

DOI 10.36074/logos-19.12.2025.051

ПІКСЕЛЬ-АРТ ЯК ХУДОЖНЯ СИСТЕМА В СУЧАСНОМУ ДИЗАЙНІ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

Добровольський Дмитро¹, Святослав Бердинських²

1. Студент магістр, здобувач вищої освіти факультету графічного дизайну
Київський національний університет технології та дизайну, м. Київ, УКРАЇНА
ORCID ID: 0009-0005-2966-1149

2. Кандидат технічних наук, доцент
Київський національний університет технології та дизайну, м. Київ, УКРАЇНА
ORCID ID: 0000-0003-2911-7504

Анотація Дана робота досліджує піксель-арт як самостійну художественну систему в контексті сучасного дизайну комп'ютерних ігор. На основі аналізу успішних сучасних проєктів авторка розглядає еволюцію піксель-артистики від технічної необхідності ранніх комп'ютерних систем до усвідомленого художественного вибору розробників XXI століття. Робота визначає ключові характеристики піксель-артистики як естетичної системи та її вплив на геймплей, оповідання та емоційне сприйняття гри. Дослідження базується на аналізі теоретичних робіт у галузі дизайну ігор та візуальної культури, а також на практичних прикладах інді-розробки. Висновки роботи доводять, що піксель-арт залишається релевантною та впливовою художественною формою в індустрії комп'ютерних ігор, забезпечуючи унікальну естетичну, функціональну та культурну цінність у контексті розвитку сучасного мистецтва.

Вступ Розвиток комп'ютерних ігор упродовж п'яти десятиліть був тісно пов'язаний з технологічними можливостями платформ та апаратного забезпечення. У період становлення індустрії піксель-арт був не стільки художественним вибором, скільки технічною необхідністю, обумовленою обмеженнями апаратного забезпечення ранніх комп'ютерів та консолей [1]. Однак на сучасному етапі розвитку ігрової індустрії, коли технічні обмеження практично відсутні, багато розробників свідомо обирають піксель-артистику як естетичний та функціональний базис своїх проєктів [2]. Цей феномен потребує переосмислення традиційного розуміння піксель-артистики як одного з видів комп'ютерної графіки та технічної реліквії. Натомість необхідно

розглядати її як цілісну художественну систему, яка володіє власними принципами, граматиною та культурним значенням [3]. Актуальність дослідження полягає в тому, що піксель-арт набув статусу вагомої естетичної стратегії у контексті як глобальної ігрової індустрії, так і незалежної розробки, що свідчить про його переходу з технічної необхідності до свідомого художественного висловлювання. Крім того, в контексті сучасного мистецтвознавства та культурних досліджень комп'ютерні ігри розглядаються як значущий об'єкт аналізу, а піксель-арт як важливий компонент цього дискурсу [4]. Розуміння піксель-артистики як художественної системи дозволяє глибше аналізувати взаємозв'язок між технологією, естетикою та змістом у мистецтві цифрової ери.

Історичний розвиток піксель-артистики можна умовно розділити на чотири етапи:

- технічну необхідність (1970–1980-ті роки),
- функціональну адаптацію (1990–2000-ті роки),
- художественну переоцінку (2010-ті роки)
- кристалізацію як самостійної естетичної системи (2015-ні роки й далі).

На першому етапі низька розрізненість графіки зумовлювалася об'єктивними апаратними обмеженнями, однак вже тоді розробники виробили специфічні прийоми композиції, перспективи та кольорування, які згодом сформували естетику піксель-артистики [1]. Обмеженість ресурсів спонукала до розвитку інноваційних методик, які дозволяли максимально ефективно використовувати кожен піксель екрану. На другому етапі, незважаючи на стрімкий технологічний прогрес та появу трьохвимірної графіки, піксель-арт залишився релевантним у багатьох жанрах, зокрема в пазлах, тактичних ролейвих іграх та адвенчурах [2]. Це свідчило про те, що піксель-артистика мала цінність, яка виходила за межі технічної необхідності. На третьому етапі, особливо з розвитком інді-розробки на початку 2010-х років, творці незалежних студій продемонстрували, що піксель-арт може стати об'єктом художественного експерименту, забезпечуючи емоційний та естетичний резонанс, що конкурує з фотореалістичною графікою [3]. Проекти на кшталт *Undertale*, *Celeste*, *Stardew Valley* та *Hollow Knight* отримали визнання як за мистецькі досягнення, так і за комерційний успіх, що остаточно реабілітувало піксель-арт в очах індустрії та аудиторії [4].

Як функціональна та естетична складова дизайну ігор піксельована графіка істотно впливає на геймплей, читаність інформації та користувацький досвід гри. На відміну від масштабної трьохвимірної графіки, піксель-арт дозволяє розробникам точніше контролювати зону видимості персонажа, швидкість обробки візуальної інформації гравцем та візуальну читаність

SEZIONE 24.
CULTURA E ARTE

ігрових елементів у просторі [5]. Це означає, що піксель-артистика не є винятково естетичною категорією, але й функціональним інструментом, що опосередковано впливає на геймплей, сприйняття простору, часу та дій персонажа. Розробники, які обирають цей стиль, можуть більш прецизійно керувати увагою гравця та структурувати ігровий простір. Крім того, він сприяє більшій творчій свободі та економічній доцільності у розробці для малих та середніх команд, оскільки вимагає менших обсягів обчислювальних та людських ресурсів у порівнянні з трьохвимірною графікою або фотореалістичною візуалізацією [1]. Це зробило піксель-артистику ідеальною естетикою для інді-розробників, що призвело до вибуху креативних проєктів у цій галузі. Функціональність піксель-артистики розповсюджується й на аспекти оповідання: специфічна естетика дозволяє передавати емоції та атмосферу не менш ефективно, ніж реалістична графіка, але при цьому створює унікальний художественний мовлення [3].

