

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ДЕРЖАВНИЙ ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД  
«ПЕРЕЯСЛАВ-ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ  
УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ГРИГОРІЯ СКОВОРОДИ»

## **HUMANITARIUM**

ТОМ 39

ВИПУСК 3

## **ФІЛОСОФІЯ**

ПЕРЕЯСЛАВ-ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ – 2017

**УДК 159.9(082)  
Н 91**

Humanitarium / ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди». – Переяслав-Хмельницький (Київ. обл.); Ніжин (Чернігів. обл.): Лисенко М. М., 2017. – Том. 39, Вип. 3 : Філософія. – 172 с.

Збірник наукових праць засновано у 2000 році.

**Засновник:**

ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди».

Свідоцтво про державну реєстрацію КВ №22958-12858ПР від 17.07.2017 року.

Збірник затверджено наказом Міністерства освіти і науки України  
як фахове видання з філософських наук від 28.12.2017 №1714.

**ГОЛОВНИЙ РЕДАКТОР:**

**КОЦУР В. П.**, доктор історичних наук, професор, дійсний член НАПН України.

**РЕДАКЦІЙНА КОЛЕГІЯ:**

**АНДРУЩЕНКО В. П.**, доктор філософських наук, професор, дійсний член НАПН України, член-кореспондент НАН України;

**БАЗАЛУК О. О.**, доктор філософських наук, професор;

**КІНЦАНС В.**, доктор філософії, професор (Латвія),

**КОНВЕРСЬКИЙ А. Є.**, доктор філософських наук, професор, академік НАН України;

**РИК С. М.**, кандидат філософських наук, доцент (заступник головного редактора);

**СТАДНИК М. М.**, доктор філософських наук, професор;

**СТОГНІЙ І. П.**, доктор філософських наук, професор;

**ХАРЧЕНКО Л. М.**, кандидат філософських наук, доцент (відповідальний секретар);

**ХАРЬКОВЩЕНКО Є. А.**, доктор філософських наук, професор.

*Рекомендовано вченою радою ДНВЗ «Переяслав-Хмельницького державного педагогічного університету імені Григорія Сковороди» (протокол № 3 від 7 листопада 2017 р.)*

ISBN 978-617-7009-28-2

ISSN 2308-5126 (Друковане видання)

ISSN 2518-1114 (Електронне видання)

ПЕРЕЯСЛАВ-ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ ДПУ  
ІМЕНІ ГРИГОРІЯ СКОВОРОДИ, 2017.

THE MINISTRY OF EDUCATION AND SCIENCE OF UKRAINE  
STATE HIGHER EDUCATIONAL INSTITUTION  
«PEREIASLAV-KHMELNYTSKYI HRYHORII SKOVORODA  
STATE PEDAGOGICAL UNIVERSITY»

## **HUMANITARIUM**

VOLUME 39

ISSUE 3

## **PHILOSOPHY**

PEREIASLAV-KHMELNYTSKYI – 2017

**UDK 159.9(082)**  
**H 91**

Humanitarium / SHEI «Pereiaslav-Khmelnyskyi Hryhorii Skovoroda State Pedagogical University».  
– Pereiaslav-Khmelnyskyi (Kyiv reg.) ; Nizhyn (Chernihiv reg.) : Lysenko M. M., 2017. – Vol. 39, Iss. 3 :  
Philosophy. – 172 p.

Collection of scientific works was founded in 2000.

**Founders:**

SHEI «Pereiaslav-Khmelnyskyi Hryhorii Skovoroda State Pedagogical University».

State registration certificate KB №22958-12858IIP from July 17, 2017.

The collection was approved by the Ministry of Education and Science of Ukraine  
as professional edition in philosophy sciences from December 28, 2017 №1714.

**CHIEF EDITOR:**

**KOTSUR V. P.**, Doctor of History, Professor, Member of the NAPS of Ukraine.

**EDITORIAL BOARD:**

**ANDRUSCHENKO V. P.**, Doctor of Philosophy, Professor, Member of the NAPS of Ukraine, Member of the  
National Academy of Sciences of Ukraine;

**BAZALUK O. O.**, Doctor of Philosophy, Professor;

**KINTSANS V. P.**, Doctor of Philosophy, Professor (Latvia);

**KONVERSKYI A. E.**, Doctor of Philosophy, Professor, Member of the National Academy of Sciences of  
Ukraine;

**RYK S. M.**, PhD, Associate Professor (Deputy Editor);

**STADNYK M. M.**, Doctor of Philosophy, Professor;

**STOJNIY I. P.**, Doctor of Philosophy, Professor;

**KHARCHENKO L. M.**, PhD, Associate Professor (Executive Secretary);

**KHARKOVSHCHENKO Y. A.**, Doctor of Philosophy, Professor.

*Recommended by the Academic Council of the SHEE «Pereiaslav-Khmelnyskyi Hryhorii  
Skovoroda State Pedagogical University» (proceedings № 3 from November 7, 2017)*

ISBN 978-617-7009-28-2  
ISSN 2308-5126 (Print)  
ISSN 2518-1114 (Online)

PEREIASLAV-KHMELNYTSKYI  
HRYHORII SKOVORODA SPU, 2017.

