

Київський національний університет імені Тараса Шевченка
Філософський факультет
Кафедра етики, естетики та культурології

Культура відеоігор: філософсько-етичний аналіз

Кваліфікаційна робота за освітньо-науковою програмою «Філософія»
за спеціальністю 033 Філософія,
на здобуття освітнього ступеню магістра філософії

Студент-виконавець:

Павлін Андрій Олександрович



(підпис)

II курс, ОС - Магістр

Науковий керівник:

Подолян Галина Петрівна

кандидат філософських наук, доцент



(підпис)

Допущено до захисту:

на засіданні кафедри

протокол № 16 від 26 квітня 2023 р.

Зав. кафедри етики, естетики та культурології

Ірина МАСЛКОВА



Київ-2023

Зміст

Вступ	3
Розділ 1. Культура відеоігор	7
1.1 Природа відеоігрового досвіду.....	7
1.2 Творча свобода відеоігри й моральна нормативність	18
Розділ 2. Відеоігри як об'єкт філософського аналізу.....	24
2.1 Соціокультурні причини дослідницької уваги до сучасних відеоігор.....	24
2.2 Соціально-психологічні та етичні дослідження	29
2.3 Культурологічні дослідження	33
Розділ 3. Моральні проблеми відеоігор.....	48
3.1 Етичні стандарти і правила у відеоіграх	48
3.2 Відповідальність розробників і видавців	56
3.3. Види моральних питань і ускладнень в ігровій культурі	61
Висновки.....	67
Список використаних джерел	71

ВСТУП

Актуальність теми дослідження: сьогодні культура розвивається у вигляді культурних та креативних індустрій, до яких відносяться такі явища як кінематограф, мода, реклама і відеоігри. Велика популярність відеоігор і їх здатність залучати гравців до розваг привернула величезну кількість нових користувачів, що призвело до різкого зростання індустрії відеоігор. З розважальної сфери вони стали залучатися до більшості інших сфер життя. Прикладами таких сфер є освіта, політика, соціальні відносини. Сучасна людина зацікавлена в тому, щоб створити культурний проект, який можна монетизувати. Якщо в кінці 1990-х років на екранах користувачів була присутня «мильна» картинка або всі текстури склалися винятково з величезних пікселів, то на початку XXI століття ігри AAA-рівня мають кінематографічну графіку, професійне озвучення, якісний саундтрек і навіть використовують живих людей в якості акторів, тим самим переходячи на новий рівень існування в якості культурних та креативних індустрій. У світі, де для людини доступна величезна кількість інформації практично звідусіль, дуже складно впевнено стояти на ногах, мати на все свою думку і ні в чому не сумніватися — в цьому проявляється контрверсійність сучасного життя. У свою чергу, відеоігри прекрасно передають все розмаїття і невизначеність, з якими сучасна людина стикається кожен день. Комп'ютерні ігри є яскравим прикладом еволюції цифрових медіа та сучасних аудіовізуальних технологій. Надзвичайно популярні зараз, відеоігри пройшли довгий шлях від примітивних аркадних ігор до повноцінних віртуальних світів, таких як Fallout 4 з мільйонами деталей і моральних дилем. У міру того, як популярність і культурна значущість відеоігор зростають, необхідність розгляду їх етичних і

моральних наслідків стає все більш важливою. Вміст відеоігор може мати глибокий вплив на гравців, значною мірою формуючи їхні погляди, переконання та поведінку. Від зображень насильства та сексуальності до поводження з маргіналізованими групами та використання мікротранзакцій, вибір розробників ігор може мати далекосяжні наслідки як для гравців, так і для суспільства в цілому. Крім того, ігрова індустрія стикається з дедалі більшими претензіями та критикою щодо таких питань, як репрезентація, експлуатація та просування шкідливих ідеологій. Незважаючи на те, що моделі ігор вже досліджувалися певним чином на рівні філософського аналізу, однак етичні проблеми сучасних комп'ютерних ігор не є розповсюдженою темою вивчення. На перший погляд, цей аспект комп'ютерних ігор видається найбільш представленим у суспільній свідомості, де ми можемо зустріти постійні дискусії щодо проблеми залежності та насильства в комп'ютерних іграх. Насправді, незважаючи на велику кількість комп'ютерних ігор у сучасній культурі, наукове дослідження етичних проблем сучасних комп'ютерних ігор в Україні було недостатнім і переважно безсистемним.

Треба одразу наголосити, що в роботі терміни «відеоігри», «електронні ігри» та «комп'ютерні ігри» будуть використовуватися в якості синонімів (але треба розуміти, що не всі відеоігри є комп'ютерними іграми, але всі комп'ютерні ігри є відеоіграми).

Ступінь наукової розробки теми:

У філософії та в науці культура відеоігор досліджувалася зокрема такими мислителями, як Г. Дженкінс, Д. Гі, Д. Джул, Дж. Макгонігал, Г. Фраска, М. Вулф, Т. Тейлор, Т. Фулerton, Я. Богост та ін.; розглядали відеоігри в соціологічному просторі такі автори як К. Ізбістер, К. Штейнкухер, М. Консальво, Х. Кеннеді Д. та ін. Досліджували з наративного аспекту такі

зарубіжні дослідники, як Дж. Мюррей, Е. Арсет, К. Кроуфорд, К. Фернандес-Вара, М. Раян та ін, а серед українських – А. Безчотнікова, Є. Малюк, І. Зубавіна, Л. Головащенко, М. Журба, О. Бондар та ін. Психологічну складову відеоігор досліджували такі автори як Д. Бавель, Д. Барнетт, Д. Джентіле, К. Андерсон, К. Фергюсон, Р. Коверт та ін.

Об’єктом дослідження: відеоігри як феномен сучасної культури.

Предметом дослідження: моральні аспекти відеоігор.

Метою дослідження: проаналізувати моральні проблеми, пов’язані як з культурою відеоігор, так і з перспективами вибору стратегій гри та відповідних впливів на особистісний розвиток гравця.

У відповідності із поставленою метою передбачається виконати наступні **завдання:**

- проаналізувати основні елементи культури й досвіду відеоігор;
- прояснити сутність взаємодії творчих засад відеоігор і їх відповідності моральній нормативності та суспільновизнаним цінностям;
- виявити основні соціокультурні чинники наукового зацікавлення сучасними відеоіграми;
- презентувати ідейну тематику наукових підходів до вивчення природи відеоігор у соціально-психологічному, філософсько-етичному та культурологічному дискурсах;
- окреслити моральні проблеми, закладені в основу відеоігри, що потребують відповідного вибору і перспективи потенційного впливу цих дій на особистісний розвиток гравця;

- виявити потенціал етичних вказівок і правил у формуванні культури ігрового досвіду й відповідальності розробників і видавців відеоігор;
- прояснити роль впливів ігрової індустрії на формування особистісних переконань і суспільних цінностей.

Методи дослідження: застосовано загальнонаукові прийоми та методи пізнання – аналіз(основні складові культури й досвіду відеоігор), узагальнення(аналіз моральних проблем у відеоіграх) систематизація(наукові підходи вивчення природи відеоігор у соціально-психологічних, філософсько-етичних, культурологічних дослідженнях), міждисциплінарний підхід(осмислення культури відеоігор завдяки філософсько-етичному, соціально-психологічному й культурологічному аналізу).

Структура дипломної роботи: робота складається зі вступу, 3 розділів, висновків та переліку використаних джерел. У вступі обґрунтовано актуальність дослідження, визначено його об'єкт, предмет, мету, завдання. У висновках підведено підсумки роботи. Обсяг основного тексту роботи – 70 сторінок, список використаних джерел включає 76 найменувань.

Розділ 1. Культура відеоігор

1.1 Природа відеоігрового досвіду

Відеоігри стали центральною частиною популярної культури, і мільйони людей у всьому світі насолоджуються інтерактивними та захоплюючими враженнями, які вони забезпечують. У міру розвитку індустрії зростала й культура, що її оточувала, а спільноти геймерів формувались і розвивалися з часом.

Одним із найважливіших аспектів культури відеоігор є відчуття спільності, яке вона створює. Геймери часто об'єднуються завдяки спільному досвіду та інтересам, збираючись разом, щоб обговорити свої улюблені ігри, стратегії та персонажів. Онлайн-ігри зробили для гравців легшим, ніж будь-коли, спілкування один з одним завдяки створенню спільнот на платформах соціальних мереж і спеціалізованих ігрових форумах.

Ці спільноти часто мають власну унікальну культуру зі спільними цінностями та нормами, які визначають їх взаємодію. Наприклад, багато ігрових спільнот наголошують на значимості майстерності, заохочуючи гравців ставитися один до одного з повагою та чесністю. Тим часом деякі групи можуть зосередитися на змагальній грі, наголошуючи на вміннях і стратегії, а не на звичайній грі.

Іншим ключовим аспектом культури відеоігор є креативність та інноваційність, які впливають з неї. Коли гравці беруть участь в іграх, вони часто розвивають власні унікальні стилі гри, експериментуючи з різними стратегіями та техніками. Деякі геймери вдосконалюють цю творчість ще далі, створюючи фан-арти, косплей-костюми та навіть власні ігри.

Фан-арт, зокрема, став значною частиною культури відеоігор, а талановиті художники створюють красиві та деталізовані твори мистецтва,

натхненні улюбленими іграми. Ілюстрацію цьому можна знайти в Інтернеті на платформах соціальних мереж, на спеціалізованих веб-сайтах і навіть побачити на ігрових заходах, таких як Comic-Con.

Косплей — ще один аспект культури відеоігор, популярність якого вибухнула за останнє десятиліття. Косплеєри створюють складні костюми та аксесуари за мотивами своїх улюблених ігор і персонажів, часто беруть участь в ігрових заходах і змаганнях. Косплей став способом для геймерів виявити свою любов до такого типу медіа, а також продемонструвати свою творчість і майстерність.

Нарешті, культура відеоігор стала значною силою в індустрії розваг із розвитком кіберспорту та ігрових подій. Турніри з кіберспорту, у яких професійні гравці змагаються один з одним у таких іграх, як League of Legends [53] і Overwatch [14, 15], стали головними подіями, які відвідують мільйони глядачів у всьому світі. Водночас такі ігрові конвенції, як E3 і PAX, пропонують гравцям можливість випробувати нові ігри, зустрітися з розробниками та спілкуватися з іншими гравцями.

Таким чином, культура відеоігор — це яскравий світ, що розвивається, у якому спільноти геймерів об'єднуються, щоб поділитися своєю прихильністю до середовища. Від творчого фан-арту та косплею до змагань з кіберспорту та ігрових подій, культура відеоігор стала невід'ємною частиною популярної культури. У міру того як індустрія продовжує рости та розвиватися, так само розвиватиметься і культура, яка її оточує, пропонуючи геймерам нові та захоплюючі способи спілкуватися один з одним і відзначати свою спільну любов до ігор.

Одним із найважливіших аспектів відеоігор є відчуття волі, яке вони надають. На відміну від інших видів розваг, таких як фільми чи телешоу, відеоігри дозволяють гравцям брати активну участь в історії та впливати на

результат. Гравці можуть приймати рішення, взаємодіяти з персонажами та досліджувати світи по-своєму, роблячи кожне проходження унікальним і наповнювати його особистим досвідом.

Крім того, відеоігри пропонують такий рівень інтерактивності, який просто неможливий в інших середовищах. У такій грі, як Grand Theft Auto [55], гравці можуть досліджувати відкритий світ, взаємодіяти з неігровими персонажами та брати участь у різноманітних заходах, як-от перегони, стрільба та дослідження. Цей рівень інтерактивності створює відчуття занурення, яке майже неможливо відтворити в інших формах медіа.

Унікальність відеоігор полягає в тому, що, при проходженні відеоігри взаємодіють усі три типу досвіду: тактильний, візуальний і аудіальний, на відміну від, приміром, читання книги, коли у нас виникає лише тактильний та трохи візуальний досвід. Крім того, взаємодія цих трьох типів досвіду є обов'язковою, тому що дуже важко уявити гру, в якій відсутній один з цих елементів. Саме цей взаємозв'язок обумовлює створення та існування ігрових шедеврів, які уже в наш час відносять до мистецтва: такі ігри як серія The Witcher [20, 21, 22], Red Dead Redemption 2 [54], Genshin Impact [44], Honkai: Star Rail [45] та багато інших.

Якщо порівнювати з книгами, то і при прочитанні, і при проходженні відеоігри у людей з'являється тактильний досвід. Багато людей не люблять електронні книги лише через те, що вони не можуть відчутти безпосередньо книгу у своїх руках, не можуть перегорнути сторінку та помацати обкладинку. Гравець також не може торкатися безпосередньо гри, але для цього існують гарні посередники - комп'ютерна миша, клавіатура та геймпад. Завдяки цим пристроям той, хто грає, може доторкнутися до гри та «відчутти» її: майже уся кількість операцій у відеоігрі виконується через ці пристрої. Якщо миша та клавіатура використовуються лише за комп'ютером, то тактильний аспект

можна гарно розглянути на прикладі геймпада. Геймпад – це пристрій введення для двох рук, що використовується для керування ігровим процесом відеогри, передусім на гральній консолі. Можна сказати, що це якийсь синтез миші та клавіатури, тому що він виконує ті ж самі функції на консолі, що і пристрої для комп'ютера. Крім того, в геймпаді передбачена функція вібрації - в певний момент гри прилад буде вібрувати з різною силою. Ці моменти різні - починаючи від ігрових вибухів і отримання шкоди персонажем, закінчуючи напруженими моментами, коли треба вести себе максимально тихо. Прикладом тут може бути гра «Until Dawn» [68]. У цій грі є моменти, коли сліпий монстр з гарним слухом знаходиться поруч з головним героєм. Для того, щоб монстр його не помітив, той повинен не рухатися і залишатися максимально непомітним. Для цього гравець теж повинен тримати геймпад в нерухомому стані, адже при найменшому русі руки монстр вб'є головного героя. Ці функції геймпада відмінно передають тактильний досвід гри - може здатися, що це зовсім нічого, але, насправді, ця легка вібрація або ж напружена бездіяльність дуже сильно впливають на сприйняття ігрового світу. Сюди ж можна віднести такі прилади як ігрові рулі. Зазвичай їх встановлюють фанати гонок для того, щоб можна було якомога реальніше управляти машиною. Тобто, гравець використовує не мишу й клавіатуру, а справжнє кермо. Нерідко разом з цим приладом йдуть ігрові педалі - разом з ними і кермом управління ігровою машиною практично нічим не відрізняється від керування справжнім автомобілем. Таким чином, миша і клавіатура не дозволяють в прямому сенсі слова доторкнутися до гри, але вони допомагають керувати грою, а геймпад вже практично зливається з грою.

У сфері інтерактивних цифрових розваг середовище відеоігор пропонує багатий і складний візуальний досвід, де гравці взаємодіють із віртуальними світами, відтвореними за допомогою складних графічних технологій. Коли

людина бере на себе контроль над контролером, перед очима розгортається каскад ретельно розроблених візуальних стимулів, викликаючи глибоке когнітивне та перцептивне залучення.

Візуальний досвід у гравця під час проходження відеоігри з'являється, насамперед, під час сприйняття «картинки». Те, що відбувається на екрані монітора, формує візуальний досвід. Крім того, це один з найбільш важливих елементів комерційної привабливості відеоігор. Візуальність гри відрізняється від кінематографа, але не відкидає його повністю, а успадковує деякі моменти: можливість зміни плану, використання спецефектів і т. д. Дуже часто для хорошого розкриття гри використовують «сінематік» - використання кінозасобів для створення певного настрою перед або під час гри. Цю «картинку» гри можна назвати одним словом - графікою. Графіка гри повинна бути надмірною, яскравою (в деяких моментах), привабливою для очей, повинна відмінно передавати ігровий простір, взаємодію персонажів з об'єктами та інше. В результаті у гравця повинен виникати ефект візуального задоволення від барвистості, детальності, чіткості та легкості поводження з графічними елементами. Дуже багато ігор прагнуть до реалістичної графіки, але, слід сказати, що у багатьох відеоігор є своя перевага - нереалістична графіка. Від того, що ігрова картинка мало чим схожа на реальний світ, гра гірше не стає. Навпаки, це підкреслює, що людині хочеться пережити досвід чогось нереального, того, що в реальному житті з нею навряд чи трапиться. Але реалістична графіка багато в чому допомагає повністю відчувати гру, насититися нею. Крім того, поєднання цих захоплюючих візуальних ефектів з інтерактивним ігровим процесом дає справді трансформаційний досвід. Гравець опиняється охопленим бездоганним поєднанням цифрового мистецтва та інтерактивної діяльності, завдяки чому межі між реальністю та віртуальною сферою стають дедалі нечіткішими. Формування візуального досвіду добре

простежується на психологічних жанрах відеоігор і на хоррор-іграх. Різкі мерехтіння, «скрімери», швидка зміна картинок та інше дуже сильно впливають на візуальне сприйняття. У наступному підрозділі про це детальніше.

