

*Комп'ютерні*

***ІГРИ***

*сутність  
гене́за  
еволю́ція*

*Колективна монографія*

***Київ***

2024

*Друкується за ухвалою Вченої Ради  
Хмельницької гуманітарно-педагогічної академії*

*(протокол № 7 від 26.06.2024)*

**Рецензенти:**

***Сергій Теренищій*** – доктор філософських наук, професор кафедри соціальної філософії, філософії освіти та освітньої політики Українського державного університету імені Михайла Драгоманова

***Олександр Поліщук*** – доктор філософських наук, професор, проректор з науково-педагогічної роботи Хмельницької гуманітарно-педагогічної академії

**Редакційна колегія колективної монографії:**

Чікарькова Марія – головний редактор, доктор філософських наук, професор;

Абрамович Семен – доктор філологічних наук, професор;

Горбань Олександр – доктор філософських наук, професор.

**Чікарькова М., Чепелева А., Абрамович С., Хоптяр А., Горбань О.,  
Малецька М., Калашнік О., Пірошенко С., Слоневська І.**

Комп'ютерні ігри: сутність генеза, еволюція: колективна монографія / Марія Чікарькова, Анна Чепелева, Семен Абрамович, Алла Хоптяр, Олександр Горбань, Марія Малецька, Олексій Калашнік, Світлана Пірошенко, Ірина Слоневська. – К. : ФОП Гуляєва В.М., 2024. – 132 с.

Колективна монографія присвячена комп'ютерним іграм як феномену цифрового мистецтва, його філософським засадам та культурологічним проявам. Автори виходять з концепції гри як сталого концепту культуротворчості, притаманного людству з давніх часів, який набував нових смислів та форм виразу протягом різних епох. Акцент зроблено на дискусійних питаннях: класифікація відеоігор, визначення їх місця серед інших видів мистецтва тощо.

Видання призначене для культурологів, мистецтвознавців, філософів і всіх, хто цікавиться проблемами сучасного мистецтва.

**ISBN 978-617-8181-12-3**

© М. Чікарькова, А. Чепелева, С. Абрамович, А. Хоптяр, О. Горбань, М. Малецька, О. Калашнік, С. Пірошенко, І. Слоневська, 2024.

# З М І С Т

<b>ВСТУП</b> .....	4
<b>Розділ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР</b>	
1.1. Гра як алгоритм культуротворчості та її перспективи в еру комп'ютеризації (С. Абрамович, А. Хоптяр) .....	7
1.2. Поняття «відеогра» в науковому дискурсі (О. Горбань, М. Малецька) .....	14
1.3. Методологічна база дослідження (М. Чікарькова, А. Чепелева) ...	28
<b>Розділ 2. ВІРТУАЛЬНЕ СЕРЕДОВИЩЕ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ЯК ПРОЯВ СИМУЛЯТИВНОСТІ КУЛЬТУРИ (О. Калашнік)</b>	
2.1. Символічна тварина. Симулятивність та антропогенез .....	39
2.2. Зростання симулятивності як властивість культури .....	44
2.3. Великий Фільтр: занурення у симуляцію .....	48
2.4. Простір комп'ютерних ігор як предтеча «симуляції предків»	51
<b>Розділ 3. ГЕНЕЗА ТА ЕВОЛЮЦІЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР (М. Чікарькова, А. Чепелева)</b>	
3.1. Історія становлення відеоігор .....	54
3.2. Класифікація електронних ігор .....	64
<b>Розділ 4. ЕЛЕКТРОННІ ІГРИ ЯК НОВА КУЛЬТУРНА ФОРМА</b>	
4.1. Дискусії щодо погляду на відеоігри як на мистецтво (М. Чікарькова, А. Чепелева) .....	81
4.2. Взаємодія електронних ігор з іншими видами мистецтва (М. Чікарькова, А. Чепелева) .....	84
4.3. Культурологічний контент у комп'ютерних іграх (М. Чікарькова, А. Чепелева) .....	97
4.4. Комп'ютерні ігри та література: діалог для Homo Virtualis (І. Слоневська, С. Пірошенко) .....	102
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b> .....	119

Ситуація підказує, що ми в найближчому часі можемо зіткнутися з не менш потужними й, водночас, неконтрольованими спалахами ігрових ситуацій у сферах, де ще недавно годі було їх очікувати, скажімо – у політичному житті чи в сфері, скажімо, освіти. Тому лише постійна концентрація уваги дослідників на цій проблемі й ретельне вивчення її нових проявів, стану й перспектив розвитку може принаймні формувати якісь вектори суспільної думки й критично оцінювати потенції їхнього впливу на майбутнє.

## *1.2. Поняття «відеогра» в науковому дискурсі*

Поняття «відеогра» можна використовувати як узагальнюючий термін для широкого спектру цифрових ігор незалежно від платформи, на якій вони працюють. Дане поняття включає в себе терміни «комп'ютерна гра», «консольна гра» та «мобільна гра», хоча і не обмежується ними (Šisler, 2017: 3859). Наявність конструкту «відеогра» як слова, що описує певний феномен соціальної реальності, дозволяє здійснювати теоретизування та дефініювати його. Попри наявність значної кількості дефініцій поняття «відеогра», у науковому дискурсі досі відсутнє єдине загальноприйняте визначення феномену відеогри (Corona A., 2020: 462). Однак, всі ці дефініції мають спільні риси, аналіз яких дозволяє говорити про наявність цілісного феномену, окремі елементи якого мають споріднені характеристики та піддаються єдиним класифікаційним канонам і загальній систематизації.

Комплексний розгляд проблеми дефініювання поняття «відеогра» здійснив Рафаелло Бергонсе у статті «Fifty Years on, What Exactly is a Videogame? An Essentialistic Definitional Approach» (Bergonse, 2017: 239-255). Визначення відеогри за Р. Бергонсе є результатом синтезу наявних у дискурсі дефініцій та концептів. Р. Бергонсе здійснює критичний підхід до ідей К. Крофорда – відомого комп'ютерного дизайнера, якого прийнято вважати одним з фундаторів «game studies». Даний дослідник розглядає поняття

відеоігри (використовуючи термін «комп'ютерні ігри» для їх позначення) на основі поняття гри. Він розташував відеоігри поряд з іншими типами ігор та дійшов висновку, що гру можна визначити як закриту формальну систему, яка суб'єктивно являє собою множину реальностей. На думку К. Крофорда, ігри треба характеризувати як закриті системи, оскільки їх структура є завершеною та самодостатньою. Правила гри охоплюють всі непередбачувані обставини, з якими зіштовхується гравець. Вони формальні, адже в них є правила. Все це є вірним для відеоігри, в якій вже описаний вигаданий контекст, що включає в себе ці риси. Цей контекст існує в свідомості гравця, де він формується, коли візуальні стимули, що створюються машиною, поєднуються з його власними суб'єктивними уявленнями, цінностями та сприйняттям (Crawford, 1984).