## ЗМІСТ

<i>Бухтатий О., Радченко О.</i> Нормативно-правові аспекти інституційних засад формування міжнародного позитивного іміджу України.....	7
<i>Горбань О., Малецька М.</i> Феномен відеогри в соціальному бутті сучасної людини.....	18
<i>Дем'яненко Б.</i> Історіографія вітчизняного владознавчого дискурсу: чверть століття пошуків, концептуалізації, узагальнень.....	28
<i>Коломієць О.</i> Гібридна війна як каталізатор страху і віри в бутті сучасної людини.....	48
<i>Кравченко О.</i> Естетична складова філософських вчень професорів Києво-Могилянської академії.....	56
<i>Левченко І.</i> Соціологія молоді: аналіз проблеми безробіття.....	64
<i>Левченко Л.</i> Гендерна освіта в контексті ціннісного спрямування педагогічної етики.....	72
<i>Пархоменко-Куцевіл О.</i> Концептуальні засади формування антикорупційних інституцій в системі органів державної влади: український та світовий досвід.....	79
<i>Порєв С.</i> Про підприємницький поворот у філософії освіти політехнічних університетів.....	88
<i>Порєв С.</i> Феномен соціальної паранауки як проблема пізнання та наукової комунікації.....	102
<i>Рубан А.</i> Політичне рекламування як вид виборчої технології: соціально-філософський аспект.....	113
<i>Старовойт І.</i> Методологічні настанови релігієзнавчого аналізу гендерних відносин.....	120
<i>Стогній І.</i> Концепт гуманізму у творах Г. С. Сковороди та Т. Г. Шевченка	130
<i>Товкайло В.</i> Екзистенціал страху в соціокультурному просторі сучасної людини.....	139
<i>Харченко Л.</i> Становлення духовної цілісності особистості в процесі саморозгортання людини.....	147
<i>Юхименко Н.</i> Діалектика інтересу діяльно-творчої особистості.....	157
<b>ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРІВ</b> .....	167
<b>ДО ВІДОМА АВТОРІВ</b> .....	170

## ***Philosophy***

- Pro rishennia...*, 2017 – Rady Pro rishennia Rady natsionalnoi bezpeky i oborony Ukrainy vid 29 hrudnia 2016 roku «Pro Doktrynu informatsiinoi bezpeky Ukrainy» : ukaz Prezydenta Ukrainy vid 25.02.2017 № 47/2017 // Ofitsiyni visnyk Prezydenta Ukrainy. – 2017. – №5 (03.03.2017). – st. 102.
- Pro Stratehiiu...*, 2015 – Pro Stratehiiu staloho rozvytku «Ukraina – 2020» : ukaz Prezydenta Ukrainy vid 12.01.2015 № 5/2015 // Ofitsiyni visnyk Prezydenta Ukrainy. – 2015. – № 2 (20.01.2015). – st. 154.
- Pro skhvalennia...*, 2017 – Pro skhvalennia Kontseptsii Derzhavnoi prohramy spivpratsi iz zakordonnymy ukraintsiamy na 2017 – 2020 roky : rozporiadzhennia Kabinetu Ministriv Ukrainy vid 21.06.2017 № 428 // Ofitsiyni visnyk Ukrainy. – 2017. – № 54 (11.07.2017). – st. 1634.
- Pro skhvalennia...*, 2007 – Pro skhvalennia Kontseptsii Derzhavnoi tsilovoi prohramy formuvannia pozytyvnoho mizhnarodnoho imidzhu Ukrainy na 2008–2011 roky : rozporiadzhennia Kabinetu Ministriv Ukrainy vid 06.06.2007 № 379 // Ofitsiyni visnyk Ukrainy. – 2007. – № 43 (22.06.2007). – st. 1725.
- Pro skhvalennia...*, 2016 – Pro skhvalennia Kontseptsii populiaryzatsii Ukrainy u sviti ta prosuvannia interesiv Ukrainy u svitovomu informatsiinomu prostori : rozporiadzhennia Kabinetu Ministriv Ukrainy vid 11.10.2016 № 739 // Ofitsiyni visnyk Ukrainy. – 2016. – № 83 (28.10.2016). – st. 2745.
- Pro utvorennia...*, 2017 – Pro utvorennia Mizhvidomchoi komisii z pytan populiaryzatsii Ukrainy u sviti : postanova Kabinetu Ministriv Ukrainy vid 07.06.2017 № 467 // Ofitsiyni visnyk Ukrainy. – 2017. – № 57 (21.07.2017). – st. 1680.
- Semchenko*, 2015 – Semchenko O. Politychna modernizatsiia yak resurs stvorennia pozytyvnoho imidzhu derzhavy / O. A. Semchenko. – Politychni instytuty ta protsesy. – 2015. – № 1. – S. 49-51.

