

*economic, and cultural tasks facing the society, have become a significant component of state cultural policy.*

*The leisure activity as a whole and cultural-leisure programs as its' part are considered as an important component and an indicator of social welfare. The state bodies and scientific institutions of the leading countries of the world provide organizational, scientific-methodical and statistical support of such activity, develop reference indicators, carry out representative sociological and statistical measures and obtain the qualitative informational content. The information, which is acquired by this way, contributes to the formation of conditions for the creation of innovative cultural and leisure programs and increases the efficiency and positive impact of cultural and leisure activities on solving actual social problems. Therefore, borrowing and introducing such practices today are extremely relevant for Ukraine and its organization is of state significance.*

**Key words:** *cultural and leisure programs, leisure services, leisure transformations, public welfare, state cultural policy in the sphere of leisure.*

УДК 379.8+008:004

**Є. О. Малюк**

### **ВІДЕОІГРИ НА КОМП'ЮТЕРАХ «РАДІО-86РК» та «ФАХІВЕЦЬ»: КУЛЬТУРНИЙ КОНТЕКСТ**

*У статті проаналізовано особливості любительських проектів на перших радянських домашніх комп'ютерах. Виявлено, що майже всі ігрові проекти, створені на початку існування ігрової індустрії в СРСР, були зосереджені на ігровій дії, мало уваги приділяючи ігровій розповіді, незважаючи на те, що серед світових проектів вже давно з'явилися ігрові жанри, в яких первинною була розповідь. Окреслено особливості тогочасних спільнот радіолюбителів, навколо яких створювалися перші ігри для домашніх комп'ютерів. Проаналізовано вклад українських інженерів та розробників ігор у розвиток тогочасної ігрової індустрії, визначені найперші ігрові проекти, створені на території України. Запропоновані подальші кроки щодо дослідження радянської та пострадянської ігрової індустрії.*

**Ключові слова:** *відеоігри, радянська ігрова індустрія, «Радио-86РК», «Фахівець», ігрові спільноти, інді-ігри, радіолюбителі.*

Західна ігрова індустрія за період 70–80-х рр. ХХ ст. встигла набрати великих обертів, пережити «кризу 1983 року»<sup>1</sup> та знов опинитися серед лідерів розважальної індустрії, тоді як у СРСР індустрія почала робити свої перші кроки лише всередині 80-х без жодної підтримки держави. Перші ж комп'ютери, що стали доступними для широкого загалу, з'явилися лише в середині 80-х, і разом з ними з'явилася велика кількість відеоігор, створених ентузіастами. Як не дивно, дослідники відеоігор нічого не писали про початковий період розвитку ігрової індустрії в СРСР, при тому, що її розвиток дуже сильно відрізняється від того, що був в Америці, Південно-Східній Азії чи Західній Європі, про які існує достатньо матеріалів. Дослідження зародження цього феномену, контенту перших відеоігор, що були створені радіолюбителями, аналіз особливостей їхньої спільноти є метою даного дослідження.

---

<sup>1</sup> Криза 1983 року – криза ігрової індустрії, яка призвела до величезних падінь продажів відеоігор в Північній Америці.

Стів Л. Кент присвячує своє дослідження радянських відеоігор виключно темі «Тетрісу» О. Пажитнова як єдиної гри, яка вийшла за межі СРСР та стала однією з найпопулярніших ігор кінця 80-х початку 90-х. [1, с. 377–381].

Т. Донован, автор книги з історії відеоігор «Грай! Історія відеоігор», аналізує стан радянської ігрової індустрії. Він привертає увагу на загальну нерозвиненість ігрової індустрії радянського періоду та на аматорський характер перших розробок: «Не існувало й магазинів, в яких можна було придбати комп'ютерні ігри, і тому люди могли роздобути лише піратські копії західних ігор, які розповсюджувалися серед підпільної мережі власників домашніх комп'ютерів або... навчитися створювати ігри самому» [3, с. 260]. Серед ігрових систем автор приділяє увагу ігровим консолям та ігровим автоматам, переважна більшість яких була «клонами» американських чи японських пристроїв, а серед проектів для комп'ютерів, як і С. Кент, Т. Донован приділяє найбільшу увагу феномену «Тетріса» О. Пажитнова, тоді як оригінальні домашні комп'ютери, що створені радіолюбителями, та ігри, що ними створені, не розглядаються зовсім [3, с. 257–273]. У статті П. Давидова «Наши компьютеры» у журналі Computer Bild розглядаються досліджені комп'ютери, але стаття присвячена лише історії створення даних систем без інформації щодо контенту ігор та спільнот, що їх створювали [2].

