

УДК 316.004.5

*Аліна Безчотнікова***КОМП'ЮТЕРНІ ТА ВІДЕОІГРИ  
ЯК СОЦІАЛЬНО-КОМУНІКАЦІЙНИЙ ФЕНОМЕН**

*У статті описано основні етапи становлення та розвитку феномену комп'ютерних ігор. Визначено системні зміни в комп'ютерних іграх відповідно до розвитку інформаційно-комунікаційних технологій. Запропоновано ознаки комп'ютерної гри, на основі концепції гри Й. Хьойзінга. Виявлені характерні ознаки комп'ютерної гри в соціально-комунікаційному аспекті, що дало можливість вважати комп'ютерні ігри каналом соціальних комунікацій.*

**Ключові слова:** комп'ютерні ігри, соціальні комунікації, комп'ютеризація, риси комп'ютерної гри, ігрова діяльність, канал соціальних комунікацій.

*В статье описаны основные этапы становления и развития компьютерных игр. Определены системные изменения в компьютерных играх на основе развития информационно-коммуникационных технологий. Предложены характерные черты компьютерной игры на основе концепции игры Й. Хёйзинга. Определены особенности компьютерной игры в социально-коммуникационном аспекте, что дало возможность считать компьютерные игры каналом социальных коммуникаций.*

**Ключевые слова:** компьютерные игры, социальные коммуникации, компьютеризация, игровая деятельность, канал коммуникации.

*This article describes the main stages in the development of computer games. The systematic changes in computer games are defined in according with the information and communication technologies' development. The characteristic features of the computer game, based on the Y. Huizinga's concept of the game, are proposed. The peculiarities of the computer game in social communication aspect are defined. It makes possible to consider computer game as a channel in social communications.*

**Key words:** computer games, social communications, computerization, game activity, the channel of communication.

**Актуальність дослідження:** Винахід комп'ютера та його випуск у масове виробництво радикально змінив як цивілізаційне, так і культурне середовище людини. Завдяки швидкому темпу розвитку інформаційно-комунікаційного простору почали з'являтися

нові поняття та феномени, які стали можливі лише в цифрову епоху. Одними з таких явищ є поява комп'ютерних та відеоігор. Зараз світовий ринок у цій галузі є таким, що найбільш динамічно розвивається та за прибутковістю посідає друге місце у світовій економіці після Голівуду. Згідно з дослідженнями компанії Gartner, яка є провідною світовою дослідницькою і консалтинговою компанією у сфері інформаційних технологій, світовий ринок відеоігор, який містить ігрові консолі апаратного та програмного забезпечення, онлайн, мобільні і комп'ютерні ігри, досягнув \$79 млрд у 2012 році, та спрогнозувала зріст до \$111 млрд у 2015 році. Комп'ютерні ігри є об'єктом дослідження багатьох наук: економіки, психології, педагогіки, комп'ютерних наук, соціології, філософії. Загалом, перші спроби осмислення феномену комп'ютерних ігор були здійснені у вісімдесятих роках двадцятого століття зарубіжними вченими, через відсутність розвитку галузі комп'ютерних ігор на вітчизняному просторіч [6]. Серед найбільш відомих праць у світі з теорії комп'ютерних ігор зазначимо роботу датського професора Д. Еспера «Напівреальність: відеоігри між реальними правилами та вигаданими світами», дослідження норвезького вченого А. Еспена «Кібертекст: перспективи ергодичної літератури», роботу фінської дослідниці Майри Франс «Вступ до дослідження відеоігор», американських вчених Блотера Джей Девіда та Р. Грузіна «Відновлення: встановлення нового медіа формату», а також праці А. Липкова, який у своїй роботі «Скринька Пандори. Феномен комп'ютерних ігор у світі та Росії» розглядає місце комп'ютерних ігор у житті особистості та людства в цілому та пропонує топологічну класифікацію нині існуючих ігор. Співвідношення комп'ютерних ігор із літературою розглянуто М. Б Ігнат'євою. Значною у вивченні психологічного аспекту комп'ютерних ігор є праця Бурлакова І. В. «НомоGamer. Психологія комп'ютерних ігор».

Аналізуючи наукову літературу можна виділити найбільш популярні теми з вивчення комп'ютерних ігор: вплив комп'ютерних ігор на психологічний розвиток дітей шкільного віку, використання комп'ютерних ігор у сфері освіти та науки, та безпосередньо прикладний аспект щодо їхньої розробки. Варто акцентувати увагу на тому, що маловивчений феномен комп'ютерних ігор залишається саме в соціально-комунікаційному аспекті.

