

2. Keep private things private, but avoid being a ghost

Social media users have found many creative ways to go around social media screening: using fake names on Facebook, creating untraceable nicknames on social media sites and/or forums, as well as creating "finsta" is on Instagram and not only.

A finsta is a secondary, usually private, Instagram account where users are more lax in deciding what they post. It's a private space that might be more personally authentic and is shared with close friends. This is a contrast to someone's main account, which might have more heavily curated content.



Nowadays social media users understand the necessity of having both "private" and "public" pages. However, according to a survey done by CareerBuilder (2018), fully removing your social media profiles while job searching is a bad idea. 57% of employers are less likely to call someone in for an interview if they can't find a job candidate online.

Of that group, 36% like to gather more information before calling in a candidate for an interview, and 25% expect candidates to have an online presence.

In essence, we see that no information at all is more suspicious than perhaps a few unfitting posts.

3. Work on your personal brand

When used well, social media can actually increase your chances of getting noticed or hired (Roulin & Levashina, 2016).

Social media is a highly controllable environment for users, and provides them with plenty of time to create the desired image, for example, by carefully editing text and pictures that they post on their profile. Therefore it is an ideal place to "sell" yourself.

Working on a personal brand is not an easy task, however, you will be going into the right direction if you ask yourself the following questions:

Who am I? What do I stand for?

What is my expertise? What can I do well?

What qualities and traits do I want to show? What kind of beliefs do I want to convey?

What makes me stand out? What are my unique selling points (USP)?

What kind of content can help others see 1—4?

For those who are just starting to work on their personal brand, I recommend looking into PwC's Personal Brand Workbook for more insights and tips: https://www.pwc.com/c1/en/assets/downloads/personal_brand_workbook.pdf

Надійшла до редакції 22 жовтня 2021 року

УДК 795.02/.08:316.7](045)

DOI: 10.36273/2076-9555.2021.11(304).25-36

Альона Хайло,

науковий співробітник відділу ретроспективної бібліографії

Книжкової палати України,

e-mail: biblio@ukrbook.net

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1216-7399>

Об'єкт дослідження: відеоігри

У статті авторка досліджує явища відеоігор, розглядаючи їх під різними кутами: по-перше, як потужну індустрію, по-друге, як явище сучасної популярної та масової культури, по-третє, як новий вид мистецтва. Аналізує, в яких наукових галузях сьогодні відбувається вивчення зазначеного явища, це, зокрема комп'ютерні та інженерні науки, психологія, соціологія, мистецтво, культура, педагогіка, соціальні комунікації, дизайн. Здійснює короткий огляд основних поглядів закордонних і вітчизняних науковців на відеоігри в межах цих дисциплін, що допомагає окреслити стан дослідження у цій сфері у світі та в Україні.

Паралельно з цим авторка висвітлює, як саме та на яких рівнях відеоігри впливають на суспільство, культуру й людей. Подає статистичні дані, зібрані з кількох міжнародних звітів про індустрію відеоігор, щодо прибутку, вікової категорії гравців та їхньої гендерної належності, аби окреслити стан індустрії відеоігор у світі. Намагається сформулювати поняття "відеогра" та пов'язане з ним поняття "віртуальна реальність". Розглядає способи жанрової класифікації відеоігор, виокремлює основні жанри: пригодницький, файтинг, шутер від першої особи (first-person shooter, FPS), платформер, пазл, гонки, ретро, рольові (RPG), симулятор, спорт, стратегія, виживальник та хорор, аркади, слешер, стратегія, квест. Подає визначення жанрів відеоігор та розглядає їх характерні особливості й риси.

Ключові слова: відеоігри; імерсивність; візуальні, слухові та кінестетичні почуття людини; 3D-графіка; аркади; стратегія; квест; симулятор; інді-ігри; геймдизайнер

Постановка проблеми. Час невпинно йде вперед, і людство також прагне розвитку: змінює та вдосконалює вже винайдене, створює та винаходить нове. Стосується це всіх сфер людського буття, матеріального й нематеріального: з'являються як нові,

досконаліші технології й речі, так і нові явища культури та мистецтва. За останні кілька століть цей розвиток став причиною кардинальних змін у способі життя суспільства, що, зі свого боку, зумовило трансформації у культурі, системі цінностей і світогляді

людини загалом. Технології багато в чому спростили життя, зробили інформацію та комунікацію значно доступнішими, що, відповідно, спричинило глобалізацію культури.

Інакше кажучи, сьогодні, як ніколи раніше, різні країни та їхні культури, як сучасна, так і традиційна, помітно впливають одна на одну. Можемо говорити про те, що формується загальнолюдська культура (особливо коли йдеться про масову, або популярну, культуру). Одними з найвпливовіших у цьому полі сьогодні є США й так звана західна культура, а її сучасні продукти — музична, кіно- та відеоігрова індустрії — стрімко ширяться світом.

Масова, або популярна, культура охоплює широкий спектр явищ — починаючи від різних видів мистецтва й закінчуючи модними тенденціями в одязі чи інтер'єрі. Натепер до маскультури, а на думку деяких дослідників, і до мистецтва, також можна віднести й відеоігри. У наш час ігрова індустрія за популярністю та розвитком може змагатися з кіноіндустрією та шоубізнесом, адже в неї вкладають велику кількість ресурсів.

Порушена тема дослідження є надзвичайно актуальною. Нині існує велика кількість багатоаспектних відеоігор: як таких, що віддзеркалюють різноманітні боки буття, висвітлюють історичне минуле чи відгукуються на реалії та події дійсності, так і тих, що переносять гравців в інші, вигадані світи. За пів століття від часу створення першої відеоігри розроблено розгалужену систему жанрів, сформовано їхню структуру, визначено особливості та правила. Кількість відеоігор надзвичайно велика, і з кожним роком їх стає дедалі більше. Дослідники Європи та Америки давно звернули увагу на це явище, проте якщо спочатку це були розвідки переважно з психології та програмування, то нині виходить більше праць, присвячених вивченню відеоігор у межах найрізноманітніших наукових галузей і дисциплін. Водночас в Україні індустрія відеоігор є малодослідженою.

Об'єкт дослідження: відеоігри.

Предмет дослідження: особливості відеоігор як індустрії, явища сучасної культури та популярного мистецтва; жанрологія відеоігор.

Мета статті — визначити специфіку поняття "відеогра", розглянути її особливості як явища сучасної культури та потужної індустрії, а також виявити й дослідити основні жанри відеоігор.

Виклад основного матеріалу дослідження.

У наш час комп'ютерні технології набули вражаючого розвитку та продовжують стрімкий поступ. Від кінця ХХ ст. розпочався етап постнеокультури [10, с. 93]. Цей період характеризується переходом до електронної комунікації та створення глобальних мультимедійних ресурсів, завдяки чому збереження інформації, у тому числі й культурної спадщини народу, відбувається за допомогою цифрових носіїв.

У сучасному світі велика кількість людей вже не уявляють життя без комп'ютерів, що стали невід'ємною частиною щоденного буття. Їх використовують у

найрізноманітніших сферах і для найрізноманітніших цілей, адже машини спрощують та пришвидшують виконання безлічі складних завдань. Проте чи не від часу винайдення цієї техніки було створено й комп'ютерні ігри: вважають, що першу відеоігру 1958 р. розробив фізик В. Гігінботан (William A. Higinbotham), один зі співавторів американської атомної бомби. Учений зібрав із радіодеталей пристрій, який під'єднав до звичайного осцилографа. Своє творіння фізик назвав Tennis for Two [3, с. 58]. Проте на індустрію та бізнес електронні ігри розпочали перетворюватися лише в 1970-х рр. Відтоді відеоігри пройшли довгий шлях, трансформувалися у складне, комплексне явище та потужну індустрію, і навіть більше — із примітивної розваги та бізнесу — у новий вид мистецтва, стали частиною сучасної культури й нині чинять помітний вплив на суспільство, життя й свідомість окремих людей. Можливо, так відбулося через те, що гра віддавна була важливою частиною людського буття, і на різних етапах еволюції культури: археокультура, палеокультура, неокультура — еволюціонувала й ця форма дозвілля [10, с. 93].