Р. Бергонсе критикує розгляд відеоігри як системи, пропонуючи осмислювати її швидше як певний особливий спосіб взаємодії. Він також виступає проти розгляду відеоігор як множини реальностей: адже об'єкти, які існують у відеоігровому світі, зазвичай відсутні у реальності. Таким чином, Р. Бергонсе пропонує розглядати відеоігровий світ як абстракцію та рекомбінацію реальних властивостей та елементів для репрезентації вигаданого контексту, на тлі якого відбувається взаємодія. Іноді цей контекст включає процеси та феномени, які відбуваються у реальному житті.

Наступним етапом аналізу у Р. Бергонсе виступають людологічні підходи до визначення відеоігри та опозиція людології і наратології. Наратив він розглядає як спосіб репрезентації подій, заснований на фіксованій структурі, послідовності подій. Людологія, відповідно, це загальний концептуальний підхід, який протиставляється припущенню про те, що відеоігру потрібно розглядати просто як протяжність наративу. Сам термін «людологія» увів у науковий вжиток Гонзало Фраска, представивши його як напрям, що вивчає ігри та ігрову активність (Frasca, Ludology).

Г. Фраска також здійснює спробу дефініювання відеоігри і визначає це поняття як будь-яку форму комп'ютерного розважального програмного

забезпечення, як текстуального, так і заснованого на зображеннях, з використанням будь-якої електронної платформи, такої, як персональний комп'ютер або консоль та з залученням одного або кількох гравців у фізичне або мережеве середовище (Frasca, 2001).

Визначення відеогри, надане Г. Фраскою, поклав в основу свого дослідження Дж. Ньюман. Головною характеристикою, що визначає відеогру, він вважає постать гравця. Отже, таким чином, відеогра, на думку дослідника, є формою «втіленого досвіду». Відеогра пропонує різні рівні інтерактивності, може мати елементи як гри-*ludus*, так і гри-*paidea*, дозволяючи гравцю брати участь як у цілеспрямованій грі, так і у «вільній ігровій діяльності». В даному фокусі гра не розглядається як система обмежених правил, а увага сконцентрована на необхідності дослідження здатності гравця ігнорувати, а іноді і йти проти задуму гейм-дизайнера. Гравець може розробляти тактику та стратегію, експлуатуючи слабкості та «діри» у грі, або навіть побудувати особисту гру в межах ігрового світу, формуючи власні людологічні правила. Більше того, така дефініція відеогри визнає, що певні ігри – або режими всередині певних ігор – розроблені як нецілеспрямовані «ігрові майданчики» (Newman, 2021: 28).

Критикуючи погляди Г. Фраски та Дж. Ньюмана та їх способи і підходи до дефініювання відеогри, Р. Бергонсе ставить наступні питання:

1. Питання онтологічного характеру – чим все-таки є відеогра, яким «видом»? Г. Фраска визначає відеогра як програмне забезпечення, яке змістовно є еквівалентом системи, що базується на правилах, запропонованих для позначення гри Дж. Джуулом.

2. Питання мети – Г. Фраска метою відеогри позначає розвагу. Безперечно, саме розвага є початковою метою відеоігрової індустрії, однак, це не робить, на думку Р. Бергонсе, цю мету важливою рисою відеоігор, адже те ж саме можна сказати і про інші аудіо-/візуальні медіа.

3. Дефініція Г. Фраски є занадто широкою, не звертаючи уваги на інтерактивну природу відеоігор. Таку ж дефініцію, на думку Р. Бергонсе,

можна використати на позначення віртуального гіду до музею та відео на DVD, адже вони обидва можуть вважатись розважальним програмним забезпеченням (Bergonse, 2017).

Критично оцінюючи таку аргументацію Р. Бергонсе, слід зазначити недоліки такої позиції дослідника. Ставлячи в один ряд підходи щодо дефініцій Г. Фраски та Дж. Ньюмана, Р. Бергонсе стирає різницю у центральних поняттях обох дослідників. Це не є логічним і виправданим, оскільки, в той час як Г. Фраска поверхнево описує відеоігри як програмне забезпечення, Дж. Ньюман фокусується на взаємодії гравця та гри. Крім того, чіткий поділ Г. Фраски на людологію та наратологію, *ludus* та *paidea* Дж. Ньюман замінює поєднанням їх у єдину конструкцію, в межах якої кожен з компонентів може бути присутній в тій чи іншій мірі. Отже, однакова критика Р. Бергонсе двох різних визначень та підходів до дефініювання та аналізу феномену відеоігри виглядає дещо спрощено-узагальненою.

Г. Фраска у своїй статті «Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative» чітко демонструє різницю між грою для досягнення мети та ігровою діяльністю, яка здійснюється просто для задоволення. Дослідник не лише звертає увагу на необхідність окремого (людологічного) підходу для аналізу гри, а й подає розмежування, попередньо закладене ще Й. Гейзингою та іншими дослідниками, використавши для власної методології вивчення відеоігри позначення двох основних категорій відеоігор давньогрецькими поняттями *paidea* та *ludus*. У своєму дослідженні, Г. Фраска відслідкував зв'язок між цими поняттями та їх англійськими аналогами «play» та «game».

Так, за Г. Фраскою, *paidea* це «марнотратство фізичної або розумової діяльності, яка не має ні безпосередньої корисної мети, ні визначених цілей, і єдина причина якої це задоволення, яке відчуває гравець». В сучасній англійській мові цьому визначенню відповідає слово «play». Відеоігри, які можна віднести до цієї категорії, не мають чіткого сюжету, гравець там може

вільно розвиватись, створювати певні речі, будувати щось, але сама гра передбачає можливість брати у ній участь заради ігрового процесу та зазвичай не вимагає від гравця досягнення певних цілей для просування нарративом гри. Прикладом такої гри є «MineCraft», відеогра жанру «пісочниця». *Ludus* це особливий вид *paidea*, який визначається як «діяльність, організована за системою правил, яка визначає перемогу або поразку, виграш або програш». В якості ілюстрації такого визначення, Г. Фраска наводить такі приклади відеоігор, як Pac-man, Doom, Mario Bros., Myst тощо (Frasca, Ludology).

Своєрідний підхід до розгляду дефініції відеогри пропонують американські дослідники Кеті Сален та Ерік Зіммерман. У своїх роботах, зокрема у праці «Rules of Play: Game Design Fundamentals», вони визначають відеогру як «систему, в якій гравець бере участь у штучному конфлікті, що визначається правилами, та який призводить до кількісних результатів» (Zimmerman, 2003). Названі автори детально розкривають кожен з аспектів своєї дефініції та зазначають, що:

1. Поняття гравця є важливим тому, що гра – це щось, у що один або більше учасників активно грають. Гравці взаємодіють з системою гри для отримання досвіду від гри у гру.

2. Щодо штучності – гра відділена від так званого «реального життя» і в просторі, і в часі. Хоча ігри безумовно відбуваються всередині реального світу, штучність є однією з їх визначальних рис.

