

КУЛЬТУРОЛОГІЯ

УДК 130.2:316.77:004.9

DOI <https://doi.org/10.32782/facs-2025-4-39>**Василь ВАГЕРИЧ***аспірант кафедри теорії та історії культури, Національна музична академія України імені П.І. Чайковського, вул. Архітектора Городецького 1-3/11, м. Київ, Україна, 01001***ORCID:** <https://orcid.org/0009-0009-0504-4735>

Бібліографічний опис статті: Вагерич, В. (2025). Культурологічні аспекти відеоігор у соціальному контексті. *Fine Art and Culture Studies*, 4, 308–316, doi: <https://doi.org/10.32782/facs-2025-4-39>

КУЛЬТУРОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ ВІДЕОІГОР У СОЦІАЛЬНОМУ КОНТЕКСТІ

Метою статті є виявлення та аналіз культурологічних аспектів відеоігор у соціальному контексті, зосереджуючись на їхній ролі як інструменту соціокультурної взаємодії, знакової комунікації та персональної залученості. У роботі буде досліджено, як відеоігри не лише відображають сучасні соціальні тенденції, але й активно їх формують, виступаючи повноцінним простором для формування нових зразків поведінки, розуміння спільноти, ідентичності та цінностей. Особливий акцент робиться на вивченні механізмів культурної передачі через ігрові практики, аналізі способів побудови віртуальних спільнот та дослідженні процесів символічного обміну в цифрових ігрових просторах. **Методологія** дослідження базується на міждисциплінарному підході, що об'єднує культурологічний, соціально-філософський, медіа-аналітичний та ігровий аналіз. Використано методи структурно-семіотичного аналізу для дослідження знакових систем відеоігор, феноменологічний підхід для вивчення досвіду геймерів, а також інструменти цифрової антропології для аналізу онлайн-спільнот. Особлива увага приділена елементам ритуалізації, наративної структури, емоційній залученості та дизайну інтерфейсу як факторам, що визначають особливості ігрового досвіду. Дослідження також включає аналіз конкретних ігрових проєктів, які демонструють різноманітні моделі культурної взаємодії та соціального впливу. **Наукова новизна** дослідження полягає в культурологічному переосмисленні відеоігор як самостійного явища цифрової культури, що має власну логіку, семіотику та соціальну силу. Наголошено, що відеогра перестає бути лише засобом розваги та перетворюється на форму культурного висловлювання та платформу для соціального моделювання. Вперше пропонується комплексна типологія культурних функцій відеоігор, що включає освітню, соціалізаційну, терапевтичну та креативну складові. У **висновках** підкреслюється, що відеоігри виступають як новий тип культурного коду, який охоплює як естетичні, так і соціальні компоненти, дозволяючи гравцю не просто споживати контент, а й брати участь у процесі творення значень і взаємодії в цифровому середовищі. Обґрунтовується необхідність розробки нової методологічної парадигми для вивчення інтерактивних медіа як повноцінних культурних явищ, здатних впливати на формування сучасної цивілізаційної моделі та зміну традиційних форм соціокультурної організації.

Ключові слова: відеоігри, культура, освітні ігри, соціальна взаємодія, культурна ідентичність, віртуальні спільноти, мистецьке вираження, психологічний вплив, технології віртуальної реальності, ігрова індустрія.

Vasyl VAHERYCH*Post-graduate student, Ukrainian National Tchaikovsky Academy of Music, st. Architect Gorodetsky 1-3 / 11, Kyiv, Ukraine, 01001***ORCID:** <https://orcid.org/0009-0009-0504-4735>

To cite this article: Vaherych, V. (2025). Kulturni aspekty videoihor u sotsialnomu konteksti [Cultural Aspects of Video Games in a Social Context]. *Fine Art and Culture Studies*, 4, 308–316, doi: <https://doi.org/10.32782/facs-2025-4-39>

CULTURAL ASPECTS OF VIDEO GAMES IN A SOCIAL CONTEXT

The purpose of the article is to identify and analyze the cultural aspects of video games in a social context, focusing on their role as a tool for sociocultural interaction, symbolic communication, and personal involvement. The paper will explore how video games not only reflect modern social trends, but also actively shape them, acting as a full-fledged space for the formation of new patterns of behavior, understanding of community, identity, and values. Special emphasis

