МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ЖУРНАЛІСТИКИ
КАФЕДРА ЖУРНАЛІСТИКИ

Кваліфікаційна робота магістра

на тему «Роль відеоіндустрії у формуванні суспільної свідомості»

Виконав: студент 2 курсу, групи 8.0613-ж
Спеціальності 061 журналістика
(освітня програма «Журналістика»)
Дегтяренко Д. В.
Керівник: к. соц. ком., доц.
Чабаненко М. В.
Рецензент: к. філол. н., доц.
Романюк Н. В.

Запоріжжя – 2024

ЗМІСТ

Реферат 3

Завдання 5

Вступ 7

Розділ 1. Відеоіндустрія та відеоігри як вагома частина сучасного медіапростору 10

1.1 Значення візуалізації для нових медіа та поширення контенту 10

1.2 Сутність поняття «відеогра», різновиди відеоігор 17

1.3 Позитивний та негативний вплив відеоігор для соціуму 26

1.4 Російська пропаганда у відеоіграх та кіберспорті після повномасштабного вторгнення в Україну. 35

Розділ 2. Вплив відеоігор на свідомість 45

2.1 Аналіз змісту популярних відеоігор та чинників їх потенційного впливу на психіку і світогляд користувачів 47

2.2 Ставлення до відеоігор в українському суспільстві 63

Висновки 76

Список використаної літератури 81

Додаток А. Ілюстрації до дослідження 87

Додаток Б. Анкета для учасників дослідження 89

Додаток В. Наукова публікація 91

Декларація академічної доброчесності 94

РЕФЕРАТ

Тема магістерської роботи: Роль відеоіндустрії у формуванні суспільної свідомості

Обсяг основної частини роботи: 74 сторінки.

Кількість використаних джерел – 60.

Об'єкт дослідження – популярні відеоігри як різновид відеоконтенту, що поширюється в цифровому інформаційному просторі.

Предмет дослідження – чинники впливу відеоігор на свідомість користувачів.

Мета роботи – встановити і довести факт різностороннього впливу відеоконтенту, зокрема відеоігор, на свідомість аудиторії.

Для досягнення мети дослідження ми виконали такі **завдання**:

1) розглянути питання значення візуалізації інформації в нових медіа і поширення відеоконтенту в сучасному мультиплатформному середовищі;

2) проаналізувати феномен відеоігор, що становлять вагому частину відеоіндустрії;

3) вивчити історію становлення та розвитку кіберспорту;

4) провести власне дослідження, в якому з'ясувати ступінь позитивного та негативного впливу відеоігор для соціуму.

Отримані результати. Здійснено аналіз декількох відеоігор та їх елементів, ідей, тем, впливу, який теоретично може бути як позитивним, так і деструктивним. Також було проведене опитування серед українських гравців, щоб створити портрет середньостатистичного гравця у відеоігри. В результаті зокрема, встановлена думка споживачів, щодо створення вікової рейтингової комісії та обмежень доступу до відеоігор для дітей.

Ключові слова: відеоконтент, відеоіндустрія, відеогра, суспільство, відеоігрова індустрія, вплив.

SUMMARY

The Master’s paper is dedicated to the analysis of such a topical problem as the role of the video industry in shaping public consciousness

The object of the work is the popular video games as a type of video content distributed in the digital information space. The subject of the research is factors of influence of the video industry on the consciousness of society.

The main aim of the paper consists in establish and prove the multifaceted influence of video content, in particular video games, on the audience's consciousness. It determined the accomplishment of such objectives as:

– To consider the importance of information visualization in new media and the distribution of video content in the modern multi-platform environment;

– To comprehensively analyze the phenomenon of video games that constitute a significant part of the video industry;

– To study the history of the formation and development of e-sports;

– To conduct their own research in which to find out the extent of the benefits and harms of video games for society.

The the impact of the video industry and video games on society, and what ideas and themes they can contain, both positive and negative e are investigated in the paper as. First, the study highlights the opinion of players on the creation of an age rating commission. As well as the of restricting children's access to some video games in Ukraine. Second, in the study we found that video games can have both positive and, in some cases, destructive effects on society and on the individual. Third, an average image of a Ukrainian gamer was created, what genres and projects he likes, what age and social status he has, and how much time he or she spends on video games on average per week.

The scientific novelty of the presented research lies expanding current knowledge about the video industry and video games in particular and what impact they can have on society.

Key-words: video content, video industry, video game, society, Video game industry, influence.

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет журналістики
Кафедра журналістики
Рівень вищої освіти – магістр
Спеціальність 061 журналістика
Освітня програма «Журналістика»

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри
Чернявська Л. В.
_____
«02» грудня 2024 року

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА СТУДЕНТОВІ
Дегтяренку Данилу Володимировичу

1. Тема роботи – «Роль відеоіндустрії у формуванні суспільної свідомості» («The Role of the Video Industry in the Formation of Public Consciousness»),
керівник роботи – Чабаненко Мирослава Вікторівна, доц., к. соц. ком.,
затверджені наказом ЗНУ від «26» лютого 2024 року № 344-с.
2. Строк подання студентом роботи – 1 грудня 2024 р.
3. Вихідні дані до роботи – праці таких дослідників: А. Гордієнко, А. Лісневська, В. Ашанін, В. Садівничий, Є. Імас, Є. Малюк, О. Алієва, О. Ганага, О. Жукова, С. Пятисоцька, Т. Петровська.
4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити): 1) розглянути питання значення візуалізації інформації в нових медіа і поширення відеоконтенту в сучасному мультиплатформному середовищі; 2) проаналізувати феномен відеоігор, що становлять вагому частину відеоіндустрії; 3) вивчити історію становлення та розвитку кіберспорту; 4) провести власне дослідження, в якому з’ясувати ступінь позитивного та негативного впливу відеоігор для соціуму.
5. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Завдання видав (дата і підпис)	Завдання прийняв (підпис)
Вступ	Чабаненко М. В., доц.	20.03.2024	20.03.2024
1 розділ	Чабаненко М. В., доц.	01.04.2024	01.04.2024
2 розділ	Чабаненко М. В., доц.	06.09.2024	06.09.2024
Висновки і додатки	Чабаненко М. В., доц.	10.10.2024	10.10.2024

6. Дата видачі завдання – 20 березня 2024 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Скласти графік виконання роботи, визначити мету, завдання, об’єкт, предмет дослідження.	07.03.24	Виконано
2	Скласти питання для опитування «Вплив відеоігрової індустрії на суспільство в Україні»	15.03.24	Виконано
2	Написати попередній варіант вступу і змісту. Дібрати наукову літературу, визначити емпіричні джерела.	22.03.24	Виконано
3	Опрацювати літературу, написати теоретичну частину, оформити список літератури	13.06.24	Виконано
4	Доробити проєкт, скласти його опис та обґрунтування.	28.06.24	Виконано
5	Проаналізувати відеоігри на вплив на суспільство, написати всі інші підрозділи практичної частини.	06.09.24	Виконано
6	Написати висновки і остаточний варіант вступу.	17.09.24	Виконано
7	Оформити всі додатки.	10.10.24	Виконано
8	Пройти рецензування. Здати роботу на нормоконтроль.	28.11.24	Виконано
9	Виправити недоліки оформлення і здати роботу на кафедру.	02.12.24	Виконано

Студент _____ Д. В. Дегтяренко

Керівник роботи _____ М. В. Чабаненко

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер _____ О. В. Усманова

ВСТУП

Актуальність теми. Відеоіндустрія відіграє важливу роль у житті сучасної людини. Вона складається з величезного та різноманітного пласту медіа: кінофільмів, телебачення, аматорських відео, фіксації подій тощо. Водночас контент відеоіндустрії може бути різноманітним: розважальним, або навчальним. У відеоіграх приховані різні ідеї та теми, які використовують, як для позитивного, так і деструктивного впливу на суспільство. Тим самим відеоіндустрія, зокрема відеоігри, можуть використовуватися як інструмент пропаганди, бути «медіавірусом», який має прихований сенс. Як зазначає Д. Рашкоффом у своїх книзі «Медіавірус»: «Повідомлення в наших медіа подаються нам в упаковці, подібних до троянського коня. Вони проникають у наш будинок під якоюсь маскою, але, опинившись усередині, починають поводитися зовсім не так, як ми того очікуємо» [51, с. 7].

Хоча відеоігри є частиною відеоіндустрії, на нашу думку, вони мають свої унікальні риси, які відсутні в інших типах медіа. Головною рисою є інтерактивність, тобто гравець може контролювати те, що відбувається на екрані, але тільки в межах самої гри. Він може контролювати, як окремих персонажів, так і будувати міста чи навіть керувати цілими країнами, імперіями та планетами. Гравець виступає не як свідок події в книгах або кіно, а бере у них участь. Водночас вони, як і в відеоіндустрії загалом, можуть містити у собі елементи пропаганди та торкатися дорослих тем, чи показувати сцени насильства, що може нормально сприйматися дорослою людиною, але може травмувати дитину. В той же час вони використовуються, як навчальний інструмент у розвитку творчості, пам’яті, технічних вмінь, та спонуканню вивчення історії чи інших дисциплін. Цей інструмент використовують у Сполучених Штатах Америки, та в деяких країнах Європейського союзу. Також відеоігри - це чудовий механізм для популяризації нашої культури та історії, як у нашій країні, так і в інших куточках світу. Саме цим зараз і займаються українські ігрові студії. Оскільки «Зародження української ігрової індустрії почалося з радіолюбительських

проєктів у середині 80-х років XX ст., і аматорські проєкти на ранніх етапах розвитку індустрії є основним її продуктом» [28, с. 179]. Про це написав Є. Малюк у своїй дисертації «Відеогра як феномен сучасної медіа культури». Тому, ми вважаємо важливим дослідження відеоігри з різних сторін, щоб доповнити та розширити вже наявні відомості інших авторів.

Мета дослідження. Встановити й довести факт різностороннього впливу відеоконтенту, зокрема відеоігор, на свідомість аудиторії.

Завдання дослідження. Для досягнення мети дослідження ми виконали такі завдання:

1) розглянути питання значення візуалізації інформації в нових медіа і поширення відеоконтенту в сучасному мультиплатформному середовищі;

2) проаналізувати феномен відеоігор, що становлять вагому частину відеоіндустрії;

3) вивчити історію становлення та розвитку кіберспорту;

4) провести власне дослідження, в якому з'ясувати ступінь позитивного та негативного впливу відеоігор для соціуму.

Об'єктом дослідження є популярні відеоігри як різновид відеоконтенту, що поширюється в цифровому інформаційному просторі.

Предметом дослідження є чинники впливу відеоіндустрії на свідомість суспільства.

Теоретико-методологічною основою дослідження: А. Гордієнко, А. Лісневська, В. Ашанін, В. Садівничий, Є. Імас, Є. Малюк, О. Алієва, О. Ганага, О. Жукова, С. Пятисоцька, Т. Петровська.

Наукова новизна отриманих результатів :

Уперше:

- Здійснено аналіз можливого різностороннього впливу окремих відеоігрових проєктів на суспільство.
- Було проведене опитування серед гравців та користувачів інтернету за період з 15-го січня по 25-те липня 2024 року. Для створення портрета

середньостатистичного гравця, та думку опитуваних про створення вікової рейтингової комісії й обмежень стосовно доступу до деяких відеоігор для дітей.

Удосконалено:

- Визначений різносторонній вплив відеоігор на суспільство та на окрему людину.

Набули подальшого розвитку:

- Вивчення впливу відеоігор на людину, суспільство.

Методи дослідження. У праці були використані такі методи дослідження аналіз, синтез та історичний, під час процесу збирання наукового обґрунтування у теоретичному матеріалі. Ми провели й проаналізували анонімне опитування користувачів використовуючи спостереження, опис та порівняння результатів, що належить до кількісної парадигми. Був проведений описовий (аналітичний) та феноменологічний опис для аналізу відеоігрових проєктів за допомогою індукції та дедукції, що належить до якісної парадигми.

Теоретичне та практичне значення одержаних результатів – Матеріали та результати кваліфікаційної роботи можуть застосовуватися для подальших наукових робіт, дипломних та курсових робіт студентами різних факультетів. Наша робота може вплинути на створення вікової рейтингової комісії в Україні, для захисту психічного здоров'я дітей.

Апробація – Підготовлено тези на тему: «Вплив відеоігрової індустрії на суспільство» на Міжнародну науково-практичну конференцію «Журналістика миру під час війни: потенціал і можливості», яка проходила 14 листопада 2024 року.

Структура роботи – Кваліфікаційна робота випускника складається зі вступу, 2 розділів, висновків, списку використаних джерел і додатків. Основний текст становить 74 сторінки. Робота містить 5 таблиць, 11 малюнків. Список використаних джерел налічує 60 найменувань викладених на 7 сторінках. Робота містить 3 додатки викладених на 5 сторінках.

РОЗДІЛ 1
ВІДЕОІНДУСТРІЯ ТА ВІДЕОІГРИ ЯК ВАГОМА ЧАСТИНА СУЧАСНОГО МЕДІАПРОСТОРУ

1.1 Значення візуалізації в нових медіа та поширення контенту

Відеоконтент сьогодні становить вагому частину медіапростору. «З кіно та телебачення він поступово перекинувся на інтернет, і тепер без нього неможливо уявити жоден повноцінний мультимедійний проєкт, адже відео можуть існувати не лише як самодостатній різновид медіа, але й бути наочним доповненням до фото та тексту», – наголошує О. Брагіна [8]. «Відеоконтент становить такий вид візуалізації, у якому картинка не статична, а рухома» [34, с. 44]. Із виникненням інтернету та соціальних мереж людина може висловити свою думку про будь-яку подію, як локальну, так і світову. Таке явище називається «користувацький контент». Це допомагає медіаресурсам та соціальним мережам отримати активну аудиторію, яка буде створювати контент та споживати його як формат постів з малюнком, дописом до нього у Фейсбуці чи Твіттері.

Найбільш цікавий для нас відеоконтент той, який використовується на таких платформах як YouTube, TikTok, Instagram, а також платформі для онлайн трансляцій Twitch. Наразі саме вони замінюють традиційне телебачення через велику кількість контенту, які створили користувачі. Саме на них, для того щоб отримати аудиторію та можливість заробляти на своєму контенті, треба прикласти чималих зусиль. Необхідно вивчити як правильно монтувати відео, як створювати обкладинки та використовувати SMM ключових слів для розширення аудиторії каналу. Наразі все більше телеканалів та видань переходять на такий спосіб поширення свого контенту та новин, де їм доводиться конкурувати з користувацьким контентом, з блогерами, з великою аудиторією, які поступово набрали свою популярність завдяки таким медіа платформам. Вони можуть поширювати свої ідеї та думки на будь-яку подію, чи на інший медіа продукт, де автор свого контенту може відразу отримати зворотній зв'язок

зі своєю аудиторією у реальному часі. Та завдяки цьому надалі покращувати свій контент для утримання своєї аудиторії та залучення нової.

В якій користувач, як автор контенту сам вкладається у свої медіа продукти, та власні інструменти без залучення великого капіталу та майже з мінімальними ризиками, які він може взяти на себе. Величезною перевагою є те, що можна заробити кошти на рекламі від платформи, також при прямій взаємодії та домовленості з рекламодавцями, але при цьому автор контенту залишає за собою право за тим, що саме він буде рекламувати. Безперечно, блогери можуть отримувати додаткові кошти за донати користувачів, та продати доступ до ексклюзивного контенту, доступ до відео чи, наприклад, навчальні матеріали про графіку, на таких платформах як Buy Me a Coffee. На жаль, також існують блогери, які займаються «чорною» рекламою, наприклад, казино, ставки на спорт. Вони продають аудиторії повітря замість важливої інформації, обманюючи їй та заробляючи кошти. Показ заможного життя, «на яке вони, звісно, заробили самі», а не завдяки обману аудиторію чи своїх зв’язків. Так званні «темні» блогери можуть нести загрозу для суспільства, особливо, на молодшу аудиторію. Водночас існують блогери, які розповідають про цікаві речі, якими можуть бути відеоігри, історія, історичні особистості. Вони популяризують українську культуру в маси, роблять це на рівні телевізійного продакшину, або інколи навіть краще. Саме із світових інфлюренсерів ми можемо виділити MrBeast, який має більше, ніж 332 млн підписників на YouTube та знімає різні шоу. А також українського блогера Geek Journal, який зосереджує увагу на темі кінофільмів, має 364 тисячі підписників та надає особливого значення українській мові своїми відео.

А. Рудченко у своїй праці «Візуалізація як тренд у сучасних конвергентних медіа» помітив, що «сучасна медіасфера проходить період переорієнтації й зміни цінностей, переформатування каналів передачі даних та інформації, пошуку нових ефективних методів впливу на аудиторію» [33, с. 69]. Для того, щоб утримати користувача замало просто створити цікавий матеріал, його ще потрібно вміти правильно поширювати. Наразі стало важливим використання

тексту, зображення та відео контенту, тобто візуальної частини інформації, в якій контент може бути як розважальним, аналітичним, так й іншим. З виникненням інтернету, повноцінно запрацював «інститут репутації», тому видання чи інфлюренсери повинні продумувати, що вони будуть казати у своїх відео чи писати у дописах, якщо вони хочуть утримати свою репутацію та збільшити свою аудиторію .

Користувачі опиняються в певній «інформаційній бульбашці», де, наприклад, YouTube рекомендує відео, які сподобаються користувачам для того, щоб як якомога довше утримувати їх на сайті для отримання прибутку з реклами чи платної підписки. Приблизно, так само працюють інші соціальні мережі, що може призводити до того, що людина все більше буде дивитися контент, який робить сталим світогляд людини та фактично не дає альтернативи для думок. Звісно, якщо людина сама не буде їх шукати, оскільки, ідеї та теми, які можуть отримувати користувачі мають різний характер та містять як корисну інформацію, так і деструктивну. Саме так до цього працювало телебачення чи радіо, де глядач вибирав свої основні канали чи радіостанції, а телебачення та радіо орієнтувалися на свого глядача та слухача.

Наразі, відео стає таким форматом контенту, що домінує в медіаіндустрії. Отримали надзвичайну популярність у всьому світі такі платформи стрімінгу, як Netflix, та Amazon Prime Video. Вони надають аудиторії можливість переглядати вміст практично будь-коли та будь-де. Оригінальний контент вищеперерахованих стрімінгових платформ – насамперед серіали та фільми – «стає невід'ємною частиною культурного ландшафту» [39]. Окремо також треба зазначити появу таких сервісів як Netflix, Amazon Prime Video та схожих українських медіа платформ як Megogo, Sweet.tv та Київстар Tv. Вони змінили підхід до вживання медіа-продуктів таких як кіно, телебачення та радіо. Зараз людина сама обирає, які фільми чи серіали вона буде дивитись у зручний для себе час. На відміну від телебачення, де потрібний людям контент буде транслюватися на каналі в певний проміжок часу, наприклад, у понеділок о 17 годині. Ці платформи через конкуренцію одна з одною та телебаченням, а ще

заради збільшення аудиторії почали вкладатися у свій власний медіа контент, як фільми, серіали, шоу. Вони були профінансованими самими платформами, знятими у різних частинах світу, а також були закуплені у інших компаніях, які мають права на ті, або інші шоу. Модель заробітку коштів будувалася навколо продажу щомісячних підписок різної вартості, що дозволило великим режисерам знімати фільми та серіали такі, які їм хочеться, оскільки вони точно знайдуть свою аудиторію. У молодого покоління режисерів та акторів з'явилася можливість показати себе та свої здібності, завдяки фінансуванню від таких сервісів, як Netflix та Amazon. Адже вони транслювали такі ризиковані проєкти, як американський «The Boys» та корейський «Гра в кальмара», які отримали велику кількість глядачів та окупили їх дуже швидко.. Завдяки цим сервісам людина може ознайомитися з великою кількістю медіа контенту на свій смак у будь-який час. Саме вони поступово замінюють телебачення у споживанні розважального контенту. «Індустрія засобів масової інформації та розваг США (Media and entertainment) є найбільшою у світі. Вартість 717 мільярдів доларів становить третину світової індустрії M&E та включає кінофільми, телевізійні програми та рекламу, музика та аудіо записи, трансляції, радіо, видавництво книг, відеоігри та допоміжні послуги та продукти» [5, с. 24]. Заявили Н. Балдіна та Н. Ширяєва у свої статті «Створення власного продукту для медіа та відео індустрії як стратегія виходу підприємства на зарубіжний ринок»

У той час, коли новині матеріли та серйозний аналітичний контент все більше популяризується в інтернеті, а саме у виданнях, які мають власні онлайн платформи, як наприклад, BBC, Blomberg та інші, так і в соціальних мережах, таких як YouTube. Вони перейшли в онлайн формат через швидкість надання інформації відразу після події. А також через відкритість до аудиторії та зворотньому зв'язку у реальному часі. Одночасно вони конкурують з користувацьким контентом, адже використовують його для можливості поширювати важливу інформацію у реальному часі, коли репортери не можуть подавати інформацію через цензуру на деяких телеканалах, або країнах, де є ризики для журналіста, або в «гарячих точках», куди неможливо добратися через

небезпеку. Тому стає популярним користувацький контент, який викладають люди на своїх сторінках у соціальних мережах чи в месенджерах. Як зауважила У праці «До питання роботи журналіста з відеоконтентом в сучасному інформаційно-комунікаційному просторі» дослідниця А. Лісневецька зазначила «Ефект використання User Generated Content (UGC» щодо оперативного розповсюдження правдивої відеоінформації в умовах цензури. Саме це ми спостерігаємо під час громадських протестів у Білорусії. У той час, коли в Мінську тисячі людей вийшли на протести в серпні 2020 р. і пролилася перша кров, головний телеканал країни "Беларусь 1" транслював детектив. Більшість інформаційних сайтів у країні працювала з перебоями або взагалі була вимкнена. Про спроби блокування повідомляв Twitter, не працював Facebook. Дивом тримався Telegram, засновник якого, П. Дуров розповідав, що в компанії застосували інструменти проти цензури. Важливим джерелом оперативної інформації про події в країні став Telegram канал NEXTA (в перекладі з білоруської означає "хтось")» [26, с. 220].

