Чорноморський національний університет імені Петра Могили
(повне найменування вищого навчального закладу)

факультет політичних наук
(повне найменування інституту, назва факультету)

кафедра соціології та політології
(повна назва кафедри)

«Допущено до захисту»
В.о. завідувача кафедри соціології та політології

_____ Тетяна ЛУШАГІНА

«___» _____ 2024 року

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на здобуття ступеня вищої освіти

бакалавр
(ступінь вищої освіти, спеціальність)

зі спеціальності: 054 «Соціологія»
(шифр і назва спеціальності)

на тему: «Комп'ютерні ігри як соціально-культурний феномен сучасності»

Виконав: студент IV курсу, групи 463
Мизь Максим Дмитрович
(П.І.Б.)

Керівник: ст. викладач
Бондарець Богдан Богданович
вчене звання, науковий ступінь, П.І.Б.)

Рецензент: кандидат політ. наук, доцент
Громадська Наталя Анатоліївна
(вчене звання, науковий ступінь, П.І.Б.)

Миколаїв – 2024 рік

ЗМІСТ

ВСТУП **3**

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ ФЕНОМЕНУ КОМП'ЮТЕРНІХ ІГОР 6

1.1. «Комп'ютерні ігри»: концептуалізація поняття **6**

1.2. Історія становлення та розвитку комп'ютерних ігор 11

1.3. Дослідження комп'ютерних ігор в суспільних науках 17

Висновки до розділу 1 26

РОЗДІЛ 2. СОЦІОКУЛЬТУРНИЙ АСПЕКТ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР 28

2.1. Комп'ютерні ігри як елемент сучасної культури 28

2.2. Комп'ютерні ігри як соціальна практика: вплив на суспільство та особистість 38

Висновки до розділу 2 49

ВИСНОВКИ 52

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ 55

ВСТУП

Актуальність теми. Відеоігри, і, зокрема, комп'ютерні ігри, міцно увійшли до нашого повсякденного життя. З кожним роком все більше людей грають у ігри, і в результаті ми бачимо, як відеоігри проникають у різні, часом найнесподіваніші, аспекти існування нашого суспільства.

Сьогодні багатомільярдні корпорації витрачають сотні тисяч доларів на створення та просування сучасних комп'ютерних ігор. Індустрія комп'ютерних ігор стала новим напрямом бізнесу.

Відеоігри щільно увійшли в культурне життя суспільства. Багато ігор адаптують сюжети книг, фільмів, міфів та історичних подій. Сьогодні, поряд з міжнародними кінопреміями та кінофестивалями, розташувалися різноманітні ігрові премії та виставки.

З поширенням відеоігор виникають та розвиваються великі спільноти людей й субкультури, які можуть впливати не лише на інформаційний чи віртуальний простір, а й на соціально-політичні явища. Разом з цим з'явився новий підхід до спорту та спортивних змагань – кіберспорт. У цьому напрямі з'явилася нова професія – кіберспортсмен. Кіберспортивні заходи збирають таку кількість глядачів, яка можна зрівнятися з глядачами на футбольному матчі.

Комп’ютерні ігри змінюють звичний спосіб життя людини з реального на віртуальний, що має вплив на психічний, соціальний та фізичний стан людини. Також відеоігри впливають на дітей та їх розвиток: деякі комп'ютерні ігри створюються для адаптації дітей, підвищення ефективності навчання чи медичної реабілітації.

В наш час, комп'ютерні ігри стали невід'ємною частиною культури та соціальною практикою.

Тому соціально-культурний аспект відеоігор є актуальним та потребує подальшого вивчення.

Стан наукової розробленості теми: Дослідження комп'ютерних ігор у сучасних соціальних науках – порівняно новий напрямок.

Найбільш розвинені теоретичні дослідження належать дослідникам США, Західної Європи, Японії та Південної Кореї, що пов'язано із швидкою, ранньою та дуже широкою комп'ютеризацією в зазначених країнах.

В США та країнах Європи виник та розвивається міждисциплінарний напрямок дослідження – «Game studies». 1999 року в Данії було відкрито науково-освітній центр – «Center for Computer Games Research». В 2001 році почав публікуватися перший науковий журнал – Game studies, до редакції журналу увійшли фахівці з Фінляндії, Швеції, Великобританії та США.

У середині 2000-х була організована міжнародна організація «Digital Games Research Association», яка займається популяризацією філософії відеоігор, проводячи конференції, симпозіуми, фестивалі.

З сучасних науковців, які досліджують аспекти відеоігор виділяються: І. Богост, Дж. МакҐоніґл, Й. Юл та Дж. Кроуфорд.

Оскільки сфера комп’ютерних ігор в Україні порівняно невелика, то відповідно й вітчизняних досліджень у цій галузі порівняно небагато. Більша увага приділяється технологічному аспекту ігор та менше соціокультурному. Можна знайти окремі статті, де аналізуються певні особливості комп’ютерних ігор: «Комп’ютерні ігри як засіб впровадження політичних стереотипів» за авторством О. Шермана; «Комп’ютерні ігри у світі сучасної людини» за авторством А. Коноплицької та О. Наконечної; «Субкультура геймерів як соціальний феномен сучасності» за авторством О. Горпинича та А. Жадана.

Мета дослідження: Концептуалізувати феномен комп’ютерних ігор та проаналізувати соціокультурний вплив комп’ютерних ігор на сучасне суспільство.

Об’єкт дослідження: Комп’ютерні ігри як елемент людської культури.

Предмет дослідження: Комп’ютерні ігри в соціокультурному контексті та їх вплив на суспільство і людину.

Завдання дослідження:

- Концептуалізувати поняття «комп’ютерні ігри»;
- Дослідити історію становлення та розвитку комп’ютерних ігор;
- Проаналізувати напрямки дослідження комп’ютерних ігор в межах суспільних наук;
- Проаналізувати культурний аспект комп’ютерних ігор;
- Дослідити влив комп’ютерних ігор на індивіда та суспільство в цілому.

Методи дослідження: Для збору та аналізу теоретичних даних у роботі використовувався метод бібліографічного аналізу літератури, синтез, аналіз, узагальнення, порівняльний, аналітичний методи, вторинний аналіз, а також історичний метод.

Теоретичне значення роботи. Теоретичне значення цієї роботи полягає в узагальненні досліджень присвячених комп’ютерним іграм та спробі виявити їх культурні та соціальні аспекти.

Практичне значення роботи. Розвинуті в роботі положення є внеском до теоретичного вивчення феномену комп’ютерних ігор; вони можуть бути використані для подальших досліджень впливу комп’ютерних ігор на суспільство, а також у процесі викладання навчальних курсів із соціології культури.

Апробація роботи. Презентація результатів дослідження перед науковою спільнотою реалізована шляхом публікації наукових тез на міжнародній науковій конференції «Ольвійський форму 2024» у співавторстві з науковим керівником на тему: «Дослідження відеоігор в соціальних науках: «Game studies» як новий міждисциплінарний напрямок». В тезах розглянуто новий міждисциплінарний напрямок досліджень «game studies» та робиться акцент на дослідженні відеоігор суспільними науками.

Структура роботи. Робота складається зі вступу, двох розділів з п’ятьма підрозділами, висновків, списку використаних джерел; містить 54 сторінки тексту. Список використаних джерел включає 77 найменувань.

РОЗДІЛ 1
ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ ФЕНОМЕНУ КОМП'ЮТЕРНІХ ІГОР

1.1. «Комп'ютерні ігри»: концептуалізація поняття

При досліджені поняття «комп'ютерна гра», потрібно насамперед визначитися, що означає гра. Гра – вид діяльності, який вважається старшим за людство, бо деякі тварини займалися цим ще до появи перший людей. Ігри як спосіб передачі досвіду старших поколінь молодшим використовували з стародавніх часів.

Гра, як людська діяльність розглядалася ще філософами в античні часи. Наприклад, Платон вважав, що ігри виконують соціально важливі функції для його ідеальної держави. Арістотель вбачав в іграх розвагу й погоджувався, що ігри виконують виховну функцію для розвитку дитини [12; с. 45].

В часи Просвітництва на явище ігор звертали увагу, зокрема Дж. Лок та Ф. Шиллер. Ф. Шиллер в «Листах про естетичне виховання людини» пише: «…людина грає тільки тоді, коли вона в повному значенні слова людина, і вона буває цілком людиною тільки тоді, коли грає» [12; с. 45].

Г. Спенсер вважав, що причиною гри є наявність «зайвої енергії», де «зайва енергія» можлива тільки тоді, коли організм має зайві ресурси [48; с. 46].

Формування сучасного розуміння ігор відбулося в XX ст. Великий вклад в дослідження ігор внесли роботи Й. Гейзінга «Homo Ludens» та Р. Кайуа «Ігри та люди» [5, 28].

Й. Гейзінга повноцінно досліджував сутність феномену ігор та їх значення у виникненні й розвитку культури. В його книзі «Homo Ludens» досліджується природа і значення гри, вираження гри в різних культурах, цивілізаціях та соціальних практиках суспільства .

Й. Гейзінга дає таке визначення поняття гри: «Підсумовуючи, ми можемо назвати гру якоюсь вільною діяльністю, яка усвідомлюється як

несправжня, не пов'язана з повсякденним життям і щонайменше може повністю захопити граючого; не обумовлюється жодними матеріальними інтересами або користю; протікає в особливо відведеному просторі та часі, упорядковано і відповідно до певних правил; викликає до життя громадські об'єднання, які прагнуть оточувати себе таємницею або підкреслювати свою іншу сторону по відношенню до звичайного світу своєрідним одягом та виглядом» [5; с. 20].

Також Й. Гейзінга формулює більш лаконічне поняття: «гра є добровільною поведінкою або заняттям, яке відбувається всередині деяких встановлених меж місця і часу згідно з добровільно взятими на себе, але, безумовно, обов'язковими правилами, з метою, що полягає в самому цьому занятті; що супроводжується почуттями напруги та радості, а також відчуттям інобуття у порівнянні з повсякденним життям» [5; с. 36].

Інший дослідник Р. Кайуа критикує визначення Й. Гейзінга, говорячи, що його дефініція має свої прогалини. Р. Кайуа підкреслює, що деякі ігри мають видовищний характер, а деякі – матеріальний інтерес (азартні ігри)

[28; с. 6].

Тому Р. Кайуа не береться давати загальне визначення ігор, а формулює їх основні риси. Дослідник визначає гру «як діяльність :

- вільну, тобто її не можна зробити обов'язковою для гравця;
- відокремлену, тобто обмежену у просторі та часі точними та заздалегідь встановленими межами;
- з невизначеним результатом, тобто, не можна ні визначити її розвиток, ні передбачити її результат, оскільки необхідність вигадки залишає деяку свободу для ініціативи гравця;
- непродуктивну, тобто не створює ні благ, ні багатств, якщо не вважати переміщення власності між гравцями;
- регулярну, підпорядковану низці конвенцій, які призупиняють дію звичайних законів і на якийсь момент запроваджують нове законодавство, єдине дійсне на час гри;

- фіктивну, тобто супроводжувану специфічною свідомістю якоїсь вторинної реальності або просто ірреальності порівняно із звичайним життям» [28; с. 9].

М. Маклюен в своїй роботі «Розуміння медіа» також звертає увагу на ігри як на засіб масової комунікації. М. Маклюен відносить ігри до форм мистецтва й формує зв'язок ігор з технологіями: «Ігри – це народне мистецтво, колективні, соціальні реакції на основний імпульс або вплив тієї чи іншої культури. Як технології в сутності розширення живого організму, так й ігри… в сутності розширення соціальної людини та політичного тіла » [11; с. 267]. М. Маклюен додає, що ігри – це спосіб пристосування соціальних груп до повсякденних ситуацій.

Сучасні дослідники К. Слен та Е. Циммерман в своїй роботі «Rules of Play. Game Design Fundamentals» намагаються дати визначення поняттю гри: «Гра – це система, в якій гравці беруть участь у штучному конфлікті, визначеному правилами, що призводить до кількісного результату» [65; с. 93].

К. Слен та Е. Циммерман виділяють такі риси ігор: наявність системи, наявність гравців, штучність, наявність конфлікту, наявність правил, наявність кількісного результату.

Також можна показати дефініції, які надають деякі дослідники [69; с. 87-91]:

- Кларк С. Абт в роботі «Serious Games»: «…гра – це діяльність двох або більше незалежних осіб, які приймають рішення, й прагнуть досягти своїх цілей в деякому обмежуючому контексті»;
- Б. Сьютс в роботі «Grasshopper: Games, Life and Utopia»: «грати в гру – це займатися діяльністю, спрямованою на досягнення певного стану речей, використовуючи тільки засоби, дозволені правилами, де правила забороняють більш ефективні засоби на користь менш ефективних засобів, і де такі правила приймаються тільки тому, що вони роблять таку діяльність можливою»;

- Г. Костікян: «Гра – це вид мистецтва, в якому учасники, названі гравцями, приймають рішення, щоб керувати ресурсами за допомогою ігрових жетонів (засобів) у гонитві за метою»;
- Е. Аведон та Б. Саттон-Сміт: «Ігри – це здійснення систем добровільного контролю, в яких відбувається змагання між силами, обмеженими правилами, щоб привести до нерівноважного результату».

В цих визначеннях можна виявити як спільні так і відмінні риси, в залежності від мети дослідників. Можна знайти схожі риси ігор, які використало більшість вчених в своїх варіантах визначення: правила, гравці, ціль та результат.

Сучасний дослідник відеоігор Й. Юл аналізуючи поняття своїх попередників, дає своє визначення: «Гра – це система, заснована на правилах, зі змінним і кількісним результатом, де різним результатам присвоюються різні значення, гравець докладає зусиль, щоб вплинути на результат, гравець відчуває емоційну прив'язаність до результату, а наслідки діяльності обговорюються» [50; с. 36].