**Мета дослідження:** визначити та описати основні етапи становлення та розвитку феномену комп'ютерних ігор у соціальних комунікаціях.

**Завдання:**

- вивчити та систематизувати наукові дослідження, присвячені історії розвитку комп'ютерних ігор;
- визначити системні зміни в комп'ютерних іграх відповідно до розвитку інформаційно-комунікаційних технологій;
- виявити характерні ознаки комп'ютерної гри в соціально-комунікаційному аспекті.

**Об'єкт дослідження:** комп'ютерні ігри

**Предмет дослідження:** функціонування комп'ютерних ігор у сфері соціально-комунікаційних технологій.

Якщо заглибитись у історію цього поняття, то можна зробити висновки, що популярність комп'ютерних ігор обумовлена багатоміровою прихильністю людства до ігор. Великий внесок у дослідження цієї галузі людського життя належить філософу Йохану Хьойзенгу, який у своїй роботі «Людина, що грає» («Homo ludens») торкається питання ігрового аспекту культури і вважає, що гра старша за культуру. У своїй праці він дає визначення самому терміну гри. «[Гра] — це дія, що протікає в певних рамках місця, часу та змісту, в осяжному порядку, за добровільно прийнятими правилами і поза сферою матеріальної користі та необхідності. Настрій гри є відчуженість і напруги, священне або святкове, залежно від того, чи є гра сакральною дією або забавою. Сама дія супроводжується почуттями підйому і напруги та несе в собі радість і розрядку» [6]. Виходячи з семантики словосполучення «комп'ютерна гра» зрозуміло, що комп'ютерні ігри є різновидом звичайних ігор.

Визначення цього терміна у філософському аспекті було запропоновано М. А. Можейко та В. А. Можейко, у «Всесвітній енциклопедії», де під комп'ютерною грою автори розуміють інструмент плюралного моделювання подієвості, який об'єднує у своїй процесуальності метавизначальну свободу волі суб'єкта з одного боку та рандомізований, отже непередбачуваний фактор випадковості з іншого, а тому максимально наближеного до онтологічно сформульованої реальності [2].

Проте, дуже важко отримати точне визначення самого терміну. Наприклад, Дж. Смед та Г. Хеконен присвятили цій темі свою роботу

під назвою «До визначення комп'ютерної гри» («Towards a definition of a computer game»). На сьогодні феномен комп'ютерної гри залишається не описаним і в соціально-комунікаційному аспекті.

Звернувшись до історії зазначмо, що появу першою комп'ютерної гри можна пов'язати з винаходом Т. Голдсміда та Є. Р. Манна, який називався «Електронно-променева розважальна трубка». Згідно з документом патента, під номером US 2455992 це була перша спроба патентування комп'ютерної гри. Сам винахід — це симулятор ракети та виглядав як радар часів Другої Світової війни, у якому для прицілювання застосовувались екранні накладення [7]. Через те, що сам апарат був суто механічним та не використовував програмування, комп'ютерну графіку та пристрої запам'ятовування, він не підпадає під визначення комп'ютерної чи відеогри.

Вагомий внесок у розвиток комп'ютерних ігор, комп'ютерів та технологій належить Алану Тюрінгу, який у 1936 році запропонував абстрактну «Машину Тюрінга» для формалізації визначення алгоритму, яка вважається моделлю комп'ютера загального призначення. У 1948 році він зі своїм колегою Д. Чампернауном розробив алгоритм шахів, який міг стати частиною першої комп'ютерної гри, але на той момент комп'ютери не мали достатньо обчислювальної потужності. Пізніше, у 1950 році у своїй роботі «Обчислювальні машини та розум» він міркує на тему штучного інтелекту та здатності машини приймати участь у грі.

У 1950 людством було здійснено наступний крок у розвитку комп'ютерних та відеоігор. Передумови для цього створили дослідження доктора Йозефа Кейтса, який побудував першу ігрову електронно-обчислювальну машину (ЕОМ), яка називалася «Bertie the Brain» («Свідомість Берті», базуючись на тому, що гра повинна була протиставити «мозок» ЕОМ мозку людини). Метою ЕОМ була демонстрація потенціалу електронної трубки, який вдалося представити комп'ютерною грою хрестики-нулики. Вона мала суто науковий характер, на відміну від «Німрод», яка була представлена у 1951 та побудована лише для гри у Нім (математична гра, у якій гравці по черзі беруть предмети з декількох купок, виграє той, хто бере останній предмет із купки).

