

УДК 316.77:379.828:004.9

ОСОБЛИВОСТІ СУЧАСНИХ ІГРОВИХ КОМП'ЮТЕРНИХ ПРАКТИК (НА ПРИКЛАДІ НАСЕЛЕННЯ М. КАМ'ЯНСЬКЕ)**Шеломовська Оксана Миколаївна** – кандидат наук з державного управління, доцент кафедри соціології Дніпровського державного технічного університету

Представлені основні положення і результати дослідження особливостей функціонування комп'ютерних ігор в сучасному соціокультурному просторі та виявлення специфіки ігрових комп'ютерних практик українців на підставі емпіричного соціологічного опитування. Запропоноване розуміння комп'ютерної гри як виду ігрової діяльності, який здійснюється із застосуванням електронних пристроїв та інтерактивних мультимедійних технологій і призводить до створення віртуального (альтернативного) простору соціальних і соціокультурних взаємодій, у який занурюється людина, що грає. Встановлено основні риси і ознаки комп'ютерної гри. Аналіз результатів анкетування населення м. Кам'янське дозволив визначити час, який пересічна людина приділяє комп'ютерним іграм, тривалість захоплення ними, наявність випадків гри замість навчання або роботи. На основі цих критеріїв удосконалено типологію гравців у комп'ютерні ігри. Проаналізовано існуючі різновиди ігор, визначені їх характерні риси та рівень популярності серед аудиторії. Виявлені основні критерії для вибору гри споживачами та рівень асоціювання гравців з комп'ютерними персонажами. Окреслені проблеми віртуальної реальності, ігрової залежності та виокремлені показники ігрової ідентичності комп'ютерних гравців.

Ключові слова: комп'ютерна гра, відеогра, гравець, геймер, ігрові практики, віртуальна реальність, ігрова ідентичність, ігрова залежність, ігровий персонаж.

Представлены основные положения и результаты исследования особенностей функционирования компьютерных игр в современном социокультурном пространстве и выявления специфики игровых компьютерных практик украинцев на основании эмпирического социологического исследования. Предложено понимание компьютерной игры как вида игровой деятельности, который осуществляется с применением электронных устройств и интерактивных мультимедийных технологий и приводит к созданию виртуального (альтернативного) пространства социальных и социокультурных взаимодействий, в которые погружается игрок. Определены основные черты и признаки компьютерной игры. Анализ результатов анкетирования населения г. Каменское позволил определить время, уделяемое компьютерным играм, продолжительность увлечения, наличие случаев игры вместо учебы/работы. Усовершенствована типология компьютерных игроков. Проанализированы существующие разновидности игр, установлен уровень их популярности среди аудитории. Выявлены критерии для выбора потребителями игры и уровень ассоциирования игроков с компьютерными персонажами. Рассмотрены проблемы виртуальной реальности, игровой зависимости и выделены показатели игровой идентичности геймеров.

Ключевые слова: компьютерная игра, видеоигра, игрок, геймер, игровые практики, виртуальная реальность, игровая идентичность, игровая зависимость, игровой персонаж.

The main provisions and results of the study of the peculiarities of the functioning of computer games in the modern socio-cultural space and the identification of the specific gaming computer practices of Ukrainians on the basis of empirical sociological research are presented in this paper. Definition of a computer game as a kind of gaming activity, which is carried out with the use of electronic devices and interactive multimedia technologies and leads to the creation of a virtual (alternative) space of social and socio-cultural interactions which the player is immersed are proposed. The main features and attributes of a computer game was analyzed. The time that an average person pays for computer games, the duration of capture, the presence of cases of playing instead of study or work are revealed on the analysis of the results of the population survey in Kamianske. Based on these criteria, the typology of players in computer games has been improved. The existing types of games are analyzed, the characteristics are determined and the level of their popularity among the audience are determined. The main criteria for choosing a game and the level of association of players with computer characters are revealed. The problems of virtual reality, game dependence and isolated indicators of gaming identity of players in computer games are outlined.

Keywords: computer game, video game, player, gamer, game practices, virtual reality, game identity, game addiction, game character.

Невід'ємним елементом соціокультурного простору сучасної інформаційної епохи стали комп'ютерні ігри (відеоігри), які пронизують усі сфери суспільного життя – від традиційної для них

дозвіллевої до професійної та навчальної. З одного боку, такі ігри дають можливість перенестися у сферу фантазій, а з іншого – отримати знання і удосконалити необхідні навички. Вони допомагають відволіктися від реальності, заповнюють час і дарують приємні емоції, сприяють комунікації та об'єднують людей, долаючи національні кордони. Вже з упевненістю можна говорити, що комп'ютерні ігри стали трендом глобальної масової культури і дозволяють моделювати соціальну реальність, формувати ідентичність і керувати свідомістю індивідів. Набуває поширення також їх культуроформуюча функція, адже кожна відеогра – це своєрідний соціокультурний простір з власними звичаями, символами, традиціями, політичними та економічними факторами, який багато в чому відображає існуючу реальність. З соціокультурної точки зору, комп'ютерні ігри є важливим репрезентативним феноменом електронної культури, безпосередньо пов'язаної з інтенсифікацією технічного прогресу і розвитком комп'ютерних та інтернет-технологій. Вони вже змінили структуру суспільства і призвели до життя нові субкультури мережевих гравців, створили нові традиції і ритуали, сформували нові поведінкові та комунікативні стилі. На цьому фоні широкого розповсюдження набули суперечки між прихильниками і супротивниками комп'ютерних ігор, яку наголошують відповідно на їх позитивних та негативних наслідках, як на індивідуальному, так і на суспільному рівнях. Наявність таких суперечок зайвий раз свідчить про суспільну значущість та актуальність дослідження комп'ютерних ігор, спрямованого на встановлення їх ролі і значення в житті сучасного українського соціуму та виявлення особливостей ігрових комп'ютерних практик сучасного українського суспільства.

Істотний внесок у дослідження різноманітних аспектів комп'ютерних ігор і особливостей їх споживання здійснили зарубіжні вчені: К. Андерсен, Н. Богачьова, О. Болескіна, С. Вайнштейн, Х.-Т. Вей, О. Войскунський, Д. Галкін, О. Геллоуей, М. Гріффітс, С. Давидов, Дж. Джуул, Н. Добичіна, М. Иванов, Н. Йі, Р. Кайлоіс, О. Кирюшин, А. Кнорре, Х. Коул, Г. Кунц, Н. Куртов, А. Ліндлі, Ф. Мюле, Т. Немудрова, М. Придатченко, О. Савинська, А. Смірнова, О. Степанцева, В. Тармаєва, Дж. Фромм, В. Шоташвилі та ін.