**УДК 111.12]:001.12:793.7-028.23**

**Олександр Горбань, Марія Малецька**

### **ФЕНОМЕН ВІДЕОГРИ В СОЦІАЛЬНОМУ БУТТІ СУЧАСНОЇ ЛЮДИНИ**

*У статті розкривається сутність відеоігри як особливого феномену соціальної реальності сучасної людини. На основі аналізу існуючого наукового дискурсу зроблено висновок про необхідність запровадження єдиної класифікаційної системи, потреба в якій постає при здійсненні якісних досліджень теорії відеоігри. Розгалужена методологічна система, що включає в себе детальну класифікацію відеоігор, дозволить аргументовано порівнювати окремі відеоігри між собою, враховуючи всі їх особливості. Філософське осмислення відеоігри можливе лише з урахуванням такої класифікації, намагання ж охопити відеоігри як один узагальнений феномен призводить до висновків про неможливість формування філософії відеоігор. Тому методологія відеоігор має включати в себе їх детальну класифікацію, а також визначати співвідношення у кожній окремій грі наративу та дії.*

**Ключові слова:** гра, «людина, що грає», відеогра, феномен, наратив, соціальна реальність, система, методологія, класифікація.

*The article reveals the essence of videogames as a special phenomenon of social reality of modern man. On the basis of the analysis of existing scientific discourse, the conclusion is made on the necessity of introducing a unified classification system, the need for which appears in the implementation of qualitative studies of the theory of video games. The expanded methodological system, which includes a detailed classification of video games, will allow reasonably to compare individual video games among themselves, taking into account all their features. The philosophical comprehension of video games is possible only with this classification, while attempting to capture video games as one generalized phenomenon leads to the conclusion that it is impossible to form the*

*philosophy of video games. Therefore, video game methodology should include their detailed classification, as well as determine the ratio in each individual game of narrative and action.*

*Video game has absorbed most of the characteristics inherent in the usual game. This freedom is an opportunity to join the game; the isolation of its space within a separate system of rules and laws; mystery and uniqueness that make the adherents of one game a member of a certain «organization» that brings together and creates space, key aspects of existence in which only known to them.*

*Video game really is a complex phenomenon, for the study of which an extensive methodological system is required, which includes a detailed classification of video games, which will allow reasonably to compare individual video games among themselves, taking into account all their features. The philosophical comprehension of video games is possible only with this classification, while attempting to capture video games as one generalized phenomenon leads to the conclusion that it is impossible to form the philosophy of video games.*

**Keywords:** *game, «homo ludens», video game, phenomenon, narrative, social reality, system, methodology, classification.*

**Актуальність дослідження.** Сучасний світ характеризує процес гейміфікації – явище поширення ігор у всі галузі життя людини, починаючи з різноманітної професійної діяльності і закінчуючи освітнім процесом. Суспільство зробило гру більш серйозною, значущою для соціального життя людини та включило її у всі можливі сфери діяльності. Серед різноманітних типів ігрової діяльності все більшого розповсюдження та впливу набувають відеоігри. Вони формують особливий простір та спільноту, сприяють розширенню мови за рахунок специфічної термінології, притаманної геймерам – гравцям, що постійно взаємодіють у відеоіграх. Відеогра стає частиною культури, впливає на соціалізацію, світогляд та ціннісні орієнтації індивіда.

Сама по собі відеогра представляє особливе програмне забезпечення та водночас є специфічним феноменом сучасного світу. У США відеоігри з 2011 року визнані як повноправний вид мистецтва [The US legally recognizes...]. Відеоігри використовують для розваг, комунікації, навчання та тренінгів, вони займають особливу сферу життя людини та держави. Сайт newzoo.com, що займається збором світової статистики та аналітики щодо індустрії відеоігор, дослідив топ-100 країн, що заробляють на відеоіграх. З 2017 року в цей перелік ввійшла і Україна, знаходячись в ньому на 42 місці [Top 100 Countries...]. Попри це, дослідження питань, пов'язаних з феноменом відеоігор, обмежене лише проблематикою безпеки, в особливості щодо дітей та підлітків. Яскравим прикладом цього є текст «Інформаційної довідки про відповідність вимогам Закону України «Про захист суспільної моралі» змісту комп'ютерних ігор та мобільного контенту, які розповсюджуються на території України», де акцентується увага саме на небезпечній стороні індустрії, подекуди з перебільшеннями, що не враховують визначних особливостей перелічених ігор та світових рейтингів. Так, «Half-Life 2», «Max Payne 2», «Quake 4» та «TES IV: Oblivion» у даній довідці ставляться в один ряд у жанрі «шутер», хоча остання з названих відеоігор належить до

жанру «action-rpg» й при виваженому дослідженні її складно порівнювати з типовими шутерами [*Інформаційна довідка про відповідність...*].

Філософський та культурологічний аналіз феномену відеоігри є актуальним і тому, що, наразі, розкритим у значній мірі залишається лише питання негативного впливу відеоігор, де також допущено певні помилки, які можуть призвести до дослідницьких проблем в аналізі даного феномену.

**Метою дослідження** є спроба класифікаційного аналізу відеоігри, викликаного необхідністю розробки загальної наукової методології дослідження даного феномена соціальної реальності.

**Аналіз джерел та публікацій.** Щодо сучасного філософського осмислення відеоігор, ключовими постатями світового наукового дискурсу тут постають дослідники Ян Богост (Ian Bogost) (США) та Гонзало Фраска (Gonzalo Frasca) (Уругвай). Серед українських дослідників можна назвати роботи О. Алієвої, В. Гупаловської, Л. Ільницької, К. Кислюка, А. Коблевського, Н. Стратонові та ін.