Не існує сучасної відеоігри, яка була б повністю без звукового супроводу. Мало не до кожної нової гри AAA(triple A)-типу прикладається один, а то й кілька альбомів з саундтреками. Що вже говорити і про внутрішньо-ігрові звуки: щебет птах, звуки дощу і вітру, звуки кроків, озвучування та інше. Аудіальний досвід у людини в відеоіграх формується точно так само, як і в реальному житті. Внутрішньо-ігрові звуки записуються розробниками з реального життя. Є величезна кількість прикладів, коли люди, які відповідають за звуки в грі, записували звук відкриття баночки з-під пива, сповільнювали в 10 разів і накладали на звук зльоту космічного корабля у відеоігрі. Треба звернути увагу і на візуальний досвід, тому що візуальність і аудіальність у відеоіграх практично завжди взаємодіють. Мало хто захоче дивитися на картинку повністю без звуків, і також мало хто захоче що-небудь слухати, дивлячись в нікуди. Для прикладу цієї взаємодії можна згадати гру «Hellblade: Senua`s Sacrifice» [49]. Ця гра оповідає про кельтську дівчину-войовницю, яка все життя страждає психозом. Розробники за допомогою цієї гри хотіли показати нормальну та якісну репрезентацію людини з ментальними захворюваннями, тому що в масовій культурі стало популярно показувати психологічні проблеми виключно у лиходіїв. Щоб ця репрезентація вийшла якомога більш якісною, творці на всіх етапах розробки радилися з людьми, які страждали від психозу, і навіть залучили в якості консультанта професора Кембриджського університету Пола Флетчера. Ця гра за допомогою візуальності і аудіальності намагалася максимально точно передати досвід людини, що страждає психозом. З самого початку проходження гравця просять

одягнути навушники, тому що в відеогрі задіяна спеціальна звукова система для точної передачі голосів в голові головної героїні. Кожну хвилину проходження гравець чує ці голоси і за допомогою навушників вони стають максимально реалістичними - наче голоси спілкуються не з головною героїнею, а з гравцем. Також в грі є багато різких, несподіваних моментів, які теж супроводжуються звуком. Треба сказати, що розробникам вдалося передати досвід людей з психозом - після виходу відеоігри автори опублікували відгуки від фанатів і ось один з них: «У мене був психотичний зрив кілька років тому. Мій брат так і не зрозумів. Я почув, як він сказав, що він соромиться мене. Після цієї гри він звернувся до мене і сказав, що шкодує» [48].

Також існує багато випадків, коли гравці декілька разів відволікалися від сюжету і просто п'ять хвилин стояли і розглядали пейзажі, слухаючи музику - і все це формувало особливе відчуття, досвід, який неможливо передати або раціоналізувати.

Як можна побачити, у відеоіграх тактильний, візуальний і аудіальний досвіди дуже тісно корелюють між собою. Якщо без миші і клавіатури неможливо керувати грою, то без картинки і звукового супроводу гри не буде зовсім. Через цю взаємодію у гравця формується особливий досвід. Відеоігри інтерактивні, і це кардинально відрізняє їх від усіх інших форм медіа. Гравець не спостерігає за подіями, а як би переживає їх сам - це створює досвід абсолютно іншого порядку.

Відеогра - це не фільм, фільм - це не книга, книга - це не відеогра. Звичайно, у них є схожі ідеї і внутрішній устрій, але це тому, що всі вони за своєю природою мають свої наративи. Але послідовність цих трьох феноменів неоднакова. Коли хтось читає книгу, він слідує систематичній прогресії: глава 1, глава 2, глава 3 ..., де ніхто не пропускає главу 7, тому що це нібито не

важливо для сюжету. Кожен поворот сторінки читач каже: «Я хочу знати більше». Коли людина дивиться фільм, інформація розгортається перед нею, і у неї немає іншого вибору (крім паузи/припинення перегляду). При перегляді фільму аудиторія пасивна і питає: «Добре, що буде далі?» З відеоіграми у людей є інша, унікальна можливість. Вони можуть вибрати варіант «Добре, що буде далі?» і пасивно слідувати за сюжетом вперед, або вони можуть заглибитися в гру з підходом «Я хочу знати більше» і знайти додаткову главу 14,5.

Іншим унікальним аспектом відеоігор є те, як вони кидають виклик гравцям. Незалежно від того, чи це розв'язування складних головоломок, перемога над складними босами чи опанування нової механіки, відеоігри створюють відчуття досягнення, яке не має собі рівних в інших формах розваг. Цей виклик іноді може розчаровувати, але в кінцевому підсумку він робить досвід ще більш корисним.

Крім того, відеоігри пропонують такий рівень налаштування, який просто неможливий в інших формах медіа. Від створення персонажа до налаштування зброї гравці можуть адаптувати свій досвід відповідно до власних уподобань, роблячи кожне проходження унікальним і персоналізованим. Цей рівень налаштування також дозволяє створити відчуття власності на гру, що робить її більше схожою на особистий досвід, а не на щось пасивне.

Через те, що гра - це інтерактивний твір, в ній не можна розповідати історію так само, як в книгах, фільмах і серіалах. І щоб правильно розвивати сюжет, розробники додають обмеження – деякі з них очевидні гравцям, а інші майже непомітні (обмеження в тому сенсі, що гравець не може потрапити, наприклад, з першого рівня на останній/в тому сенсі, що, якщо персонаж хоче

вийти за межі рівня-карти-локації, то розробники обмежують це текстурами, за які не можна потрапити жодним чином).

Це пов'язано безпосередньо з високим ступенем контролю над історією, який є у гравця. У фільмах і серіалах цей контроль обмежується декількома діями – перемотуванням, паузою, і насамкінець, пропуском. А в грі користувач сам стає головним героєм. Звісно, при перегляді фільму людина асоціює себе з головним героєм, і це також можна назвати тим, що глядач стає головним героєм. Однак в більшості відеоігор це виражено краще – гравець контролює персонажа, і саме через цей тактильний досвід асоціювання з головним героєм в іграх проглядається сильніше. Тобто «медіатори відеоігри» (миша, клавіатура, геймпад) не дозволяють нам в прямому сенсі слова доторкнутися до гри, але вони допомагають нам керувати грою. Такий ступінь контролю впливає на інтерпретацію сюжету, тому що в традиційному оповіданні історія подається людині в готовому вигляді, а не створюється в співавторстві з гравцем.

Одна з важливих відмінностей ігрових історій від традиційного оповідання полягає в темпі викладення сюжету. Наприклад, довжина проміжку між сюжетними епізодами може варіюватися від десяти хвилин до десяти годин – все залежить від того, чим користувач вирішить зайнятися, і, звісно, від жанру гри. Є відеоігри, які складаються тільки із сюжетних квестів, які можна пройти за годину. А є дуже довгі твори, які можна проходити більш, ніж за 20 годин. І така нелінійність – унікальна риса ігор. Якщо тривалість фільму 2 години, то і перегляд буде тривати 2 години. Якщо тривалість сюжету (сукупність сюжетних місій, які потрібно виконати для завершення оповідання) в відеоігрі на 10 годин, то проходження гри може бути більш, ніж 10 годин. Можна зупинитися і почати розглядати пейзаж або слухати навколишні звуки. Що вже говорити про ігри, де присутні додаткові квести, які

необов'язково треба виконувати для завершення гри. Звісно, при перегляді фільму можна поставити його на паузу і розглядати картинку, яка тобі сподобалась, або можна перемотати і переглянути знову момент, де була хороша музика. Але це буде певним «втручанням» у світ кіно, у той час коли, у відеогрі ці відхилення від основного сюжету не будуть заважати проходженню.

Щоб нелінійність не перетворювалася в недолік для розвитку історії, розробникам доводиться прямо нагадувати гравцеві про події. Наприклад, це можуть бути короткі замітки під час завантажень, в яких описані основні деталі сюжету та попередніх подій. Або це можуть бути NPC (Non-Player Character), які по кілька разів можуть повторювати, що злодій ще на волі і його потрібно якомога швидше зупинити. Такі рішення дозволяють зробити сюжет більш ясным і зрозумілим в умовах постійно мінливого темпу розвитку історії. Дуже часто для продовження сюжету використовують деякі цікаві прийоми. Наприклад, NPC може кричати: «будівля ось-ось вибухне, потрібно що-небудь зробити!». Це стане спонуканням, щоб гравець взявся за вирішення цієї проблеми, незважаючи на те, що насправді дому нічого не загрожує. Звичайно, це не стосується тих випадків, коли подібне відбувається посеред місії – швидше за все за таких обставин запуститься реальний таймер.

Багато в чому розповідь в іграх спирається на призупинення невіри (suspension of disbelief). Призупинення невіри – такий стан свідомості, залученості, коли людина перестає відчувати, що твір (книга, фільм, гра, уявлення) є щось штучне, несправжнє, і починає сприймати його як щось дійсне, те, що відбувається в реальному світі [56, с. 3]. Людина відкривається для обману. Перебуваючи в цьому стані, людина частково відмовляється від критичного мислення, нехтує деякими знаннями про реальний світ (наприклад, що в космосі немає звуку і не видно лазерів). Вона може не звертати уваги на

те, що головний герой міг вже загинути багато раз, але цього не відбулося тільки через те, що треба рухати сюжет, і починає співпереживати персонажам, сприймати себе частиною світу зображуваного, зосереджується на просторі твору, забуваючи про реальне оточення. В іграх гравець глибше переймається процесом.

Відеогра, навіть з реалістичними візуальними ефектами або сюжетом, як правило, вимагає припинення невіри для пояснення її абстрактної механіки, а також через технічні обмеження. Серед прикладів – замовчування про реальні людські потреби персонажа, таких, як їжа, питво, гігієна або сон (але не відновлення здоров'я). Персонаж здатний безперервно керувати транспортним засобом без дозаправки або витримувати надзвичайні пошкодження і видужувати без медичної допомоги, щоб не переривати процес гри.

Також важливим моментом у відеоіграх є складність проведення межі "залученості". Тобто, з одного боку, в момент гри гравець повинен бути залучений в процес, тому що без цього гра втрачає свій сенс і виявляється нудним заняттям; а з іншого боку, гравець повинен усвідомлювати умовність цього процесу, інакше він просто може вийти на вулицю і продовжити сіяти хаос вже в реальному житті, наприклад. В силу цієї подвійності умовності і залученості, яка властива ігровому досвіду, межа між гравцем і світом гри виявляється розмитою.

Отже, гра – це симуляція, яка має свої правила і обмеження, тому гравець може досліджувати її межі. І нелінійність оповідання з мінливим темпом історії можуть допомогти в цьому. Ці особливості привели до того, що розповідь у відеоіграх може перевершити наратив творів більш традиційного формату. Ігри – тематичні парки, наповнені різними персонажами. У цьому середовищі можна провести десятки і сотні годин. При цьому автор строго не диктує, чим повинен займатися гравець - користувачі самі вибирають, яку

частину ігрового світу і сюжету вони хочуть досліджувати. Геймери можуть проходити основну лінію, побічні квести, дослідити віртуальний світ - все залежить тільки від їх бажання. При цьому формується унікальний для кожного гравця темп оповіді.

У своїй суті відеогра конструює віртуальний світ та міф. І завдяки цьому формується погляд на гру через призму міфологічної свідомості саме завдяки витримці атмосфери гри. Сюжет більшості ігор може втратити свою значимість, серйозність і цікавість без підтримки атмосфери. Атмосфера захоплює геймера в віртуальний світ. З її допомогою в свідомості геймера формуються певні уявлення про зміст світу гри. Різноманітні досвіди сприйняття віртуального світу, спільно з впливом атмосфери гри народжують (або відтворюють з досвіду минулого знайомства з міфом) міфологічні уявлення і пояснення в свідомості користувача. Сюжет в даному випадку відходить на другий план і є лише допоміжним елементом формування віртуального світу, його доповненням.

1.2 Творча свобода гри vs моральна нормативність

Відеоігри стали невід'ємною частиною сучасних розваг, і індустрія зазнала значного зростання за останні роки. Однак, оскільки відеоігри стають більш досконалими та реалістичними, вони часто зображують суперечливі або морально неоднозначні теми, що викликає занепокоєння щодо творчої свободи гри проти моральної нормативності.

Творча свобода гри — це ідея про те, що розробники ігор повинні мати право створювати будь-який контент без цензури чи обмежень; це здатність дизайнерів ігор створювати та досліджувати нові ідеї, ігрові механізми та сюжетні лінії без обмежень традиційних медіаформатів. Іншими словами, розробники ігор мають свободу ризикувати та розширювати межі, які були б неможливі в інших формах розваг. З іншого боку, моральна нормативність

передбачає, що відеоігри повинні відповідати суспільним нормам і цінностям, пропагуючи послання доброти та моралі, одночасно перешкоджаючи аморальній поведінці.

Однією з ключових переваг цієї творчої свободи є можливість створювати дійсно захоплюючі враження для гравців. Відеоігри мають унікальну здатність переносити гравців у нові світи та дозволяти їм взаємодіяти з цими світами у спосіб, який не схожий на жодну іншу форму розваги. Маючи свободу створювати нові механізми, сюжетні лінії та світи, розробники ігор можуть створювати справді унікальні та захоплюючі враження.

Ще однією перевагою творчої свободи гри є можливість звернення до нішевої аудиторії. На відміну від фільмів чи телешоу, відеоігри мають можливість задовольнити дуже конкретні інтереси та вподобання. Це дозволило розробникам ігор створювати ігри для широкого кола аудиторії, від звичайних геймерів до хардкорних ентузіастів, і дало можливість галузі продовжувати рости та розширюватися.

Однак із творчою свободою гри настає й відповідальність. Розробники ігор також повинні враховувати вплив своїх ігор на суспільство та потенційні наслідки своїх творчих рішень. Наприклад, ігри, які включають насильницький або відразливий вміст, повинні враховувати потенційний вплив на гравців, особливо на молодих або вразливих. Крім того, ігри, які містять зміст, який закріплює шкідливі стереотипи чи упередження, можуть мати негативний вплив на маргіналізовані спільноти.

Останніми роками індустрія відеоігор посилила увагу до творчої свободи гри, особливо щодо таких питань, як репрезентація, інклюзивність і вплив насильницького чи відразливого вмісту. Це призвело до важливих

розмов про роль розробників ігор у створенні ігор, які є відповідальними, а також розважальними.

Напруга між творчою свободою гри та моральною нормативністю не є новою, і вона є предметом постійних дебатів в індустрії відеоігор. Прихильники творчої свободи гри стверджують, що відеоігри є формою мистецтва, і художники повинні мати можливість вільно виражати себе без цензури. Вони вважають, що відеоігри можуть бути платформою для вивчення складних тем, які можуть бути непридатними для інших форм медіа.

Проте противники творчої свободи гри стверджують, що відеоігри можуть мати шкідливий вплив на суспільство. Їх аргументація пов'язана з тим, що насильницький або аморальний вміст у відеоіграх може знизити чутливість гравців до насильства в реальному світі та сприяти шкідливій поведінці. Вони вважають, що відеоігри слід регулювати, щоб гарантувати, що вони не сприяють негативним повідомленням або поведінці. За своєю суттю концепція моральної нормативності у відеоіграх пов'язана з етичними наслідками вмісту та тем, які присутні у відеоіграх. Це стосується використання насильства, сексуального вмісту та інших потенційно суперечливих тем. Багато критиків стверджують, що відеоігри, які включають такий тип контенту, можуть мати негативний вплив на гравців, особливо на молодих гравців, які можуть не мати повністю сформованих моральних установок.

Крім того, багато розробників ігор вживають заходів для сприяння інклюзивності та різноманітності своїх ігор. Це включає в себе показ персонажів із широкого діапазону походження та культури, а також створення сюжетних ліній, які досліджують складні та вразливі соціальні проблеми.

Дискусія між творчою свободою гри та моральною нормативністю є особливо актуальною у випадку відеоігор, які зображують насильство чи інші суперечливі теми. Наприклад, ігри, які зображують насильство проти жінок

або меншин, викликали значні суперечки, і багато хто стверджував, що ці ігри пропагують шкідливу поведінку та ставлення.