Щодо дослідження комп'ютерної гри соціологічною наукою в Україні слід відзначити наявність низки публікацій, у яких досліджуються різноманітні аспекти цього феномену. Зокрема, К. Кислюк розглянув перспективи комп'ютерних ігор у медіа-культурі XXI ст. [1]. І. Кузнецова, А. Мараховський і О. Вишневська розробили класифікацію комп'ютерних ігор та визначили, яким основним стилістичним напрямом вони підпорядковані [2]. О. Шерман досліджував комп'ютерні ігри як засіб впливу на масову свідомість та проаналізував їх можливості у впровадженні та закріпленні політичних стереотипів [3]. Н. Стратонова встановила особливості формування ідентичності в комп'ютерному ігровому просторі [4]. О. Алієва та М. Жукова, у свою чергу, з позицій культурологічного підходу визначили значення віртуальних ігор в постіндустріальному суспільстві та розглянули проблему їх штучно сконструйованої псевдореальності [5]. Д. Кінашевський на прикладі геймерів виокремив технології соціального освоєння комп'ютерних ігор [6]. Ю. Романенко і А. Ташенко проаналізували особливості візуалізації тілесності у комп'ютерних іграх як індикаторів етнічних ідентичностей і засоби їх конструювання [7]. О. Щербина зосередила увагу на комунікативному аспекті субкультури мережевих ігрових спільнот [8]. А. Рябчук і А. Прокопенко виявили взаємозв'язок між специфічною комунікацією у онлайн-іграх і спілкуванням у реальному житті, а також позитивні наслідки онлайн-ігор [9]. Разом з тим, беручи до уваги існуючий науковий доробок з проблематики соціології гри, не можна не констатувати той факт, що наявні дослідження не розкрили повноти даної теми. В українській соціологічній науці відсутнє комплексне дослідження комп'ютерних ігор у сучасному соціокультурному просторі та особливостей ігрових комп'ютерних практик, засноване на аналізі саме українських реалій із застосуванням соціологічного матеріалу.

Мета статті полягає у виявленні особливостей ігрових комп'ютерних практик сучасного українського суспільства на прикладі аналізу результатів емпіричного соціологічного дослідження населення м. Кам'янське.

Теоретичною базою дослідження слугували праці таких науковців, як Е.Берн, Л. Вітгенштайн, Г.-Г. Гадамер, Й. Гейзінга, Г. Гессе, А. Гомм, К. Грос, Р. Кайуа, І. Кант, К.Леві-Строс, А. Мердок, Р. Колінгвуд, О.Фінк та ін. Зазначені науковці розробили поняття гри та виокремили сутність цього феномену з позицій гуманітарного знання, визначили ознаки гри, запропонували класифікації різноманітних типів гри тощо. Значний внесок у розробку поняття гри та визначення її ключових ознак здійснили представники постмодерністського напрямку, а саме Ж. Дерріда, Ж. Дельоз, У. Еко, Ж. Ліотар, Р. Барт. Саме на здобутках зазначених вчених ґрунтуються сучасні дослідження комп'ютерних ігор та особливостей їх впливу на гравців.

Методологічною основою дослідження є системний і соціокультурний підходи. При написанні роботи автором комплексно використовувалися декілька методів наукового пізнання, а саме аналіз і синтез, порівняльний, типологічний і компаративний аналіз. Емпіричну базу статті становлять результати соціологічного дослідження поширення комп'ютерних ігор в соціокультурному просторі сучасності, проведеного за участі автора кафедрою соціології Дніпровського державного технічного університету (м. Кам'янське), а також вторинний аналіз результатів всеукраїнських соціологічних опитувань.

Єдиного загально визнаного тлумачення поняття «комп'ютерна гра», зважаючи на багатоаспектність цього феномену, у соціології поки що не створено і наявні декілька підходів до його аналізу. Так, ґрунтовний аналіз наукової літератури з зазначеного питання дозволив виявити, що комп'ютерна гра визначається як:

- своєрідний інтерактивний мультимедійний віртуальний простір [5, с. 64];
 - вид ігрової діяльності, що застосовує мультимедійні та технології віртуальної (альтернативної) реальності [10];
 - принципово відмінний від інших видів ігор своєрідний спосіб моделювання соціальних і соціокультурних взаємодій і ставлення до них [11, с. 48];
 - спеціальна програма, яка використовується для організації ігрової діяльності, забезпечення зв'язку між ігровими партнерами або сама виступає у якості такого ігрового партнера [12, с. 35];
 - різновид популярного мистецтва, заснованого на масовому виробництві художньої продукції.
- Прихильники цієї позиції наголошують на культурному значенні гри і зазначають, що тією самою мірою, якою популярна культура за сучасних умов «є чинником соціалізації і організує повсякденне життя людей у сучасних суспільствах, ці функції беруть на себе і електронні ігри» [13].

Однак, вище наведені визначення не дають змоги сформулювати комплексне уявлення про комп'ютерну гру як соціальний феномен, оскільки зосереджують увагу лише на певному її аспекті – або на технологічних можливостях, або ж на культурологічному значенні. Ми ж вважаємо, що ці два аспекти треба розглядати без відриву один від одного. Саме тому комп'ютерну гру (відеогру) пропонуємо визначити як вид ігрової діяльності, який здійснюється із застосуванням електронних пристроїв та інтерактивних мультимедійних технологій і призводить до створення віртуального (альтернативного) простору соціальних і соціокультурних взаємодій, у який занурюється людина, що грає.

Для визначення суттєвих рис феномену комп'ютерної гри вважаємо за доцільне звернутися до класичного визначення гри, наданого Й. Гейзінґом. У своїй роботі «Homo Ludens» під грою він розуміє «добровільну дію або заняття, яке здійснюється всередині встановлених меж місця і часу за добровільно прийнятим, але абсолютно обов'язковими правилами з метою, що полягає в ній самій, і супроводжується почуттям напруження і радості, а також усвідомленням «іншого», відмінного від звичайного життя» [14, с. 41]. Ґрунтуючись на цьому, можемо стверджувати, що комп'ютерна гра являє собою добровільну діяльність, яка відбувається в межах специфічного ігрового простору і часу та виходить за межі справжнього повсякденного життя в тимчасову (віртуальну) сферу діяльності, де панують особливі обов'язкові для усіх гравців правила, які не підлягають ніякому сумніву. Комп'ютерна гра передбачає вільну діяльність, що усвідомлюється як «несправжня», але цілком здатна захопити того хто грає.