Також вивів шість особливостей ігор [50; с. 36]:

- Правила (гра ґрунтується на правилах);
- Змінний та вимірюваний результат;
- Різна цінність результату;
- Зусилля гравця;
- Прив’язаність гравця до результату;
- Наслідки, що обговорюються.

Для більш коректного розгляду теми, разом з поняттям «комп’ютерні ігри» буде використовуватися поняття «відеоігри». Але потрібно наголосити, що поняття «відеоігри» ширше, бо не обмежується тільки іграми, в які грають на персональних комп’ютерах. Також поняття «відеоігри» частіше використовується в наукових дослідженнях.

Для повного розуміння поняття «комп'ютерних ігор» потрібно розмежувати англомовні поняття «Play» та «Game». Можна вважати, що поняття «Play» більш ширше за «Game», бо не всю ігрову діяльність можна вважати грою, яка має набір правил, мету та результат. Для кращого розуміння можна порівняти гру двох собак, які гоняться один за одним та гру у шахи: гра собак не має мети, правила та кінцевого результату (крім того, що собак можна вважати гравцями).

Опираючись на вищевказані поняття традиційної гри, можна виявити, що особливістю саме відеоігор є те, що правила, ціль та результат контролюється та встановлюється комп'ютером або програмою.

Кембриджський словник трактує відеоігри так: «це гра, в якій гравець керує рухомими картинками на екрані за допомогою кнопок» [58]. Бачимо, що відсутні більшість елементів традиційних ігор, але акцент робиться на взаємодії гравців та засобів взаємодії з грою.

Поняття комп'ютерних ігор ще визначається так:

- Інтерактивний мультимедійний віртуальний простір;
- Вид ігрової діяльності, що застосовує мультимедійні та віртуальні технології;
- Своєрідний спосіб моделювання соціокультурних взаємодій, відмінний від інших видів ігор;
- Програма, яка використовується для організації ігрової діяльності;
- Різновид популярного мистецтва, яка соціалізує і організує повсякденне життя людей в сучасному суспільстві [19; с. 255].

Однією з найголовніших особливостей відеоігор є їх інтерактивність. Розвиток технологій та програмного забезпечення дав можливість розробити такі системи, які миттєво можуть реагувати на дії користувача. Тобто відеоігри пропонують ігровий процес у реальному часі, який динамічно змінюється та реагує на рішення гравця.

Іншою важливою особливістю комп'ютерних ігор є можливість побудови віртуального світу: інколи абстрактного, а інколи – цілком

реального. Ця задача досягається за допомогою різних елементів: графіки, звуку, тексту, «кат-сцен» (відеороликів), тактильних можливостей пристроїв.

Складності визначення відеоігор надає й різноманітність жанрів, платформ, класифікацій та видів. Існують однокористувацькі, багатокористувацькі, масові багатокористувацькі, які також поділяються на онлайн та офлайн відеоігри. В залежності від платформи бувають ігри, в які ви можете грати на своєму персональному комп'ютері, консолі, портативному пристрої та мобільному телефоні. Також виділяються комп’ютерні ігри, які мають кооперативний або конкурентний характер. Щодо жанрів, то існує величезна кількість класифікацій в залежності від автора та часу складання. Більшої уваги потребує дослідження таких відеоігор, які використовують доповнену реальність та віртуальну реальність.

На сьогодні в науковій літературі не існує загальноприйнятого визначення терміну «комп’ютерні ігри» або «відеоігри». Також не існує єдиної класифікації, визначення ролі та місця відеоігор в суспільстві.

Тому зрозуміло, що відеоігри це галузь досліджень, яка потребує подальшої концептуалізації.

1.2. Історія становлення та розвитку комп’ютерних ігор

Відеоігри перетерпіли декілька різних періодів свого становлення та розвитку.

Виникненню відеоігор передував розвиток програмованих комп'ютерів для військових цілей. Подальшій появі комп’ютерних ігор, як виду розваг, сприяв розвиток телебачення.

У 1940 році на Всесвітній виставці в Нью-Йорку вперше продемонстровано «Nimatron» – комп'ютерну ігрову електронно-релейну машину для гри в «нім». Але такі розробки були дуже дорогі й використовувалися в основному для військових цілей [56; с. 30].

Відеоігри 50-х здебільшого з'являлися як невеликі розробки, які були перенесенням вже існуючих ігор на екран осцилографа, а також були скоріше науковими роботами чи виробами для виставок.

Однією з перших таких ігор була «OXO» 1952 року, як частина дисертації вченого О. Дугласа про взаємодію людини та ЕОМ. Ця гра була простою адаптацією гри в «хрестики-нулики», де людина грала проти комп'ютера [9].

Також в 1958 році вийшла «Tennis for Two», яку розробив фізик В. Гігінботам. Ракетки гравців позначалися лініями, а м'яч – точкою. Контролери з кнопками дозволяли гравцям переміщати ракетки та відбивати м'яч [9].

Офіційно першою комп’ютерною грою вважається «Spacewar!» 1952 року, яка була розроблена С. Расселом, М. Гретцом та А. Котоком в Массачусетському технологічному університеті. В цій грі два космічні кораблі оберталися навколо зірки й намагалися підстрелити один одного. «Spacewar!» приписують звання першої гри із-за спадщини, яку вона залишила індустрії. Найпопулярніша гра свого часу, що стояла на всіх доступних у ті роки системах, у тому числі на всіх комп'ютерах того часу. Також по цій грі пройшов перший турнір в 1972 році [56; с. 31].

Розробники «Spacewar!» були першопрохідниками в створені відеоігор, але сформували принципи за якими: гра повинна бути цікавою та гра повинна розважати.

Також на «Spacewar!» не було авторського права, що дозволило долучити більше людей та модифікувати відеогру.

Після успіху першої відеогри більша кількість програмістів почали розробляти різні проекти.

З появою технологічних та потужних комп’ютерних систем, з’явилися й можливості для розробки більш складних ігор. В ці роки згадують такі проекти як: відеобільярд (1967), «ball-and-paddle» (1967), симулятор ракетного автомобіля тощо. [56; с. 31].

На прикінці 1960-х було створено декілька симуляторів в галузі суспільствознавства та науки для освітніх закладів.

В 1970-ті почали з'являтися перші представники в нових жанрах: «Adventure» (1972) – перша відеогра в жанрі рольового фентезі; гра-лабіринт «Gotcha» (1973); Maze War – перший прабатько «шутерів»; «Gran Trak 10» (1974) – перша гоночна відеогра. Ігри становилися більш комплексними і почали ділитися на жанри [56; с. 36].

Але паралельно з розвитком комп'ютерів з'являються два інші пристрої, які стали початком поширення відеоігор в маси – аркадні автомати та домашні консолі (приставки).

Першим аркадним автоматом став «Pong» в 1972 році від компанії «Atari». Це пристрій мав одну гру з правилами звичайного настільного тенісу. В подальшому «Atari» досягла успіху й Pong вважається першою аркадною грою, яка вийшла в маси та стала популярною [56; с. 59].

Першою домашньою приставкою стала «Magnavox Odyssey», головний разробником якої був Р. Баєр. Цей пристрій став революцією, бо ніхто не міг запропонувати аналогів на ринку розваг, а комп'ютери були дуже дорогими та громіздкими. Консоль включала в себе: саму приставку, контролери (пульти управління) та 12 ігор, в основному спортивних симуляторів [9].

1970-ті роки вважаються періодом зародження ігрової індустрії, де на ринку було представлено безліч домашніх приставок, аркадних автоматів та ігор різних жанрів, які копіювали один одного.

В кінці 1970-х - 1980-х ігрова індустрія, де визначне місце займала Atari, штовхнулася з проблемами: велика кількість «низькпробних» ігор та перенасичення приставками. Наприклад, в той час вийшло кілька порнографічних ігор, які були осуджені [9].

В той самий час кіноіндустрія почала звертати увагу на індустрію відеоігор і створювати власні ігрові підрозділи.

В 1980-ті став визначним для домашніх комп'ютерів, бо вийшов Apple II, який був компактним та більш доступним для покупки. Також

з’являються інші домашні комп’ютери, які стали дешевими та зручними, зокрема від компаній IBM та Commodore. На цьому фоні прибуток від домашніх консолей падав, що призвело до кризи в 1983 році [9].

Потрібно відзначити й найпопулярніші ігри, які виходили в той час: «Pac-Man» (1980); «Super Mario Bros.» (1982), які стали глобальним феноменом того часу й були продані мільйонами примірників.

Домінуючою відеоігровою компанією того часу стала «Nintendo», яка з своєю приставкою «NES» та іграми, продовження яких виходить до сих пір, захопила усю світову ігрову індустрію.

Кінець 1980-тих став початком нового явища в відеоігровій індустрії – «консольні війни». Кожна компанія, яка випускала домашні приставки, поставила собі ціль залучити якомога більшу аудиторію. Основне протистояння було між лідером «Nintendo» та «Sega». «Nintendo» намагалася орієнтуватися на дітей, випускаючи яскраві та привабливі ігри. «Sega» ж поставила за мету зробити відеоігри модною діяльністю. На цьому тлі змагалися консолі двох компаній, а також дві культові гри «Mario» та «Sonic», головні герої яких залишаються маскотами компаній і по сей день [9].

Серед найвизначніших ігор, які задавали моду на жанри та «геймплей», виділяються: «Street Fighter»; «Super Metroid», яка породила жанр «метроідванії»; «SimCity», яка задала стандарти містобудівного симулятору; «Wolfenshtein 3D» та «Doom», які популяризували жанр «шутерів» й показали передову графіку [56; с. 18].

Відеогри серії «Mortal Combat» підняли питання показу жорстокості та сексуального контенту в відеоіграх, що спровокувало цензуру ігор для аудиторії молодшого віку.

Також визначним етапом еволюції ігор став перехід від 2D-графіки до 3D. Почали з`являтися комп’ютери, які змогли обробляти 3D, а також з’явилася консоль від компанії «Sony», яка в оновленій графіці випустила: «Need for Speed»; «Takken»; «Super Mario 64» (сумарний продаж перших консолей від Sony становить біля 100 мільйонів). В 1996 році вийшла гра

«Tomb Raider», яка стала революційною, тому що протагоністом стала жінка [56; с. 211, 225].

Подальший розвиток ігор напряму пов’язаний з появою більш потужніших консолей та комп’ютерів Почалися перші спроби використовувати художні засоби з кіно та інших жанрів мистецтва. Наприклад, «Silent Hill» та «Resident evil» застосовували кінематографічні ракурси і нагнітання атмосфери. Також помітно змінилися підходи до викладу історій у відеоіграх. «Planescape: Torment» та «The Longest Journey», містили філософський підтекст, тему пошуку самого себе. Шутер «Unreal» мав на свій час більш розвинений сюжет, бувши ближчим до повнометражного фільму. «Half-Life» (1998) стала прикладом поєднання дії, інтерактивності й кінематографічної подачі [56; с. 187, 198, 249].

XXI сторіччя відзначилось появою кіберспорту, новою «консольною війною» між «Microsoft» та «Sony», а також широким використанням інтернету, як способу отримання цифрових копій ігор. Кіберспорт у формі змагань проводився в таких дисциплінах як «Quake», «Counter Strike». В 2004 року відеогра «World of Warcraft» дала поштовх для популярності багатокористувацьких онлайн-ігор або MMORPG («massively multiplayer online game»). З поширенням інтернету стало можливо купувати цифрові копії ігор та випускати ігри невідомим розробником, що сформувало окремий вид відеоігор – «інді-ігри». [9]

З розвитком мобільних пристроїв, смартфони стали повноцінними портативними ігровими платформами. На сьогоднішній час мобільні ігри становлять значну частину відеоігрової індустрії.

З другої половини 2010-х з’являються загальнодоступні шоломи віртуальної реальності.

Серед сучасних тенденцій розвитку ігрової індустрії виділяються такі процеси: стагнація та відсутність нововведень, «роздуті» бюджети відеоігор (деякі перевершують бюджети «голлівудських блокбастерів»), поглиблення

«монетизації» відеоігор, розвиток «інді-ігор», критичне ставлення гравців до великих ігрових компаній, підняття соціально-політичних тем.

Відеоігри мають свою історію зародження й поширення також в Україні. Перші відеоігри в Україні з'явилися наприкінці 1970-х років. Виробництво відеоігор в той період було незалежним. Розробкою відеоігор займалися радіолюбителі, які власноруч збирали комп'ютери та пристрої. На той час не було сформованого виробництва відеоігор або видавців, тому відеоігри були поширені в межах окремих спільнот та гуртків. Першим українським домашнім комп'ютером був «Фахівець-85», розроблений інженером А. Волковим. Відеоігри для цього комп'ютера в більшій мірі були аналогами західних [12; с.149].

В 1990-ті роки в Україні причиною поширення відеоігор стає контрафактна продукція: без дозволу власників, відеоігри модифікувалися, перекладалися та продавалися «піратським» способом. Але це давало змогу просувати розробників, які поширювали свої оригінальні ігри таким способом.

Особливістю культури споживання відеоігор в Україні стає та залишається «піратство». Також залишається проблема відсутності повноцінної спільноти українських розробників, але деякі ігрові студії мають світове визнання.

Найвідомішими діючими українськими студіями є: «GSC Game World», «4A Games», «Frogwares»:

- GSC Game World відома своїми серіями ігор «Козаки» та «S.T.A.L.K.E.R.»;
- Відеоігри студії «4A Games»: «Metro 2033», «Metro: Last Light», «Metro: Exodus»;
- «Frogwares» стала відома завдяки серії відеоігор про Шерлока Холмса.