3. Конфлікт – всі ігри втілюють протистояння сил. Це протистояння може приймати різні форми – від кооперації до змагання, від одиночного конфлікту з ігровою системою до мультиплеєрного соціального конфлікту. Конфлікт є центральним для гри.

4. Правила забезпечують структуру, з якої виникає гра, окресленням того, що гравець може робити, а що не може.

5. Кількісні результати – гра має ціль або результат, які можна обрахувати. Під час підведення підсумків гри, гравець або виграє, або

програє, або отримує певний числовий рахунок. Кількісний результат – це те, що зазвичай вирізняє ігри серед менш формалізованої діяльності (Zimmerman, 2003: 80).

К. Сален та Е. Зіммерман приділяють значну увагу правилам як параметру, що визначає структуру відеогри та робить можливим її аналіз. Наявність такої системи забезпечує можливість взаємодії, адже гравець має виконувати певну дію відповідно до правил або нехтуючи ними, якщо це передбачено розробником гри і, відповідно, розраховано у межах самої гри.

Важливим досягненням К. Сален та Е. Зіммермана є введення в науковий дискурс дефініювання відеогри поняття «конфлікт». На цей факт звертає увагу в своїй критиці і Р. Бергонсе. Попри те, що у своєму дослідженні вони представляють конфлікт як щось, що може бути як кооперативною, так і змагальною взаємодією, Р. Бергонсе критикує цю ідею та наводить приклади відеоігор, побудованих таким чином, що конфлікт не є їхньою визначальною особливістю.

До детально аналізу проблеми дефініювання відеогри вдався у своїй роботі «The Definition of Videogames Revisited» Г. Тавінор. Він ставить питання щодо того, наскільки обґрунтованим є формування єдиного поняття відеогри. Часто визначення понять використовуються у щоденному спілкуванні, тому формування єдиної дефініції має відбуватися з розумінням того, наскільки вона буде прийнятною для буденного спілкування. Такий номінальний розгляд є важливим у випадку з відеоіграми: адже існує декілька варіантів понять, які використовуються для позначення відеоігор або певної їх категорії, однак не завжди є синонімами: комп'ютерні ігри, електронні ігри, консольні ігри, ПК-ігри та портативні ігри. Поняття «комп'ютерні ігри» зазвичай використовують для позначення ігор на персональному комп'ютері, однак це поняття нерідко використовується як загальний термін; «електронні ігри» можуть позначати як іграшки, так і відеоігри; поняття «відеогра», яке є найбільш загальним, часто використовується на позначення консольних ігор на X-Box або PlayStation.

Спираючись на детальний аналіз дефініцій відеогри, наявних в дискурсі, Г. Тавіно́р формулює так звану диз'юнктивну дефініцію відеогри: «X є відеоурою якщо є артефактом на візуальному цифровому носії, призначена як предмет розваг та задумана для забезпечення таких розваг за допомогою одного з наступних режимів взаємодії: взаємодія через правила та об'єктивний геймплей або через інтерактивну вигадку» (Tavinor, 2009).

Слід зазначити, що даний дослідник не зупинився на такому визначенні і в подальшому сформував ще одну дефініцію відеогри. Він назвав її експлікативною, як альтернативу диз'юнктивній: «X є відеоурою якщо це артефакт на цифровому носію, призначений для розваг і має високий рівень інтерактивності» (Tavinor, 2009: 9). Цю дефініцію Г. Тавіно́р також називає есенціалістською. Він звертає увагу на слабкі місця, наявні в його власних дефініціях, зокрема й на те, що є високим рівнем інтерактивності. Критикуючи дану позицію, Р. Бергонсе в першу чергу ставить питання щодо диз'юнктивності дефініції (хоча сам Г. Тавіно́р в подальшому і переглядає її) та щодо того, що і робота на цифровому носії, і призначення для розваг не є головними рисами відеогри.

Цікавою щодо визначення поняття відеогри виступає модель Дж. Джуула, яка відображує класичні аспекти гри: оборотність подій, фіксовані правила, різні результати, прив'язка гравця до результату, необхідність зусиль гравця. Разом з тим, дослідник також наводить приклади з індустрії відеоігор, що підтверджують можливість невідповідності відеогри одному чи кільком з наведених критеріїв.

Дж. Джуул у своїй праці досліджував вплив відеогри на реальність, її зв'язок з реальним світом, правила як складову відеогри та те, що її конструює (Juul, 2005). Для допомоги у подальших дослідженнях відеогри Дж. Джуулом було сформовано «Словник теорії відеоігор», в якому було подано не лише роз'яснення специфічних термінів, що стосуються відеоігор, а й дефініції понять, які у загальному контексті та в контексті відеогри мають частково або цілком різне значення.

За Дж. Джуулом, відеогра складається з двох взаємозв'язаних компонентів: правил та вигаданого світу. Р. Бергонсе не погоджується з вигаданим світом як складовою і ставить під питання те, наскільки часто вигаданий та продуманий світ є рисою відеогри. Як приклад він наводить такі ігри, як Судоку, де немає ігрового світу як такого. Формулювання «ігровий світ» він прагне замінити словом «контекст».

Проаналізувавши визначення відеогри, надані Г. Фраскою, К. Крофордом, Г. Тавінором, К. Сален та Е. Зіммерманом, Р. Бергонсе синтезує дефініцію та п'ять параметрів, які її складають. За Р. Бергонсе, відеогра – це режим (спосіб) взаємодії між гравцем, апаратним пристроєм з електронним візуальним дисплеєм, можливо, з іншими гравцями, що опосередкований змістовним вигаданим контекстом та підтримується емоційним зв'язком між гравцем та результатом його дій в межах вигаданого контексту (Bergonse, 2017: 235).

Цю дефініцію Р. Бергонсе розгортає у вигляді п'яти основних положень:

1. Відеогра – це режим (спосіб) взаємодії гравця, пристрою та, можливо, інших гравців;
2. Цей режим (спосіб) опосередкований вигаданим контекстом, за допомогою якого гравець приписує власні значення (сенси) цієї взаємодії;
3. Цей вигаданий контекст формується у свідомості гравця через розпізнавання та інтерпретацію візуальних паттернів на електронному дисплеї, так само як через зв'язок цих паттернів з діями гравця, які він вводить в пристрій з використанням певної форми апаратної взаємодії;
4. Як візуальні паттерни, так і їх співвідношення з діями гравця визначаються набором об'єктивних інструкцій у вигляді комп'ютерного коду, що працює у пристрої або вбудованого в пристрій;
5. Взаємодія підкріплена емоційним зв'язком, прив'язкою гравця до результатів його дій у вигаданому контексті.