Будучи важливим елементом сучасної культури комп'ютерні ігри виконують важливу культурно-рекреаційну функцію, оскільки будучи засобом проведення дозвілля вони не лише допомагають відволіктися від повсякденних справ, а й прикрашають життя, надають йому повноти, дозволяють дати вихід негативним емоціям, задовольнити потреби у розрядці і навіть сформувати необхідні навички, які стануть у нагоді у подальшій професійній діяльності. Новітні досягнення у сфері комп'ютерних ігор спричиняють подальше їх проникнення й інтеграцію в саму структуру культури. З соціокультурної точки зору, комп'ютерна гра являє собою інформаційний продукт, який має важливе значення для розвитку суспільства. Перші покоління комп'ютерних ігор 1980–2000-х рр. досліджувалися тільки у контексті набуття символічного досвіду, спеціальних навичок розширення кругозору [1, с. 41]. Ці продуктивні результати підвищували самооцінку особистості, її здатність до вирішення складних і різноманітних завдань людського буття, хоча, зрозуміло, вкрай обмежено й суб'єктивно. Зважаючи на це, слід відзначити, що комп'ютерна гра є витвором певного часу, продуктом роботи авторів, які відобразили у грі власні ідеї та емоції та певним чином вплинули на гравців (так само, як і кінострічки, книги), а отже і елементом культури, який залишається в пам'яті гравців, передається далі, стає традицією, тобто продуктом культури певного суспільства, де художній формі відображаються його головні риси. Попри виразну казковість сюжетів і героїв змістовно комп'ютерні ігри насправді відображають «глибинно-архетипові структури і проблеми людського буття, вкорінені в найдавніших міфах, ритуалах, традиціях та соціальних інститутах, наприклад, церкві та армії» [1, с. 40]. Тобто головна перевага індустрії відеоігор одночасно є і їх істотною проблемою як специфічного виду мистецтва: «зведення до мінімуму потреби користувача в розвитку фантазії, адже розробниками вже заздалегідь визначені ролі, зовнішній вигляд персонажів» комп'ютерної гри, прописаний сюжет, змонтований відповідний відеоряд, звуковий супровід. У деяких випадках відеогра виявляється більш реальною для гравців, ніж справжнє життя [5, с. 65].

Комп'ютерна гра, чи не найбільше з усіх різновидів ігор, сприяє об'єднанню гравців у стійкі і тривалі за часом групи, які продовжують існування навіть після закінчення гри. Ще Й. Гейзінґа наголошував, що «партнерів по грі об'єднує почуття перебування в такому собі винятковому положенні, спільного зайняття важливою справою, відокремлення від інших, вихід за рамки загальних норм життя. Ці почуття зберігають свою чаклунську силу далеко за межами ігрового часу» [14, с. 23]. Можна говорити про

існування субкультури геймерів, які об'єднуються не лише у віртуальному просторі, а й у реальному житті. Вони розвивають кіберспорт, проводять різноманітні національні та світові чемпіонати, які набувають значного розголосу і тим самим впливають на соціалізаційні процеси і свідомість не лише молоді та активних геймерів, а й усього суспільства. Широке поширення отримали молодіжні ігрові спільноти, які складаються з гравців у рольові ігри (RPG). Вони, зазвичай, виникають стихійно, самоорганізуються та існують як у реальному, так і у віртуальному просторах. Сьогодні мережеві ігрові спільноти вже можуть впливати на економічну, політичну та соціальну сфери суспільного життя шляхом формування ціннісних установок, притаманних даній субкультурі. Вони беруть участь у політичних виборах різних рівнів, формують наднаціональні комунікативні структури і завдяки цьому здійснюють інформаційний вплив на окремих індивідів, соціальні групи і навіть, держави [8, с. 200].

Індустрія відеоігор активно розвивається у інтернеті, де майже щодня з'являються новинки. За результати всеукраїнських соціологічних досліджень, основною метою використання інтернету майже для кожного четвертого-пятого дорослого українця (22,3%) є саме комп'ютерні ігри. Про це свідчать дані соціологічного моніторингу «Українське суспільство – 2014 р.», проведеного у липні-серпні 2014 р. Інститутом соціології НАН України (n=1800 жителів усіх регіонів України за винятком Криму, похибка – 2,5%). У порівнянні з даними аналогічного дослідження 2012 р. простежується тенденція до зниження ігрової активності користувачів та збільшення потреби в отриманні новинної інформації онлайн (з 26,3% у 2012 р. до 22,3% у 2014 р.), однак у порівнянні з даними 2009 р. – 14,4%, 2010 р. – 20,4% і 2011 р. – 18,4% спостерігається значне підвищення кількості осіб, які грають у комп'ютерні ігри в інтернеті. Найбільша частка осіб, які використовують інтернет для можливості грати онлайн у 2012 р. спостерігалася у західному регіоні, а у 2014 р. – у східному (рис. 1). Захід, південь та Донбас підтверджують загальноукраїнську тенденцію зниження рівня ігрової активності на протигагу центральному та східному регіонам, де з 2012 по 2014 р. навпаки збільшилася частка осіб, які грають у комп'ютерні ігри онлайн [15].

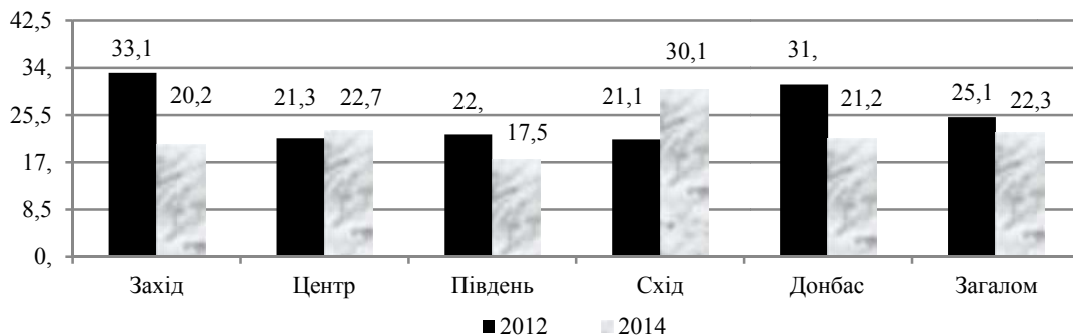


Рисунок 1. Динаміка кількості осіб, які грають у комп'ютерні ігри онлайн залежно від регіону (за даними соціологічного моніторингу «Українське суспільство – 2014 р.» [15]), у %

Аудиторія комп'ютерних ігор вкрай неоднорідна – це і люди, які цікавляться комп'ютерними іграми для розваги, і люди, які відчувають підвищену тягу до комп'ютерних ігор, і люди, які виявляють патологічну пристрасть до комп'ютерних ігор, що викликає соціальні і комунікативні дисфункції особи. За даними компанії Intel (Intel Developers Forum 2015), «з усього населення земної кулі 1,8 млрд. осіб можна вважати геймерами (йдеться про людей, які коли-небудь в житті хоч раз грали в комп'ютерні ігри). Близько 711 млн. із них є активними гравцями. Середній вік геймера в США становить 35 років, а співвідношення чоловіків і жінок – близько до 50/50» [16].