Одним з сюжетів, які зустрічаються в відеоіграх українських студій – це постапокаліпсис. Саме цей мотив дав популярність українським відеоіграм в світі. Передусім це стосується таких проектів як «S.T.A.L.K.E.R.» та «Metro».

В цих іграх світ зображується в пострадянському антуражі й піднімаються теми життя в пострадянській країні. Наприклад, відеогра «S.T.A.L.K.E.R.» демонструє місця з Чорнобильської АЕС та міста Прип’ять. А в іншій грі – «Collapse», для сильнішого ефекту, розробник відтворює відомі місця Києва: Майдан Незалежності, Києво-Печерську лавру, Золоті ворота [12; с. 169,180].

Загалом, українська ігрова культура пережила декілька етапів й сьогодні, в цілому, відповідає світовим стандартам.

Підсумовуючи усе вищесказане, можна умовно виділити періоди розвитку та становлення відеоігор:

1. Приклади створення найпростіших відеоігор (1940-ві – 1960-ті);
2. Ера аркадних ігор та домашніх консолей (1970-ті);
3. Поширення домашніх комп’ютерів та їх технологічних розвиток (1980-ті);
4. «Консольні війни» та поява нових графічних можливостей (1990-ті);
5. Поширення інтернету та мобільних пристроїв (2000-ті).

Але потрібно зауважити, що кожен етап супроводжується постійним технологічним розвитком, появою нових жанрів. Масове поширення ігор починається з другого етапу – з появою аркадних автоматів та перших консолей.

1.3. Дослідження комп’ютерних ігор в суспільних науках

Дослідження комп'ютерних ігор у сучасних суспільних науках – порівняно новий напрямок. Найбільш розвинені теоретичні дослідження належать дослідникам США, Західної Європи, Японії та Південної Кореї, що пов'язано із швидкою, ранньою та дуже широкою комп'ютеризацією в зазначених країнах.

В США та країнах Європи приблизно в 1980-х роках виник та розвивається міждисциплінарний напрямок дослідження – «game studies». Але «game studies», навіть у західному академічному світі, є дуже новою й

достатньо спірною областю досліджень. Це пов'язано зі статусом відеоігор та консерватизмом культури, тобто суспільство ще не встигло визначити для відеоігор адекватне місце. Також відеоігри як культурне явище – достатньо молоде, порівняно з телебаченням, пресою, кінематографом. Відеоігри знаходяться на периферії суспільної свідомості, медіа та академічних досліджень.

«Game studies» – міждисциплінарна сфера досліджень, де немає єдиних підходів і, навіть, ще немає своїх класиків. На базовому рівні в «game studies» задіяні економіка, соціологія, кількісні методи обох наук, літературна критика, культурна антропологія, психологія, філософія. Усе це змикається з комп'ютерними науками, інженерією та теорією алгоритмів. Тому в цій сфері досліджень важко стати однозначним авторитетом: різних напрямів дослідження забагато. Часто дослідження не мають зв’язку та не опираються на інші наукові праці, а часто дослідження мають протилежні результати.

На сьогоднішній день можна виділити деякі загальні підходи до вивчення відеоігор.

Перший – пов’язаний з суспільними науками. Соціологія та психологія намагається аналізувати негативні та позитивні впливи на суспільство та індивіда.

Дослідник Дж. Айворі відмічає, що багато соціологічних досліджень вивчали вплив відеоігор за допомогою найрізноманітніших методів та підходів. Аналізуючи підходи дослідників науковець виділив чотири точки зору на дослідження комп’ютерних ігор: «відеоігри як стимул» – вивчення впливу ігрового контенту на гравців, «відеоігри як покликання» – зосередження на характеристиці гравців, «відеогри як навички» – відеоігри як інструмент для розвитку навичок та вмінь, «відеоігри як соціальне середовище» – дослідження, які зосереджені на взаємодії гравців між собою [48; с. 31].

Деякі дослідження важко порівнювати, бо вони стосуються різних вимірів відеоігор, ґрунтуються на різних точках зору та припущеннях, використовують різні методології та вирішують різні проблеми.

Широко досліджені теми, такі як наслідки насильства у відеоіграх, залишаються спірними, а література, що досліджує потенційні негативні наслідки та занепокоєння щодо відеоігор, часто залишається неузгодженою з іншими науковими дослідженнями, які досліджують можливості та позитивні впливи використання ігор.

Велика суперечка в наукових колах виникла щодо впливу насильства в відеоіграх на гравців. Ці суперечки почалися з середини 1980-х років, коли емпіричні дослідження вперше почали аналізувати потенційні взаємозв'язки між насильством в ігровому контенті і агресією у користувачів. З тих пір деякі відомі та широко цитовані дослідження вказують на взаємозв'язок між впливом насильства у відеоігровому контенті та агресивними думками, почуттями та поведінкою користувачів. Поява та просування цих досліджень спочатку призвело до домінуючої точки зору від психології до медицини про те, що жорстокі відеоігри є суттєвою причиною агресії у користувачів.

Так, наприклад дослідження італійських психологів проведене в 2012 році (Л. Мілані, Е. Камісаска, С. Каравіта та П. Блазіо) серед дітей та молоді доводить, що існує зв’язок між грою в насильницькі відеоігри та проблемами прояву агресивності: переважна більшість учасників дослідження мали більші показники за всіма шкалами агресивної поведінки. Італійські дослідники також отримали результати, які стосувалися віку та статі: учасники-чоловіки показали, що віддають перевагу відеоіграм з насильницьким змістом значно частіше, ніж учасники-жінки; хлопці також грають в середньому більшу кількість годин на тиждень, ніж дівчатка; діти старшого віку віддають перевагу жорстоким відеоіграм частіше, ніж діти молодшого віку. Ще одним висновком стало те, що безконтрольна, за часом, гра в відеоігри (не обов’язково жорстокої), підвищує агресивність [59; с. 26]. Такі висновки підтверджують й дослідження, які були проведені раніше [40; с. 18].

Однак низка опублікованих досліджень не спостерігала такого зв'язку між насильством у відеоіграх та агресією, а деякі дослідження навіть виявили, що вплив насильства у відеоіграх знижує агресивні реакції: дослідники К. Фергюсон та С. Руед в своєму досліджені 2010 року заперечують вплив жорстоких відеоігор на психологічний стан людини й відмічають, що: «Жорстокі ігри, як засіб агресивної демонстрації домінування ... можуть стати особливо сприятливим середовищем, за допомогою якого можна зменшити вплив фрустрації в реальному житті та позитивно плинути на пригнічений настрій і ворожі почуття» [37; с. 105].

Крім того, К. Фергюсон та С. Руед припускають, що в дослідженнях, які мають негативні результати – не вимірюють реакції, які мають відношення до значущої антисоціальної поведінки в реальному житті [37; с. 105].

Останні дослідження наполягають, що причиною агресивної реакції може бути конкуренція в відеоіграх [48; с. 38]. Наприклад, дослідження П. Адачі та Т. Віллоубі довели, що насильницьких аспектів недостатньо, й, в ході дослідження, прийшли висновку, що агресивна поведінка підвищується, якщо у відеогрі присутні змагальні елементи [24; с. 272].

Іншою тематикою досліджень є зображення статі, раси або віку в відеоіграх. Відзначається, що в результаті досліджень послідовно виявляється не тільки те, що жіночі персонажі рідше присутні у відеоіграх, але й те, що вони з меншою ймовірністю є важливими персонажами в оповіданні гри, рідше є персонажами, яких користувач може взяти під свій контроль й з більшою ймовірністю є пасивними персонажами. Дослідники Д. Вільямс, Н. Мартінс, М. Консальво та Дж. Айворі в 2009 році проаналізували майже 5 тисяч персонажів, що з'являються в 150 найуспішніших відеоіграх. Це дослідження показало, що жіночі персонажі представляють лише 14% всіх персонажів і лише 10% основних персонажів [48; с. 39].

Ще одним зростаючим обсягом досліджень відеоігор є дослідження, що стосуються реклами у відеоіграх. Ця нова галузь досліджень, як правило, виявляє, що комерційні повідомлення у відеоіграх ефективні, як з точки зору

того, наскільки добре вони запам'ятовуються, так і з точки зору сприятливого враження, яке вони створюють. [48; с. 42].

Вивчається й вплив технологічного прогресу на сприйняття ігор. Результати досліджень показують, що сучасні та більш технологічні ігри посилюють реакцію, почуття присутності та увагу. Наприклад, дослідники Д. Айворі та С. Кальянараман обґрунтували, що більш технологічні відеоігри краще залучають гравця та викликають відчуття присутності [49; с. 547].

Дуже популярні дослідження, які аналізують кількість гравців, їх віковий та статевий склад. Серед тенденцій, які прослідковуються можна виділити такі: чоловіки грають частіше за жінок (табл. 1.1); присутність відеоігор в житті людини зменшуються з віком; чоловіки довше грають; у різної статі – різні уподобання щодо жанру та типу гри. Онлайн-опитування в США в 2009 році показало, що: 88% респондентів грають у відеоігри принаймні раз в місяць, а 23% грають принаймні раз в день; середній час на тиждень становив – 13,2 години; респонденти-чоловіки проводили за грою в середньому 16,4 години на тиждень, респонденти-жінки – 9,2 години; кількість ігрових сеансів зменшувалася зі збільшенням віку респондентів, а тривалість ігрового сеансу збільшувалася з віком [39; с. 600]. Але потрібно розуміти, що сьогодні результати аналогічного дослідження матимуть інші результати.

Таблиця 1.1

Віковий розподіл по статі

Рік	Відсоток чоловіків, які грають	Відсоток жінок, які грають
2006	62%	38%
2009	60%	40%
2012	53%	47%
2015	56%	44%
2018	55%	45%
2021	55%	45%
2022	55%	45%

Майже відразу після того, як відеоігри стали популярною комерційною розвагою, з'явилися суперечки про ризик їх залежності та надмірного використання. Численні дослідження виявили, що частина гравців в відеоігри залежні від ігор. Опитування в 2010 та 2011 роках підтвердило невелику частку залежних людей від відеоігор – приблизно 3-4% [48; с. 47].

Особливо залежними виявилися гравці в онлайн-ігри: в численних дослідженнях Н. Йі гравці відмічали, що грають приблизно 10 годин за один сеанс, а 18% гравців вважає, що онлайн-гра негативно вплинула на їх життя. [48; с. 48].

Щодо результатів цих досліджень існують декілька точок зору.

Одні сумніваються, щодо можливості використання терміну «залежність» для аналізу надмірного ігрової діяльність, наприклад, дослідники М. Гріффітс та А. Мередіт [43; с. 6].

Інші вважають, що проблема залежності переоцінена, оскільки складно оцінити високу залученість до відеоігор. Такої думки притримуються Дж. Чартльтон та Я. Денфорт, які наголошують, що існує важлива відмінність між показниками залежності та високої залученості [29; с. 1547].

Деякі дослідження займаються аналізом фізичних та когнітивних навичок, які виробляються в процесі гри. Ранні дослідження показали, що гравці мають краще сприйняття, координацію та увагу. Деякі дослідження вказують на те, що відеоігри перешкоджають фізичній активності (наприклад, дослідження Е. Вандевотера, М. Шима, та А. Капловіца), тоді як інші спостереження роблять висновок, що відеоігри самі по собі можуть бути фізичною активністю, наприклад активні відеоігри [48; с. 34].

Ще одне коло досліджень стосується ролі відеоігор в соціальній взаємодії людей один з одним. Висновки з досліджень П. Грея показали, що користувачі онлайн-відеоігор мають достатню кількість можливостей для соціальної взаємодії, на рівні з реальним світом [42]. Зокрема, опитування Н. Йі показали, що 40% чоловіків та 53% жінок вважають свою дружбу з

людьми в онлайн-іграх не гіршою або кращою, ніж дружбою в реальному світі; 32% жінок і 23% чоловіків також заявили, що вони розповіли особисту таємницю другові в MMORPG, яку вони не розповідали ніколи поза онлайн-іграми; 15% чоловіків і 5% жінок в опитуванні були залучені до фізичних стосунків з кимось, з ким вони познайомилися в MMORPG. Також багато користувачів MMORPG в опитуваннях стверджували, що навчилися міжособистісним, лідерським і соціальним навичкам, граючи в ігри [77; с. 321].

Опитування проведені в 2023 році показали, що відеоігри сприяють розширенню та поглибленню соціальних зв'язків [66] (табл. 1. 2):

Таблиця 1.2

Відсоток гравців, які розширили та поглибили соціальні зв'язки

Соціальний аспект	Відсоток гравців
Нові друзі та стосунки	67%
Позитивний досвід знайомства	53%
Зв'язок з друзями та сім'єю	46%
Поглиблення стосунків з іншими	43%

***** *Примітка: сума відповідей становить більше ста відсотків, оскільки респонденти мали можливість обрати декілька варіантів відповідей [66].*

Онлайн-ігри також надають дослідникам можливість спостерігати за певною соціальною поведінкою на такому рівні, який неможливий у повсякденному житті. Дослідження показали, що багато видів соціальної поведінки, які користувачі онлайн-ігор демонструють в ігровому середовищі, відображають моделі та тенденції, що спостерігаються в дослідженнях реальної соціальної поведінки, включаючи невербальне спілкування та жести. Теоретичними дослідженнями реальної людської поведінки за допомогою «картографування» онлайн-поведінки, займався Д. Вільямс [76; с. 464].

