

## ОНЛАЙН ІГРИ ЯК ЕЛЕМЕНТ СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ

Байдак Т.М., Болтова В.О.

*Національний технічний університет*

*«Харківський політехнічний інститут», м. Харків*

Онлайн ігри – явище інформаційного суспільства. Їх популярність зростає з розвитком інформаційних технологій та оволодінням ними все більшого кола зацікавлених в них людей. Онлайн ігри зайняли особливе місце в сучасній культурі, вони стали значним сегментом дозвільної сфери сучасного людства. Комп'ютерні ігри взагалі та онлайн зокрема сприяли появі нових поведінкових навичок, з ними пов'язані нові традиції, вони принесли нові коди та символи в сучасну культуру.

Онлайн ігри виникли разом з Інтернетом, і найперші спроби їх аналізу відсилають до кінця 1980-х років, однак по-справжньому поширеними в світі вони стали до кінця 1990-х, а в Україні – трохи пізніше. Можна сказати, що на сьогоднішній день вони зайняли стабільне місце на ринку як дозвільно-ігрової індустрії взагалі, так і в житті багатьох людей. Для онлайн ігор, з одного боку, характерні ознаки будь якої гри (хоч спортивні змагання, хоч настільні ігри): вона є вільною діяльністю, до якої людина звертається за власним бажанням, вона відбувається за умови наявності інтересу, якщо цієї умови немає, то людина може просто припинити гру. Онлайн комп'ютерна гра, так само як і звичайна, не є самостійною реальністю, гравець усвідомлює нереальність того, що відбувається. Гра обмежується місцем, простором і часом. З іншого боку, онлайн гра дещо відрізняється від традиційної, оскільки її широкі візуальні можливості роблять простір продуктом розумової діяльності не гравця, а розробника, який створює правила гри [1]. Також декілька відрізняються причини гри в онлайн ігри. В них грають намагаючись заповнити вільний час або, навпаки, втискуючи їх в свій цільний графік, шукаючи можливості поспілкуватися з людьми і знайти нових друзів або, навпаки, приховати свої риси і уявити себе тим, ким гравець в реальності не є. Одні люди постійно витрачають гроші, купуючи нове спорядження, здібності, особливі переваги або що-небудь ще для своїх персонажів в іграх, інші – зробили заробіток за допомогою онлайн ігор своєю справою, професійно «прокачувати» героїв і потім продаючи їх. Все це в сумі робить світ онлайн ігор окремим і ізольованим, де відбувається спілкування і взаємодія зі своїм правилами, які часто відрізняються від правил, прийнятих в «реальному» світі взаємодій віч-на-віч.

Таким чином, феномен онлайн ігор має складну структуру і соціокультурні функції: в його структурі можна побачити елементи багатьох інших культурних реалій, таких як мистецтво, віртуальна симуляція, семантика, інформаційні технології. Також онлайн ігри є зразками багатоканального культурного тексту, що спирається на різні сенсорні канали людини.

### Література:

1. Щербина В. Субкультура геймерських онлайн-спільнот – складова культуротворення в середовищі нових медіа. Культурологічна думка. 2015. №8. С. 164–167.