Не зважаючи на те, що більшість джерел зазначають, що перша комп'ютерна гра з'явилася менш ніж 70 років тому, немає одно-

стайної думки, яка ж комп'ютерна гра власне була першою. Наприклад, Дж. Еспер у своїй статті «Історія комп'ютерних ігор» першою комп'ютерною грою називає «Spacewar» С. Рассела, на відміну від М. Овермарса та проф. Дж. Е. Лерда, які вважають, що це А. Дуглас та його «хрестики-нулики». Також однією з ранніх ігор була гра «Теніс для двох» В. Хігінботама, яка якщо й не була першою серед комп'ютерних ігор загалом, вона була першою серед ігор для декількох користувачів.

Загалом, історія комп'ютерних ігор дуже тісно корелює з історією розвитку комп'ютерної техніки. І це логічно, бо комп'ютерна гра сама по собі вимагає технічної обробки великої кількості даних, а отже і великої обчислювальної здатності. Згідно з класифікацією проф. Е. Таненбаума, комп'ютерні технології розвивалися у 5 етапів:

Етап 1. Нульове покоління — механічні комп'ютери. Цей етап охоплює 1642–1945 роки, та перші спроби конструювання цифрового комп'ютера. Додамо, що цей етап ніяк не позначився на розвитку комп'ютерних ігор через нестачу можливостей та обчислювальної потужності, проте теоретична можливість досліджувалася Тюрінгом та ін.

Етап 2. Перше покоління — електронні лампи. Перше покоління цифрових комп'ютерів з'явилося через потреби армій під час Другої світової війни у великих обчислювальних потужностях для дешифрування німецьких повідомлень. Першим цифровим комп'ютером, як вважає професор Е. Таненбаумом, є британський COLOSSUS. Проте, він не грав ролі у розвитку обчислювальної техніки через те, що був засекречений. Для комп'ютерних ігор цей етап можна зазначити як час появи прототипів. Серед них можна виокремити «хрестики-нулики» Дугласа чи «Теніс для двох» В. Хігінботама. Але це ігри не можна назвати комп'ютерними іграми в сучасному розумінні, проте, вони дуже наближені до них та виконують роль прототипу.

Етап 3. Друге покоління — транзистори. Саме цей етап можна вважати етапом появи перших комп'ютерних ігор через те, що перша комп'ютерна гра Spacewar з'явилася в ці часи для демонстрування можливостей PDP-1 та належала до його базової комплектації. Трохи пізніше ця гра з'явилася у багатьох університетах з метою мотивації студентської молоді до створення власних ігор, що дало розвиток усій сфері.

Етап 4. Третє покоління — інтегральні схеми. Винахід кремнієвої інтегральної схеми дав можливість розмістити десятки транзисторів на одній невеличкій мікросхемі, що зробило комп'ютери меншими, потужнішими та дешевшими. Для комп'ютерних ігор цей етап можна назвати часом комерціалізації. Дж. Лердв вважає першою комерційною аркадною грою проєкт «Space», який вийшов у 1971 р. Пізніше, у 1973 році компанія Atari презентувала гру під назвою Pong, яка продавалася з великим успіхом.

Етап 5. Четверте покоління — надвеликі інтегральні схеми. Цей етап розпочався у 1980 році і триває досі. Його суть полягає в тому, що поява надвеликих інтегральних схем дозволила розміщувати на одну плату спочатку десятки тисяч, а потім і мільйони транзисторів. Це також ера появи персональних комп'ютерів та золота ера для комп'ютерних ігор загалом. Це час таких ігор як Dungeons and Dragons, за аналогом якої створюють і деякі сучасні ігри.

З появою WorldWideWeb, яким ми звикли його бачити, почав свій розвиток й інший тип ігор, так званих «браузерних». Вони не вимагають установки на комп'ютер та працюють за допомогою веб-сторінки. Однією з найпопулярніших ігор такого виду став проєкт «Бійцівській клуб». Такий тип ігор дозволяє людям і змагатися з іншими гравцями, і об'єднуватись з друзями, щоб досягти потрібної мети. Особливим є те, що вони зазвичай не мають важкої анімації, 3D-контенту, та різноманіття графіки, завдяки чому невибагливі до інтернет-каналу, але не зважаючи на це дають можливість будувати фортеці, розвивати героя та взаємодіяти з іншими гравцями та оточенням.