Інші дослідження проводить економісти, які аналізують віртуальні економічні процеси в відеоіграх, наприклад, в жанрі «ММО». Були

дослідження, які вивчали економіку «World of Warcraft», ніби це економіка держави, тобто використовувалась модель економіки онлайн-гри для прояснення деяких деталей реальних економік. В цій відеогрі наявний імпорт-експорт із зовнішнім світом та взаємодія між гравцями: сформована модель ринкової економіки з регулятором, роллю держави та правилами, які встановлені у цьому світі Blizzard'ом (компанія-розробник) [53].

В рамках «ММО» гри «World of Warcraft» було проведено інше дослідження. В 2005 році гравці «World of Warcraft» пережили пандемію: ефект під назвою «Зіпсована кров» поширювалася серед гравців, якщо вони стояли один біля одного. Через тиждень після такої події компанія «Blizzard» була змушена перезапустити сервера. Епідеміолог Н. Фефферман, за допомогою раптової ігрової події, змогла провести дослідження пов’язані з Covid-19 [36].

Другий – це гуманітарні дослідження, які відповідають на питання про те, яке місце відеоігри займають в сучасній культурі. Сюди можна включити літературну критику та культурологію.

Третій – це вивчення відеоігор в інтересах індустрії. Це більш маркетинговий та інженерний підхід. Наприклад, часто піднімається така проблема: що робити в ситуації, коли витрати на успішні відеоігри класу «ААА» (ігри-блокбастери) постійно зростають, а прибуток ніхто не гарантує? Також, якщо подивитись на опубліковані дослідження про відеоігри, то більшість книг виходить саме про індустрію: «Console Wars. Sega Vs Nintendo – and the Battle that Defined a Generation» за авторством Б. Харріса або «Кров, піт та пікселі» за авторством Дж. Шраєра.

На початку 1990-х процес вивчення відеоігор відбувався в рамках наратології, тобто гра вивчалась як певний організований текст, ключову роль в якому відіграє наратив. До середини 90-х стало очевидно, що даний підхід не є оптимальним, бо опис сюжету гри не дає повної картини процесів, з яких відеоігри складаються. Але з’явилися такі жанри ігор, які всю увагу акцентують на історії, персонажах та сюжету, навіть якщо ігровий процес

майже відсутній. Прикладами таких відеоігор стали інтерактивні фільми, інтерактивна література та дуже популярний жанр візуальних новел [55].

В кінці 1990-х був висунутий підхід, який звертав увагу на геймплей, що включав в себе правила гри, яким відеогра підпорядковується, а також варіативність та змагальність (підхід отримав назву «людологія»). Цей підхід акцентував на важливому аспекті відеоігор – ігровому процесі [55]. Наприклад, такі ігри як «Pac Man» або, з сучасних «Risk of Rain» не мають ні сюжету, ні передової графіки, але цінуються за ігровий процес.

Наратологія та людологія мали свої недоліки, тому з'явився нередукціоністський підхід, який визначає: відеогру слід пізнавати різними методами на різних рівнях. А. Богост виділив 5 основних рівнів пізнання, не заперечуючи при цьому, що їх може бути більше:

- перший рівень – рівень сприйняття, який вивчає психологію гравця;
- другий рівень – інтерфейс, вивчає все те, що гравець бачить очима;
- третій рівень – рівень функції, це те, чого гравець не бачить, але те, що дозволяють реалізовувати правила гри;
- четвертий рівень – це код, тобто вивчення ігри як комп'ютерної програми;
- п'ятий рівень – рівень платформи, на якій ця гра гравцеві подається і її вивчення [27].

Окремим напрямком дослідження відеоігор займається психологія.

У результаті психологічних досліджень виникла теорія про корисний бік відеоігор для людей усіх вікових категорій. Ця теорія ґрунтується на твердженні, що комп'ютерні ігри не заважають розвитку когнітивних, тобто пізнавальних здібностей, а сприяють їх покращенню. Крім того, ігри підвищують швидкість і гнучкість роботи мозку за рахунок занурення гравця в середовище, що нескінченно і складно змінюється, де потрібно безперервно і напружено думати, прораховувати кроки і вирішувати різного роду завдання, щоб досягти успіху в грі [42].

Філософія, досліджуючи явище відеоігор, намагається відповісти на питання: «Що таке гра?» та «Які аспекти ігор визначальні?». Піднімаються питання онтології відеоігор та їх становище між реальним та віртуальним світами.

Дослідник відеоігор І. Богост, намагаючись підкреслити складність визначення відеоігри та її аспектів, використовує приклад відеогри «E. T.» (1982): «Що таке E. T… існує багато варіантів… E.T. – це 8 кілобайт, що складаються з 6502 кодів операцій; E.T. є вихідним кодом, послідовністю, зрозумілих людині позначень для машинних кодів, операцій, що запускають гру; E.T. – це картридж із пластику, прикрашений наклейкою; E.T. – це споживчий товар, роздрібний продукт, упакований разом із роздрукованою інструкцією до коробки; E.T. – це досвід, який гравці можуть випробувати як поодинці, так і разом, наприклад, зібравшись із сім'єю біля телевізора; E.T. – це одиниця інтелектуальної власності; E.T. – це символ, що відображає стан справ під час кризи 1983 року» [27].

Богост наголошує, що всі ці «одиниці» гри існують водночас, але незалежно один від одного. Тому, підсумовуючи усю складність та багатозначність відеоігор, І. Богост говорить: «Відеоігри – це бардак. Бардак, який нам більше не потрібно намагатися прибрати, якщо взагалі це було колись можливо» [27].

На думку дослідників «game studies» , зокрема Е. Арсета, відеоігри повинні бути окремою областю досліджень, яка буде використовувати надбання соціології, культурології, антропології, семіотики, кіно [23].

Таким чином, «game studies», як новий науковий напрям досліджень відеоігор, привернув увагу дослідників з багатьох галузей суспільних наук.

Висновки до розділу 1

У першому розділі «Теоретико-методологічні засади вивчення феномену комп’ютерних ігор» було намагання визначити сутність, риси та

особливості «комп'ютерних ігор» або «відеоігор». Комп'ютерні ігри не мають одного точного визначення, Фахівці різних наукових сфер формують свої поняття: деякі фокусуються на сутності ігор, деякі – на процесі гри, а деякі – на технічних аспектах. Важливим є зв'язок стародавніх ігор як соціокультурної практики з сучасними відеоіграми. Відеоігри як складне технологічне та соціокультурне явище має свої різновиди та особливості.

Важливим для розуміння значення комп'ютерних ігор є аналіз їх історії зародження та розвитку. Виникнення відеоігор напряму пов'язано з появою перших комп'ютерних систем, які були розроблені для військових цілей. Подальше становлення відеоігор пов'язане з: перенесенням настільних та спортивних ігор (шахи, теніс) на комп'ютер, появою аркадних відеоігор, появою домашнього персонального комп'ютера та створенням перших ігрових приставок.

Дослідження відеоігор або «game studies» – новий міждисциплінарний напрямок досліджень. Для вивчення різних аспектів комп'ютерних ігор використовуються достатньо велика кількість суспільних наук: економіка, соціологія, культурологія, психологія, філософія і тощо. Економіка ж аналізує віртуальні економічні процеси в відеоіграх, наприклад, в жанрі «ММО» (англ. «massively multiplayer online game»). Соціологія досліджує: відеоігрові спільноти й субкультури, відносини у віртуально-ігровому просторі та загальний вплив комп'ютерних ігор на соціум. Культурологія розглядає відеоігри, як відносно нову частину культури, та аналізує культурний вплив комп'ютерних ігор на суспільство, що дає можливість окреслити поле досліджень – культуру відеоігор. Психологія звертає увагу на психологічний вплив відеоігор, досліджує негативні наслідки цього впливу (агресія, залежність).

Таким чином, так чи інакше суспільні науки досліджують різні аспекти відеоігор.

РОЗДІЛ 2.
СОЦІОКУЛЬТУРНИЙ АСПЕКТ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

2.1. Комп'ютерні ігри як елемент сучасної культури

Інформаційно-комунікаційні цифрові технології змінили всі сфери життя сучасної людини. Це кардинально змінило навколишнє середовище, зокрема, те, як ми отримуємо, зберігаємо та передаємо інформацію, як ми спілкуємося.

Сучасна людина взаємодіє з віртуальними об'єктами, кількість і характер яких постійно змінюються. Цифрові технології трансформують простір сучасної культури таким чином, що сьогодні ми говоримо про цифрову культуру. Розвиток технологій став ключовим фактором трансформації соціокультурного простору.

З'являються нові медіа (Інтернет-сервіси, соціальні мережі), нові інтерактивні технології навчання (симулятори, віртуальні класи та лабораторії), нові напрямки та форми мистецтва (цифрове мистецтво, віртуальні музеї), нові види розваг (мультимедіа, відеоігри, віртуальна реальність, інтерактивне кіно).

Одним з найбільш стрімко розвиваються явищ цифрової культури є відеоігри. Відеоігри – це складне та багатогранне явище, яке стало об'єктом досліджень у різних науках: це ілюструє значення відеоігор у різних сферах нашого життя.

Відеоігри користуються популярністю не тільки у дітей та молоді, а й у представників різного віку та соціальних верств. Сама індустрія відеоігор досить молода, однак вона стрімко розвивається.

Останні дослідження говорять, що в світі налічується близько 3-ох мільярдів гравців в відеоігри (табл. 2.1). Таку масовість та популярність важко ігнорувати.

Таблиця 2.1

Збільшення кількості гравців в період з 2018 по 2024 рр.

Рік	Кількість гравців
2018	2,49 млрд
2019	2,64 млрд
2020	2,81 млрд
2021	2,96 млрд
2022	3,09 млрд
2023	3,22 млрд
2024	3,32 млрд

[74]

Комп’ютерні ігри або відеоігри часто відносять до такої сфери культури як електронна культура.

Електронна культура – це форма культури, яка проявляється у нових інформаційно-комунікаційних технологіях, наприклад: інтернет, соціальні мережі, електронні ЗМІ та комп’ютерні ігри. Основними рисами електронної культури є наступні: вільний доступ, відкритість системи, доступність, віртуальність, стихійність [10; с. 6].

Також відеоігри зараховують до «нових медіа» , які визначаються як нові медіа, що від традиційних відрізняються наявністю цифрових, мережевих технологій й комунікацій, а також інтерактивністю та мультимедійністю.

Щодо аспектів, які дають можливість віднести відеоігри до частини культури, можна визначити такі [31; с. 18]:

- Відеоігри – це, безперечно, сучасна реальність;
- Відеоігри втілюють деякі з найважливіших аспектів сучасного суспільства;
- Відеоігри є визнаним культурним продуктом;
- Зростає та консолідується культура відеоігор.

З культурологічного погляду можна виділити кілька важливих аспектів комп'ютерних ігор, які характеризують їх місце в сучасній культурі: приналежність до популярної культури та системи масового культурного виробництва (ігрової індустрії), а також естетична оригінальність нового типу ігор.

Ігрова індустрія має потужний потенціал й вона змінює культурний простір. Відеоігри створюють власні образи («Mario», «Sonic», «Link» тощо) і цілі всесвіти («World of Warcraft», «Alan Wake», «The Elder Scrolls», «Assassin's Creed»), які стають культурними феноменами, відомими великій кількості людей по всьому світу.

Відеоігри пов'язані з новими формами мистецтва, такими як «digital art», «chiptune», «pixel-art», «glitch-art».

Також відеоігри впливають на різні сфери культури: кінематограф, телебачення, літературу, медіа, комікси, музику тощо. Візуальні образи, імена, історії та ідеї комерційно успішних проектів («Spider man», «The Witcher») з'являються у фільмах, коміксах та відеоіграх, утворюючи один розважальний продукт, який кардинально впливає на масову свідомість та культуру.

Як частина культури, відеоігри є механізмом соціалізації та прийняття культурних норм. Вони містять багатий культурний зміст (цінності, історія, образи, символи, міфи, форми мистецтва тощо), споживаючи який людина сприймає культурні норми та цінності.

Відеоігри також виконують не менш важливу функцію – культурно-рекреаційну, оскільки допомагають відволіктися від повсякденних справ та дати вихід негативним емоціям.

Особливу естетичну цінність відеоіграм надає їх візуальне втілення. Графіка гри має бути привабливою, цікавою та приємною для очей і підходящою залежно від атмосфери, яку хоче передати розробник.

Графіка відеогри повинна створювати якісний простір, дію реального часу, правильне поводження з об'єктами та взаємодією з персонажами. Гравець повинен отримувати задоволення від загального сприйняття гри.

Загальна тенденція, яка прослідковується в технологічному та візуальному розвитку відеоігор, – це максимальна реалістичність та правдоподібність зображення.

Ще одним аспектом відеогри є ігровий наратив, тобто розповідь історії. В книзі використовується один вимір – текстове подання ідеї, в кіно додається другий вимір – сенсорний досвід. В відеоіграх додається третій вимір – інтерактивність [54].

У книжках глибина закладена у словах, які ви читаєте; у фільмі додаткові нюанси виявляються, коли ви чуєте і бачите сцену. В іграх ви можете виявити ще одну глибину – розігрування сцени. Завдяки інтерактивності можна познайомитися з історією «з перших рук»: «Граючи за головного героя, у вас є можливість перейняти його мотиви і емоції. Ви чуєте і бачите речі завдяки своїм власним відкриттям, а не через направляючий об'єктив оператора. Ми могли б сказати, що відеоігри емпірично передають глибину розповіді, в той час як кіно робило це візуально» [54].

Окремо потрібно виділити культуру онлайн-ігор, яка стала невід’ємною частиною інтернет-культури. Онлайн-ігри породили спеціалізовані спільноти, субкультури, кіберспорт та новий рівень комунікації гравців.