Як культурний феномен та форма художественного висловлювання він набув статусу культурного феномену, що одночасно символізує ностальгію за золотим віком комп'ютерних ігор та репрезентує інноваційну естетику сучасності [2]. Однак аналіз сучасних проєктів свідчить про те, що гравці активно відвідують ігри з піксельованою графікою не виключно через ностальгію, а й через глибоке розуміння художественної цінності та оригінальності цього стилю. Успіх проєктів як *Celeste*, *Hollow Knight*, *Stardew Valley*, *Hyper Light Drifter* та *Katana ZERO* демонструє, що піксель-арт залишається конкурентоспроможною естетичною стратегією на ринку ігор [4]. Піксель-арт формує власну граматику: специфічні способи зображення динаміки та руху, передачі емоційного стану персонажів, створення атмосфери та сприйняття просторовості [5]. На відміну від суцільного континууму можливостей у трьохвимірній графіці, піксель-арт працює в межах дискретизації і обмеження, що парадоксально сприяє більшій виразності та символічності образів. Це визнання піксель-артистики як самостійної художественної системи, а не як архаїчної технології, змінює парадигму розмови про візуальний дизайн у іграх [3].

Піксель-арт як засіб індивідуалізації, диференціації та авторського висловлювання у контексті глобалізованої, та комерціалізованої ігрової індустрії, де багато великих проєктів студій та видавництва шукають універсальної привабливості через фотореалізм та трендові естетики, стає потужним засобом встановлення індивідуальної образності та авторського голосу [2]. Розробники, свідомо обираючи піксель-артистику, демонструють чітку естетичну позицію, що віддзеркалює їхні творчі пріоритети, філософію розробки та ставлення до гри як мистецького твору, а не виключно

комерційного продукту [4]. Такий вибір забезпечує виразну диференціацію на насиченому ринку ігор, де сотні проектів конкурують за увагу гравців. Піксель-артистика дозволяє інді-розробникам створити впізнавальну візуальну ідентичність та встановити стійкий, емоційний зв'язок із аудиторією, яка цінує художественну автентичність і оригінальність над графічною потужністю [1]. Крім того, піксель-арт містить у собі меттекстуальний потенціал: він одночасно є і референцією до історії ігор, і самостійним художественним висловлюванням, що дозволяє розробникам комунікувати з аудиторією на кількох рівнях одночасно [5].

Висновок: Піксель-арт не перебуває в занепаді, а переживає складний та багатомірний ренесанс, трансформувавшись з технічної необхідності в художественну стратегію, яка конкурує на рівні естетичної значимості із будь-якими іншими візуальними системами в дизайні комп'ютерних ігор. Дослідження успішних сучасних проектів демонструє, що піксель-артистика має власну граматику, виразний функціональний потенціал та глибоке культурне значення в контексті сучасної культури та мистецтва. Розробники, обираючи цей стиль, не звертаються назад до минулого, а утворюють новий художественний дискурс, який повністю актуальний та релевантний для XXI століття та цифрової епохи. Визнання піксель-артистики як самостійної художественної системи розширює розуміння комп'ютерних ігор як значущої мистецької форми та збагачує дискурс ігрового дизайну в контексті сучасного мистецтвознавства. Подальші дослідження в цій галузі повинні сконцентруватися на детальному аналізі естетичних принципів піксель-артистики, її впливу на нейрофізіологічне сприйняття гравцями, семіотичних аспектах дискретизованого зображення та її міждисциплінарного місця в більш широкому контексті сучасного мистецтва та культури [2]. Таке дослідження сприятиме глибшому розумінню того, як технічні обмеження та художественні вибори взаємодіють у процесі створення значущих культурних артефактів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

- [1] Adams, E. (2009). *Fundamentals of game design* (2nd ed.). New Riders. <https://www.peachpit.com/store/fundamentals-of-game-design-9780321685384>
- [2] Schell, J. (2019). *The art of game design: A book of lenses* (3rd ed.). A K Peters/CRC Press. <https://doi.org/10.1201/b22101>
- [3] Swink, S. (2009). *Game feel: A game designer's guide to virtual sensation*. CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781482267334>
- [4] Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace* (Updated ed.). MIT Press. <https://mitpress.mit.edu/9780262533485/hamlet-on-the-holodeck>



SEZIONE 24.
CULTURA E ARTE

- [5] Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press. <https://mitpress.mit.edu/9780262240451/rules-of-play>
- [6] Galloway, A. R. (2006). *Gaming: Essays on algorithmic culture*. University of Minnesota Press. <https://www.upress.umn.edu/book-division/books/gaming>
- [7] Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press. <https://mitpress.mit.edu/9780262524797/persuasive-games>
- [8] McCloud, S. (1994). *Understanding comics: The invisible art*. HarperPerennial. (Перше видання HarperPerennial 1994 р.) https://ia903104.us.archive.org/11/items/understanding-comics/Understanding%20Comics_text.pdf?utm_source