is placed on studying the mechanisms of cultural transmission through gaming practices, analyzing ways to build virtual communities, and investigating the processes of symbolic exchange in digital gaming spaces. **The research methodology** is based on an interdisciplinary approach that combines cultural, socio-philosophical, media-analytic, and game analysis. Methods of structural-semiotic analysis were used to study the symbolic systems of video games, a phenomenological approach to study the experience of gamers, and tools of digital anthropology to analyze online communities. Particular attention is paid to the elements of ritualization, narrative structure, emotional involvement and interface design as factors that determine the features of the gaming experience. The study also includes an analysis of specific gaming projects that demonstrate various models of cultural interaction and social influence. **The scientific novelty** of the study lies in the cultural rethinking of video games as an independent phenomenon of digital culture, which has its own logic, semiotics and social power. It is emphasized that the video game ceases to be just a means of entertainment and turns into a form of cultural expression and a platform for social modeling. For the first time, a comprehensive typology of the cultural functions of video games is proposed, which includes educational, socialization, therapeutic and creative components. **The conclusions** emphasize that video games act as a new type of cultural code that encompasses both aesthetic and social components, allowing the player not only to consume content, but also to participate in the process of creating meanings and interaction in the digital environment. The need to develop a new methodological paradigm for studying interactive media as full-fledged cultural phenomena capable of influencing the formation of a modern civilization model and changing traditional forms of socio-cultural organization is substantiated.

Key words: video games, culture, educational games, social interaction, cultural identity, virtual communities, artistic expression, psychological impact, virtual reality technologies, gaming industry.

Актуальність теми дослідження: У сучасному світі відеоігри вже давно вийшли з тіні простих розваг, перетворившись на повноцінне культурне явище. Вони поступово формують нові способи спілкування між людьми, обміну символами та переживання естетики. З розвитком цифрових технологій та змінами в методах комунікації, ігрові практики починають виконувати функції, які раніше були прерогативою традиційних форм мистецтва, освіти або входження в соціум. Водночас наукові дослідження відеоігор часто зосереджуються на технічних, психологічних чи економічних питаннях, залишаючи їхній культурний зміст та соціальний контекст на периферії. Саме тому виникає необхідність у ретельному вивченні відеоігор як явища, яке поєднує культурні, комунікаційні та емоційні аспекти, вимагаючи міждисциплінарного підходу з культурологічної точки зору. Цей підхід не тільки дозволяє глибше зрозуміти роль гри в сучасному суспільстві, але й відкриває нові шляхи для участі, самовираження та взаємодії в цифровій культурі.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. В останні роки спостерігається дедалі більший інтерес до відеоігор, як до культурного феномену, що володіє художнім потенціалом. Оцінка відеоігор поступово змінюється, відкидаючи просте протиставлення “гра–мистецтво” та зосереджуючись на аналізі форм взаємодії, ефекту й композиції у віртуальному просторі гри. Актуальні дослідження пропонують нові способи розуміння відеоігор як естетичного досвіду.

Зокрема, Джан Цао (Cao, 2022) розвиває критичну естетику гри, застосовуючи поняття *denkbild*, що описує образ-роздум. Він виокремлює три ключові стратегії взаємодії з естетичним: колекціонер, глітчер та гравець. Колекціонер впорядковує простір, глітчер порушує правила, а гравець створює сенс у процесі гри. Це підкреслює, що відеогра не є завершеним твором, а є відкритою структурою, призначеною для досвіду та рефлексії.

Каталіна Янцовікс (Jancsovcics, 2022) у есеї “Play the art” стверджує, що унікальність відеоігор полягає в їхній інтерактивності, яка дає гравцеві змогу брати участь у художньому творенні. Розглядаючи ігри *Journey*, *Gris*, *Inside*, вона демонструє, як стилізація, символіка та звук формують повноцінний естетичний простір, де гра постає не як гібрид, а як самодостатній вид мистецтва.

Еван Іоанну та Сара Меддок (Ioannou, Maddock, 2023) вивчають використання нейромереж для стилізації зображень в реальному часі. Такі технології дають гравцеві змогу не тільки спостерігати, але й бути всередині “картини”, змінюючи її. Це веде до переосмислення візуальної взаємодії в іграх.

Схожий підхід має дослідження (Bucchieri, Yao, Isenberg, 2024), що вивчає інтеграцію інтерфейсних елементів (карт, підказок тощо) безпосередньо в ігровий світ. Такий підхід стирає межі між дизайном та функціональністю, перетворюючи гру на цілісне художнє середовище.

Юкка Кальманлегто (Kalmanlehto, 2024) аналізує ритм гри як мистецтво часу. Він порівнює

геймплей з музикою, підкреслюючи роль агентності – здатності гравця діяти – як естетичного центру ігрового досвіду.