В Україні ж встановилася зовсім протилежна ситуація. За даними дослідження Д. Кінашевського (опитування учасників і глядачів турніру з комп'ютерних ігор – Starladder, 2013 р.), середній вік гравців становить 19 років. Як правило це студенти і школярі, серед яких переважають чоловіки (94%) і лише 6% – це жінки-геймери [6, с. 114]. Водночас, результати опитування комп'ютерних гравців, проведеного у 2016 р. українським сайтом www.opengamer.com.ua свідчать, що український геймерце не школяр, оскільки переважну більшість з них (66,1%) становлять особи віком 18 – 25 років [17].

Для визначення особливостей ігрових комп'ютерних практик українців нами було проведено відповідне соціологічне дослідження. Збір первинної інформації здійснювався у травні 2017 р. шляхом анкетування населення м. Кам'янське. Відповідно до класифікації, місто належить до середніх міст, а отже результати можуть бути екстрапольовані на міста даної категорії. Використана випадкова вибірка за методом простого ймовірного відбору. Всього опитано 474 людини (жінок – 53,4%, чоловіків – 47,6%; у віці від 18 до 35 років – 61,3%, від 35 до 60 років – 38,7%). У ході дослідження респондентам пропонувалося відповісти на низку питань, які передбачали виявлення кількості часу, який проводиться за грою; тривалість захоплення комп'ютерними іграми; жанрів ігор, яким віддається перевага; факторів, які найбільше приваблюють у іграх; цілей, що переслідуються гравцями тощо.

Здійснений нами аналіз результатів авторського соціологічного дослідження довів, що більш ніж 80% українців хоча б раз у житті грали у комп'ютерні ігри. Щодо часу, який сучасна пересічна людина приділяє цьому заняттю встановлено, що найбільша кількість осіб, а саме 33,6%, грає у відеоігри від 1 до 3-х годин на день (рис. 2). При цьому майже кожен четвертий кам'ячанин (24,3 %) грає у комп'ютерні ігри декілька разів на тиждень, а кожен п'ятий (20,1%) – декілька разів на місяць. Із загальної чисельності респондентів 15,6% приділяють комп'ютерним іграм більше чотирьох годин на день, а 5,3% – до однієї години на день.

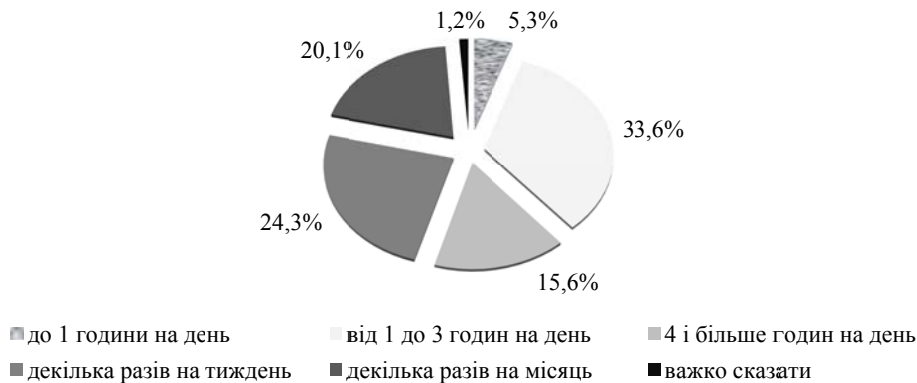


Рисунок 2. Час, який присвячується комп'ютерним іграм, у %.

На основі розподілу часу, який приділяється відеоіграм можна сформулювати типологію гравців. Так, пропонуємо віднести осіб, які грають у комп'ютерні ігри кожний день до групи активних гравців; тих, які грають декілька разів на тиждень – до групи гравців середньої активності; тих, хто грає декілька разів на місяць і рідше – до групи неактивних гравців. На цей час частка активних гравців (54,7%) становить переважну більшість кам'ячан, щоправда така велика їх кількість досягається за рахунок підвищеної зацікавленості комп'ютерними іграми молодими людьми (школярами і студентами), які мають більше вільного часу, володіють смартфонами і планшетами, які дають змогу грати у будь-який вільний момент, навіть на перерві або в поїздах у громадському транспорті. Представники цієї групи цікавляться усіма новинками зі світу ігор, обговорюють їх з друзями, адже для них комп'ютерні ігри – важлива частина життя. Група гравців середньої активності (24,4%) у порівнянні з попередньою групою характеризується значним зменшенням кількості часу, що відводиться іграм; вони виявляють інтерес до ігор різних жанрів і використовують їх переважно лише як засіб цікаво зайняти вільний час. Найменше кількісне представлення має група неактивних гравців (19,9%), представники якої віддають перевагу перевіреним, улюбленим іграм, не женуться за новинками і не вважають відеоігри важливою частиною свого життя.

Активні геймери витрачають значний відрізок часу на ігри кожен день, при цьому не приділяючи увагу іншим видам діяльності. У захоплені іграми вони скорочують час для спілкування або для активного відпочинку, що може згодом привести до збіднення соціальних зв'язків або навіть до розриву вже встановлених. Зрозуміло, що це багато в чому залежить від різновидів комп'ютерних ігор, тривалості та рівня захоплення, а також включеності у ігровий віртуальний простір. Так, за даними нашого дослідження було встановлено, що більшість респондентів (51,4%) захоплюється комп'ютерними іграми вже понад 10 років. Також доволі висока частка осіб, які відзначили, що грають від 6 до 9 років – їх нараховується 37,8%; від 3 до 5 років грають 7,4% опитаних; менш ніж 2-річний досвід ігрових комп'ютерних практик мають 2,3% городян, а 1,1% кам'ячан не змогли дати точну відповідь. Такий розподіл свідчить, що ігрові комп'ютерні практики є поширеним і сталим явищем, адже існуючі жанри ігор сприяють задоволенню будь-яких цілей – від розважальних до навчальних.

Розвиток мультимедійних технологій сприяє створенню новітніх комп'ютерних ігор із сучасними спецефектами, які активно обговорюються у ЗМІ, і тим самим захоплюють аудиторію до купівлі або скачування ігор у інтернеті. Для задоволення прагнення пограти у гру вже не треба виділяти спеціальний час, йти додому, де є комп'ютер зі встановленою грою, адже через акаунт у інтернеті або соціальній мережі можна зайти у гру з будь-якого пристрою і продовжити грати. Саме тому набувають поширення практики відеоігор у робочий та навчальний час. Згідно проведеного нами опитування більшість українців (45,4%) ніколи дозволяють собі проводити час за грою замість роботи або навчання. Водночас, 35,4 % опитаних ніколи так не вчиняли, але 13,5% зізнаються, що робили це часто (рис. 3).