За останні пів століття людство здійснило величезний стрибок у технологічному розвитку, створивши надпотужні комп'ютери та електронні пристрої. Спочатку ця техніка призначалася для наукових і військових цілей, тому її подальше вдосконалення відбувалося з урахуванням потреб саме цих галузей. Проте коли комп'ютери ввійшли в повсякденне життя, а цілі, яким вони слугують, змінилися, відбулися трансформації і в розвитку. Так, на певному етапі однією з причин розроблення нових технологій і вдосконалення старих стало прагнення до поліпшення відеоігор. Комп'ютерне забезпечення так тісно пов'язано з відеоіграми тому, що певні технології та складові частини машин розробляють спеціально для ігор, які, зі свого боку, завжди враховують останні новинки комп'ютерної техніки, наближуючись до реальності зображення та звуку [10, с. 94].

Отже, виникла нова потужна індустрія, що сьогодні не лише перебуває на одному рівні за популярністю й прибутками з кіноіндустрією, музикою та літературою, а й навіть перевершує їх. Згідно з даними, опублікованими цього року у щорічному звіті дослідницької компанії Newzoo (проводить дослідження індустрії та ринку відеоігор, спеціалізується на обслуговуванні бізнесу та суспільних потреб фірм, що випускають комп'ютерні й консольні відеоігри, ігри для портативних пристроїв), на кінець 2021 р. дохід на світовому ринку відеоігор сягатиме 175,8 млрд дол. (за регіонами: 31,5 млрд в Європі, 6,3 млрд на Середньому Сході та в Африці, 7,2 млрд у Латинській Америці, 42,6 млрд у Північній Америці, 88,2 млрд в Азійсько-Тихоокеанському регіоні) [18; 21, с. 18]. А кількість геймерів у світі, за прогнозами компанії, зросте майже до 3 млрд (за регіонами: 408 млн в Європі, 212 млн у Північній Америці, 289 млн у Латинській Америці, 434 млн на Середньому Сході та в Африці, й найбільше — 1,615 млн — в Азійсько-Тихоокеанському регіоні) [21, с. 19].

Нині подекуди ще міцні стереотипи щодо аудиторії відеоігор, до якої відносять переважно дітей та молодих чоловіків. Попри те, щорічні звіти й статистика, яку подають асоціації, об'єднання та компанії з дослідження відеоігрової індустрії, свідчать, що така думка є хибною та архаїчною. Так, за щорічними даними європейської незалежної федерації Interactive Software Federation of Europe (ISFE), що представляє інтереси індустрії відеоігор в Європі для різних інституцій, організацій, науковців, розробників ігор та широкої публіки, жінки становлять 47% загальної кількості європейських геймерів [21, с. 9]. Статистика щодо вікової категорії гравців ще цікавіша. Серед 100% опитаних у кожній віковій групі у відеоігри грають: 68% дітей віком від 6 до 10 років; 79% — віком від 11 до 14 років; 72% — віком від 15 до 24 років; 60% — віком від 25 до 34 років; 43% — віком від 35 до 44 років і 31% — віком від 45 до 64 років. Середній вік гравців у Європі — 31 рік [21, с. 6]. Згідно з даними Entertainment Software Association (ESA), американської асоціації, що спеціалізується на обслуговуванні бізнесу та суспільних потреб компаній, які випускають комп'ютерні й консольні відеоігри, ігри для портативних пристроїв, 2020 р. понад 214,4 млн американців грали у відеоігри; 59% цієї кількості складають чоловіки і, відповідно, 41% — жінки. Подано також статистику щодо вікових категорій: 21% припадає на користувачів до 18 років; 38% — від 18 до 34 років; 26% — від 35 до 54 років; 9% — від 55 до 64 років та 6% — старші за 65 років. Середній вік гравців становить 35—44 роки [17, с. 4].

Шалений інтерес до відеоігор та їх широка популярність можуть бути викликані тим, що вони мають візуальний та аудіальний характер, та, крім того, імерсивність (від англ. *immersive* — *занурюват* *й*): через "безпосередню участь" гравця відбувається глибоке занурення його в гру чи втілену в ній історію. Більше того, сучасні відеоігри захоплюють користувачів дедалі сильніше, оскільки відбувається активний розвиток шоломів віртуальної реальності, а ігри потребують від учасників реальних рухів, а не пасивного сидіння перед екраном та натискання кнопок на клавіатурі. Проте одні ігри популярніші за інші, й причин може бути кілька: 1) цікавий геймплей (компонент, що відповідає за взаємодію гри та гравця, гравця й ігрового світу); 2) цікава історія та персонажі; 3) естетично приємний візуальний стиль та якісна графіка; 4) можливий психологічний аспект, зокрема такі явища, як заміщення та компенсація, змагання з іншими учасниками, можливість релаксації за допомогою відеоігор, ескапізм тощо; 5) спільний час, проведений із друзями й родиною; 6) використання у відеоіграх фактів реальної історії, літературних творів, архетипів, знайомих і зрозумілих для гравця сюжетів, мотивів та образів.

Перші відеоігри справді були примітивними, а пізніше почали вважати — подекуди вважають і дотепер, адже думка перетворилася на стереотип, який

вкрай важко відмирати, — що відеоігри — це винятково дитяча розвага. Проте, як авторка з'ясувала за допомогою статистичних даних про відеоігрову індустрію, така думка є хибною. І справді, з часом технічний складник ігор ставав дедалі досконалішим, поліпшувалася графіка, а сюжети стали створювати для дорослої аудиторії. Згодом відеоігри навіть зазнавали вікових обмежень, як і в кінематографі. Можна стверджувати, що нині найбільше ресурсів вкладають саме в ігри, розраховані на дорослих. З дитячої забавки ігри перетворилися на хобі дорослих і навіть на кіберспорт, що за аудиторією та бюджетом нині не поступається традиційним видам спорту. В Україні також є сильні кіберспортивні команди (одна з найвідоміших — Natus Vincere, яка наприкінці жовтня — на початку листопада поточного року виборола перше місце на головному міжнародному чемпіонаті PGL Major із гри Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) у Стокгольмі; призовий фонд — 1 млн дол.), хоча офіційним видом спорту кіберспорт в Україні визнано лише нещодавно — у вересні 2020 р. У 2017 р. навіть було започатковано Федерацію кіберспорту України, яка в липні 2021 р. отримала статус національної [7].

Відеоігри подібні до інших продуктів індустрії масової культури, але водночас між ними є суттєва різниця, адже комп'ютерні ігри впливають на візуальні, слухові та кінестетичні почуття людини, що робить їх, можливо, найбагатшим культурним жанром.

Звичайно, таке складне, комплексне та впливове явище культури не могли обійти увагою науковці. На Заході натепер оприлюднено багато досліджень і праць, пов'язаних із відеоіграми: статті, в яких вивчають окремі аспекти відеоігор; монографії, в яких проводять глибокі та розгорнуті дослідження; енциклопедії з відеоігор і навіть підручники з історії їх появи й розвитку. В українській науковій літературі перші поодинокі дослідження, присвячені відеоіграм, з'явилися наприкінці 1990-х рр., проте й сьогодні кількість праць все ще вкрай мала (тим паче, якщо порівнювати зі світовою наукою).

У "Словнику української мови у 20 томах" поняття "відеогра" визначено так: "Гра, в якій ігровий процес, роль партнера або зв'язок із партнерами забезпечує спеціальна комп'ютерна програма, реалізована з використанням засобів візуального відображення інформації" [2]. Хоча в дефініції немає словосполучення "комп'ютерна гра", проте зв'язок із комп'ютером уособлює поняття "комп'ютерна програма". Однак відеоігри пов'язані не лише з комп'ютерами, тому доцільніше, на нашу думку, було б зазначити "електронна програма".

Загалом, поняття "відеогра" можна сформулювати так: це електронна гра, в ігровому процесі якої гравець використовує інтерфейс користувача, щоб отримати зворотну інформацію з відеопристрою. Можна також назвати це явище діяльністю, сутність якої полягає в отриманні задоволення, тобто здійснюється для розваги (якщо не йдеться про виховні чи

навчальні ігри). Електронні пристрої, які використовують для того, щоб грати, називаються ігровими платформами (тобто відеоігри не обмежуються лише персональними комп'ютерами). Серед сучасних ігрових платформ можемо виокремити: персональні комп'ютери (PC), гральні консолі (PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, Wii), а також смартфони та планшети.