Однак відеоігри також можна використовувати для просування позитивних повідомлень і цінностей. Ігри, які сприяють співпереживанню, доброті та співчуттю, можуть бути потужним інструментом сприяння позитивним суспільним змінам. Ці ігри можуть допомогти гравцям розвинути краще розуміння різних точок зору та спонукати їх до позитивних дій у реальному світі.

Зрештою, дебати між творчою свободою гри та моральною нормативністю є складними та нюансованими, і на них немає простої відповіді. Розробники відеоігор зобов'язані враховувати вплив своїх ігор на суспільство та гарантувати, що вони не пропагують шкідливі повідомлення чи поведінку. У той же час вони повинні мати свободу створювати контент, який досліджує складні та актуальні теми.

Гравці також зобов'язані критично ставитися до ігор, у які вони грають, і враховувати вплив, який ці ігри можуть мати на їх відношення та поведінку. Беручи участь у відкритих і чесних дискусіях про роль відеоігор у суспільстві, ми можемо працювати над створенням світу, де відеоігри є творчими та соціально відповідальними.

Невід'ємною частиною культури відеоігор є ігрова спільнота. Спільноти поціновувачів відеоігор — це групи гравців, які збираються разом, щоб обмінюватися досвідом, співпрацювати над проектами та налагоджувати стосунки. Ці спільноти можуть приймати різні форми, від неформальних груп друзів, які грають разом онлайн, до масштабних турнірів і професійних ігрових ліг. Існуючі типи спільнот такі ж різноманітні, як і самі ігри: деякі спільноти зосереджені на конкретних іграх, жанрах або платформах, тоді як інші зосереджені навколо соціальних причин або спільної ідентичності.

Спільноти гравців відеоігор важливі з кількох причин. По-перше, вони створюють відчуття причетності та соціального зв'язку для гравців. У світі, де багато людей почуваються ізольованими та самотніми, спільноти відеоігор пропонують простір, де люди можуть зібратися разом із однодумцями, щоб поділитися своїм досвідом, запропонувати підтримку та співпрацювати над проектами.

По-друге, спільноти шанувальників відеоігор можуть мати позитивний вплив на психічне здоров'я та благополуччя. Дослідження показали, що участь в онлайн-спільнотах може призвести до посилення почуття соціальної підтримки, зменшення почуття самотності та депресії та підвищення самооцінки [75]. Це особливо важливо для людей, які можуть мати проблеми з психічним здоров'ям або яким не вистачає соціальної підтримки в офлайн-житті.

По-третє, спільноти поціновувачів відеоігор можуть бути платформою для активізму та соціальних змін. Наприклад, деякі спільноти відеоігор організували благодійні кампанії зі збору коштів або виступали за більш різноманітне представництво в іграх. Використовуючи силу свого колективного голосу, ці спільноти можуть вплинути на зміни в реальному світі та зробити позитивний вплив на суспільство.

Хоча спільноти відеоігор можуть бути позитивним феноменом, вони також можуть мати й негативні прояви. Наприклад, деякі спільноти можуть характеризуватися токсичною поведінкою, такою як переслідування, залякування або використання мови ненависті. Щоб переконатися, що спільноти відеоігор залишаються позитивним простором, важливо будувати їх на основі поваги, інклюзивності та емпатії. Цього можна досягти за допомогою різних стратегій, таких як встановлення чітких настанов спільноти, виховання культури поваги та інклюзивності, а також надання ресурсів і підтримки

членам, які можуть мати проблеми з психічним здоров'ям або інші проблеми. Також важливо, щоб громадські лідери були активними у боротьбі з токсичною поведінкою та у просуванні позитивних соціальних норм.

Таким чином, спільноти відеоігор є потужною силою в сучасному суспільстві, що забезпечує простір для спілкування, співпраці та позитивного впливу на світ. Хоча існують проблеми та ризики, пов'язані зі спільнотами відеоігор, вони мають потенціал для створення значущих соціальних зв'язків і позитивних змін. Створюючи спільноти на основі поваги, інклюзивності та емпатії, ми можемо використовувати силу відеоігор, щоб побудувати досконаліше влаштований світ.

Розділ 2. Відеоігри як об'єкт філософського аналізу

2.1 Соціокультурні причини дослідницької уваги до сучасних відеоігор

У постмодерністському світі ігри, ігрові механізми та ігрові всесвіти стають об'єктами актуальних досліджень у зв'язку з їх поширеністю та впливом серед молоді. Ігрова діяльність набуває певних рис соціального спілкування, статусу однієї з найважливіших антропних характеристик людства. Сучасне мистецтво, масова культура, політика, реклама, молодіжні субкультури представляють переважно ігрові формати, що свідчить про певну зумовленість культурних, соціальних та мистецьких процесів.

Комп'ютерна гра – це взаємодія людини (групи людей) з комп'ютером або декількох людей між собою за допомогою комп'ютера для розваг, навчання чи тренування. Під час комп'ютерної гри за допомогою спеціальних програм створюється імітація прямої взаємодії у віртуальному просторі між персонажами та користувачем (або групою користувачів) за певним алгоритмом. Спостерігаючи ігрову ситуацію на екрані монітора, гравець впливає на неї за допомогою клавіатури, «миші», джойстика тощо.

У своїй роботі «Галактика інтернет» М. Кастельс зазначає, що сьогодні «мережа замінює місце як основу соціальності як у передмісті, так і в містах» [18, р. 148]. Відповідно, «центрами тяжіння» в такій системі координат стають інтернет-спільноти, які формуються на основі певних інтересів. Кастельс дає таке визначення інтернет-спільнотам: «це мережі міжособистісних зв'язків, які забезпечують соціальну взаємодію, підтримку, інформацію, почуття приналежності до групи, а також соціальну ідентичність» [18, р. 152]. Корінна трансформація соціальності у складних інтернет-спільнотах

супроводжувалася заміною просторового критерію мережами як основними формами соціальності.

У цьому Кастельс виділяє дві найважливіші риси таких угруповань. По-перше, вони функціонують, ґрунтуючись на горизонтальній вільній комунікації. Це означає, що учасники такої спільноти не пов'язані жорсткими вертикальними зв'язками з керівниками спільноти і водночас можуть бути пов'язані один з одним саме через спільноту. Друга риса інтернет-спільнот, за Кастельсом, - це самоврядна організація спільноти. Іншими словами, учасники спільноти можуть бути поєднані один з одним складними зв'язками, крім того, ці учасники можуть поширювати інформацію спільноти далеко за її межами, за рахунок чого спільнота зростає [18]. Основні «точки концентрації» інтернет-спільнот – це блоги та соціальні мережі. Блоги – це мережні щоденники користувачів інтернету. Соціальна мережа — це портал, призначений для побудови та організації соціальних взаємовідносин, візуалізацією яких є соціальні графи.

Відеоігри – це більше, ніж просто форма розваги – це складна система, яку можна аналізувати та вивчати науковим шляхом. За останні кілька десятиліть відеоігри стали невід'ємною частиною сучасної культури та суспільства, і мільйони людей у всьому світі щодня займаються цією формою розваг. Як наслідок, відеоігри дедалі частіше стають об'єктом наукового аналізу, коли дослідники з низки дисциплін вивчають різні аспекти відеоігор.

Одним із напрямів наукового аналізу відеоігор є вивчення їхнього впливу на пізнання та поведінку гравців. Існує багато досліджень, де можна знайти аналіз процесу впливу відеоігор на увагу гравців, просторове мислення, прийняття рішень та інші когнітивні здібності. Дослідження показали, що гра в бойовики може покращити візуально-просторові навички гравців, час реакції та контроль уваги. Інші дослідження, зосереджені на впливі відеоігор на

соціальну поведінку, наприклад, як кооперативні ігри можуть сприяти просоціальній поведінці та командній роботі. Ці висновки мають важливе значення для освітнього та терапевтичного застосування відеоігор.

Іншим напрямком наукового аналізу відеоігор є вивчення дизайну та механіки самих ігор. Можна знайти багато текстів, те прослідковується те, що відеоігри створені для залучення гравців, як реалізуються правила та механізми зворотного зв'язку, а також те, як гравці реагують на різні типи завдань. Такі висновки призвели до розробки нових теорій і рамок для розуміння ігрового дизайну та ігрового процесу. Наприклад, поняття «потік» використовувалося для опису оптимального стану залучення, яке відчують гравці під час гри, і використовувалося для розробки дизайну ігор, які є більш привабливими та приємними для гравців.

Вивчення відеоігор також перетинається з іншими галузями наукового аналізу, такими як психологія, соціологія, етика та інформатика. Можна знайти багато досліджень, в яких з'ясовуються соціальні та культурні аспекти відеоігор, наприклад, як гравці формують спільноти та ідентичність через свою участь в іграх. Крім цього, актуальною темою є використання штучного інтелекту та машинного навчання в дизайні ігор, а також потенціал використання ігор як платформи для наукових досліджень.

Однією з ключових переваг аналізу відеоігор як наукового об'єкта є те, що це дозволяє нам краще зрозуміти унікальні якості відеоігор як форми медіа, розваг та навіть мистецтва. Відеоігри – це окрема форма медіа, яка поєднує в собі елементи оповіді, інтерактивності та ігрового процесу, щоб створити унікальний і захоплюючий досвід для гравців. Аналізуючи відеоігри науковим шляхом, ми можемо отримати глибше розуміння конкретних якостей, які роблять відеоігри такими привабливими та приємними для гравців.

Крім того, аналіз відеоігор як наукового об'єкта може дати зрозуміти, як відеоігри можна використовувати для сприяння позитивним результатам, таким як освіта, терапія та соціальна активність. Наприклад, відеоігри використовувалися як інструмент для викладання різних предметів, від історії до математики, і було доведено, що вони є ефективним способом залучення учнів до навчання. Відеоігри також використовувалися в терапії, щоб допомогти пацієнтам із різними захворюваннями, такими як депресія, тривога та посттравматичний стресовий розлад. Аналізуючи конкретні способи використання відеоігор у цих контекстах, ми можемо розробити більш ефективні та результативні програми цієї технології.

Навіть зараз для багатьох людей відеоігри є не більше, ніж просто розвагою для дітей та підлітків, але це хибна думка. Відеоігри є відображенням культури, в якій вони створені. Вони часто черпають натхнення з популярної культури, історії та міфології та відображають сучасні соціальні та політичні проблеми. Наприклад, серія *Assassin's Creed* [71] досліджує такі історичні періоди, як Хрестові походи, Відродження та Французьку революцію, а також розглядає такі сучасні проблеми, як колоніалізм, капіталізм і свободу. Також, серію *Grand Theft Auto* [55] критикували за зображення насильства та мізогінії. Однак це також відображає культурне ставлення до злочинності, правоохоронних органів і маскулінності. Аналізуючи такі теми та повідомлення в цих іграх, дослідники можуть краще зрозуміти, як культурні цінності та переконання представлені в популярних ЗМІ.

Більше того, відеоігри забезпечують платформу для дослідження та самовираження особистості. Гравці можуть створювати аватари та досліджувати різні особистості та спільноти в ігровому світі. Це може включати експерименти зі статтю та сексуальністю, а також дослідження різних культурних та етнічних ідентичностей. Для маргіналізованих груп

відеоігри можуть забезпечити безпечний простір для самовираження та репрезентації. Наприклад, такі ігри, як *Gone Home* [30] і *Life is Strange* [23], досліджують теми та персонажів ЛГБТК+, а також кидають виклик традиційним нарративам і тропам.

Вивчення відеоігор також може дати уявлення про взаємозв'язок між технологією та культурою. Відеоігри часто знаходяться в авангарді технологічних інновацій, і вивчення їх розробки та використання може допомогти нам зрозуміти, як технології формують культуру та суспільство. Наприклад, розвиток мобільних ігор і кіберспорту змінив спосіб, у який ми споживаємо ігри та залучаємося до них, і призвів до появи нових культурних практик і спільнот.

Нарешті, відеоігри є важливим аспектом глобальної індустрії розваг, у якій щороку на розробку і маркетинг ігор витрачаються мільярди доларів. Таким чином, аналіз відеоігор може дати зрозуміти, як працює індустрія розваг, зокрема те, як вона формує популярну культуру та впливає на поведінку споживачів. Наприклад, монетизація ігор за допомогою мікротранзакцій і лутбоксов викликали дебати навколо споживчої етики та залежності.

Підсумовуючи, можна сказати, що відеоігри є об'єктом філософсько-етичного, культурологічного аналізу, оскільки вони відображають і формують культурні цінності та вірування, забезпечують платформу для дослідження та вираження ідентичності, пропонують розуміння взаємозв'язку між технологіями та культурою та є важливим аспектом глобальної індустрії розваг. Оскільки відеоігри продовжують розвиватися та розширювати межі можливого, їх значення як об'єкта наукового аналізу, ймовірно, лише зростатиме.

2.2 Соціально-психологічні та етичні дослідження відеоігор

Соціально-психологічні дослідження відеоігор стають все більш популярними в останні роки, оскільки все більше і більше людей грають в ігри та залучаються до ігрових спільнот. Ці дослідження вивчають соціальні та психологічні наслідки відеоігор для окремих осіб і груп, а також способи функціонування та розвитку ігрових спільнот з часом.

Одним із основних напрямків дослідження соціально-психологічних досліджень відеоігор є вплив ігор на соціальну поведінку. Дослідження показали, що відеоігри можуть як позитивно, так і негативно впливати на соціальну поведінку, залежно від типу гри та контексту, у якому в неї грають. Наприклад, кооперативні ігри можуть посилити соціальну співпрацю та зменшити агресію, тоді як змагальні ігри можуть підвищити конкурентоспроможність та агресію. Деякі автори виявили, що насильницькі ігри можуть посилити агресивну поведінку деяких людей, хоча цей ефект часто обмежується короткочасними змінами. Наприклад, в статті «Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life» [12] американський дослідник К. Андерсон проводить два різних дослідження та вивчає вплив насильницької відеоігри на змінні, пов'язані з агресією (безпека, гендер, правопорушення тощо). Дослідження 1 виявило, що насильницькі відеоігри в реальному житті позитивно пов'язані з агресивною поведінкою та правопорушеннями. Зв'язок був більш сильним для осіб, для яких характерна агресивність і для чоловіків. Академічні досягнення також негативно пов'язані із загальною кількістю часу, проведеного за грою у відеоігри. У дослідженні 2 лабораторне випробування відеоігри з наочним насильством посилює агресивні думки та поведінку. В обох дослідженнях чоловіки мали більш ворожий погляд на світ, ніж жінки.

Існує дуже багато досліджень з приводу впливу відеоігор на розвиток та поведінку дітей та підлітків. Деякі дослідження показують, що відеоігри можуть мати негативний вплив на поведінку дітей, інші стверджують, що відеоігри можуть мати позитивний вплив на соціальний і когнітивний розвиток дітей.

Однією з головних причин, які викликають занепокоєння стосовно дітей, які грають у відеоігри, є можливість підвищення агресії. Деякі дослідження свідчать про те, що гра у відеоігри з насильством може призвести до підвищення агресії та зниження чутливості до насильства. Однак важливо зазначити, що не всі відеоігри є насильницькими, і не всі діти, які грають у насильницькі відеоігри, стають більш агресивними. Важливо також враховувати інші чинники, які можуть сприяти агресивній поведінці, такі як виявлення насильства в засобах масової інформації або досвід насильства в оточенні дитини. Наприклад, в статті «Do angry birds make for angry children? A meta-analysis of video game influences on children's and adolescents' aggression, mental health, prosocial behavior, and academic performance» [27] американський дослідник Фергюсон стверджує, що сфера насильства у відеоіграх сповнена суперечок і політики. Через те, що це поле залужене трагічними подіями в суспільстві (справедливо чи неправильно), суперечка навряд чи розвіється в найближчому майбутньому.

Іншим напрямком соціально-психологічних досліджень відеоігор є питання впливу ігор на психічне здоров'я. Дослідження виявили, що відеоігри можуть мати як позитивний, так і негативний вплив на психічне здоров'я, залежно від особистості та типу гри. Одним із потенційних позитивних впливів відеоігор на психічне здоров'я є здатність сприяти таким когнітивним навичкам, як вирішення проблем, просторове мислення та контроль уваги. Деякі дослідження також показали, що відеоігри можуть мати позитивний

вплив на настрій і можуть використовуватися як форма зняття стресу [32]. Однак надмірне заняття іграми пов'язане з низкою негативних наслідків для психічного здоров'я, включаючи депресію, тривогу та соціальну ізоляцію.