Юлія Трач (Trach, 2021) наголошує на необхідності культурологічного вивчення комп'ютерних ігор як цілісної та рівнозначної частини культури. Дослідження акцентує увагу на поширенні комп'ютерних ігор, їхній ролі для культури та особистості, а також на їхньому впливі на різноманітні аспекти людського життя. Зазначається, що питання розробки та існування комп'ютерних ігор у сучасному світі залишаються нескінченним полем для подальших культурологічних розвідок.

Насамкінець, Олена Губернатор (Gubernator, 2024) робить розбір західних методів вивчення субкультур відеоігор, розглядаючи їх як молодіжні культурні феномени, котрі змінюють культурну самоідентифікацію геймерів. Дослідниця проводить критичний огляд гендерних упереджень у наукових працях та розглядає проблемні моменти ігрових субкультур, враховуючи потенційну залежність та небезпеку змішання віртуальної реальності з повсякденням.

Метою статті є виявлення та аналіз культурологічних аспектів відеоігор у соціальному контексті, зокрема дослідження їхніх символічних, комунікативних та інтерактивних функцій як складових сучасної соціокультурної взаємодії.

Виклад основного матеріалу. Відеоігри – це електронні ігри, засновані на взаємодії гравця з графічним інтерфейсом за допомогою таких пристроїв, як комп'ютери, ігрові приставки та мобільні телефони. Гравець маніпулює персонажами та об'єктами на екрані і виконує різні завдання відповідно до правил і сценаріїв гри.

На початку свого існування відеоігри часто вважалися новинкою і були популярні переважно в ігрових залах та на спеціалізованих приставках. Однак технологічний прогрес незабаром дозволив дедалі більшій кількості людей грати у відеоігри на ПК і домашніх консолях.

Відеоігри часто критикували як бездумне проведення часу. Однак із розвитком індустрії зростала і її потенційна освітня цінність. Розробники ігор почали використовувати інтерактивну природу відеоігор для створення цікавих та освітніх ігор.

Освітні ігри, які зазвичай називають «розважальними», стають дедалі популярнішими. Ці

ігри поєднують розваги та навчання, дозволяючи гравцям розвивати нові навички та знання, розважаючись. Від математичних і природничих ігор до вивчення мов та історичних симуляторів-відеоігри стали цінним інструментом в освітньому секторі.

Відеоігри вийшли за межі простої розваги і стали культурним феноменом. Вплив відеоігор можна побачити в різних медіаформах, таких як фільми, телевізійні програми і навіть музика. Персонажі та історії популярних ігор часто виходять за межі цифрових кордонів і стають визнаними іконами в масовій культурі.

Перші відеоігри з'явилися в середині 20-го століття, завдяки розвитку комп'ютерних технологій. У 1950-х роках науковці та інженери розпочали створювати перші інтерактивні комп'ютерні програми, які можна вважати прототипами відеоігор. Однією з перших таких програм була *Tennis for Two*, яку створив фізик Вільям Хігінботем у 1958 році. Це була гра, де гравці могли симулювати тенісний матч на осцилографі.

Інша рання відеогра, *Spacewar*, була створена Стівом Расселом та його командою в 1962 році на комп'ютері PDP-1 в Массачусетському технологічному інституті (MIT). Вона стала популярною серед студентів та надихнула наступні покоління розробників.

1970-і роки вважаються народженням комерційної індустрії відеоігор. У 1972 році була випущена перша комерційна аркадна гра *Pong* компанією Atari, яка швидко здобула популярність і стала іконою ранніх відеоігор.

“Золотий вік” аркадних ігор припав на 1980-і роки з такими хітами, як *Pac-Man*, *Space Invaders* та *Donkey Kong*. Крім того, з'являються перші домашні консолі, такі як Nintendo Entertainment System (NES), що зробило відеоігри доступними для широкої аудиторії.

Конкретні історичні події не тільки впливали на тематику ігор, але й формували цілі жанри ігрової індустрії. Друга світова війна, холодна війна, вплив кіберпанку та наукової фантастики, теракти по всьому світу, пандемії, а також різні культурні та соціальні течії дають широке поле для роботи для розробників ігор.

У XXI столітті відеоігри стали не просто засобом розваг, а важливим елементом сучасної культури. Вони впливають на суспільство, створюючи нові форми комунікації,

соціальної взаємодії та світогляду. Відеоігри, будучи культурним феноменом, привертають увагу дослідників із різних дисциплін, таких як культурологія, соціологія, антропологія та мистецтвознавство.