Цікавим є співставлення відеоігор з мистецтвом. Концепція відеоігор як виду мистецтва є широко обговорюваною темою. Сьогодні більшість дослідників сприймають комп’ютерні ігри як новий та сучасний вид мистецтва. Критика відеоігор як форми мистецтва, в основному, ґрунтується на таких аспектах: інтерактивність, яка нівелює самовираження автора; «низькокультурність», тобто належність до масової культури; відеоігри – продовження традиційних ігор (традиційні ігри не відносять до форми мистецтва) [65].

Наприклад, відомий геймдизайнер Х. Кодзіма вважає, що створення відеоігор – це скоріше послуга, ніж художнє захоплення: «Мистецтво – це те, що ви знаходите в музеї, будь то картина або статуя. Те, що я роблю, те, що

роблять творці відеоігор – це управління музеєм: як ми висвітлюємо предмети, де ми їх розміщуємо, як ми продаємо квитки» [41].

Кінокритик Р. Еберт зазначив, що відеоігри мають гнучкість, яка в зруйнувала б інші форми мистецтва. Як приклад, Р. Еберт висунув ідею версії «Ромео і Джульєтти», яка б допускала необов'язковий щасливий кінець. Такий варіант, за словами Р. Еберта, послабив би художній вираз оригінального твору [25].

Захисники концепції відеоігор як виду мистецтва в більшій мірі нівелюють аргументи критиків. По-перше, сучасні відеоігри використовують велику кількість художніх засобів, образів та смислів традиційних форм мистецтва. По-друге, такі види мистецтва як кіно, музика, література стають важливими компонентами відеоігор та надають відеоіграм художню форму та глибину. По-третє, комп’ютерні ігри є складною формою самовираження, яка зачіпляє соціально-філософські теми.

Важливою особливістю відеоігор також є те, що, на відміну від традиційних форм мистецтва, дизайнери, художники, музиканти та програмісти об'єднують свої зусилля для створення унікального ігрового досвіду.

Також відеоігри можуть викликати широкий спектр емоцій у гравців, від радості та захоплення до смутку та страху. Це досягається завдяки глибокому зануренню у віртуальний світ та взаємодії з його елементами.

Визнали відеоігри як форму мистецтва, наприклад: міністр культури Франції, Національний фонд мистецтв США, Верховний Суд США. Також в 2012 році проводилася виставка під назвою «Мистецтво відеоігор», а музей сучасного мистецтва Нью-Йорку збирає історично визначні відеоігри [30, 62, 71].

Кількість жанрів комп'ютерних ігор можуть продемонструвати нам, що комп'ютерні ігри розвиваються та інтегруються в сучасну культуру.

Існує безліч класифікацій відеоігор, але усі жанри неможливо охопити лаконічно. Також постійний розвиток комп’ютерних ігор та вихід

революційних ігор створює нові жанри. Ми виділимо тільки основні жанри та піджанри [63].

Екшн-ігри підкреслюють фізичні труднощі, для подолання яких потрібні зорово-моторна координація і рухові навички . Вони зосереджені навколо гравця, який контролює більшу частину дії. Серед піджанрів виділяються:

- Платформери – ігровий процес в основному зосереджений на стрибках і лазанні для навігації по навколишньому середовищу гравця. Приклади: «Super Mario Bros.», «Ori and the Blind Fores», «Crash Bandicoot».
- «Шутери» – гравці використовують зброю для участі в битвах, які відбуваються на відстані. Більшість шутерів припускають жорстокий ігровий процес. Приклади: «Doom», «Quake», «Call of duty».
- «Файтинги» – зосереджені на близькому бою, як правило, один на один або проти невеликого числа однаково сильних супротивників, часто із застосуванням жорстоких і рукопашних атак. Приклади: «Mortal Combat», «Street Fighter», «Tekken».
- «Стелс-ігри» – в цих іграх, як правило, робиться наголос на уникненні уваги супротивника, а не на прямий конфлікт. Приклади: «Metal Gear», «Dishonored», «Splinter Cell».
- Ігри-виживачі – починається гра з мінімальними ресурсами у ворожому відкритому світі і від гравця вимагається: збирати ресурси, створювати інструменти, зброю та укриття, щоб вижити як можна довше. Приклади: «Minecraft», «Valheim», «Rust».
- Ритмічні ігри – музикальні ігри, які змушують гравця зосередитись на відчутті ритму.
- «Battle Royale» – змагальні онлайн-ігри, де в кінці залишається тільки один переможець. Приклади: «PUBG», «Fortnite», «Apex Legends».

Екшн-пригодницькі («Action-adventure») ігри – жанр, який поєднує риси пригодницьких та екшн-ігор. Екшн-пригодницькі ігри, як правило,

зосереджені на дослідженні і зазвичай включають в себе збір предметів, рішення простих головоломок і битви. Піджанри:

- «Survival horror» – фокусуються на страху і намагаються налякати гравця за допомогою традиційних елементів жахів. Одним з найважливіших елементів ігрового процесу у багатьох з цих ігор є невелика кількість боєприпасів. Приклади: «Silent Hill», «Resident Evil».
- «Metroidvania» – піджанр платформерів, названий на честь двох перших відомих франшиз, Metroid та Castlevania. В них представлені великі взаємозалежні карти світу, які гравець може досліджувати, але доступ до частин світу обмежений дверима або іншими перешкодами, які можуть бути відкриті тільки після того, як гравець отримає спеціальні інструменти, зброю або здібності в грі.

Пригодницькі ігри – жанр відеоігор, в якому гравець бере на себе роль головного героя в інтерактивній історії, заснованої на дослідженнях або вирішенні головоломок. Акцент жанру на історії дозволяє значною мірою спиратися на сюжет, ігровий світ, тощо. Піджанри: текстові пригоди, графічні пригоди, візуальні новели, інтерактивні фільми. Приклади: «The Testament of Sherlock Holmes», «Detroid: become human», «The Stanley Parable».

Головоломки – це широкий жанр відеоігор, в яких особлива увага приділяється вирішенню головоломок. Піджанри: традиційна головоломка, встановлення відповідності, пошук предметів, фізична головоломка. Приклади: «Portal», «The Talos Principle», «Inside».

Рольові ігри («RPG») – це жанр відеоігор, в якому гравець управляє діями персонажа (або декількох членів групи), зануреного у чітко визначений світ, відеогра, зазвичай, включає ту чи іншу форму розвитку персонажа. Багато рольових відеоіг беруть свій початок від настільних рольових ігор. Піджанри:

- «Action-RPG» – це різновид рольової гри, яка включає в себе битви в реальному часі, на відміну від покрокових, часто запозичуючи елементи з екшенів або пригодницьких ігор. Приклади: «Assassin’s Creed», «Hogwarts Legacy», «Bioshock».

- «MMORPG» – переслідують звичайні цілі RPG з виконанням квестів і посиленням свого персонажа, але в них беруть участь до сотень гравців, взаємодіючих один з одним в одному постійному світі в режимі реального часу. Приклади: «World of Warcraft», «The Elder Scrolls Online», «EVE Online».
- «Roguelike» – піджанр відеоігор, який запозичує свою назву і елементи ігрового процесу з комп'ютерної гри Rogue 1980 року. Основні риси: циклічні повторення з високим ступенем випадковості завдяки процедурної генерації; акцент на статистичному розвитку персонажа і використанням механіки «постійної смерті». Приклади: «Hades», «Binding of Isaac», «Slay the Spire».
- «Tactical RPG» – піджанр, який включає елементи стратегічних ігор.
- «Sandbox RPG» – надають гравцеві більшу свободу і зазвичай містять масштабний відкритий світ з вільним переміщенням. Приклади: «The Elder Scrolls», «Dragon Quest», «GTA».

Ігри-симулятори – це різноманітна категорія ігор, зазвичай призначених для точного моделювання аспектів реальності. Гра-симулятор намагається скопіювати різні дії з реального життя у формі гри для різних цілей, таких як навчання, аналіз, прогнозування або розвага. Піджанри: симулятори життя, гоночні симулятори, симулятори будівництва та управління.

Стратегії – це основний жанр відеоігор, в якому опір робиться на мислення й планування, а не на прямі миттєві дії для досягнення перемоги. Піджанри: артилерійська гра, «auto battler», «MOBA», стратегія в реальному часі, покрокові стратегії.

Спортивні ігри – це відеоігри, що імітують спорт у вигляді змагань. Піджанри: гонки, спортивні (футбол, баскетбол, гольф тощо).

Також за призначенням виділяють:

- Рекламні ігри – відеоігри, які створені для реклами;
- Художні ігри – відеоігри, які виділяються унікальністю, нетрадиційністю та естетикою.

- Казуальні ігри – найпростіші відеоігри, які витрачають відносно невелику кількість час, розроблені для відпочинку між іншою діяльністю.
- Серйозні ігри – відеоігри, які призначені для навчання. Ці ігри, як правило, сприяють освіті, науці, охороні здоров'я або армії.

Вищевказані види жанрів та класифікації не повні, а формують загальну картинку розмаїття відеоігор.

Для розуміння жанрових вподобань гравців, можна привести статистичне дослідження 2014 року в США, де приводять таку статистику щодо продажу копій відеоігор в різних жанрах, але неточність в тому, що багато відеоігор розповсюджуються на безоплатній основі (табл. 2.2) [74]:

Таблиця 2.2

Відсоток проданих копій відеоігор в США в 2014 р., в залежності від жанру

Жанр відеоігри	Відсоток проданих копій відеоігор в цьому жанрі
Екшн-ігри	28,2%
Шутери	21,7%
Спортивні	13,3%
Рольові	9,5%
Пригодницькі	6,0%
Файтинги	6,0%
Гоночні	5,2%
Стратегії	4,1%

[74]

Відомий соціальний феномен сучасності – «Культура скасування» не оминув й індустрію комп'ютерних ігор. «Культура скасування» – сучасна форма остракізму, коли під тиском суспільного резонансу особа опиняється поза соціальними або професійними колами за неприйнятну з погляду певної

групи суспільства поведінку [3]. Показовим є приклад розробника відеогри «Night in the Woods» А. Холовки, який після звинувачення в фізичному та психологічному насильстві покінчив життя самогубством [34]. Іншим прикладом є намагання скасувати відеогру «Hogwarts Legacy» по відомим книжкам Дж. Роулінг про «Гаррі Поттера», бо письменниця критично віднеслася до спільноти «трансгендерів» [44].

Окремим явищем соціокультурного прояву відеоігор – це кіберспорт.

Поширення багатокористувацьких відеоігор та інтернету дало поштовх появі нового виду змагань за допомогою ігор – кіберспорту (англ. «esport»). Поява «потокових медіа» (англ. «streaming media») «Youtube» та «Twitch», призвела до збільшення глядачів та учасників. Сьогодні проводяться турніри з багатомільйонними призовими фондами, безліччю команд та заповненими залами. Серед відеоігор, по яким проводяться змагальні турніри, можна назвати: «Dota 2», «Counter Strike 2», «PUBG», «Apex Legends», «Fortnite», «StarCraft», «Call of Duty: Warzone» [16].

У спортивній спільноті ведуться суперечки, що до класифікації кіберспорту – як виду спорту. Міжнародний олімпійський комітет піднімав питання щодо включення кіберспорту до програми Олімпійських ігор. Декілька країн вже визнали кіберспорт на державному рівні, зокрема Китай.

В Україні з 2017 року діє Федерація кіберспорту України, яка займається проведенням турнірів та залученням молоді до змагальних відеоігор. Потрібно відмітити й українські кіберспортивні команди, які відзначилися на міжнародній змагальній арені: «Natus Vincere», «Monte» та «B8» [16].

Ще одною поширеною соціокультурною практикою – бути глядачем відеоігор. Сучасні технології дозволяють транслювати та публікувати ігровий процес на весь світ. Різноманітні методи соціальної взаємодії пропонують «Youtube» та «Twitch». На цих платформах існує можливість коментувати онлайн та спілкуватися з іншими глядачами, тобто існує моментальний зворотній зв’язок. Навколо онлайн-трансляцій відеоігор формуються

спільноти глядачів та фанатів: під час трансляції кіберспортивного турніру або авторської трансляції [6; с. 131].

Вплив відеоігор на реальність також помітили ЗМІ. Спочатку були створені спеціалізовані сайти, які публікували огляди відеоігор та новини ігрової індустрії: «IGN», «Kotaku», «Game Informer». Пізніше, коли комп'ютерні ігри стали відчутним соціокультурним явищем, на них почали звертати увагу й найбільші мас-медіа: «BBC», «The Independent», «DW» [73].

Таким чином, відеоігри можна вважати частиною сучасної культури, яка видозмінюється при поступовому проникненні комп'ютерних ігор в суспільне життя.

2.2. Комп'ютерні ігри як соціальна практика: вплив на суспільство та особистість

Як ми бачимо, з усього вищевикладеного, відеоігри стали значною та невід'ємною частиною людського життя. З виходом комп'ютерних ігор в широкі маси, вчені з різних галузей науки вивчають різні аспекти впливу відеоігор на суспільство та особистість. Про суперечливість досліджень впливу відеоігор на психофізіологічних стан людини розглядалося в минулому розділі. Тут ми торкнемося таких соціальних практик та явищ, які відеоігри привнесли або змінили.