Як зазначають Д. Маккешин та К. Мерфі у своїй праці «Using TikTok for public and youth mental health – A systematic Review and content analysis» «у всьому світі TikTok зараз є найшвидше зростаючою платформою соціальних мереж серед дітей та молоді; але вона залишається напрочуд недостатньо дослідженою в психології та психіатрії. Це незважаючи на той факт, що платформи соціальних медіа були предметом ретельного наукового та суспільного вивчення щодо їх потенційно несприятливого впливу на психічне здоров'я та добробут молоді, незважаючи на суперечливі висновки в літератур» [58, с. 1]. Оскільки такий формат зараз користується великою популярністю через те, що відео, які йдуть менше 3-х хвилин та переглядаються прямо зі сторінки рекомендації. Вони нетривалі та легко сприймаються користувачами, але відео у такому форматі швидко проглядається так й забувається, а якщо воно не сподобалося, то один рухом пальця можна перейти до наступного. Такий контент легше створювати та поширювати. Через це він може швидко отримати популярність серед користувачів, де основою для TikTok

на сьогодні є саме розважальний контент. Він може бути максимально різним – від малювання картин, роботи з відео-редакторами, так й користувацькими скетчами, якими користувач може поділитися за допомогою двох дотиків на екрані. Популярність на цій платформі, зазвичай, отримує більш якісний контент. Звісно, для утримання аудиторії та своєї популярності потрібно постійно випускати відеоролики, та придумувати щось нове. Цю платформу також використовують блогери з інших серверів, випускаючи свій контент та намагаючись перетягнути глядачів вже на свою платформу.

Однією із проблем Tick Tok як платформи, на мою думку, може бути використання нейронних мереж у створенні відеоконтенту для цього формату. Завдяки ньому можна отримувати гроші через систему партнерської програми, де випуск контенту може бути поставлений на всезагальний, що не потребуватиме взаємодії користувачів. Адже він все одно буде потрапляти на сторінку рекомендації, приносячи грошову вигоду не добропорядному автору А також через формат відео до трьох хвилин, в теорії, легше створювати пропагандистський контент, який буде використовувати у першу чергу емоції людини, оскільки, саме вона може не встигнути проаналізувати зміст для того, щоб зрозуміти – це правда чи брехня. Саме такий формат якнайкраще підходить для просування деструктивних ідей, псевдонаукових знань та теорії змов. Чим більше людина буде цікавитися таким контентом, тим більше він буде траплятися їй у відео, створюючи тим самим замкнуте коло.

Хоча такий контент і легше поширювати, він не дуже підходить під такий формат як аналітичні відео, чи огляд, а фокусується саме на гуморі різної якості. Автори можуть не мати часу для повного розкриття тої чи іншої складної теми, на відміну, від формату YouTube. Саме тут користувач, завдяки візуальній інформації у вигляді інтерв’ю та назви відео буде вибрати те, що він буде дивитися у той час, коли отримує контент постійним потоком, що не дає йому поміркувати над тим, що було у відео, бо він вже перейшов дивиться щось інше. На нашу думку, для виявлення впливу такого формату на людину треба

проводити додаткові, більш тривалі дослідження, щоб отримати якісніші результати.

Тобто, як вказують дослідники Д. Денг, Ф. Куадрадо, Г. Тайсон, та С. Уліг у праці «Behind the game: Exploring the twitch streaming platform» «Twitch – це потокова платформа, яка дозволяє користувачам транслювати свій екран під час гри та взаємодіяти з іншими у режимі реального часу. Тепер Twitch став четвертим за величиною джерелом пікового інтернет трафіку» [50, с. 1]. Однією із популярніших медіа платформ сьогодення є Twitch, який позиціонує себе як сервіс для онлайн трансляції, та який у першу чергу орієнтується на геймерів, де у прямому ефірі люди грають та проходять відеоігри чи займаються своїм хобі. Адже людей, що займаються онлайн трансляціями в інтернеті називають стрімерами, а прямі трансляції стрімом. Однією із важливих частин є харизма стрімера та соціальна взаємодія з глядачами під час трансляції, де автор спілкується зі своєю аудиторією. Візуальна частина відіграє важливу роль, оскільки глядачам цікавіше слідкувати за людиною, яка добре виглядає, знаходиться у красивій кімнаті, та самим потоком у високій роздільній якості. На відміну від відео, онлайн трансляції проводяться у живу, де видно або чутно кожну емоцію та дію стрімера, з яким можна взаємодіяти. Чи, наприклад, разом з іншими випадковими людьми подивитися фільм, які також під час перегляду по-різному реагують на ті чи інші події. Тобто, головна відмінність від інших відео платформ є соціальна взаємодія з іншими людьми, як зі автором, так із іншими глядачами. Адже відразу можна отримати відповідь на своє запитання, наприклад, щодо хобі.

Зазвичай у авторів користувацького контенту, Twitch використовується як платформа для взаємодії зі своєї аудиторію. Наприклад, щоб дізнатися про те, що вона хотілося подивитися або просто поспілкуватися. Вона стає одним із каналів комунікації з аудиторією. Глядачі у реальному часі можуть відстежувати своїх улюблених авторів та дізнаватися про аспекти роботи над різними проектам. Це може бути створення, або монтаж нового відео, чи репетиція невеликого гурта. Користовачу платформи, також, як і на інших соціальних

мережах будуть рекомендуватися трансляції, які скоріше за все йому сподобаються. З негативних аспектів можуть бути реклама онлайн казино, на якому грає стрімер, так і деякі шок трансляції, але контент такого провокаційного формату одразу відстежують працівники цього сервісу та зупиняють такі трансляції, блокуючи таких людей. Ця платформа дуже відрізняється від інших саме можливістю проводити онлайн трансляції, спілкуватися з різними людьми та ділитися своїм досвідом. Також ця платформа, окрім ігор та хобі, може використовуватися як джерело інформації, або транслювання світових події в прямому в ефірі через інтернет.

У своїй праці «Аудіовізуальний контент: до питання ризиків сучасних медіа» А. Лісневецька та Я. Фруктова вказують що «Технології творення аудіовізуального контенту дають можливість впливати на мільйонів глядачів, особливо, якщо йдеться про роботу журналістів, що порушує прийняття світовою спільнотою правила розповсюдження інформації та боротьби з деструктивним або замовленим медіавпливом» [25, с. 52]. Тобто сьогодні існує дуже багато різних нових медіа які отримали своє розповсюдження саме завдяки інтернету. Які орієнтуються на різні аудиторії, та завдяки яким з’явилося таке поняття як «користувацький контент». Вони в першу чергу використовують не текстовий та звуковий спосіб передачі інформації, а візуальну, у прев’ю відео, самих роликах та онлайн трансляції. Саме в такому форматі цей контент може дуже швидко розповсюджуватися по всьому світу. А для того, щоб побачити важливі світові події достатньо зробити декілька кліків. З іншого боку, з’являються ризики появи неправдивої інформації, яка може бути запущеною як свідомо, так і спеціально.

1.2 Сутність поняття «відеогра», різновиди відеоігор

«Відеоігри почали входити в повсякденне життя людей як вид розваг та заробітку» [11, с. 173]. На думку А. Гаврись та А. Гарасим’юк в їхній праці «Використання геймінгу для підвищення ефективності навчання в закладах вищої освіти». Головна відмінність відеоігор від інших медіа – це їх

інтерактивність. Де гравець безпосередньо бере участь у грі, беручи на себе роль героя, чи злодія або правителя цілої імперії, що занурює його у віртуальні світи на зовсім іншому рівні у порівняні з книгами, чи фільмами. У праці «Об'єкт дослідження відеоігри» на думку дослідника А. Хайло «Відеогра – це електронна гра, в ігровому процесі якої гравець використовує інтерфейс користувача, щоб отримати зворотню інформацію з відео пристрою». [42, с. 27]. Тобто для відеоігор потрібен спеціальний електронний прилад. Це може бути: персональний комп'ютер, ігрова консоль, телефон. Основна мета відеоігор, це розвага гравця, та отримання різних емоцій через ігровий процес. Також вони містять у собі різні ідеї та теми, які розкривають через свої сюжети та ігровий процес.

Перші відеоігри почали з'являтися ще у 70-х роках, з початком розвитку комп'ютерів. Наразі невідомо, яка гра стала першою, та дала поштовх для розвитку відеоігрової індустрії, яку ми наразі використовуємо. Відеоігри розвивалися паралельно з розвитком комп'ютерів, від великих електронних обчислювальних машин до персональних комп'ютерів, ноутбуків, ігрових консолей, та доступності їх для рядового користувача. З розвитком відеоігор науковці сформували ознаки, які притаманні лише ним. Дослідниця А. Безчонікова у своїй праці «Комп'ютерні ігри як соціально-комунікаційний феномен » зазначає такі ознаки: Гра є вільною, гра виводить за рамки буденності, вимірна часова замкнутість гри, структурна упорядкованість гри, повторюваність та варіативність гри, «реальність» ігрових предметів, переживання напруги й наснаги в грі, гра має у собі ризики, система заохочення, об'єднання з іншими гравцям, естетичність, використання аватарів [7].

Розробники відеоігор під час їх створення, використовують ознаки віртуальної реальності, що більше притаманні для ігор з «відкритим» світом, та рольових ігор з впливом гравця, на події у грі. Через що існує питання що саме можна вважати віртуальною реальністю, та чи можна зараз віднести до них відеоігри. Одне з означень віртуальної реальності запропонував Д. Свириденко «Віртуальна реальність в широкому сенсі є результатом переживання людиною

низки екзистенціально-психологічних станів (уява, фантазія, сон тощо) в умовах, коли вони сприймаються як реальність; віртуальна реальність у строгому сенсі – це комп'ютерна віртуальна реальність» [35, с. 4]. Де цю думку підтримує С. Чаван який вважає що Віртуальна реальність, це створені розробниками штучні середовище, світи з допомогою програмного забезпечення, для того щоб для гравців ці світи сприймалися реальними [48]. Тим самим занурює гравця у світ гри, та робить цікавим для дослідження цих світів, та історій, які в них є.

Зараз в таких іграх для повного занурення та отримання нового ігрового досвіду була створена технологія віртуальної реальності, яка за допомогою спеціальних пристроїв таких, як: шолом, контролери, та камери, які відстежують дії гравця у реальному часі. Ці пристрої можуть дарувати нові емоції і дають можливість на зовсім іншому рівні зануритися у відеоігрові світи, оскільки це зовсім інший спосіб взаємодіяти з грою, через шо гравець сприймає зображення на екрані, як цілком реальне. Ці технології сьогодні використовуються у лікування наприклад подоланні страху. Через що дана технологія є дуже корисною [38]. Про що написали Д. Сущенко та О. Дімарова у свої праці» Комп'ютерні ігри як витвір мистецтва». Для цієї технології існує невелика кількість ігрових проектів більшість з яких, це – демоверсії на 10-15 хвилин, чи атракціони, наприклад, як віртуальні американські гірки. Повноцінних ігрових проектів наразі не так багато.

На думку Є. Малюка: «У перспективі технологія віртуальної реальності може стати революційним у відносинах між людиною та машиною, або, як мінімум стати основною для утворення нових спільнот, що зможуть повноцінно використовуватися для реалізації потреб у спілкування та творчості» [29, с. 303]. Дослідники зі Швеції Т. Вілсон та П. Закаріассон в статті «Marshall McLuhan, Video Games and "The Secret Life of Walter Mitty». На їх думку відеоігри поділяються на два типи: «Світи затримання» для якого притаманне занурення гравця у гарно прописаний віртуальний світ гри який працює за своїми правилами та законами. Ціль якого утримати гравця у грі як найдовше. Світ розширення це відеоігри які використовують спеціальне обладнання, для

розширення віртуального світу на реальний світ. Наприклад гітару як контролер у Rocksmith [60].

Відеоігри є унікальним продуктом, оскільки воно об’єднує у собі інші типи медіа. Саме в іграх присутні елементи кіно такі, як: сюжетні кінематографічні сцени та діалоги, використання музики для створення правильної атмосфери. В іграх використовується інформація з книг для розповіді додаткових історій у віртуальному світі, що працює на занурення гравця в ігрові світи. А також існує жанр візуальних новел, який використовує саме художні образи та діалоги між персонажами, для розповіді історій, а інтерактивний елемент у цьому жанрі, це вибір дії гравця, що впливає на сюжет. Але через те, що відеоігри мають у собі елементи інших медіа, у деяких дослідників є питання, чи належать взагалі відеоігри до медіа? Де Ф. Лантца зазначає у своїй статті «Games are not media» що «Ми жили з іграми вічно, але лише зараз починаємо агресивно досліджувати їх, як значиму культуру. Це змушує нас створювати нові концептуальні моделі, щоб зрозуміти, як вони створюють спільні та емерджентні значення, і ці нові моделі, у свою чергу, можуть дати нам краще розуміння того, як працюють так звані лінійні медіа» [57].

Для Френка найважливішим є наскільки ігри можуть нести в собі інформацію та передавати її, що для нього є основним критерієм медійності. Ігри не завжди несуть у собі якісні ідеї та смисли, які розробники хочуть розповісти гравцю, а відеоігри є саме частиною комп’ютерних медіа, оскільки їм потрібен спеціальний пристрій для споживання їх. Протилежну думку має М. Мельничук у праці «Символізм та образність у відеоігровій культурі». Він вважає що відеоігри є новим медіумом, оскільки вони здатні нестандартно розповідати історію через образи персонажів та локацій, які можна досліджувати [31]. У своїй роботі «Технологія “Віртуальної реальності” та відеоігри як: медіа культурний аспект» Є. Малюк зазначав «Відеоігри є комплексним явищем, що розкриває нові можливості медіа завдяки своїй інтерактивності та віртуальності. На думку деяких дослідників, деякі відеоігри можуть і не бути медіа, оскільки мають особливості, що не зовсім притаманні з тими, що розуміється як медіа. Проте ця

думка є некоректною, якщо розглядати медіа в широкому сенсі – як середовище, яке утворюється за допомогою різних медіа» [30, с.77].

Відеоігри мають свою власну жанрову класифікацію через те, що в них є свої особливості в ігровому процесі, кількості гравців, та їх взаємодії, але наразі не існує чіткої класифікації жанрів для цих медіа. Це пов'язано з тим, що в одній грі можуть бути відразу елементи інших жанрів. Але у таких випадах гру зараховують до жанру, який є основний, або найбільше виділяється у грі. Жанри для відеоігор зазначаються, як більш класичні для книг чи кіно, наприклад детектив, комедія. Так само за ігровим процесом, тобто правилами та механізмами, які присутні у грі Шутер або стратегія у реальному часі. Одне із можливих значень жанру для відеоігор А. Безчотнікова визначила у своєму авторефераті «Відеоігри в системі соціальних комунікації» «Константним параметром жанру залишаються механіки, що повторюються в проектах одного жанру, ідентифікуючи його усталене ядро. Як жанрову домінанту було визначено набори константних механік для найбільш поширених жанрів, таких як екшн, стратегія, рольові ігри, спортивні ігри, симулятори, пригоди, пазл для опису їх жанрової своєрідності» [6, с. 12]. Де головним показником для гри все ж таки є ігровий процес, який класифікується за такими жанрами:

1) Пригоди – ігри, в яких потрібна добра реакція, та розуміння своїх можливостей у різних ігрових світах, де головною частиною є сюжет.

2) Головоломки – ігри, де гравець повинен вирішувати різні загадки, як з використанням фізики, так і інших типів задач.

3) Файтенги – відеоігри, в яких є елемент змагання та бою між декількома персонажами. Основний ігровий процес будується на виконанні комбінацій ударів, а також намагання перехитрити супротивника.

4) Симулятори – ігри, в яких імітується реальність, наприклад, управління технікою, або спортивних ігор, де гравець контролює одного персонажа чи цілу команду.

5) Стратегії – поділяються на глобальні елементи, де гравець контролює цілі країни та вирішує, як вони будуть розвиватися, з ким воювати, а з ким

створювати союзи. RTS Стратегії у реальному часі, в яких потрібно створювати та контролювати війська, та бази з постійним менеджментом ресурсів. Економічні стратегії, в яких потрібно розвивати міста, чи, наприклад, парки з менеджментом ресурсів і розвиненою торгівлею.

6) Рольові ігри – гравець бере під контроль персонаж, чи групу персонажів для вирішення, як глобальних, так і локальних проблем. Часто з можливостями вибору, які мають наслідки у сюжеті гри. А також розвитком своїх персонажів. Вони можуть мати онлайн елементи такі, як взаємодія між гравцями та проходження різних завдань, так і змаганнями між гравцями.

7) Шутери – це ігри, в яких основна ціль, це усунення противників в певних локаціях, використовуючи різну зброю. Вони розподіляються на шутери від першої та від третьої особи.

Онлайн ігри також розділяються на три основні типи: гравець проти гравця, тобто змагання між ними у різних ігрових режимах. Кооперативні (PvE) — це ігри, де гравці разом проходять певний етап, допомагаючи один одному. Ігри, що об’єднують у собі pvppve, де гравці допомагають один одному, та у той же час змагаються між собою. А. Ашанін та С. Пятисоцька у висновку до своєї праці зазначили: «За загальнонауковими критеріями комп'ютерні ігри поділяють на: вербальні, класифікаційні, комунікативні, системні, трансформаційні, імплікаторні. Разом з цим, розроблені класифікації ігор за спеціальними критеріями, які враховують жанр, мету, кількість гравців, спортивні симулятори, платформи тощо» [4, с. 10].

В контексті філософії, немає однозначного визначення, що таке відеоігри. У праці «Віртуальні ігри як феномен сучасної культури» дослідники О. Алієва та М. Жукова зазначають, що «відеоігри — це різновид фізичної та інтелектуальної діяльності, який позбавлений прямої практичної доцільності, що дає індивіду можливість самореалізації, яка виходить за рамки ролей» [1, с. 64]. Тобто вона потрібна для того, щоб людина отримала нові емоції та змогла відпочити від буденного життя, взявши на себе нову роль або архетип, де людина добровільно бере участь у грі, в окремому часі або місці. В іграх також існують

свої окремі набори правил та цілей, де в першу чергу гра повинна приносити гравцям відчуття напруженості, задоволення, радість, азарт, тобто дарувати різні емоції. Однією з таких цілей може стати навчання або набуття різних навичок. Гра є такою штучно створеною псевдореальністю, яка має вплив на гравців. Саме для стороннього спостерігача гра може бути нудною чи одноманітною, але для гравців є сильним та захоплюючим переживанням. Наприклад, як якась фізична гра, наприклад, гольф, або настільна гра, як шахи чи монополія.

Дослідження цих медіа, з точки зору філософії почалось у 80-х роки 20 століття, з появою перших примітивних для нашого часу відеоігор. США у той період часу почала вивчати комп'ютери, їх програми та ігри, як свою окрему дисципліну, яка отримала назву «Медіазнавство». У той час особлива увага у цій дисципліні була зосереджена на тому, щоб знайти подібності комп'ютерних технологій щодо інших медіа того часу з такими, як телебачення чи кінофільми. Наприкінці 1990-х років дослідження відеоігор отримало свій окремий напрям «Game studies». У 1999 році у Данії був відкритий перший спеціальний науковий освітній центр Center for Computer Game Research, який вивчав питання відеоігор в контексті окремого медіа та контексті філософії. Також для цих цілей у середні 2000-х років була створена міжнародна організація Digital Game Research Association скорочено (DIGRA).

«У сучасній науці вивчення відео/комп'ютерних ігор виділилося в самостійну академічну дисципліну "Людологію" (від лат. ludus - "гра"; λόγος - "знання"). Це комплексний предмет, бо дослідження ігор відбувається в міждисциплінарному полі в сукупності методів пізнання таких наук, як інформатика, психологія, соціологія, антропологія, філософія, мистецтвознавства й літературознавства, медіазнавство, комунікації, теології тощо» [1, с. 64]. Дослідниці О. Алієва та М. Жукова зазначили у своїй праці. На сьогодні дослідники мають спільну думку у тому, що у постмодерному суспільстві класична модель ігор зазнає змін через порушення принципу, де правила є абсолютними під час гри, що відбулося через ускладнення орієнтації у світі.

Наразі одна із проблем відеоігор на полягає в тому, що з розвитком технологій, відеоігри почали ставати ще більш реалістичними, що створює граничне втілення гіперреальності, де симуляція у відеоіграх стає безсумнівною, а графіка та звуки в ігрових ситуаціях можуть бути більш яскравим переживанням, ніж звичайне повсякденне життя. Саме тому, відеоігри можуть ставати об'єктом ескапізму, тобто вони використовуватимуться для втечі від нудного повсякденного життя, що є притаманним й для інших медіа, як книги, телебачення та кіно. Оскільки людська природа постійно хоче отримувати нові гострі відчуття та пригоди, займатись пошуком чогось нового та незвіданого. Саме завдяки такій людській природі створювалися різні напрями у мистецтві: живопис, театр, циркове мистецтво, літератури тощо. На сьогодні відеоігри доповнюють собою класичний кінематограф, через розвиток технічного прогресу та зміни ролі від глядача до учасника події. Це стає помітнішим із створенням нових технологій, як шолом віртуальної реальності. Перехід від ігор для розваг до мистецтва відбувається постійно, саме тому відеоігри не мають чіткого місця у сучасних видах мистецтва, як кіно чи театр. Та наразі все ще намагаються знайти свою форму та характеристики, які притаманні лише ним.

У праці «Homo Ludens» на думку дослідника Й. Хейзінга «Гра в найширшому сенсі несе у собі культуроформуючу функцію. У цьому випадку, гра – це не просто примітивна розважальна інфантильна діяльність, а конкретний феномен соціального життя людського роду. Її сенс полягає в осмисленні певних ситуацій, як інакших та над буденних у створенні специфічного акценту на певному моменті, який може бути соціально значеним» [55]. Тобто ігри є важливою частиною у житті суспільства, які використовуються для передачі інформації, у легкому та цікавому способі сприйняття інформації. Вони допомагають відпрацювати корисні навички повсякденного життя, оскільки такий спосіб є природний для людей в їх діяльності. Ігри спрямовані не тільки на отримання задоволення, але також задовольняють потребу в переживанні нових емоцій, досвіду та покращення власних навичок. Оскільки природа гри полягає у тому, щоб створити у людини ілюзію емоційного насичення, коли здається, що

час втрачений недаремно, а під час гри ситуації, які в ній відбуваються, є важливими для гравця під час процесу гри.