Окрім поняття "відеогра", авторку також цікавить тісно з ним пов'язаний термін "віртуальна реальність". У понятійному словнику з культурології Н. Ороєва подано таке визначення: віртуальна реальність — термін, що позначає особливу сферу просторово-часових уявлень, сформовану на базі досягнень комп'ютерної техніки, яка дає змогу необмежено змінювати просторово-часові характеристики, маніпулювати ними на основі фантазії, бажання людини, що в підсумку призводить до створення нового світу, нової реальності — віртуальної. Поняття виникло ще у XVII ст. на позначення математичного експерименту. Специфіка сучасної віртуальності полягає в інтерактивності, що дає змогу замінити уявну інтерпретацію реальним впливом, який матеріально трансформує художній об'єкт. Відбувається перетворення глядача, читача й спостерігача на співтворця, який впливає на становлення твору та відчуває ефект зворотного зв'язку, формує новий тип естетичної свідомості. Саме на основі віртуальної реальності виникла індустрія інтерактивних розваг і послуг нового покоління, що використовує принцип зворотного зв'язку й ефект присутності — відеоігри [1, с. 13—14].

Перші наукові дослідження у цій галузі здійснювали ще наприкінці 1980-х рр., а згодом на вивчення відеоігор сконцентрувалася окрема наука — людологія (одразу розглядала традиційні ігри, наприкінці 1980-х рр. включала й настільні, а згодом поширилася на електронні). Спочатку явищем зацікавилися вчені США та Європи, де ігри, як настільні, так і електронні, розвивалися активніше та охоплювали ширшу аудиторію. У 1990 р. І. Фінкель організував колоквиум, що згодом трансформувася в Міжнародну комісію з вивчення настільних ігор. У 1999 р. Г. Фраска популяризував термін "людологія", також у той період виходять журнали, присвячені дослідженню настільних ігор, наприклад, Board Game Studies (1998) та Game Studies (2001) [20]. У 2003 р. було створено Дослідницьку асоціацію цифрових ігор, і науковці висували думки, що вивчення відеоігор слід розглядати як самостійне поле. Перше відоме використання терміна "людологія" віднаходимо в праці М. Чиксентміхаї "Чи є створіння людиною? Про деякі проблеми інтерпретації порівняльної людології" (1982) [20].

Дослідження ігор (англ. game studies), або людологія (лат. — *гра* та *знання*), — вивчення ігор, процесу їх відтворення, гравців та культури, що їх оточує. Це дисципліна у сфері культурних досліджень, яка досліджує всі типи ігор, що існували протягом

історії [20]. Ця галузь використовує підходи, притаманні антропології, соціології та психології, й вивчає такі аспекти гри, як дизайн, роль гравців, і, нарешті, значення, яке гра має в суспільстві чи культурі. До появи відеоігор людологія часто охоплювала лише антропологічні праці, дослідження традиційних ігор різних етносів. Проте після значного поширення відеоігор вони увійшли до поля зацікавлень науковців і також стали об'єктом вивчення людології.

Утім, відеоігри досліджують не лише в галузі людології чи антропології, а й у галузях соціології, психології, педагогіки, програмування, культурології, економіки, соціальних комунікацій, дизайну, мистецтвознавства та інших. Існує три основних підходи до вивчення відеоігор: підхід із боку суспільних наук ставить запитання про те, як ігри впливають на людей, їхню свідомість і психіку, а для досліджень використовують такі інструменти, як опитування та лабораторні експерименти; гуманітарний підхід прагне знайти відповідь на запитання, які саме думки намагаються донести через ігри, що вони транслюють, яку мову та візуал використовують, що саме прагнуть висловити через ігри їхні творці або гравці тощо. Інструменти, які застосовують під час таких досліджень, — спостереження та опис; інженерний підхід, що не використовували для вивчення традиційних ігор, активно досліджує та аналізує такі елементи, як комп'ютерна графіка, штучний інтелект і зв'язок ігор із мережею. Подібно до досліджень інших медіа, як-от кінознавство, вивчення відеоігор часто передбачає аналіз тексту та аудиторії.

Відеоігри розвивалися, ставали складнішими та глибшими не лише в технічному плані, а й у візуальному (графічному), і в плані наповнення: розширювалися можливості гравців, поліпшувалися сюжет і геймплей, посилювалася деталізованість тощо. Так, явище цікавить фахівців із комп'ютерних наук, які досліджують програмний (способи програмування, комп'ютерні коди та їх написання, мову програмування, функціонування та механізми функціонування програми тощо) та графічний аспекти (створення комп'ютерної графіки, її механіка, програми, що дають змогу з нею працювати). Останній аспект сьогодні також часто стає предметом дослідження дизайнерів, оскільки дедалі важливішу роль відіграють не лише традиційні способи створення малюнків та ескізів, а й диджиталарт (англ. digital — *цифровий*) — цифрове мистецтво, картини, ескізи, проекти, які створюють у різноманітних графічних програмах і на графічних планшетах. Окрім того, сучасні дизайнери та художники також працюють із 3D-графікою.

Глибшим ставало значення, яке вкладали творці у відеоігри, можливості гравців розширювалися. Свобода дій в окремих іграх, жанр бойовика, поява вікових обмежень та ігнорування їх дітьми (і відсутність контролю батьків) спонукали до порушення низки питань щодо відеоігор, зокрема як вони впливають на психіку, особливу дитячу, чи здатні

визначати поведінку людини в соціумі або змінювати її світогляд і, найголовніше, чи можуть ігри викликати агресію. Ці проблеми привернули увагу до комп'ютерних ігор учених з інших галузей науки — педагогіки, соціології й особливо психології. Зацікавило науковців і таке явище, як віртуальна реальність, що створює відеогру та створюється нею. Далі наведемо кілька поглядів на відеоігри в межах зазначених наукових галузей.

У працях із психології було розроблено теорії про те, як захоплення відеоіграми може бути корисним для дітей і дорослих. На думку деяких дослідників, відеоігри не перешкоджають розвитку когнітивних здібностей, а навпаки — здатні їх поліпшити. Наприклад, йдеться про збільшення чутливості та сприйняття візуальних явищ, як-от кольори й відтінки [24]. Певні ігри допомагають загострити увагу, коли гравець має помітити та знайти конкретний предмет серед великої кількості об'єктів і перешкод. Насамперед йдеться про квести та шутери від першої особи, в яких учасник бачить все очима героя. Це підвищує просторову увагу гравця через потребу швидко віднаходити об'єкти в певній області [24].

Ще одна перевага — підвищення швидкості роботи мозку, що відбувається завдяки необхідності постійно думати та шукати рішення під час проходження гри. Мозок має невпинно працювати, що стимулює процеси мислення та реакції [24]. Увага та концентрація поліпшуються завдяки відеоіграм у жанрі екшн, або бойовик (англ. *action* — *дія*), в яких безперервно відбуваються події, що вимагають підвищеної зосередженості та посиленої реакції, адже без уваги та вміння швидко реагувати на події учасник програє.

Відеоігри також можуть допомогти вдосконалити соціальні навички. Багатокористувацькі онлайн-ігри зазвичай передбачають постійне спілкування та роботу в команді задля досягнення мети гри, що сприяє соціалізації учасників. Окрім того, така гра може допомогти знайти нових друзів чи навіть сім'ю: згідно зі звітом ESA, 30% учасників знайшли друзів, чоловіка чи дружину саме через відеоігри [17, с. 7]. Співпраця між гравцями задля досягнення спільних цілей та одночасне спілкування можуть посилити й уже налагоджені зв'язки.

Серед праць українських дослідників у цій галузі виокремимо статті харківського вченого та викладача А. Масалова "Терапевтические функции видеоигр в современном обществе" [5] та "Функции видеоигр в современном обществе" [6], присвячені проблемі неоднозначної ролі відеоігор у сучасному суспільстві. З одного боку, наявні думки, що ігри забирають у людини забагато часу та викликають певну залежність, з іншого, є погляди на ігри як на явище позитивне у багатьох аспектах, зокрема й психологічному. Відеоігри мають терапевтичний ефект для суспільства, який полягає щонайменше у двох функціях: заміщення (реалізація неприйнятних видів деструктивності в соціально прийнятній формі гри)

та компенсації (дає змогу індивіду символічним способом набувати властивостей і статусів, недоступних у повсякденному житті) [5, с. 74—75]. А. Масалов розглядає відеоігри також як віддзеркалення стану суспільства в певний історичний період, як чинник генезису культури та як засіб адаптації індивіда до реального життя [6, с. 153].