Рівень залученості суспільство до відеоігор яскраво демонструють статистичні дослідження [47]:

Таблиця 2.3

Розподіл користувачів, в залежності від ігрової платформи

Платформа	**Відсоток користувачів**
Смартфони	54%
Консолі	35%
Персональні комп'ютери	32%

** Примітка: сума відповідей становить більше ста відсотків, оскільки респонденти мали можливість обрати декілька варіантів відповідей [47].*

- За останніми даними, сьогодні кількість людей, які грають в ігри складає близько 3.32 мільярда осіб (в 2015 – 2.03 млрд);
- Найбільша кількість гравців проживають в Азії – 1.45 мільярда;
- Розподіл гравців по статі виглядає так (на 2021 рік): чоловіків – 55%, а жінок – 45%;
- Найбільша кількість гравців за віком – від 18 до 34 років (38%), а на другому – до 18 років (20%);
- Найпопулярнішою платформою, на якій грають – смартфони
- Найпопулярніші жанри відеоігор: казуальні – 63%; екшн-ігри – 39%; «шутери» – 39%.

Досить важливими є причини із-за, яких люди грають в ігри: на першому місці – для розслаблення (66%); на другому – заповнення часу (52%); і тільки на третьому – для розваги (51%) [47].

З цієї статистики можна зробити наступні висновки: більшість гравців грають на смартфонах в казуальні ігри. Також з цієї статистики видно, що потрібно виділяти людей, які інколи грають в прості ігри для розслаблення та заповнення часу, а також тих гравців, які вважають відеоігри – розвагою, бо однією з ознак такого поняття як «геймер»: відеоігри – невід'ємна частина життя.

Тому новою спільнотою, яка виникла в наслідок поширення та популяризації відеоігор стала субкультура «геймерів», яка складається з великої кількості груп та об'єднань. Це явище відносно нове.

В широкому сенсі «геймер» – це людина, яка грає у відеоігри; у вузькому сенсі – людина, для якої гра у відеоігри є невід'ємною частиною її способу життя й людина ідентифікує себе з субкультурою геймерів. Відзначається, що геймерство – «новий спосіб існування людини в споруджуваному інформаційному суспільстві, коли індивідуальні та особистісні якості, людський потенціал виявляються саме в грі (розкриваються інтелектуальні, емоційні здібності, працюють інтуїція, уява)» [7; с. 27].

Геймер з’єднує дві різні форми життя – віртуальне й реальне, і має два образи самого себе – образ реальної людини й образ персонажа комп’ютерної гри. Тому геймерів зовнішньо складно відрізнити від інших людей, як часто це буває в інших субкультурах (готи, скінхеди, панки).

Субкультура геймерів достатньо різноманітна. Розглядається така класифікація геймерів [7; с. 27]:

- «Нуби» (англ. newbies) – новачки у певній грі або ж в іграх загалом. До новачків часто різне відношення й від цього залежить як їх будуть називати: або «новачок», як початківець-гравець, або «нуб», що має принизливий характер;
- «Казуали» (від казуальних ігор) – люди, які не витрачають на відеоігри багато часу та грають в прості ігри. Казуальні геймери становлять найбільшу частку, що підтверджує статистика [47].
- Хардкор-геймери (від англ. «hardcore gamers») – геймери, які витрачають на відеоігри багато часу й грають у складні відеоігри або в налаштуваннях обирають вищий рівень складності. Мають високий рівень досвіду в відеоіграх. Можуть декілька разів «проходити» ігри для отримання «ачивок» (від англ. «achievements» - досягнень);
- Про-геймери (англ. pro-gamers) – професійні гравці, які грають в професійних командах на турнірах з певної гри. Основним заробітком про-геймера є призові й зарплати за гру на змаганнях. Для про-геймерів гра– це професійна діяльність або повноцінна робота;
- Ретрогеймер (англ. Retrogamer) – геймер, який переважно грає тільки в старі відеоігри та використовує для цього старі ігрові консолі або емулятори (програми для емуляції старих консолей).
- Читери (від англ. «cheats») – вид геймерів, які використовують сторонні програми для нечесної гри. Цей вид геймерів критикує та осуджує вся субкультура.

Ієрархія в субкультурі геймерів залежить від того, до якого типу геймерів належить людина: в самому низу стоять новачки, далі йдуть звичайні геймери, а найвищі позиції займають про-геймери.

Дуже складними та обширними є сленг та абревіатури, які використовують геймери. Ускладнює те, що для майже для кожної гри існують свої специфічні терміни.

Так, наприклад, в онлайн-грі «Counter Strike 2», в якій одна проти іншої змагаються дві команди, використовуються такі сленгові слова та абревіатури [32]:

- «кете» або «CT» (від англ. «Counter-Terrorist») – гравці, що протистоять команді-суперниці або «терористам»;
- «мапа» (від англ. «map») – віртуальний об’єкт у грі, в межах якого відбувається весь процес;
- «пікати» (від англ. «pick») – має декілька значень: 1) процес обирання «мапи» з декількох варіантів; 2) «пікати» суперника, що приблизно означає «виглянути» на суперника;
- «дізмораль» (від англ. «dismorality») – означає пригнічений моральний стан гравця або команди;
- «ХП» (від англ. «HP», «health point») – показник кількості життя у відеогрі;
- «червоний» – використовується, коли у суперника залишається мала кількість «ХП».

Це тільки мала кількість специфічних слів та абревіатур, яка використовується в одній грі. Сленг в кожній відеогрі використовується для швидкої комунікації, розуміння товариша по грі та уніфікації термінології [38].

Як бачимо більшість слів запозичені з англійської мови, бо поширення відеоігор та їх розроблення часто відбувається в розвинених англомовних країнах. Також значним фактором є поширення англійської мови як міжнародної.

Система цінностей геймерів – це система тих елементів, які роблять відеоігри цікавими і привабливими. Також цінністю є можливості відеоігри або віртуального ігрового світу. Для багатьох геймерів ігрова віртуальна реальність більш цікава, ніж реальний світ. Віртуальний світ дає можливість відчути себе в іншій реальності, де відомі правила гри, де ситуацію контролює сам гравець, є можливість розпочати нову гру, обирати різних персонажів (стать, вік, зовнішність тощо).

В контексті субкультури геймерів дослідниця В. Щербина підсумовує: «Мережевий ігровий простір може розглядатися як сукупність позицій, ролей, відносин, потоків ресурсів, у ньому сформувалися механізми угрупування на основі спільних ціннісних орієнтацій онлайн-гравців» [21; с. 167].

Субкультура геймерів достатньо відкрита: вона не потребує особливого соціального становища або навичок. Тому кількість геймерів постійно збільшується.

Не менш важливим є процес проникнення ігрових форм та відеоігрових елементів в реальний світ, який називають «гейміфікацією». Гейміфікація відбувається в багатьох сферах життя суспільства: освіта, охорона здоров’я, бізнес, маркетинг тощо.

В маркетингу гейміфікація використовується для залучення та утримання клієнтів.

Деякі мобільні додатки використовують гейміфікацію, щоб спонукати своїх користувачів більш ефективно займатися спортом і поліпшити загальний стан здоров'я. Користувачам нараховується різна кількість балів за дії, які вони виконують на своїх тренуваннях, і підвищуються рівні, в залежності від набраних очок. Також популярна мобільна гра «Pokemon Go» змушувала людей долати великі відстані для отримання нагород.

Основними ігровими компонентами, які використовуються для гейміфікації є [52]:

- Нагороди – можуть бути матеріальними (грошові стимули) або віртуальними, наприклад, віртуальна валюта. Вони служать потужним мотиватором для користувачів і заохочують подальшу взаємодію;
- Наявність конкуренції – введення елементів конкуренції, таких як рейтинг користувачів або складні задачі, може спонукати користувачів більш активно взаємодіяти;
- Наявність таблиці лідерів – ранжують гравців у відповідності з їх відносним успіхом, зіставляючи їх з певним критерієм успіху;
- Графіки продуктивності – надають інформацію про ефективність гравців порівняно з їх попередніми результатами;
- Сюжети та історії – розповідає історії в грі та надає їм сенс, що надає додаткову занурення в гру та мотивацію;
- Наявність спільноти однодумців, яка допомагає у виконанні завдань та формує нові соціальні зв'язки.

Гейміфікація проникає також й в сферу освіти. Приблизно 20% геймерів – це діти до 18 років (табл. 2.4). Тому потрібно розглянути використання відеоігор та ігрових елементі для більш ефективної освіти дітей. Сьогодні використовують ігрові підходи та розробляються відеоігри для навчання дітей, що підвищує їх зацікавленість та глибину розуміння отриманих знань.

Таблиця 2.4

Розподіл гравців, в залежності від віку

Вікова група	**Кількість гравців**	**Відсоток від загальної кількості**
До 18	618 млн	20%
Від 18 до 34	1,17 млрд	38%
Від 35 до 44	433 млн	14%
Від 45 до 54	371 млн	12%
Від 55 до 64	278 млн	9%
Старше 65	216 млн	7%

[47]

Ефективного впливу на дітей досягається, за рахунок:

- Механіки прогресу;
- Сюжету та персонажів;
- Негайного зворотнього зв'язку;
- Можливості для спільного вирішення проблем;
- Поетапного навчання із зростаючими труднощами.

Наприклад, дуже популярна відеогра «Minecraft» може використовуватись для навчання таких наук як: математика, історія, мова, екологія [60]. Або відеогра «Monster Guard», яка використовується міжнародною організацією «Червоний Хрест» для формування необхідних життєвих навичок в дітях 7-11 років [22].

Також відеоігри можуть допомогти дітям з психологічними та фізичними розладами. В комп'ютерних іграх такі діти мають можливість безпечно розвивати як соціальні навички, так й опановувати знання в ігровій формі [75].

Відеоігри використовуються й в реабілітації після різного виду захворювань та травм. Одним з ключових переваг використання відеоігор у фізичній реабілітації є їх здатність мотивувати пацієнтів до дотримання режиму терапії.

В експериментальних дослідженнях доводиться, що «активні відеоігри» на ігрових платформах «Kinect» та «Wii Fit» допомагають покращити рухову активність, координацію, рівновагу, моторику кінцівок та настрій [70; с. 353].

Наприклад, «MinePod» - це програма-гра для пацієнтів, які відновлюють рухові і когнітивні навички. Пацієнти рухають руками, щоб контролювати, як плаває дельфін, що є ефективним і цікавим способом відновлення когнітивних функцій. Ця програма-гра допомагає під час реабілітації при інсульті, ПТСР, хворобі Паркінсона тощо [22].

Відеогра «Dig Rush» разом зі спеціальними окулярами розроблена для лікування амбліопії або хвороби «ліниве око» (зниження гостроти зору одного з очей). Гра змушує обидва ока працювати разом, щоб поліпшити зір пацієнта [22].

Також відеогра «EndeavorRx», яка використовується для лікування дітей від розладу дефіциту уваги та гіперактивності. «EndeavorRx» стала першою відеогрою, що отримала схвалення від УПМ (Управління з продовольства і медикаментів США) [22].

Серед позитивних функцій відеоігор, які допомагають розвиватися та соціалізуватися, виділяють такі [2; с. 69]:

- навчальна функція – розвиток умінь і навичок, зокрема, пам'яті, уваги, сприйняття інформації, розширення світогляду;
- функція самовираження й самореалізації людини – розвиток уяви, необхідної для створення нових світів, міфів, ситуацій, правил гри;
- можливість самореалізації та прояву творчих здібностей;
- комунікативна функція – спілкування з різними людьми, в будь-якому місці, в будь-який час;
- релаксаційна функція – зняття напруги, в якій перебуває людина у своєму реальному житті;
- розважальна та мотивувальна функції.

Більше того, відеоігри використовуються для підготовки та покращення навичок спеціалістів з різних галузей.

Дослідження Дж. Россера доводять, що відеоігри допомагають вдосконаленню навичок хірургів. Відеоігри «Top Gun» та «Super Monkey Ball» майже повністю можуть замінити спеціальні тренінги з лапароскопії (метод хірургічної операції). Дж. Россер з'ясував, що періодичні сеанси гри в ці відеоігри сприяло не тільки зменшенню кількості помилок, які допускаються хірургами, а й зростанню швидкості проведення операцій [68; с. 183].

Розроблені відеоігри «Cardio Ex», «Touch Surgery» та «Vital Signs» використовуються для навчання лікарів та їх підготовки до різних надзвичайних ситуацій [22].

Також деякі комп'ютерні ігри використовуються в військовій сфері. Сучасні ігрові симулятори стали більш реалістичними, що дає змогу максимально можливо моделювати необхідні ситуації.

Відеоігри «Marine Doom», «Arma» та «Full Spectrum Warrior» були створені або модифіковані для тренування солдат, відточення тактики командування та покращення комунікації. Крім того, ці ігри також використовуються для популяризації армії та рекрутингу новобранців. Відеоігри мають свої переваги: більш економічні, ніж традиційні види тренувань; легко можна налаштовувати та змінювати для різних сценаріїв; можуть реалістично моделювати реальні бойові ситуації; можливість повторювати бойові сценарії декілька разів [64].

Але існують й негативні наслідки впливу комп'ютерних ігор на людину. Найпоширеніші проблеми відеоігор, які порушуються дослідниками та медіа – це підвищення агресивності та провокування насильства, «втеча від реальності» та залежність.

Як вже було розглянуто, ще повністю не доведено негативний вплив відеоігор, але загрози існують.

Відеоігри, як можливу причину насильницьких дій, було розглянуто після різанини в середній школі «Колумбайн» в 1999 році [35].

В одному з випусків новин на каналі «Суспільне Миколаїв» акцентували увагу на відеогрі, як фактору скоєння злочину [8].

В контексті подій 11 вересня 2001 року, існують припущення, що терористи, використовували ігровий симулятор «Microsoft Flight Simulator», для того щоб навчитися керувати літаком [20; с. 151].

Питання залежності від комп'ютерних іграх також гостро обговорюється в суспільстві та наукових колах. Наприклад, Всесвітня організація охорони здоров'я включила в список захворювань відеоігрову залежність; Американська психіатрична асоціація не визнає цю залежність, а тільки включила в категорію розладів, які потребують подальшого вивчення [65].