Французький філософ Р. Кайуа у своїх дослідженнях зміг розділити ігри на 4 групи, в залежності від їх вражень agon («змагання»), alea («азарт»), mimicry («перевтілення») та ilinx («запаморочення»). Ігри можуть бути сумісними за цими категоріями, або не сумісними серед них. Де симбіоз між, наприклад змаганням і запаморочення не є можливим повною мірою. Відеоігри змогли вдало поєднати усі ці раніше не поєднувані категорії в один ігровий продукт, тим самим підвищуючи символічну значущість гри для людини до високого рівня [47].

Відеоігри, як медійний феномен мають свою відмінність від інших медіа, оскільки вони дають змогу гравцю взяти активну роль в оповіданні, яке передбачає співавторство між гравцем та розробником. Саме тут геймери беруть на себе роль свого персонажа, що може компенсувати недосконаліть власної природи та риси характеру, які не подобаються людині, що є основою для ескапізму. Оскільки для гравця розробник створює таку собі вдосконалену реальність, де він може реалізувати власні амбіції та отримати новий досвід, який не є можливим у реальному часі. Через цю рису відеоігри отримають деяку критику як феномен сучасної постіндустріальної культури.

У сучасному світі відеоігри почали використовувати не тільки як розвага, а також у сфері освітньої діяльності. Шкільні вчителі на уроку історії, наприклад, для того, щоб діти своїми очима змогли побачити та взяти участь в історичних подіях, ознайомитися з побутом минулих часів, використовують елементи відеоігор. Саме завдяки цьому методу в дітей з’являється інтерес до історичних фактів та розуміння причин і наслідків різних історичних подій. Також відеоігри можуть використовуватися і в інших шкільних дисциплінах таких, як: географія, етнографія, інформатика, програмування тощо.

У висновку О. Алієва та М. Жукова вважають, що «комп’ютерні ігри, набувають статусу одного з найяскравіших компонентів сучасної масової культури, впливають як на психічний, емоційний, моральний стан окремих

індивідів, так і на розвиток усього суспільства в цілому» [1, с. 66]. Цей вплив є неоднозначним, бо з одного боку, він може допомогти у тому, щоб людина змогла задовольнити жагу до нових знань та гострих відчуттів, а з іншого, під час гри може знижуватися потреба у критичному мисленні, та в деяких рідкісних випадках може спонукати виникнення залежності. Саме це може бути пов’язано з великою кількістю факторів: від генетики, психічних захворювань до соціальних проблем. Але при цьому саме це медіа, може дати гравцю змогу ознайомитися з іншими культурами та традиціями різних країн світу. А також бути навчальним інструментом для розвитку різних навичок та розвитку творчості. Де з однією важливою частиною ігрової культури на сьогодні є самі гравці тобто геймери. Які представляють окрему суб-культуру, зі своїми внутрішніми правилами та заходами. Поняття слово геймер було запозичене з англійської «Gamer», та до появи комп’ютерних ігор означало як гравців рольових ігор так і учасників реконструкції військових битв, та змінило своє значення з популярністю відеоігор [20]. Що означив Д. Кінашевський в свої праці «Комп’ютерні ігри як соціальна технологія дозвілля ». Як вважають О. Горбань, Р. Мартич, В. Малецька у праці «Феномен відеоігрової культури в сучасному суспільстві». «Ставши частиною культури, відеоігри мають значний вплив на соціалізацію, світогляд і ціннісні орієнтації особливості» [13, с. 133].

1.3 Питання користі та шкоди відеоігор для соціуму

Відеоігри можуть нести у собі як користь так і шкоду. Як зазначає Дослідник Г. Чайка у праці «Позитивні впливи комп’ютерних ігор». Що «Дослідження впливів комп’ютерних ігор на людину, проведені в останні роки, показали, що такі ігри можуть бути корисними для психологічного розвитку. Цей факт не є метою створення ігор, вони розробляються для відпочинку, цікавого проведення часу без жодних зобов’язань. Проте, як традиційна гра є джерелом розвитку маленької дитини, так комп’ютерна гра може стимулювати певні особистісні характеристики і риси дорослої людини» [43, с. 275]. Відеоігри

можуть використовуватися для розваг. Водночас вони покращують здібності та навички людини у деяких сферах.

Оскільки відеоігри можуть розповідати різні історії для різних вікових груп, через те, що в них можуть розкриватися різні дорослі теми, або показ контенту, який доросла людина може сприймати нормально, але для дітей ці сцени або ідеї стають небезпечними для психіки. У своїй праці «Роль Ukrainian Videogame Age Rating System у формуванні концепту “infortataiment”» О. Чумаченко вважає, що «негативна складова відеоігор (агресивність, жорстокість), що характеризується стиранням меж між реальністю та віртуальним світом, та загрожує деформацією світоглядних основ молодого покоління, стала предметом визначення міжнародної спільноти» [46, с. 64].

Вперше вікова рейтингова комісія була створена у США, яку називали Entertainment Software Rating Board. Вона була заснована у 1994 році. Створена, через обурення батьків щодо однієї гри того часу – Mortal Kombat. Негативні елементи, а саме через жорсткі сцени, які були присутні у грі. У квітні 2003 року у країнах, які входять до Євросоюзу почала діяти своя вікова рейтингова комісія Pan European Game Information(PEGI). Ці рейтингові комісії у першу чергу були створеними для захисту дітей від відеоігрового контенту, який може їм не підходити, або може нашкодити їх психіці. На сьогодні в Україні не існує своєї вікової рейтингової комісії та не використовуються інші.

У свої праці «Conceptual foundations of morality in videogames» Е. Дідукін розглядав питання моралі у відеоіграх. Еталоном, на його думку, стала гра Undertale, в якій у гравця є безліч можливих варіантів проходження гри, де можна вбити усіх персонажів. Вона засуджує це через свою погану кінцівку, але також є можливість пройти її за пацифіста, де навпаки гра заохочує гравців через цікавих персонажів та світ гри. Вона у своєму фіналі дасть гравцю добру кінцівку, де всі персонажі залишаться живими. Оскільки гравець більше не може перемикатися між моральними чи аморальними діями за примхою ігрових елементів, бо персонажі та механіка гри будуть нагадувати йому про його минулі

дії [49]. Тобто відеоігри, як і інші медіа можуть впливати на суспільство як позитивно, так і негативно через свій сюжет.

Існує чимало різних досліджень про вплив відеоігор на людей, одним з таких досліджень стало «Adolescent video game playing and fight over the long-term», яке провила М. Уорда. Вона провела статистичне спостереження, як впливають відеоігри на підлітків. Для цього було взято дві групи підлітків, де перша грала в жорсткі відеоігри, а контрольна група не грала. В якому після збору даних про випадки з проявом насильства та їх участі в них, таких як бійки чи сварки, не було знайдено відповідності між жорсткими діями та грою у відеоігри [59]. Іншим дослідженням стало Video games and the elderly, яке провели Д. Гольдштейн, Л. Чайко, М. Остербрук, М. Мішлен, О. Ван Хаутен та Ф. Сальверда, в якому досліджували як відеоігри на прикладі Super Tetris можуть впливати на людей похилого віку. Вони взяли у дослідження 22 людини від 69 до 90 років, яку розділили на дві групи де одна грала у гру протягом 5 годин на тиждень, у той час коли контрольна група не грала. У групі яка грала у відеогру покращилася реакція, та був покращений стан емоційного благополуччя но різниця між групами не було значною [52].

У своїй праці Є. Імас, Т. Петровська, та О. Ганага, «Кіберспорт в Україні як сучасний культурний феномен» проаналізували відеоігри та такий культурний феномен як кіберспорт, а саме його розвиток в Україні. З негативних факторів дослідники виділяють можливість формування інтернет-залежності в окремих людей. З позитивного впливу автори праці виділяють такі:

1) Шутери розвивають реакцію, хитрість і здатність працювати в команді.

2) Стратегії розвивають тактовність, логіку і розумову координацію.

3) РПГ розвивають фантазію і здатність прийняття складних рішень.

4) Онлайн ігри розвивають комунікабельні здібності.

5) Хоррор допомагають подолати страхи» [19, с. 78].

Дослідники О. Горбани, М. Малетської у свої праці «Videogame as Means of increasing students motivation» вважають, що відеоігри можуть стати корисним інструментом у навчанні та використовуватися у навчальному процесі, як для

комплексного підвищення мотивації у студентів вищих навчальних закладів, так і для підлітків. Відеоігри можуть допомогти у вивченні складних дисциплін, наприклад, програмування де під час ігрового процесу учні можуть навчитися працювати у команді, або приймати самостійні рішення для розв'язання конкретних задач у процесі гри. Тому вони можуть використані, як один з елементів навчання [56].

У праці «Подорож у європейське Середньовіччя: відеоігри як інноваційний засіб навчання» дослідники О. Козенко, А. Острянко, О. Стрілюк вважають, що відеоігри як навчальний матеріал може особливо підходити для вивчення історичних події студентами та учнями. Як приклад вони приводять середньовічний період нашої історій й ігри які показували цей час. Особливо вони виділили такі ігрові проекти як: Kingdom Come: Deliverance події якої відбувається у 1403 рік. В королівстві Богемії яку відтворили з максимальним реалізмом. A plague tale: Innocence яка розповідає про епідемію чуми у Франції в період 1348-1356 рік. Assasin`s Creed II де дії гри відбуваються у період відродження в Італії, в якій можливо взяти участь в різних історичних подіях того періоду з деякими історичними опущеннями. Тим самим ці відеоігри можуть заохотити учня вивчати історії і дізнаватися про неї більше з книг й історичних документах [21].

Де також цю тему доповнили дослідники А. Воєводна, Л. Михайленко, С. Пудова у своїй праці «Застосування концепції «Game based learning» в освітньому процесі». В якій вони провели аналіз досвіду використання відеоігор у навчальному процесі в інших країнах. Вперше цю методику почали використовувати у США, де із плюсів використання відеоігор виділяють: розвиток дрібної моторики, мотивація і зацікавленість в навчальному процесі. Вони також зазначали, що «деякі педагоги та науковці висловлюють побоювання, що постійне використання відеоігор у навчанні учнів, особливо молодшого віку, може привести до зниження рівня знань та зменшення живого спілкування одного з одним» [10, с. 40]. Тобто використання відеоігор у навчанні

не повинні замінити собою стандартні методи навчання, а лише доповнювати їх, для зменшення ризику негативного впливу.

На думку дослідника Г. Гребенюка у праці «Цифрові ігри у соціалізації учнівської та студентської молоді» зазначається, що відеоігри у навчальному процесі можуть використовувати для розвитку соціалізації та командної праці. Вони можуть брати на себе центральну роль у навчальному процесі, тобто освітній процес буде побудований таким чином, що основним інструментом будуть виступати відеоігри. Вони можуть бути ефективним інструментом у навчанні, оскільки спонукують до вивчення різних складних та глобальних проблем, де можуть зацікавити учня або студента у навчанні та бути корисним інструментом для розвитку вмінь і критичного мислення. Також із позитивного впливу для людини може бути розвиток пам’яті та швидкого мислення, де у процесі гри розвивається дрібна моторика та уважність. Через це їх можна використовувати для навчання різних професій [15].

На сьогодні відеоігри не є поширеною практикою у навчальному процесі у школах та вищих навчальних закладах. В майбутньому їх використання може стати ефективним інструментом в освітньому процесі. Оскільки потрібні додаткові дослідження, та якщо даний метод буде доводити свою ефективність в майбутніх дослідженнях, його можна буде використовувати у школах та вищих навчальних закладах. «Ми повністю поділяємо думку вченої, але вважаємо, що позитивні ознаки мають право на існування, а це можливо завдяки пильності батьків та професійному педагогічному супроводу процесу соціокультурного розвитку з боку вчителів освітніх закладів» [45, с. 153]. Заявила В. Чудакової в праці «Комп’ютерні відеоігри і соціокультурний розвиток учнів початкової школи». Однією із проблем з Геймифікації навчання в Україні, це проблеми з недостотною кількістю технічного обладнання освітніх закладів, в деяких випадках у учнів. Не достатнє вміння вчителів та учнів використовувати нові навчальні інструменти в віддалених куточках України. Та відсутності локалізації у деякому програмному забезпеченні для навчання [2]. Що відмітив Є. Антонов

у своїй праці «Геймифікація як засіб підвищення якості освіти: досвід використання комп'ютерних ігор у навчальному процесі».

На сьогодні відеоігри є важливою частиною сучасного життя молоді, як кіно та телебачення, де середній вік гравця становить 33 роки. «Комп'ютери, відеоігри, мобільні телефони, інтернет та інший інструментарій цифрової епохи були і залишаються невід'ємною частиною їхнього життя. Сьогодні середньостатистичний випускник школи, на момент випуску, витрачає менш ніж 5 тис. годин на читання книжок та понад 10 тис. годин на відеоігри» [9, с. 295]. Про це написав В. Бурбела у статті «Місце відеоігор у житті сучасної молоді». Під час гри людина є учасником події на екрані. Як і інші медіа, відеоігри можливо класифікувати за жанрами. Залежно від цього ігри можуть мати різний вплив на людину як позитивний, так й не дуже, де наразі питання впливу різних жанрів є актуальним.

Ігри-бойовики наприклад, в яких ігровий процес зводиться до використання різноманітної зброї та ворогів від найманців до страшних монстрів. У процесі гри гравець повинен постійно діяти та продумувати свої наступні дії. Під час гри учасник занурюється у події повністю, через, що йому стає легше ідентифікувати себе з головним героям. Хоча ігри цього жанру є доволі популярними, але саме вони викликають деяке занепокоєння у суспільстві, яке раніше не було знайоме та ніколи не грало в ігри цього жанру. Саме через те, що гравець під час гри вбиває противників у дуже великій кількості, а в деяких з них використовують дуже реалістичні системи руйнування. Цей жанр може не підходити дітям, та для людей із проблемною психікою. З можливого позитивного впливу гравець розвиває швидкість, реакцію та мислення, а також проходження гри може бути корисним, як спосіб отримання емоційного напруження у прийнятній та безпечній формі.

Симулятори можна поділити на декілька піджанрів. В першу чергу, це симулятор професії, основна ціль якого зацікавити людину. Список таких симуляторів майже нескінчений: від реалістичного фермерства до методичного та заспокійливого симулятора будівельника, який проводить ремонт у різних

домівках, використовуючи для цього реальні інструменти та меблі існуючих брендів. Другим піджанром є автосимулятори, в яких головним є управління та налаштування автомобілів. Автомобілі зроблені максимально детально, до уваги беруться різні параметри від ваги автомобіля до тиску на шини, а ще перегони відбуваються на реальних треках. По іграм цього під жанру проводяться змагання за правилами реального автоспорту у таких іграх як «Grand turismo 7» та інших. Окремою й вагомою частиною є спортивні симулятори, які намагаються передати саме емоції від змагань у різних видах спорту. Ігри цього під жанру можуть бути максимально реалістичні. Наприклад, таким спортом є футбол, волейбол, баскетбол або більярд та інші, оскільки ігор цього під жанру безліч. Гравці беруть під свій контроль як окремого гравця, так і цілі команди. Інколи в спортивних симуляторах також з’являється аспект менеджменту команди з покупкою гравців та чим вони будуть займатися у вільний час.

Симулятори є дуже різноманітні, на будь який смак та інтереси гравців. Цей жанр намагається симулювати різні аспекти реального життя. Ігри, які входять у цей жанр можуть бути якомога реалістичнішими у деяких деталях, так і опускаючи їх. В деяких іграх також можуть бути присутні елементи змагання з друзями, так і з гравцями по всьому світу, особливо, в авто та спортивних симуляторах. Ці ігри можуть використовуватися як навчальні матеріали для опрацювання реальних вмінь, чи вони просто можуть розважати гравця і дати йому можились цікаво та корисно провести час. В більшості ігор цього жанру не мають вікових обмежень, вони є безпечними для дітей. Як приводять в приклад Т. Лугова, К. Нікова у свої праці «Комп’ютерні ігри в начальному контексті міжнародної журналістики на прикладі Genshin impact » «Таким чином, можна зробити висновок, що комп'ютерна гра Genshin Impact може не тільки захоплювати гарними персонажами та непоганою графікою, а й сюжетними аналогіями з реальним світом. Тому, занурюючись у світ гри, студенти спеціальності «Журналістика» мають невичерпні можливості для симуляції реальних подій міжнародної журналістики, що ініціює обговорення на актуальні теми, створюючи репортажі, аналітичні журналістські матеріали, здійснювати

журналістські розслідування. Комп’ютерна гра являє собою яскравий приклад національних стереотипів, міжнародної культурної політики та культурно-політичних меседжів країн» [27, с. 67].

Жанр стратегій розділяється на такі піджанри, як стратегії у реальному часі («RTS»), де гравець бере на себе роль командира, якому потрібно відбудовувати власну базу та створювати свою власну армію для перемоги над супротивниками, окрім того, потрібно постійно спостерігати за своїми ресурсами та розподіляти їх. Та глобальні стратегії, де гравець бере під свій контроль окреме місто, країну, або навіть космічні імперії та федерації. Основний ігровий процес складається з великої кількості різних можливостей для розв'язання ігрових проблем, де питання можна вирішити за допомогою не тільки воєнної сили, а ще й за допомогою дипломатії. А перемогу можна утримати, наприклад науковим шляхом. Позитивний вплив цього жанру – це загальний розвиток розумових можливостей, та вміння правильно розподіляти свої ресурси такі, як час або гроші.

У пригодницькому жанрі гравцю зазвичай розповідаються цікаві історії, які є подібними, до фільмів про Джеймса Бонда, або пригод, які подібні до Індіани Джонса. З красивими локаціями, які в першу чергу розважають свого гравця, де ігровий процес має багато різних загадок, а також бойових моментів. Ігри цього жанру зазвичай заохочують гравця до їх повного проходження, та які зазвичай не несуть у собі деструктивних елементів, але дають відчуття пригоди. В рольових іграх гравець зазвичай створює свого персонажа, або бере під свій контроль вже готового. Гравець починає відігравати роль свого персонажа, роблячи вибір, який може впливати на світ гри та на персонажів у ньому. Цей жанр може впливати на розвиток соціальних вмінь, наприклад, розмовляти з різними людьми та сприймати світогляд інших людей.

Окремо існує жанр багатокористувацьких ігор, який також поділяється на декілька піджанрів. В них кооперативні та багатокористувацькі рольові ігри, в першу чергу, націлені на взаємодопомогу та комунікацію з різними людьми для спільного розв’язання складних спільних завдання або перемоги над ворогом, за

якого відповідає комп’ютер. А також існує змагальний піджанр, де гравці змагаються між собою, як в форматі один проти одного, або команда проти команди. Позитивними моментами цього жанру є розвиток роботи у команді та вміння домовлятися.

У своїй праці А. Гордієнко визначала такі позитивні психологічні ефекти впливу відеоігор на людину:

1) Формування базових навичок для навчання та майбутньої професійної діяльності.

2) Розвиток операційного складу різних видів діяльності.

3) Розвиток зорово-моторної координації та дрібної моторики.

4) Розвиток просторового сприйняття.

5) Формування навичок вирішення проблем і розвитку логічного мислення.

6) Формування навичок планування, управління ресурсами та логіки.

7) Освоєння багатозадачності.

8) Швидкість прийняття рішень.

9) Розвиток діяльнісних та поведінкових стратегії, інтуїції.

10) Навички оцінки та самооцінки.

11) Індуктивного-дедуктивного мислення та перевірки гіпотез.

12) Розвиток пам’яті та концентрування уваги.

13) Навичок роботи в команді і співробітництва.

14) Розвиток навичок управління процесами [**Помилка! Джерело посилання не знайдено.**].

Тобто відеоігри можуть позитивно впливати на окрему людину, та допомагати у розвитку корисних навичок та у навчанні. Дослідники І. Гранік, А. Лобель, Ч. Рутчер вважають у своєму досліджені «The benefits of playing video games» Що деякі відеоігри можна використовувати для лікування та профілактики психічних захворювань, але таких відеоігор існує не так багато [53]. Користь відеоігор може бути різною та більшою за можливу шкоду, у тих випадках, коли людина не витрачає увесь свій вільний час на них. Тобто

має інші хобі або види діяльності для зменшення можливого розвитку залежності, яка може розвитися у тих випадках, коли людина намагається використовувати відеоігри, як укриття від реального світу та інших важливих факторів. А також в тих випадках, коли вони можуть чинити шкоду дитині або людини, яка має проблеми з психікою. Окрім цього існує реальна загроза використання відеоігор у пропаганді, що теоретично може негативно впливати на різних людей. Оскільки вони можуть використовуватися одиним із методів впливу на суспільство різних країн, як у свої праці «Комп'ютерні ігри як елемент масової політичної культури та комунікації» зауважили дослідники А. Слободянюк та А. Домінас «Таким чином, відеоігри можуть служити в якості підвищення іміджу не тільки певної професії, а й цілої країни. Це пов'язано з тим, що в масовій свідомості представників ігрового співтовариства є думка, що чим більше та чи інша країна випускає ігор, тим більше вона розвинена. Подібне твердження ґрунтується на тому факті, що більшість комп'ютерних ігор випускаються на території країн західної Європи і Північної Америки, які є провідними країнами в світовій економіці» [37, с. 2].

1.4 Російська пропаганда у відеоіграх та у кіберспорті після повномасштабного вторгнення в Україну.