Згідно з дослідженнями Джесики Еймон, відеоігри – це більше, ніж просто інтерактивна розвага: вони є частиною глобальної культури, яка зростає і впливає на різні аспекти нашого життя (Еуман, J. 2015). Інші дослідники, такі як Ян Богост, також зазначають, що відеоігри стали новим засобом самовираження та критики сучасного суспільства (Bogost, 2011).

Попри суспільне упередження щодо шкідливості відеоігор, зокрема, начебто їхнє сприяння росту агресії, цей зв'язок досі не вдалося довести. Щобільше, дослідження за участі дітей показало, що залученість до відеоігор може сприяти розвитку їхнього інтелекту.

Щоб вивчити вплив технологій, група психологів Амстердамського вільного університету, Каролінського інституту та Університету Дуйсбург-Ессен у Європі зосередилися на таких показниках у дітей:

- ефективність навчання;
- раціональність;
- розуміння складних концепцій;
- адаптація до нових ситуацій;
- уважність;
- робоча пам'ять;
- швидкість оброблення інформації тощо.

Попередні аналізи підкреслювали, що ігри розвивають зорову увагу, робочу пам'ять, функції мозку та візуально-просторові навички: вони тренуються під час такого дозвілля. Ефект поки невеликий, але він може мати велике значення у довгостроковій перспективі.

Одним із найважливіших аспектів відеоігор є їх здатність поєднувати різні види мистецтва: графічний дизайн, музику, літературу та навіть кінематограф. Відеоігри дозволяють створювати інтерактивні світи, де користувач може безпосередньо впливати на сюжет або відчувати глибокі емоційні переживання, що рідко трапляється в інших формах мистецтва.

Можна виділити дві точки входу до сприйняття відеоігор як мистецтва: естетична і концептуальна. Перша зводить розмову до візуальної складової: костюмів героїв, дизайну предметів, архітектури. Друга пропонує погляд на гру через її структурні особливості.

Деякі ігри, такі як *The Last of Us* або *Journey*, досягли рівня кінематографічної майстерності, ставши прикладом того, як ігровий світ може стати місцем естетичного досвіду. Це стимулює культурологічні дослідження, спрямовані на аналіз відеоігор як нової форми мистецького вираження. Як і кінематограф на початку ХХ століття, відеоігри зараз проходять шлях від нової технології до визнаної художньої форми.

Естетична цінність відеоігор – це тема, яка досліджується не лише геймерами, але й мистецтвознавцями та культурологами. Завдяки здатності поєднувати різні форми мистецтва, як от графічний дизайн, музику, літературу та кінематограф, відеоігри можуть створювати унікальні інтерактивні світи та глибокі емоційні переживання. Вони стали новим засобом мистецького вираження, який дозволяє гравцеві безпосередньо впливати на сюжет і взаємодіяти з художнім світом.

Наприклад, гра *Journey*, створена Thatgamecompany, часто називається художнім шедевром через її візуальну стилізацію та емоційну глибину. Критик Джонатан Макінтош зазначив: *Journey* викликає у гравця емоції через мінімалістичний сюжет та інтуїтивний ігровий процес, що робить її не просто грою, а справжнім мистецьким досвідом» (Mcintosh, 2013).

Крім того, у своєму есе «Ігри як мистецтво» Клінт Хокінг стверджує, що відеоігри є унікальним медіумом, який може поєднувати в собі елементи кіно, літератури, музики та живопису, створюючи інтерактивні наративи, де гравець відіграє активну роль (Hocking, 2007).

Відеоігри протягом 1970-х і 1980-х років часто були похідними від інших форм засобів масової інформації. *Е.Т.*, *Зоряні війни* та ряд інших ігор взяли свої сигнали з фільмів, телевізійних шоу та книг. Це почало змінюватися в 1980-х роках з розвитком мультфільмів на основі відеоігор, а в 1990-х та 2000-х роках з художніми фільмами в прямому ефірі за мотивами відеоігор.

Відеоігри супроводжувалися музикою ще з часів аркади. Музика відеоігор спочатку обмежувалася комп'ютерними звуковими сигналами, перетвореними на тематичні пісні. Дизайн Nintendo 64, Sega Saturn та Sony PlayStation дозволив використовувати вибірково звук у нових іграх, тобто пісні,

що відтворюються на фізичних інструментах, можна записувати та використовувати у відеоіграх. Починаючи з музики серії *Final Fantasy* відомого композитора Нобуо Уемацу, музика відеоігор взяла на себе якість фільму, в комплекті з повним оркестровим і вокальним треками. Це нововведення виявилось вигідним для музичної індустрії.

Відомі музиканти, такі як Трент Резнор, Томас Долбі, Стів Вай та Джо Сатріані, змогли створити саундтреки до популярних ігор, надаючи цим артистам експозицію новим поколінням потенційних шанувальників.