Джерельною базою дослідження є власне ігрові архіви, публікації в комп'ютерній періодиці та матеріали різноманітних тематичних форумів та сайтів, що присвячені даним комп'ютерам та іграм для них. Зокрема це форум zx-pk, на якому збираються прихильники ретрокомп'ютерів, тематичні сайти zxbyte [4] та specialist-mx [6], на якому міститься інформація щодо історії створення досліджуваних комп'ютерів, та ігрові архіви rk86.ru та specialist-mx, які проаналізовані в даній статті. Головними критеріями дослідження ігор у межах цих архівів є визначення їхніх ігрових жанрів та особливостей «ігрового сетингу<sup>2</sup>».

Довгий час комп'ютери в СРСР залишалися власністю науково-дослідницьких центрів та не виходили за їхні межі. Славнозвісний «Тетріс» О. Пажитнова був зроблений в 1984 році якраз в одному з таких центрів на комп'ютері «Електроника». Найпершим же домашнім комп'ютером у СРСР був «Микро-80» [4]. Він ніколи не виготовлявся в промисловий спосіб, а його зборкою займалися радіолюбители. Деякі комп'ютери та більшість відеоігор середини–кінця 80-х та були продукцією радіолюбителів. На жаль, не було знайдено ігрових архівів «Микро-80», тому контент-аналіз ігрових продуктів для даного комп'ютеру неможливий.

Однак його наступник, комп'ютер «Радио-86РК», виявився більш життєздатним [2, с. 70]. Кількість ігор для «Радио-86РК», що збереглися та представлені в найбільшому онлайн-архіві ігор для даного комп'ютера, складає близько 60-ти найменувань [5]. Більшість з них є аналогами чи навіть «клонами» вже існуючих відеоігор, створених у США чи, наприклад, в Японії. Прикладами подібних ігор є «Питон», «Пинг-понг», «Клад» тощо.

Незважаючи на те, що більшість ігор на «Радио-86РК» мала редукований до декількох речень опис сюжет та абстрактне графічне оформлення, створене за допомогою так званої «символьної графіки», можна отримати певне уявлення про особливості зародження ігрової індустрії, зокрема в Україні.

Для культурологічного аналізу ігор для комп'ютера «Радио-86РК» в першу чергу звернено увагу на «ігровий сетинг». Проаналізувавши ігрову бібліотеку, було виділено

---

<sup>2</sup> Сетинг (від англ. setting – обстановка) – термін ігрового дизайну, який означає сукупність різнопланових елементів, які однозначно ідентифікують світ, де відбуваються події певного художнього твору.

основні ігрові сетинги: фантастичний та сучасний. Однак більшість ігор для даного комп'ютера не мали сетингу взагалі – такі абстрактні ігри як «Тетріс» чи «Пітон» не потребують сетингу; також його не потребує більшість з ігор-лабіринтів: персонаж, що мандрує крізь різноманітні перешкоди, частіше за все знаходиться в такому ж умовному просторі, як і в абстрактних іграх.

Досить мало ігор проходять у фантастичному «сетингу». Серед подібних проєктів зустрічається мотив «війни світів» («Марсиане»), однак він не є домінуючим, і паралельно з ним існує гра «Кін-дза-дза», в якій взагалі немає насильства. Серед проєктів у сучасному сетингу найбільшу увагу приділяється темі війни – суб'єктами ігрового процесу в таких іграх стає військова техніка, переважно гелікоптери та субмарини. Однак на загальному фоні військова тематика не є домінуючою в іграх на «Радио-86РК». Серед 59 проаналізованих проєктів лише 7 прямо стосуються військової тематики і лише в 18 з 59 ігор гравець може знищувати свої перешкоди, тоді як в інших 41 він чи є нейтральним по відношенню до світу чи є його жертвою [5].