Соціологи вбачають у відеоіграх форму імітації соціальної реальності, розвитку інтелектуальних навичок, а також спосіб проведення людиною певної частини життя. Отже, захоплення електронною грою пов'язано із забезпеченням потреби в самореалізації, водночас гра не завдає шкоди особистості геймера, а навпаки, сприяє його актуалізації й розвитку [12, с. 136]. Окрім того, науковці також досліджують вплив відеоігор на суспільство загалом і на свідомість його членів зокрема. Наприклад, у статті С. Фіялки "Відеоігри як інструмент пропаганди в умовах російсько-українського протистояння" досліджено пропагандистські мотиви відеоігор, побудованих за сюжетами українсько-російського конфлікту, та виявлено, які методи та джерела для цього використовують [11, с. 79].

Поступово феномен відеоігор зацікавив і мистецтвознавців, які зосереджували увагу на відеоіграх як об'єкті культури та художньої практики. З плином часу межі між мистецтвом і відеоіграми ставали дедалі більш розмитими, і в багатьох країнах останні вже захищено тими самими законами про авторські права, що й кіномистецтво, музику та літературу. Виставки відеоігор проводять разом із виставками творів інтерактивного й навіть традиційного мистецтва. Наприклад, 2012 р. у Смітсонівському американському художньому музеї відбулася виставка "Мистецтво відеоігор", що мала на меті продемонструвати їх художню природу, зокрема вплив старих і новітніх відеоігор на творчу культуру [23]. Згодом музей додав кілька ігор із виставки до постійних експонатів. Музей сучасного мистецтва в Нью-Йорку прагне зібрати 40 відеоігор в оригінальному форматі, що мали неабияке значення для розвитку цієї галузі. Мета виставки — продемонструвати взаємодію відеоігор з учасником у рамках розширення визначення ігор як мистецтва, тобто розглянути ігровий процес як художнє серевидище [23].

Відеоігри часто визнають мистецтвом за візуальний складник чи за історію, яку вони покликані донести. Певний вид ігор привернув увагу через те, що вони надають гравцям емоційний досвід, оскільки зазвичай користувач грає певну роль, "вживається" в персонажа, переживає його емоції та почуття, співчуває його життєвим негараздам. Такий різновид розглядають як приклад емпатійної гри [23].

Відеоігри в контексті мистецтвознавства та культурології вивчали вітчизняні науковці Н. Маренич та І. Скиба. Зокрема, Н. Маренич у статті "Відеогра — мистецтво на стику постмодернізму та постпостмодернізму" розглядає відеогру як новітній вид

інтерактивного, постмодерного мистецтва, що увібрав основні здобутки та зміни художнього твору ХХ ст. У праці простежено спорідненість відеоігри з такими артпрактиками, як перформанс, хепенінг, лендарт, енвайронмент, кінетичне, концептуальне мистецтво, рух акціонізму та інші. Автор аналізує видозміни, що протягом ХХ ст. відбувалися між об'єктом і суб'єктом мистецтва — автором твору та глядачем [4, с. 13—14]. І. Скиба в дослідженні "Відеогра як феномен сучасної культури" розглядає низку праць, присвячених відеоіграм та визначенню їх як мистецтва. Науковець окреслює риси відеоігор, притаманні мистецьким творам загалом, а також аналізує характерні особливості власне відеоігор і доходить висновку, що сьогодні це один із жанрів віртуальної художньої культури, що зближує її з мистецтвом [9, с. 163—164]. І. Скиба стверджує думку, що відеоігри також належать до популярної культури в системі масового культурного виробництва та є різновидом популярного мистецтва, заснованого на масовому виробництві художньої продукції. Крім того, вчений розглядає роль і значення відеоігор у житті сучасного суспільства [9, с. 166].

Науковці також досліджують відеоігри у сфері культурної антропології та фольклористики в працях, присвячених побутуванню фольклору в цифрову епоху. Наприклад, Е. Л. Беккі у статті "Сучасний фольклор у цифрову епоху" розглядає сучасний і традиційний фольклор та їх побутування й функціонування у відеоіграх, медіа та інтернеті. Проте, порівняно з дослідженнями в інших галузях, кількість таких розвідок незначна. Водночас, на нашу думку, сьогодні відеоігри становлять широке поле для вивчення, адже, спираючись на світові фольклорні традиції та створюючи власні знання про специфіку всесвіту, письменники й розробники електронних ігор вибудовують нові інтерактивні простори для фольклору та відновлюють його значущість в нашій культурній свідомості. Відеоігри дедалі більше спираються на історичні традиції фольклору, аби підтримати свою світобудову, а також реалізують елементи фольклору й народної творчості для створення історії та оповіді для вигаданих світів. Оскільки відеоігри часто передбачають занурення в історію в межах цілком вигаданого середовища, то достовірність побудованого світу посилюється й поглиблюється через переконливий сюжет відеоігри. Серед українських досліджень ігор у галузі фольклористики чи культурної антропології, певно, варто виокремити розвідку О. Горбунова "Рецепція шаманізму в комп'ютерних іграх: філософський аналіз", проте віднайти статтю чи наукові тези не вдалося, лише назву доповіді в програмі міжнародної наукової конференції "Дні науки філософського факультету 2014" у КНУ ім. Шевченка [8].

Людство живе в цифрову епоху, коли вчені чи не кожного дня винаходять нові чи вдосконалюють наявні матеріальні об'єкти та абстрактні поняття або системи. Змінюється та модифікується й система навчання: підходи до освітнього процесу, методи та

інструменти, навчальні програми. Поміж нових технічних винаходів чимало розробок, цілеспрямовано створених суто для навчання, водночас є й такі, котрі спочатку не мали жодного стосунку до освітнього процесу. Наприклад, відеоігри було створено для розваги, а отже вони мали й мають неабияку популярність поміж дитячої аудиторії. Дітлахи можуть приділяти іграм багато часу, не втрачаючи цікавості та не відволікаючись на інші дії, що важливо, наприклад, під час навчання. Спочатку педагогів цікавило питання, як відеоігри впливають на продуктивність освітнього процесу, адже замість виконання домашнього завдання дитина могла обрати ігри. Проте згодом вирішили поставити питання інакше: а чи можна використати відеоігри, що так захоплюють багатьох дітей, в освіті? Адже педагоги завжди шукали й продовжують шукати продуктивні методи навчання, що сприятимуть кращому засвоєнню знань та допоможуть зробити освітній процес цікавішим для учнів і студентів.

Отже, певні відеоігри розроблено спеціально для того, аби допомагати здобувати знання, інші — первісно призначені не для навчання — створено так, що їх успішно використовують у шкільних та навіть університетських програмах, тобто електронні ігри можуть становити освітню цінність. Так, European Schoolnet, базована в Брюсселі некомерційна мережа, що об'єднує 34 європейські міністерства освіти, спільно зі згаданою вище Федерацією ISFE 2020 р. видала посібник для вчителів "Ігри в школі: використання освітніх ігор у класі" [16]. Автори ґрунтовно пояснюють, навіщо, коли і як можна використовувати відеоігри в навчанні дітей, які переваги такої методики, як обирати гру (також описано особливості відеоігор, наведено необхідну інформацію про них), подано списки корисних ігор, а також запропоновано плани кількох уроків з їх використанням. Відеоігри можуть ставити перед гравцем завдання, що потребують посиленого мисленнєвого процесу. Часто учасники мусять продумувати дії наперед і вибудувати стратегію для успішного вирішення ігрових завдань. Такі ігри розвивають вміння критично мислити та допомагають загострити розум [20].

Відеоігри інтегруються у шкільну систему, вбираючи та репрезентуючи явища й культурні символи певної епохи [19, с. 120]. Вони є ідеальним прикладом інтерактивності у віртуальному просторі й дають можливість здобути негайну відповідь залежно від дій користувачів. Ігри, як і інші електронні програми, здатні опрацювати велику кількість інформації одночасно з тим, як їх використовують гравці (навіть велика кількість учасників). Завдяки цьому відеоігри можуть бути альтернативними інноваційними та мотиваційними засобами для онлайн-навчання.