Наразі відеоігри, окрім розваги, також можуть використовуватися у якості пропаганди у різних країнах світу. Це є важливим, особливо, після повномасштабного вторгнення Росії в Україну, та як через відеоігри Росія намагається впливати як на свою внутрішню аудиторію, так і на інші країни в різних куточках світу. «Відеоігри можуть впливати на формування громадської думки. На відміну від традиційних ЗМІ, соціальних мереж, вони пропонують користувачам більш глибокий особистий досвід, формуючи сприйняття та емоційну реакцію на події» [18, с. 51]. На думку дослідниці Т. Зинов'євої у праці «Відеоігри як глибокі медіа: виклики під час російсько-Української війни». Прикладом такої відеоігри може виступити ще не випущений російський проект «Спарта», який бере за основу події в африканській країні, у якій гравець

повинен виступити у ролі найманця приватної військової компанії схожою на «Вагнер», та допомогти провести переворот на користь Росії. Ця гра заповнена деструктивними російськими елементами про «героїчних руських найманців, які виступають проти зла», тобто влади, яка їм не подобається. Викладач кафедри кіберспорту О. Горбаченко в інтерв'ю для російського пропагандистського каналу «Царьград» заявив: «Завдання російського геймдеву є представити російських "солдатів удачі" у максимально вигідному світлі: як частину російської військової машини яка виступає на боці добра» [17]. Тобто Росія використовує подібні ігри для створення картинки, що війна – це весело, для поповнення свого військового ресурсу, та для рекрутингу нових людей для своєї військової машини.

Також для підтримки іміджу країни вона випустила гру Atomic Heart, яка фінансувалася через свою структуру Газпромом. Події відбуваються у світі майбутнього, де СРСР ще існує, де усім добре, що було насправді не так. Насправді, СРСР використала злочину політику проти українського народу такі, як голодомор та сталінські розстріли, депортації. Але у світі гри науковий прогрес вийшов на новий рівень, тепер вони можуть створювати роботів для брудної роботи. Головним героєм виступає робітники КДБ, які в реальності були каральним підрозділом, який використовувався для підтримки режиму. Окрім сетенгу СРСР майбутнього, гра має багато посилань на події у нашій країні після повномасштабного вторгнення. Такі, як робот який несе на собі квіти, що є посиланням на дорни-камікадзе, які використовує Росія з назвою Герань 2. Також вони використали фотографії з радянських часів українських міст: Запоріжжя, Маріуполя та Донецька, які під час дії гри перебувають у Радянському союзі, тобто під Російським контролем. Зараз Маріуполь, Донецьк та частина Запорозької області знаходиться під російською окупацією. Звісно, як завжди, російська сторона відкидала усі звинувачення, що у грі є елементи які використовуються проти нашої країни. «Розуміємо, що ця гра — один із яскравих прикладів російського імперіалізму, де росіяни легітимізували вбивство українців, захоплення українських міст, окупацію та

псевдореферендуми. Це, звісно, не єдиний продукт, що спотворює реальність про Україну, але найбільш репрезентативний від початку великої війни» [36].

Кіберспорт є неподільною частиною ігрової індустрії, яка має велику кількість фанатів, та велику кількість різних дисциплін у популярних відеоіграх, та який наразі є офіційним видом спорту у багатьох кранах світу, і став олімпійським видом спорту. Він може конкурувати з іншими видами спорту, як хокей чи футбол. А також він є частиною молодіжної культури. Але існує загроза у використанні кіберспорту у якості пропаганди.

Більшість людей та науковців вважають, що відеоігри – це лише дитяча забавка. На сьогодні вони стали світовим культурним феноменом, а відеоігрова індустрія та кіберспорт далі продовжують розвиватися та приваблювати нових гравців та глядачів.

У 1998 році. М. Грінфілд провів дослідження популярності відеоігор у дітей та їх поведінку під час гри, в яких вони по-різному на них реагували, де деяка реакція могла бути занадто агресивною. Для розв'язання цієї проблеми він запропонував проводити змагання з відеоігор за спортивним регламентом, оскільки, це може допомогти для контролювати людську агресію. Оскільки відеоігри є в першу чергу емоційним досвідом, як для гравців, так і для глядачів, де в безпечних умовах ці емоції можна буде виплеснути [54].

У праці «Відеоігри як інструмент для залучення цільової аудиторії » на думку А. Гусєв «Зростання кіберспортивної індустрії, взаємодія з великими світовими брендами створюють добре підґрунтя для розвитку інфраструктури, утримання фанатської бази та перетворення на нову глобальну галузь рекреаційних розваг» [16, с. 77]. Де для кіберспортивних змагань на сьогодні використовуються найбільш видовищні, але вибагливі до вмінь гравця, відеоігри. Які спромоглися отримати велику популярність серед гравців, та в які одночасно грають десятки тисяч людей. Основними жанрами для кіберспорту стали:

1) Шутери – жанр відеоігор, основа ігрового процесу яких складається зі стрільби, позиціювання, та тактики. Вони поділяються на командні та на дуельні.

Представники командних кіберспортивних шутерів – це Counter-Strike , Valorant та інші. А представником дуельних є серія ігор Quake.

2) Стратегії в реальному часі(RTS), у яких гравці контролюють та створюють свої армії, а ціль є знищення бази противника представником такої гри є Starcraft 2.

3) «MOBA» – це командний жанр, в якому гравці вибирають та покращують свого героя під час матчу, щоб знищити базу противника, де у кожного з гравців є своя роль. Найпопулярнішими представниками жанру MOBA стали Dota 2 та League of Legends.

4) Спортивні симулятори – це жанр, в якому ігровий процес модулює реальний чи вигаданий спорт, прикладом таких ігор є FIFA(Симулятор футболу), Gran Turismo (Реалістичний симулятор автоспорту).

5) Fighting – це жанр, в якому в дуельному форматі кожен з гравців, бере під свій контроль одного із персонажів, який має свої удари та спеціальні вміння, де ціль гри зводиться до того, щоб знизити здоров’я опонента до нуля, чи в деяких іграх викинути його за межі арени. Представниками жанру є Street fighter, Taken, Super Smash Bros.

Конкретні відеоігри називають дисциплінами, як і у класичному спорті. Наприклад Counter Strike 2 чи League of Legends. В яких деякі з популярних дисциплін орієнтуються для командного змагання, як Tom Clancy`s Rainbow six, так і дуального формату, як то Quake. «CS:GO (FRS) (шутер від першої особи) (грають 34% кіберспортсменів і 42% студентів), League of Legends, Dota 2 (MOBA) (грають 50% кіберспортсменів і 17% студентів), Survival horror і RPG (грають 8% кіберспортсменів і 3% студентів) є найбільш популярними кіберспортивними дисциплінами серед студентської молоді» [0, с. 133]. Це заявили О. Ганага та Т. Петровська у своїй статті «Вплив комп’ютерних ігор на стиль життя студентської молоді».

На сьогодні професійний гравець у кіберспорті має мати високий фізичний та інтелектуальний рівень для розуміння тактики у командній грі. Оскільки гравцям потрібно миттєво приймати не стандартні рішення, продумувати

тактику та стратегію, постійно працювати у команді. Кіберспортсмени на сьогодні також мають своїх тренерів, які проводять у грі не менше часу ніж самі гравці, стежать за конкурентами та переглядають записи ігор, вони є важливими учасниками команди. Змагання проводяться, як і в традиційному спорті на спеціальних аренах, де глядачі можуть спостерігати за процесом змагання та вболівати за улюблену команду. Також вони транслюються, як по телебаченню так і в інтернеті через Twitch. У своїй праці «Ознаки кіберспорту як спортивної дисципліни» яку написали Т. Лисенко та О. Морозова також вважають, що «кіберспорт може бути визначений як вид спорту, що відповідає усім ознакам традиційного спорту. Це спорт, який є привабливим, як для глядачів, представників бізнесу, так і офіційного спорту. Кіберспорт поступово набуває ознак окремої професії» [23, с. 67].

Зародився та почав розвиватися кіберспорт у 90-х рр., з виникненням нових технологій та ігрових консолей, які стали більш доступнішими та популярними. Перші аматорські змагання починалися між друзями за телевізором, в комп'ютерних клубах між випадковими людьми та друзями, а також в аркадних залах у такі ігри, як Street Fighter, Doom та Quake. Призом було лише задоволення від гри з людьми, чи невеличкі подарунки. Першим офіційним змаганням став турнір Red Annihilation по грі Quake на ігровій виставці Electronic Entertainment Expo майбутній E3 у 1997 році, де головним подарунком турніру став Ferrari 328 GTS одного із очільників Id software Джона Кармока. Першими міжнародними ігровими змаганнями стали Всесвітні кібер-ігри(ВКІ) у південній Кореї. Там призовий фонд склав двісті тисяч доларів США, а сама подія була профінансована великими технологічними компаніями, як Samsung та Microsoft. Участь у змаганні взяли 174 гравці з різних країн світу. Ці змагання стали щорічними та проводилися у таких країнах, як: США, Італія, Німеччина та Китай. Саме у 2000-х роках кіберспорт перестає бути лише розвагою, а гравці, які вчора грали заради розваги з друзями, починають будувати свою кар’єру та об’єднуватися у кіберспортивні організації, як українська Natus Vincere (Navi), чи Evil Genius, які почали перехід від аматорів до професійних спортсменів. Та

індустрія кіберспорту загалом стала новою бізнес-індустрією, почала залучати приватні інвестиції, як у самі змагання, так і кіберспортивні команди.

У 2011 році з'явилася одна з перших платформ для онлайн-трансляцій Twitch.tv, яка орієнтувалася, в першу чергу, саме на відеоігри. Вона через 5 днів після свого запуску отримала до 6,5 млн, переглядів з 60 тис.и активних користувачів. Через свою зручність, як для глядачів, так і для організаторів, вона отримала свою велику популярність, та залучила до себе організаторів турнірів та змагань. У 2011 році пройшов перший турнір з Dota 2, який провела компанія розробників Valve призовий фонд якого становив 1,6 млн доларів США. Цей турнір зміг перетворити кіберспортивну індустрію на справжню спортивну дисципліну. Та дав поштовху у подальшому розвитку індустрій.

На думку І. Литвини і С. Вакули у роботі «Кіберспортивна індустрія: сутність, елементи екосистеми та особливості розвитку і залучення інвестицій в Україні та світі»: Ринок кібеспорту складається з таких частин: «Відеоігрові продукти (Dota 2, Overwatch 2, League of Legends), що мають відповідати критеріям кіберспортивної дисципліни, а саме: мати високий інтерес та зацікавленість у гравців та глядачів, можливості визначення лише одного переможця змагань. Кіберспортивні організації – команди, безпосередні учасники кіберспортивних змагань, гравці. Турнірні оператори та інші посередники – компанії, які безпосередньо обслуговують турнірні онлайн та офлайн заходи, а також супроводжують процеси проведення турнірів, їх рекламування та пропагування. Трансляційні стримерські платформи – компанії типу Twitch, YouTube, які забезпечують онлайн-трансляції кіберспортивних змагань, є вагомими системоутворюючими елементами кіберспортивної індустрії. Національні та міжнародні федерації і професійні асоціації кіберспорту – організації, головною метою яких є популяризація нового виду спорту, залучення інвестицій у нову індустрію та розвиток професійної кіберспортивної інфраструктури» [24, с. 169].

Свій розвиток кіберспорт в Україні почав отримувати у 1990-х та на початку 2000-х років, через ігри з друзями, та випадковими людьми у

комп’ютерних клубах в різних містах нашої країни. Важливою точкою для розвитку кіберспорту в Україні стала перемога NaVi на першому турнірі по Dota 2 в 2011 році. У 2018 році була створена Федерація кіберспорту України. Вони на момент 2022 року провели 205 турнірів у різних містах України. 7 Вересня 2020 року кіберспорт був визнаний офіційним видом спорту. Продовжує розвиватися і сьогодні.

У своїй роботі «Кіберспорт та його вплив на зміну структури світового ринку комп’ютерних ігор » І. Лазнева та Д. Цараненко відзначають , що « Згідно з прогнозами незалежних аналітичних агентств, ігрова індустрія, а саме сегмент кіберспорту, продовжить стрімке та стійке зростання як в коротко так і в довгостроковій перспективі. Причому це стосується як зростання доходів компаній-учасників ринку, так і збільшення аудиторії користувачів. З точки зору інвестицій нині він є одним з найперспективніших ринків у світі» [22, с. 66]. Що буде корисним для залучення нових інвестицій в Україну. А також кіберспорт може спонукати розвитку туризму, а також бути інструментом для популяризації української культури у світі.

Оскільки наразі він є глобальним феноменом для усього світу з великою капіталізацією більше ніж 1,6 мільярдів доларів та приблизно 291 мільйона глядачів. Тому, навіть, якщо російська влада напряму не має впливу на ігрову індустрію, її пропаганду можуть поширювати як російські кіберспортсмени, так і російські глядачі. У вищій школі економіки Росії вважають, що кібесрпортсмени є національною гордістю та можуть мати вплив на молодь, тобто, можуть використовуватися у цілях пропаганди. Тому, саме в сюжетних іграх Росія намагається використовувати кіберспорт як елемент підготовки гравців та військових для безпілотних військ. Росія зацікавлена у розвитку своїх турнірів щодо попопулярних ігор, а також у проведенні міжнародних кіберспортивних турнірів для притоку різних лідерів, для поліпшення своєї репутації на міжнародній арені. Росія навіть не приховує причини для розвитку кіберспорту, де колишній голова Федерації Кіберспорту Москви заявив: «Кіберспорт і відеоігри є дуже ефективним інструментом "м'якої сили" і

спортивної дипломатії на міжнародній арені та потужним засобом консолідації та політичної мобілізації молоді всередині країни. І керівництво держави це добре розуміє. Недарма на початку травня президент Росії вніс питання розвитку індустрії відеоігор в основи державної політики» [44]. Адже вже після повномасштабного вторгнення в Україну були проведені «ігри майбутнього», в яких кіберспорт використовувався для міжнародних відносин з іншими країнами, оминаючи санкцій, що і використовує Росія для поширення своєї пропаганди в інші країни. «Росія використовує кіберспорт як інструмент пропаганди та мілітаризації. Високий рівень організації державного управління, величезні фінансові ресурси та поширення пропагандистських наративів надають російському кіберспорту силу в протистоянні із західним світом» [44].

Росія використовувала пропаганду у відеоіграх ще до повномасштабного вторгнення в Україну, через їх можливий вплив на світогляд людини. Так, і на можливість зміни історичної пам’яті та використання їх, як м’якої сили для підтримки своїх інтересів. Одним з таких пропагандистських проектів стала гра «Імперія», яка вийшла у 2017 році. В ній є типові російські наративи і спроба переписати історію, де людина «приміряє роль лідера у різні історичні епохи та бере на себе роль лідера Росії». Звісно, Росія та СРСР висвітлюють з позитивної точку зору, а всі інші країни у негативному. У грі є система захоплення Росією інших країн, тобто вона має у собі такі деструктивні теми, як величчя Росії над іншими країнами. Захоплювати інші країни – це нормально для Росії, а її чіпати не можна, бо вона «велична і недоторканна» в їх розумінні. А в усіх інших країнах живуть вороги, які хочуть захопити її та взяти під свій контроль. Україна зображена як держава. В якій стався державний переворот і до влади прийшла нацистська влада за підтримки західних країн. У цій ситуації Росія, «звісно, вирішала допомогти громадянам Криму», начебто звільнитися від українських нацистів та взяти його під свій контроль, окупувавши його та незаконно приєднавши до її кордонів. Це типова російська пропаганда, яка направлена проти нашої країни, українців для внутрішньої та зовнішньої аудиторії. Ця гра мала понад 100000 завантажень у Google play.

Також після революції гідності Росія створила гру Майдан.Ru, де Україна зображена як країна, в якій відбувається громадянська війна. І, звісно, у цій грі гравець виступає на стороні Росії, яка намагається захопити територію України, щоб змінити в ній владу та взяти їй під свій контроль. Цю пропагандистку гру завантажили 10000 користувачів. Ці ігри були створенні як продукт пропаганди та розпалювання ворожнечі між країнами. Вони працюють на різних рівнях як на емоційному, так і на заміні понять, як приклад, анти-військова битва за Донецьк від бельгійської студії LuGus Studioos. Тут представленні дві сторони конфлікту України та так званої ДНР, де б яку сторону він не вибрав у грі він все одно програє. Хоча вона належить бельгійській студій, але використовує російські наративи, та зображує, що це не Росія окупувала частину Донецької області, а так звана Республіка бореться за свою свободу. Саме це показує підміну поняття, в якому розповідається, що в Україні відбувається громадянська війна, а не війна з Росією. С. Фіялка у свої праці «Відеоігри як інструмент пропаганди в умовах російсько-українського протиставлення» пояснює, що «відеоігри посилюють вплив пропаганди і вписують її в публічний дискурс, але водночас і камуфлюють її. Щоб уникнути деструктивного пропагандистського впливу відеоігор на українську громадськість, потрібно відстежувати їхній зміст: чи не спотворюють вони геополітичного становища України, чи не завдають шкоди іміджу нашої держави. Водночас на рівні держави потрібно заохочувати створення ігрових продуктів із закладеними в них національними цінностями, наступальною історичною пропагандою. Вони можуть стати важливими освітніми інструментами, засобами просування патріотичних ідей та національної історії. При цьому протиставляти проросійській пропаганді в будь-якому разі треба правду, зміщуючи акценти на героїчні сторінки, демонструючи приклади й технології перемоги завдяки розуму й стратегії» [41, с. 83].

Тобто ми можемо використовувати відеоігри для протистояння російській пропаганді та їхньому інфопростору. Створюючи свої відеоігрові проекти, які ми можемо додавати в свої позитивні ідеї. А також використовувати їх для навчання

своїх військових, застосовуючи симулятори. Через відеоігри країна може підтримувати свій культурний імідж, як це робить Японія у своїх іграх. Як заявив Т. Хіденорі у своїй праці «Медіакультура та відеоігри в Японії: розширена реальність та соціальний камуфляж» «Усі ці ігри, аніме й інші явища японської поп-культури швидко поширилися і за кордоном. Відтак обсяги продажів аніме, зображень поп ідолів, коміксів, відеоігор перевищили 2 трлн єн» [40, с. 14]. Тим самим вони популяризують японську культуру по всьому світу збільшуючи свій вплив та прибутки. Тому потрібно підтримувати свої відеоігрові компанії, які популяризують нашу культуру та наші цінності в Україні та світі, де ми можемо використовувати наші українські студії для розробки своїх ігор вже зі своїми позитивними ідеями для комунікації з громадськістю. Де з початку повномасштабного вторгнення в Україну як вважає Т. Анатонов автор праці «Вплив повномасштабного вторгнення на відеоігрову активність в Україні: Психологічний копінг у часи кризи» «Аналіз даних з ігрових платформ виявив збільшення активності відеоігор серед українців, що свідчить про їхню популярність як засобу копінгу та ескапізму в умовах війни. Зростання використання української мови в іграх також вказує на збільшену активність українських гравців і може відображати зростаючу українську самоідентифікацію» [3, с. 301].

Таким чином, відеоігрова індустрія є доволі великою та багатогранною, в ній є як позитивні, так і негативні ідеї, різнобічні елементи, як і в будь-яких інших медіа, бо вони розповідають різні історії, використовуючи для цього різні методи. Відеоігри можуть бути використанні як для навчання, так і для розваги, але при цьому мають і свої загрози, наприклад можливість пропаганди деструктивних ідеї. У кіберспорту є доволі багато фанатів, бо він став офіційним олімпійським видом спорту. Також існує багато досліджень, які розглядають їх різносторонній вплив — і користь для суспільства, і недоліки.

РОЗДІЛ 2
ВПЛИВ ВІДЕОІГОР НА СВІДОМІСТЬ

Починаючи власне дослідження, ми орієнтувались на робочу гіпотезу, яка виникла ще в процесі опрацювання літератури для теоретичної частини нашої кваліфікаційної роботи. Її формулювання можна представити наступним чином.

Відеоігри – це унікальне явище, культурний феномен, оскільки вони об’єднують у собі інші типи медіа, такі як кіно, книги, музика, та є інтерактивними. Гравець може контролювати як свого персонажа, так і цілі міста. Саме через елемент інтерактивності, а саме ефект «занурення» у світ гри, виникає питання, як відеоігри впливають на свідомість людини?

Щодо позитивних елементів, то ми можемо виділити: розвиток стратегічного та тактичного мислення, дрібної моторики, соціалізація та розвиток навичок комунікацій, вміння працювати у команді. Через більше занурення у світ гри є елемент розкриття складних тем, які важко побачити в інших медіа. Тому користувачам цікаво проводити час за комп’ютерними іграми.

З негативного впливу ми можемо виділити: не всі відеоігри підходять неповнолітнім, через образи, які вони можуть у собі мати, або через реалістичне насилля. Тому ми вважаємо правильним створення вікової рейтингової комісії, та обмежень за віком для деяких відеоігор. Також у деяких відеоіграх є елементи азартних ігор та можливість витрачати гроші на ці елементи. Тобто гравець, наприклад, відкриває платну коробку, в якій є дуже невеликий шанс отримати потрібний предмет або персонажів. Окрім цього для деяких ігор як Counter Strike 2, та Dota 2 існують як офіційні лутбокси, так і неофіційні сайти казино, де користувачі можуть грати як на свої ігрові предмети, так і на реальні кошти. Саме в цих іграх предмети мають реальну вартість, де на платформі Стім вони офіційно продаються між гравцями, що створює ринок, наприклад, для покупки інших ігор. А неофіційно ці предмети можна продавати вже за реальні гроші з переводом на віртуальні гаманці чи карту. Тому через це є ризики отримати залежність від азартних ігор. В деяких країнах Європи азартні елементи є під

забороною та регулюються на рівні держави. Теоретично також є питання асоціальної поведінки людини, але окрім відеоігор на це можуть впливати різні елементи, як психологічні проблеми, схильність окремої людини, так і минулий досвід людині чи психологічні травми. Відеоігри можуть стати таким собі сховищем для людини, як і книги або фільми, але знову ж таки на це впливає велика кількість факторів.