Серед ігор, в яких гравець може стати жертвою агресивного оточення, найбільш поширеним різновидом є ігри-лабіринти. У таких іграх гравець часто є безпорадним, і єдину дію, яку він може зробити у ворожому середовищі – втекти. Успіх часто виражається не просто в доланні перешкод чи втечі – часто герой таких ігор займається пошуком скарбів. На жаль, що розробники ігор для «Радио-86РК» на відміну від американських та європейських розробників не зробили жодної рольової гри для комп'ютера, де окрім ідеї уникнення ворожого світу та збагачення спостерігалася ідея прогресу головного героя. Скоріш за все, це пов'язано з нерозвиненістю культури настільних рольових ігор в СРСР, які часто бралися за основу комп'ютерних рольових ігор.

Небагато ігор зі створених для «Радио-86РК» стосувалися актуальних тем хоча б на базовому рівні. Одним з виключень, спробою актуалізації сучасного сюжету є гра «Стоп-кран» (1991), яка є аналогом Stop the Express (1983) для британського комп'ютера ZX Spectrum в радянському антуражі. Дія відеогри відбувається на даху поїзда «Москва-Сухумі». За фабулою в дусі американських кінофільмів «категорії В», країні загрожують терористи, що планують відправитися на поїзді до Туреччини. Гравець повинен долати перешкоди, вбивати терористів та дістатися через дах до головного вагону, щоб нажати стоп-кран та зупинити поїзд.

Напевно, першою радянською грою за фільмом була оригінальна розробка «Кін-дза-дза», зроблена В. Івановим у 1988 році за однойменною картиною Г. Данелії. Звичайно, сама гра мала мінімум елементів розповіді, які визначалися через невеличкий текстовий вступ, що описує ігрову ситуацію. Однак на відміну від більшості інших проєктів для цього комп'ютера, частиною розповіді гри можна вважати й історію самого фільму. Подібне відношення до матеріалу хоча й робить сприйняття гри багатограним, все ж не витримує критики в їх інтерактивних реалізаціях, особливо на ранніх комп'ютерах, що мають невеликі можливості для репрезентації складних ідей та систем.

Для розуміння розбіжностей між оригінальним фільмом та грою необхідно окреслити ситуацію, в якій знаходиться гравець. Він опиняється в галактиці Кін-дза-дза, де повинен займатися сільським господарством планет даної галактики, збираючи кактуси та торгуючи ними з місцевими громадянами – «чатланами» та «ецилопами», щоб зібрати необхідну кількість «гравіцап» та повернутися додому. Оригінальний фільм був сатиричним, однак дана гра відходить від сатири, моделюючи в першу чергу функціонування примітивної економічної системи. Гравцеві доводиться постійно мати справи з «чатланами» та «ецилопами», щоб отримати необхідну кількість місцевої

валюти. Вони вже не стають об'єктами сатири, а є просто суб'єктами торгових відносин. Тобто поза запозиченими з оригіналу назвами та сюжетною мотивацією (повернутися додому), вказаною у вступній частині гри, без якої механіка гри могла б повноцінно існувати, кінофільм та гра точок перетину не мають.

Серед розробок для «Радио-86РК» були й проекти, зроблені в Україні, – можливо, найперші українські любительські ігрові проекти взагалі. Серед них є shoot'em'up<sup>3</sup> «Space Games», розроблений в 1987 році у Львові (що наразі є першою зі знайдених українських ігор, в якій зазначена дата та місце створення) та «Диверсант», розроблений в 1989 році в Харкові [5, 86рк]. У першій грі необхідно знищувати метеорити, що летять на космічну базу, а в другій – захищати наземну базу, яку хочуть зайняти диверсанти.

Великою проблемою в роботі над ранніми ігровими проектами є те, що дуже часто в самій грі не зазначено, хто саме є розробником, де і коли ця гра розроблена. Скоріше за все, автори не планували розповсюджувати свої ігри для широкого загалу, та й «широким загалом» у 80-х були такі ж ентузіасти, як вони. Однак вже в деяких іграх для «Радио-86РК» спостерігається практика вказування розробниками своїх імен та контактних даних – радянські розробники не мали офіційного каналу розповсюдження та самі виступали видавцями для своїх продуктів. На початку 90-х подібне вказування основних даних стане «загальним місцем», першим комерційним спробам тогочасних розробників як підприємців.