На жаль слід констатувати, що майже 60% українці мали досвід ігрових практик у робочий і навчальний час, але той факт, що кожний третій українець не мав такого досвіду свідчить про наявність розуміння сучасними гравцями того, що комп'ютерні все ж таки є засобом проведення дозвілля або зайняття вільного часу, яким не слід підміняти професійну або навчальну діяльність. Зрозуміло, що комп'ютерні ігри як і будь-який соціальний феномен, мають як позитивні, так і негативні наслідки, щоправда кількість і значимість останніх значно вища. До їх переваг варто віднести розвиток уваги, пам'яті, мислення, логіки,

вміння орієнтуватися у надзвичайних ситуаціях і швидко приймати рішення, особливо у таких іграх, як головоломки, стратегії, різноманітні логічні ігри. Пілоти, водії, військовослужбовці використовують симулятори для тренування своїх навичок і умінь. В ігрових світах люди часто розкривають свій комунікативний потенціал набагато краще, ніж у реальному житті та знайомляться з новими людьми, знаходять друзів, нову роботу, однодумців, нову професію і вдосконалюють свої навички. З іншого боку, деякі сучасні комп'ютерні ігри формують жорстокість, прагнення вирішувати проблеми силовими методами, копіюючи дії ігрового персонажа. Головним недоліком ігор вважаються формування залежності, коли людина не мислить свого життя без гри, живе вже не своїм життям, а життям комп'ютерного героя, весь час приділяє відеогрі. Багато в чому, позитивні та негативні ефекти від комп'ютерних ігор детермінуються їх жанрами, завданнями гри, цілями та діями головних дійових персонажів тощо.

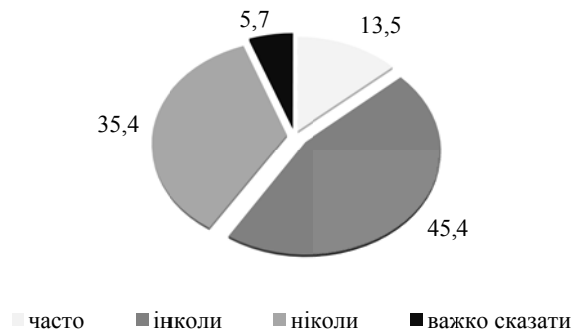


Рисунок 3. Наявність випадків проведення часу за комп'ютерною грою на робочому місці або під час навчальних занять, у %.

Жанрова класифікаціями відеоігор є недостатньою доопрацьованою у зв'язку з відсутністю однозначних критеріїв для віднесення гри до певного типу. В основному виділяють такі різновиди комп'ютерних ігор, залежно від їх цільової спрямованості [2; 18]:

- action (shooter) – 3D-шутери, файтинги, стелс-екшен, ігри-бойовики – передбачають активне подолання деяких перешкод і бойові дії з ворогами, керованими комп'ютером або іншими гравцями. Головне завдання – знищити ворогів, уникнути переслідування або вразити якомога більше мішеней. Вони засновані на використанні рефлексів, швидкості реакції і здатності оперативно приймати рішення для подолання ігрових обставин, які передбачають агресивні дії щодо супротивників чи оточення. Саме екшн-ігри вважаються одним із базових жанрів і водночас найпоширенішим у світі;

- аркади – ігри з примітивним сценарієм та геймплеєм, які вимагають високої швидкості прийняття рішень і реакції. Як правило, їх головне завдання полягає у необхідності зібрати всі особливі об'єкти на рівні, знайти вихід, потрапити в певну точку, вчасно натискати клавіші тощо. В них практично відсутній розгорнутий сюжет, вони досить абстрактні, їх рівні нетривалі і, зазвичай, вимагають короткочасної концентрації зусиль, з подальшим підвищенням складності. Система заохочення є основним стимулом в аркадних іграх – за кожне значуще досягнення гравець отримує додаткові бали, які підсилюють його зацікавленість і азарт. Часто такі ігри нескінченні, а метою гри є набір максимальної кількості балів і / або мінімального часу проходження гри;

- симулятори, менеджери – технічні, спортивні, економічні – імітаційні ігри певної області реальності: процесу керування технікою, життям сім'ї, спортивною командою тощо. Їх характерною особливістю є точне відтворення фізичних законів реального світу, властивостей предметів, процесів та подій. Першочергово, симулятори були розроблені для відпрацювання військовослужбовцями навичок керування спеціальною технікою. Від жанру «перегони» симулятори відрізняються більш реальним процесом управління та відсутністю компоненту змагання гравців один з одним;

- стратегії, пов'язані з побудовою власного світу або управління ситуацією, містом, країною шляхом розробки і реалізації певного плану дій. Як правило, це ігри з військовим або економічним сюжетом, успіх в яких залежить від вироблення певної стратегії і тактики діяльності. Гравці тут керують якоюсь організацією, армією, містом, країною і, навіть, всесвітом, а не окремим ігровим персонажем;

- пригодницькі, адвенчура або квести – текстові і графічні квести, головоломки, адвенчури, бродилки. Гравець виконує сюжетні завдання, у яких головну роль відіграють уважність та вміння логічно мислити. Вони передбачають пошуки підказок і вирішення головоломок, спрямованих на пошук виходу з певної ситуації або пошук предметів;

– рольові ігри – розважальні та навчальні. Їх дія відбувається у вигаданому світі, що відповідає певному художньому твору або придуманий авторами гри. В цій фантазійній реальності гравцеві необхідно керувати діями героя для досягнення чіткої цілі, а навколишнє віртуальне середовище реагує на його дії. У свою чергу, рольові ігри поділяються на два типи: ММОРПГ – масові рольові онлайн-ігри з великою кількістю гравців, які взаємодіють один з одним і елементами віртуального світу гри, та тактичні RPG (role playing game), де наявність багатьох користувачів не є обов'язковою;

– головоломки, логічні ігри, пазли, у яких гравцеві пропонується вирішити певне завдання. Це може бути створення об'єкту правильної конфігурації або вибір з багатьох варіантів одного правильного;

– музичні ігри, в основу яких закладена ідея в правильному натисканні клавіш, показаних на екрані під ритм музики;

– традиційні настільні ігри – віртуальні версії реальних ігор, наприклад шахи, карти, шашки, «Монополія», серія ігор «Warhammer»;

– текстові (Interactive Fiction), де гравці спілкуються за допомогою тексту.