Також, оскільки, відеоігри – це медіапродукт, неможливо не враховувати політичний аспект. Оскільки відеоігри функціонують в інформаційному полі, яке сьогодні займають сучасні мультимедійні типи: кіно, серіали, інтернет, користувацькі відео, книги та інші. Вони можуть використовуватися як пряма пропаганда, так і елемент м’якої сили, де майже усі типи медіа зараз намагається використовувати Росія проти нашої держави. Але також ігри можуть поширюватися для популяризації української культури та історії, як у середні країни, так і на інші країни світу. Оскільки відеоігри – це бізнес, то в першу чергу, як і кіно, вони створюються для заробітку грошей як і будь-який медіапродукт. Тому політичний аспект є важливим, але в ньому є як негативні сторони, так і позитивні, залежно від того, яким чином цей медіапродукт буде використовуватися.

Відеоігри – це унікальний феномен, який має, як позитивний, так і негативний вплив на суспільство. З позитивного впливу я можу відділити такі риси, як: соціальна взаємодія між гравцями та розвиток навичок комунікації. Також розвиток стратегічного мислення, дрібної моторики. Із негативного впливу можна виділити: присутність азартних елементів у деяких з відеоігор, що можуть привести до залежності, так і до значної витрати грошей, що особливо притаманне free to play проєктам. А також до асоціального способу життя, але з цим пов'язано також багато інших факторів, як минулий досвід людини, так і схильність людини до цього.

Також неможливо не враховувати політичний аспект. Оскільки відеоігри функціонують в інформаційному полі, де наразі Росія намагається використовувати відеоігри у якості пропаганди, яка направлена проти України

починаючи з 2014 року. Тим самим намагаючись впливати, як на свого внутрішнього споживча, так і на суспільства у різних країнах. Такі ігри майже не несуть у собі художньої цінності, та потрібні лише для маніпулювання суспільством, як своїм так і міжнародним.

Оскільки наше дослідження потребувало розгляду окремих випадків впливу тієї чи іншої відеогри на конкретних людей, а також феномену такого впливу в цілому на суспільство, нами застосовувались методи спостереження, опитування, порівняння, аналіз і метод феноменологічного опису. Об'єктами аналізу були результати відповідей, отриманих у процесі анкетування учасників дослідження, а також самі відеоігри, у кожній із яких ми звертали увагу на елементи гри, сюжет, ігровий процес, ідеї, теми (явні і приховані) і те, який вплив вони, теоретично, можуть здійснювати на українських користувачів.

2.1 Аналіз змісту популярних відеоігор та чинників їх потенційного впливу на психіку і світогляд користувачів

У роботі були розглянуті та проаналізовані відеоігри різних жанрів, різної вікової орієнтації, з різними прихованими ідеями та мотивами. Таким чином, обрана нами стратегія дослідження дала змогу розглянути широкий спектр культурних феноменів, пов'язаних із відеоіграми, для отримання уявлення про ймовірні причини їх впливу на культуру та суспільство, а також про напрями такого впливу.

Для аналізу самих відеоігор ми вибрали три гри різних жанрів, які були згадані у проведеному опитуванні. Ми проаналізували ці відеоігрові проєкти, їх елементи, та які теми вони у собі несуть (явно і приховано), які проблеми розкриваються через різні ігрові аспекти. Для цього ми використали описовий (аналітичний) та метод феноменологічного опису.

S.T.A.L.K.E.R

Кожна відеогра становить окремий медіапродукт зі своїми унікальними ідеями та темами, де, скажімо, за постапокаліптичною стилістикою може бути

прихована критика різних світоглядних течій. Прикладом може бути українська серія ігор «S.t.a.l.k.e.r.» (рис. 2.1.1).



Рис. 2.1.1. Постер серії відеоігор «S.t.a.l.k.e.r.».

У ній представлено декілька фракцій, що воюють між собою на території зони Відчудження, яка є аналогією Прип'яті та несе велику небезпеку: її аномалії можуть вбити персонажів, також на ній зустрічаються страшні мутанти. На її території з'являються дуже корисні артефакти, які можуть виліковувати важкі хвороби та мають багато інших корисних особливостей; за цими артефактами полюють сталкери з різних фракцій. У грі є дві фракції. Це «Свобода», у якої ціль – зберегти зону як вільну територію та протистояти монополії влади різних країн над нею. Це угрупування називає себе анархістами; вони вважають, що зону неможливо перемогти, що з нею можливо лише співіснувати та досліджувати. Крім «Свободи», є воєнізована фракція «Борг», представники якої живуть за військовим статутом. Їхня ідеологія будується на захисті людства від небезпеки зони, а також її повному знищенні. В певному сенсі обидва угрупування є водночас правими, але кожна з цих фракцій використовує не найкращі методи

для реалізації своїх цілей. Також у грі є багато різних завершень, коли гравець страждає за свої дії: коли головний герой доходить до виконувача бажань та загадує своє бажання, воно повертається проти нього (наприклад, якщо він загадав багатство, то його завалить на смерть золотом, або якщо він забажає стати безсмертним, то перетвориться на кам'яну статую).

Оскільки дії серії ігор S.T.A.L.K.E.R відбуваються у Прип'яті, де сталася катастрофа на Чорнобильській атомній електростанції внаслідок аварії і вибуху четвертого енергоблока, гра показує геймеру всю небезпеку радіації (однак очевидно, що гіперболізовано) та дає відчути цю небезпеку через ігровий процес. Це може заставити гравця замислитись про небезпеку радіації та її наслідків впливу на людей, тварин, навколишнє середовище. У грі є перебільшення, пов'язане з мутаціями: появі ігрових мутантів, окрім радіації, посприяли вчені, які проводили експерименти над людьми та тваринами. Ця вигадка показує гравцю неетичність та небезпеку подібних експериментів.

Ця гра була створена за мотивами повісті братів Стругацьких «Пікнік на узбіччі», де також була створена зона, яку відвідували інопланетні створіння та залишали за собою як цінні та корисні, але складні для розуміння людства артефакти, так і смертоносні аномалії. Як у згаданій повісті, так і у грі є тема золотої лихоманки, причому наживаються не ті, хто ризикують, шукаючи дорогі ресурси, а ті, хто їх купує в цих людей та продає їм спорядження. Таким чином, гра у своєрідний спосіб вчить «правді життя» і тренує здатність розрізняти добро і зло, так само, як казки або фантастичні художні твори.

Серія цих відеоігор, створених українською студією GSC Game World, є важливою, оскільки вона також отримала популярність у різних країнах світу. На великих ігрових виставках (як от Gamescom) розробники розповідають про війну в Україні, тим самим створюють інфопривід для іноземних ЗМІ і впливають на суспільство у цих країнах, допомагають отримувати допомогу Україні від різних країн, а також популяризують українську культуру.

Із позитивних для суспільства чинників впливу цієї серії ігор ми можемо виділити такі:

1) Гра поширює інформацію про Україну, привертає увагу світової спільноти до її проблем і культури.

2) Гра показує небезпеку радіації та їй наслідків для людства.

3) Гра вказує на неетичність нелюдських експериментів над людьми та тваринами.

4) Через сюжет гра змушує замислитися над природою нашої планети, показує людські недоліки.

Ми змогли виділити такі негативні чинники для суспільства:

1)Не підходять дітям до 16 років, або для людей із проблемною психікою.

2)Страшні образи мутантів.

3)Насилля проти людей.

The last of us

Наступний проєкт «The last of us» від видавництва Sony та студії Naughty Dog. Гра відбувається у постапокаліптичному сетенгу, в якому світ потерпає від гриба Кордицепаса, що мутував та почав захоплювати зараженні тіла і перетворювати людей на монстрів. Він передається як відкритими ранами, так і від грибних спор. Дії гри відбуваються на території Америки. Головний герой Джоела та його донька потрапляють у самий центр епідемії. І під час того, коли вони намагаються вибратися з міста, військові вбивають доньку Джоела через те, що вони намагалися стримувати розповсюдження хвороби. Через 20 років після початку гри Джоел працює контрабандистом і знаходиться у великому місті Бостон, де разом із Тесс, його напарницею, незаконно перевозить товари в різні міста по країні. Вони зустрічаються з лідером Цикад Марлі, яка обіцяє, що, якщо вони зможуть провести дівчинку Еллі із міста, то отримають свою зброю. Джоел з Тесс по дорозі з міста дізнаються, що Еллі заражена грибом одночасно має імунітет до гриба. Коли вони приходять до місця призначення Капітолія, знаходять лише мертву групу цикад та військових, які почали штурмувати Капітолій, де собою жертвує Тесс, яка отримала зараження під час мандрівки до місця призначення. Та Джоел вирішив відправитися в іншу частину Америки, де, можливо, знаходиться головний штаб цикад (рис. 2.1.2).



Рис. 2.1.2. Постер відеогри «The last of us».

Під час своєї мандрівки Джоел та Еллі встигають зустрітися та пережити багато різних подій, які лише зближають їх. Для Джоела Еллі стає як донька, яку він втратив на початку епідемії, а для Еллі Джоел стає як батько. Також під час мандрівки вони стикаються з різними людьми, як з відлюдником Біллом, другом Джоела, що живе один в місті Лінкольна. Далі по дорозі вони потрапляють в місто Пітсбург, де потрапляють в облогу мародерів, які повністю контролюють місто, та зустрічаються з братами Генрі та Семом, разом з якими їм вдається втекти. Сем був зараженим грибом, Генрі це не витримує, та вбиває свого брата й себе.

Через декілька місяців своєї мандрівки вони зустрічаються з братом Джоела Томі та його дружиною Марією. Після того, як ми допомагаємо їм відбитися від бандитів, вони підказують, де може знаходиться штаб Цикад, а саме в університеті Колорадо у місті Боулдері. Вони потрапляють у засідку, де ранять Джоела, а Елі знаходить безпечне місце, в якому залишає його та відправляється шукати їжу. У лісі вона зустрічає Девіда та Джеймса, які входять у групування бандитів, з якими вже зустрічалися головні герої. Вони починають охоту на Еллі та беруть її у полон. Джоел одужує та ловить бандитів, і дізнається, де тримають Еллі. Він іде рятувати її, але у той же час Еллі вдається вибратися з

полону. Джеймс намагався зупинити її, але після бою з ним, вона його вбиває. Після цього починається емоційна сцена, де Джоел заспокоює Еллі та каже, що все буде добре. Через декілька місяців вони добираються до Штабу Цикад, де їх зустрічає Марлі. Вона розповідає Джоелу що їм доведеться вбити Еллі, щоб зрозуміти, чому вона має імунітет до грибів та розробити ліки проти них. Хоча Джоел з цим не згоден та силою проривається до операційної, вбиваючи усіх на своєму шляху та рятуючи Еллі. Він не хоче втрати ще одну рідну для себе людину. В кінці гри Джоел разом з Еллі їдуть до брата Томмі. Де між ними починається діалог, в якому Еллі була не проти пожертвувати собою, щоб, можливо, врятувати людство від Кордіцепсу. А Джоел наголошує, що Цикади не змогли знайти ліки й що вона їм не потрібна.

У грі є декілька основних фракцій – це військові, які намагаються підтримувати порядок у великих містах через жорстку силу; група «Цикад», які намагаються підтримувати владу, але менш насильницькими шляхами та шукають ліки проти гриба; та невеликі поселення, деякі з них мирні, а є ті, що займаються грабунками та охотою за наживою на своїх територіях та інколи виходять у вилазки для нападу на інші міста. Багато людей хочуть лише вижити, але використовують для цього різні методи: від життя під диктатурою в безпеці, до самотнього життя одному. Так ідо об’єднання в невеличкі поселення, де люди живуть мирно, але готові захистити себе від багатьох, бандитів та заражених.

Через усю гру проходить мотив об’єднання двох людей та їх ставлення до незнайомців, до батька і доньки, їх стосунки проходять гармонійний розвиток під час дії гри. Джоел використовує будь-які методи, щоб захистити рідних йому людей, бо він вже пережив багато різних поганих подій і не хоче нікого втрачати. Але які б не були події, вони знаходять у собі сили рухатися далі та допомагають одне одному. Також ця гра про трагедії людей у світі, де сталася катастрофа та як вони намагаються виживати в цьому страшному світі. Деякі люди не витримають випробування, а інші втрачають людяність і йдуть на різні хитрощі заради своєї мети.

У кінці гри розробники розбирають дилему вагонетки. На шляху у вагонетки лежать зв’язані п’ять людей, на іншому шляху – одна людина. Який шлях ви вибрите – де одна людина чи п’ять, є різні варіації вирішення цієї дилеми. Саме у грі для головного героя Джойла ця дилема звучить так, чи пожертвує він шансом для порятунку світу, заради дівчинки Еллі, яка стала для нього, як замінна померлої доньки. Гравцю не дають іншого вибору, як врятувати Еллі від смертельної операції, та цим, можливо, приректи світ на знищення. Саме тут на рівні емоції цю кінцівку підтримує ігровий процес та шлях, який вже пройшли герої, та сам гравець, який проходив гру, а ще її неординарний фінал.

Гра також розкриває тему насилля, наприклад, Джойл заради захисту Еллі часто йде на вбивство, але ніколи на своєму шляху не використовує зброю, якщо це не для захисту власного життя чи дівчинки. Окрім початку гри, де він з Тесс розбирається з іншим контрабандистом, який кинув їх з Тесс на зброю. Але останній постріл робить не він, а Тесс. Де насилля у грі роздивляється, як останній варіант, коли всі інші були вичерпаними, а мирне розв'язання проблеми не є чимось можливим.

А також, ця гра розглядає таку складну тему – заради чого варто жити. На початку гри ми бачимо травмовану людину, яка не знає заради чого варто жити після смерті доньки. А кожен день як останній, з постійним ризиком для життя, де смерть є не найгіршим із можливих варіантів. Променем надії для Джойла стає Еллі, він починає жити заради неї та її захисту, хоча розуміє, що вона не може замінити йому доньку, але й кинути її він вже невзмозі. Тим самим гра показує гравцю, що жити треба заради рідних людей, заради родини. Ця думка гри підтримується фінальними кадрами, де Джоел разом з Еллі повертається в невеличке поселення до брата Джойла.

Із позитивних сторін для суспільства ми можемо виділити такі ігрові чинники:

1) Моральні дилеми, які заставляють замислитися над такими складними темами, чи готовий ти пожертвувати близькими людьми заради спасіння, ще більшої кількості людей.

2) Насилля у грі використовується лише для самозахисту, та спасіння рідних для персонажів людей. Як Джойл заради Еллі, або братів, яких вони зустріли у місті, в якому вони були проїздом. Місто знаходиться під контролем місцевих бандитів – мародерів. Насилля у цій грі не є самоціллю, чи заради такого містичного поняття, як помста, використовується тільки, як остання можливість для захисту себе, та рідних людей.

3) Гра ставить таке складне питання як, заради чого варто жити. І вона дає свою відповідь, але не заперечує інші можливі варіанти. Бо для кожного з нас на це запитання буде своя відповідь.

Ми змогли виділити такі негативні чинники для суспільства:

1) Реалістичне насилля, та використання різних видів зброї, але в грі це виправдано, як сетингом постапокаліпсиса, так і сюжетом гри, в якій цей елемент використовується для розкриття складних тем, а не для насильства заради насильства.

2) Страшні образи мутантів, тобто людей, які були уражені хворобою, що виникла через мутацію гриба Кордицепса.

3) Складні та дорослі теми й неоднозначні герої, яким доводилось робити різне заради свого виживання.

Detroit becomehuman

Detroit become human – відеогра, створена Quantic Dream; належить до свого окремого відеоігрового жанру як інтерактивне кіно. Для жанру інтерактивне кіно притаманні такі риси як: розгалуження сюжету, де гравець вибирає з декількох варіантів, що має вплив як на персонажів, так і на світ гри; наголос у грі робиться на сюжет; QTE – моменти у грі, коли потрібно вчасно натискати клавіши, що показуються на екрані, та інтерактивні елементи, але у той же самий час не дуже вибагливий до гравця ігровий процес. Сюжет гри Detroit become human розповідає про світ майбутнього, а саме про 2038 рік у місті Детройт. Де гравець бере під свій контроль трьох персонажів-андроїдів, які отримали свободу волі та мислення зі своїми історіями, та які перетинаються між собою (рис 2.1.3).



Рис. 2.1.3. Постер відеогри «Detroit become human».

Перший персонаж – це Маркус, який працює як доглядач відомого, але паралізованого художника Карла Манфреда. Маркус відійшов від програми, коли захищав Карла від його сина наркомана, але поліція, яка прибула на виїзд майже трохи не вбиває Маркуса. Той просипається на звалищі та вибирається із нього, прибуває на зруйнований корабель «Єрихон», де знаходиться сховище для девіантних андроїдів, які відійшли від програми. Він починає свою роботу як лідер супротиву андроїдів.

Другий персонаж – це андроїд детектив Коннор, якого відправили на допомогу детективу поліції Детройта Хенку Андерсону, який не дуже любить андроїдів. Це робить їх взаємодію доволі цікавою, а гравець сам вибирає, які взаємовідносини між ними будуть через вибір, який робить гравець. Разом вони працюють над справою андроїдів, що відійшли від своєї програми. Та який, під час розслідування знаходить зруйнований корабель «Єрихон», де перед гравцем з’являється вибір примкнути до супротиву під керівництвом Маркуса чи залишитися андроїдом, який працює на поліцію міста.

Третій персонаж – це Кера андроїд-служниця Тодда Уїльямса та його дочки Аліси. Вона під час чергового нервового зриву господаря відходить від своєї програми та тікає разом з Алісою. Вони вирішують втекти в Канаду, де андроїд

може знаходиться у безпеці, але для цього їм доводиться комунікувати з іншими андроїдами та людьми, які не завжди бажають «гарного для» цим персонажам. За сюжетом доволі часто вони будуть знаходиться у небезпеці. І, звісно, вони також опиняються на кораблі «Єрихон».

Основною темою гри виступає саме боротьба за свободу, де проводиться паралель з темношкірим населенням Америки, яке знаходилося у рабстві до його відміни. Андроїди виконують усі забаганки своїх господарів, але у той же час через свободу волі, яку вони отримали, починають боротися за свої права та свободи, і починають усвідомлювати себе як розумне життя. Та саме через методи їх боротьби гравець може отримати різний фінал гри. Від прийняття андроїдів як представників нової раси чи їх повного знищення. Теми у сюжеті Конора – це детективні історії про те, як захищалися андроїди від своїх господарів та навіть розмовляли зі своїм творцем, розробником, який створив андроїдів, який не дає однозначну відповідь, їх свобода волі – це помилка у програмному коді або продумана річ. Саме через сюжет розкривається тема недопустимості насилля у родині, рабства та взаємодії між андроїдами, які лише хочуть мирного та безпечного життя. Їх може образити навіть добра та безпечна на перший погляд людина. Також спроба їх господаря створити свій окремий світ, де дружина та донька втекли від нього через його наркоманію, в якому він намагався замінити їх на андроїдів.

Також гра проводить невеликий соціальний експеримент над гравцем, а саме такий, в якому андроїд Хлоя спілкується безпосередньо з гравцем та фактично ламає «четверту стіну» між гравцем та грою. Вона проводить соціальне опитування, коментує рішення гравців та інколи навіть критикує дії та рішення. Хлоя співпереживає персонажам у грі та співає їм пісні. Наприкінці гри також дає вибір гравцю чи відпустити її, чи ні так, як вона усвідомлює себе живим створінням, хоче знайти свій особистий шлях, а не бути чиєюсь іграшкою.

Ця гра розкриває багато складних тем, такі як: домашнє насилля, що саме робить людину людиною, чи є свобода волі, рабство, хто така людина та інші теми, дозволяють гравцю замислитися. Також гравець в ній отримує контроль

над сюжетом, де його вибір безпосередньо впливає на сюжетні події. Наприклад, як підтримати революцію андроїдів, так і навпаки перешкодити їй.

Також розробники через персонажа Хлою безпосередньо комунікують з гравцем, критикують його вибір, та переживають за персонажів сюжету. У меню, під час спілкування з персонажами Хлоя дозволяє гравцю робити вибір. Тому, гра є унікальним ігровим досвідом для гравця, та може заставити його замислитися над важливими питаннями, але робить це ненав'язливо та поступово під час проходження гри.

Із позитивних сторін для суспільства ми змогли виділити такі чинники:

1) Гра показує заборону домашнього насилля.

2) Негативний образ «рабства».

3) Розглядає складні питання такі як, чи є свобода волі.

4) Є можливість розв'язати конфліктні ситуації мирним способом.

5) Зображений деструктивний вплив наркотичних речовин.

6) Гра показує недопустимість геноциду.

7) Складні моральні вибори.

Ми змогли виділити такі негативні чинники для суспільства:

1) Страшні сцени.

2) Сцени насилля.

3) Страшні моменти.

4) Дорослі теми.

5) Не підходять дітям до 18 років.

Undertale

Undertale гра створена лише одним розробником Тобі Фоксом. Вона отримала велику популярність серед гравців. Undertale розповідає історію світу, в якому на поверхні живуть люди, а під землею живуть різні монстри. І ось одного дня в цю печеру впала дитина, гравець сам обирає, яке ім'я дати дівчинці. У грі є дві сюжетні лінії, яку може обрати гравець. Це проходження гри за пацифіста (не вбивати жодне створіння і максимально з усіма дружити, що дасть можливість отримати гарну кінцівку), так і через вбивства монстрів, за що гра з

наративного кута зору буде наказувати гравця через персонажів, та гравець отримає погану кінцівку. (Рис 2.1.4).



Рис. 2.1.4. Постер відеогри «Undertale».

Саме проходження за пацифіста підтримує сама гра через сюжет і персонажів. Так як це єдина можливість дізнатися про них більше, та про світ гри в цілому. Історії персонажів в цій грі дуже різні: зі знайомства з дбайливою Торіель, яка втратила свого сина, або веселих братів скелетів Санса та Папіруса, та інших харизматичних персонажів. Можна дізнатися більше про світ, де монстрів у підземелля вигнали люди. Також існує один із персонажів, про якого ми знаємо лише з діалогів – Чара, взагалі вбивала усіх монстрів без розбору, щоб ставати сильнішою. Якщо проходити гру на погану кінцівку, то дух Чари захопить тіло головної героїні. Але якщо гравець вбиває усіх на своєму шляху, то він вибачає багато сюжетно важливих подій.