«Радио-86РК» став успішним проектом та отримав багато варіацій промислової реалізації – «Електроника КР», «Микроша», «Апогей – БК01», «Партнер», «Спектр», «Криста», «Альфа-БК», «Нафаня», «Эликс-89» тощо [7]. Дані комп'ютери відрізняються від оригіналу та їхня ігрова бібліотека не повністю співпадає з бібліотекою оригіналу, певні модифікації підтримують кольоровий режим та мають більший обсяг пам'яті, що дозволяє реалізовувати більш складні ігри, однак їхня жанрова різноманітність не виходить за межі оригіналу. Більшість ігор для цих систем – перероблені з урахуваннями технічних можливостей нових систем ігри для «Радио-86РК».

Першим українським домашнім комп'ютером для радіолюбителів був «Фахівець-85», розроблений каменським інженером А. Волковим [6]. Ігрові жанри, представлені в ігротеці «Фахівця», були традиційні для комп'ютерів того часу та в масі мало відрізнялися від аналогічної на «Радио-86РК» – зазвичай ігри, запозичені з точки зору ігрової механіки з аркадних ігрових автоматів<sup>4</sup>, а також різноманітні логічні ігри. Технічні можливості «Фахівця» були набагато кращими за «Радио-86РК», однак як і в випадку з «Радио-86РК» серед ігор, архіви яких збереглися, відсутні ігри, в яких розповідь відігравала б основну роль.

Проаналізована ігротека «Фахівця» складає 82 гри. Більшість з ігор для «Фахівця», як і для «Радио-86РК», представляють собою аналоги вже існуючих на інших платформах. Зроблені вже наприкінці «перебудови», ігри для цього комп'ютера все більше відчують вплив західної ігрової індустрії, однак жанрове різноманіття не відрізняється від представленого на «Радио-86РК». Випущена в 1993 році сімферопольськими розробниками гра «Команда-13» виділяється на фоні інших комплексністю підходу та нетиповістю жанру – дослідження лабіринту з елементами рольової гри, однак в 1993 році даний комп'ютер вже вважався застарілим, а на більш

---

<sup>3</sup> Shoot'em'up (з англ. – «перестріляй їх усіх») – жанр відеоігор, де гравець повинен стріляти у ворогів для проходження гри.

<sup>4</sup> Аркади (англ. – arcade) – термін, що означає ігри з примітивним ігровим процесом, які є невід'ємною частиною ігротек аркадних ігрових автоматів.

досконалих комп'ютерах почали з'являтися схожі ігри.

Найбільший інтерес серед проаналізованого ігрового архіву представляють оригінальні проекти, в яких тим чи іншим чином знайшли відображення актуальні для тогочасного середовища події. Одним з оригінальних проектів є гра «Душман», яка очевидно стосується військової кампанії СРСР в Афганістані, в якій гравець відіграє роль гелікоптера, що знищує супротивників-душманів. На відміну від сучасних новин-ігор<sup>5</sup>, які часто звертаються до теми збройних конфліктів, в даній грі немає пацифістського смислу. Ігровий процес полягає в знищенні умовних «душманів» та уникненні потраплянь до гелікоптеру ворожих снарядів.

Розвивається запропонований у відеоіграх розробниками Space Invaders<sup>6</sup> поширений в популярній культурі мотив агресивних прибульців. У грі «Война миров» С. В. Шаршова космічний корабель землян захищає великі міста від знищення прибульцями. Серед подібних проектів цю гру відрізняє фон, на якому проходить протистояння. Замість повністю чорного фону, який репрезентує космос у грі Space Invaders, у грі С. Шаршова, яка очевидно створена під враженням від фантастичного роману Г. Уеллса, дія проходить на Землі. А фоном для цієї війни світів представлені відомі пам'ятки архітектури: Білий Дім, Ейфелева вежа, Собор Василя Блаженного разом зі Спаською вежею, Біг Бен. Що цікаво, половину горизонту займають якраз російські пам'ятки.

Тільки використання кирилических символів та акцентування на радянських пам'ятках може говорити про походження гри. Всі інші елементи цієї гри та багатьох інших можна було б прийняти за ігри, розроблені в будь-якій країні світу. Держава не контролювала зміст відеоігор, які були доступні лише ентузіастам, а ентузіасти в свою чергу робили досить примітивні розважальні проекти, які не мали жодного провокативного контенту, що не привертало уваги державного контролю. З технічними можливостями тодішніх комп'ютерів для радіолюбителів відеогра ще не розкрила себе як медіа.