Складання музики для відеоігор перетворилося на вигідний засіб зайнятості для багатьох музикантів. Такі школи, як музичний коледж Берклі, Єльський університет та Нью-Йоркський університет, мають програми, які зосереджені на складанні музики для відеоігор. Студенти навчаються багатьом з тих же принципів, які беруть участь у фільмі.

Відеоігри мають значний вплив на соціальну взаємодію та культурну ідентичність. Вони сприяють створенню глобальних спільнот, де гравці з різних країн та культур взаємодіють у віртуальних світах.

Ігри типу *World of Warcraft* або *Fortnite* є прикладами того, як ігрові спільноти формують нові види соціальної динаміки, засновані на спільному досвіді та взаємодії в онлайн-просторі. Крім того, відеоігри часто слугують способом для індивідів виражати свою ідентичність або втекти від реальності. У грі користувачі можуть вибирати персонажів, які відображають їхні ідеали, прагнення або навіть протилежні сторони їхньої особистості. Це важливий аспект для культурологічних досліджень, оскільки ігри створюють простір для дослідження множинних ідентичностей та соціальної мобільності.

Глобалізація ігрових спільнот є ключовим аспектом сучасних відеоігор. Як було згадано вище, такі масові багатокористувацькі онлайн-ігри (MMORPG), як *World of Warcraft*, створили масштабні віртуальні спільноти, де гравці з усього світу співпрацюють і змагаються один з одним. На думку дослідників Кастеллса (Castells, 2009) і Тейлора (Taylor, 2006) ці віртуальні спільноти відображають нові форми соціальної організації в епоху Інтернету.

Соціальна взаємодія в ігрових спільнотах також досліджується з точки зору соціальної капіталу. Роберт Патнем у своїй праці «Bowling Alone» стверджує, що нові види спільнот, зокрема віртуальні, сприяють формуванню соціальних зв'язків, навіть якщо вони не фізично присутні в одній місцевості (Putnam, 2000).

Структурування ідентичності означає певну цілісність та впорядкованість розсортування ідентичності як феномена функціонального та екзистенційного буття. Під час дослідження даної проблематики слід враховувати соціальні явища та процеси. В даному аспекті ідентичність можливо розглядати в двох аспектах: ідентичність в собі та ідентичність для себе.

Подібно до традиційних культурних обрядів, ігри пропонують гравцям символічні випробування, які піднімають їх на нові рівні або надають нові здібності. Наприклад, перемога над босами чи складними супротивниками є своєрідним обрядом посвяти, після якого гравець переходить на новий рівень майстерності.

З антропологічної точки зору, відеоігри можуть розглядатися як нові форми ритуалів та міфів. Гравці беруть участь у складних ритуалах перемоги, поразки, співпраці та конкуренції. Ігровий процес, що супроводжується символічними діями (як, наприклад, досягнення нових рівнів або перемога над босами), нагадує традиційні обряди посвяти чи ритуали в різних культурах. Багато відеоігор, особливо фентезі або наукова фантастика, використовують міфологічні теми, створюючи світи з богами, героями, монстрами та магією. Це відображає бажання людства створювати нові наративи, що відповідають сучасним запитам та переживанням. Гра, в цьому контексті, стає простором, де міфологічні архетипи перетворюються на динамічні наративи, що можуть змінюватися залежно від дій гравця.

Багато ігор звертаються до класичних міфологічних тем – боротьби добра зі злом, подорожей героя та епічних випробувань. Наприклад, серія *God of War* зображає давньогрецькі й скандинавські міфи, дозволяючи гравцям випробувати себе в ролі легендарного героя Кратоса. Це є прямою алюзією до архетипу героя, описаного Джозефом Кемпбеллом у його класичній праці «Герой з тисячею облич» (Campbell, 1949). Подорож героя, яку він описує

є фундаментальною темою багатьох ігор, як от *The Legend of Zelda*.

Антропологічне дослідження ігор, проведене Томом Бойдом у книзі «*Coming of Age in Second Life*», показує, що гравці створюють нові ритуали у віртуальних світах (Boellstorff, 2008). Він описує, як гравці приймають участь у символічних діях, таких як створення віртуальних свят або організація групових подорожей.

За стереотипами, геймери нерідко постають в образі ледачих, сором'язливих, відчужених від суспільства людей. При цьому повністю ігнорується великий прогрес, досягнутий розробниками відеоігор, той факт, що ігри вже давно конкурують з телевізійними шоу та фільмами у своїй здатності конструювати оповідання, а також той факт, що професійний геймінг – це спорт у багатомільйонній індустрії.