Важливо зазначити, що вплив відеоігор на психічне здоров'я є складним і багатогранним. Багато факторів, як-от індивідуальні відмінності особистості та фактори навколишнього середовища, можуть сприяти зв'язку між відеоіграми та психічним здоров'ям. Також важливо враховувати зміст ігор, у які грають, а також кількість і частоту ігрового процесу.

Загалом, хоча відеоігри можуть мати потенційну користь для психічного здоров'я, важливо знати про потенційні негативні наслідки надмірної гри та впливу насильницького контенту. Потрібні подальші дослідження, щоб повністю зрозуміти складний зв'язок між відеоіграми та психічним здоров'ям, а також розробити ефективні стратегії для сприяння здоровим ігровим звичкам.

Соціально-психологічні дослідження відеоігор також вивчали роль ігрових спільнот у формуванні соціальної ідентичності та поведінки. Ігрові спільноти можуть служити платформою для соціальної взаємодії та формування ідентичності, і дослідження показали, що гравці, які залучені до ігрових спільнот, як правило, мають міцніші соціальні зв'язки та вищі рівні самооцінки, ніж ті, хто поза ними. В статті «The psychology of MMORPGs: Emotional investment, motivations, relationship formation, and problematic usage» [76] американський автор Нік Йі стверджує, що наші віртуальні ідентичності та досвід не відокремлені від нашої ідентичності та досвіду в матеріальному світі. Вони розвиваються разом, формуючи один одного. MMORPG — це не стільки нова форма гри, скільки нове середовище спілкування, яке надає нові форми соціальної ідентичності та соціальної взаємодії. Ігрові спільноти також

можуть розвивати соціальні норми та цінності, які формують поведінку в ігровому контексті та поза ним.

Нарешті, соціально-психологічні дослідження відеоігор дослідили зв'язок між іграми та залежністю. Незважаючи на те, що ігрова залежність офіційно невизнана розладом, дослідження показали, що деякі люди можуть відчувати негативні наслідки в результаті надмірної гри, наприклад нехтування соціальними та професійними обов'язками та переживати симптоми страху та тривоги.

Останнім часом залежність від відеоігор викликає дедалі більше занепокоєння, особливо серед молоді. Хоча більшість людей здатні насолоджуватися відеоіграми, без проблем, деякі люди можуть стати залежними від ігор, що може мати негативні наслідки для їхнього психічного та фізичного здоров'я, стосунків і повсякденного функціонування.

Однією з визначальних характеристик залежності від відеоігор є бажання грати в ігри, незважаючи на негативні наслідки. Люди, які залежні від відеоігор, можуть нехтувати іншими обов'язками, такими як навчання чи робота, і можуть мати проблеми у стосунках із сім'єю та друзями. Вони також можуть відчувати такі фізичні симптоми, як втома, головні болі та напруга очей через проведення тривалих періодів часу за іграми.

Існують різні фактори, які можуть сприяти розвитку залежності від відеоігор. До них належать індивідуальні фактори, такі як генетика, риси особистості та проблеми психічного здоров'я, як-от депресія чи тривога. Фактори навколишнього середовища, такі як тиск однолітків, доступ до технологій і відсутність нагляду з боку батьків також можуть відігравати певну роль.

В статті «The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence» американський розробник та мислитель Гріфітс

стверджує, що існує надто мало клінічних досліджень, які описують унікальні особливості та симптоми проблематичності гри у відеоігри та/або залежності від відеоігор[34]. Цілком можуть існувати відмінності між підлітками та дорослими щодо того чи сприймаються ігри як проблематичні – особливо тому, що контекст є важливим визначальним фактором того, чи розглядається щось як проблематичне, і підлітки, швидше за все, матимуть набагато більше гнучкості та часу для гри у відеоігри, ніж дорослі.

У підсумку, соціально-психологічні дослідження відеоігор дали цінну інформацію про соціальний і психологічний вплив ігор на людей і суспільство. Вони показали, що відеоігри можуть мати як позитивний, так і негативний вплив на соціальну поведінку та психічне здоров'я, і що ігрові спільноти можуть служити платформою для соціальної взаємодії та формування особистості. Розуміючи вплив відеоігор на суспільство, ми можемо розвивати здоровіші ігрові звички та створювати більш позитивні ігрові спільноти.

2.3 Культурологічні дослідження відеоігор

Відеоігри стали значною частиною нашої масової культури. Вони зробили революцію в індустрії розваг і зараз вважаються одним із визначальних складників сучасної популярної культури. Як наслідок, зростає інтерес до вивчення відеоігор з культурологічної точки зору. Культурологічні дослідження відеоігор зосереджуються на тому, як вони відображають і формують нашу культуру, а також на тому, як їх можна використовувати для дослідження ширших соціальних проблем.

Одним із ключових способів, у який відеоігри відображають нашу культуру, є репрезентація статі, раси та сексуальності. Багато ігор піддавалися критиці за збереження шкідливих стереотипів і популяризацію вузького погляду на те, що означає бути чоловіком чи жінкою. Однак є також ігри, які

кидають виклик цим нормам і пропонують більш різноманітний показ персонажів. Ці ігри можна використовувати для вивчення питань ідентичності та репрезентації, а також для сприяння кращому розумінню та прийняттю різних культур і поглядів.

Репрезентація у відеоіграх означає спосіб зображення персонажів, сюжетних ліній і тем у грі. Це важливий аспект дизайну гри і може мати значний вплив на досвід гравця. Багато відеоігор піддавалися критиці за брак репрезентації та різноманітності, особливо з точки зору раси, статі та сексуальності.

Одним із найпоширеніших зауважень до відеоігор є зображення жіночих персонажів. Багато ігор містять гіперсексуалізованих жіночих персонажів, які створені таким чином, щоб зацікавити чоловічу аудиторію. Цих персонажів часто зображують слабкими або такими, що потребують порятунку, що зміцнює шкідливі стереотипи про жінок. Однак є також ігри (більш сучасні), які кидають виклик цим нормам і пропонують більш різноманітну демонстрацію жінок із сильними, незалежними жіночими рисами, які є повністю реалізованими персонажами.

Ще одна сфера репрезентації у відеоіграх – це зображення раси та етнічної приналежності. Історично відеоігри часто увічнювали шкідливі стереотипи та поклалися на образливі карикатури щодо кольору шкіри. Дослідження показали, що представлення раси у відеоіграх часто спотворене в бік білих персонажів [42]. Наприклад, американські дослідники, такі як Вільямс, Мартін та Айворі провели віртуальний опис відеоігор в статті «The virtual census: representations of gender, race and age in video games» [74], який виявив, що 76,1% персонажів у відеоіграх були білими, тоді як лише 7,4% були чорношкірими і 7,6% були латиноамериканцями. Така недостатня представленість людей за критерієм кольору шкіри у відеоіграх може увічнити

шкідливі стереотипи та сприяти відсутності різноманітності в індустрії. Проте в останні роки спостерігається зростання тенденції до більш нюансованого та різноманітного показу персонажів різних рас. Такі ігри, як «Watch Dogs 2» [72] і «Life is Strange 2» [24] містять різноманітні склади персонажів і вирішують проблеми раси й ідентичності продумано й змістовно.

Репрезентація у відеоіграх також поширюється на зображення персонажів і тем ЛГБТК+. Багато ігор піддавалися критиці за те, що в них не представлено квір-персонажів або вони зображуються стереотипно чи принизливо. Однак є також ігри, які досліджують питання сексуальності та гендерної ідентичності в тонкому та змістовному ключі. Наприклад, «The Last of Us Part II» [47] містить героїню-лесбійку та досліджує теми кохання, втрати та ідентичності.

Загалом репрезентація у відеоіграх є важливою та складною проблемою. Незважаючи на те, що за останні роки було досягнуто прогресу в напрямку більш різноманітної та нюансованої презентації, попереду ще багато роботи [59]. Розробникам ігор важливо пам'ятати про вплив ідей та наративів, які гравці сприймають граючи в ігри, і прагнути до більшої інклюзивності та різноманітності своїх ігор. Створюючи ігри, які пропонують більш точне та деталізоване уявлення про навколишній світ, розробники зможуть створювати більш значущі та вражаючі ігрові враження для гравців будь-якого походження.

Ще один напрям культурологічних досліджень відеоігор – це те, як вони відображають і коментують ширші соціальні проблеми. Багато ігор мають складні сюжети та теми, які торкаються таких питань, як політика, війна та соціальна нерівність. Ці ігри можна використовувати, щоб досліджувати ці питання змістовно та захоплююче, а також сприяти розвитку критичного мислення та діалогу про важливі соціальні проблеми.

Одним із ключових викликів культурології відеоігор є швидкі темпи технологічних змін. Відеоігри постійно розвиваються, постійно з'являються нові технології та тренди. У результаті дослідження культури відеоігор мають бути гнучкими та адаптованими, а дослідники мають бути спроможними встигати за останніми тенденціями розробок в цій галузі.

Незважаючи на ці проблеми, культурологічні дослідження відеоігор пропонують багате та корисне поле для вивчення. Досліджуючи відеоігри з культурологічної точки зору, можна краще зрозуміти, як вони відображають і формують нашу культуру та суспільство. Це може допомогти дослідникам виробити більш деталізований і критичний погляд на відеоігри, а також використовувати їх у більш змістовний і відповідальний спосіб.

Також важливим аспектом культурологічного розуміння природи відеоігор є розуміння природи «мономіфу». Зокрема, у даній роботі увага зацентрована на концепції американського дослідника Джозефа Кемпбела. У своїй книзі «Герой з тисячею облич» американський філолог досліджує міфи різних культур, щоб розкрити універсальну наративну структуру, відому як мономіф. Ця концепція розкриває повторювану схему в героїчних оповіданнях, що зображують подорож архетипічного героя, наявність якого можна прослідковувати від давніх культур до сучасних відеоігр.

Робота Джозефа Кемпбелла заглиблюється в мономіф, послідовну структуру якого можна ідентифікувати в усіх міфологіях. У своїй книзі Кемпбелл ділить подорож героя на три окремі етапи: Від'їзд, Посвячення та Повернення [17].

Початковий етап, Від'їзд, охоплює кілька ключових компонентів. До них належать заклик до пригод, початкове небажання героя прислухатися до заклику, зустріч із наставником і перехід у новий і незнайомий світ. Важливо зазначити, що порядок цих елементів може відрізнятись в різних міфах, і різні

історії можуть демонструвати різні прояви цих етапів. Крім того, певні елементи з трьох етапів можуть взагалі бути відсутніми.

Наприклад, заклик до пригод може приймати різні форми. У деяких міфах це може бути божественний заклик від первинного божества, тоді як в інших це може бути передано через символічного провісника. Наприклад, у творі Льюїса Керролла «Аліса в Країні чудес» провісником є білий кролик. Кемпбелл підкреслює, що чи то сон, чи міф, поява керівної фігури в цих пригодах завжди несе в собі ауру незрозумілої чарівності. Ця фігура служить символом нового етапу в життєвому шляху героя, навіть якщо він може бути незнайомим, дивним або навіть страшним для свідомого «Я». Воно відкрито проголошує себе, репрезентуючи щось, з чим необхідно зустрітися віч-на-віч і резонує з несвідомим, навіть якщо воно залишається невідомим і спантеличеним для свідомого «Я». У результаті герой може виявити, що речі, одного разу наповнені сенсом, можуть загадковим чином втратити своє значення [17]. Отже, заклик до пригод може набувати різноманітних форм, починаючи від надприродних сил і закінчуючи випадковими подіями чи об'єктами, які привертають увагу героя.

У наступному елементі цього етапу герой відчуває відмову від виклику. Часто герої відмовляються від виклику через відволікання своєї уваги на інші інтереси або недовіру, прикладом чого є Гаррі Поттер, який спочатку сумнівався у своїх чаклунських здібностях. Відмова від виклику перетворює пригоду на протилежність. На думку автора, міфи та народні казки в усьому світі яскраво ілюструють, що відмова фундаментально походить від небажання виходити за рамки власних інтересів [17, с. 95]. Така відповідь логічна, оскільки новизна часто викликає страх і відразу. Крім того, цей елемент часто символізує особистісний ріст і значні життєві зміни.

Після відмови герой зустрічає опікуна або захисника, істоту, яка супроводжує героя протягом більшої частини подорожі. Захисник пропонує керівництво, інструменти, а іноді й пряму допомогу для подолання перешкод. Часто заклик до пригод походить від цієї фігури-охоронця. Опікун може прийняти вигляд літнього дідуся або бабусі, хоча, як було сказано раніше, всі елементи стадій можуть зазнавати трансформації. По суті, заклик являє собою початковий знак присутності опікуна та майбутньої ініціації.

Подальший і завершальний елемент першого етапу позначений характерним «порогом» або входом в інший світ. Часто цей перехід охороняє сторож, з яким герой повинен вступити в бій, переговори або знайти альтернативні способи пройти та залишити колишній світ. Як правило, поріг представлений у вигляді великих воріт, печери або подібного символу. Перетин цього порогу стає точкою неповернення, оскільки герой потрапляє в незнайомий світ, з якого дороги назад, швидше за все, немає.

Другий етап ініціації охоплює безліч елементів і аспектів, які можуть проявлятися різними способами. Джозеф Кемпбелл визначає кілька ключових компонентів цього етапу, включаючи шлях випробувань, зустріч з Богинею, присутність спокусниці, примирення з батьком, апофеоз і остаточну винагороду.

Як тільки герой переступає поріг, вони опиняються в абсолютно чужому і фантастичному світі, що сильно відрізняється від їхнього попереднього життя. Тут вони повинні пройти численні перевірки та випробування. Цей етап дуже різноманітний, оскільки включає трансформації в оповіді та еволюцію центральної ідеї твору. Точний опис стадії Ініціації, як це було зроблено для Від'їзду, стає складним через безліч компонентів, які можуть набувати різних форм. Однак найважливішим аспектом цього етапу є наявність випробувань, їх перемога та обіцяна винагорода в кульмінаційній частині шляху героя. Ці

випробування можуть відрізнятися за кількістю та складністю, але їх існування є найважливішим. Протягом цього етапу герой може зазнавати втрат, розлучатися з друзями та коханими, але вони наполегливо йдуть до своєї мети.

Оскільки «подорож героя» Джозефа Кемпбелла ґрунтується на теорії архетипів Карла Густава Юнга, другий етап вимагає зіткнення героя з його Тінню — прихованими чи темнішими аспектами їхньої психіки. Герой повинен або перемогти свою Тінь, або прийняти та інтегрувати її, знайшовши внутрішню гармонію та прийняття.

Зрештою, після завершення цього етапу герою завжди обіцяють винагороду. Подібно до інших елементів на етапах, ця нагорода може проявлятися різними способами — чи то буквальні скарби, священний артефакт, чудесне збереження життя героя або порятунок коханого персонажа, тісно пов'язаного з героєм.

Заключний етап відомий як Повернення. За словами автора, як тільки герой завершить свій квест, отримавши джерело сили або заслуживши прихильність божественного чи тваринного втілення цього, вони все одно повинні повернутися зі своїм трофеєм. На цьому етапі герою доручено виконати наступну важливу справу: перетворити світ на основі нових принципів і уявлень, отриманих під час пригод і винагороди [17, с. 191]. Кемпбел окреслює наступні елементи в межах цієї стадії: відмова повернутися, втеча та переслідування, порятунок ззовні, перехід порогу та становлення господарем двох світів.

В одному варіанті етапу повернення герой може відмовитися повертатися. Причиною цього може бути зневіра в їх здатність «змінити світ» за допомогою свого магічного трофея або просто небажання повертатися в свій первісний світ з різних причин.

Інший варіант передбачає втечу та переслідування, де героя переслідує істота, як це видно у випадку з Персеєм і сестрою Медузи Горгоною. Крім того, герою може знадобитися порятунок ззовні, оскільки він не може повернутися з надприродного царства самотійно. У таких випадках вища сила, наприклад боги, часто надає допомогу.

Підводячи підсумок, «мономіф» представляє собою універсальну структуру, спостережану в героїчних подорожах, які зустрічаються в міфах різних культур по всьому світу. Однак цю концепцію також можна спостерігати у формах масової культури, включаючи відеоігри.

Таким чином, наявність значної кількості статей і книг, присвячених психологічним і культурним дослідженням відеоігор, свідчить про зростаюче визнання їх значення як форми розваги та інтерактивних медіа. Також це говорить про те, що відеоігри визнаються в якості багатого поля для дослідження та аналізу. Вчені з різних дисциплін, включаючи психологію, соціологію, медіадослідження та культурологію, зробили свій внесок у цю сукупність робіт, пропонуючи різноманітні точки зору та ідеї. Широта та глибина досліджень у цій галузі підкреслюють складну та багатовимірну природу відеоігор. Це підкреслює визнання того, що відеоігри є не лише формою розваги, а й культурним і психологічним явищем, яке формує і формується людьми та суспільством.