Щодо поширення означених різновидів відеоігор і захоплення ними аудиторією у результаті опитування жителів м. Кам'янське встановлено, що перевага віддається жанру екшену – шутерам, фартингам, іграм-бойовикам, «бродилкам-стрілялкам», прихильність до яких виявили 45,2% опитаних респондентів (рис. 4). Другими за популярністю серед гравців є ігри пригодницького характеру та квести (38,8%), а третіми – стратегії (27,3%). При цьому слід відмітити доволі високий показник осіб (23,5%), які віддають перевагу рольовим іграм. Ігри-симулятори різних типів (життя, спортивної гри, техніки) є цікавими для 20,3% опитаних, в той час, як аркади – для 17,7% респондентів. Разом з тим, ігри-перегони, прихильність яким висловили 9,6%, також можуть віднесені до стимуляторів, однак наявність у них змагального аспекту дозволяє виділяти їх в нашому дослідженні як окрему ігрову категорію. Серед ігор традиційного характеру найбільша кількість респондентів відзначає логічні ігри та головоломки – 15,6%. Грати в настільні ігри на комп'ютері, планшеті, смартфоні або телефоні любляють 10% опитаних, а у карточні – 5,5% респондентів. Зазвичай, інтерес до всіх ігрових жанрів і комп'ютерних ігор знижується з віком, але логічні і настільні ігри демонструють протилежну тенденцію, адже інтерес до них з віком лише збільшується.

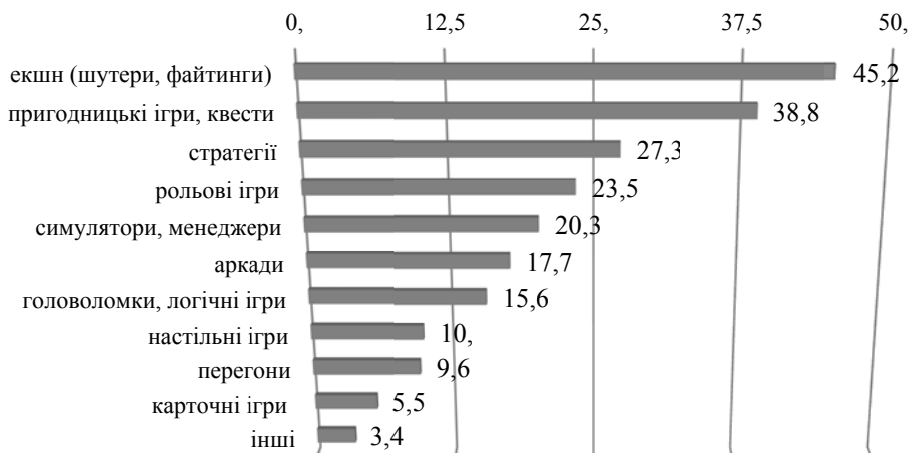


Рисунок 4. Найпопулярніші жанри комп'ютерних ігор, у %.

Як бачимо, наведений розподіл прихильності до різновидів відеоігор підтверджує вище наведену тезу про те, що екшн-ігри є найпопулярнішими і найпоширенішими у світі. Популярність комп'ютерних ігор у жанрі екшн, як ми вважаємо, детермінується їх можливостями допомогти гравцеві відчути себе «супергероем», дати вихід агресивній енергії, позмагатися з іншими геймерами, продемонструвати навички, реакцію та довести переваги гри. Квести та ігри пригодницького характеру сприяють задоволенню жаги до пригод, активізують кмітливість та спостережливність, що робить їх гарними стимуляторами для розвитку розумових здібностей. У таких відеоіграх, зазвичай, відсутня жорстокість, притаманна шутерам, файтингам і бойовикам, результативність залежить від уважності та вміння використовувати логічні зв'язки, аналізувати ситуацію з різних ракурсів, а тому серед прихильників цього жанру чимало жінок. Стратегічні ігри, у свою чергу, завдяки історичній, фантастичній, космічній, літературній тематикам об'єднують у собі переваги екшену і пригодницьких ігор – завоювання територій і ресурсів у ході військових операцій, облаштування території та її благоустрій тощо. Стратегії та рольові ігри більш ніж інші тяжіють до поєднання традиційних різновидів комп'ютерних ігор, тим самим створюючи ефект повного занурення і претендують на створення нової культурної (віртуальної) реальності [1, с. 42].

Жанрові вподобання у сфері відеоігор дозволяють сформувати загальну картину ігрових комп'ютерних практик українців і окреслити основні мотиви і потреби, які ці ігри задовольняють. При цьому слід зазначити, що для вибору комп'ютерної гри найголовніше значення має не її жанр, а, насамперед, наявність цікавого сюжету – це стверджують 24,6 % респондентів. Водночас, для 18,3% кам'ячан важливе значення при виборі гри має наявність можливості здійснювати певні дослідження у грі, а для 14% – отримання інтелектуального задоволення. Разом з тим, 12,5% відзначають, що для них гра є цікавим способом проведення дозвілля, від якого вони насамперед бажають отримати емоційне задоволення. На такому мотиві, як можливість отримання додаткових умінь при розв'язанні ігрових задач зосереджують увагу 12,1% респондентів, а бажання досягти цілей гри (перемога над суперником, змагання) є важливим для 11,5% опитаних. Можливість розвитку творчих здібностей, як основний мотив при виборі гри, відзначили лише 7% жителів.

Досліджуючи особливості функціонування комп'ютерних ігор в сучасному соціокультурному просторі та специфіку ігрових комп'ютерних практик українців неможливо оминати увагою проблематику віртуальної реальності та ігрової ідентичності, що створюється їх засобами. «Ігрова ідентичність у мережевому просторі передбачає входження в мережу в «масці» і створення відповідного образу або навіть міфу про самого себе, тобто виступає формою самоідентифікації, що складається з набору бажаних уявлень про себе». (прибрати Найбільше схильні до такого роду містифікацій підлітки, для яких занурення у віртуальний світ найчастіше пов'язане з проблемами в реальному житті. Чим довше триває їх перебування у віртуальному просторі гри, тим ближче і зрозуміліше стають закони інформаційно-комунікативного середовища. Можливо, саме тому програмісти всього світу працюють сьогодні не стільки над досягненням більшої реалістичності зображень, скільки над підвищенням «когерентності» середовища, посиленням ефекту присутності в іншій реальності») [6, с. 114]. В умовах зміни вікових характеристик геймерів від підлітка до людини віком 25 – 30 років, які вже мають широкий вибір альтернативних розваг і, водночас, наявність часових і соціальних обмежень для ігрових комп'ютерних практик, відбувається підвищення вимог до ігор. Виникає потреба у їх більшій складності, сильному сюжеті, переконливості і залученості з одночасною легкістю і зручністю. Зважаючи на це, для забезпечення живих і переконливих емоцій комп'ютерних персонажів до озвучування ігор залучаються справжні кіноактори. В наш час не тільки сюжети гри беруться з кінострічок або літературних творів, а й навпаки – комп'ютерні персонажі стають героями популярних кінофільмів.