Новим поглядом на ідею дефініювання відеоігор є позиція Дж. Арджоранта, висловлена ним у 2019 році в статті «How to Define Games and Why We Need to». Дж. Арджоранта вказує на спірне твердження щодо недостатньої кількості попередніх визначень, що робить заяву Р. Бергонсе про потребу нової, загальної дефініції хибною від самого початку. На думку Дж. Арджоранта, помилкою Р. Бергонсе є те, що він проаналізував певну кількість концептів, проте надав власну дефініцію такою, що розриває взаємозв'язок між феноменом відеогри та феноменом гри в цілому, а дефініція, яку автор представляв як загальну та таку, що враховує визначальні риси відеогри, виявилася редукованою до технічних характеристик та хибною через використання хибних засновків.

Дж. Арджоранта згадує таких дослідників, як Я. Богост, Г. Тавінор та ін. як приклад тих, хто, на його думку, надав достатньо виважені визначення відеогри. Прикладом простої, зрозумілої та доречної він називає дефініцію, запропоновану у статті Н. Еспосіто: «Відеогра це гра, в яку ми граємо завдяки аудіовізуальній апаратурі та яка може базуватися на певній історії» (Esposito, 2005: 16-20). У такому визначенні Н. Еспосіто подає наступні ключові аспекти для дефініції відеогри: 1) це гра, 2) вона потребує специфічної апаратури та 3) вона має сюжет чи певну історію в своїй основі. Це дійсно спрощене визначення, так як воно не враховує жанрову приналежність відеогри. Наприклад, такі жанри, як фарм-симулятори, де необхідно накопичувати певну кількість ресурсів та речей, можуть не мати сюжету, адже деяким гравцям здається, що в даному жанрі це недоречно.

Попри спрощеність, Дж. Арджоранта вважає таке дефініювання достатнім як для початку дискусії, зокрема зазначаючи те, що відсутність тих чи інших важливих аспектів відеогри в цьому визначенні дозволяє його доповнювати.

Серед інших підходів вирізняється своєю системністю дослідження Д. Арсено, що також аналізував відеогра як специфічний феномен, зокрема у своєму розділі щодо наратології «Narratology» в книзі «The Routledge

Companion to Video Game Studies». Аналіз багатьох теоретичних джерел приводить дослідника до думки, що хоча відеоігри й ефективні в інтеграції традиційних форм оповіді у формі фільму та тексту, унікальна ігрова механіка, присутня завдяки природі гри, робить можливим оповідь історій у спосіб, недоступний іншим медіа. Д. Арсено стверджує, що дослідники мають залучати не лише традиційні наративістські підходи з інших дисциплін до дослідження ігрового наративу, а й враховувати, як унікальні інтерактивні та просторово-орієнтовані аспекти дизайну відеоігор впливають на наратив розробника та дозволяють гравцям створювати власні наративи (Andrews, 2017).

У статті «A Gameplay Definition through Videogame Classification» її автори пропонують інший підхід, заглиблюючись у дослідження відеоігри та зокрема геймплею як процесу гри, що частково є наближеним до технічного опису дефініції, проте дозволяє розглянути окремі деталі, які могли бути не враховані попередніми концептами. Автори статті також спираються на ідеї Е. Зіммермана, проте вони виділяють такі важливі, на їх погляд, риси відеоігри, як «певні правила» та «результат». Правила тут визначаються як «поле можливих дій». Проводиться аналогія із «місцем можливості» у К. Сален та Е. Зіммермана, а результатом пропоновано вважати все те, що досягається у грі. Тобто це певна мета, за досягнення якої гра вважається виграною або програною. Результат залежить від правил та умов гри. В даній статті також розглядаються різні види правил: *правила маніпуляції*, що визначають, що гравець може робити у грі; *правила цілі*, що визначають ціль гри; *метаправила*, що визначають, яким чином гра може бути змінена або модифікована (Djaouti, 2008).

Серед інших вирізняється також концепт відеоігор як «цікавого виклику постмодерну». Навіть в галузі цифрових медіа факт включення в них відеоігор призвів до того, що вони були класифіковані як постмодерні медіа. Це не дивно, якщо врахувати те, що гравець у відеоігрі має багато схожого з постмодерним активним споглядачем. Цей акт участі робить відеоігру чимось

набагато більшим за набір програмного забезпечення, що виконує певний алгоритм. Гравці не лише в певному сенсі узгоджують сенс гри, вони також взаємодіють з наративом та керують процесом її проходження, видозмінення. Іноді вони навіть диктують порядок, у якому історію буде розказано, який діалог буде розкрито, обирають стать та расу ігрового персонажа тощо.

Такою участю та реконструкцією гравець фактично порушує усталену суб'єкт-об'єктну позицію, тим самим наближаючи відеоігри до постмодерністського розуміння. Це злиття позицій суб'єкт-об'єкта в відеоіграх являється визначним, оскільки дозволяє людині з більшою свободою розвивати розуміння та формувати ідентичність засобами гри. Завдяки взаємодії гравець створює свої невеликі наративи, які з'являються та постають відмінними від задуму художника (Patel, 2015). Таким чином, відеогра може бути концептуалізована як еволюція постмодерністського активного споглядача, що бере та конструює свої смисли та наративи з продукту культури.

Особливий підхід демонструє відомий дослідник відеоігор Ян Богост. За Я. Богостом, відеоігри – це обчислювальні артефакти, для розуміння яких потрібне щонайменше часткове розуміння архітектури комп'ютера. Він фокусується на програмній частині відеоігри та її взаємодії з апаратною складовою та зазначає, що, з його точки зору, такий підхід виступає швидше «науковим натуралізмом», ніж «технічним детермінізмом», у якому звинувачують прихильників цього підходу. Для Я. Богоста, «game studies», таким чином, – це не лише дослідження «відеоігор-для-гравця або правил-для ігор», це, швидше, дослідження «комп'ютера-для-правил» тощо, що робить «game studies» сферою дослідження гри не лише для людини, а й для процесора, шини для картриджа, споживача тощо. Таким чином, Я. Богост не пропагує редукувати відеоігри до технічної складової, однак звертає увагу на те, що, окрім гри та гравця, на яких так чи інакше фокусуються дослідники, є «щось ще». Він відмовляється від опосередкування феномену через відносини та взаємодію, та звертається до концепту «безладу» Б. Латура та

думок Дж. Ло. Відеоігри для Я. Богоста є безладом, набагато менш структурованим, ніж безлад Б. Латура, і цей безлад не варто було б намагатися структурувати навіть якщо б це було можливим (Bogost, 2009).

Цікавим є дослідження Л. Конжака, який звертає увагу на те, що опис феномену відеоігри має відбуватись з двох точок зору – адже відеоігри (комп'ютерні ігри) складаються з двох різних рівнів: а) віртуального простору та б) «майданчику» гри (playground). Ці два рівні при специфічних умовах комбінуються, але зазвичай є розділеними. Схожу ситуацію, на думку Л. Конжака, можна констатувати у грі в шахи. Дошка та фігури репрезентують віртуальний простір з його власною логікою. Дошка, фігури та два гравця, що розташовані у просторі, є частинами ігрової площі. Ці два рівні, звісно, взаємодіють, але вони все одно залишаються розділеними. Ми можемо сконцентруватися лише на одній з частин. Якщо ми фокусуємося на віртуальному просторі, ми зможемо побачити естетику та уявний світ відеоігри, якщо ж увага приділена площі гри, ми спостерігатимемо культуру, сформовану навколо відеоігор. Ці два рівні, за Л. Конжаком, є фактично «дві сторони однієї монети».