Для засвідчення дієвості природи «мономіфу» у сучасних відеоіграх у даній роботі використана відеогра «Cyberpunk 2077» [19], яка вийшла 10 грудня 2020 року. Сетінг гри - це кіберпанк, тобто жанр наукової фантастики, що відображає занепад людської культури на тлі технологічного прогресу в комп'ютерну епоху. Дії гри відбуваються в 2077 році в місті під назвою Найт-Сіті (Night-City) - це американський мегаполіс, який контролюють глобальні корпорації. Також це місто не захищено законами як країни, так і штату, тобто

це просто автономна одиниця. У Найт-Сіті відбувається безліч конфліктів через нестримні війни банд і його правлячих структур, які борються за панування. Місто практично повністю роботизовано. Присутня велика бездомність, але вона не виключає кібернетичних модифікацій бідних, породжуючи косметичну залежність і, як наслідок, насильство. Через постійну загрозу заподіяння фізичної шкоди всім громадянам дозволяється відкрито носити вогнепальну зброю в громадських місцях.

Сюжет гри полягає в тому, що гравець управляє самим звичайним середньостатистичним найманцем на ім'я Ві (V). Одного разу йому і його другові Джеккі доручають дуже небезпечну і важливу місію - вкрасти біочип у чільної і нещадної корпорації «Арасака» («Arasaka»). Через серію непередбачених обставин головний герой вставляє собі біочип в голову і після цього йому пускає в лоб кулю той, хто замовив це пограбування. Однак цей постріл активував чіп, який почав процес «відродження» носія, і таким чином Ві виживає. Однак виявляється, що на чіпі була записана особистість відомого рокера і не менш відомого терориста Джонні Сільверхенда (Johnny Silverhand), який загинув 50 років тому. Смерть від вогнепальної зброї активувала роботу чіпу і, отже, особистість Ві почала заміщатися особистістю терориста. Чіп не можна витягти, так як це призведе до моментальної загибелі головного героя, тому Ві разом з Джонні Сільверхендом (який живе в його голові і дуже часто коментує дії героя) шукають способи порятунку життя протагоніста. Зі спогадів Сільверхенда Ві дізнається, що у того раніше була дівчина, Альт Каннінгем (Alt Cunningham), яка вважається найкращим нетраннером (хакером) Найт-Сіті і, яка розробила програму «Душогуб» («Soulskiller») здатну копіювати свідомість людей і переносити їх в якусь подобу віртуального сховища. Про неї дізналася «Арасака» і викрала дівчину з метою того, щоб вона створила їм спеціальну версію «Душогуба». У дівчини Сільверхенда не

було вибору, тому у корпорації в руках виявилася цифрова фортеця «Мікоши» («Mikoshi»), в якій зберігалися оцифровані свідомості людей. Про це дізнався Джонні Сільверхенд і влаштував рятівну операцію, проте він не встиг врятувати її і Альт Каннінгем стала першою людиною, чия свідомість виявилася замкненою в «Мікоши». Через пару років Сільверхенд знову влаштував атаку на «Арасаку», де підірвав в штаб-квартирі термоядерну бомбу, проте під час цієї терористичної атаки «Арасака» схопила Джонні і теж помістила його свідомість в «Душогуба». Однак ця атака не була марною, так як команда Сільверхенда змогла випустити свідомість Альт з віртуальної в'язниці, і вона вирушила в «кіберпростір» («cyberspace») - віртуальну реальність, яка відрізняється від наших віртуальних мереж і нашого Інтернету. У всесвіті «Кіберпанку» люди навчилися інтегрувати себе у віртуальний простір з тактильними відчуттями, запахами, з різними іншими можливостями. Однак в один момент «нетраннер» в Мережу випустив безліч вірусів, які згодом стали самостійними штучними інтелектами, які швидко розвивались, і через це «кіберпростір» став дуже нестабільним і небезпечним. І саме там 50 років перебувала свідомість Альт Каннінгем, яка врешті-решт стала найпотужнішим штучним інтелектом.

Ві і Джонні знайшли можливість зв'язатися з Альт, яка сказала, що допоможе розділити їх свідомості за допомогою «Мікоши». Сюжет підходить до кульмінації, і кінцівка гри залежить від вибору гравця: 1) Можна накласти на себе руки без глобальних наслідків для світу; 2) Можна укласти угоду з ворогом, з «Арасакою»; 3) Чи можна звернутися до друзів героя за допомогою. В останньому варіанті Ві і Джонні потрапляють в «Мікоши» і зустрічають там Альт Каннінгем. І виявляється, що Джонні вже практично повністю замінив особистість Ві, тому гравець стоїть перед вибором: або віддати тіло Джонні, а

самому піти з Альт в «кіберпростір», або залишити тіло собі, але прожити тільки півроку (в цьому випадку вже Джонні йде і стає частиною Альт) [19].

На цьому переказ гри варто закінчити й перейти аналізу проявів «мономіфу» в даній відеогрі. Так як в грі є три різних прологи, то цей момент можна пропустити й розглядати першу стадію вже на той момент, коли для всіх гравців відкривається однаковий сюжет і геймплей.

Отже, як було описано в теоретичній частині, всі елементи стадій можуть мати абсолютно різні прояви і стояти не в хронологічному порядку (тобто, не так, як написано у Дж. Кемпбела). У грі «Cyberpunk 2077» поклик і наставник з'являються не одночасно, а в зворотньому порядку, тобто спочатку герой зустрічається з наставником, а потім вже отримує поклик до подорожі. Наставником для головного героя є його близький друг Джекі, з яким він познайомився в пролозі. Його роль полягає в тому, що він протягом першого акту гри завжди підтримує Ві, допомагає в бою і в підсумку від нього виходить поклик до подорожі. Тут досить спірне питання, так як Джекі знаходить людину (Декстера), який і доручає героям здійснити крадіжку біочипу. Тобто, тут можна виявити два прояви поклику: або Джекі є передвісником, так як знайомить Ві і Декстера, або передвісником є Декстер, оскільки він організовує цю місію по розкраданню реліквії. Крадіжку біочипу можна вважати закликком через те, що після цієї події у головного героя починаються всі основні випробування, нові союзники, любов, вороги і так далі, тобто всі складові другої стадії. Але перед тим, як переходити до ініціації, головний герой повинен подолати перший поріг. У грі цей аспект представлений досить незвично, однак дуже чітко - це «смерть» Ві після невдалого пограбування. Після того, як Декстер дізнався, що герої вкрали чіп, але привернули до себе дуже багато уваги, він вбиває Ві і викидає на смітник, де герой завдяки чіпу виживає. Це і є порогом, так як після свого «воскресіння» Ві дізнається, що

через чіп він повільно вмирає і пошук універсального спасіння є головним стимулом до продовження подорожі.

Стадія Ініціації в грі починається вмиль після «воскресіння» Ві на звалищі, і відразу ж головний герой виявляє в своїй голові Джонні Сільверхенда - відомого рокера і терориста, який згодом стане основним союзником Ві. На цьому відрізку подорожі і гри головний герой виконує основну квестову лінію (знайти спосіб позбутися чіпу), яка і є тим проміжком у Дж. Кемпбела, в якому герой долає основні труднощі і знайомитися з новими друзями і ворогами. Все це підводить Ві і Джонні до головного випробування - штурму штаб-квартири «Арасаки». Кінцівки гри визначаються через вибір гравця, з чією допомогою штурмувати корпорацію (але також варто не забувати про те, що можна укласти договір з «Арасакою»). Вибір кінцівки був би хорошим закінченням другої стадії, однак в «Кіберпанку» ця стадія закінчується пізніше.

Джозеф Кемпбел, коли описує випробування, які присутні в стадії Ініціації, пише: «Остання пригода, коли всі перепони і велетні-людоїди залишилися позаду, зазвичай представляється як містичний шлюб тріумфуючого героя-душі з царственою Богинею Світу. Це переломна точка - в надирі, в зеніті або на краю землі, в центрі Всесвіту, під склепінням храму або в найпотемнішому куточку нашого серця» [17, с. 129]. Цей момент є надзвичайно важливим для дослідження, тому що це «останнє випробування» представлено в зустрічі Ві з Альт Каннінгем в «кіберпросторі», тобто це буквально зустріч героя з царственою Богинею Світу. Альт можна вважати «богинею», тому що за 50 років в «кіберпросторі» її особистість стерлася (принаймні, вона каже, що Альт Каннінгем більше немає, а бачимо ми її зовнішність тільки через те, що це захисний механізм нашої психіки), вона здатна читати думки «конструктів», і вона стала найсильнішим штучним

інтелектом в Мережі, тобто вже чимось надприродним. І в двох кінцівках вона знищує «Мікоши», поглинаючи усі «конструкти», тим самим стаючи ще більш трансцендентною. Також дуже цікавим моментом в цьому фрагменті є іменник «герой-душа», тому що в завершальній частині гри Ві знаходиться в «Мікоши» в якості «конструкту» («construct»), тобто у вигляді оцифрованої свідомості. Основне питання відеоігри - чи є у людини душа? Якщо немає, то що тоді з'являється в «Мікоши» після процесу оцифровки свідомості? Якщо погодитися з тим, що концепція душі існує в грі і, що її дійсно можна «накласти» на рядки коду, то Ві є буквально «героєм-душею» і, отже, цитата Дж. Кемпбел про «Богиню» з абсолютною точністю накладається на цей фрагмент гри.

Як такої нагороди в грі немає, проте якоюсь подобою винагороди можна вважати «звільнення» від биочипу і позбавлення від «конструкту» Джонні Сільверхенда в голові Ві. До цього моменту підводить вся стадія Ініціації, і після досягнення мети відразу починається останній елемент подорожі.

Стадія Повернення тут починається після фінального вибору героя: залишити тіло собі і прожити тільки півроку, або залишити тіло Джонні Сільверхенду, а самому злитися з Альт і піти назавжди в Мережу. Також, якщо герой вирішить укласти угоду з «Арасакою», то фінальні вибори будуть трохи відрізнятися: він точно так само може прожити півроку в своєму тілі, або може добровільно піти у «Мікоши» до тих пір, поки фахівці «Арасаки» не знайдуть йому відповідне тіло для «пересадки» туди його свідомості. Через розмаїття виборів і кінцівок в грі «Кіберпанк 2077» є кілька варіантів Повернення.

Однією з основних варіацій повернення, за Дж. Кемпбелом, є відмова від повернення, яка представлена в даній відеоігрі в трьох різних варіантах:

- 1) Головний герой вчиняє самогубство (це не просто відмова від повернення, це повністю відмова від просування далі);

- 2) Ві укладає угоду з «Арасакою». Фахівці допоможуть позбутися від «конструкту» Джонні в голові Ві, проте повністю врятувати життя герою вони не зможуть і буде вибір, або прожити півроку, або добровільно відправитися в «Мікоши» і чекати, коли фахівці вдосконалять свої технології. Саме другий варіант можна вважати відмовою від повернення, так як Ві стоїть перед вибором повернутися на Землю (операція проходила на космічній станції) або прийняти чергову пропозицію корпорації, тим самим відмовитися від повернення;
- 3) Протагоніст залишає тіло Джонні Сільверхенду, а сам вирушає в «кіберпростір», щоб інтегруватися в Альт Каннінгем. Два важливих моменти: 1) цей варіант кінцівки знову відсилає нас до цитати Джозефа Кемпбела про «Царственну Богиню Миру» [17, с. 129] тому, що злиття героя з Альт - це буквально містичний шлюб тріумфуючого героя-душі з царственною Богинею Світу; 2) ця кінцівка вважається відмовою від повернення тому, що герой не хоче жити в очікуванні найближчої смерті і вирішує віддати тіло Джонні, так як у нього попереду ціле життя, необмежене у часі.

В інших випадках Ві повертається в своє тіло, щоб прожити решту півроку - він може або стати легендою цього міста і відправитися на свою найвідповідальнішу і небезпечну місію, або разом з кочовим кланом відправитися подорожувати на інший кінець Америки. У Дж. Кемпбел такі варіанти Повернення не представлені, але, як було сказано вище, загальні схеми міфів можуть піддаватися всіляким змінам і спотворенням.

З цього випливає, що сюжет гри «Cyberpunk 2077» можна дуже якісно і точно розкласти на стадії «мономіфу» з їх складовими. Крім того, якщо переводити елементи «подорожі героя» в одиниці, то вийде 7 основних елементів (наставник, поклик, поріг, союзник, головне випробування,

нагорода, повернення). Тому в грі всі ці важливі складові присутні: наставник - Джекі, поклик - операція з викрадення біочипу, поріг – «смерть» Ві, союзник - Джонні Сільверхенд в голові протагоніста, головне випробування - зустріч з Альт Каннінгам в «Мікоши», нагорода - звільнення від біочипу і Джонні, повернення (одне з) – самогубство/уход в «кіберпростір» з Альт/добровільне ув'язнення в «Мікоши» [19].

Таким чином, теорію Дж. Кемпбела можна застосовувати не тільки до міфів та фільмів, але і для відеоігор теж. Існує величезна безліч відеоігор, в яких можна знайти або повну конструкцію «мономіфу», або його частини, що показує глибинну вкоріненість таких універсальних культуротворчих елементів, як міф і в сучасних відеоіграх.

Розділ 3. Моральні проблеми відеоігр

3.1. Етичні стандарти і правила у відеоіграх

Відеоігри стали повсюдним видом розваги для мільйонів людей у всьому світі. У міру розвитку індустрії зростали й пов'язані з нею моральні проблеми. Хоча велика увага приділяється таким питанням, як насильство, залежність і репрезентація у відеоіграх, є й інші важливі моральні проблеми, які заслуговують на увагу.

Однією з таких проблем є використання внутрішньоігрової валюти та мікротранзакцій. Багато ігор пропонують гравцям можливість купувати віртуальну валюту чи інші предмети в грі за реальні гроші. Хоча це може бути зручним способом для гравців вийти вперед у грі, це також може викликати моральні проблеми. Наприклад, у деяких іграх використовуються моделі «оплата за перемогу», за якими гравці, які витрачають більше грошей, можуть швидше або легше проходити гру. Це може створити відчуття несправедливості серед гравців, які не можуть або не хочуть витратити реальні гроші на внутрішньоігрові предмети.

Використання мікротранзакцій у відеоіграх стало спірним питанням в ігровій індустрії. Мікротранзакції — це невеликі покупки, зроблені в грі, як правило, за реальні гроші, щоб отримати віртуальні предмети чи інші переваги в грі. У той час як деякі гравці бачать мікротранзакції як зручний спосіб покращити свій ігровий досвід, інші вважають їх експлуаторськими та неетичними.

Однією з головних переваг мікротранзакцій є їх здатність підвищити залучення гравців до гри. Гравці, які інвестували в гру, з більшою ймовірністю витратять на неї гроші, а мікротранзакції дають розробникам можливість стимулювати ці інвестиції. Наприклад, гравці, швидше за все, продовжуватимуть грати в гру, якщо зможуть придбати нові косметичні

предмети чи зброю. Надаючи ці елементи за допомогою мікротранзакцій, розробники можуть отримувати прибуток, а також підтримувати зацікавленість гравців у грі.

Ще однією перевагою мікротранзакцій є їхній потенціал для монетизації безкоштовних ігор. Багато ігор пропонуються безкоштовно, але для отримання прибутку вони покладаються на мікротранзакції. Це дозволяє розробникам залучати ширшу аудиторію до своїх ігор, водночас одержуючи дохід від продажу віртуальних предметів. Наприклад, мобільні ігри, такі як Candy Crush [39] і Clash of Clans [66], можна безкоштовно завантажувати та грати в них, але гравці можуть придбати додаткові життя, внутрішньоігрову валюту чи інші переваги за допомогою мікротранзакцій.

Незважаючи на ці переваги, мікротранзакції також були предметом етичних проблем в ігровій індустрії. Однією з головних проблем є використання моделей «оплата за виграш», за якими гравці, які витрачають більше грошей, можуть швидше або легше просуватися в грі. Це може створити відчуття несправедливості серед гравців, які не можуть або не хочуть витратити реальні гроші на внутрішньоігрові предмети. Крім того, деякі стверджують, що мікротранзакції є формою азартних ігор, оскільки гравці, по суті, платять за можливість отримати віртуальні предмети або винагороди.