Відслідковується чотири стадії залежності від відеоігор: перша – легка захопленість (як вподобання); друга – захопленість (виникає потреба); третя – залежність (зсув потреб); четверта – прихильність (згасання, але не повна відірваність) [15; с. 268].

Відеоігри, як медіа можуть формувати й соціально-політичні стереотипи й, навіть бути частиною пропаганди.

Ігри формують та підкріплюють гендерні стереотипи, особливо сексуалізацію жінок. Широко обговорюється питання зображення та участі жіночих персонажів в відеоіграх. Наприклад, відеоігри «Tomb Raider» або «Stellar Blade» акцентують на ідеалізованому вигляді жінок. Головними героями, в основному зображають персонажів чоловічої статі [72].

Також в комп'ютерних іграх жіночих персонажів роблять слабшими за чоловічих. Наприклад, в серії відеоігор «Mario» та «Resident Evil» жіночих персонажів потрібно постійно рятувати.

В відеоіграх часто стереотипно зображають представників різних національностей та рас. Наприклад, в серії відеоігор «Grand Theft Auto» стереотипне зображення афроамериканців, кубінців та гаїтянців породило безліч скандалів [46].

Відеоігри торкаються й релігійних тем. Наприклад, в комп'ютерній грі «Indika» достатньо відкрито критикується православна церква.

Останнім часом в відеоіграх проштовхуються теми сексуальної орієнтації та ЛГБТ-теми. В таких комп'ютерних іграх як «Last of us 2», «Life is Strange» або «Tell Me Why» висвітлюються ці проблеми. Інколи, під натиском ЛГБТ-спільноти, розробники відеоігор змінюють сексуальні орієнтації персонажів [33].

Іншою небезпекою комп'ютерних ігор – це викривлення історичного минулого та зображення відомих історичних постатей.

В серії ігор «Assassin's Creed» зображають таких історичних осіб: Н. Бонапарт, Дж. Вашингтона, Леонардо да Вінчі. Також інакше подають події Французької буржуазної революції.

В серії ігор «Wolfenstein» зображають альтернативний кінець Другої світової війни, де Німеччина перемогла.

В серії ігор «Call of Duty» можна прийняти участь в гіпотетичній війні США, Великобританії та ісламських терористів. Деякі події в відеогрі

відбуваються на територіях США, Казахстану, Афганістану. Одна з місій дає можливість у ролі терориста вбивати мирних жителів.

На основі цих прикладів, можна зрозуміти, що відеоігри, як фільми і книги, можуть спотворювати історію та формувати міфи.

Відеогри можуть бути політичними. Під політичною грою маються на увазі ігри, що стосуються поточних подій і пов’язані з політичними реаліями.

Наприклад, політично пропагандистські ігри серії «Kuma War» - це ігри, які відтворюють конфлікти реального світу у форматі відеоігри, використовуючи інформацію, взяту з новинних репортажів, у військових експертів і з оригінальних досліджень. Епізоди складаються з ігрових місій, великого довідкового тексту і часто включають інтерв'ю з військовими експертами, солдатами та іншими реальними учасниками подій. Ця серія ігор має проамериканські пропагандистські ідеї. [13; с. 109].

У 2005 році ця ж компанія випустила гру «Assault on Iran», в якій солдат американської армії, повинен протистояти ядерній загрозі. Через два роки іранські студенти зробили відеогру зі схожою назвою «Assault on Iran - Special Operation 85: Hostage Rescue». За сюжетом іранська гра прямо протилежна американській версії – у «Special Operation 85» гравець повинен врятувати вчених-ядерників і запобігти вибуху. Після цього в Ірані було створено Національний фонд комп'ютерних ігор, який займався пошуком та фінансуванням розробників комп'ютерних ігор для створення пропагандистських політичних відеоігор [18].

Також в ході виборчої кампанії Б. Обами, штабом кандидата були викуплені права на агітацію і політичну рекламу в іграх. Користувачі відеоігрового сервісу «Xbox Live» з 10 штатів отримували розсилки від передвиборчого штабу Б. Обами, з проханням взяти участь у виборах президента США [17; с. 2].

В Україні також існують приклади політичних ігор.

У серії ігор «Хамське яєчко», була спроба створення політичної відеоігри, яка присвячена президентським виборам, де гравець повинен не дати В. Януковичу перемогти на виборах [13; с. 111].

Інша гра, «Вилы политикам!», є прикладом політичної реклами в українських відеоіграх. У грі потрібно знищувати українських політиків. Ця гра була створена на фоні, в той час популярної, ненависті до депутатів [13; с. 112].

Таким чином, сучасні відеоігри можуть позитивно та негативно впливати на особистість, а також ставати інструментом поширення пропаганди та формування стереотипів, міфів.

Дослідниця О. Шерман, підсумовуючи соціально-політичний вплив комп'ютерних ігор, виділяє такі особливості:

- Проникнення у глибші шари психіки (через тривалість та інтерактивність відеоігор);
- Широке охоплення аудиторії (жанрова, вікова та статева різноманітність ігор);
- Нав'язування поведінкових стереотипів;
- Тісний зв'язок з іншими інформаційними продуктами (книгами, музикою, літературою) [20; с. 153].

Отже, комп'ютерні ігри вводять нові соціокультурні практики, які можуть мати соціально-політичні наслідки, як для усього суспільство, так й для окремо взятої людини.

Висновки до розділу 2

У другому розділі «Соціокультурний аспект комп'ютерних ігор» була поставлена задача відповісти на два питання: 1) Чи можна віднести відеоігри до культурного феномену ; 2) Як комп'ютерні ігри впливають на суспільство та особистість?

Відеоігри відносять до електронної й цифрової культури. Електронна культура – це галузь сучасної культури, яка має зв'язок з розвитком інформаційно-комп'ютерних технологій в кінці XX – початку XXI століття.

Комп'ютерні ігри можна й потрібно відносити до сучасної культури, бо: відеоігри стали частиною масової поп-культури; формуються та розвиваються відеоігрові спільноти; комп'ютерні ігри відображають соціокультурні аспекти життя людей.

У загальному сенсі ігри є відбитком суспільства: зі зміною культури – змінюються й ігри. Відеоігри відрізняються від звичайної гри тим, що людина взаємодіє з різною технікою. Тому відеоігри є сучасним механізмом пізнання, творчості й самовираження.

Окремо потрібно розглянути відеоігри як форму сучасного мистецтва. Комп'ютерні ігри змогли ввібрати в себе усі художні форми і образи класичних видів мистецтв (живопис, література, музика, театр та кіно). Відеоігри створюють свої власні образи й світи, а також можуть адаптувати книги або фільми. З розвитком відеоігор з'являються нові жанри. Жанри відеоігор мають дуже об'ємну класифікацію й постійно виникають нові підвиди.

Розглядаючи вплив відеоігор на суспільство та окремо взяту особистість, можна знайти позитивні й негативні наслідки. Психологи й соціологи приходять до протилежних висновків. Деякі, проводячи дослідження, приходять до висновку що комп'ютерні ігри негативно впливають на поведінку та соціалізацію людей в реальному світі, що призводить до підвищення агресії, появи залежності і тощо. Інші дослідники акцентують на позитивних аспектах відеоігор: вплив на розвиток людей (творчі здібності, мотивація); комунікація через створення спільнот, де можлива соціальна взаємодія (конкуренція, спілкування); використання в освіті, вихованні.

Окремого розглядається субкультура «геймерів», де «геймерство» – новий спосіб існування людини в сучасному інформаційному суспільстві.

Геймери мають свою специфічну картину світу, що впливає на їх поведінку, цінності та ставлення.

Також відеоігрові аспекти проявляються в різних сферах реального життя. Ігрові способи мотивації та привернення уваги мають місце в охороні здоров’я, освіті, бізнесі, маркетингу. Тобто відеоігри ще більше проникають в наше повсякденне життя

Комп’ютерні ігри можуть формувати соціально-політичні стереотипи й, навіть, бути частиною пропаганди або інформаційної війни. Деякі відеоігри можуть закріплювати расові, статеві або національні стереотипи. Також відеоігри часто використовують реальні історичні події або реальних історичних діячів. Тобто відеоігри можуть ставати інструментом пропаганди та стереотипізації.

ВИСНОВКИ

На сьогодні комп’ютерні ігри можна вважати соціокультурним феноменом. Відеоігри посіли значну частину життя суспільства. Розвиток та вплив комп’ютерних ігор не можна заперечувати.

Відеоігри як феномен сучасності ще недостатньо вивчений. Міждисциплінарний напрямок досліджень – «game studies», до сих пір є спірною областю досліджень. Відеоігри знаходяться на периферії академічних досліджень. Тому феномен відеоігор та вплив відеоігор на соціальну дійсність потрібує подальшого аналізу та дослідження.

У результаті проведеного наукового дослідження можна стверджувати, що мета досягнута в повному обсязі шляхом поступового дослідження проблематики поставленої теми, а завдання – виконані. Таким чином, виходячи з поставлених завдань, автором зроблено такі висновки:

1. Охарактеризовано, що «комп’ютерні ігри» або «відеоігри» є комплексним та багатоскладовим поняттям, що має зв’язок з загальним поняттям гри, де ставляться різні акценти, в залежності від того який аспект відеогри цікавий дослідникам. Складовими відеогри є: наявність правил, ціль, зворотній зв’язок та добровільна участь. Також комп’ютерні ігри працюють за такою моделлю: сама гра, відношення гравця до гри та зв’язок гри з рештою світу. Відеоігри як складне технологічне та соціокультурне явище має свої різновиди та особливості.

2. Для глибшого розуміння значення комп'ютерних ігор важливо проаналізувати їх історію виникнення та еволюції. Виникнення відеоігор прямо пов'язане з появою перших комп'ютерних систем, що були спочатку розроблені для потреб військових. Подальший розвиток відеоігор пов'язаний з кількома ключовими факторами: перенесенням класичних настільних та спортивних ігор (таких як шахи, теніс) в комп'ютерний формат, появою аркадних відеоігор, появою домашніх персональних комп'ютерів та виникненням перших ігрових приставок. Кожен етап розвитку відеоігор на

пряму пов’язаний з розвитком технологій та вдосконаленням комп’ютерних систем. Умовно виділяють такі етапи: 1) Поява найпростіших відеоігор; 2) Ера аркадних ігор та домашніх консолей; 3) Поява та поширення домашніх комп’ютерів та їх розвиток; 4) «Консольні війни» та поява нових графічних можливостей; 5) Поширення інтернету та мобільних пристроїв.

3. Дослідження відеоігор або «game studies» - новий міждисциплінарний напрямок досліджень. Для вивчення різних аспектів комп’ютерних ігор використовуються достатньо велика кількість суспільних наук: економіка, соціологія, культурологія, психологія, філософія і тощо.

Також можна виділити загальні підходи до вивчення відеоігор.

Перший – пов’язаний з суспільними науками: соціологією та економікою. Соціологія намагається аналізувати негативні та позитивні впливи на суспільство та індивіда. Економіка ж аналізує віртуальні економічні процеси в відеоіграх, наприклад, в жанрі «ММО» (англ. «massively multiplayer online game»).

Другий – це гуманітарні дослідження, які відповідають на питання про те, яке місце відеоігри займають в сучасній культурі. Цим питанням займається культурологія

Третій – це вивчення відеоігор в інтересах індустрії. Це більш маркетинговий та інженерний підхід.

Достатню увагу відеоіграм приділяє психологія. Психологія звертає увагу на психологічний вплив відеоігор, досліджує позитивні та негативні наслідки цього впливу (агресія, залежність, когнітивні зміни, психологічний розвиток).

4. Відеогри значно вплинули на сучасну культуру. Розвиток технологій дав можливість появі новій області культури – електронної, куди можна віднести й комп’ютерні ігри.

Одним з культурних аспектів відеоігор – формування культурної ідентичності та спільнот. Відеоігри можуть виступати як засіб вираження культурних цінностей, традицій та історії. Вони можуть також сприяти

формуванню відчуття приналежності до певної культурної групи або спільноти.

Другий аспект – комп’ютерні ігри як частина поп-культури. Відеоігри стають не лише формою розваги, але і джерелом культурних впливів, впливаючи на музику, літературу або кіно.

Крім того, відеоігри можуть бути представлені як форма мистецтва. Вони поєднують в собі елементи візуального мистецтва, музики та сюжету, створюючи унікальний вид творчості.

5. Дослідження впливу відеоігор на суспільство та особистість мають суперечливі висновки.

Широко обговорюється негативний вплив комп’ютерних ігор: підвищена агресивність, девіантна поведінка та вплив на розвиток особистості.

Серед позитивних аспектів виділяють: формування спільнот та комунікація, поява нових соціальних зв’язків, розвиток навичок, використання відеоігор в інших сферах життя.

З поширенням відеоігор в суспільстві – формується нова субкультура «геймерів», яку можна окремо розглядати як феномен сучасного інформаційного суспільства. «Геймерство» розглядається як частина життя людей, де соціальні практики та інтереси переносяться у віртуальний простір.

Важливим є процес гейміфікації нашого життя, коли ігрові практики переходять з віртуального світу в реальний.

Також потрібно звернути увагу на використання відеоігор для підкріплення стереотипів та поширення пропаганди. Відеоігри як нова медіа здатна поширювати та закріплювати соціально-політичні стереотипи й ідеї.

Отже, дослідження відеоігор є важливою областю дослідження, яке потребує подальшого вивчення.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Алієва О., Жукова М. Віртуальні ігри як феномен сучасної культури. Філософські науки. СХІД №5 (145). 2016, с. 64-67.