Немає ніяких сумнівів, що комп'ютерні ігри мають соціально-комунікаційний характер. Це легко довести, придивившись до самої сутності феномена сучасної комп'ютерної гри, наприклад Lineage 2 чи World of Warcraft, які вже більше 15 років збирають на своїх серверах мільйони людей. Багато ігор стимулюють взаємодію між гравцями, а інколи навіть вимагають її, виступаючи посередником між гравцем та замовником або розробником. Окрім того, відбувається віртуальна імітація комунікації і в середині самої гри, що дає можливість зробити висновок про подвійний характер комунікації. Соціальна взаємодія відбувається «обличчям до обличчя», де спільні цінності або відчуття спільності відіграє значущу роль. У іграх, які призначаються лише для одного учасника гравець контактує лише з запрограмова-

ним інтелектом, наприклад, з так званими НІП (не ігровим персонажем). Якщо говорити про риси, притаманні комп'ютерним іграм, то тут варто взяти до уваги ознаки гри в цілому, тому що, не зважаючи на комп'ютеризацію, вони все ще залишаються іграми. Спираючись на ознаки гри, які запропонував Й. Хейзинга, опишемо ознаки власне комп'ютерних ігор:

– Гра є вільною. Тобто ніхто не може змусити людину грати, це є суто добровільно та не є продиктоване фізичними потребами чи моральними обов'язками. Ця риса також притаманна і комп'ютерним іграм, тому що будь-який гравець може сам обирати в що грати, та чи грати взагалі.

– Гра виводить людину за рамки буденності. Тобто будь-яка гра переносить людину в інший вимір, який знаходиться серед звичайного життя. Комп'ютерна гра переносить гравця у свій вимір, де йому доступні ті речі, які не доступні в реальному світі, або де йому дозволено робити те, що не дозволено у реальному житті.

– Вимірно-часова замкнутість гри. Ігровий світ існує у певному часі та просторі і лише тоді. Вихід гри за межу ігрового світу стає безглуздістю. Комп'ютерна гра також існує у своєму просторі та часі, від середньовіччя до неіснуючих світів та галактик.

– Структурна упорядкованість гри. В середині ігри діють свої правила та закони, відходження від яких руйнують гру. Кожна комп'ютерна гра, навіть найпростіша, має свою сітку структуру та правила, яким усе підпорядковане. Там можуть існувати навіть свої власні соціальні правила, наприклад як у *Archeage*, *Lineage 2*, *World of Warcraft*.

– Повторюваність та варіативність гри. Будь-яка гра має елементи повторюваності та може бути відтворена. Також для неї є притаманним елемент творчості. Будь-яка комп'ютерна гра може бути пройдена безліч кількості разів та інколи навіть різними способами. У випадку он-лайн ігор, де гра не має кінця, можна почати грати спочатку створивши нового персонажа, де для нього гра почнеться знову. Також, це може біти зовсім інший персонаж, який буде відігравати зовсім іншу роль у грі.

– «Реальність» ігрових предметів. У грі предмети стають реальними для свого світу, будь який з них може бути зовсім не тим, чим є у реальному світі. Звичайна дитяча іграшка може стати порталом у інший світ та ін.

– Переживання напруги й насаги в грі. У елементі напруженості проявляється нереалізована можливість, заради якої потрібні зусилля, та успіх якої не гарантований. Напруга все більше зростає, коли гра переходить у протистояння. Ця риса дуже чітко просліджується у комп'ютерних іграх, коли гравцю треба стикатися з ігровими проблемами (вбити супротивника, знайти предмет, завершити рівень, вбивши фінального боса, або створити нові обладунки, як наприклад у Lineage 2). Чим довше триває гра, тим складнішою вона стає, що додає елемент напруги та азарту.

– Гра містить у собі ризик. У кожній грі гравцю хтось або щось протистоїть. У комп'ютерних іграх це можуть бути монстри, як у Doom чи Diablo, час, як у Загадковому домі, або навіть власні можливості як у DoodleJump. Завжди існує шанс не пройти гру зовсім через нездатність протистояти якійсь обставини, що робить її більш цікавою.