Ще одним етичним занепокоєнням є можливість мікротранзакцій використовувати вразливих гравців, таких як діти або люди зі схильністю до залежності. Гравці можуть витратити значні суми грошей на мікротранзакції, щоб отримати рідкісні або бажані предмети, що призводить до фінансових труднощів або залежності. Це призвело до закликів до посилення регулювання мікротранзакцій, подібно до регулювання азартних ігор у деяких країнах.

Були проведені численні дослідження впливу мікротранзакцій у відеоіграх. Американський автор Гібсон досліджував в статті «The relationship

between videogame micro-transactions and problem gaming and gambling: A systematic review» [31], в якій розглядалися сприйняття, ставлення та поведінка споживачів щодо мікротранзакцій. Вони виявили, що геймери загалом негативно ставляться до мікротранзакцій і що вони з меншою ймовірністю купуватимуть їх, якщо вважають, що гра розроблена таким чином, що змушує їх це робити.

Ще одне дослідження було проведене американським дослідником МакКафрі в статті «The macro problem of microtransactions: The self-regulatory challenges of video game loot boxes» [43] та виявило вплив мікротранзакцій на поведінку молодих людей. Вони виявили, що використання мікротранзакцій було пов'язане з підвищенням агресії, зниженням рівня самоконтролю та зниженням успішності. Дослідження також виявило, що молоді люди, які використовували мікротранзакції, частіше мали проблеми з нав'язливими покупками та азартними іграми.

В статті «Video game loot boxes are psychologically akin to gambling» [25] американський автор Драммонд вивчає психологічні впливи від купівлі лутбоксів, особливого типу мікротранзакцій, які дозволяють гравцям купувати випадкові віртуальні предмети. Автори виявили, що лутбокси багато в чому подібні до азартних ігор і можуть мати потужний психологічний вплив на гравців. Вони також зазначили, що лутбокси можуть бути особливо проблематичними для вразливих людей, наприклад тих, хто має проблеми з азартними іграми, або дітей.

Ці та багато інших досліджень демонструють складний і часто суперечливий характер мікротранзакцій у відеоіграх. У той час як одні стверджують, що вони є необхідною частиною ігрової індустрії та пропонують гравцям додатковий зміст і функції, інші стверджують, що вони можуть мати негативний вплив на поведінку гравців і створити несправедливу перевагу для

тих, хто може дозволити собі платити за додатковий вміст. Оскільки ігрова індустрія продовжує розвиватися та розширюватися, буде важливо продовжувати дослідження та обговорення впливу мікротранзакцій на гравців і суспільство в цілому.

Підсумовуючи, мікротранзакції мають як переваги, так і етичні проблеми в ігровій індустрії. Хоча вони можуть збільшити залучення гравців і забезпечити джерело доходу для розробників, вони також можуть створити відчуття несправедливості та використовувати вразливих гравців. Оскільки ігрова індустрія продовжує розвиватися, буде важливо збалансувати потенційні переваги мікротранзакцій з їхніми потенційними ризиками, щоб створити стійку та максимально рівноцінну для гравців ігрову екосистему.

Іншою моральною проблемою у відеоіграх є використання лутбоксів. Лутбокси — це віртуальні контейнери, які гравці можуть придбати за реальні гроші, що містять випадкові предмети або нагороди. У той час як одні стверджують, що лутбокси є формою азартних ігор, інші стверджують, що вони просто нешкідливий спосіб додати гри азарту та непередбачуваності. Однак, оскільки все більше і більше гравців стають залежними від гострих відчуттів відкриття лутбоксів, виникло занепокоєння щодо потенційної шкоди. Наприклад, гравці можуть витратити значні суми грошей на лутбокс, щоб отримати рідкісні або бажані предмети, що призводить до фінансових труднощів або залежності.

Лутбокси, різновид мікротранзакцій, у яких гравці купують рандомізовані віртуальні предмети, стали суперечливим питанням в індустрії відеоігор. У той час як деякі гравці насолоджуються захопленням відкриття скриньок із здобиччю та отримання рідкісних або цінних предметів, інші вважають це формою азартної гри та потенційною шкодою для вразливих гравців, таких як діти.

Однією з головних переваг лутбоксів є їх здатність підвищувати залучення гравців до гри. Гравці, які інвестували в гру, швидше за все, витратять на неї гроші, а лутбокси дають розробникам можливість стимулювати ці інвестиції. Надаючи рандомізовані винагороди, лутбокси можуть викликати у гравців відчуття хвилювання та очікування, заохочуючи їх продовжувати гру та витратити гроші на гру.

Ще однією перевагою лутбоксів є їхній потенціал для монетизації безкоштовних ігор. Багато ігор пропонуються безкоштовно, але для отримання прибутку вони покладаються на мікротранзакції, як-от лутбокси. Це дозволяє розробникам залучати ширшу аудиторію до своїх ігор, водночас одержуючи дохід від продажу віртуальних предметів. Наприклад, такі популярні безкоштовні ігри, як Fortnite і Apex Legends, пропонують коробки з лутом, які містять косметичні предмети та інші нагороди.

Незважаючи на ці переваги, лутбокси також були предметом етичних проблем в ігровій індустрії. Однією з головних проблем є використання рандомізованих винагород, які можуть створити відчуття невизначеності та ризику, подібне до азартних ігор. Це може бути особливо шкідливим для вразливих гравців, таких як діти або люди зі схильністю до залежності. Крім того, деякі гравці можуть відчувати тиск, щоб витратити гроші на лутбокси, щоб не відставати від інших гравців або швидше просуватися в грі.

Було проведено кілька досліджень щодо використання лутбоксів у відеоіграх із вивченням їхнього впливу на поведінку гравців і їхнього зв'язку із азартними іграми. Дослідження «Loot boxes, gambling-like mechanics in video games» [75] проведено американським дослідником Леон Сяо, показало, що існує тісний зв'язок між витратами на лутбокс і проблемними азартними іграми. Дослідження також виявило, що гравці, які витрачали більше грошей на лутбокси, частіше проявляли іншу проблемну поведінку в іграх, наприклад,

грали протягом довших періодів часу та відчували більший рівень стресу, коли не могли грати. Також, це дослідження вивело потенційні зв'язки між лутбоксами та азартними іграми. Дослідження показало, що лутбокси мають багато спільних характеристик з азартними іграми, зокрема використання випадковості, потенціал винагороди та можливість витратити реальні гроші на їх отримання. Дослідження також виявило, що використання лутбоксів було пов'язане з більшим рівнем проблемних азартних ігор.

Інше етичне занепокоєння полягає в тому, що лутбокси можуть використовувати гравців за допомогою маніпулятивних тактик, щоб стимулювати витрати. Наприклад, деякі ігри можуть використовувати механіку «майже промаху», коли гравець наближається до отримання рідкісного предмета, але врешті зазнає невдачі, щоб створити відчуття очікування та заохотити до подальших витрат. Крім того, деякі ігри можуть пропонувати ексклюзивні або обмежені за часом предмети через лутбокс, створюючи відчуття терміновості та заохочуючи гравців швидко витратити гроші.

У відповідь на ці занепокоєння деякі країни вжили заходів щодо регулювання або заборони лутбоксів. Наприклад, у Бельгії лутбокси були заборонені як вид незаконних азартних ігор, а в Нідерландах було виявлено, що кілька ігор порушують закони країни про азартні ігри. Тоді як інші країни, як Велика Британія та Сполучені Штати, почали розслідувати їх потенційну шкоду для гравців.

Підсумовуючи, лутбокси мають як переваги, так і етичні проблеми в ігровій індустрії. Хоча вони можуть збільшити залучення гравців і забезпечити джерело доходу для розробників, вони також можуть створити відчуття невизначеності та ризику, подібно до азартних ігор, і використовувати вразливих гравців. Оскільки ігрова індустрія продовжує розвиватися, буде

важливо збалансувати потенційні переваги лутбоксів з їхніми потенційними ризиками, щоб ігрове середовище було комфортним для усіх гравців.

Іншою моральною проблемою є використання збору даних у відеоіграх. Багато ігор збирають дані про гравців, включаючи їхню поведінку та вподобання, щоб створювати цільову рекламу або продавати стороннім компаніям. Хоча це може допомогти розробникам ігор створити більш привабливий і персоналізований досвід для гравців, це також може викликати занепокоєння щодо конфіденційності та згоди. Гравці можуть не знати про дані, які про них збираються, або про те, як вони використовуються. Це може викликати у гравців відчуття занепокоєння або недовіри, що негативно вплине на ігровий досвід.

Використання збору даних у відеоіграх стає все більш поширеним в останні роки, коли розробники використовують дані гравців для покращення дизайну гри, персоналізації ігрового процесу та монетизації ігор за допомогою цільової реклами та мікротранзакцій. Однак використання даних гравців також викликає занепокоєння щодо конфіденційності, експлуатації гравців та етичних наслідків збору та використання особистої інформації з метою отримання прибутку.

Однією з головних переваг збору даних у відеоіграх є його здатність покращувати дизайн гри та досвід гравців. Відстежуючи поведінку та вподобання гравців, розробники можуть отримати уявлення про те, які ігрові механіки та функції є найпопулярнішими, а також визначити області, які потрібно вдосконалити. Це може призвести до більш захоплюючого ігрового процесу, кращого балансу ігрової механіки та розробки нового вмісту, який резонує з гравцями.

Ще однією перевагою збору даних є його потенціал для персоналізації ігрового процесу. Якщо знати, яким аспектам гри гравці надають перевагу, то

ігри можна пристосувати до кожного гравця, забезпечуючи більш персоналізований досвід, який, швидше за все, зацікавить їх. Наприклад, гра може регулювати параметри складності або надавати цільові рекомендації щодо вмісту на основі поведінки та вподобань гравця.

Однак використання даних гравців також викликало занепокоєння щодо конфіденційності та експлуатації гравців. Багато гравців можуть не знати про те, якою мірою збираються їхні особисті дані, і можуть не повністю розуміти, як ці дані використовуються. Крім того, існує ризик того, що дані гравців можуть бути використані для маніпулювання або експлуатації вразливих гравців, таких як діти або особи зі схильністю до залежності, за допомогою цільової реклами або мікротранзакцій.

Як можна побачити протягом тексту, то моральних проблем існує доволі багато. Не можна мовчати про таке занепокоєння, суть якого полягає в можливості використання даних гравців для дискримінаційних цілей, таких як цільова реклама або моніторинг поведінки в грі. Наприклад, гра може використовувати дані для виявлення гравців, які з меншою ймовірністю витратять гроші на мікротранзакції, і використовувати для них більш агресивну маркетингову тактику. Це потенційно може створити несправедливу перевагу для гравців, які можуть або бажають витратити більше грошей на гру.

У відповідь на ці занепокоєння деякі країни почали регулювати використання даних гравців у відеоіграх. Наприклад, Загальний регламент захисту даних Європейського Союзу (GDPR) [51] містить вказівки щодо збору та використання персональних даних у відеоіграх і вимагає від розробників отримати чітку згоду гравців перед збором і використанням їхніх даних.

Підсумовуючи, використання збору даних у відеоіграх має як переваги, так і етичні проблеми. Хоча це може покращити дизайн гри та персоналізувати ігровий процес, це також викликає занепокоєння щодо конфіденційності

гравців, експлуатації та потенціалу дискримінаційних практик. Оскільки ігрова індустрія продовжує розвиватися, буде важливо збалансувати потенційні переваги збору даних з етичними міркуваннями використання персональних даних для отримання прибутку.

Нарешті, є питання взаємодії гравців в онлайн-іграх. Багато онлайн-ігор дозволяють гравцям взаємодіяти один з одним за допомогою текстового або голосового чату. Хоча це може створити відчуття спільності та зв'язку, це також може призвести до шкідливої поведінки, як-от залякування, переслідування та ворожі висловлювання. Розробники ігор зобов'язані створювати безпечні та інклюзивні простори для гравців і вживати заходів проти тих, хто бере участь у шкідливій поведінці. Однак це може бути складним завданням, особливо тому, що спільнота онлайн-ігор продовжує рости та розвиватися.

3.2. Відповідальність розробників та видавців

Відеоігри стали популярною формою розваг у всьому світі, і мільйони людей щодня грають в ігри на різних платформах. Оскільки індустрія продовжує розвиватися, існує потреба встановити етичні стандарти та правила, яких повинні дотримуватися розробники та гравці, щоб гарантувати, що ігровий досвід буде приємним і безпечним для всіх.

Одним із основних етичних стандартів, яких повинні дотримуватися розробники, є включення репрезентації в ігри. Це включає в себе представлення людей різних рас, статі, сексуальної орієнтації та здібностей у позитивний та нестереотипний спосіб. Ігри, які не містять різноманітності, можуть посилити шкідливі стереотипи та негативно вплинути на гравців.

Репрезентація у відеоіграх стосується зображення персонажів, історій і культур у відеоіграх. Представлення персонажів у відеоіграх історично обмежувалося білими головними героями-чоловіками, причому жіночі

персонажі та персонажі меншин часто зображувалися в стереотипних і обмежених ролях. Ця відсутність різноманітності призвела до ігрової культури, яка може здаватися непривітною та ворожою до тих, хто не відповідає традиційній формі. Особливо це стосується членів маргіналізованих спільнот, які історично були виключені з ігрової індустрії.

Важливість представлення у відеоіграх важко переоцінити. Було показано, що представництво має значний вплив на ставлення та сприйняття гравцями різних груп. Дослідження, проведене Університетом Іллінойсу [63], показало, що позитивне зображення жінок у відеоіграх призвело до зменшення негативних гендерних стереотипів серед чоловіків-гравців. Подібним чином було показано, що позитивне зображення людей з різним кольором шкіри у відеоіграх зменшує упередження серед білих гравців.

Вплив репрезентації у відеоіграх виходить за межі окремих гравців. Відеоігри – це форма медіа, яка охоплює мільйони людей у всьому світі. Відсутність репрезентації у відеоіграх увічнює шкідливі стереотипи та зміцнює існуючі структури влади. Коли гравці стикаються з обмеженими та стереотипними уявленнями про різні групи, це зміцнює уявлення про те, що деякі групи важливіші чи цінніші за інші. Це може мати реальні наслідки, такі як увічнення дискримінації та маргіналізації цих груп.

Дослідження, які зосереджуються на репрезентації у відеоіграх, досліджують, як різні групи зображуються у відеоіграх і як ці репрезентації можуть вплинути на ставлення та сприйняття гравцями цих груп. Одне з таких досліджень, проведене Фоксом і Тангом [29], розглядало сексизм в онлайн-відеоіграх і виявило, що відповідність чоловічим нормам і орієнтація на соціальне домінування є сильними провісниками сексистського ставлення до гравців. Це дослідження підкреслює важливість вивчення репрезентації статі

у відеоіграх і те, як ці репрезентації можуть сприяти шкідливому ставленню та поведінці щодо жінок.

Інше дослідження, проведене Айворі та Кальянараманом [35], вивчало вплив технологічного прогресу та насильницького контенту у відеоіграх на відчуття присутності та агресії гравців. Дослідження показало, що гравці, які стикалися з більш жорстоким контентом, повідомили про вищий рівень агресії, і що використання передових технологій у відеоіграх може посилити відчуття присутності, що, у свою чергу, може посилити наслідки насильницького контенту. Це дослідження підкреслює важливість розгляду того, як представлення насильства у відеоіграх може вплинути на гравців, і потенційні наслідки цих зображень.

Потреба в репрезентації у відеоіграх була визнана ігровою індустрією. В останні роки спостерігається зростання тенденції до більш різноманітного представлення у відеоіграх. Такі ігри, як «The Last of Us Part II» [47], «Life is Strange» [23] і «Overwatch» [14, 15], отримали похвалу за всеохоплююче представлення персонажів із різним походженням та особистістю. Це позитивний крок вперед у галузі, але попереду ще багато роботи.

Грей і МакДеніел [33] провели дослідження, яке зосереджувалося на репрезентації квір-персон у відеоіграх, і виявили, що хоча кількість ЛГБТК-персонажів у відеоіграх зросла, багато з цих персонажів все ще зображуються стереотипно або символічно. Дослідження також виявило, що ЛГБТК-гравці повідомили, що відчувають себе виключеними або недостатньо представленими у відеоіграх, і що ця відсутність репрезентації може сприяти почуттю відчуженості та відриву від ігрової культури.