Оксфордський словник дає наступну дефініцію відеоігри: «Гра, в якій дія складається з електронного маніпулювання зображеннями, які продукує комп'ютерна програма та які виводяться на монітор або інший дисплей» [*Oxford living dictionary...*]. Це визначення є певним чином обмеженим, проте воно вказує на те, що відеогра є грою як такою.

Глибокий аналіз гри загалом, що постає повноправною частиною людського буття та окремим феноменом, досліджувати який потрібно за особливим методом, здійснив Йоган Гейзинга, відомий нідерландський філософ, історик та теоретик культури.

У своїй роботі «*Homo Ludens*» Й. Гейзинга виводить наступні головні ознаки гри як такої: свобода, ізолюваність, «несправжність», особливий порядок, таємність та незвичайність. Слова, що створені у різних мовах для позначення слів «гра» Й. Гейзинга аналізує детально, підкреслюючи, що у окремих мовах є різні слова, що позначають гру у різноманітному сенсі.

Гра на думку Й. Гейзинга має важливу культуротворчу функцію. Вона передує культурі, а не впливає з неї. Релігійні обряди, змагання, навіть знання та правосуддя мають у собі елементи гри, тому неможливо встановити чітку межу між грою та іншим типом діяльності. Й. Гейзинга виводить термін «агоніальний», порівнюючи давньогрецьке «агон» та «раїдіа»; перше має значення більш серйозне, тоді як друге використовується на позначення дитячої гри, розваг.

Проблему сучасності Й. Гейзинга вбачає у захопленні грою. Він стверджує, що людина відволікається від життя, нехтуючи зобов'язаннями. Для позначення стану людини та певного характеру діяльності він вводить термін «пугерилізм», який визначає як позицію суспільства, коли поведінка людей не відповідає рівню розумності та зрілості, котрі було досягнуто у вмінні судити про речі. Небезпека гри у всесвітньому масштабі в тому, що



така гра, на відміну від тої, що завжди передувала культурі, ніколи не закінчується. Таким чином, Homo Ludens – від найбільш нейтрального «ludus», «гра» - новий тип людини, що на думку Й. Гейзинга може зайняти місце поруч з Homo Faber [Гейзинга, 1994].

**Виклад основного матеріалу.** Відеогра ввібрала в себе більшість характеристик, що притаманні звичайній грі. Це свобода як можливість долучатися до гри; ізольованість її простору в рамках окремої системи правил та законів; таємничість та незвичайність, що роблять прихильників однієї гри учасниками певної «організації», яка зближує та створює простір, ключові аспекти існування в якому відомі лише їм.

Відеоігри, як вже було зазначено, постають особливим феноменом сучасного буття. Феномен – термін грецького походження, який означає «бути», «бути бачимим», «здаватися»: 1) явище, предмет, даний у чуттєвому спогляданні; 2) об'єкт почуттів, споглядання. В історії філософії поняття «феномен» інтерпретується залежно від тлумачення людського досвіду: а) як прояв і вираження сутності чи ідеї; б) як пізнана дійсність - світ явищ (феноменів), які упорядковуються науковими методами й апіорними схемами трансцендентального суб'єкта; в) як суб'єктивні переживання, комбінації відчуттів, психічні асоціації, до яких зводиться досвід і вся реальність [Михайлов, 2010: с.174-175]. Феноменологія означає сукупність знань щодо взаємозв'язків між різними спостережуваними явищами (феноменами). Феноменологією відеоігор постає геймологія, задача якої полягає зокрема в тому, щоб відслідковувати зв'язки у сфері відеоігор та створити методологію, яка б дозволила всебічно охопити прояви такого феномену, як відеоігри.

Для геймології важливим кроком у формуванні методологічної бази стало виділення людології (ludology – теорія відеоігри, з латини – «ludus» – гра, «λόγος» – знання) як теорії дослідження відеоігор, їх структури, впливу на гравця та розвиток гри. Людологія виникла як певне протиставлення наратології. Наратологія – це теорія оповіді, що досліджує природу, форму та функціонування наративу, спільне та відмінне у наративах [Савчук, 2015]. Хоча наратологія звертає увагу не лише на текст, а й на весь його контекст, проте її недостатньо для повноцінного аналізу відеоігор як феномену соціального буття. Популяризатор концепції людології відомий науковець та гейм-дизайнер Гонзало Фраска, у своїй статті «Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative» доводить необхідність формування окремої методичної бази для дослідження феномену відеоігри. Як і Й. Гейзинга, Г. Фраска аналізує смислове навантаження різних слів, що позначають гру англійською та латиною, однак окреслюючи різницю між «ludus» та «paidia» («paidea») доходить іншого висновку. Г. Фраска наводить їх в аналогії з англійськими «play» та «game», де «play» – це те, що роблять для розваги, а «game» – це форма гри («play»), зазвичай з певними правилами. Аналогічно з Й. Гейзингою, «paidia» у Г. Фраски має більш звичний сенс та позначає гру

як розвагу з наступною дефініцією: «Значна кількість ментальної або фізичної активності, що не має безпосередньо необхідної мети ані визначеної мети, і єдиним сенсом якої є задоволення, що відчуває гравець». Щодо «*ludus*» бачення в нього відмінне від класичного: «*Ludus* це вид *paidia*, що визначається як дія, організована відповідно до системи правил, що визначають перемогу або поразку». Таким чином, «*paidia*» ототожнюється з «*play*», а «*ludus*» з «*game*», а в різниці підкреслена наявність правил та виграшу або програшу. Таким чином, Г. Фраска припускає можливість гри як дії, де чіткі правила й категорії перемоги та поразки відсутні або постають другорядними.