Комп'ютерна гра виникає під час контакту з глядачем, залежить від його ігрової активності і реалізується тільки в процесі цього контакту, а все інше є його результатом. Активність учасників, залучених в створення і освоєння нової багатоваріативної реальності, залежить саме від спільних дій гравця та ігрового персонажа, що, мабуть, і неможливо здійснити без асоціювання геймерів з комп'ютерними героями. За даними нашого дослідження встановлено, що більшість гравців – а саме 37,6 % – скоріше асоціюють себе з персонажем, за якого грають (таблиця 1). При цьому, 21,5% респондентів дотримуються протилежної точки зору і відзначають, що скоріше не асоціюють себе з ігровим персонажем. Українців, які повністю занурені у гру і живуть життям комп'ютерного героя нараховується 16,3%, а тих, які не мають такої схильності – 19,9%. Загалом, відзначимо, що все ж таки кількість гравців, які різною мірою асоціюють себе з персонажем комп'ютерної гри на 12% перевищує чисельність гравців, яким не властива така практика (53,9% і 41,4% відповідно).

Таблиця 1.

Показники ігрової ідентичності геймерів

	Асоціювання з персонажем, за якого грають	Використання комп'ютерних ігор як засобу відволіктися від проблем або поганого настрою
Так	16,3%	45,8%
Скоріше так	37,6%	32,4%
Скоріше ні	21,5%	11,4%
Ні	19,9%	8,6%
Важко відповісти	4,7%	1,7%

Ідентифікація з віртуальною особистістю, єдиною в зовнішніх і внутрішніх проявах, дозволяє відійти від повсякденних турбот і звичного соціально-бажаного спілкування (базікати, допомагати іншим, заводити друзів) і конкурувати з іншими гравцями (кидати виклик, провокувати, домінувати). Така ідентифікація передбачає постійне переживання ігрової фрустрації – чим більше людину цікавлять внутрішні і зовнішні характеристики ігрового персонажа, і чим більше сама гра дозволяє піти від реальності і проявити агресивність, тим частіше людина відчуває неадекватне ситуації бажання грати. Частоту виникнення бажання грати проokuє глибина ідентифікації з аватаром (збіг інтересу до

внутрішньої логіки і зовнішніми проявами розвитку персонажа), при прагненні до відходу від реальності і конкуренції з іншими гравцями [19, с. 128 – 129].

Відносно використання сучасним українським суспільством комп'ютерних ігор для того, щоб відволіктися від проблем або поганого настрою, було встановлено, що 45,8% – так, використовують, 32,4% – скоріше використовують, 11,4 % – скоріше не використовують, 8,7% – не використовують (табл. 1). Грунтуючись на аналізі отриманих нами даних, можна сказати, що у більшості випадків комп'ютерні ігри допомагають людям відволіктися від проблем у реальному житті, змінити навколишній світ і поринути у сконструйоване власними силами віртуальне життя і таким чином стати іншими особистостями, наділеними унікальними здібностями і креативними можливостями самореалізації. Привабливість відеоігор у цьому аспекті полягає у їх можливості задовольнити потреби людини у емоційній розрядці або налаштувати її на певний емоційний стан, змінити настрій і емоції. Розвинені комп'ютерні технології створюють ігри з реалістичними графічним і звуковим оформленням, тим самим повністю залучаючи гравця до світу віртуальної реальності, де комп'ютерні супергерої поглинають особистість гравців. Вибираючи рівень складності, гравець програмує характер ставлення до себе ігрових персонажів – своєрідний спосіб підвищення самооцінки.

Опція «збереження» і наявність багатьох життів дає можливість перегравати декілька разів ігрову ситуацію з метою пошуку оптимальної тактики і стратегії вирішення проблеми. Однак, у реальному світі гравець не може використовувати свої комп'ютерні суперможливості через наявність обмежень і прагне повернутися в роль віртуальну, яка з часом займає все більше місце в його особистості, а отже всі свої бажання і цілі переносить з повсякденного життя у віртуальний світ. У цьому контексті викликає занепокоєння той факт, що більшість опитаних кам'янчан (32,6%) за наявності можливості вибирати між комп'ютерними іграми і іграми в реальному житті скоріше обрали б комп'ютерні ігри. Підкреслимо, що це свідчить про те, що за сучасних умов люди віддають перевагу іграм зі штучним інтелектом, а не звичним іграм з друзями та родичами у реальному житті. До активних прихильників відеоігор слід беззаперечно віднести і категорію осіб, які віддали б абсолютну перевагу комп'ютерним іграм – 20,4%. Разом з тим, 21,7% опитаних беззаперечно обрали б ігри у реальному житті та 14,4% скоріше обрали б цей варіант подій. Ще 10,9% поки що не змогли визначитися з вибором. Такий розподіл підтверджує той факт, що однією із характерних рис сучасності є проникнення комп'ютерних ігор у реальне життя. Наприклад, для прихильників рольових комп'ютерних ігор є звичною справою проведення зборів-фестивалів, на яких вони примірюють на себе образ комп'ютерного героя – надягають відповідні речі, користуються зброєю і поведуть себе так, як улюблений персонаж. У свою чергу, ігри-квести також отримали продовження у реальному світі – створюються спеціальні квест-кімнати, де люди мають виконувати завдання і шукати підказки для виходу з кімнати. Тут маємо наголосити на перевагах таких кімнат у соціальному контексті, так як вони сприяють відлученню людей від комп'ютерів і сприяють їх безпосередній комунікації та згуртуванню для вирішення завдань.

Як засвідчило наше дослідження, комп'ютерні ігри спрямовані не лише на отримання задоволення в чистому вигляді, а й сприяють формуванню відчуття непередбачуваності, небуденності життя. Гри створює в людини ілюзію емоційного «насичення», коли здається, що час витрачено марно, а ігровий момент сприймається як щось важливе, серйозне, значуще. З одного боку, позитивними наслідками включеності людини в ігровий світ є розвиток потенційної здатності до швидкого сприйняття змін і нових ідей, а також підвищення здатності до соціальної адаптації. Однак гра має позитивний і реальний сенс тільки в тому випадку, якщо суб'єкт віддаляється від реальності для того, щоб знову повернутися до неї з новим досвідом. Для гравців, які живуть повноцінним життям, мають розвинені соціальні контакти комп'ютерна гра виступає лише одним із способів проведення дозвілля, який дозволяє отримати позитивні емоції та нові вміння, розвинути власні здатності і не призводить до формування ігрової залежності.