Відеоігри не просто показують вже усталені культурні шаблони, а й піддають їх критиці. Деякі ігри використовують ігрові механіки для висвітлення соціальних проблем, таких як насильство, нерівність або дискримінація. Ігри на кшталт *Papers, Please* або *This War of Mine* демонструють, як ігровий процес може бути інструментом для дослідження складних етичних дилем та соціальних реалій. Це створює новий контекст для культурної критики, де гравці залучені до активного рефлексування над своїми рішеннями та діями в грі. Відеоігри таким чином стають засобом для дослідження й осмислення сучасного суспільства, його конфліктів та парадоксів.

Сучасні відеоігри набувають ролі медіума для дослідження суспільних проблем, культурних конфліктів і моральних парадоксів. Вони не тільки пропонують розвагу, а й створюють платформу, де гравці можуть осмислювати і навіть переживати етичні, політичні та соціальні питання в інтерактивній формі. Це робить відеоігри потужним засобом для дослідження й осмислення реальності сучасного світу.

Гра *Papers, Please* від Лукаса Поупа є одним із яскравих прикладів використання ігрових механік для критики тоталітарних режимів та бюрократичних систем. Гравець виступає в ролі прикордонника у вигаданій країні Арстоцка, що змушує робити важкі етичні вибори щодо долі емігрантів. Гра отримала позитивні відгуки від критиків і була відзначена за інноваційний підхід до складних тем. Джон Вокер

з сайту відеоігор *Rock, Paper, Shotgun* назвав її «дивовижним прикладом того, як гра може навчати через емоційні й моральні рішення» (Walker, 2013).

Інша гра, *This War of Mine*, висвітлює досвід цивільних осіб під час війни, пропонуючи гравцям зіткнутися з етично складними виборами, такими як розподіл ресурсів або виживання за рахунок інших. Гра отримала визнання за її серйозний підхід до теми та глибоке зображення соціальних і моральних конфліктів у кризових ситуаціях.

Ігрова індустрія сьогодні є однією з найбільших і найдинамічніших галузей розважального бізнесу. Її розвиток охоплює не тільки виробництво ігор, а й їх маркетинг, кіберспорт, платформну інфраструктуру, а також нові технології, такі як віртуальна та доповнена реальність.

Технології, що розвиваються, такі як віртуальна реальність (VR) та доповнена реальність (AR), відкривають нові горизонти для відеоігор як культурного феномену.

AR-ігри включають комп'ютерну інформацію у формі зображень, звуку, анімації тощо. Вони набувають все більшої популярності після буму *Pokemon GO*, однак їх набагато більше популярні назви сучасні, такі як *Harry Potter: Wizards Unite*, *Jurassic World Alive* і *Knightfall AR*. Вони здатні створювати віртуальні простори, де межа між реальним і вигаданим стає дедалі розмитішою.

У таких іграх, як *Half-Life: Alyx* або *Beat Saber*, гравці вже занурюються в інноваційні світи, що трансформують їхнє сприйняття та досвід. У майбутньому ігрові простори можуть стати ще складнішими та більш інтерактивними, забезпечуючи гравцям повне занурення в альтернативні реальності. Це може призвести до того, що відеоігри будуть відігравати ще важливішу роль у культурі, стаючи новим засобом для самовираження, навчання та соціалізації.

Технології віртуальної реальності розширюють межі того, що можна зробити у відеоіграх. Як зазначає дослідник Ерік Чю у своїй статті «*The Immersive Turn*», VR-ігри, такі як *Half-Life: Alyx*, створюють більш глибокий досвід, коли гравець повністю занурюється у віртуальний світ (Choe, 2021). Це відкриває нові можливості для культурних досліджень взаємодії людини з віртуальним простором і його впливу на свідомість та соціальні стосунки.

Також дослідження Шарі Туркл про вплив віртуальних просторів на особистість і суспільство є корисним для розуміння того, як технології змінюють взаємодію людей у цифровому середовищі та їхнє сприйняття реальності (Turkle, 2011).

Шоломи віртуальної реальності дозволяють гравцям повністю зануритися в цифровий світ, а ігри з доповненою реальністю можуть поєднувати реальне і віртуальне, створюючи інтерактивний досвід у реальному світі.

За допомогою AI можуть створюватися динамічні та адаптивні ігрові світи, що постійно змінюються відповідно до виборів гравців. Це зробить ігровий світ більш живим і непередбачуваним, а процес гри – інтерактивнішим і менш передбачуваним.