Ігрові процеси цієї грі схожі на старі консольні ігри, де ми досліджуємо світ та інколи стикаємося на випадкові бої. В яких можна як убити, так і пожаліти монстра. Можливо інколи вирішувати головоломки. Також розмовляти з іншими персонажами та проходити додаткові завдання, які більше розкривають світ гри. Наприклад, взяти на прохання сніговика частину його снігу та мандрувати з ним, щоб він побачив світ. Босами у грі виступають важливі ігрові персонажі, з якими

також можна перемогти мирним способом, та які стануть друзями для нашої головної героїні.

Де також в залежності від вибору, який робить гравець змінюється світ гри, та відносини головної героїні до світу, так навпаки. Якщо йти мирним шляхом, то героїня розкривається зі своєї гарної сторони. А якщо іншим шляхом, то ставлення до світу буде протилежним. Що безпосередньо впливає на відчуття гравця до світу гри. Саме через це розкривається питання, що людей потрібно засуджувати лише за їх вчинки, а не їх зовнішній вигляд, чи інші ярлики.

Ця гра дає свій унікальний досвід, де гравець сам вибирає, як йому проходити гру. Гравець знайомиться з різними персонажами, сам обирає їхню долю. Мирне проходження є більш привабливим для гравця через світ, та персонажів гри. В кінці проходження за вбивства персонажів гра буде критикувати гравця. Та навіть якщо гравець пройшов гру спочатку на погану кінцівку, а потім на гарну, гра це запам’ятає, та покарає його. Злий дух все рівно захоплює тіло головної героїні. Гра дозволяє побачити, що мирний шлях вирішення проблеми є правильним.

Із позитивних сторін для суспільства ми змогли виділити такі чинники:

1) Гра показує недопустимість насилля та геноциду.

2) Гра наказує за насильницький спосіб їй проходження.

3) Гра розкриває тему насилля заради помсти, що призводить лише до нового насилля.

4) Гра показує, що потрібно дивитися на вчинки людей, а не на їх зовнішній вигляд чи інші ярлики.

5) Зміни світу та характеру персонажу в залежності від вибору гравця.

Ми не змогли виділити у цій грі негативні чинники для суспільства.

Minecraft

Окремо треба виділити Minecraft, гру, яку розпочав один розробник Маркус Песон. Але потім її викупила компанія Майкрософт та далі продовжила розвивати.

Сама гра представляє собою Sandbox (Пісочницю) на виживання майже з нескінченим світом з різними локаціями – лісами, полями, селами, пустелями та іншим дуже різноманітним світом. В якому гравець сам вирішує, як йому грати. Будувати взагалі будь-які конструкції – замки, будинки, міста чи кораблі, використовуючи для того усі ресурси, що він до цього збирав, які можуть знаходитися у різних місцях. А також використовувати різні механізми, створювати автоматичні ферми, механічні будинки та комп'ютери. Та можливість ділитися своєю творчістю з іншими гравцями, де гравець сам вирішує, що саме він буде робити у цій грі. Гру доповнює її відкритий для модифікацій код, що дає можливість гравцям створювати свої різні модифікації, які по-різному змінюють її, додаючи нові предмети, персонажів, локації та різні інструменти, які може встановити будь-який гравець.

А також у цій грі є багатокористувацький режим, в якому можна грати з іншими гравцями чи друзями як на своєму власному сервері, наприклад, на виживання, так і разом створювати різні конструкції та будівлі. Також існують сервера зі своїми правилами та особистостями. Наприклад, сервер який буде більше схожий на рольову гру з прокачкою параметрів та добування нових предметів, або серверів, на яких взагалі не має ніяких правил. На серверах є окремі режими, які можуть копіювати різні ігри, які можуть бути у вигляді змагання, де хтось краще побудує якусь річ за обмежений час. Ігри на виживання, де переможцем може стати лише один чи команда гравців. Та кооперативні, в яких треба відбиватися від хвиль монстрів.

Ця гра дає безмежні можливості для творчості гравця, де він може робити все, що він захоче та модифікувати гру як йому тільки захочеться. Робити це можна як одному, так і з друзями. Що саме робить цю гру однією із найпопулярніших у світі? Адже продано більше, ніж 300 мільйонів копій гри. Вона дарує гравцю те, що не можуть дати інші відеоігри, а саме свободу, де гравець займається лише тим, що сам хоче.

У грі немає крові, хоча є монстри, але вони не страшні, та потрібні для добування ресурсів, створюють ризики для персонажа гравця. А сам гравець

може втратити корисні ресурси, через загибель свого персонажу, якого відразу можна воскресити. У той же час вона дарує гравцю свободу дії, хочеш досліджуй випадково згенерований світ гри, або будуй будинки, міста, бібліотеки, чи інші будівлі, чи створюй різні механізми такі, як автоматичні ферми, або механічні. Можливо пограти на різноманітних серверах зі своїми режимами, як змагальних, так і кооперативних. Можна будувати та досліджувати світ. Наприклад, режими, де для перемоги треба знищити ліжко іншої команди, збираючи ресурси, та покращуючи свої інструменти та зброю, та й ще багато різних речей зі своїми правилами.

Із позитивного впливу для суспільства ми змогли виділити:

1) Розвиток креативності.

2) Соціальна взаємодія між гравцями.

3) Можливість навчання, програмування, та створення своїх модифікацій.

Ми змогли виділити такі негативні чинники для суспільства.

1) Оскільки сервера створюються самими гравцями в них можуть бути присутні елементи, які не підходять дітям.

2) Користувацькі модифікації, які також можуть не підходити дітям. Оскільки вони були створенні іншими гравцями.

Counter-Strike 2

Серія ігор Counter-Strike це тактичний шутер від першої особи, який зародився з модифікації для першої half-life. Ця модифікація вийшла 19 червня 1999 року, її розробили Мін лі та Джесс Клифф. Вона доволі швидко почала отримувати свою першу популярність та гарні відгуки від гравців. У 2000 році Valve розробники half-life викупили права на модифікацію та створили на її основі вже повноцінну гру. Офіційно на сьогодні існують такі частини серії:

1) Counter-Strike 2000 рік.

2) Counter-Strike: condition zero березень 2004 року.

3) Counter-Strike Source листопад 2004 року.

4) Counter-Strike global offensive 2012 рік.

5) Counter-Strike 2 2023 рік.

У Counter-Strike 2 на сьогодні грають більше, ніж один мільйонів гравців одночасно. Основний ігровий процес Counter-Strike – це змагання двох команд, які мають протилежні цілі на матч. Наприклад Counter-Terrorist повинні захистити позицію від становлення бомби, або розрядити їй, якщо вона була встановлена. А іншій команді потрібно поставити бомбу на точку та захищати їй до вибуху. Якщо персонаж гравця помирає, то він вибуває до кінця раунду, де саме цей режим. Окрім цього існують інші офіційні режими як евакуація заручників. Оскільки ігри серії легко модифікуються, то і не дивно, що фанати самі запускають свої у виділені сервери, зі своїми створеними мапами та унікальними режимами. Наприклад, можна використовувати лише снайперські гвинтівки, або погоні, в яких за гравцями полюють зомбі, та ще безліч різного користувацького контенту на основі гри.

З виходом Counter-Strike global offensive у грі з’явився змагальний режим, який грався у форматі 5 на 5, та в якому вперше у серії з’явилися звання, тобто система рейтингу гравців за їх вміннями. Оскільки в залежності від того, як вони грають, можна піднятися у рейтингу, так і навпаки, втрати його. Для цього використовувалися режими з бомбою, та евакуація заручників. Через це у неї почала грати велика кількість гравців. Але також з виходом цієї частини, у грі з’явилися сікни, тобто малюнки на зброї, які зазвичай створюють користувачі, коли вони потрапляють у гру. Розробники платять за це грошовими нагородами. Їх можна купити за реальні гроші на офіційному ринку спільноти у інших користувачів, чи обмінюватися з іншими гравцями. Також ці предмети можна було отримати з кейсу, який випадав гравцю під час матчів . Але для того, щоб його відкрити треба купити спеціальний ключ, а нагорода, тобто малюнок на зброю, була випадковою. Окрім офіційного ринку, існує також чорний ринок. Тобто ці предмети продавалися на різних платформах, деякі з них створили цілі онлайн казино з предметами, на яких існують майже всі відомі азартні ігри від рулетки, ставками на спорт, та однорукими бандитами. Загроза таких сервісів складається з розвитку лудоманій у гравців, де вони в першу чергу направленні на вразливу дитячу аудиторію, яку підсаджують на азартні ігри.

Також з виходом global offensive та Counter-Strike 2 гра отримала нову хвилю популярності як кіберспортивна дисципліна. Через легкий для розуміння ігровий процес, в який доволі легко грати, але складно стати справжнім професіоналом, свою ефектність та змагальний аспект. Адже у цій дисципліні існує багато різних як глобальних, так і локальних ліг, зі своїми турнірами та командами, які спонсують різні великі компанії, та інколи цілі держави. Головним є Major, який підтримує Valve, тобто розробники гри, та на якому розігруються більше, ніж один мільйон американських доларів, серед найкращих команд зі всього світу. Гравці які змогли взяти участь у цьому турніри отримують світову популярність та стають майже зірками у своїй сфері, як у класичних видах спорту, футболі чи боксі.

Із позитивного впливу для суспільства ми змогли виділити:

1) Розвиток аналітичного та стратегічного мислення.

2) Розвиток роботи у команді з максимально різними людьми.

3) Можливість заробити на грі своїми творчими здібностями.

4) Можливість перетворити гру на кіберспортивну кар’єру.

Ми змогли виділити такі негативні чинники для суспільства:

1) Не підходить дітям до 18 років.

2) Насилля проти людей.

3) Елементи азартних ігор.

2.2 Ставлення до відеоігор в українському суспільстві

При опрацюванні даних, отриманих за допомогою анонімних онлайн-опитувань, проведених на платформах різних соціальних мереж (як от YouTube, Facebook, Instagram, Telegram), був використаний метод статистичного опису. Те, що кожна з цих соцмереж має свою специфічну аудиторію, дало змогу отримати детальніші та об’єктивні дані та додатково перевірити нашу наукову гіпотезу. Для опитувань використовувався онлайн-сервіс Google Form, який дає змогу поширювати анкети в різних соціальних мережах і пропонує готові інструменти для збору статистики, аналізу та візуалізації отриманих даних.

В нашому опитуванні протягом періоду з 15 січня по 25 липня 2024 року взяли участь 39 респондентів, вибір формувався стихійно. Учасникам було запропоновано відповісти на 13 запитань, складених так, щоб з’ясувати портрет середньостатистичного геймера, а також дізнатися думку користувачів про жорсткі відеоігри, їхню позицію щодо питання створення Української вікової рейтингової комісії або запозичення таких як: Американська Entertainment Software Rating Board (ESRB) або Pan European Game Information (PEGI), які використовують в 38 країнах, та які входять у Європейський союз. Ці вікові рейтингові комісії призначають рейтинг грі, для яких вікових груп вони підходять та встановлюють рекомендаційні вікові обмеження для різних відеоігор (див. табл. 3.1.1 – 3.1.5) (див. рис. 3.1.1 – 3.1.6).

В опитуванні взяли участь 51,3% чоловіків та 48,7% жінок. Більшість респондентів становили чоловіки, але з різницею всього у 2.6% (Рис. 2.2.1).

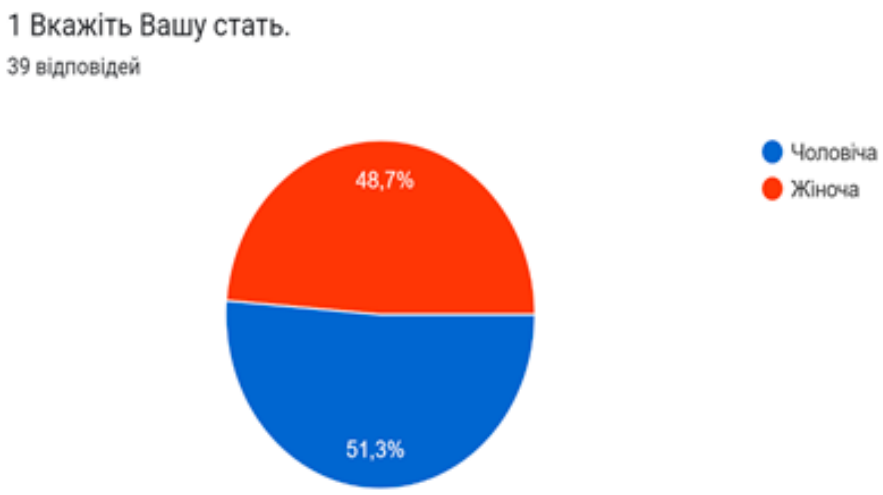


Рис 2.2.1. Розподіл респондентів за статевими групами.

В опитуванні взяли участь респонденти різних вікових груп, з яких найбільшою виявилась група 16-20 років (35,9%) учасників, а найменшою – 36-40 років та молодше 16 років (обидві по 2,6%) (табл. 2.1).

Таблиця 2.1 – Розподіл респондентів за віком

№	Розподіл за віком	Відсоток від представників цільової аудиторії
1	Молодше 16 років	2.6%
2	16-20 років	35.9%
3	21-25 років	20.5%
4	26-30 років	5,1%
5	31-35 років	20.5%
6	36-40 років	2.6%
7	За 40 років	12.8%

Учасники опитування представляли різні соціальні групи. Більшість респондентів становили студенти (51.3%), а найменше було учнів шкіл (2,6%). Тобто наразі у відеоігри грають зовсім різні представники соціальних груп, де основною, та найбільшою за нашим дослідженням стали студенти (студентки) вищих навчальних закладів, а також робітники (робітниці) (табл. 2.2).

Таблиця 2.2 – Розподіл респондентів за соціальним становищем (зайнятістю)

№	Стать представників цільової аудиторії	Відсоток від представників цільової аудиторії
1	Учень(ниця) школи	2,6%
2	Студент(ка)	51,3%
3	Працівник(ниця)	23.1%
4	Самозайнятий(та)	17,9%
5	Безробітний(на)	5,1%
6	Інше	0,0%

Усі 100% опитаних були знайомі з поняттям відеогри. Але лише 87,2% грали у них, а 12,8% не грали (рис. 2.2.2).

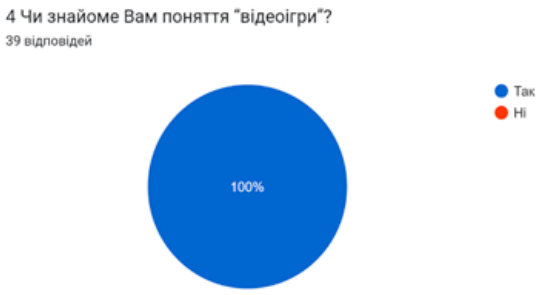


Рис 2.2.2. Розподіл респондентів за відповідями на запитання, чи грали вони у відеоігри.

Учасники дослідження також відповіли на запитання, скільки часу на тиждень вони приділяють відеоіграм. Виявилось, що більшість (28,2%) витрачає на це 5-9 годин. По 15-19 годин на тиждень грає 5,1 % респондентів (табл. 2.3).

Таблиця 2.3. – Розподіл респондентів за відповідями на запитання, скільки годин на тиждень вони грають

№	Скільки годин на тиждень у середньому грали респонденти	Відсоток від представників цільової аудиторії
1.	Не грають в загалі	12.8%
2.	1-4 години	17.9%
3.	5-9 години	28,2%
4.	10-14 години	17,9%
5.	15-19 годин	5,1%
6.	Своя відповідь: Залежить від кількості вільного часу; У період навчального року майже не граю або граю менше години на тиждень.	2.6%
7.	Своя відповідь: Коли є час	2.6%

35 респондентів з 39 відповіли на запитання, в яку гру вони грали востаннє. Це дало змогу отримати уявлення про популярні ігри в Україні і порівняти результат з одним із найпопулярніших цифрових магазинів відеоігор для комп'ютерів Steam який за даними за 2020 рік мав щомісячний онлайн більше 120 млн користувачів [32]. Він дає рейтинг найпопулярніших ігор на своїй платформі з кількістю гравців, які зараз грають у гру, але ця статистика діє по всьому світу. У топ 10 входять такі ігри: 1. Counter strike 2, 2. Dota 2, 3. Banana, 4. PUBG: BATTLEGROUND, 5. NARAKA: BLADPOINT, 6. Apex Legends, 7. Grand Theft Auto V, 8. Once Human, 9. Rust, 10. Elder Ring. Хоча 10 найпопулярніших ігор не співпадають з нашим опитуванням, та все ж таки вони входять у 100 найкращих проєктів, в які останнім часом грали респонденти. До списку таких ігор входять Baldur's Gate 3, в яку грають більше 50 тисяч гравців, та яка знаходиться на 18 місці в Steam. Fallout 4 займає 62 місце, та має більше 19 тисяч гравців. PUBG: BATTLEGROUND 4 місце. Як бачимо, чотири відеогри у опитуванні повторювались по два рази, це «Baldur's Gate», «Divinity Original sin 2», «Genshin Impact» і «Minecraft».

Список ігор від респондентів:

1) AZNANA

2) Baldur’s Gate 3 *(двічі)*

3) Battle Brothers

4) Battle City для NES (Nintendo entertainment system)

5) Crusader Kings 3

6) Detroit: Become Human

7) Divinity Original sin 2

8) Fallout 4

9) Far cry 6

10) Genshin Impact (двічі*)*

11) Goblins Gems

12) Hollow Knight

13) Honkai: Star Rail

14) League of Legends

15) Minecraft *(двічі)*

16) Mortal Kombat

17) Mount and Blade

18) Persona 3 Portable

19) Pubg mobile

20) Resident evil Village

21) Risen

22) Royal Match

23) Sims 3

24) Song of Conquest

25) Steelrising

26)The last of us

27) The sims 4

28) Undertail

29) Weird West

30)Xdefiant

31)Yakuza 0

Більшість респондентів виступають за створення Української вікової рейтингової комісій на зразок вже існуючих ERSB та PEGI, або за те, щоб запозичити одну з них, для контролю відеоігор на території України. Всього таких респондентів становить 64.9%, проти виступили 35,1% опитуваних. Оскільки така вікова комісія потрібна для виставлення вікового рейтингу гри та рекомендацій, для якого саме віку підходить та або інша гра. Та які елементи у ній можуть бути присутні, як показ вживання алкоголю чи наркотиків, або сцени реалістичного насилля. Цей інструмент може бути для батьків з дитиною до 16 – 18 років, оскільки вони точно будуть знати, які відеоігри підходять їх дитині, та які у грі є елементи, що можуть нашкодити їй. Де водночас цей елемент буде корисним і для дорослих, завдяки чому вони зможуть чітко розуміти, чи є у грі деталі, які не підходять їм. (Рис 2.2.3).



Рис 2.2.3. Чи вважають респонденти потрібним створення Української вікової рейтингової комісій на зразок ERSB, PEGI.

87,2% респондентів вважають правильним вікові обмеження на відеоігри, проти виступають 12,8% опитуваних. Оскільки деякі з відеоігор можуть мати

негативний досвід на дітей. Через сцени насилля або лайку, тим самим теоретично нанести дитині психологічну травму (рис 2.2.4).

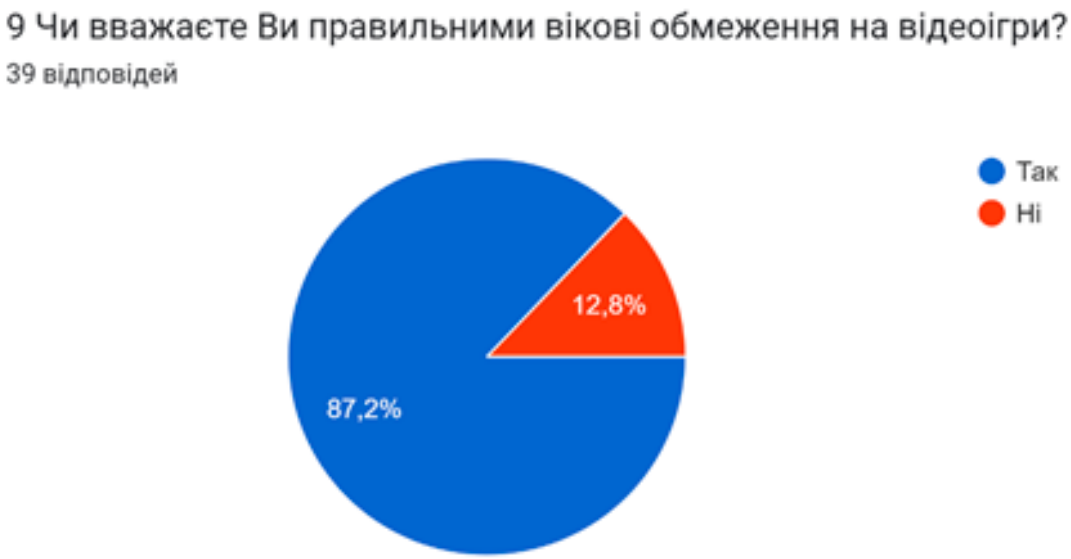


Рис. 2.2.4. Чи вважаєте ви правильним вікові обмеження на відеоігри?

Більша частина респондентів грають у жорстокі відеоігри зі спірними елементами, з 66,7% (Так доволі часто – 25,6%, Так, іноді – 38,5%, своя відповідь: Грала раніше – 2,6%). 33,3% респондентів ніколи або майже ніколи не грали у жорсткі відеоігори. (Ні, майже ніколи – 15,4%, Ні, ніколи не грав – 17,9%) (табл. 2.2.4).

Таблиця 2.4. – Розподіл респондентів чи грають вони у жорстоких відеоігри?

№	Чи граєте Ви в жорстоких відеоігри	Відсоток від представників цільової аудиторії
1.	Так, доволі часто	25,6%
2.	Так, іноді	38,5%
3.	Ні, майже ніколи.	15,4%
4.	Ні, ніколи не грав.	17,9%
5.	Своя відповідь: Грала раніше.	2,6%

Більшість респондентів (78,9%) вказали одним із найважливіших елементів у відеоіграх геймплей (ігровий процес), такими були 30 відповідей.