Оскільки розробниками ігор, як і тими, хто збирали дані комп'ютери, були технічні ентузіасти, головним їхнім інтересом, як можемо побачити з ігрових бібліотек досліджуваних комп'ютерів, була не передача певного повідомлення, орієнтованість на розповідь, а саме технічна реалізація вже існуючих продуктів, їхнє повторення чи покращення. Це ж пояснює велику кількість «клонів» та аналогів вже відомих ігор. Різноманіття створених ігор для одного комп'ютера ставало неактуальним з появою нового комп'ютера. Більше того, як було зазначено вище, навіть фабричні аналоги радіолюбительських комп'ютерів були програмно не завжди сумісні з оригіналами, що вимагало часткової переробки програмних продуктів під них. Це зумовлювало потребу переробки однієї й тієї ж гри багато разів. Крім того, більшість ігор були відомими лише в межах свого міста чи науково-дослідницького інституту, а тому найпопулярніші ігри мають величезну кількість однакових версій в межах ігroteки для одного комп'ютера.

Розробники перших радянських ігор були незалежними, однак у їхній творчості немає таких мотивів, які є, наприклад, у сучасних інді-розробників відеоігор – не тільки мати змогу самостійно продавати свій продукт, але й створювати унікальні ігрові механіки, закладати певні «меседжі» для гравців. Тодішні розробники ігор відчували себе в першу чергу радіолюбителями, інженерами чи програмістами, і вже потім –

---

<sup>5</sup> Новини-ігри – різновид ігор, що використовують процедурну риторичку, тобто УБЕЖДЕНИЕ за допомогою ігрового процесу, коментуючи тих чи інших актуальних подій.

<sup>6</sup> Space invaders (з англ. – «космічні загарбники») – відеогра, розроблена в 1978 році компанією Taito, в якій гравцеві відводилася роль космічного корабля, що протистоїть космічним загарбникам.

тими, хто створює ігри, що пояснює велику кількість ігрових «клонів». Світові тенденції в іграх того періоду доходили до розробників платформ з запізненням. Деякі ігрові жанри, популярні на Заході, які були утворені на базі спільнот, що цікавляться, наприклад, рольовими іграми, не потрапили до ігroteк перших радіолюбительських комп'ютерів, скоріш за все, через те, що дана спільнота була не розвинена в СРСР.

Таким чином, комп'ютерні ігри в СРСР стали відносно доступними для широкого загалу лише с появою домашніх комп'ютерів, що були створені для радіолюбителів, серед яких особливо популярними були «Радио-86РК» та «Фахівець-85». Оскільки дані розробки були оригінальними та несумісними з розробками для інших комп'ютерів, ентузіастів-радіолюбителів, які були першими розробниками ігор у СРСР поза науково-дослідницькими інститутами, були вимушені створити свою ігroteку. Спільнота радіолюбителів, які складали водночас спільноту розробників ігор для домашніх комп'ютерів, приділяли більшу увагу технічній реалізації, ніж ігровому дизайну та контенту, що стало однією з причин малого жанрового різноманіття в створених ними іграми. Виявлено, що відеоігри середини 80-их в СРСР ще не сприймалися розробниками, як потужний медіаресурс, і були примітивними. Зазвичай ігри для домашніх комп'ютерів представляли собою або абстрактні головоломки, або аналоги чи «клони» відомих ігор, популярних на аркадних автоматах. Знайдено український доробок у зародженні пострадянської ігрової індустрії – комп'ютер «Фахівець-85» був зроблений українським інженером А. Волковим, а серед ігор для комп'ютерів «Радио-86РК» та «Фахівець-85» є українські розробки. Важливим для подальшого дослідження є визначення змін у зв'язку з еволюцією комп'ютерів, адже ігрове середовище не тільки радянського, а й пострадянського періоду як мінімум до середини 90-х років було унікальним явищем зі своєю ігровою індустрією, комп'ютерами, іграми та спільнотами.