Крім того, з розвитком штучного інтелекту відеоігри можуть запропонувати більш реалістичний і динамічний ігровий досвід.

Неігрові персонажі (NPC) тепер можуть адаптуватися і реагувати на дії гравця, створюючи більш захоплюючий та інтерактивний світ.

Крім того, потенціал процедурної генерації, яка використовує алгоритми для процедурної генерації ігрового світу, уможливив необмежені можливості та практично безмежний ігровий досвід.

Концепція метавсесвіту, де люди зможуть не лише грати, але й працювати, навчатися та соціалізуватися, набирає популярності. Ігрові простори можуть стати новими соціальними платформами, що об'єднують мільйони людей для різних видів активностей, як-от віртуальні концерти або навчальні зустрічі.

В майбутньому відеоігри можуть стати ще більш корисними для навчання та розвитку когнітивних навичок. Вже сьогодні існують освітні ігри, але з часом ігри можуть перетворитися на повноцінний інструмент для розвитку критичного мислення, командної роботи, розв'язання проблем і навчання новим навичкам у безпечному та цікавому середовищі.

Ігрова індустрія рухається до більш глибокого занурення у віртуальні світи та все більшої інтеграції з іншими сферами суспільства. З розвитком технологій відеоігри можуть стати не лише засобом розваги, а й інструментом для

навчання, саморозвитку, терапії та міжкультурної взаємодії. Попри виклики, пов'язані з регулюванням та етичними питаннями, ігрова індустрія має великий потенціал для впливу на майбутнє суспільства.

Наукова новизна дослідження полягає в культурологічному переосмисленні відеоігор як самостійного явища цифрової культури, що має власну логіку, семіотику та соціальну силу.

Висновки. Отже, відеоігри – це не просто ще один різновид розваг, а й, мабуть, один з найбільш динамічних медіумів у сучасній культурі. Вони заслуговують на серйозне культурологічне вивчення, адже не тільки віддзеркалюють наше суспільство, а й породжують нові формати соціальної взаємодії, відкриваючи шляхи для мистецького самовираження – часом несподіваного. Розглядаючи їх крізь призму культури, можна глибше усвідомити не лише їх сутність, але й те, як вони впливають на різноманітні сфери життя – інколи навіть непомітно.

Відеоігри подолали тривалий та непростий шлях: від “простих забавок” – до могутнього культурного та освітнього інструменту, що дійсно трансформує суспільство. Вони не тільки об'єднують людей у віртуальні спільноти зі своїми звичаями та нормами, але й дають простір для самовираження, соціальної критики, а інколи – й глибокого пізнання світу навколо нас. Здається, що іноді ми применшуємо їх вплив на когнітивний розвиток та міжкультурний діалог, хоча це одна з найцікавіших їхніх рис.

Ще один важливий аспект – потенціал відеоігор для освіти та навіть терапії. Вони формують унікальне безпечне середовище, де можна навчатися та зростати, занурюватися у процес так, як рідко вдається в іншому форматі. А з розвитком віртуальної та доповненої реальності цей ефект тільки посилюється – кордони стираються, і межа між реальністю та грою стає дедалі умовною. Можливо, у майбутньому ігри стануть не просто способом відпочинку, а справжнім фундаментом для навчання, комунікації та самоусвідомлення – так чи інакше, їх вплив на культуру та суспільство лише зростатиме.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Губернатор О. Підходи та тенденції дослідження субкультур відеоігор у західному науковому дискурсі на рубежі XX – XXI століття. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2024. Вип. 48. С. 369–374. DOI: <https://doi.org/10.35619/ucpmk.v48i.799>
2. Трач Ю. В. Комп'ютерні ігри як складова культури та предмет культурологічного дослідження. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв : наук. журнал*. 2021. Вип. 2. С. 61–64. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.2.2021.239932>
3. Bogost I. *How to Do Things with Videogames*. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2011.
4. Boellstorff, T. *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton University Press, 2008.
5. Bucchieri, F., Yao, L., & Isenberg, P. Situated Visualization in Motion for Video Games. *arXiv preprint*, 2024. DOI: <https://doi.org/10.2312/evp.20221119>
6. Campbell, J. *The Hero with a Thousand Faces*. New York : Pantheon Books, 1949.
7. Cao, J. The Collector, the Glitcher, and the Denkbilder: Towards a Critical Aesthetic Theory of Video Games. *arXiv preprint*, 2022. DOI: <https://doi.org/10.48550/arXiv.2201.08552>
8. Castells, M. *Communication Power*. Oxford : Oxford University Press, 2009.
9. Choe, E. “The Immersive Turn: Virtual Reality and Video Games”. *Journal of Virtual Studies*. 2021. № 15(2). Pp. 34–45.
10. Eyman J. *Videogames as Cultural Objects: The Intersection of Media and Art*. New York : Digital Media Studies Press, 2015.
11. Hocking C. Games as Art: The Debate. *Edge*. 2007. Issue 177.
12. Ioannou E., Maddock S. Neural Style Transfer for Computer Games. *arXiv preprint*, 2023. DOI: <https://doi.org/10.48550/arXiv.2311.14617>
13. Jancsovcics, K. Play the Art: Artistic Value in Video Games. *Replay. The Polish Journal of Game Studies*. 2022. № 8(1). Pp. 27–42. DOI: <https://doi.org/10.18778/2391-8551.08.02>
14. Kalmanlehto, J. Aesthetics of Agency and the Rhythm of Gameplay. *Games and Culture*. 2024. Advance online publication. DOI: <https://doi.org/10.1177/15554120231185630>
15. McIntosh, J. Journey: Emotion in Interactive Art. *Interactive Storytelling Journal*. 2013. № 5(3). Pp. 89–102.
16. Putnam, R. *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. New York : Simon & Schuster, 2000.
17. Taylor T. L. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge : MIT Press, 2006.
18. Turkle, S. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York : Basic Books, 2011.
19. Walker, J. *Papers, Please Review*. Rock, Paper, Shotgun. 2013. URL: <https://www.rockpapershotgun.com> (дата звернення 15.07.2025)