Необхідність формування окремої теорії відеоігор в доповнення та на противагу наратології Г. Фраска виводить з твердження, що прирівнювати ігри та наративи значить повністю ігнорувати їх особливості. Він розбирає просту схему можливих дій у відеогрі та на її прикладі доводить, що в кожному «сесію» гри, окрему її частину може бути включений наратив, проте структура гри складніша за оповідь, адже складається з багатьох правил, яким оповідь має підкорятися.

Загальний розподіл відеоігор, запропонований Г. Фраскою, ґрунтується саме на різниці «*ludus*» та «*paidia*». Хоча і те, і інше має бути предметом людології як загальної теорії відеогри. До уваги під час дослідження необхідно брати наявність або відсутність можливості перемоги та правил, що цю можливість встановлюють. Також Г. Фраска наголошує на тому, що під час дослідження необхідно враховувати так звані «сеттинг» – обставини, у яких відбувається дія, а також так зване «довкілля», простір навколо гравця [*Frasca*].

В подальшому, з розвитком теорії відеоігор, розподіл на умовні категорії «*ludus*» та «*paidia*» було втрачено, адже весь пласт відеоігор дослідники намагалися охопити як загальний феномен, який можна визначити за загальними особливостями, що є порівнюваними у відеоігор одного жанру. Прикладом такого дослідження постає американський науковець Ян Богост з його статтею «Відеоігри це безлад».

Попри ігнорування необхідності розподілу відеоігор на категорії, Я. Богост виводить ключові тези для розуміння простору відеоігор. Він говорить про те, що фактично гра існує на багатьох рівнях, частина яких є більш реальною за інші. Дослідження відеоігор та інтернет-творчості загалом Я. Богост зводить до наступних п'яти аспектів: рецепція та операція, інтерфейс, форма та функція, код, платформа. Все це – більш технічні рівні аналізу, що відвертають увагу від питань «довкілля», які ставив Г. Фраска. Відеогра перетворюється на одну з програм, хоча як явище своїми ознаками відрізняється від більшості софту. На нашу думку, саме спроба звести відеоігри до одного загального явища та аналіз їх на одному рівні зі звичайною програмою наблизили Я. Богоста до наступного висновку: «Відеоігри це безлад. Безлад, в якому ми не маємо намагатись навести порядок, навіть якщо можливо це зробити» [*Bogost*].

Виходячи з наведених вище думок класиків теорії відеоігор, ми вважаємо, що для якісного дослідження відеоігор необхідно розробити розгалужену систему категорій, де кожному відеоігру буде проаналізовано в порівнянні зі схожими на неї за певними параметрами іграми. Це необхідно для того, щоб виключити порівняння непорівнюваного. Дослідники відеоігор сходяться у думці щодо необхідності формування методології, проте відеоігру як феномен намагаються аналізувати за спільними параметрами серед різних типів та жанрів ігор, при тому, що у деяких іграх певні параметри можуть бути повністю відсутні. Так, дослідники А. Рейнюк та А. Широков намагаються сформувані етнометодологію відеоігор як систему дослідження соціальної взаємодії та взаємодії в рамках відеоігри. Вони говорять про необхідність формування однієї дослідницької системи, проте в подальшому розглядають відеоігри з боку взаємодії гравця з грою, інтерфейсу з реальністю, але без чіткого врахування жанрових особливостей. Для аналізу ними було обрано ігри «Dota 2», «Overwatch», «Battlerite», «The Elder Scrolls V: Skyrim» та «The Witcher 3: Wild Hunt». В рамках перших трьох подається аналіз соціальної взаємодії, останніх двох – взаємодії гравця з інтерфейсом, сприйняття дій у віртуальній реальності. Проте жанрові особливості, що формують сприйняття та змінюють форму взаємодії відеоігри та гравця, детально розібрані лише на прикладі геймплею (процесу гри) «Overwatch». Висновок про комплексність феномену відеоігор ще раз підштовхує до думки про необхідність розробки відповідного категоріального апарату, який дозволив би проводити якісний компаративний аналіз [Рейнюк, 2017].

На нашу думку, щоб повноцінно проаналізувати відеоігру та визначити її рівень взаємодії з гравцем, навколишнім світом та найбільш коректні методи її дослідження, першочергово потрібно визначити її місце у наступній класифікації:

1. Класифікація за платформи: персональний комп'ютер, консоль, браузерна гра, флеш-гра, мобільний пристрій, мультиплатформенна або кросплатформенна гра. Визначення цього параметру дає уявлення про технічні можливості відеоігри та ступінь її проникнення у життя людини.