Л. Конжак не дає прямої дефініції відеоігри, однак проводить аналіз за наступними параметрами: апаратне забезпечення, використане для відеоігри; програмний код; функціональність, до якої він відносить динаміку, визначеність, перехідність, перспективу, доступ, посилення та функції користувача; геймплей; смисли; референтність; соціокультурний аспект як взаємодію між всіма учасниками гри (Konzack, 2002).

До аналізу наявних у науковому дискурсі дефініцій гри вдається у своїй книзі «The Art of Game Design: A book of lenses» Дж. Шелл, одночасно ставлячи питання щодо того, чи це настільки необхідно – точно дефініювати відеоігру. Дослідником запропоновані до розгляду чотири базових елементи, з яких складається відеоігра.

1. Першим таким елементом є «механіка». До механіки відносяться процедура та правила гри. Механіка описує мету гри, те, як гравці можуть та не можуть її досягти, що станеться, якщо вони спробують.

2. Історія. Це послідовність подій, що розгортаються у грі. Вона може бути лінійною і попередньо прописаною, або ділитися на гілки. Коли розробник хоче розказати історію через гру, він має обирати механіки, які посилять історію і дозволять їй втілитися у грі.

3. Естетика. Це те, яким чином гра виглядає, звучить, яка вона на смак, нюх та дотик. В геймдизайні, естетика є дуже важливим компонентом, адже вона напряду відноситься до ігрового досвіду, занурення у гру.

4. Технологія. Це всі матеріали та взаємодія, які роблять гру можливою. Саме технологія робить якісь речі можливими, а якісь забороняє (Schell, 2014: 52).

Етичну та моральну складову відеоігор досліджує М. Сікарт. Він зазначає наступне: «Комп'ютерні ігри – це комплексні культурні об'єкти: вони мають правила, що визначають поведінку, вони створюють ігрові світи з цінностями під час гри» (Sicart, 2009: 4). Тут також приділяється увага правилам, які регулюють поведінку гравця, однак додається параметр певного віртуального світу, який створює гра та який може докорінно відрізнятись від реального світу.

Розлогий перелік дефініюючих характеристик відеоігри дає Дж. Паасо-Рантала у своїй книзі «Legitimacy of Videogames as a Form of Art». Серед них він називає наступні:

1. Комп'ютерне обладнання, яке використовує аудіовізуальний апарат;
2. Взаємодія гравців, що впливає на результат;
3. Деякі результати вважаються бажаними;
4. Надає змагальну та/або естетичну реакцію;
5. Пробуджує емоціональний відгук;
6. Динамічна система правил;
7. Дає відчуття занурення;

8. Добровільна діяльність;

9. Часто має наратив (Paaso-Rantala, 2016: 14).

Перелік цих рис є доволі комплексним, однак у випадку дефініції з їх використанням, постає питання, чи справді вони є визначальними для явища відеогри.

Дослідники Е. Аарсет та Г. Каллея, як і Дж. Арджоранта, не вбачають можливим та необхідним надавання єдиного загального визначення гри та, відповідно, відеогри. Поняття «гра», «геймплей» вони вважають дискурсивними операціями, що використовують на позначення певних об'єктів та практик. Головним для ідентифікації людологічної перспективи є інформація щодо того, що певний феномен кібермедіа є «людологічним», тобто ігровим. Таким чином, вважають автори даної ідеї, замість дефініції потрібно просто вказати на дискурсивну практику, згідно з якою явище позначається саме таким чином. Ми не можемо сказати, стверджують вони, чи явище «насправді є грою», адже «це не те, що ми можемо визначити, так як не можемо визначити, чи є чиєсь почуття «справжньою любов'ю», «справжньою провиною» тощо» (Aarseth, 2015).

Підсумовуючи, зазначимо, що наведені різноманітні дефініції відеогри є комплексними, однак вони не охоплюють весь обсяг цього явища та не розкривають повністю його особливості. Частина з наведених дефініцій має спільні риси, однак ці риси не є такими, що можуть надати цим визначенням статус загальноприйнятих. Рисами, які притаманні більшості дефініцій, є: інтерактивність (взаємодія) з гравцем; формальна система, заснована на правилах; «вигаданий» контекст; необхідність технічного забезпечення.

## Список використаних джерел

1. Безчотнікова, А. О. (2018). *Відеоігри в системі соціальних комунікацій*: Автореф. дис. на здобуття наук. ступ. канд. н. із соціальних комунікацій. 27.00.01. Дніпро, 2018.
2. Берн, Е. (2021). *Ігри, у які грають люди*. Київ: Клуб сімейного дозвілля.
3. Бодріяр, Ж. (2004). *Симулякри і симуляція* / Пер. з фр. В. Ховхун. К.: Основи.
4. Бреславець, В. С. (2018). *Технології розробки комп'ютерних ігор: довідник модуля*. Х.: «Друкарня Мадрид».
5. Буровицька, А. І. (2019). Використання сучасних онлайн ігор у процесі вивчення іноземної мови 95-98. Режим доступу: <https://lib.chmnu.edu.ua/pdf/naukpraci/pedagogika/2019/326-314-20.pdf>.
6. Варбанець, Т. В. (2020). Онімний складник електронного дискурсу комп'ютерних ігор: Дисертація на здобуття наук. ступ. д-ра філософії. 035 – Філологія. Одеса.
7. Венедіктова, І. (2018). Авторське право на елементи літературного твору у комп'ютерній відеогрі. *Право України*. № 1. Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/prukr\\_2018\\_1\\_10](http://nbuv.gov.ua/UJRN/prukr_2018_1_10).
8. Вовк, О. Б., & Гасько, Р. Т., & Голощук, Р. О. (2017). Комп'ютерні ігри як форма інтерактивної інформаційної системи Математичні машини і системи. № 4. 98-103.
9. Гайдамашко, О. (2024). *З'явилися перші деталі про Hogwarts Legacy 2*. Режим доступу: [https://games.24tv.ua/hogwarts-legacy-2-shho-vidomo-pro-maybutnye-prodovzhennya-gri\\_n2508862](https://games.24tv.ua/hogwarts-legacy-2-shho-vidomo-pro-maybutnye-prodovzhennya-gri_n2508862).
10. Гейзінга, Й. (1994). *Ното ludens*; [пер. з англ. О. Мокровольського]. К.: Основи.
11. Горбань, О. (2019). Освітній потенціал відеоігор: світоглядно-методологічні засади *Освітологічний дискурс*. № 3-4. 19-34.