#### Список використаної літератури

1. Kent S. L. The Ultimate History of Video Games. / S. L. Kent. – New York : Three Rivers Press, 2001. – 608 pp.
  2. Давыдов П. Наши компьютеры / П. Давыдов // Computer Bild. – 2014. – Вып. 21. – С. 79–85 ; Davydov P. Nashi kompyutery / P. Davydov // Computer Bild. – 2014. – Вып. 21. – С. 79–85
  3. Донован Т. Играй! История видеоигр / Т. Донован; пер. с англ. И. Воронин. – Москва : Белое яблоко, 2014 – 648 с. ; Donovan T. Igray! Istoriya videoigr / T. Donovan; per. s angl. I. Voronin. – Moskva : Beloe yabloko, 2014 – 648 s.
  4. История создания компьютеров «Микро-80», «Радио-86РК» и «Микроша» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://zxbyte.ru/micro80.htm> ; Istoriya sozdaniya kompyuterov «Mikro-80», «Radio-86RK» i «Mikrosha» [Elektronnyy resurs]. – Rezhim dostupa : <http://zxbyte.ru/micro80.htm>
  5. Каталог программ «Радио-86РК». [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://rk86.ru/catalog/> ; Katalog programm «Radio-86RK». [Elektronnyy resurs]. – Rezhim dostupa : <http://rk86.ru/catalog/>
  6. Сайт о ПК «Специалист» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.spetsialist-mx.ru/> ; Sayt o PK «Spetsialist» [Elektronnyy resurs]. – Rezhim dostupa : <http://www.spetsialist-mx.ru/>
  7. Радио-86РК. Навигация по клонам [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://zx-pk.ru/archive/index.php/t-9653.html> ; Radio-86RK. Navigatsiya po klonam [Elektronnyy resurs]. - Rezhim dostupa : <http://zx-pk.ru/archive/index.php/t-9653.html>
- Стаття надійшла до редакції 08.05.2017

Ye. Malyuk

### VIDEOGAMES ON «RADIO-86RK» AND «SPECIALIST» COMPUTERS: CULTURAL CONTEXT

*The article analyses the features of video games intended for Radio-86RK and Specialist home computers, from which the history of video games for home systems in the USSR began. Radio amateurs assembled these computers on their own until large-scale production was launched some time later after the circuit diagrams of these computers were published in radio amateur magazines “Radio” and “Modelist-konstruktor”.*

*Almost all game projects created in the early days of the gaming industry in the USSR, unlike those in the rest of the world, were found to pay hardly any attention to the narrative, focusing on gameplay instead. There were no interactive fictions or role-playing games among the games for Radio-86RK and Specialist. Mostly puzzles, electronic versions of board games, shoot-'em-ups, and labyrinths like Lode Runner were available.*

*Most games were the clones of the well-known titles from outside the Eastern block; however, some originals were also there. Among these games was the first Soviet game based on movie named “Kin-dza-dza”. This article describes the difference between procedural rhetoric of early videogames and rhetoric of movies.*

*The contribution of Ukrainian developers to the emerging of gaming industry is determined in the article. Specifically, home computer Specialist was developed in Ukraine by engineer Volkov. Some of the earliest Ukrainian video games were also developed – Space Games by anonymous developers from Lviv (1987) and Saboteur (1989) by anonymous developers from Kharkiv. One of the most ambitious games for Specialist “Team-13” (1993) was made by developers from Simferopol.*

*The conclusions are drawn about the specifics of games created by radio amateurs in the USSR at those times. The importance of the existence of game developer communities is emphasized. Since the developers of video games were primarily radio amateurs and not the professional game developers, the technical implementation was dominated by the desire to create original gameplay. The content of the videogames was very primitive because amateur developers were focused on popular at that time game mechanics and underestimated abilities of the videogames as media.*

*The lack of role-playing games among the projects can be explained by the fact that unlike American technical experts, the culture of tabletop role-playing games in the USSR was underdeveloped.*

**Key words:** *gaming communities, indie games, Radio-86RK, radio amateurs, soviet game industry, Specialist, videogames.*

УДК 7: 781.038.6 – 051

Л. М. Микуланинець

### ТРАНСФОРМАЦІЯ РОЛІ МИТЦЯ В ЕПОХУ ПОСТМОДЕРНІЗМУ

*У статті проаналізовано історичну трансформацію усвідомлення сутності митця у різні епохи – починаючи від Античності і до сучасності. Розглянуті провідні антропоцентричні культурологічні ідеї та їх вплив на розуміння творчої особистості у XX столітті, виявлено основні функції художника в епоху Постмодернізму.*