2. Класифікація за видом: від першої особи, від третьої особи, двовимірний вид зі сторони, тривимірний вид зі сторони, двовимірний вид згори, тривимірний вид згори. Визначення даного параметру дає можливість більш точно аналізувати вплив на гравця (для прикладу, споглядання від першої особи дає більший ефект «занурення», ніж від третьої).

3. Класифікація за технологією графіки: відсутність графіки (текстова гра, псевдогра), двовимірна графіка (вектор, растр, пікселі), тривимірна графіка, об'ємне зображення (стерео окуляри), доповнена реальність (ігри, що використовують відеокамеру телефону, вебкамеру ноутбуку чи персонального комп'ютера, зчитують дані про систему та ПК

тощо), віртуальна реальність (шлем віртуальної реальності). Даний параметр також говорить про «занурення» у реальність відеоігри – різні технології графіки дають різний вплив на гравця.

4. Класифікації за жанровими особливостями, де умовно ігри поділяються на три категорії: ігри інформації (отримання інформації, спілкування, дослідження світу), ігри дії (переміщення, використання техніки та зброї), ігри контролю (командування, управління, розподіл засобів). Наразі, існує декілька деталізованих класифікацій, за якими можна визначити місце відеоігри у жанровому розмаїтті та завдяки цьому виділити її жанрові особливості впливу на гравця та його свідомість.

5. Класифікація за сеттингом, тобто обстановкою, «середовищем» гри. Найчастіше виділяють сеттинг за місцем дії (реальний світ, паралельний світ, альтернативна історія, фентезі тощо) або за часом дії (зародження життя, доісторичні часи, Середньовіччя, Відродження, епоха колонізації тощо). Завдяки цьому параметру змінюється сприйняття дій в рамках гри гравцем. Наприклад, у відеоігри про Першу світову війну гравець буде адекватно сприймати вогнепальну зброю, в той час як у гри про зародження життя нормальним буде її відсутність.

6. Класифікація за метою: гра на проходження (виконання певних завдань), гра для отримання нових знань, казуальна (легка, повсякденна) гра, sandbox, гра-змагання, хардкорна (занадто складна) гра. Даний параметр визначає вимоги до гравця та сприйняття ігрових дій гравцем.

7. Класифікація за кількістю гравців: гра на одного гравця, гра на кількох гравців на одному пристрої, мультиплеєрна гра, масова онлайн-гра, мультиплеєрна офлайн-гра. Даний параметр визначає наявність або відсутність суспільної взаємодії у відеоігри [Киризлеев].

Також до класифікації включають розробників, бюджет та вартість відеоігор. Існує загальноприйнятий розподіл відеоігор за бюджетом, якістю та глобальністю проєктів, де AAA – це проєкт-хіт, проєкт великого масштабу, в розробку якого вкладено велику кількість зусиль. Відповідно подальша градація йде як позначення AA, A, B і C проєкти. Де «C» – це маркер найбільш низьких показників відеоігри, випуск якої зазвичай призводить до краху розробника [Bethke, 2003: p. 36]. Окрім цього, за дослідженнями та опитуваннями складаються переліки найбільш успішних, очікуваних, визначних відеоігор, топи, які публікуються у найрізноманітніших виданнях, в тому числі таких найвідоміших, як «The Telegraph» та «Forbes». Інтернет-видання «The Telegraph» розміщує огляди та рейтинги відеоігор у новинах культури [The best video games of, 2017], «Forbes» же позначає новини, пов'язані з відеоіграми та їх збутом, окремим тегом – «#GamingSales» [The 20 Best Video Games Of, 2017]. Втім, з наукової точки зору, для базового аналізу відеоігор параметри їх бюджету та вартості не є визначальними. Однак, вони є важливими як кількісні показники для загальної характеристики феномену відеоігри.

Необхідність врахування всіх запропонованих в класифікаціях параметрів демонструє наступний приклад, в якому для порівняння взяті дві популярні та часто порівнювані за зовнішньою схожістю відеоігри «MineCraft» та «Mortal Kombat X». Проаналізуємо відповідно до класифікацій кожен з цих відеоігор.

Всі версії «MineCraft» мають один тип геймплею, тому порівнювати можна будь-яку з них. Розробка цієї відеоігри почалася в 2009 році шведським розробником Маркусом «Notch» Апексом Перссоном. За платформи, станом на 2018 рік, - це мультиплатформенна гра. За видом – можлива як від першої особи, так і від третьої особи, а також може мати тривимірний вид зі сторони. Дана відеогра має тривимірну піксельну графіку. За жанром – це гра, що має режими «виживання» та sandbox, тобто пропонує гравцю розвиток технологій, видобуток ресурсів, виживання в рамках ворожих та дружніх істот або вільну побудову структур та будівель в режимі «креативу», що дозволяє безкінечно брати ресурси та змінювати ігровий світ. За більш широкими категоріями ця відеогра є проміжною між іграми інформації та іграми дії. Сеттинг в даному випадку точно визначити не можливо, так як без модифікацій, тобто додаткових розробок, що змінюють гру, світ «MineCraft» знаходиться у проміжку між реальним світом та альтернативно-фентезійним світом. Мету гри також складно визначити, адже самі розробники не встановлюють чіткої мети: можна досліджувати світ, можна розбудовувати технології, можна просто займатися художньою діяльністю або навіть проектуванням будівель. Кількість гравців: «MineCraft» має кілька режимів: гра на одного гравця та гра на сервері відрізняються за геймплеєм, так як один гравець може сам вирішувати, яким чином будувати лінію розвитку, тоді як кілька гравців вимагають соціальної взаємодії або її відсутності.