12. Горбань, О. В. & Малецька, М. О. (2018). Феномен відеоігри в соціальному бутті сучасної людини *Humanitarium*. № 3 (39). 18-27.
13. Гордієнко, А. В. (2017). Комп'ютерні ігри та їхні позитивні психологічні ефекти *Наукові записки НаУКМА*. Т. 199. Педагогічні, психологічні науки та соціальна робота. 58-62.
14. Гречко, А. В. & Захаров, Н.В., & Фалько, М. О. (2021). Аналіз динаміки розвитку ринку відеоігор, джерел його фінансування та особливостей монетизації у даній сфері *Ефективна економіка*. № 5. Режим доступу: [http://www.economy.nauka.com.ua/pdf/5\\_2021/4.pdf](http://www.economy.nauka.com.ua/pdf/5_2021/4.pdf).
15. Дубров, А. (2020). Мистецтво і дизайн в комп'ютерних відеоіграх *Час мистецької освіти «Мистецька освіта: пошуки та відкриття»*: зб. статей VIII Всеукраїнської наук. - практи. конф., (16-17 червня, 2020) / Заг. ред. В.В. Фомін. Харків: ХНПУ імені Г. С. Сковороди, 2020. Ч. I. 172-177.
16. Ємчик, О. Г. (2020). Електронні дидактичні ігри як ефективний засіб ознайомлення дітей дошкільного віку з множинами *Інноваційна педагогіка*. Вип. 29. Т. 2. 203-206.
17. Зубавіна, І. (2013). Дигітограф як обшир креативності у сучасній екранній культурі *Культурологічна думка*. № 6. 90-101.
18. Івушкіна, О. В., & Сілютіна, І. М. (2012). Особистість у вимірах масової культури *Культура народів Причорномор'я*. № 237. 152-155.
19. Лазнева, І. О., & Цараненко, Д. І. (2018). Кіберспорт та його вплив на зміну структури світового ринку комп'ютерних ігор *Науковий вісник Ужгородського національного університету*. Вип. 2. Ч. 2. 63-67.
20. Лещенко, П. А. (2017). Цифрові ігри для STEM-освіти: американський досвід *Засоби навчальної та науково-дослідної роботи*. Вип. 49. 98-110.
21. Лисайчук, А. (2022). *Найкращі ігри по «Володарю пернів» та кому належать права на ігрове Середзем'я*. Режим доступу: <https://itc.ua/ua/articles/yim-nalezhat-prava-na-igrove-seredzem-ya/>.

22. Литовченко, І. В. & Іванова, Ю. С. (2014). Трансформація масової культури в умовах інформатизації *Грані*. № 5 (109). 80-85.
23. Малюк Є. Відеоігри в Україні: генеза та історична еволюція у 80-90-х роках ХХ століття *Питання культурології*. 2016. Режим доступу: [https://www.researchgate.net/publication/331510836\\_VIDEOIGRI\\_V\\_UKRAINI\\_GENEZA\\_TA\\_ISTORICNA\\_EVOLUCIA\\_U\\_80-90-h\\_ROKAN\\_HH\\_STOLITTA](https://www.researchgate.net/publication/331510836_VIDEOIGRI_V_UKRAINI_GENEZA_TA_ISTORICNA_EVOLUCIA_U_80-90-h_ROKAN_HH_STOLITTA).
24. Нестелєєв, М. (2023). Не останні з нас: відеогра як вид мистецтва *Український тиждень*. Режим доступу: <https://tyzhden.ua/ne-ostanni-z-nas-videohra-iak-vyd-mystetstva/>.
25. Олексюк, Н. В. (2014). Деякі аспекти негативного впливу комп'ютерних ігор на розвиток особистості молодших школярів *Збірник матеріалів II Всеукраїнської науково-практичної конференції молодих учених «Наукова молодь 2014»*. К.: ПТЗН НАПН України. 114-116.
26. Олійник, Є. (2013). Комп'ютерні ігри: небезпека, забавка чи мистецтво? Режим доступу: <https://www.radiosvoboda.org/a/24898990.html>.
27. Орлов, Ю. Ю., Ірхін, Ю. Б. (2014). Вплив комп'ютерних ігор, що містять сцени насильства та жорстокості, на психіку дитини *Криміналістичний вісник*. № 1 (21). 17-25.
28. Раков, Д. С. (2020). Ісламістські терористичні організації в комп'ютерних іграх на прикладі *Assassin's Creed* *Сходознавство. Актуальність та перспективи: тези доп. I Міжнар. наук.-метод. конф.* (Харків, 20 березня 2020 р.). Харків. 246–248.
29. Русакова, Т. М. (2008). Комп'ютерні ігри як соціально-педагогічний феномен, що впливає на процес розвитку мислення підлітків *Педагогика, психологія и медико-биологические проблемы физического воспитания и спорта*. № 9. 106-109.
30. Самикова, Н. (2021). *Війна світів: книги vs відеоігри*. Режим доступу: <https://blog.lavkababuin.com/ukr/viina-svitiv-knyhy-vs-videoihry/>

31. Сердюк, І. (2018). *Маленький дорослий: Дитина й дитинство в Гетьманщині XVIII ст.* Київ: К.І.С.
32. Скиба, І. П. (2020). Відеогра як феномен сучасної культури *Вісник Національного Авіаційного Університету. Серія: Філософія. Культурологія.* Т. 31. № 1. 163-169.
33. Сокол, І. Н. (2014). Класифікація квестов *Молодий вчений.* № 6 (09). С. 138-140.
34. Станіславська, К. (2016). *Мистецько-видовищні форми сучасної культури.* Київ: НАКККіМ.
35. Степурок, Н. *Після скандалу з російською мовою в Hades II вирішили додати і українську.* Режим доступу: <https://www.unian.ua/games/posle-skandala-s-rossiyskim-yazykom-v-hades-ii-v-igru-reshili-dobavit-i-ukrainskiy-12101067.html>.
36. Стратонова, Н. О. (2016). Антропологія відеоігри: соціокультурний аспект формування ідентичності *Актуальні проблеми філософії та соціології.* Вип. 10. 150-152.
37. Сущенко, Д. В. & Дімарова, О. В. (2020). Комп'ютерні ігри як витвір мистецтва *Людина у світі високих технологій: збірник праць XVIII Міжнародної молодіжної науково-практичної конференції «Історія розвитку науки, техніки та освіти» (23 квітня 2020 р., Київ).* Київ. 68-70.
38. Токарева, А. В. (2016). Використання комп'ютерних відеоігор у сучасному навчальному процесі *Вісник Дніпропетровського університету імені Альфреда Нобеля. Серія «Педагогіка і психологія». Педагогічні науки.* № 2 (12). 374-378.
39. Трач, Ю. В. (2021а). Комп'ютерні ігри як складова сучасної культури та інструмент її пізнання *Сценічне мистецтво: домінуючі проблеми художньо-творчих процесів:* матеріали Всеукраїнської наукової конференції науково-педагогічних працівників, докторантів, аспірантів та магістрантів. Київ: Вид. центр КНУКіМ, 2021. 38-41.