Розробники та видавці несуть відповідальність за створення інклюзивних і різноманітних ігор. Це означає створення персонажів, які представляють широкий спектр ідентичностей і культур, і забезпечення того,

щоб ці персонажі не обмежувалися стереотипними або символічними ролями. Це також означає створення ігор, доступних для гравців з різним походженням і з різними здібностями.

Підсумовуючи, репрезентація у відеоіграх має вирішальне значення для створення інклюзивної та різноманітної ігрової культури. Відсутність різноманітності у відеоіграх увічнює шкідливі стереотипи та зміцнює існуючі структури влади. Важливість репрезентації була визнана індустрією ігор, і існує тенденція до більш різноманітної репрезентації у відеоіграх. Розробники та видавці несуть відповідальність за тверезий, доречний та глибокий наратив серед ігрових персонажів, які представляють широкий спектр ідентичностей і культур. Роблячи це, вони можуть допомогти створити ігрову культуру, приємну для всіх гравців.

Іншим етичним стандартом є включення попереджень щодо вмісту та вікових рейтингів до ігор. Це гарантує, що гравці знають про тип вмісту, з яким вони зіткнуться, і можуть прийняти обґрунтоване рішення щодо того, грати чи ні. Це також допомагає захистити вразливих гравців, наприклад дітей, від впливу неприйняттого вмісту.

Попередження щодо вмісту використовуються для інформування гравців про потенційно конфіденційний або активний вміст, який може бути включений у відеоігру. Це може включати такі теми, як насильство, сексуальний вміст, вживання наркотиків або ненормативної мови. Попередження щодо вмісту дають гравцям можливість прийняти обґрунтоване рішення щодо того, чи хочуть вони взаємодіяти з відповідним вмістом чи ні. Це особливо важливо для гравців, які можуть бути чутливими до певних тем або досвіду.

Вікові рейтинги є ще одним важливим інструментом сприяння відповідальному геймінгу. Вікові рейтинги надають інформацію про

відповідну вікову групу для певної відеоігри. Це допомагає батькам і опікунам приймати зважені рішення про те, в які ігри грають їхні діти. Вікові рейтинги також допомагають продавцям застосовувати вікові обмеження на продаж відеоігор, допомагаючи запобігти доступу неповнолітніх до ігор, які можуть не відповідати їхній віковій групі.

Окрім сприяння відповідальному геймінгу, включення попереджень щодо вмісту та вікових рейтингів також може сприяти розмаїттю та інклюзивності в ігровій індустрії. Надаючи попередження щодо потенційно делікатного вмісту, розробники ігор можуть більше залучати гравців, які можуть мати життєвий або ігровий досвід. Це може допомогти створити більш приємне та інклюзивне ігрове середовище для всіх гравців.

Однак існують також деякі обмеження щодо використання попереджень щодо вмісту та вікових рейтингів у відеоіграх. По-перше, вони ефективні, лише якщо гравці дійсно звертають на них увагу. Крім того, можуть бути випадки, коли використання попереджень щодо вмісту та вікових обмежень може бути недоречним. Наприклад, деякі ігри можуть бути розроблені, щоб перевірити погляди гравців на складні теми, а включення попереджень щодо вмісту може зменшити вплив гри.

Підсумовуючи, включення попереджень щодо вмісту та вікових рейтингів у відеоігри є важливим кроком до відповідальної гри у відеоігри. Попередження щодо вмісту допомагають інформувати гравців про потенційно делікатний вміст, а вікові рейтинги доволі часто дозволяють батькам зрозуміти, чи можна їхній дитині грати в цю гру чи слід купити щось інше. Але треба зрозуміти, що вікові рейтинги – це не істина, а кожна дитина розвивається індивідуально. Використання попереджень щодо вмісту та вікових рейтингів також може сприяти розмаїттю та інклюзивності в ігровій індустрії. Незважаючи на певні обмеження щодо їх використання, переваги попереджень

щодо вмісту та вікових обмежень у сприянні відповідальній грі роблять їх цінним інструментом для розробників і видавців ігор.

3.3 Види моральних питань та ускладнень в ігровій культурі

Гравці також зобов'язані дотримуватися етичних стандартів у відеоіграх. Це включає уникнення токсичної поведінки, такої як залякування, переслідування та обман. Токсична поведінка може створити негативне та небезпечне середовище для інших гравців і може призвести до довгострокових проблем із психічним здоров'ям у тих, хто став мішенню.

Токсична поведінка у відеоіграх може приймати різні форми, зокрема переслідування, залякування, ворожі висловлювання та тролінг. Така поведінка може мати значний вплив на психічне здоров'я гравців і може створити непривітне та небезпечне середовище для гравців. Токсична поведінка також може негативно вплинути на продуктивність гравця, спричинивши його недостатню ефективність або навіть повне припинення гри.

Враховуючи той факт, що більшість гравців, як відомо, час від часу можуть виявляти жорстокість певного ступеня, чи то через необхідність помститися, чи через розчарування, це дійсно робить ігрову онлайн-спільноту досить токсичною. Існує кілька категорій поведінки, які зазвичай належать до загальної категорії образливої поведінки в онлайн-іграх. Починаючи з м'яких, це:

- флеймінг та ігрова лють: ця категорія найчастіше зустрічається, коли людина засмучується і починає ображати інших гравців;
- грифінг: у деяких випадках флеймінг та лють гри змінюються грифінгом. Це стан, коли гравець розчаровується настільки, що вирішує знайти способи безпосередньо порушити гру інших

гравців (наприклад, в іграх, де потрібно будувати будівлі, грифер навмисно руйнує будови інших гравців);

- доксінг: це набагато серйозніший прояв токсичності, він по суті є формою кібербулінгу. Доксінг - це збір та публікація особистої інформації людини в Інтернеті;
- хейт спіч (hate speech): хейт спіч - це використання слів, які позначають расу, сексуальну орієнтацію, певні хвороби, для образи інших людей;
- погрозлива та агресивна поведінка: це аналог залякування в онлайн-іграх.

Вплив токсичності у відеоіграх не обмежується окремими гравцями. Токсична поведінка також може завдати шкоди ігровій спільноті в цілому, створюючи негативний імідж індустрії та стримуючи потенційних гравців від приєднання. Це може мати серйозні економічні наслідки для розробників і видавців ігор, а також для ігрової індустрії в цілому.

Існує ряд причин, чому токсична поведінка стала такою поширеною проблемою в онлайн-ігрових спільнотах. Одним із головних факторів є анонімність, яку забезпечують онлайн-ігри. Про це писав американський дослідник відеоігор Блекборн [13]. Він стверджував, що гравці можуть ховатися за анонімними іменами користувачів, що робить їх більш схильними до спокуси токсичності, без боязні наслідків. Крім того, змагальний характер багатьох онлайн-ігор може виявити найгірше в деяких гравцях, що призведе до токсичної поведінки.

Гравці часто розглядають таку токсичність як нормальну частину гри. Але така поведінка може мати значний довгостроковий негативний вплив на гравців, особливо на тих, хто не потрапляє у стереотипну демографію молодих

білих чоловіків. Незважаючи на дослідження, що передбачають, що жінки однаково або досвідченіші у відеоіграх, ніж чоловіки, якщо їм приділяється однакова кількість ігрового часу, вони з більшою ймовірністю, ніж їхні колеги-чоловіки, стануть об'єктами токсичності. І дослідження показують, що токсичність шкідливіша для жінок, не тільки з точки зору психологічного благополуччя, але й тому, що певні механізми виживання - наприклад, відмова від голосового чату для приховування статі - ставлять жінок у не вигідне становище у самій грі. Такий досвід відштовхує жінок і дівчат від гри, а це означає, що вони з меншою ймовірністю отримають пізнавальні переваги ігор.

Однак є кроки, які можна вжити для усунення токсичності у відеоіграх. Розробники та видавці ігор можуть запроваджувати суворіші кодекси поведінки та застосовувати покарання для гравців, які вчиняють шкідливу поведінку. Це може включати тимчасове або постійне блокування гри, а також призупинення привілеїв чату чи спілкування. Створення безпечного та доброзичливого середовища для всіх гравців має бути головним пріоритетом для розробників і видавців ігор.

Гравці також можуть вжити заходів для усунення токсичності у відеоіграх. Це включає повідомлення про шкідливу поведінку розробникам і видавцям ігор, а також блокування та вимикання звуку гравців, які займаються шкідливою поведінкою. Гравці також можуть грати з друзями або в менших приватних спільнотах, де токсична поведінка менш імовірна.

Підсумовуючи, токсичність відеоігор є серйозною проблемою, яка може мати значний вплив на психічне здоров'я гравців та ігрову індустрію в цілому. Хоча існує низка факторів, які сприяють токсичній поведінці, є кроки, які можна вжити для вирішення цієї проблеми. Розробники і видавці ігор повинні взяти на себе відповідальність за створення безпечного та доброзичливого середовища для всіх гравців, а гравці також повинні вжити заходів, щоб

повідомити про токсичну поведінку та усунути її. Працюючи разом, ми можемо створити позитивну та інклюзивну ігрову спільноту для всіх.

Гравці також повинні поважати конфіденційність інших гравців і уникати надання особистої інформації без їхньої згоди. Це включає уникнення розголошення особистої інформації в ігрових чатах, на форумах чи інших публічних місцях. Крім того, гравцям слід уникати поширення невідповідного вмісту та повідомлень, оскільки це може сприяти створенню негативного та небезпечного середовища.

По-перше, важливо зрозуміти, чому конфіденційність має значення у відеоіграх. Відеоігри – це форма розваги, яку багато людей використовують як спосіб втекти від стресів повсякденного життя. У спільнотах онлайн-ігор гравці можуть налагоджувати тісні стосунки один з одним, обмінюватися особистою інформацією та обговорювати делікатні теми. Важливо, щоб ці взаємодії залишалися приватними, щоб захистити безпеку та благополуччя всіх гравців.

Однак гравці можуть мимоволі розкрити особисту інформацію під час гри у відеоігри, особливо якщо вони використовують свої справжні імена або діляться особистими даними в чаті чи голосовому зв'язку. Це може зробити гравців уразливими до переслідувань, кіберзалякування та навіть крадіжки особистих даних. Важливо, щоб гравці вживали заходів для захисту своєї конфіденційності та конфіденційності інших під час гри.

Один із способів захисту конфіденційності у відеоіграх — уникати надання особистої інформації без згоди. Це включає уникнення використання справжніх імен, адрес, номерів телефонів або будь-яких інших особистих даних, які можуть бути використані для ідентифікації особи. Гравцям також слід уникати розголошення конфіденційної інформації, як-от медичних умов або фінансової інформації, яка може бути використана для шкоди їм або іншим.

Ще одним важливим кроком є повага до приватного життя інших. Це означає, що не можна ділитися особистою інформацією про інших гравців без їхньої згоди, навіть якщо вони поділилися нею з вами. Гравці також повинні уникати переслідування або переслідування інших гравців і поважати їх право на конфіденційність.

Нарешті, розробники і видавці ігор також несуть відповідальність за захист конфіденційності своїх гравців. Це включає впровадження суворої політики конфіденційності, захист даних гравців і застосування покарань для гравців, які порушують конфіденційність інших. Гравцям слід шукати ігри, які надають пріоритет конфіденційності, і уникати ігор, які не сприймають конфіденційність серйозно.

Підсумовуючи, повага до конфіденційності є важливою частиною онлайн-ігор. Гравці повинні вживати заходів для захисту своєї конфіденційності та конфіденційності інших, уникаючи розголошення особистої інформації без згоди та поважаючи конфіденційність інших гравців. Таким чином розробники та гравці повинні створити безпечне та приємне середовище для всіх гравців, щоб насолоджуватися улюбленими іграми, не боячись порушень конфіденційності чи переслідувань.

Підсумовуючи, встановлення етичних стандартів і правил у відеоіграх має важливе значення для створення позитивного та безпечного середовища для гравців. Розробники зобов'язані включати різноманітне представлення, надавати належні попередження щодо вмісту та вікові рейтинги, а також уникати сприяння звиканню. Гравці також зобов'язані уникати токсичної поведінки та поважати конфіденційність інших гравців. Дотримуючись цих стандартів, індустрія відеоігор може продовжувати розвиватися та забезпечувати приємні та безпечні враження для гравців різного віку та походження.

Таким чином, відеоігри стали невід’ємною частиною сучасної культури, у них щодня грають мільйони людей. Однак із зростанням і розвитком індустрії з’явилися моральні проблеми, які її супроводжують. Зростання кількості лутбоксів (проблема мікротранзакцій), занепокоєння з приводу залежності (ігроманія), потреба в більш інклюзивному представництві (проблема репрезентації) та етичне використання персональних даних гравців (проблема кібербезпеки) – це лише деякі з багатьох етичних проблем, з якими сьогодні стикається ігрова індустрія.

Хоча ці питання складні та багатогранні, очевидно, що їх не можна ігнорувати. Розробники та видавці повинні брати на себе відповідальність за вплив, який їхні ігри справляють на гравців, і працювати над створенням морально спрямованих і соціально відповідальних ігор. Це включає в себе чесність та справедливість щодо використання ними лутбоксів і мікротранзакцій, сприяння здоровим ігровим звичкам і забезпечення того, щоб усі гравці відчували себе представленими, тобто рівними, солідарними та включеними в ігри, які вони створюють.

Крім того, політики, педагоги та батьки також повинні відігравати певну роль у вирішенні цих проблем. Це включає в себе пропагування й імплементацію жорсткіших правил і вказівок щодо лутбоксів і мікротранзакцій, навчання молоді щодо потенційних ризиків залежності від відеоігор і сприяння різноманітності та інклюзивності в ігрових спільнотах.

Загалом, визнаючи та вирішуючи ці моральні проблеми, можна допомогти створити більш позитивну та відповідальну ігрову індустрію, де гравці зможуть з радістю споживати свій улюблений контент, без тривоги та загроз для своїх цінностей чи добробуту.

Висновки

Результати дослідження виявили, що відеоігри можна розглядати як феномен сучасної культури, що містить широкий спектр моральних, естетичних, культурних та соціальних елементів і створює унікальну ігрову атмосферу. Наростаючі темпи поширення індустрії відеоігр викликають неоднозначні відгуки й критику, проте неможливо зупинити їх прогресуюче визнання як культурної форми, що набуває популярності в сучасному світі й має вивчатися як об'єкт наукового аналізу.