На противагу, «Mortal Kombat X» - одна з серії відеоігор «Mortal Kombat», що побачила світ у 2015 році. Вона представляє собою мультиплатформенну відеоігру, яка має вид виключно від третьої особи збоку, так як попри можливість управління персонажами гравець фактично є стороннім споглядачем, що може втручатися у ігровий світ, але не є його повноправним членом. Відеогра має тривимірну графіку, її жанр визначається як файтинг, тобто змагання зі знищення або нокаутування суперників. Сеттинг даної відеоігри – це фентезійний альтернативний світ, що має свою історію, правила існування, особливості життя та розвитку історії. За метою це гра на проходження та гра-змагання. За кількістю гравців вона має два режими: змагання проти штучного інтелекту та живого гравця на одному або різних пристроях з допомогою мережевого з'єднання.

Поданий аналіз демонструє нам наступне: обрані ігри співпадають лише у категоріях платформи та можливості грати з іншим гравцем. У всьому іншому вони представляють собою окремі явища, які об'єднують

## *Philosophy*

тільки те, що серії «MineCraft» та «Mortal Kombat X» є відеоіграми, тобто особливими формами гри. У іншому ж повноцінне порівняння даних ігор не уявляється можливим, так як їх визначальні базові особливості занадто сильно різняться.

Аналогічно не можна говорити про однаковий вплив даних ігор на гравця та однакову поведінку гравця при взаємодії з даними відеоіграми, так як стратегія гри, геймплей та сприйняття ігор обумовлені особливостями жанру та сеттингу.

**Висновки.** Підводячи підсумок, варто зазначити, що відеогра дійсно є складним феноменом, для дослідження якого необхідна розгалужена методологічна система, що включає в себе детальну класифікацію відеоігор, яка дозволить аргументовано порівнювати окремі відеоігри між собою, враховуючи всі їх особливості. Філософське осмислення відеоігри можливе лише з урахуванням такої класифікації, намагання ж охопити відеоігри як один узагальнений феномен призводить до висновків про неможливість формування філософії відеоігор. Тому методологія відеоігор має включати в себе їх детальну класифікацію, а також визначати співвідношення у кожній окремій грі наративу й дії, враховувати аспект умовного розподілу на дію як «*ludus*» та «*paidia*».

## ЛІТЕРАТУРА

- Bogost* – Bogost I. Videogames are a Mess [Електронний ресурс] // Режим доступу до ресурсу: [http://bogost.com/writing/videogames\\_are\\_a\\_mess/](http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/)
- Frasca* – Frasca G. Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative [Електронний ресурс] // Режим доступу до ресурсу: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>
- Oxford living dictionary* – Oxford living dictionary: definition of video game [Електронний ресурс] // Режим доступу до ресурсу: [https://en.oxforddictionaries.com/definition/video\\_game](https://en.oxforddictionaries.com/definition/video_game)
- The US legally recognizes video games as an art form* [Електронний ресурс] // Режим доступу до ресурсу: <https://www.techspot.com/news/43696-the-us-legally-recognizes-video-games-as-an-art-form.html>
- Top 100 Countries by Game Revenues* – Top 100 Countries by Game Revenues [Електронний ресурс] // Режим доступу до ресурсу: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>
- Гейзінга, 1994* – Гейзінга Й. Homo Ludens: пер. з англ. / Йоган Гейзінга. – К.: Основи, 1994. – 250 с.
- Інформаційна довідка* – Інформаційна довідка про відповідність вимогам Закону України «Про захист суспільної моралі» змісту комп'ютерних ігор та мобільного контенту, які розповсюджуються на території України [Електронний ресурс] // Режим доступу до ресурсу: <http://www.moral.gov.ua/upload/inf-dovidka-games.pdf>
- Киризеєв* – Киризеєв А. Классификация компьютерных игр [Електронний ресурс] // Режим доступу до ресурсу: [http://gamesisart.ru/game\\_class\\_all.html](http://gamesisart.ru/game_class_all.html)
- Михайлов, 2010* – Михайлов И.А. Феномен / И.А. Михайлов // Новая философская энциклопедия. - В 4-х томах. – Т 4. – М., 2010. – 736 с.
- Рейнюк, 2017* – Рейнюк А, Широков А. Этнометодология видеоигр: феноменальное поле в игровой практике / А. Рейнюк, А. Широков // Социологическое обозрение. – 2017. - Т. 16, № 3. - С. 233–279.
- Савчук, 2015* – Савчук Р. І. Історія становлення наратології: від античної поетики до нових наративних практик студіювання художнього тексту / Р. І. Савчук // Науковий вісник кафедри ЮНЕСКО Київського національного лінгвістичного університету. Філологія, педагогіка, психологія. - 2015. - Вип. 30. - С. 261-270.