Перші спроби роботи з відеоіграми як з освітнім інструментом було здійснено 1998 р., як зазначає І. Молінас у статті "Питання про включення відеоігор у навчання" у збірці "Технології навчання в еру

Інтернету" [19, с. 120]. У праці, що була частиною проєкту Grup F9, розробленого в Іспанії, авторка використовувала відеоігри як інструмент для поліпшення результатів учнів із труднощами в навчанні. Нині є певна кількість відеоігор, розроблених спеціально для використання під час освітнього процесу. Відеоігри мають допомогти учням і студентам сформувати нові знання та розробити стратегії, що охоплюють когнітивні функції високого порядку, як-от увага, сприйняття, пам'ять, вирішення проблем та опанування тем, попередньо визначених колективом учителів.

Загалом, дослідження, пов'язані з використанням відеоігор у педагогіці, здебільшого сконцентровано на початковій і середній освіті, про що свідчать численні публікації закордонних науковців. Досліджень же відеоігор, орієнтованих на рівень коледжу чи університету, опубліковано менше [19, с. 120]. Згідно з цими розвідками, наявна позитивна кореляція між "серйозними" іграми та їхньою функцією у викладанні й навчанні. Зокрема, вчені виявили вплив відеоігор на результати навчання в галузі математики; висвітлили питання мультимодальності та інтерактивності гри. Водночас є дослідження, автори яких довели слабку взаємозалежність відеоігор та освіти. Наприклад, під час вивчення можливості впливу відеоігор на розуміння біологічних концепцій було виявлено невисоку їх продуктивність [19, с. 120].

Згідно з окремими розвідками, відеоігри позитивно позначаються на процесі опанування природничих наук. Наприклад, дослідження М. Кебрітчі "Вплив сучасних математичних комп'ютерних ігор на досягнення в математиці та мотивацію учнів" свідчить про підвищену продуктивність у тестах, що потребували алгебраїчних розрахунків в учнів, які раніше грали у відеоігри. Хоча є й інші результати, зокрема праця Л. Аннетти "Дослідження впливу відеоігор на вивчення генетики учнями старшої школи" доводить, що під час опанування біології учні, які грали в "серйозну" гру, не продемонстрували кращого розуміння біологічних концепцій, аніж контрольна група [19, с. 123].

Точно визначити, наскільки впливають досягнення учнів у грі на результати іспитів, доволі важко. Однак одним із пунктів, який обов'язково потрібно враховувати, впроваджуючи відеоігри в навчання, є їхні характеристики. Зокрема, деякі дослідники доводять позитивну кореляцію між відеоіграми та результатами навчання завдяки таким особливостям гри, як мультимодальність та інтерактивність. Інші науковці дійшли висновків, що навчальні відеоігри мають максимально нагадувати комерційні, тобто розважальні, оскільки "серйозні" ігри часто нудні для гравців, через що вони не приділяють їм достатньо уваги ("серйозні" ігри визначають як такі, що, крім розваг, мають основну мету) [19, с. 123].

Актуальне питання, котре нині порушують дослідники відеоігор у сфері педагогіки, — пошук шляхів інтеграції комп'ютерних ігор і досвіду, якого набувають гравці, в освітній процес, аби розробити

нові методи навчання, що матимуть переваги над традиційними [13; 287]. Відеоігри мають унікальну здатність максимально залучати гравця, викликати в нього мотивацію, тому фахівці з психології та педагогіки шукають способи використання електронних ігор в освітньому процесі, аби надати учням і студентам можливість цікаво навчатися, розвиватися та змінюватися.

Науковці також зосереджують увагу на тому, як аудиторія сприймає відеоігри, інтегровані до навчального процесу. Наприклад, В. Віттон у праці "Мотивація та комп'ютерна гра на базі навчання" висуває припущення, що учням подобається навчатися за допомогою відеоігор через їхній мотиваційний ефект. Учений з'ясував, як саме можуть мотивувати електронні ігри та як їх сприймають студенти. В експерименті брали участь 200 учнів, а докладні інтерв'ю та опитування В. Віттон використав для дослідження мотивації через гру. Результати свідчать, що гра стимулює учнів розв'язувати завдання для її проходження. Науковець зробив висновок, що студенти сприймають ігри як один із найефективніших способів навчання [25].

Перейдемо власне до класифікації відеоігор за жанрами. Зробити це можна кількома способами. Перший — класифікація суто відеоігор, яка сформувалася з розвитком ігрової індустрії та якою послуговуються розробники й гравці. Найзагальніші та найперші жанри — таргет (найстаріші), пригоди, екшн, тактичні [26, с. 12].

Більш поглиблена класифікація основних жанрів має такий вигляд: пригоди, файтинг, шутер від першої особи (first-person shooter, FPS), платформер, пазл, гонки, ретро, рольові (RPG), симулятор, спорт, стратегія, виживалки та хорор, аркади, слешер, стелс, квест [26, с. 6]. Існує також розгалужена система піджанрів, але метою статті є огляд основних жанрів відеоігор, тому другорядні не розглядатимемо.

Така жанрова класифікація побудована на основі інтерактивних дій гравця, незалежно від сценарію чи змісту уявного ігрового світу (на відміну від творів літератури чи кіномистецтва). Часом у різних джерелах одну й ту саму відеогру відносять до різних жанрів. Звичним явищем є змішання жанрів, коли гру неможливо віднести лише до одного жанру. Наприклад, якщо складно визначити основний жанр гри, її можуть включити відразу до всіх жанрів, наявних у грі, якщо вони вибудовують геймплей рівнозначно, тобто відіграють в ньому однаково важливу роль.

Аркади (англ. arcade) — ігри, учасник яких мусить діяти швидко, покладаючись насамперед на власні рефлексії й реакцію. Ігровий процес простий і не змінюється впродовж гри. Аркади характеризуються розвиненою системою бонусів: нарахування балів, поступове відкриття елементів гри тощо. Термін "аркада" щодо комп'ютерних ігор виник за часів ігрових автоматів, які встановлювали в торгових галереях (arcades).

Стратегії (англ. strategy) — ігри, що потребують планування й розроблення певної стратегії для досягнення конкретної мети, наприклад, перемоги у військовій операції. Гравець керує не одним персонажем, як в інших жанрах відеоігор, а цілим підрозділом, загonom, підприємством чи навіть все-світом. Є покрокові стратегічні ігри (turn-based strategy, TBS), де учасники ходять по черзі й кожному відводиться необмежений або обмежений (залежно від типу та складності гри) час для ходу. Більшість таких стратегій зазвичай передбачають певний алгоритм: збір ресурсів; спорудження та зміцнення бази чи табору; створення на цій базі бойових одиниць (наймання солдатів, будівництво техніки); об'єднання їх у групи, штурм і знищення ворожої бази.

Інший тип — стратегічні ігри в реальному часі (real time strategy, RTS), в яких всі гравці виконують дії одночасно й час не переривається. Покрокові стратегії з'явилися раніше RTS і відрізняються більшою розмаїтістю. Поділ ігрового процесу на ходи відриває його від реального життя та позбавляє динамізму, внаслідок чого ці ігри не так популярні, як стратегії в реальному часі.

Пригоди (англ. adventure) — гра-розповідь, в якій керований гравцем герой просувається сюжетом і взаємодіє з ігровим світом за допомогою певних предметів і спілкування з іншими — неігровими — персонажами (англ. non-play character, NPC) у розв'язанні логічних задач.

Квест (англ. quest) — дослідження навколишнього світу, ключову роль в якому відіграє процес вирішення головоломок, загадок і завдань, що потребують від гравця розумових зусиль. Такі характерні для інших жанрів комп'ютерних ігор елементи, як бої, економічне планування та завдання, що вимагають швидкості реакції й миттєвих дій у відповідь, у квестах зведені до мінімуму чи зовсім відсутні. На перше місце в цих іграх ставлять саме розв'язання логічних задач, загадок, наприклад, у формі різноманітних механізмів, доступних для дослідження гравцю; при цьому число загадок дуже велике, а розповідь може бути схематичною чи відсутньою загалом. Квести часто пов'язані з жанром детективу.

Рольова гра (англ. role-playing game, RPG) — жанр, заснований на елементах ігрового процесу традиційних настільних рольових ігор. Гравець керує одним чи кількома персонажами, кожен з яких має набір характеристик, список здібностей і вмінь. Прикладами таких характеристик можуть бути хіт-пойнти (англ. hit points, HP) — показник, що відображає здоров'я, силу, спритність, захист героя, рівень розвитку певної навички тощо. Під час гри ці параметри можуть змінюватися. Одним із характерних елементів ігрового процесу є розвиток можливостей персонажів завдяки вдосконаленню їх параметрів і вивченню нових здібностей. RPG часто об'єднують з іншими ігровими жанрами.