- У ході проведеної роботи проаналізовано культуру та досвід відеоігор як складні й багатогранні явища, що продовжують стрімко набирати популярності та культурного значення. З часів появи нових ігрових платформ і жанрів до зростання сучасних форм кіберспорту та потокової культури відеоігри стали невід'ємною частиною сучасного суспільства, що проявляють один із сучасних способів взаємодії людей із технологіями, один з одним і навколишнім світом. Відеоігри є унікальним типом культурної діяльності, природа якого проявляється через взаємодію різних форм досвіду: тактильного, візуального й аудіального, що у своїй єдності створюють неповторну ігрову атмосферу й набуття оригінального та виняткового досвіду у гравця. Популяризації відеоігр сприяє орієнтація на залучення великої кількості гравців на онлайн-платформах та завдяки ігровим конвенціям, що сприяє формуванню соціальних та культурних практик, притаманних ігровим спільнотам. На цій основі зараз динамічно розвиваються: фан-мистецтво, косплей, нові режими гри, які розширюють та збагачують ігровий досвід. Проте, у спільнотних об'єднаннях ігрової індустрії є й своя низка складних проблем: токсична поведінка, домагання та

заяктування, що можуть служити підриву солідарних настроїв і формувати дискомфорту атмосферу для певних груп;

- прояснено, що природа взаємодії творчих засад відеоігор і їх відповідності моральній нормативності та суспільно визнаним цінностям носить суперечливий характер, пов'язаний із намаганням розробників ігор створювати контент, максимально уникаючи цензури чи обмежень, з одного боку. З другого – усвідомлення потенційного впливу ігрового контенту на гравців і ширше - суспільство, потребує уваги до відповідності відеоігор суспільним нормам і цінностям, наявності певних запобіжників, що перешкоджають аморальній поведінці гравців;
- виявлено, що основними соціокультурними причинами зростання дослідницької уваги до сучасних відеоігор стали: процеси формування інформаційного суспільства, поява мереж і, як наслідок - інтернет-спільнот, природа яких пов'язана, по-перше, із горизонтальним типом комунікації один з одним через спільноту і, по-друге, проявляє самоврядний характер організації, що є невід'ємною характеристикою функціонування спільнот гравців; джерелами формування відеоігор виступають: популярна культура, історія, міфологія та існуючі сучасні соціальні та політичні проблеми;
- презентовано основні ідеї наукових підходів до вивчення природи відеоігор у соціально-психологічному (вплив ігор на соціальну поведінку, психічне й фізичне здоров'я, соціальні та психологічні наслідки відеоігор для окремих осіб і груп, проблеми підвищення агресії та зниження чутливості до насильства, ігрова залежність), філософсько-етичному (вплив на формування моральних цінностей і норм, роль ігрових спільнот у формуванні соціальної ідентичності, навиків

комунікації, поведінки, солідаризації) та культурологічному(історія розвитку й функціонування ігрових спільнот, можливості вивчення ідентичності, розуміння взаємозв'язку між технологіями та культурою, сучасні приклади функціонування структури «мономіфу» у відеоіграх(як приклад відеогра «Cyberpunk 2077»), культуротворчі аспекти формування глобальної індустрії розваг)дискурсах;

- окреслено, що основними моральними проблемами, потенційно закладеними в основу відеогри є насильство, мікротранзакції та токсичність, що потребують відповідного вибору і мають подальші перспективи впливу цих дій на особистісний розвиток гравця;
- виявлено, що існують певні етичні стандарти, яких повинні дотримуватися розробники: включення репрезентації в ігри(через зображення персонажів, історій і культур у відеоіграх, що є відкритими й доступними для людей різних рас, статі, сексуальної орієнтації та здібностей у позитивний та нестереотипний спосіб; на основі проведених досліджень, було показано, що представництво має значний вплив на ставлення та сприйняття гравцями різних груп. Відсутність репрезентації у відеоіграх сприяє поширенню шкідливих стереотипів), включення попереджень щодо вмісту та вікових рейтингів до ігор(як гарантія свідомого відношення гравців до типу вмісту, з яким вони зіткнуться, і зможуть прийняти обґрунтоване рішення щодо продовження чи відмови від гри. Це певна можливість захистити вразливих гравців, наприклад дітей, від впливу неприйняттого вмісту), включення попереджень щодо вмісту та вікових рейтингів у відеоігри(допомагають інформувати гравців про потенційно делікатний вміст, а вікові рейтинги допомагають батькам і опікунам приймати обґрунтовані рішення щодо участі дітей в іграх);

- прояснено, що цінності та переконання, закладені в ігровому контенті мають багатоаспектний вплив на формування особистісних переконань і суспільних цінностей гравців. З одного боку, відеоігри можуть позитивно впливати на гравців: надання репрезентації для маргіналізованих груп та створення почуття спільноти та належності для людей різного походження, через збільшення різноманітності й інклюзивності в іграх, залучення ігрових персонажів різного спрямування, актуалізацію уваги до проблем психічного здоров'я та соціальної справедливості. Онлайн-ігрові спільноти потенційно спроможні забезпечити дружню й комфортну атмосферу для гравців, сприяючи соціальній взаємодії та підтримці. Однак, варто зауважувати й на потенційно негативних наслідках ігор: насильство, агресія, жорстокість, токсичність та домагання в ігрових спільнотах. Незважаючи на те, що прогрес був досягнутий у створенні більш позитивного ігрового досвіду, ще належить зробити роботу для вирішення цих питань для сприяння безпечній та інклюзивній ігровій культурі.

Список використаних джерел:

1. Безчотнікова А. Комп'ютерні та відеоігри як соціальнокомунікаційний феномен. Діалог : Медіа-студії. 2015. Вип. 20. С. 246–252.
2. Бондар О. В., Крутько О. М. Роль комп'ютерної гри в житті дитини крізь призму ідей А. Макаренка. Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогічні науки, 7(2), 2013, с. 68–73.
3. Головащенко Л. С. Адаптація комп'ютерних ігор: перекладацький аспект. Proceedings of IX International Scientific and Practical Conference. Lviv: Scientific Publishing Center «Sci-conf.com.ua», 2022. с. 1337–1340.
4. Журба М. А. Віртуальна реальність: передумови антропологічного повороту. Гілея: науковий вісник. 2013. 72 - с. 306–311.
5. Зубавіна І. Б. Екранна культура: засоби моделювання художньої реальності / І. Б. Зубавіна. – К. : Інтертехнологія, 2006. – 272 с.
6. Ірхін Ю., Орлов Ю. 2014. Вплив комп'ютерних ігор, що містять сцени насильства та жорстокості, на психіку дитини. Криміналістичний вісник, 21(1), с.17–25.
7. Кінашевський Д. Комп'ютерні ігри як соціальна технологія дозвілля. Соціальні технології: актуальні технології теорії та практики. 2013. 59–60 - с.111–116.
8. Малюк Є. Відеоігри в Україні: генеза та історична еволюція у 80– 90-х роках ХХ століття. Питання культурології. 2017. 32 - с. 111–127.
9. Малюк Є. Трансформація ролі глядача в онлайн-відеоіграх. Культура і мистецтво у сучасному світі. 2017. 19 - с. 132–147.

10. Сотникова О. О. Гра та комунікація в соціальній віртуальній реальності. Кандидат філософії. Харківський національний ун-т ім. В.Н.Каразіна 2005;
11. Стратонова Н. Антропологія відеогри: соціокультурний аспект формування ідентичності. Актуальні проблеми філософії та соціології, 2016. с. 150–152.
12. Anderson C. A. & Dill K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of personality and social psychology*. 78(4), 772;
13. Blackburn J., and Kwak H. (2014). “STFU NOOB! predicting crowdsourced decisions on toxic behavior in online games,” in *Proceedings of the 23rd International Conference on World Wide Web*, Geneva: WWW, 877–888;
14. Blizzard Entertainment. Overwatch [Електронний ресурс] / Blizzard Entertainment // Blizzard, 2016. - Режим доступу до ресурсу: <https://overwatch.blizzard.com/>
15. Blizzard Entertainment. Overwatch 2 [Електронний ресурс] / Blizzard Entertainment // Blizzard, 2022. - Режим доступу до ресурсу: <https://overwatch.blizzard.com/>
16. Bogost Ian. "Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games." The MIT Press, 2007;
17. Campbell Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. New World Library, 2008;
18. Castells Manuel. 1942-. *The Internet Galaxy : Reflections on the Internet, Business, and Society*. Oxford ; New York :Oxford University Press, 2001;
19. CD Projekt RED. Cyberpunk 2077 [Електронний ресурс] / CD Projekt RED // Steam, 2020. - Режим доступу до ресурсу: https://store.steampowered.com/app/1091500/Cyberpunk_2077/

20. CD Projekt RED. The Witcher [Электронный ресурс] / CD Projekt RED, 1C-SoftClub // Steam, 2008. - Режим доступа до ресурсу: https://store.steampowered.com/app/20900/The_Witcher_Enhanced_Edition_Directors_Cut/.
21. CD Projekt RED. The Witcher 2: Assassins of Kings [Электронный ресурс] / CD Projekt RED, 1C-SoftClub // Steam, 2011. - Режим доступа до ресурсу: https://store.steampowered.com/app/20920/The_Witcher_2_Assassins_of_Kings_Enhanced_Edition/.
22. CD Projekt RED. The Witcher 3: Wild Hunt [Электронный ресурс] / CD Projekt RED // Steam, 2015. - Режим доступа до ресурсу: <https://store.steampowered.com/app/292030/3/>
23. Dontnod Entertainment. Life Is Strange [Электронный ресурс] / Square Enix // Steam, 2015. - Режим доступа до ресурсу: https://store.steampowered.com/app/319630/Life_is_Strange_Episode_1/
24. Dontnod Entertainment. Life Is Strange 2 [Электронный ресурс] / Square Enix // Steam, 2018. - Режим доступа до ресурсу: https://store.steampowered.com/app/532210/Life_is_Strange_2/
25. Drummond A., Sauer J. D., & Hall L. C. (2019). Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature human behaviour*, 3(3), 251-254;
26. Earp Jeffrey & Persico Donatella & Dagnino Francesca & Passarelli Marcello & Manganello Flavio & Pozzi Francesca. (2018). Ethical Issues in Gaming: A Literature Review;
27. Ferguson C. J. (2015). Do angry birds make for angry children? A meta-analysis of video game influences on children's and adolescents' aggression, mental health, prosocial behavior, and academic performance. *Perspectives on Psychological Science*, 10(5), 646-666;

28. Flanagan Mary, and Helen Nissenbaum. "Values at Play in Digital Games." The MIT Press, 2014;
29. Fox J., & Tang W. Y. (2014). Sexism in Online Video Games: The Role of Conformity to Masculine Norms and Social Dominance Orientation. *Computers in Human Behavior*, 33, 314-320;
30. Fullbright. *Gone Home* [Электронный ресурс] / Fullbright // Steam, 2013. - Режим доступа до ресурсу: https://store.steampowered.com/app/232430/Gone_Home/
31. Gibson Erin, Mark Griffiths, Filipa Calado, and Andrew Harris. 2022. "The relationship between videogame micro-transactions and problem gaming and gambling: A systematic review." *Computers in Human Behavior*;
32. Granic I., Lobel A., & Engels R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78;
33. Gray K. L., & McDaniel R. (2019). Queer(y)ing Game Studies: Examining LGBTQ Representation and Player Experiences in Digital Games. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 11(1), 25-42;
34. Griffiths M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 119-125;
35. Ivory J.D.; Kalyanaraman S. The effects of technological advancement and violent content in video games on players' feelings of presence, involvement, physiological arousal, and aggression. *J. Commun.* 2007,57, 532–555;
36. Juul J. (2005). *Half-real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press;
37. Kim Tae Wan & Werbach Kevin. (2016). More than Just a Game: Ethical Issues in Gamification. *Ethics and Information Technology*;

38. King D. L., Delfabbro P. H., & Griffiths M. D. (2012). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), 308-318;
39. King. Candy Crush Saga [Электронный ресурс] / King // Google Play, 2012.
- Режим доступа до ресурсу:
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.king.candycrushsaga&hl=en_US&pli=1
40. Kline Stephen, et al. "Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing." McGill-Queen's University Press, 2003;
41. Kuss D. J., & Griffiths M. D. (2012). Internet and gaming addiction: A systematic literature review of neuroimaging studies. *Brain Sciences*, 2(3), 347-374;
42. Leonard D. J. (2006). Not a hater, just keepin' it real: The importance of race- and gender-based game studies. *Games and Culture*, 1(1), 83-88;
43. McCaffrey Matthew. 2019. "The macro problem of microtransactions: The self-regulatory challenges of video game loot boxes." *Business Horizons* 62, no. 4: 483-495;
44. miHoYo. Genshin Impact [Электронный ресурс] /miHoYo // Hoyoverse, 2020. - Режим доступа до ресурсу: <https://genshin.hoyoverse.com/en/>
45. miHoYo. Honkai: Star Rail [Электронный ресурс] /miHoYo // Hoyoverse, 2023. - Режим доступа до ресурсу: <https://hsr.hoyoverse.com/en-us/>
46. Naughty Dog. The Last Of Us [Электронный ресурс] / Sony Computer Entertainment // PlayStation Store, 2013. - Режим доступа до ресурсу: <https://www.playstation.com/en-us/the-last-of-us/>
47. Naughty Dog. The Last Of Us 2 [Электронный ресурс] / Sony Computer Entertainment // PlayStation Store, 2020. - Режим доступа до ресурсу: <https://www.playstation.com/en-us/the-last-of-us/>

48. Ninja Theory. (2017, 9 жовтня). Hellblade: Senua's Sacrifice | Accolades Trailer | (Music: VNV Nation - Illusion) [Відео]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=-n7RTnRZ_QQ
49. Ninja Theory. Hellblade: Senua's Sacrifice [Електронний ресурс] / Ninja Theory // Steam, 2017. - Режим доступу до ресурсу: https://store.steampowered.com/app/414340/Hellblade_Senuas_Sacrifice/.
50. Przybylski A. K., Ryan R. M., & Rigby C. S. (2009). The motivating role of violence in video games. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 35(2), 243-259;
51. Regulation (EU) 2016/679 of the European Parliament and of the Council of 27 April 2016 on the protection of natural persons with regard to the processing of personal data and on the free movement of such data, and repealing Directive 95/46/EC (General Data Protection Regulation) [2016] OJ L 119/1;
52. Reinecke L., Tamborini R., & Grizzard M. (2011). The appeal of playing video games. *Media Psychology*, 14(3), 243-268;
53. Riot Games. League of Legends [Електронний ресурс] / Riot Games // Riot, 2009. - Режим доступу до ресурсу: <https://www.leagueoflegends.com/>
54. Rockstar Studios. Red Dead Redemption 2 [Електронний ресурс] / Rockstar Games // Steam, 2019. - Режим доступу до ресурсу: https://store.steampowered.com/app/1174180/Red_Dead_Redemption_2/
55. Rockstar. Grand Theft Auto 5 [Електронний ресурс] / Rockstar Games // Steam, 2013. - Режим доступу до ресурсу: https://store.steampowered.com/app/271590/Grand_Theft_Auto_V/

56. Safire William. On Language; Suspension of Disbelief. New York Times. 7 October 2007;
57. Santa Monica Studio. God of War [Электронный ресурс] / Sony Interactive Entertainment // PlayStation Store, 2018. - Режим доступа до ресурсу: https://store.playstation.com/ru-ru/product/EP9000-CUSA07412_00-0000000GODOFWARN.
58. SCE Santa Monica Studio. God of War [Электронный ресурс] / Sony Computer Entertainment // PlayStation Store, 2005. - Режим доступа до ресурсу: <https://godofwar.playstation.com/>.
59. Shaw A., & Friesem Y. (2019). Beyond representation: Towards an understanding of diversity in games. *New Media & Society*, 21(6), 1329-1346;
60. Sherry J. L. (2001). The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. *Human Communication Research*, 27(3), 409-431;
61. Sicart M. (2005). Game, Player, Ethics: A Virtue Ethics Approach to Computer Games. *The International Review of Information Ethics*, 4, 13-18;
62. Sicart M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. Cambridge: The MIT Press;
63. SIE Santa Monica Studio. God of War II [Электронный ресурс] / Sony Computer Entertainment // PlayStation Store, 2007. - Режим доступа до ресурсу: <https://godofwar.playstation.com/>.
64. SIE Santa Monica Studio. God of War III [Электронный ресурс] / Sony Computer Entertainment // PlayStation Store, 2010. - Режим доступа до ресурсу: https://store.playstation.com/ru-ru/product/EP9000-CUSA01715_00-0000GODOFWAR3PS4.

65. Subrahmanyam K., & Greenfield P. (1994). Effect of video game practice on spatial skills in girls and boys. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15(1), 13-32;
66. Supercell. Clash of Clans [Электронный ресурс] /Supercell // Google Play, 2012. - Режим доступа до ресурсу: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.supercell.clashofclans&hl=en_US
67. Supergiant Games. Hades [Электронный ресурс] / Supergiant Games // Steam, 2020. - Режим доступа до ресурсу: <https://store.steampowered.com/app/1145360/Hades/>.
68. Supermassive Games. Until Dawn [Электронный ресурс] / Sony Interactive Entertainment // PlayStation Store, 2015. - Режим доступа до ресурсу: https://store.playstation.com/ru-ru/product/EP9000-CUSA02636_00-UNTILDAWN0000001
69. Taylor T. L. "Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture." The MIT Press, 2006;
70. Turkle Sherry. "Simulation and Its Discontents." The MIT Press, 2009;
71. Ubisoft. Assassin's Creed Odyssey [Электронный ресурс] / Ubisoft // Steam, 2018. - Режим доступа до ресурсу: https://store.steampowered.com/app/812140/Assassins_Creed_Odyssey/
72. Ubisoft. Watch Dogs 2 [Электронный ресурс] / Ubisoft // Steam, 2015. - Режим доступа до ресурсу: https://store.steampowered.com/app/447040/Watch_Dogs_2/
73. von der Heiden JM, Braun B, Müller KW, Egloff B. The Association Between Video Gaming and Psychological Functioning. *Front Psychol.* 2019;

74. Williams D., Martins N., Consalvo M., & Ivory J. D. (2009). The virtual census: representations of gender, race and age in video games. *New Media & Society*, 11(5), 815-834;
75. Xiao Leon Y., Laura L. Henderson, Rune Kristian Lundedal Nielsen, Paweł Grabarczyk, Philip WS Newall, and Newton Lee. 2021. "Loot boxes, gambling-like mechanics in video games." In *Encyclopedia of computer graphics and games*. New York City: Springer;
76. Yee N. (2006). The psychology of MMORPGs: Emotional investment, motivations, relationship formation, and problematic usage. *Avatars at work and play: Collaboration and interaction in shared virtual environments*, 187-207.