, оскільки дозволяє візуально розрізнити не тільки епоху, а й соціальний статус персонажа, його вид діяльності, спосіб життя тощо. Увагу костюмам приділяють також і у стратегічних іграх. Наприклад, у "Crusader Kings III" культурна диференціація підтримується великим різноманіттям візуальних елементів: обладунків, предметів інтер'єру, головних уборів, регіональних костюмів різного соціального статусу, прикрас, а також варіантами зачісок, борід і вусів.

Найкраще комплексний підхід до історико-культурної реконструкції в комп'ютерних іграх демонструє чеська студія "Warhorse Studios" у дилогії ігор "Kingdom Come: Deliverance", action-RPG від першої особи з відкритим світом. Акцент на історичну достовірність йде з перших хвилин: детально відтворені одяг, озброєння, архітектура та суспільний устрій Богемії XV ст. — фактично всі аспекти повсякденності. У грі можна зустріти як реальні пам'ятки архітектури, на кшталт різноманітних замків, так і менш відомі, важливі для занурення гравця численні локації: селища, шахтарські табори, срібні копальні, кінні заводи, каменоломні, млини, занедбані поселення.

Контрприкладом історичної достовірності як головної мети реконструкції можна навести "Ghost of Tsushima". Команда свідомо відхилялася від історичної достовірності в деяких аспектах, таких як обладунки та озброєння, навмисно даючи герою предмети з більш пізніх століть і регіонів — усе ще достовірні, але непідходящі до змальовуваної епохи загалом. При цьому ж розробники постійно консультувалися з японськими фахівцями, намагаючись досягти реалізму у всьому, що оточувало героя: реальні види птахів, пам'ятки архітектури, реалістичний сауднддизайн. На меті стояло формування впізнаваного образу самурая, який не міг існувати таким, яким він закарбувався в масовій культурі, в той проміжок часу, який обрали для подій гри. Займаючись реконструкцією культурного середовища студія прагнула не допускати помилок, проте робота безпосередньо над образом комбінувалася з різних художніх умовностей, на кшталт озброєння чи одягу, хоча й самих по собі якісно пропрацьованих.

Отже, проведений аналіз показав, що історико-культурна реконструкція у відеоіграх має бути комплексним поєднанням просторових, архітектурних, візуальних та побутових ознак, узгоджених з характером ігрового процесу та запланованим рівнем історичної достовірності. У деяких випадках ігрова реконструкція свідомо не передбачає буквально відтворення усіх деталей, лишаючи простір для художніх умовностей, якщо вони не порушують цілісність створюваного образу. Історичні елементи мають виступати першочергово як інструменти формування сприйняття, гра не повинна перетворювати об'єкти на повноцінні реальні копії без необхідної адаптації до потреб геймплею та жанру.