Саме рольова гра є одним із найскладніших і найрозвиненіших жанрів, що має багато оригінальних особливостей. Ознаки RPG можна розділити на чотири категорії [24]:

1. Рольова система — описує способи створення, зміни й розвитку персонажів, що підвищує їх ефективність у грі. Розглянемо необхідні та важливі елементи цієї системи.

Гравець керує одним (втілення, аватар) чи кількома (група, партія) унікальними персонажами. Це важлива умова для всіх рольових ігор. На відміну від чистих стратегій, персонажі унікальні й мають власні ім'я, характер, історію.

Гравець поступово збільшує характеристики й навички героїв (за допомогою внутрішньоігрових параметрів, найчастіше очок досвіду, одержаних за виконання завдань, дослідження світу, діалогів із неігровими персонажами (NPC), битв тощо).

Під час проходження гри відбуваються випробування характеристик, здібностей і навичок героя. Персонажі здатні поліпшувати їх за допомогою елементів спорядження. Теоретично можна створити рольову відеогру без спорядження. Його відсутність слугуватиме розпізнавальним знаком пригодницьких ігор. У героя, а іноді й у його супутників, є інвентар — місце, куди потрапляють різні предмети, що можуть знадобитися герою в майбутньому та які він може взяти з собою.

Гравець має змогу самостійно створювати своїх персонажів — обирати стать, зовнішність, ім'я, часом навіть голос та особливості характеру. Проте традиційним є персонаж за замовчуванням — головний герой, запропонований розробниками.

Гравець повинен планувати розвиток персонажів, аби їхні можливості допомагали просуватися далі. Цей елемент відображає стратегічний аспект створення та розвитку персонажа, а також поєднання навичок героїв у групі.

Основним способом розв'язання проблем, взаємодії з ігровим світом і подолання перешкод є тактичне застосування навичок та здібностей персонажа чи групи персонажів (навички гравця вторинні). Якщо ця умова не виконується, то, ймовірно, жанр гри — екшн, де важливими є саме вміння учасника, його реакція та вправність в управлінні героєм.

2. Дослідження навколишнього світу — охоплює можливі способи переміщення персонажа ігровим світом і все, що він може знайти, побачити, з чим взаємодіятиме — ігрові області, предмети та інші об'єкти. Наведемо необхідні та важливі елементи.

Персонаж гравця може взаємодіяти з ігровим світом і знаходити нові ігрові області.

Персонаж гравця може знаходити предмети та зберігати їх в інвентарі.

Персонаж гравця може знаходити джерела інформації про ігровий світ, його історію, інших персонажів тощо. Комп'ютерна рольова гра без пошуку інформації неможлива в принципі, саме тому

світи рольових ігор найбільші та найдосконаліше продумані, як гарний літературний твір.

У грі є неігрові персонажі, так звані NPC — як дійові особи чи важливі для сюжету персонажі, так і ті, що лише наповнюють ігровий світ, роблять його живим, змушують учасника вірити в його реальність.

Гравець має змогу обирати шлях персонажа, тобто керувати сюжетом (наскільки це можливо). Часто від попередніх дій геймера залежить те, якими стануть подальший сюжет і фінал (зазвичай у рольових іграх може бути від трьох варіантів завершення гри).

Персонаж може впливати на ігровий світ (опускати важелі, натискати кнопки, відчиняти скрині).

Ігровий світ також впливає на персонажа (погодні умови, пастки, ландшафт, час доби).

Є спочатку недоступні області ігрового світу, в які можна потрапити лише поліпшивши навички персонажа, виконавши завдання або розв'язавши головоломку (відімкнути замок, подолати перешкоду, полагодити міст, розв'язати магію тощо). Дослідження ігрового світу також має залежати від навичок.

3. Сюжет — одна з найважливіших частин рольових ігор, безсюжетних RPG взагалі не існує. Сюжет охоплює всі елементи розповіді, як кінофільм чи літературний твір, а різниця полягає лише в тому, що герой гравця — головний герой розповіді, тому учасник наче сам є протагоністом. Сюди також входять такі компоненти, як ігровий світ, його історія та історія персонажів, діалоги, завдання, різноманітні описи, сюжетні лінії й способи взаємодії з усім переліченим. Далі розглянемо необхідні та важливі елементи.

Персонаж гравця може здобувати інформацію з різних джерел і в різний спосіб: читання книг, збирання фрагментів, розмови з персонажами тощо.

Персонаж гравця може та має виконувати різні завдання (є принаймні одне, за допомогою якого герой і рухається сюжетом).

Персонаж гравця просувається ланцюжком пов'язаних подій і відіграє в них власну роль.

Сюжет залежить від рішень гравця, дій персонажів і їхніх характеристик, здібностей і навичок.

Персонаж може взаємодіяти з джерелами інформації (наприклад, розмовляти з іншими персонажами).

У процесі взаємодії гравець може робити вибір, як діяти в певній ситуації, обирати різні способи розв'язання поставлених завдань.

Хоча б окремі з цих виборів повинні обов'язково мати наслідки в розвитку сюжету чи його фіналі.

Просування сюжетом потребує від гравця обмірковувань і роздумів (моральні дилеми, головоломки тощо).

4. Певну частину гри зазвичай охоплює бойова система (проте вона може бути необов'язковою, залежить від гри) — способи та методи, за допомогою яких герой здатний боротися із суперниками, шляхи їх

реалізації, стратегія управління героєм. Бойова система пояснює вплив рольової системи, досліджень і сюжету на результати битв (або, більш узагальнено, на результат розв'язання конфлікту). Ефективність у битві залежить від характеристик і навичок персонажа (кількість пошкоджень, шанс потрапити в ціль, можливість використання певних видів зброї тощо), а також від умінь гравця (увага, швидкість реакції, знання, що і як доцільніше використовувати під час гри). Бойова система, не пов'язана з характеристиками і навичками персонажа, є ознакою іншого жанру — слешера чи файтингу, що залежать винятково від навичок персонажа та реакції гравця.

Ще однією обов'язковою частиною рольової гри є можливість "відігравати" персонажа, тобто створювати його образ, характер, робити позитивним чи негативним, добродушним чи суворим тощо [24]. Тобто, на відміну від протагоніста кіно або літератури, протагоніст рольової відеогри зазвичай не має фіксованого характеру, а те, яким він буде, залежить від гравця.

Комп'ютерний симулятор (англ. simulator) — гра, що повністю імітує будь-яку сферу реального життя, наприклад, керування гоночним автомобілем чи літаком. Є різні типи симуляторів: технічні, спортивні або економічні. Існують також симулятори живих істот, або так звані симулятори бога, коли гравець не керує персонажем безпосередньо, а лише спостерігає за його діями та скеровує за потреби (в таких іграх управління також може здійснювати не один чи кілька персонажів, а місто або королівство).

Окрім жанрів, відеоігри класифікують за кількістю й характером взаємодії учасників. Однокористувацькі ігри (або одиночна гра, синглплеєр (англ. single-player)) — відеоігри, ігровий процес і дизайн яких розраховано лише на одну особу. Часто такі ігри також мають багатокористувацький режим, або мультиплеєр чи кооператив (англ. cooperative game — *спільна гра*, скорочено *co-op*, *coop*), розрахований на команду гравців (кількість залежить від гри, зазвичай не більше чотирьох учасників). Багатокористувацькі ігри відбуваються за допомогою або кількох комп'ютерів, об'єднаних локальною мережею, або інтернету, що здатний об'єднати гравців із різних країн. Останній вид — масова багатокористувацька онлайн-гра (англ. massively multiplayer online game, MMO), що функціонує винятково через мережу інтернет та одночасно об'єднує тисячі учасників з усього світу, які взаємодіють між собою. У цій грі також вирізняють піджанри: MMORPG — онлайн-гра з елементами рольової, де гравці діють одночасно в одному віртуальному світі; MMOFPS (massively multiplayer online first-person shooter) — масовий багатокористувацький 3D-шутер; MMORTS (massively multiplayer online real time strategy) — масова багатокористувацька стратегія в реальному часі. Інший жанр багатокористувацьких ігор — МОБА (multiplayer online battle arena, буквально — багатокористувацька онлайн бойова арена) —

жанр, що поєднує елементи стратегії в реальному часі й комп'ютерних рольових ігор. В іграх жанру MOBA дві команди борються одна з одною на ігровій мапі (ландшафті) певного типу. Кожен гравець керує одним персонажем із певного списку доступних героїв із різними здібностями та роллю в команді. Протягом матчу персонажі можуть ставати сильнішими, здобувати нові здібності й спорядження, подібно до рольових відеоігор. Кінцевою метою протиборства є знищення головної будівлі ворожої команди за допомогою як героїв, керованих гравцями, так і юнітів (англ. unite — *одиниця*), керованих штучним інтелектом (AI), або перемога за кількістю балів, отриманих під час перемоги учасника з іншої команди або іншим чином (залежно від гри).