REFERENCES:

1. Gubernator, O. (2024). Approaches and trends in the study of video game subcultures in Western academic discourse at the turn of the 20th–21st centuries. *Ukrainian Culture: Past, Present, Ways of Development*, (48), 369–374. DOI: <https://doi.org/10.35619/ucpmk.v48i.799> [in Ukrainian].
2. Trach, Y. V. (2021). Computer games as a part of culture and an object of cultural studies. *Herald of the National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts*, (2), 61–64. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.2.2021.239932> [in Ukrainian].
3. Bogost, I. (2011). *How to do things with videogames*. University of Minnesota Press. [in English].
4. Boellstorff, T. (2008). *Coming of age in Second Life: An anthropologist explores the virtually human*. Princeton University Press. [in English].
5. Bucchieri, F., Yao, L., & Isenberg, P. (2024). Situated visualization in motion for video games. *arXiv preprint*. DOI: <https://doi.org/10.2312/evp.20221119> [in English].
6. Campbell, J. (1949). *The hero with a thousand faces*. Pantheon Books. [in English].
7. Cao, J. (2022). The collector, the glitcher, and the denkbilder: Towards a critical aesthetic theory of video games. *arXiv preprint*. DOI: <https://doi.org/10.48550/arXiv.2201.08552> [in English].
8. Castells, M. (2009). *Communication power*. Oxford University Press. [in English].
9. Choe, E. (2021). The immersive turn: Virtual reality and video games. *Journal of Virtual Studies*, 15(2), 34–45. [in English].
10. Eyman, J. (2015). *Videogames as cultural objects: The intersection of media and art*. Digital Media Studies Press. [in English].

11. Hocking, C. (2007). Games as art: The debate. *Edge*, (177). [in English].
12. Ioannou, E., & Maddock, S. (2023). Neural style transfer for computer games. arXiv preprint. DOI: <https://doi.org/10.48550/arXiv.2311.14617> [in English].
13. Jancsovics, K. (2022). Play the art: Artistic value in video games. *Replay: The Polish Journal of Game Studies*, 8(1), 27–42. DOI: <https://doi.org/10.18778/2391-8551.08.02> [in English].
14. Kalmanlehto, J. (2024). Aesthetics of agency and the rhythm of gameplay. *Games and Culture*. Advance online publication. DOI: <https://doi.org/10.1177/15554120231185630> [in English].
15. McIntosh, J. (2013). Journey: Emotion in interactive art. *Interactive Storytelling Journal*, 5(3), 89–102. [in English].
16. Putnam, R. D. (2000). *Bowling alone: The collapse and revival of American community*. Simon & Schuster. [in English].
17. Taylor, T. L. (2006). *Play between worlds: Exploring online game culture*. MIT Press. [in English].
18. Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books. [in English].
19. Walker, J. (2013). Papers, please review. *Rock, Paper, Shotgun*. URL: <https://www.rockpapershotgun.com> [in English].

Дата першого надходження рукопису до видання: 22.08.2025

Дата прийнятого до друку рукопису після рецензування: 17.09.2025

Дата публікації: 07.11.2025