

УДК 004.04

Семак. А. – ст. гр. САМ-51

Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя

РОЛЬ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР У ФОРМУВАННІ КУЛЬТУРНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ ТА СОЦІАЛЬНІЙ ВЗАЄМОДІЇ

Науковий керівник: старший викладач Шимчук Г.

Semak A.

Ternopil Ivan Puluj National Technical University

THE ROLE OF COMPUTER GAMES IN SHAPING CULTURAL IDENTITY AND SOCIAL INTERACTION

Supervisor: Senior Lecturer Shymchuk G.

Ключові слова: геймдев, ідентичність, суспільство, культура.

Key words: gamedev, identity, society, culture.

У сучасному світі комп'ютерні ігри виконують не тільки розважальну функцію, а й мають значимий вплив на культурну ідентичність та соціальну взаємодію молодшого покоління[1]. Ця тема стає все більш актуальною в контексті глобалізації та цифрової трансформації, коли комп'ютерні ігри стають все більш доступними та популярними.

Одним з головних аспектів впливу комп'ютерних ігор на культурну ідентичність є їх здатність до формування спільної ментальної картини світу. Комп'ютерні ігри можуть зближувати людей з різних країн та культур, надаючи їм спільну мову та спільні цінності[1]. Водночас, комп'ютерні ігри можуть змінювати культурні норми та стереотипи, а також збагачувати ментальний банк людей.

Крім того, комп'ютерні ігри можуть відігравати важливу роль у формуванні соціальної взаємодії. За допомогою комп'ютерних ігор можна сприяти розвитку співпраці, комунікації та довіри між гравцями. У мультиплеєрних іграх гравці навчаються працювати у команді, розподіляти обов'язки та доводити свої ідеї до інших учасників. Крім того, комп'ютерні ігри можуть відігравати важливу роль у формуванні соціальних навичок у молодшому поколінні.

З технічної точки зору, створення комп'ютерних ігор вимагає високих технічних навичок та використання різноманітних інструментів та програмних засобів. Розробка ігор потребує роботи команди професіоналів, які володіють знаннями у таких галузях як програмування, графічний дизайн, музика та звуковий дизайн. Розробка комп'ютерних ігор потребує значних витрат на розробку та тестування, а також на маркетинг та просування на ринку. Тому створення комп'ютерних ігор може мати позитивний вплив на світову економіку, створюючи робочі місця та збільшуючи прибутки від продажу ігор[2].

Крім того, комп'ютерні ігри можуть мати позитивний вплив на розвиток технологій. Розробка комп'ютерних ігор вимагає використання останніх досягнень у галузі програмування та графічного дизайну[2]. Нові технології, які розробляються для ігор, можуть знайти застосування у інших галузях, таких як медицина, освіта та наука.

Проте, деякі дослідження показують, що довготривалий перебіг комп'ютерних ігор може мати негативний вплив на здоров'я людини, зокрема на зорову та психічну стан. Тому важливо враховувати вплив комп'ютерних ігор на здоров'я та вживати заходів для запобігання шкідливого впливу.

Одним з ключових аспектів комп'ютерних ігор є їхня здатність стимулювати креативність та самовираження гравців. У багатьох іграх гравці мають можливість створювати власні персонажі, об'єкти та світи[3]. Це дає можливість відчувати себе творцем та відтворити свої ідеї у віртуальному просторі. Крім того, у деяких іграх гравці можуть вибирати різні варіанти розвитку сюжету, що дозволяє їм керувати ходом ігрової дії та впливати на її результат.

Іншим важливим аспектом комп'ютерних ігор є їхній вплив на соціальну взаємодію молодшого покоління. Відмінність комп'ютерних ігор від традиційних форм мистецтва полягає у тому, що вони можуть бути інтерактивними та дозволяють гравцям взаємодіяти між собою, будь-якою кількістю людей з усього світу, у режимі реального часу[2]. Це дає можливість розвивати соціальні навички та комунікаційні здібності, а також взаємодіяти з людьми з різних країн та культур. У світі комп'ютерних ігор існують різні жанри та типи ігор.

До найпопулярніших жанрів належать екшн, рольові ігри, стратегії, головоломки, спортивні ігри, симулятори та ігри-пригоди. Кожен жанр має свої відмінні особливості та способи геймплею, що робить гру більш цікавою та різноманітною для гравців[1].

Позитивний вплив комп'ютерних ігор на світову економіку полягає у тому, що індустрія комп'ютерних ігор займає значне місце на ринку. Це дає можливість створювати нові робочі місця та залучати інвестиції в розробку нових ігор.

Звичайно, важливо зазначити, що наявність комп'ютерних ігор також може мати деякі негативні наслідки, зокрема в залежності від гри. Тому важливо забезпечувати здоровий підхід до гри та забезпечувати достатній контроль її використання.

У підсумку, комп'ютерні ігри є новою формою мистецтва, яка впливає на культурну ідентичність та соціальну взаємодію молодшого покоління. Вони вимагають високих технічних навичок та вкладення значних витрат, але можуть мати позитивний вплив на світову економіку та розвиток технологій. Важливо враховувати як позитивні, так і негативні аспекти впливу комп'ютерних ігор на здоров'я та вживати заходи для запобігання шкідливого впливу[3]. Також важливо досліджувати та вдосконалювати методи створення комп'ютерних ігор з метою покращення їхньої якості та відповідності соціальним потребам та цінностям.

Загальні соціальні тенденції останніх десятиліть показують, що комп'ютерні ігри стали однією з найпопулярніших форм розваг та дозвілля. Їхня відмінність від традиційних форм мистецтва полягає у тому, що вони не лише створюють красу та естетичне задоволення, але й дають можливість зануритися в інший світ, досліджувати нові ідеї та концепції, взаємодіяти з іншими гравцями та розвивати власні навички.

Література:

1. Muzuko Ito. Hanging out, messing around, and geeking out: Kids living and learning with new media./ Ito Muzuko, Judd Antin, Megan Finn, Arthur Law, Annie Manion, Sarai Mitnick, David Schlossberg, Sarita Yardi and Heather A. Horst / Cambridge: MIT Press. 2013, 440 p. ISBN 9780262518543.
2. Jesper Juul. The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games (Playful Thinking) / Juul Jesper / The MIT Press; Reprint edition, 2016, 172 p. ISBN 0262529955.
3. Taylor, T.L. Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming. / T.L. Taylor / Princeton: Princeton University Press, 2018, 328 p. ISBN 9780691183558/