40. Трач, Ю. В. (2021б). Комп'ютерні ігри як складова культури та предмет культурологічного дослідження *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. № 2. 61-64.
41. Туренко, О. С. (2010). Фактор страху в ранньомодерних теоріях держави: проект Томаса Гоббса *Наука. Релігія. Суспільство*. № 2. 121-127.
42. Хайло, А. (2022). Відеоігри як об'єкт дослідження наукових дисциплін *Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації: М-ли II Всеукр. наук.-техн. конф. молодих вчених, аспірантів та студентів* (Одеса, 29-30 вересня 2022 р.). Одеса: В-во ОНТУ. 59-63.
43. Харарі, Ю. Н. (2021). *Sapiens: Людина розумна*. BookChef.
44. Харицька, С. В. & Колісниченко, А. В. (2020). Відеогра як синергетичний мультимодальний вид мистецтва *Філологічні науки в системі сучасного гуманітарного знання XXI століття: М-ли міжнарод. наук.-практ. конф. (Одеса, 25-26 грудня 2020 р.)*. Одеса: Південноукраїнська організація «Центр філологічних досліджень». 119-122.
45. Чайка, Г. В. (2007). Новий культурологічний чинник: комп'ютерні ігри *Актуальні проблеми навчання та виховання людей з особливими потребами*. № 3 (5). 423-432.
46. Чайка, Г. В. (2019). Позитивні впливи комп'ютерних ігор *Актуальні проблеми психології: Збірник наукових праць Інституту психології імені Г. С. Костюка НАПН України*. Т. VI: Психологія обдарованості. Вип. 16. Київ–Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І. Франка. 242-251.
47. Чепелева, А. В. (2023). Використання художніх засобів кінематографу у комп'ютерних іграх *Матеріали II Всеукр. наук.-практ. конф. «Трансформаційні процеси соціальної культури в Україні» (23-24 березня 2023 р.)*. Київ. 281-284.
48. Чизмар, І. І. (2020). Генезис трансформації економіки на основі цифрової ігрової індустрії. *Ефективна економіка*. № 11. Режим доступу: [http://www.economy.nayka.com.ua/pdf/11\\_2020/207.pdf](http://www.economy.nayka.com.ua/pdf/11_2020/207.pdf).

49. Швалб, Ю. М. (2018). Культурно-психологічний (знаково-символічний) простір гри *Актуальні проблеми психології: Збірник наукових праць Інституту психології імені Г.С. Костюка. Екологічна психологія*. Т. VII. Вип. 46. 103-113.
50. Шерман, О. (2008). Комп'ютерні ігри як засіб впровадження політичних стереотипів *Українська національна ідея: реалії та перспективи розвитку*. Вип. 20. 150-154.
51. Aarseth, E., & Calleja, G. (2015). The Word Game: The Ontology of an Indefinable Object. *International Conference of Foundations of Digital Games*. Pacific Grove, CA. 8 pp.
52. Abt, C. (1970). *Serious Games*. New York: The Viking Press, 1970.
53. Anderson, E. F., & McLoughlin, L., & Liarokapis, F., & Peters, C., & Petridis, P., & Freitas, de S. (2010). Developing Serious Games for Cultural Heritage: A State-of-the-Art Review *Virtual Reality*. Vol. 14. № 4. 255–275.
54. Andrews, J. R. (2017). *Metagames: Postmodern Narrative and Agency in the Video Games of Davey Wreden*. Honors Theses.
55. Ansaldi, B. (2019). Concept Art for the Entertainment Industry. Graphics for the Evocation of Imaginary Spaces: [Proceedings of the 2nd International and Interdisciplinary Conference on Image and Imagination]. 964-972. Access: [https://www.academia.edu/45234033/Concept\\_Art\\_for\\_the\\_Entertainment\\_Industry\\_Graphics\\_for\\_the\\_Evocation\\_of\\_Imaginary\\_Spaces](https://www.academia.edu/45234033/Concept_Art_for_the_Entertainment_Industry_Graphics_for_the_Evocation_of_Imaginary_Spaces).
56. Arjoranta, J. (2019). How to Define Games and Why We Need to. *The Computer Games Journal*. 8. 109-120.
57. Bergonse, R. (2017). Fifty Years on, What Exactly is a Videogame? An Essentialistic Definitional Approach. *The Computer Games Journal*. 6. 10. 239-255.
58. Bogost, I. (2009). *Videogames are a mess. My DiGRA 2009 Keynote, on Videogames and Ontology*. September 2009. Access: [http://bogost.com/writing/videogames\\_are\\_a\\_mess/](http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/).

59. Bostrom, N. (2003). Are You Living In A Computer Simulation? *Philosophical Quarterly*. Vol. 53. No. 211. 243-255. Access: <https://simulation-argument.com/simulation.pdf>.
60. Cassirer, E. (1944). *An Essay on Man: An Introduction to a Philosophy of Human Culture*. Yale University Press.
61. Cavallari, B., & Hedberg, J., & Harper, B (1992). Adventure games in education: a review *Australian Journal of Educational Technology*. № 8(2). 172-184.
62. Clearwater, D. A. (2011). What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide. *The Journal of the Canadian Game Studies Association*. Vol 5(8). 29-49.
63. Corona, A. (2020). Video games. *The Routledge Handbook to the Culture and Media of the Americas* / Ed. by Raussert W., Anatol G., Thies S., Berkin S., Lozano J. London : Routledge. 462-467.
64. Costales, A. F. (2012). Exploring translation strategies in video game localization. *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*. №. 4. РЕЖИМ ДОСТУПУ:[https://www.researchgate.net/publication/244478027\\_Exploring\\_Translation\\_Strategies\\_in\\_Video\\_Game\\_Localization](https://www.researchgate.net/publication/244478027_Exploring_Translation_Strategies_in_Video_Game_Localization).
65. Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design*. New York: McGraw-Hill, Inc.
66. Djaouti, D., & Alvarez, J., & Jessel, J-P. (2008). A gameplay definition through videogame classification. *International Journal of Computer Games Technology*. 2008. Vol. 2008. 7 pp.
67. Donovan, T. (2014). *Replay! History of Video Games*. Yellow Ants.
68. Eliade, M. (1959). *Cosmos and History. The Myth of Eternal Return*. New York: Harper & Brothers.
69. Esposito, N. (2005). *A Short and Simple Definition of What a Video Game is*. Proceedings of DiGRA (Changing Views: Worlds in Play). Vancouver.