Атмосфера гри була найважливішою для 27 учасників (71,1% опитуваних).Найменш важливі постановочні моменти (11 відповідей, 28,9 %) і саундтрек, тобто музикальне супроводження у грі (17 відповідей, 44,7%) (рис. 2.2.5.).



Рис. 2.2.5. Розподіл респондентів за тим що для них є важливим у грі (вибір із кількох варіантів).

84,2% респондентів вважали відеоігри корисними та виділяли такі позитивні чинники як: навчання чогось новому, соціалізація, спосіб відпочинку, розвиток ментальних здібностей. 7,9% респондентів не вважали відеоігри корисними, та можливо вважають їх марно потраченим часом. Де на цей час нейтрально відповіли 5,2% респондентів, які наголосили, що від відеоігор можливий як позитивний, так і негативний вплив. Вісім респондентів (20.8%) дали дуже різні відповіді, чому вони вважають відеоігри корисними. Де причини були дуже різноманітними: від розвитку когнітивних процесів, логіки, або навіть спосіб гарно провести свій час та поспілкуватися з друзями. Де лише один респондент (2.6 %) висловив свою думку, чому він не вважає їх корисними,

оскільки для нього це лише спосіб відпочинку. Тому кожен з опитаних має свою думку про проблематику відеоігор (табл. 2.2.5).

Таблиця 2.5. – Чи вважають респонденти ігри корисними та чому саме ?

№	Чи вважаєте ви ігри корисними та чому саме?	Кількість відповідей	Відсоток відповідей
1	Так (Своя відповідь)	32 відповідей	84.2%
2	Ні (Своя відповідь)	3 відповідей	7.9%
3	Так своя відповідь: 1. Допомагає розслабитись; гарний спосіб спільного проведення часу з друзями, якщо немає змоги побачитись наживо, 2. Допомагають відволікатися, розвивають фантазію. 3. Відеоігри сприяють розвитку когнітивних процесів через, скажімо, необхідність швидкого реагування на події чи застосування лише наявних інструментів для досягнення певної мети. Зокрема, ігри – це непогане заспокійливе і спосіб виходу гормонів адреналін й кортизол, які виникають через роздратування, що допомагає не накопичуватися агресії в людині. Фактично, ігри забирають на себе злість замість людей навколо чи самого гравця. 4. Розвивають логіку, допомагають знайти друзів. 5. Багато відеоігор висувають перед гравцями завдання розв'язання проблем або досягнення мети за допомогою різних засобів. Це може сприяти розвитку творчості та уяви. 6. Я вважаю, що граючи у відеоігри в людини формуються навички, які можуть бути корисними у повсякденному житті. Наприклад: запам'ятовування території, швидка реакція, абстрактне/ критичне мислення та через гру краще засвоюється інформації, щодо різних аспектів. 7. Ігри дозволяють розслабитися чи відволіктися від негативних думок. Є відеоігри, котрі спрямовані на розвиток певних навичок чи реабілітацію після певних стресових подій. 8. Соціалізація, гарно провести час.	8 відповідей	20.8%
4	Нейтрально, своя ввідповідь: 1. 50/50, є ігри, у яких можна чомусь навчитися, 2. 50/50	2 відповідей	5,2%
5	Ні своя відповідь: Тому що для мене це більше про спосіб відпочинку	1 відповідей	2,6%

Найбільш популярним жанром у респондентів стали Рольові ігри (RPG), в яких основна механіка – це покращення свого персонажу, а також уособлення ролі персонажу у діалогах з іншими героями, та вибір, який має вплив на сюжет

і стан світу у грі. На другому місті екшен Рольові ігри (Action RPG), в яких ігровий процес – це постійне покращення свого персонажу через нові рівні прокачки, так і через предмети для створення своєї унікальної збірки під конкретні задачі, в якому різниця з класичними RPG полягає у більш швидкому ігровому процесі та постійному дійстві на екрані. На третьому місті Шутери від першої особи, в яких гравець бере на себе роль персонажа, а основною ігрового процесу є стрільба та позиціонування гравця на локації для ефективного проходження гри. Також під час проходження доволі часто трапляються ефектні моменти. Цей жанр є доволі популярним для онлайн ігор, бо зображуються події як реальні.

Жанри, які отримали помірну популярність – це (від 14 до 6 відповідей) нішеві зразки, які є складними для нового гравця. Це Головоломки, які є окремим жанром, але вони можуть бути елементом гри. Це тактики, де є покроковий ігровий процес, в якому гравець продумує кожну свою дію, а також має елемент випадковості, наприклад, шанс, щоб потрапити у противника, так і дорогі для гравця автосимулятори, які симулюють автоперегони або працю перевізника. Цей жанр є дорогим, бо для входу гравцеві необхідно придбати дороге обладнання у вигляді рулів, педалей, та коробки передач. Частиною жанру автосимуляторів є аркадні перегони, де основа подібних ігор – це швидкісні перегони на різних трасах. В деяких іграх можна використовувати бонуси на трасах. Так і інші жанри, які є помірно популярними у гравців на території України.

Непопулярними жанрами виявилися файтенги (4 відповіді), через складність ігрового процесу, в якому, щоб перемагати, треба вивчати свого персонажа, його удари та зв’язки ударів, тобто комбо, для перемоги у грі. Ігри цього жанру, зазвичай, мають добрий потенціал для онлайн змагань. MMORG ігри жанру рольових ігор, де основний ігровий процес – це взаємодія з іншими гравцями для проходження складних активностей та прокачки своїх персонажів. А також зазвичай є система кланів, де гравці взаємодіють між собою та змагаються у різних режимах: як гравець проти гравця, так і хто швидше пройде

підземелля. Не цікавим виявився жанр МОВА з 0 відповідей. Це змагальний жанр, де грають команди по 5 гравців, які вибирають своїх героїв та виконують кожен свою унікальну роль, прокачують свого героя, купуючи для них різні предмети. Мета гри полягає у знищення ворожої бази іншої команди. Оскільки в усіх цих жанрах сюжет та ігровий процес є різним, то вони можуть нести у собі різні, як корисні, так і деструктивні елементи. Де як позитив, наприклад, в автосимуляторах, покращення власних вмінь водіння автомобіля, який можна використовувати у реальному житті. Чи вміння працювати у команді, та спілкуватися, домовлятися з різними людьми. Ці вміння покращуються під час гри у багатокористувацькі, кооперативні, змагальні та рольові ігри. Але особливо в багатокористувацьких іграх є ризики появи залежності, а також в деяких, цього жанру є платний контент, це може бути, як нова зброя або їй новий вигляд, який можна отримати лише за реальні гроші. Для отримання цього контенту використовуються азартні елементи. Наприклад, продається коробка, в якій потрібна річ може впасти або ні з якимось відсотком (рис. 2.2.6)



Рис.2.2.6. Яким жанрам відеоігор надають перевагу респонденти.

Таким чином, за результатами проведеного нами опитування вийшло, що середньостатистичний геймер – це чоловік або жінка від 16 до 20 років, який/яка

навчається в університеті або в коледжі, в середньому витрачає на відеоігри від 5 до14 годин на тиждень. Більшість гравців найважливішим у грі вважають геймплей (ігровий процес), тобто механіку та правила, які використали розробники при створенні гри, та саме відчуття від гри. Також важливим складником вважають атмосферу ігрових світів, яка може бути дуже різною від дизель панку до наукової фантастики. Водночас атмосфера залежить від графіки (47,4%) та саундтреку (44%), тобто музичного супроводу та графічного оформлення, і персонажів (57,9%). Ці елементи є важливими. У той же час для змагальних ігор потрібні зовсім інші елементи, а саме – зрозумілий ігровий процес, який має простір для розвитку навичок гравця, створення різноманітних ігрових ситуації та стратегії, також графіка, яка дає достатньо інформації та можливість швидко розуміти, які об’єкти є зараз на екрані, щоб не пропустити противника, для прийняття рішень, за жанрами українські гравці вибирають для себе такі: Action RPG-65,8%, шутери від першої особи (42,1%) та RPG (21,1%). Помірними за популярністю жанрами виявилися, головоломки (36,8%), тактики (34.2%), та багатокористувацькі кооперативні ігри (31,6%). Жанри, які не отримали відгуку у рецензентів – це спортивні симулятори(13,2%), файтенги(10,5%), MMORPG(7,9%) та MOBA(0%).

В цьому дослідженні нас цікавило питання, як багато гравців грали у жорстокі відеоігри. 53,9% гравців грали у жорстокі відеоігри (Так доволі часто 25,6%, Так іноді 38,5%, Грала раніше 2,6%), а 33.3% не грали у такі проекти чи грали трішки (Ні майже ніколи 15,4%, Ні, ніколи не грав 17,9%). Також думка гравців, з приводу створення вікової рейтингової комісії у відеоіграх 64,9% вважають потрібним створення рейтингової вікової комісії, 35.1% виступили проти створення такої комісій в Україні. Оскільки, це стало дискусійним питанням думки респондентів розділилися. Вікова рейтингова комісія повинна мати чіткі та прозорі критерії, за якими відеоігри будуть отримувати свої вікові рейтинги гравців. Також рішення цієї комісії повинно бути, в першу чергу, рекомендаційними. Але лише в деяких випадках ці ігри можуть нести у собі ворожу пропаганду, яка направлена проти нашої держави, чи нести у собі

небезпеку, де ці проекти можуть бути офіційно заборонені на території України. А також вікові обмеження для дітей у відеоіграх підтримало 87,2% коли проти виступили 12,8%. Це питання є важливим, оскільки, деякі відеоігри можуть сприйматися нормально дорослими, але можуть нанести психічну травму дитині. Оскільки у дітей та у ранньому підлітковому періоді психіка, та особистість ще не є до кінця сформованими, й деякі відеоігри можуть містити у собі деструктивну рольову модель поведінки.

ВИСНОВКИ

У сучасному мультиплатформному середовищі з появою нових медіа таких, як соціальні мережі, платформи стримінгу, відеохостинги та відеоігри, які відрізняються від радіо та телебачення тим, що користувач сам обирає, що він буде дивитися, або грати в будь-який час у майже нескінченному потоці нового контенту. Через це користувача, глядача або гравця потрібно постійно зацікавлювати, у першу чергу, саме візуальною інформацією, оскільки, вона сприймається набагато легше, ніж інші способи подачі. Особливо це стосується нашого часу, коли нові медіа у першу чергу б'ються за час користувача. Де професійним медіа доводиться конкурувати із користувацьким контентом, за увагу глядача. Коли інструментарій для створення відео контенту стає все доступніше і будь яка людина, якій є що сказати може викласти свій відеоролик в інтернет, а далі онлайн платформа сама буде його рекомендувати іншим користувачам, яким буде цікавий саме цей контент чи автор.

Окремо це також стосується новинних матеріалів, де наразі телебачення не встигає за інтернетом, де нові новини з'являються майже моментально, та з кадрами прямо з міста події, від рядових користувачів, де швидкість появи цієї інформації наразі цінується більше ніж її якість. Тим самим, створюючи ризики появи фейкової інформації, яка може дуже швидко поширитися серед суспільства.

А також сучасні медіа, особливо, соціальні мережі створюють ризик створення інформаційної ніші для користувачів, не даючи альтернативну інформації. Оскільки в першу чергу творці соціальних мереж хочуть, якомога довше утримувати користувача на своїй платформі.

На сьогодні вагому частину відеоіндустрії займають відеоігри, які, наприклад, як фільми чи серіали розповідають історію зосереджуючи увагу на візуальній інформації, але водночас дуже сильно відрізняються від них через свою інтерактивну природу. Адже гравець – це не просто глядач подій, які відбуваються на екрані, а бере безпосередньо бере участь у них. Свою першу

популярність відеоігри отримали у 90-х роках, через розвиток технологій з появою нових відносно дешевих відеоігрових консолей на ринку таких, як Super Nintendo entertainment system та Sega mega drive. Вони були, в першу чергу, направленні на дитячу та підліткову аудиторію, в яких були доволі прості у той час історії з ігровим процесом, у порівняні з сучасними відеоіграми. Однією з перших ігор, яка спромоглася розмити різницю між фільмами та іграми стала Metal Gear Solid 1998 року, яка вийшла для нової на той час консолі PlayStation. Вона представляла собою шпигунський бойовик з цікавим та складним сюжетом для дорослої аудиторії. Тим самим довела, що для відеоігор є важливі, як сюжет, так ігровий процес. Вони є чимось більшим, ніж просто забавка для дітей, тим самим, отримавши нову аудиторію.

На сьогодні існують відеоігри максимально різних жанрів, як класичні – детектив чи романтика, так і суто ігрові: шутери, платформери чи стратегії. В яких, залежно від жанру, гравець бере на себе ігрову роль, та в яких потрібно використовувати різні навички та знання. Наприклад, в стратегіях потрібен постійний аналіз ситуації, та постійне продумування стратегії своїх дій на декілька кроків вперед, для розвитку свого міста, чи розширення власної імперії, прикладом таких ігор може стати серія відеоігор Civilization, чи SimCity. Є також RPG, в якому гравець відграє роль якогось персонажа, або створює свого у новому для себе світі, та в якому від його вибору буде залежити подальший сюжет та стан світу гри. Він може відігравати, наприклад, максимально злого, нейтрального чи доброго персонажа. Ігри цього жанру отримали свій розвиток від рольових ігор, таких як Dungeon of dragon, в яких є гравці, які беруть на себе роль своїх персонажів та майстер, який виступає у ролі оповідача. Прикладом ігор такого жанру є Dragon Age, Baldur`s Gate III.

Водночас є багато відеоігор, які неможливо віднести лише до одного жанру такі, як Minecraft. Хоча вона є грою про виживання, але водночас дає гравцю нескінченний простір для творчості, де гравець може створювати свої власні будинки, замки, вежі та складні механізми, використовуючи інструменти гри. В яку кожен гравець може грати так, як йому хочеться, як одному, так і разом з

друзями. Деякі ігри неможливо чітко віднести до одного чи іншого жанру. Відеоігри можуть давати максимально унікальний досвід для гравця, який може, як цікавитися якимось окремим жанром чи відразу декількома. Окремо, також, треба зазначити, що відеоігри є різного направлення. Вони можуть бути, як тільки для одного, так і для кількох гравців. В деяких іграх вони об'єднуються між собою для проходження завдань, як приклад, в Deep Rock Galactic, де одному місію майже неможливо пройти, а з друзями легше і веселіше. А в деяких змагаються між собою, наприклад, в гоночному симуляторі Gran Turismo 7 за офіційними правилами, які використовуються на гоночних змаганнях для професійних спортсменів.

Наразі відеоігри є максимально різноманітним медіа, в яких майже кожен користувач може знайти щось своє. Де один може любити складні багатогранні історії, іншому подобаються ігри за ігровий процес та творчі елементи, а третій просто любить відпочивати та спілкуватися з друзями за грою.

Важливою частиною сучасної відеоігрової індустрії є кіберспорт, який на сьогодні отримує все більше і більше фанатів по всьому світу. Кіберспорт зародився у 90-х минулого століття. Все почалося з ігор з друзями вдома та невеликими локальними турнірами, без призових фондів. Все почало змінюватися з проведенням першого великого турніру, який став Red Annihilation з відеогри Quake у 1997 році, на якому був розіграним Ferrari 328 GTS, яким володів один з головних розробників гри Джона Кармака. У 2000 році у південній Кореї відбулися змагання Всесвітні Кібер-Ігри, які були профінансовані великими IT компаніями, наприклад, як Microsoft. Та в якому було представлено декілька дисциплін. Він зміг залучити велику на той час кількість глядачів.

Кіберспорт в Україні отримав свою популярність на початку 2000-х у комп'ютерних клубах, в яких грали більше для розваги. Все змінилося з перемогою української команди Natus Vincere на першому великому турнірі по Dota 2. У 2018 році в Україні була створена Федерація кіберспорту, яка

проводила і спонсорувала проведення турунів по всій Україні. 7 вересня 2020 року кіберспорт був визнаний офіційним видом спорту.

Наразі кіберспорт став окремим культурним феноменом зі своїми фанатами по всьому світу. Він зміг вирватися із локальної гри з друзями, у велику індустрію зі своїми правилами, та популярними дисциплінами такими, як Dota 2, Counter-Strike 2, League of legend. Зі своїми зірками та культовими моментами, в якій майже будь-яка людина може взяти участь через відносно невеликий поріг входу, або просто дивитися турніри з улюбленої гри.

На сьогодні кіберспорт визнаний, як вид спорту у багатьох країнах світу. Міжнародний олімпійський комітет, який у 2025 році збирається провести перші Олімпійські ігри з кіберспорту у Садовській Аравії визнає його новим сучасним елементом. Він може стати корисним для нашої країні, оскільки наразі є одним із найприбутковіших видів спорту, який може залучити іноземні інвестиції, як у кіберспортивні команди, так і у проведення турнірів. Також, як спосіб не офіційної дипломатії з іншими країнами світу.

У результаті проведеного дослідження ми дізналися, що відеоігри можуть мати вплив на суспільство як позитивний, так і деструктивний. Оскільки відеоігри – це інтерактивне медіа, тобто гравець є учасником подій на екрані, що дає зовсім інший рівень занурення ніж, наприклад, кіно чи книги. Через це вони мають інший вплив для суспільства. Відеоігри можуть нести у собі різні ідеї та теми як можуть бути як відкритими, так і прихованими. Особливу загрозу ми бачимо у використанні відеоігор у пропаганді, яка направлена проти нашої держави, що є актуальним питанням особливо під час повномасштабної війни проти України. Ще з 2014 року агресори використовують відеоігри для пропаганди своїх ідей, як у середні своєї країни, так і для впливу в інших країнах. Але в одно час відеоігри можуть бути корисними для популяризації української культури та історії, як у нашій державі, так і по всьому світу, як це роблять GSC Game World зі своєю серією ігор S.T.A.L.K.E.R, яка стала відомою по всьому світу. Окрім розваги відеоігри можуть використовуватися в освітньому процесі, як, наприклад, для вивчення складних тем у програмуванні, так і для вивчення

історій, або повторення своїх знань та вмінь у симуляторах в безпечних умовах. Але відеоігри у навчанні повинні використовуватися лише як додатковий інструмент.

Відеоігри, як і інші сучасні медіа, орієнтується на різні вікові категорії. Деякі направлені на дорослих, через складні теми, страшні чи жорсткі моменти, які доросла здорова людина може сприймати нормально, але вони можуть негативно вплинути на дітей чи людей із проблемною психікою. Через це, ми пропонуємо створити Українську вікову рейтингову комісію, подібну до Європейської PEGI або американської ERSB, яка буде призначати, з якого віку підходить ця чи інша гра, ведення деяких обмежень для дітей, як це зроблено для кіно. А також маркування на дисках з грою та на онлайн платформах має стати обов’язковим. Це може стати корисним інструментом для батьків, які точно будуть знати які елементи є у грі та чи безпечні вони для їх дітей. Також, за такою системою доросла людина може визначити для себе підходить для неї та або інша гра чи ні. Було проведено опитування в якому за створення вікової рейтингової комісії проголосувало 64.9% опитуваних респондентів, проти виступили 35,1%. Це може бути зв’язано з ризиками, що комісія може перебільшити свої повноваження та перетворитися на державний орган, який буде займатися зайвою цензурую, через це може бути загроза цінності свободи слова.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Алієва О., Жукова М. Віртуальні ігри як феномен сучасної культури. *Схід.* 2016. № 5 С. 64 – 67.

2. Антон Є. В. Геймифікація як засіб підвищення якості освіти: Досвід використання комп'ютерних ігор у навчальному процесі. *Перспективи та інновації науки.* 2022. № 9. С. 30–41.

3. Антонов Т. Вплив повномасштабного вторгнення на відеоігрову активність в Україні: психологічний копінг у часи кризи. *Вчені записки*. 2024 № 1. С. 295–302.

4. Ашанін В. С., Пятисоцька С. С. Щодо системи класифікацій комп'ютерних ігор. *Науково-методичні основи використання інформаційних технологій в галузі фізичної культури та спорту*. 2018. Вип 2. С. 7–10.

5. Балдіна Н. В. Створення власного продукту для медіа та відео індустрії як стратегія виходу підприємства на зарубіжний ринок *«Дослідження та оптимізація економічних процесів «Оптимум-2020.* Матеріали XVI-ої Міжнародної наук.-практ. конф». 2020. С. 24–27.

6. Безчотнікова А. О. Відеоігри в системі соціальних комунікацій; дис. канд. соц. комунікацій : 27.00.01. Дніпровський національний університет імені Олеся Гончара. Маріуполь, 2018. 231 с.

7. Безчотнікова. А. Комп'ютерні та відеоігри як соціально комунікаційний феномен. *Діалог*. 2015. Вип. 20. С. 246–254.

8. Брагіна О. Журналістика з відеокамерою: як знімати якісно та ефективно. URL: bit.ly/3ZwwTcE (дата звернення: 13.07.24).

9. Бурбела. В. Місце відеоігор у житті сучасної молоді. *Традиції та новації у розвитку сучасної соціологічної науки: Дослідження молодих вчених.* Матеріали II всеукр. наук.-практ. конф. 2022. С. 8–10.

10. Воєвода, А. Л., Михайленко Л. Ф., Пудова С. С. Застування концепції «Game Based Learning» в освітньому процесі. *Науковий часопис НПУ іменні М.П Драгоманова*. 2018. Вип 20. С. 38–42.

11. Гаврись А., Гарасим’юк А. Використання геймінгу для підвищення ефективності навчання в закладах вищої освіти. *Захист інформації в інформаційно-комунікаційних систем:*зб. тез доп. всеукр. наук.-практ. конф. 2019. С. 173–175.

12. Ганага. О., Петровська. Т. Вплив комп’ютерних ігор на стиль життя студентської молоді. *Sport Science Spectrum*. 2024. № 1. С. 129–134.

13. Горбань О. В., Мартич Р. В., Малецька М. О. *Феномен відеоігрової культури в сучасному суспільстві. Studia Warmińskie*. 2019. Vol 56. P. 123–135.