Другий спосіб класифікації відеоігор — за більш класичними жанрами, притаманними іншим видам мистецтва (зокрема, літературі чи кінематографу), як-от: фантастика, фентезі, детектив, містика, чи за стилістикою: кіберпанк, стімпанк, вестерн, постапокаліпсис та інші.

Окремо виділяють також інді-ігри (англ. indie game, від independent video game — *незалежна відеогра*) — відеоігри, створені окремим розробником або невеликим колективом без фінансової підтримки видавця. Цей продукт поширюють каналами цифрової дистрибуції. Масштаб явищ, пов'язаних з інді-іграми, відчутно зростає від другої половини 2000-х рр., здебільшого через розвиток нових способів онлайн-дистрибуції та засобів розроблення.

Завдяки незалежності інді-розробники не мають операційних обмежень із боку видавців чи творчих обмежень, не потребують схвалення видавця, що є обов'язковим для розробників масових ігор. Як наслідок, рішення геймдизайнера також не обмежено бюджетом проекту. Більше того, що менше колектив, то яскравіше виявляється індивідуальність розробників. Невеликі колективи, широкі можливості й

відсутність меж для творчості створили умови, в яких інді-ігри можуть бути інноваційними, креативними, з масштабним художнім задумом і втіленням [22]. Розробники, обмежені в можливостях створення технологічної графіки, змушені робити ставку на інноваційний геймплей. Утім, серед інді-ігор є як інноваційні, так й ігри класичних жанрів.

Висновки. Сьогодні відеоігри є потужною індустрією, вони перетворилися на одну зі сфер сучасної культури та навіть, на думку окремих дослідників, на новий вид мистецтва. Відеоігри — феномен, що впливає на суспільство та людей на багатьох рівнях. Тому дослідники, спеціалісти з різних наукових дисциплін: комп'ютерних та інженерних наук, психології, соціології, мистецтвознавства, культурології, педагогіки, соціальних комунікацій, дизайну тощо, — приділяють цьому явищу дедалі більше уваги, а поле дослідження відеоігор є надзвичайно розмаїтим.

Суттєво змінилися вік гравців і гендерний статус — нині у відеоігри грають дуже широкі верстви населення різного віку й статі.

Визначення поняття "відеогра" авторка сформулювала так: електронна гра, в ігровому процесі якої гравець використовує інтерфейс користувача, щоб отримати зворотну інформацію з відеопристрою; це діяльність, сутність якої полягає в отриманні задоволення, тобто здійснюється для розваги (якщо не йдеться про виховні або навчальні ігри).

Щодо жанрової класифікації відеоігор, то її можна здійснити кількома способами: 1) класифікація за жанрами суто для відеоігор, яка сформувалася з розвитком ігрової індустрії та якою послуговуються розробники й гравці; 2) класифікація за більш класичними жанрами, притаманними іншим видам мистецтва (зокрема, літературі або кінематографу), як-от фантастика, фентезі, пригодницькі, історичні, детективні, вестерн, постапокаліпсис та інші.

Список використаної літератури

1. *Вирт уальняя* реальность // Понятийный словарь по культурологии / сост. Н. А. Ороев, Е. В. Папченко. — Таганрог, 2005. — С. 13—14.
2. *Відеогра* // Словник української мови у 20 томах. — Режим доступу: <https://slovnnyk.me/dict/newsum/%D0%B2%D1%96%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0>. — Назва з екрана.
3. *Галкин Д. В.* Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования / Д. В. Галкин // Открытый междисциплинарный электронный журнал "Гуманитарная информатика". — 2007. — Вып. 4. — Режим доступа: <http://huminf.tsu.ru/e-journal/magazine/4/gal2.htm>. — Загл. с экрана.
4. *Маренич Н. А.* Відеогра — мистецтво на стику постмодернізму та постпостмодернізму / Н. А. Маренич // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. — 2013. — № 3. — С. 13—17.
5. *Масалов А. Г.* Терапевтические функции видеоигр в современном обществе / А. Г. Масалов // Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. — 2014. — Вып. 51. — С. 72—76.
6. *Масалов А. Г.* Функции видеоигр в современном обществе / А. Г. Масалов // Вчені записки Харківського гуманітарного університету "Народна українська академія". — 2015. — Т. 21. — С. 151—159.
7. *Про надання статусу національної спортивної федерації* : наказ Міністерства молоді і спорту України від 21.07.2021 № 2561 / Міністерство молоді і спорту України. Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v2561924-21#Text>. — Назва з екрана.
8. *Проект* програми міжнародної наукової конференції "Дні науки філософського факультету 2014". — Режим доступу: <http://www.philosophy.kiev.ua/uploads/editor/Files/Dny%20nauky/ua.pdf>. — Назва з екрана.
9. *Скиба І. П.* Відеогра як феномен сучасної культури / І. П. Скиба // Вісник Національного Авіаційного Університету. Серія: Філософія. Культурологія. — 2020. — № 1 (31). — С. 162—168.

10. *Станіславська К. І.* Комп'ютерна гра як мистецька форма / К. І. Станіславська // Вісник Державної академії керівних кадрів культури і мистецтв : наук. журнал. — 2010. — № 2. — С. 93—99.
11. *Фіялка С. Б.* Відеоігри як інструмент пропаганди в умовах російсько-українського протистояння / С. Б. Фіялка // Технологія і техніка друкарства. — 2017. — Вип. 3. — С. 79—85. — Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Titd_2017_3_11. — Назва з екрана.
12. *Щербина В. Л.* Соціалізація особистості у субкультурі геймерських онлайн-спільнот / В. Л. Щербина // Перспективи : соціально-політичний журнал. — 2016. — № 1 (67). — С. 133—137.
13. *Butler D.* Telling the story of mindrising / Deirdre Butler, Mark Brown, Gar Mac Críosta // International Conferences ITS. — Melbourne, 2016. — P. 287—291.
14. *Egenfeldt-Nielsen S.* Understanding video games : the essential introduction / S. Egenfeldt-Nielsen, J. H. Smith, S. P. Tosca. — New York : Routledge, 2012. — 336 p.
15. *Essential facts about the computer and video game industry report.* — 2020. — Mode of access: <https://www.theesa.com/resource/2020-essential-facts/>. — Title from the screen.
16. *Felicia P.* Games in schools : using educational games in the classroom: guidelines for successful learning outcomes : a handbook for teachers / Patrick Felicia. — Brussels : European Schoolnet, 2020. — 85 p.
17. *Frasca G.* Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative / Gonzalo Frasca. — Helsinki, 1999. — Mode of access: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>. — Title from the screen.
18. *Global games market report : the VR & metaverse edition : free version / Newzoo.* — 2021. — 38 p.
19. *Gomez L. F. B.* A Video game for learning brain evolution : a resource or a strategy? / Luisa Fernanda Barbosa Gomez, Maria Cristina Bohorquez Sotelo, Naydu Shirley Roja Higuera and Brigitte Julieth Rodriguez Mendoza // Proceedings of 13th International conference on cognition and exploratory learning in digital age (CELDA 2016). — Mannheim, 2016. — P. 119—126.
20. *Gray P.* Cognitive benefits of playing video games / Peter Gray // Psychology today. — 2018. — Mode of access: <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/freedom-learn/201502/cognitive-benefits-playing-video-games>. — Title from the screen.
21. *Key facts 2020 : the year we played together / Interactive Software Federation of Europe ; European Games Developer Federation.* — Brussels, 2021. — 27 p.
22. *Melissinos C.* The art of video games : from pac-man to mass effect / Chris Melissinos, Patrick O'Rourke. — New York : Welcome Books, 2012. — 215 p.
23. *Parker F.* An art world for artgames / Felan Parker // Loading... — 2013. — № 7 (11). — Mode of access: <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/119>. — Title from the screen.
24. *The CRPG analyzer: a checklist for computer roleplaying games // RPGWatch.* — Mode of access: <http://www.rpgwatch.com/forums/showpost.php?p=1061254692&postcount=367>. — Title from the screen.
25. *Whitton N.* An investigation into the potential of collaborative computer games to support learning in higher education / Whitton N. — 2007. — Mode of access: http://playthinklearn.net/?page_id=8. — Title from the screen.
26. *Young C. J.* The video game industry : formation, present state, and future / Chris J. Young, Peter Zackariasson, Timothy L. Wilson. — New York : Routledge, 2012. — 268 p.