2. Бондар О. В., Крутько О. М. Роль комп'ютерної гри в житті дитини крізь призму ідей А. Макаренка. Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогічні науки, 7(2), 2013, с. 68-73.

3. Булавін Д. Cancel culture. ZAXID.NET. URL: https://zaxid.net/cancel_culture_n1539207 (дата звернення: 13.05.2024).

4. Вовк О. Б., Гасько Р. Т., Голощук Р.О. Комп'ютерні ігри як форма інтерактивної інформаційної системи // ММС. 2017. №4. URL: http://dspace.nbuv.gov.ua/bitstream/handle/123456789/131989/06-Vovk.pdf?sequence=1 (дата звернення: 11.05.2024).

5. Гейзінга Й. Homo Ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури / Пер. з англ. О.Мокровольського. –Київ: «Основи», 1994. – 250 с.

6. Горбань О. В., Мартич Р. В., Малецька М. О. Phenomenon of Videogame Culture in Modern Society. Studia Warmińskie. 2019. С. 123-135.

7. Горпинич О. В., Жадан А. Р. Субкультура геймерів як соціальний феномен сучасності. *Науковий журнал з політології та соціології «Габітус».* 2020. Вип. 20. С. 26–30.

8. Залежність від комп'ютерних ігор та гаджетів. Суспільне Миколаїв. URL: https://www.youtube.com/watch?v=W9VdrGV5EDE (дата звернення: 10.05.2024).

9. Історія відеоігор. Кібермайстерня. URL: https://www.youtube.com/watch?v=qaB6PohI9zk (дата звернення: 25.04.2024).

10. Литовченко І. В. Формування електронної культури в умовах інституціалізації інформаційно-комунікаційної сфери суспільства. Національний авіаційний університет. URL: http://surl.li/ulvzw (дата звернення: 07.04.2024).

11. Маклюэн Г. М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / Пер. с. Англ. В. Николаева: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле»», 2003. – 464 с.

12. Малюк Є. О. Відеогра як феномен сучасної медіакультури : дис. ... канд. філ. наук : 26.00.01 / Київський національний університет культури і мистецтв. Київ, 2021. с. 212.

13. Малюк Є. Риторика політичних відеоігор у глобальному та локальному контексті. Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку, 25, 2017, С. 108–114.

14. Олійник Є. Комп'ютерні ігри: небезпека, забавка чи мистецтво? Радіо свобода. URL: https://www.radiosvoboda.org/a/24898990.html (дата звернення: 10.03.2024).

15. Перепилиця А. Проблема комп`ютерних ігор як альтернатива реальності. Актуальні проблеми психології: методологія і теорія психології. 2019. №4. С. 264-278.

16. Савчук Т. Що таке кіберспорт та як ця культура розвинена в Україні. Радіо Свобода. 2018. URL: https://www.radiosvoboda.org/a/29189982.html (дата звернення: 06.05.2024).

17. Слободянюк А. В., Домінас А. А. Комп'ютерні ігри як елемент масової політичної культури та комунікації. URL: http://surl.li/ulwap (дата звернення: 04.05.2024).

18. Шевяхова Н. Virtual Politics: політична пропаганда в комп'ютерних іграх. MediaSapiens. URL: https://ms.detector.media/onlain-media/post/16474/2016-04-22-virtual-politics-politychna-propaganda-v-kompyuternykh-igrakh/ (дата звернення: 20.04.2024).

19. Шеломовська О. М. Особливості сучасних ігрових комп'ютерних практик. Вісник Харківського національного університету ім. В. Н. Каразіна, 2017, с. 253-262.

20. Шерман О. Комп'ютерні ігри як засіб впровадження політичних стереотипів. Українська національна ідея: реалії та перспективи розвитку. 2008. Вип. 20. С. 150-154.

21. Щербина В. Субкультура геймерських онлайн-спільнот – складова культуротворення в середовищі нових медіа. Культурологічна думка. 8, 2015, с.164–167.

22. 15 Ground-Breaking Video Games Modernising Healthcare. 2022. Chaos Theory Games. URL: https://www.chaostheorygames.com/blog/15-groundbreaking-video-games-modernising-healthcare (дата звернення: 14.05.2024).

23. Aarseth E., 2001. Computer Game Studies, Year One. Game Studies. URL: https://www.gamestudies.org/0101/editorial.html (дата звернення: 25.03.2024).

24. Adachi P. J. C., Willoughby T. 2010. The effect of video game competition and violence on aggressive begavior: which characteristic has the greatest influence? American Psychological Association, 1(4), pp. 259-274.

25. An Argument That Video Games Are, Indeed, High Art. Forbes. URL: http://surl.li/ulwag (дата звернення: 14.05.2024).

26. Bogost I. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. Cambridge, MA: The MIT Press, 2007.

27. Bogost I. Videogames are a Mess. Digital Games Research Association conference. URL: https://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/ (дата звернення: 17.04.2024).

28. Caillois R. Man, Play, and Games. University of Illinois Press, 2001.

29. Charlton J. P., & Danforth I D. W. 2007. Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. Computers in Human Behavior, 23, pp. 1531-1548.

30. Crampton T. For France, Video Games Are as Artful as Cinema. URL: https://www.nytimes.com/2006/11/06/business/worldbusiness/06game.html (дата звернення: 15.04.2024).

31. Crawford G., Muriel D. Video Games As Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society. Routledge. 2018. с. 209.

32. CS:GO Terms: Slang Listed & Explained. CS.Money Blog. 2023. URL: https://cs.money/blog/esports/csgo-terms-what-is-clutch-drop-comeback-boost/ (дата звернення: 04.05.2024).
33. Cuthbert W. The best LGBTQ+ games to make you feel the love. gamesradar+. URL: https://www.gamesradar.com/best-lgbtq-games/ (дата звернення: 13.05.2024).
34. Death of a Game Developer. Medium. URL: https://from-the-id.medium.com/death-of-a-game-developer-e60a64a0b4e6 (дата звернення: 10.05.2024).
35. Doom And Columbine: The Effect of the Columbine High School Massacrt On The Video Game Industry. Wicked Horror. URL: https://wickedhorror.com/features/editorials/doom-and-columbine-the-effect-of-the-columbine-high-school-massacre-on-the-video-game-industry/ (дата звернення: 13.05.2024).
36. Elker J. World of Warcraft experienced a pandemic in 2005. That experience may help coronavirus researchers. The Washington Post. URL: https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/04/09/world-warcraft-experienced-pandemic-2005-that-experience-may-help-coronavirus-researchers/ (дата звернення: 11.05.2024).
37. Ferguson C. J., Rueda S. M. 2009. The Hitman Stude: Violent Video Game Exposure Effects on Aggressive Behavior, Hostile Feelings and Depression. European Psychologist, 15(2), pp. 99-108.
38. Fishman A. Video Games Are Social Spaces: How Video Games Help People Connect. JCFS Chicago. URL: https://www.jcfs.org/response/blog/video-games-are-social-spaces-how-video-games-help-people-connect (дата звернення: 08.03.2024).
39. Gentile D. 2009. Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. Psychological Science, 20, pp. 594-602.

40. Gentilea D. A., Lynchb P. J., Linderc J. R., Walsha D. A. 2004. The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. Journal of Adolescence. 27, pp. 5-22.

41. Gibson E. 2006. Games aren`t art, says Kojima. EUROGAMER. URL: https://www.eurogamer.net/news240106kojimaart (дата зверенення: 13.05.2024).

42. Gray P. Benefits of Play Revealed in Research on Video Gaming. Psychology Today. URL: https://www.psychologytoday.com/us/blog/freedom-learn/201803/benefits-play-revealed-in-research-video-gaming (дата звернення: 13.04.2024).

43. Griffiths M. D., & Meredith A. 2009. Videogame addiction and its treatment. Journal of Contemporary Psychotherapy, 39, pp. 247-253.

44. Hogwarts Legacy Was Just Another Bland Open World Game After All. TheGamer. 2023. URL: https://www.thegamer.com/hogwarts-legacy-open-world-cultural-impact-jk-rowling/ (дата звернення: 06.05.2024).

45. Hohagen A. Communications in Video Games. Diggit magazine. 2023. URL: https://www.diggitmagazine.com/articles/communications-video-games (дата звернення: 13.04.2024).

46. Hollinger S. Grand Theft Auto: «Colorblind Racism». blackness 2.0. URL: https://sites.williams.edu/shh1/mini/grand-theft-auto-colorblind-racism/ (дата звернення: 13.05.2024).

47. How many Gamers Are There? (2024 Statistics). What's BIG DATA. URL: https://whatsthebigdata.com/number-of-gamers/ (дата звернення: 05.05.2024).

48. Ivory J. D. Video games as a multifaceted medium: a review of quantitative social science research on video games and a typology of video game research approaches. Review of Communication Research. №1. P. 31-68. (дата звернення: 09.03.2024).

49. Ivory J. D., & Kalyanaraman S. 2007. The effects of technological advancement and violent content in video games on players' feelings of presence, involvement, physiological arousal, and aggression. Journal of Communication, 57, pp. 532-555.

50. Juul J. Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. – London: MTI Press, 2006.

51. Juul J. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. URL: https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/ (дата звернення: 20.03.2024).

52. Knezovic A. What is Gamification? Definition, Benefits&Examplex. 2024. URL: https://medium.com/udonis/what-is-gamification-definition-benefits-examples-406455d4525d (дата звернення: 07.05.2024).

53. Kosminnsky E. World of Warcraft: The Viability of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games as Platforms for Modeling and Evaluating Perfect Competition: Virtual Goods and Service Delivery in Virtual Worlds. Journal of Virtual Worlds Research Vol. 2. No. 4. 2009. c. 16.

54. Lee T. Designing game narrative. HITBOX TEAM. URL: https://hitboxteam.com/designing-game-narrative (дата звернення: 04.04.2024).

55. Ludology and Narratology. Medium. URL: https://medium.com/@KeychainOcelot/ludology-and-narratology-688a6b19fa2b (дата звернення: 18.04.2024).

56. Mark J. P. Wolf. The Video Game Explosion. A History from Pong to Playstation and Beyond – London: Greenwood Press, 2008. – c. 380.

57. McGonigal J. Reality is broken: why games make us better and how they can change the world. NY. Penguin press, 2011.

58. Meaning of computer game in English. Cambridge Dictionary. URL: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/computer-game (дата звернення: 10.03.2024).

59. Milani L. 2012. Use of violent video games during school years, quality of social relations and problems of aggressive behaviour. Eta Evolutiva, 5(3), pp. 16-31.

60. Minecraft Education. URL: https://education.minecraft.net/en-us/resources/explore-lessons (дата звернення: 08.05.2024).

61. Mirzoyan V. Gamification in Education: How to Get the Benefits. Medium. URL: https://sunflowver.medium.com/gamification-in-education-how-to-get-the-benefits-216712bc3fa5 (дата звернення: 06.05.2024).
62. MoMA to Exhibit Videogames, From Pong to Minecraft. WIRED. URL: https://www.wired.com/2012/11/moma-videogames/ (дата звернення: 16.05.2024).
63. Nazanin Sh. What Are the Different Kinds of Video Game Genres? Pixune. 2024. URL: https://pixune.com/blog/video-game-genres/ (дата звернення: 03.05.2024).
64. Nye L. 2024. 6 Video Games (Sorry, «Simulators») the US Military Used for Training. URL: https://www.military.com/off-duty/games/6-video-games-sorry-simulators-us-military-used-training.html (дата звернення: 10.05.2024).
65. Park A. «Gaming Disorder» Is Now on Official Medical Condition. According to the WHO. Time. URL: https://time.com/5597258/gaming-disorder-icd-11-who/ (дата звернення: 13.05.2024).
66. Power of Play Global Report 2023. ESA. URL: https://igea.net/wp-content/uploads/2023/09/PowerOfPlay2023_Final.pdf (дата звернення: 13.05.2024).
67. Robles M. 2014. Video Games as an Art Form. ESSAI: Vol. 12, Article 32. pp. 125-129.
68. Rosser J., Lynch P., Cuddihy L, Gentile D., Klonsky J., Merrell R. 2007. The impact of video games on training surgeons in the 21st century. Arch Surg, 142(2), pp. 181-186.
69. Salen K., Zimmerman E. 2003. Rules of Play. Game Design Fundamentals. Cambridge, MA and London: MIT Press.
70. Staiano A. E., Flenn R. 2014. Therapeutic Uses of Active Videogames: A Systematic Review. Games Health J, 3(6), pp. 351-365.
71. The Art of Video Games. Smithsonian American Art Museum. URL: https://web.archive.org/web/20110806051435/http://americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games/ (дата звернення: 16.05.2024).

72. Ulatowski R. Stellar Blade’s Design Isn’t the Problem – It’s How Creepy Men Are Being About It. The Mary Sue. URL: https://www.themarysue.com/stellar-blade-controversy-explained/ (дата звернення: 13.05.2024).

73. Understanding Media and Culture. Mlibraries. URL: https://open.lib.umn.edu/mediaandculture/ (дата звернення: 08.04.2024).

74. Video Gaming & eSports. Statista. URL: https://www.statista.com/markets/417/topic/478/video-gaming-esports (дата звернення: 12.05.2024).

75. Wilber J. The Many Social Benefits of Playing Video Games. LevelSkip. 2023. URL: https://levelskip.com/community/The-Many-Social-Benefits-of-Playing-Video-Games (дата звернення: 11.12.2023).

76. Williams D. 2010. The mapping principle, and a research framework for virtual worlds. Communication Theory, 20, pp. 451-470.

77. Yee N. 2006. The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 15, pp. 309-329.