- Bethke, 2003* – Bethke E. Game Development and Production. Wordware game developer's library / Erik Bethke // Plano, Tex: Wordware Pub, 2003.
- The best video games of, 2017* – The best video games of 2017 [Електронний ресурс] // Режим доступу: <https://www.telegraph.co.uk/gaming/features/best-video-games-2017-far/>.
- The 20 Best Video Games Of, 2017* – The 20 Best Video Games Of 2017 [Електронний ресурс] // Режим доступу: <https://www.forbes.com/sites/games/2017/12/22/the-best-video-games-of-2017/#61c9498a696f>.

## REFERENCES

- Bogost* – Bogost I. Videogames are a Mess [Elektronny`j resurs] // Rezhym`m dostupu do resursu: [http://bogost.com/writing/videogames\\_are\\_a\\_mess/](http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/)
- Frasca* – Frasca G. Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative [Elektronny`j resurs] // Rezhym`m dostupu do resursu: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>
- Oxford living dictionary* – Oxford living dictionary: definition of video game [Elektronny`j resurs] // Rezhym`m dostupu do resursu: [https://en.oxforddictionaries.com/definition/video\\_game](https://en.oxforddictionaries.com/definition/video_game).
- Top 100 Countries by Game Revenues* – Top 100 Countries by Game Revenues [Elektronny`j resurs] // Rezhym`m dostupu do resursu: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>
- Gejzinga, 1994* – Gejzinga J. Homo Ludens: per. z angl. / Jogan Gejzinga. – K.: Osnovy`, 1994. – 250 s.
- Informacijna dovidka* – Informacijna dovidka pro vidpovidnist` vy`mogam Zakonu Ukrayiny` «Pro zaxy`st suspil`noyi morali» zmistu komp`yuterny`x igor ta mobil`nogo kontentu, yaki rozpovsyudzhuyut`sya na tery`toriyi Ukrayiny` [Elektronny`j resurs] // Rezhym`m dostupu do resursu: <http://www.moral.gov.ua/upload/inf-dovidka-games.pdf>
- Ky`ry`zleev* – Ky`ry`zleev A. Klassy`fy`kacy`ya komp`yuterny`x y`gr [Elektronny`j resurs] // Rezhym`m dostupu do resursu: [http://gamesisart.ru/game\\_class\\_all.html](http://gamesisart.ru/game_class_all.html)
- My`xajlov, 2010* – My`xajlov Y. A. Fenomen / Y. A. My`xajlov // Novaya fy`losofskaya ency`klopedy`ya. - V 4-x tomah. - T 4. - M., 2010. - 736 s.
- Rejnyuk, 2017* – Rejnyuk A, Shy`rokov A. Etnometodology`ya vy`deoy`gr: fenomenal`noe pole v y`grovoj prakty`ke / A. Rejnyuk, A. Shy`rokov // Socy`ology`cheskoe obozreny`e. – 2017. - T. 16, # 3. – S. 233–279.
- Savchuk, 2015* – Savchuk R. I. Istoriya stanovlennya naratologiyi: vid anty`chnoyi poety`ky` do novy`x naraty`vny`x prakty`k studiyuvannya xudozhn`ogo tekstu / R. I. Savchuk // Naukovy`j visny`k kafedry` YuNESKO Ky`yivs`kogo nacional`nogo lingvisty`chnogo univerty`tetu. Filologiya, pedagogika, psy`xologiya. - 2015. - Vy`p. 30. - S. 261-270.
- Bethke, 2003* – Bethke E. Game Development and Production. Wordware game developer's library / Erik Bethke // Plano, Tex: Wordware Pub, 2003.
- The best video games of, 2017* – The best video games of 2017 [Elektronny`j resurs] // Rezhym`m dostupu: <https://www.telegraph.co.uk/gaming/features/best-video-games-2017-far/>.
- The 20 Best Video Games Of, 2017* – The 20 Best Video Games Of 2017 [Elektronny`j resurs] // Rezhym`m dostupu: <https://www.forbes.com/sites/games/2017/12/22/the-best-video-games-of-2017/#61c9498a696f>.

НАУКОВЕ ВИДАННЯ

**HUMANITARIUM**

**Видавець:**

ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний  
університет імені Григорія Сковороди»

**Адреса редколегії:**

«Humanitarium»,  
навчально-науковий відділ (каб. 203),  
вул. Сухомлинського, 30,  
м. Переяслав-Хмельницький,  
Київська область, 08401,  
тел.: (04567) 5-46-44  
<http://humanitarium.online>  
<https://www.facebook.com/humanitarium.online>

Технічний редактор:

*Носаченко В. М.*

Дизайн обкладинки:

*Шокірова З. Р., Шпитальова О. В.*

Підписано до друку 29.12.2017 р.  
Формат 70x100/16 Папір офіс. № 1.  
Гарнітура Times New Roman.  
Ум. друк арк. 13,3.  
Наклад 300 примірників

Віддруковано з оригінал-макету замовника

ПП Лисенко М.М.

м. Ніжин, вул. Шевченка, 20

тел. (04631) 9-09-95, (067) 441-21-24

E-mail: [milanik@land.ru](mailto:milanik@land.ru)

Свідоцтво про внесення до Державного реєстру  
видавців, виготовлювачів і розповсюджувачів видавничої  
продукції, серія ДК № 2776 від 26.02.2007 р.