70. Esposito, N. (2005). *A Short and Simple Definition of What a Video Game Is*. Proceedings of DiGRA 2005 (Changing Views: Worlds in Play). Vancouver. 16-20.
71. Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*. Thesis for the Degree of Master of Information Design and Technology, Georgia Institute of Technology, April 2001.
72. Frasca, G. *Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. Access: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.html>.
73. Froschauer, J., & Seidel, I., & Gartner, M., & Berger, H. (2010). Design and Evaluation of a Serious Game for Immersive Cultural Training *International Conference on Virtual Systems and Multimedia*. S. 1.: IEEE CS Press. 253-260.
74. Gintere, I. *A New Digital Art Game: the Art of Future*. РЕЖИМ ДОСТУПУ: [https://www.researchgate.net/publication/332698782\\_A\\_New\\_Digital\\_Art\\_Game\\_the\\_Art\\_of\\_Future](https://www.researchgate.net/publication/332698782_A_New_Digital_Art_Game_the_Art_of_Future).
75. Hanson, R. (1998). *The Great Filter – Are We Almost Past It?* Access: <https://mason.gmu.edu/~rhanson/greatfilter.html>.
76. Harari, Y. N. (2020). *Reboot for the AI revolution*. Access: <https://www.nature.com/news/reboot-for-the-ai-revolution-1.22826>.
77. Heim, M. (1993). The erotic ontology of cyberspace *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York: Oxford University Press. 82-108.
78. Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MA: MIT Press.
79. Konzack, L. (2002). Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis. *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*. Tampere University Press, June. 1. 89-100.
80. Konzack, L. (2016). Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis *Video Games and Gaming Culture*. Vol. II. Part 5. 89-100.

81. Kowalewski, S. (2021). Gry komputerowe jako hiperteksty *Językoznawstwo*. № 1 (15). 105-120.
82. Malliet, S., & Meyer, G. (2005). The History of the Video Game *Raessens J. & Goldstein J. (Eds.). Handbook of computer game studies*. Cambridge: MIT Press.
83. Manovich, L. (2001). *The language of New Media*. MIT Press.
84. McLuchan M. (2001). *Understanding Media. The Extension of man*. (Routledge, London-New York). РЕЖИМ ДОСТУПУ: [https://en.wikipedia.org/wiki/Understanding\\_Media](https://en.wikipedia.org/wiki/Understanding_Media).
85. Michael, D., & Chen, S. (2005). *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*. Mason: Course Technology.
86. Neumann, von J., & Morgenstern, O., & Kuhn, H. W., & Rubinstein, A. (1944). *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton: Princeton Classic Editions.
87. Newman, J. (2012). *Videogames*. London: Routledge.
88. Paaso-Rantala, J. (2016). *Legitimacy of video games as a form of art*. Degree programme of Media and Communication, Visual communication, Oulu University of Applied Sciences.
89. Patel, A. (2015). *Postmodernism in Videogame Narratives*. Game Studies II. 18th May 2015. Access: <http://lightnarcissus.com/wp-content/uploads/2015/06/Postmodernism-in-Videogame-Narratives.pdf>
90. Perron, B., & Wolf, M. (2009). *The Video Game Theory*. New-York: Routledge.
91. Schell, J. (2014). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. USA: A.K. Peters, Ltd.
92. Scraba, A. (2024). *Staying in Sync: NVIDIA Combines Digital Twins With Real-Time AI for Industrial Automation*. Access: <https://resources.nvidia.com/en-us-ai-optimization-content/ai-digital-twins-real-time-industrial-automation>.

93. Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. Cambridge, MA: MIT Press.
94. Šisler, V., & Švelch, J., & Šlerk, J. (2017). Video Games and the Asymmetry of Global Cultural Flows: The Game Industry and Game Culture in Iran and the Czech Republic. *International Journal of Communication*. 11. 3857-3879.
95. Stanley, P.-L. (2015). *Essential Facts about the computer and video game industry*. Entertainment Software Association. Режим доступа: [https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2023/07/ESA\\_2023\\_Essential\\_Facts\\_FINAL\\_07092023.pdf](https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2023/07/ESA_2023_Essential_Facts_FINAL_07092023.pdf).
96. Sutton-Smith, B. (1986). *Toys as Culture*. Gardner.
97. Tavinor, G. (2009). *The Definition of Videogames Revisited*. Proceedings of The Philosophy of Computer Games Conference, Oslo, august 13-15. 11 pp.
98. Tuite, K. *GWAPs: Games with a Problem*. <https://homes.cs.washington.edu/~ktuite/gwaps-tuite.pdf>.
99. *Video Games: History, Technology, Industry, and Research Agendas (2014)* / Project by Moody College of Communication. Access mode: <https://moody.utexas.edu/sites/communication.utexas.edu/files/images/content/tipi/Video%20Games%20Review%20May2014.pdf>.
100. Virilio, P. (2001). *Speed and Information: Cyberspace Alarm!* *Reading Digital Culture* / Ed. by D. Trend. Blackwell.
101. Webb, S. (2015). *If the Universe Is Teeming with Aliens... Where Is Everybody? Fifty Solutions to Fermi's Paradox and the Problem of Extraterrestrial Life*. Springer.
102. Wolf, M. J. P. (2008). *Video Game Stars: Pac-Man The Video Game Explosion: A History from Pong to PlayStation and Beyond*. Westport[en]: Greenwood Press.
103. Zielke, M. A., & Evans, M. J., & Dufour, F., & Christopher, T. V., & Donahue, J. K., & Johnson, P., & Jennings, E. B., & Friedman, B. S., & Ounekeo,

P., & Flores, R. (2009). Serious Games for Immersive Cultural Training: Creating a Living World *IEEE Comput Graph Appl.* Vol. 29. 2. 49-60.

104. Zimmerman, E., & Salen, K. (2003). *Rules of play – Game design fundamentals*. Boston: MA MIT Press.

## *Відомості про авторів*

Семен АБРАМОВИЧ, доктор філологічних наук, професор, професор кафедри слов'янської філології та загального мовознавства, Кам'янець-Подільський університет імені Івана Огієнка

Олександр ГОРБАНЬ, доктор філософських наук, професор, завідувач кафедрою філософії та релігієзнавства, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка.

Олексій КАЛАШНИК, кандидат філософських наук, старший викладач кафедри культурології та зарубіжної літератури, Хмельницька гуманітарно-педагогічна академія

Марія МАЛЕЦЬКА, магістр філософії

Світлана ПРОШЕНКО, кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри культурології та зарубіжної літератури, Хмельницька гуманітарно-педагогічна академія

Ірина СЛОНЕВСЬКА, кандидат філософських наук, доцент, завідувачка кафедри культурології та зарубіжної літератури, Хмельницька гуманітарно-педагогічна академія

Алла ХОПТЯР, кандидат філологічних наук, доцент, декан факультету іноземної філології, Кам'янець-Подільський університет імені Івана Огієнка

Анна ЧСПЄЛЄВА, магістр культурології

Марія ЧКАРЬКОВА, доктор філософських наук, професор, професор кафедри філософії та культурології, Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича



# Комп'ютерні ігри: сутність, генеза, еволюція

## Наукове видання

Надруковано з макета замовника

Підписано до друку 24.07.2024р.

Формат 60x84 1/16. Папір офсетний.

Ум. друк. арк. 7,5.

Наклад 100 прим. Зам. № 65414

Свідоцтво суб'єкта видавничої справи ДК № 6205

Друкарня ФОП Гуляєва В.М.

Київська обл., м. Обухів, вул. Васильківська, 2а

[drukaryk.com](http://drukaryk.com)