Отже, підводячи підсумки даного дослідження необхідно відмітити наявність декількох підходів до визначення сутності феномена комп'ютерної гри, які втім потребують подальшого удосконалення у соціологічному напрямі. Встановлено, що комп'ютерна гра являє собою вид ігрової діяльності, який здійснюється із застосуванням електронних пристроїв та інтерактивних мультимедійних технологій і призводить до створення віртуального (альтернативного) простору соціальних і соціокультурних взаємодій, у який занурюється людина, що грає. Соціологічне дослідження ігрових практик сучасного українського суспільства (на прикладі населення м. Кам'янське) дозволило виявити, що більшість городян грає у відеоігри від 1 до 3-х годин на день або декілька разів на тиждень, захоплюється ними вже більше 6 років, інколи дозволяє собі проводити час за грою замість роботи або навчання. Найбільший інтерес викликають ігри таких жанрів, як екшн, пригоди і квести, стратегії, рольові ігри та симулятори різних типів (життя, спортивної гри, техніки). При виборі гри найбільше значення для гравців має наявність цікавого сюжету, можливості дослідницької діяльності у грі та прагнення отримати інтелектуальне задоволення. Гравці, як правило, асоціюють себе з комп'ютерним персонажем та вважають комп'ютерні ігри кращими за ігри у реальному житті, часто використовують відеоігри для того, щоб відволіктися від проблем або поганого

настрою. Позитивні наслідки від комп'ютерних ігор виявляються в їх можливості заповнити вільний час, тренувати навички, відволіктися від проблем на нетривалий час, знайти друзів і навіть стати фінансово забезпеченим. З іншого боку, їх негативний вплив виявляється у ігровій залежності та втраті вміння жити у реальному світі, проблемах зі здоров'ям, роботою і навчанням, а також невтримному бажанні постійно купувати нові ігри та вкладати грошові ресурси в онлайн-ігри для отримання бонусів. Комп'ютерні ігри використовуються у рекламних, політичних і пропагандистських цілях, і тому можна припустити, що у подальшій перспективі цей феномен набуватиме все більшої популярності, адже вони дійсно мають величезний економічний, політичний і соціокультурний потенціал. Разом з тим, хочеться наголосити, що в сучасних умовах розробники відеоігор повинні приділяти більше уваги їх освітній складовій для розвитку інтелектуальних і соціальних якостей гравців, адже сьогодні саме комп'ютерні ігри мають величезний потенціальні можливості впливу на сучасну молодь.

Перспективним напрямом подальших розвідок вдається контент-аналіз комп'ютерних ігор, які користуються найбільшою популярністю, для визначення їх цільової спрямованості, тематичного наповнення та характеристик основних персонажів.

ЛІТЕРАТУРА: 1. Кислюк К.В. Перспективи комп'ютерних ігор у медіа-культурі XXI ст. / К. В. Кислюк // *Культура України*. – 2014. – Вип. 47. – С. 40-48. 2. Кузнецова І. О. Застосування кольорової гама комп'ютерних ігор в інтер'єрах торговельно-розважальних комплексів / І. О. Кузнецова, А. А. Мараховський, О. В. Вишневська. – Режим доступу: <http://er.nau.edu.ua/bitstream/NAU/11973/1/26.pdf>. 3. Шерман О. Комп'ютерні ігри як засіб впровадження політичних стереотипів / О. Шерман // *Укр. нац. ідея: реалії та перспективи розвитку*. – 2008. – Вип. 20. – С. 150 – 154. 4. Стратонова Н.О. Антропологія відеоігри : соціокультурний аспект формування ідентичності / Н.О. Стратонова // *Актуальні проблеми філософії та соціології*. – 2016. – С. 150 – 152. 5. Алієва О. Віртуальні ігри як феномен сучасної культури / О. Алієва, М. Жукова // *Схід*. – 2016. – № 5. – С. 64 – 67. 6. Кінашевський Д.О. Комп'ютерні ігри як соціальна технологія дозвілля / Д.О. Кінашевський // *Соціальні технології: актуальні проблеми теорії та практики*. – 2013. – Вип. 59–60. – С. 111 – 116. 7. Романенко Ю. Візуалізації тілесності у комп'ютерних іграх як індикатори етнічних ідентичностей та засоби їх конструювання / Ю. Романенко, А. Ташенко // *Етнічні ідентичності в дзеркалі тілесності та практик харчування*. – Монографія 5-и авторів / Ю. В. Романенко, І. О. Святненко, А. О. Поцелуйко, А. Ю. Ташенко, Ю. Ю. Медведєва. – К. : Вид-во ДУТ, 2015. – С. 92–194. 8. Щербина О. Мережеві ігрові спільноти як комунікативне явище сучасного інформаційного простору / О. Щербина // *Український інформаційний простір*. – 2013. – Вип. 1. Ч. 2. – С. 199 – 204. 9. Рябчук А. М. Спілкування в онлайн-іграх як чинник покращення комунікативних навиків у реальному житті / А. М. Рябчук, А. Ю. Прокопенко // *Вісн. Нац. техн. ун-ту України «КПІ»*. Політологія. Соціологія. Право. – 2013. – № 4. – С. 85 – 91. 10. Ярина С.Ю. Обучающие компьютерные игры / С.Ю. Ярина // *Мастерство online*. – 2015. – 4(5). – Режим доступу: <http://gpo.unibel.by/index.php?id=917>. 11. Кирюшин А.Н. Компьютерные игры: торжество симуляции над действительностью / А. Н. Кирюшин // *Власть*. – 2012. – № 11. – С. 48–51. 12. Федоров А.В. Комп'ютерна гра «Перший мільйон» як елемент навчального середовища «Атомна фізика» / А. В. Федоров, В. Д. Шарко // *Інформаційні технології в освіті*. – 2011. – Вип. 10. – С. 34 – 40. 13. Галкин Д. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования / Д. Галкин // *Междисциплинарный электронный журнал «Гуманитарная информатика»*. – 2007. – Вип. 4. – Режим доступу : <http://huminf.tsu.ru/e-jurnal/magazine/4/gal2.htm>. 14. Хейзинга Й. Homo ludens. Опыт определения игрового элемента культуры/ пер. В. Ошиса // Хейзинга Й. Homo ludens. В теннисавтрашнего дня. – М. : Прогресс, 1992. – 464 с. 15. Українське суспільство: моніторинг соціальних змін. Випуск 1 (15), Т. 1 / гол. ред. В.М.Ворона, М.О.Шульга. – К. : Інститут соціології НАН України, 2014. – 650 с. 16. Факти про комп'ютерні ігри та геймерів. – Режим доступу: <https://techtoday.in.ua/news/fakti-pro-komp-yuterni-igri-ta-gejmeriv-51185.html>. 17. Український геймер: результати опитування. – Режим доступу: <http://www.opengamer.com.ua/ukrajinskyj-hejmer-rezultaty/>. 18. Аветисова А. А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры / А. А. Аветисова // *Психология. Журнал Высшей школы экономики*. – 2011. –Т. 8. – № 4. – С. 35–58. 19. Вайнштейн С. В. Фрустрация игрового желания и мотивация участников многопользовательских ролевых игр: эмпирические основания для стратегий психологического консультирования // С. В. Вайнштейн, А. С. Смирнова // *Вестник Пермского университета. Серия: Философия. Психология. Социология*. – 2012. – Вип. 2 (10). – С. 121 – 133.