Якщо говорити про риси, які притаманні лише комп'ютерним іграм, то далі все буде залежати від специфіки жанру та класифікації. Далі наведемо основні відмінності (на базі ігор Mass Effect, Lineage 2, World of Warcraft, Perfect World, Diablo 2, Ведьмак, Загадочный дом, Инди кот, Вормикс, Бойцовский клуб та ін.):

– Підвищення складності. Кожна комп'ютерна гра містить елемент підвищення складності для того, щоб не втратити зацікавленість гравця.

– Система заохочення. Гравець отримує у якості винагороди бонуси, досягнення, медалі, потужніші речі та ін. Це також елемент, який допомагає утримати гравця у грі якнайдовше та створити враження реальних досягнень. Цей елемент особливо важливий у іграх для багатьох користувачів, бо виділяє гравця серед інших.

– Об'єднання з іншими гравцями. Ця риса притаманна лише іграм для багатьох користувачів, або іграм, де є можливість об'єднатись із штучним інтелектом (наприклад, як команди у Mass Effect, Diablo 2,3). Комп'ютерна гра дає можливість об'єднатись з іншими гравцями заради спільного досягнення цілей, які гравець не може подолати самотужки (наприклад, як проходження підземель у Perfect World, World of Warcraft).

– Естетичність. Естетичність кожної комп'ютерної гри полягає у якості графічної оболонки. З кожним роком ігри все більше починають нагадувати фільми, графіка стає все кращою, а гравці ви-



багливішими. Проте, тут є винятки, наприклад, Minecraft, який має дуже примітивну графіку 90-х років, проте досі користується популярністю.

– Використання аватарів. У більшості ігор людина використовує так звані «аватари», зазвичай це персонаж, який потрапляє до гри.

За 70 років свого існування комп'ютерні ігри зазнали суттєвої модифікації, змінилася їхня аудіовізуальна архітектура, програмна реалізація та забезпечення, а головне — функціональне призначення. Сучасна комп'ютерна гра є не лише способом розваги, але й інструментом інтегрованих соціально-комунікаційних технологій, засобом боротьби за споживача, виборця, прихильника. Тому світ комп'ютерної гри варто розглядати комплексно, як канал міжкультурної комунікації, бізнес-середовище, новоутворену субкультуру та, власне, стиль життя, простором для онтологізації якою стала всесвітня мережа.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. *Бурлаков И. В.* Homo Gamer: Психология компьютерных игр / И. В. Бурлаков. — М.: Независимая фирма «Класс», 2000. — 217 с.
2. *Всемирная энциклопедия. Философия XX век* / [редкол. А. А. Грицанов]. — М.: АСТ; Мн.: Харвест, Современный литератор, 2002. — 370 с.
3. *Гутман И. Е.* Компьютерные виртуальные игры: Культурно-антропологические аспекты анализа : автореф. дис. ... канд. филол. наук : спец. 09.00.13 / Гутман И. Е. — Санкт-Петербургский государственный университет, 2009. — 227 с.
4. *Таненбаум Э.* Архитектура компьютера / Э. Таненбаум, Т. Остин // *Питер*. — 2013. — № 6. — С. 816.
5. *Тьюринг А.* Могут ли машины мыслить? / А. Тьюринг. — Москва: Государственное издательство физико-математической литературы, 1960. — 66 с.
6. *Хёйзинга Й.* Homo Ludens; Статьи по истории культуры / пер., сост. и авт. вступ. ст. Д. В. Сильвестрова; коммент. Д. Э. Харитоновича — М.: Прогресс — Традиция, 1997. — 416 с.
7. Документ патенту [Електронний ресурс] — Режим доступу до ресурсу: [www.google.com/patents/US2455992?hl=ru](http://www.google.com/patents/US2455992?hl=ru).
8. *Bolter J. D., Remediation. Understanding new media* / J. D Bolter, R. Grusin. — The MIT Press, 2000. — 312.

9. *Laird J.* History of Computer Games/ J. Laird; University of Michigan. — USA, 2011. — P. 30.
10. *McGonigal J.* Reality is broken/ Jane McGonigal; Penguin Press. — New York, 2011. — 400 p.
11. *Smed J.* Towards a Definition of a Computer Game / J. Smed, H. Hakonen; Turku Centre for Computer Science. — Finland, 2003. — P. 30.

*Одержана 12.09.2015*