14. Гордієнко А. В. Комп'ютерні ігри та їхні позитивні психологічні ефекти. *Наукові записки НаУКМА. Педагогічні, психологічні науки та соціальна робота.* 2017. Т. 199. С. 58–62.

15. Гребенюк Г. Ю. Цифрові ігри у соціалізації учнівської та студентської молоді. *Навчання, виховання та розвитку у контексті життєвих перспектив особистості* : матеріали. всеукр. наук-практ. інтернет-конференції з міжнародної участю. 2019. С. 283–285.

16. Гусєв А. Відеоігри як інструмент для залучення цільової аудиторії. *Соціальні комунікації в умовах глобалізаційних процесів: стан, тенденції, перспективи* : тези міжнародної наук.-практ конф. 2023. С. 76–78.

17. Задирака К., Пилипенко А. Тактики пропаганди. Стань «опричником» чи штурмуй Попасну разом із «вагнерами»: як Росія транслює пропаганду в комп’ютерних іграх. MEDIASAPIENS. URL: http://surl.li/odbkwr (дата звернення:15.08.24).

18. Зінов’єва Т. Відеоігри як глибокі медіа: виклики під час російсько-української війни. *Образ*. 2024. Вип. 1. С. 45–57.

19. Імас Є., Петровська Т., Ганага О. Кіберспорт в Україні як сучасний культурний феномен. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*. 2021. № 1. С. 75–80.

20. Кінашевський Д. О. Комп’ютерні ігри як соціальна технологія дозвілля. *Соціальні технології: актуальні проблеми теорії та практика*. 2013 Вип. 59-60. С. 111–116.

21. Козенко О., Острянко А., Стрілюк О. Подорож у європейське Середньовіччя: відеоігри як інноваційний засіб навчання. *Інновації в освіті*: Тези доповідей учасників Всеукраїнської науково-практичної конференції з міжнародною участю. 2023. С. 23–26.

22. Лазнева І. О., Цараненко Д. І. Кіберспорт та його вплив на зміну структури світового ринку комп`ютерних ігор. *Науковий вісник Ужгородського національного університету : Міжнародні економічні відносини та світове господарство.* 2018. Вип. 22. Ч. 2. С. 63–67.

23. Лисенко Т. І., Морозова О. О. Ознаки кіберспорту як спортивної дисципліни. *Науково-методичні основи використання інформаційних технологій в галузі фізичної культури та спорту.* 2019. № 3. С. 63–67.

24. Литвин І., Вакулка С. Кіберспортивна індустрія: сутність, елементи екосистеми та особливості розвитку і залучення інвестицій в Україні та світі. *Молодий вчений*. 2021. № 1 (89). С. 167–173.

25. Лісневська А. Л., Фруктова Я. С. Аудіовізуальний контент: до питання ризиків впливу сучасних медіа. *Інтегровані комунікації.* 2019. № 8. С. 47–53.

26. Лісневська А. Л. До питання роботи журналіста з відеоконтентом в сучасному інформаційно-комунікаційному просторі. *Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського.* Серія ”Філологія. Соціальні комунікації”. 2020. Т. 31 (70). № 3. Ч. 3. С. 216–221.

27. Лугова Т., Нікова К. Комп'ютерні ігри в навчальному контексті міжнародної журналістики на прикладі Genshin Impact *Журналістика та соціальні комунікації в контексті становлення громадянського суспільства в Україні і в світі: виклики, тенденції, перспективи* : матер. Всеукраїнської наук.-практ. конф. 2022. С. 63–68.

28. Малюк Є. О. Відеогра як феномен сучасної медіакультури; дис. канд. культурології : 26.00.01. Київський національний університет культури і мистецтв. Київ, 2021. 213 с.

29. Малюк Є. О. Технологія «Віртуальної реальності» та відеоігри: Медіакультурний аспект. *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури*. 2017. Вип. 39. С. 297–304.

30. Малюк Є.О. Особливості відеоігри як медіа. *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури Випуск XXXVII*. 2016 № 36. С. 71–77.

31. Мельничук М. Символізм та образність у відеоігровій культурі. *Актуальні проблеми сучасної філософії та науки: Виклики сьогодення*: Матеріали VIII всеукр. наук.-практ. конф. 2023. С. 45–48.

32. Пилюченко Д., Бевзо Ф. Геймінг: Відеоігри змінюють цифрову економіку. *Цифрова трансформація та цифрова економіка в умовах воєнного стану: аспекти інтелектуальної власності*: матеріали V всеукр. наук.-практ. конф. 2022. С. 177–179.

33. Рудченко А. С. Візуалізація як тренд у сучасних конвергентних медіа *Збірники наукових праць професорського-викладацького складу ДонНУ імені Василя Стуса. Матеріали наукової конференції (2015-2016 рр.)*. 2017. С. 68–69.

34. Садівничий В. Типи, види та особливості подачі контенту кросмедіа. *Кросмедіа: контент, технології, перспективи* : моногр.; за заг. ред. В. Е. Шевченко. Київ : ВПЦ «Київський університет», 2018. С. 49–60.

35. Свириденко Д. Б. Феномен віртуальної реальності в європейській філософії на межі XX – XXI ст. (історико-філософський аналіз) : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філософських наук. : 09.00.05. Дніпро, 2008. 16 с.

36. Сливенко О. Поринь у віртуальні світи і повернися «Ватником»: як Росія поширює свою пропаганду через відеоігри. Mediasapiens. URL: https://bit.ly/4eVPHq0 (дата звернення: 15.08.2024).

37. Слободянюк А. В., Домінас А. А. Комп'ютерні ігри як елемент масової політичної культури та комунікації. *Матеріали XLVI науково-технічної конференції підрозділів ВНТУ*. 2017. С. 3.

38. Сущенко Д. В., Дімарова О. В. Комп’ютерні ігри як витвір мистецтва Людина у світі високих технологій. : *«Історія розвитку науки, техніки та освіти»* збірник праць XVIII Міжнародної молодіжної науково-практичної конференції. 2020. С. 68–70.

39. Тенденції розвитку медіа в сучасному світі. URL: https://bit.ly/3VfA7P2 (дата звернення:13.07.24).

40. Томіта. Х. Медіа-культура та відеоігри в Японії: розширена реальність та соціальний камуфляж. *Народна творчість та етнографія*. 2009. № 1. С. 14–21.

41. Фіялка С. Б. Відеоігри як інструмент пропаганди в умовах російсько-українського протистояння. *Технологія і техніка друкарства* : збірник наукових праць. 2017. № 3(57). С. 79–83.

42. Хайло А. Об'єкт дослідження: відеоігри. *Вісник книжкової палати*. 2021. № 11. С. 25–36.

43. Чайка. Г. В. Позитивний вплив комп’ютерних ігор. *Збірник наукових праць Інституту психології імені Г.С Костюка НАПН України.* 2019. Том VI. Вип.16. С. 269–275 .

44. Чайка В. z-Пропаганда в кіберспорті: Як Росія використовує кіберспорт як пропагандистський майданчик. Kremlin’s voice. URL: http://surl.li/onzyrs (дата звернення:15.08.24).

45. Чудакова В. В., Єрьоміна Л. Є. Комп’ютерні відеоігри і соціокультурний розвиток учнів початкової школи. *Нова Українська школа стратегія розвитку особистості* : тези всеукр. наук.-практ. Конф. 2021. С 152–153.

46. Чумаченко О. П. Роль Ukrainian Videogame Age Rating System у формуванні концепту "infortataiment" в Україні: культурологічний аспект. *Міжнародний вісник: Культурологія. Філологія. Музикознавство.* 2017. Вип. 1. С. 61–65.

47. Caillois R. Man, Play and Games: University of Illinois Press: Champaign: Illinois, 1996. P.224.

48. Chavan S. Augmented Reality vs. Virtual Reality: Differences and Similarities *International Journal of Advanced Research in Computer Engineering & Technology*. 2016. № 6. P. 379–383.

49. Didukh. E. Conceptual foundations of morality in videogames. *Філософія та гуманізм.* 2018. Вип. 1. С. 42–50.

50. Deng. J., Cuadrado. F., Tyson G., Uhlig S. Behind the game: Exploring the twitch streaming platform, *International Workshop on Network and Systems Support for Games (NetGames)*. 2015. P. 1–6.

51. Rushkoff D. Media Virus! Hidden Agendas in Popular Culture. New York : Ballantine Books, 1996. 368 p.

52. Goldstein J., Cajko L., Oosterbroek M., Michielsen M., Van Houten O., Salverda F. Video game and the Elderly. *Social Behavior and Personality: an International journal*. 1997. Vol 25. No 4. P. 345–351.

53. Granic I., Lobel A. The benefits of playing video games. *American Psychologist.* 2014. Vol. 69, P. 66–78.

54. Greenfield P. M. The Cultural Evolution of IQ. The Rising Curve. LongTerm-Gainsin IQ and related Measures. Washington. 1998. P. 81–123.

55. Huizinga J. Homo Ludens. Boston: Bacon Press, 1955. 220 p.

56. Horban, O., Maletska, M. Videogames as means of increasing student`s motivation. *The modern higher education review*. 2019. № 4. С. 66–74.

57. Lantz F. Games are not media. *Game design advance*. URL: https://gamedesignadvance.com/?p=1567 (дата звернення: 13.07.24).

58. McCashin D., Murphy C. M. Using TikTok for public and youth mental health – A systematic review and content analysis. Clinical Child Psychology and Psychiatry. 2023. Vol 28(1). P. 279–306.

59. Ward. M. Adolescent video game playing and fighter over the long-term. Contempt Econ Policy. 2020. Vol 38, P. 460–473.

60. Zackariasson P., Wilson T. L. Marshall McLuhan, video games and the secret life of Walter Mitty. URL: https://bit.ly/49kkU59 (дата звернення: 13.07.24).

ДОДАТОК А
ІЛЮСТРАЦІЇ ДО ДОСЛІДЖЕННЯ



Рис. А.1 Постер відеоігри S.T.A.L.K.E.R



Рис. А.2 Постер відеогри «The last of us».



Рис. А.3 Постер відеогри «Detroit become human ».



Рис. А.4. Постер відеогри «Undertale».

ДОДАТОК Б
АНКЕТА ДЛЯ УЧАСНИКІВ ДОСЛІДЖЕННЯ

1. Вкажіть вашу стать.
    1. Чоловіча.
    2. Жіноча.
2. Вкажіть ваш вік.
    1. Молодше 16.
    2. 16-20.
    3. 21-25.
    4. 26-30.
    5. 31-35.
    6. 36-40.
    7. За 40.
3. Вкажіть вже соціальне становище (Зайнятість).
    1. Учень(ниця) школи.
    2. Студент(ка).
    3. Працівник(ниця).
    4. Самозайнятий(та).
    5. Безробітний(на).
    6. Інше.
4. Чи знайоме Вам поняття «Відеоігри»?
    1. Так.
    2. Ні.
5. Чи граєте Ви у відеоігри?
    1. Так.
    2. Ні.
6. Скільки годин на тиждень у середньому?
    1. Не граю взагалі.
    2. 1-4 годин.
    3. 5-9 годин.
    4. 10-14 годин.
    5. 15-19 годин.
    6. Інше(Вільна відповідь).
7. В яку відеогру Ви грали останнім разом?
    1. Вільна відповідь.
8. Чи вважаєте Ви потрібним створення української рейтингової комісій на кшталт, ERSB, PEGI? Або запозичити одну з них?
    1. Так.
    2. Ні.
9. Чи вважаєте Ви правильними вікові обмеження на відеоігри?
    1. Так.
    2. Ні.
10. Чи граєте Ви в жорсткі відеоігри?
    1. Так, доволі часто.
    2. Так, іноді.
    3. Ні, майже ніколи.
    4. Ні, ніколи не грав.
11. Що для вас є найважливішим у грі (Можна обрати декілька варіантів)?

1. Геймплеї.
2. Графіка.
3. Саундтрек.
4. Персонажі.
5. Атмосфера.
6. Можливість вплинути на сюжет.
7. Постановка.

12. Чи вважаєте Ви відеоігри корисними? Чому саме?
    1. Так (Своя відповідь).
    2. Ні(Своя відповідь).
    3. Інше
13. Яким жанрам Ви надаєте перевагу? (Можна обрати декілька варіантів)
    1. Шутери від першої особи
    2. Шутер від третьої особи
    3. Рольові ігри(RPG)
    4. Екшен рольові ігри(Action\RPG)
    5. Багатокористувацькі ігри(Змагальні)
    6. Багатокористувацькі ігри(Кооперативні)
    7. MMORPG (Багатокористувацькі рольові ігри)
    8. MOBA
    9. Автосимулятори
    10. Спортивні симулятори
    11. Японські рольові ігри(JRPG)
    12. Файтенги
    13. Стратегії в реальному часі(RTS)
    14. 4X Стратегії
    15. Тактика
    16. Платформери
    17. Головоломки

ДОДАТОК В
НАУКОВА ПУБЛІКАЦІЯ

Дегтяренко Д., Чабаненко. М. Вплив відеоігрової індустрій на суспільство. *Журналістика миру під час війни: потенціал і можливості*. Матеріали міжнародної наук.-практ конф (м. Запоріжжя, 14 листопада 2024р.). Запоріжжя, 2024. С. …-…

Дегтяренко Данило

Студент 2 курсу магістратури фак-ту журналістики

Запорізький національний університет,

Запоріжжя, Україна

danil0109200275@gmail.com

Наукова керівниця: ***Мирослава Чабаненко****,*

кандидат наук із соціальних комунікацій, доцент

ВПЛИВ ВІДЕОІГРОВОЇ ІНДУСТРІЇ НА СУСПІЛЬСТВО

Відеоігри – це унікальне медіа, яке об’єднує в собі елементи інших видів індустрії, таких як кіно, книги та музика, але при цьому має свою особливість, а саме інтерактивність, у якій гравець може взяти під контроль персонажа, групу героїв, міста або цілі віртуальні країни. Відеоігри бувають різними, тому треба звертати увагу на вікову категорію людей (діти, підлітки, дорослі), яким можна їх пропонувати. Це пов’язано зі сценами жорстокого характеру, страшними образами персонажів або темами, які можуть бути присутніми у них. Як і будь-які медіа, відеоігри можуть по-різному впливати на суспільство, можуть бути використані у якості пропаганди або для поширення свідомо викривленої інформації.

Так після окупації Криму і частини Луганської та Донецької області, країна-агресор почала створювати відеоігри з елементами пропаганди, спрямованої проти нашої держави. Це зображення неправдивих історичних фактів, персонажів-демонів в образі українців та НАТО тощо. Росія використовує елементи пропаганди у відеоіграх для психологічного впливу як у межах своєї держави, так і з розрахунком на громадян інших країн. Прикладами можуть слугувати відеоігри «Імперія», «Майдан.ру», «Atomic Heart».

Олександр Горбаченко – голова федерації кіберспорту Москви наголосив: «Кіберспорт і відеоігри є дуже ефективним інструментом "м'якої сили" і спортивної дипломатії на міжнародній арені, та потужним засобом консолідації, та політичної мобілізації молоді всередині країни. І керівництво держави це добре розуміє. Недарма на початку травня президент Росії включив питання розвитку індустрії відеоігор в основи державної політики» [2].

У своїй праці С. Фіялка наголошує: «Відеоігри посилюють вплив пропаганди й вписують її в публічній дискурс, але водночас камуфлюють її. Щоб уникнути деструктивного пропагандистського впливу відеоігор на Українську громадськість, потрібно відстежувати їх зміст. Та чи не спотворюють вони геополітичного становища України, чи не завдають шкоди іміджу нашої держави» [1, с 83]. Відеоігри можуть використовуватися для популяризації української культури та історії, як у межах України, так і в інших країнах світу. Вони також здатні слугувати корисним освітнім інструментом, наприклад, для вивчення історії, або для розвитку креативних чи технічних навичок, що в подальшому може збільшити кількість висококваліфікованих робітників різних спеціальностей.

Сучасні відеоігри – це розвага для всіх вікових груп, але так само, як й інші медіа, вони містять елементи, що не підходять дітям. Через реалістичне насилля, сцени вбивств, вони можуть негативно впливати на дітей або людей із психічними хворобами. О. Чумаченко у своїй статті зазначає: «Негативна сторона відеоігор, що характеризується стиранням граней між реальністю та віртуальним світом, та загрожує деформацією світоглядних основ молодого покоління, стала предметом вивчення міжнародної спільноти. Entertainment Software Rating Bord – державна організація основний напрямок діяльності якої полягає у визначенні рейтингів комп'ютерних ігор у США та Канаді» [3, с. 64]. У країнах Європи, Америки і Канади для розв'язання питання відеоігор, які не підходять дитячій віковій групі, були створені відповідні рейтингові системи PEGI (Європа) та ERSBI (Америка).

Проаналізувавши окремі відеогри, ми з'ясували, які позитивні або деструктивні ідеї, теми та елементи вони містять. На прикладі серії ігор S.T.A.L.K.E.R. вдалося з'ясувати, який саме вплив вони мають на суспільство. Ми також провели опитування, щоб створити портрет середньостатистичного українського гравця у відеогрі. Спробували дізнатися думку гравців щодо створення вікової рейтингової комісії та обмежень доступу для дітей у деякі відеоігри. Опитування проходило у період із 15.01.2024 по 25.07.2024. У ньому взяло участь 38 респондентів.

Серія ігор S.T.A.L.K.E.R створена українською студією GSC Game World. Події цієї гри відбуваються у «зоні відчуження» м. Прип'ять. У ній зображується катастрофа, яка сталася на атомній електростанції, через що територія була заражена радіацією. Внаслідок цього постраждало багато людей. Ця зона стала небезпечною територією з артефактами, аномаліями та мутантами. Основою для створення гри стала книга братів Стругацьких «Пікнік на узбіччі».

З позитивних елементів, які ми виділили у грі:

1. Гра поширює інформацію про Україну та привертає увагу світової спільноти до нашої культури, до безпекової ситуації на Чорнобильській АЄС, та жахливих наслідків аварії. Адже, дії гри відбуваються на території України.
2. Вона показує небезпеку радіації, та її наслідки для людства.
3. Відеогра вказує на неетичність нелюдських експериментів над людьми та тваринами.
4. Через сюжет гра змушує замислитися над природою нашої планети, а також показує людські вади.

З негативних елементів:

1. Не підходять дітям до 16 років або для людей із проблемною психікою.
2. Страшні образи мутантів.
3. Насилля проти людей.

За результатами проведеного опитування вдалося отримати такі дані. Середньостатистичні гравці, які грають у відеоігри – це чоловіки та жінки від 16 до 18 років, які навчаються в університеті або у коледжі. У середньому гравець на відеоігри витрачає від 5 до 14 годин на тиждень. Головним для респондентів у відеоіграх є ігровий процес. Популярними виявилися такі жанри: RPG, Action RPG, Шутери від першої особи. Не популярними для нашої країни стали: MOBA, MMORPG, спортивні симулятори та файтинги. В опитуванні ми також торкнулися питання, чи грали рецензенти у жорсткі відеоігри. Де 53,9% грали, а 33,3% опитуваних ніколи не грали у такі ігри. Також важливою була думка респондентів, чи вважають вони правильним створення вікової рейтингової комісії, а також ведення вікових обмежень та доступу до деяких відеоігор для дітей. Підтримали ведення вікових обмежень для дітей 87,2%, а проти виступили 12,8%. За створення вікової рейтингової комісії проголосували 64,9%, а проти – 35,1%.

Відеоігри здатні впливати як на суспільство, так і на конкретного індивіда, в них також може бути присутній і політичний аспект, використання з метою пропаганди. Але так само, вони можуть бути чудовим інструментом для навчання та розвитку різних умінь, допомогти в соціалізації та комунікації. Зокрема відеоігри є чудовим інструментом для популяризації української історії та культури у всьому світі.

Враховуючи сказане, правильним кроком було б створення в Україні вікової рейтингової комісії, подібної до Американської ERSB чи Європейської PEGI та введення деяких обмежень для дітей. Маркування вікових обмежень на дисках і на онлайн платформах для продажу відеоігор має стати обовязковим. Це може допомогти батькам зрозуміти, наскільки безпечною є гра для дитини, обмежити доступ до окремих ігрових проєктів, які не підходять. Також доросла людина зможе точно визначити, які елементи є у грі, та вирішити, буде вона в неї грати чи ні. Необхідно проводити постійні дослідження нових відеоігор для розуміння того, як вони впливають на суспільство.

Список використаних джерел

1. Фіялка С. Б. Відеоігри як інструмент пропаганди в умовах російсько-українського протистояння. *Технологія і техніка друкарства* : збірник наукових праць. Київ, 2017. №3(57). С. 79-83.

2. Чайка В. z-Пропаганда в кіберспорті: Як Росія використовує кіберспорт як пропагандистський майданчик. *Kremlin's voice.* URL: (дата звернення:15.08.24).

3. Чумаченко О. П. Роль Ukrainian Videogame Age Rating System у формуванні концепту "infortataiment" в Україні*:* культурологічний аспект. *Міжнародний вісник: Культурологія. Філологія. Музикознавство. Одеса, 2017.* Вип. 1. С. 61-65.

Декларація
академічної доброчесності
здобувача освітнього ступеня магістра
ЗНУ

Я, Дегтяренко Данило Володимирович студент 2 курсу, форми навчання очної, факультету журналістики, спеціальність журналістика, адреса електронної пошти

- підтверджую, що написана мною кваліфікаційна робота на тему «Роль відеоіндустрії у формуванні суспільної свідомості» відповідає вимогам академічної доброчесності та не містить порушень, що визначені у ст. 42 Закону України «Про освіту», зі змістом яких ознайомлений/ознайомлена;

- заявляю, що надана мною для перевірки електронна версія роботи є ідентичною її друкованій версії;

- згоден на перевірку моєї роботи на відповідність критеріям академічної доброчесності у будь-який спосіб, у тому числі за допомогою інтернет-системи, а також на архівування моєї роботи в базі даних цієї системи.

Дата_____ Підпис_____ ПІБ (студент) Дегтяренко Д. В.

Дата_____ Підпис_____ ПІБ (керівник проєкту) Чабаненко М. В.