Aliona Khailo

Object of study: video games

In the article the author studies the phenomenon of video games, considering them from different angles: firstly, as a powerful industry, secondly, as the phenomenon of modern popular and mass culture, and thirdly, as a new art form. The author analyzes in which scientific fields the research of this phenomenon is carried out today: computer and engineering sciences, psychology, sociology, art history, culturology, pedagogy, social communications, design. In the article a brief overview of the main views on video games in these disciplines, which are put forward by foreign and Ukrainian scholars is provided, which also helps the author to gradually outline the state of research on video games in the world and Ukraine today. At the same time, the author has the opportunity to highlight exactly how and at what levels video games affect society, culture and people at the individual level. The author provides statistics collected from several international reports on the video game industry about the industry's income, age and gender of players, to outline the state of the video game industry in the world. The researcher attempts to define the concept of "video game" and the related concept of "virtual reality". The author considers the methods of genre classification of video games, names the main genres of it: adventure, fighting, first-person shooter (FPS), platformer, puzzle, racing, retro, role-playing (RPG), simulator, sports, strategy, survival and horror, arcades, slasher, stealth, quest. In the end the genres of video games, the features and characteristics of these genres are described.

Keywords: video games; immersion; visual, auditory and kinesthetic feelings of a person; 3D graphics; arcades; strategies; quest; simulators; indie games; game designer

References

1. Oroev N. A. & Papchenko E. V. [sost.]. (2005). Virtual'naya real'nost'. *Ponyatijnyj slovar' po kul'turologi*, pp. 13—14.
2. Videogra. (2021). *Slovník ukraїns'koї movi u 20 tomah*, [online]. Available at: <https://slovnik.me/dict/newsum/%D0%B2%D1%96%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0>.
3. Galkin D. V. (2007). Komp'yuternye igry kak fenomen sovremennoj kul'tury: opyt mezhdisciplinarnogo issledovaniya. *Otkrytyj mezhdisciplinarnyj elektronnij zhurnal "Gumanitarnaya informatika"*, 4, [online]. Available at: <http://huminf.tsu.ru/e-jurnal/magazine/4/gal2.htm>.

4. Marenich N. A. (2013). Videogra — mistectvo na stiku postmodernizmu ta postpostmodernizmu. *Visnik Harkivs'koї derzhavnoi akademii dizajnu i mistectv*, 3, pp. 13—17.
5. Masalov A. G. (2014). Terapevticheskie funkicii videoigr v sovremenom obshchestve. *Visnik Harkivs'kogo nacional'nogo universitetu imeni V. N. Karazina*, 51, pp. 72—76.
6. Masalov A. G. (2015). Funkcii videoigr v sovremenom obshchestve. *Vcheni zapiski Harkivs'kogo gumanitarnogo universitetu "Narodna ukrains'ka akademiya"*, 21, pp. 151—159.
7. *Pro nadannya statusu nacional'noy sportivnoy federacii : nakaz Ministerstva molodi i sportu Ukraini vid 21.07.2021 № 2561*. (2021), [online]. Available at: <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v2561924-21#Text>.
8. *Proekt programi mizhnarodnoy naukovoї konferencii "Dni nauki filosoḡ'kogo fakultetu 2014"*. (2014), [online]. Available at: <http://www.philosophy.kiev.ua/uploads/editor/Files/Dny%20nauky/ua.pdf>.
9. Skiba I. P. (2020). Videogra yak fenomen suchasnoy kul'turi. *Visnik Nacional'nogo Aviacijnogo Universitetu. Seriya: Filosofiya. Kul'turologiya*, 1 (31), pp. 162—168.
10. Stanislavs'ka K. I. (2010). Komp'yuterna gra yak mistec'ka forma. *Visnik Derzhavnoi akademii kerivnih kadriv kul'turi i mistectv*, 2, pp. 93—99.
11. Fiyalka S. B. (2017). Videoigri yak instrument propagandi v umovah rosij's'ko-ukrains'kogo protistoyannya. *Tekhnologiya i tekhnika drukarstva*, 3, pp. 79—85, [online]. Available at: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Titd_2017_3_11.
12. Shcherbina V. L. (2016). Socializaciya osobistosti u subkul'turi gejmers'kih onlajn-spil'not. *Perspektivi : social'no-politichnij zhurnal*, 1 (67), pp. 133—137.
13. Butler D., Brown M & Crіosta G. M. (2016). Telling the story of mindrising. *International Conferences ITS*. Melbourne, pp. 287—291.
14. Egenfeldt-Nielsen S., Smith J. H. & Tosca S. P. (2012). *Understanding video games : the essential introduction*. New York: Routledge.
15. *Essential facts about the computer and video game industry report*. (2020), [online]. Available at: <https://www.theesa.com/resource/2020-essential-facts/>.
16. Felicia P. (2020). *Games in schools : using educational games in the classroom: guidelines for successful learning outcomes : a handbook for teachers*. Brussels: European Schoolnet.
17. Frasca G. (1999). *Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative*. Helsinki, [online]. Available at: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>.
18. *Global games market report : the VR & metaverse edition : free version*. Newzoo. (2021).
19. Gomez L. F. B., Sotelo M. C. B., Higuera N. Sh. R. & Mendoza B. J. R. (2016). A Video game for learning brain evolution : a resource or a strategy? *Proceedings of 13th International conference on cognition and exploratory learning in digital age (CELDA 2016)*. Mannheim, pp. 119—126.
20. Gray P. (2018). Cognitive benefits of playing video games. *Psychology today*, [online]. Available at: <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/freedom-learn/201502/cognitive-benefits-playing-video-games>.
21. *Key facts 2020 : the year we played together*. (2021). Brussels.
22. Melissinos C. & O'Rourke P. (2012). *The art of video games : from pac-man to mass effect*. New York: Welcome Book.
23. Parker F. (2013). An art world for artgames. *Loading..*, 7 (11), [online]. Available at: <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/119>.
24. *The CRPG analyzer: a checklist for computer roleplaying games*. (2021). RPGWatch, [online]. Available at: <http://www.rpgwatch.com/forums/showpost.php?p=1061254692&postcount=367>.
25. Whitton N. (2007). *An investigation into the potential of collaborative computer games to support learning in higher education*, [online]. Available at: http://playthinklearn.net/?page_id=8.
26. Young C. J., Zackariasson P. & Wilson T. L. (2012). *The video game industry : formation, present state, and future*. New York: Routledge.

Надійшла до редакції 15 листопада 2021 року



ГЛОБАЛІСТИКА

УДК 323:338.2]"20"(595)(045)

Владимир Дергачев,

профессор, доктор географических наук,
член Национального союза журналистов Украины
и Международной федерации журналистов

Махатхир Мохамад.

Лидер Малайзии, не предавший народ ради обогащения

Рывок из третьего мира в первый, совершенный Малайзией, связывают с именем Мохатхира Мохамادا (род. в 1925 году). Точно так же, как за мощным экономическим ростом и модернизацией Южной Кореи стоял Пак Чон Хи, Сингапура — Ли Куан Ю, Объединенной Арабской Республики — шейх Заид ибн Султан Аль Нахайян, Китайской Народной Рес-

публики — Дэн Сяопин. К благоденствию и процветанию эти страны привели не марионетки Запада (США), а национальные лидеры.

Государственный и политический деятель Малайзии Дато Сери Махатхир бин Мохамад был политическим долгожителем и четвертым премьер-министром страны (1981—2003). "Доктор М", как его