

Кузьменко С.А.

студентка,

Київський національний університет технологій та дизайну

Льницька Л.В.

кандидат філософських наук,

доцент кафедри графічного дизайну,

Київський національний університет технологій та дизайну

КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ЯК ІНТЕРАКТИВНИЙ МЕДІАПРОСТІР СУЧАСНОСТІ

Попри стрімкий технологічний розвиток у XXI столітті, інтерес до відеоігор зародився більше ніж десятиліття тому – з часів перших тетрісів і приставок Dendy. Сьогодні ж відеоігри стрімко набирають популярності, особливо серед молоді. Щороку індустрія ігрових технологій активно розвивається: розробники створюють все більш захопливі, візуально досконалі та сюжетно різноманітні ігри, здатні зацікавити найширшу аудиторію. Ігрові додатки стали невід'ємною складовою сучасного цифрового середовища. Вони приваблюють користувачів захопливими сюжетами, динамічним геймплеем та візуальною виразністю. Проте сьогодні це не лише засіб для розваг – їхній вплив виходить далеко за межі простого дозвілля. Ігрові застосунки, доступні на різноманітних платформах – від смартфонів і планшетів до комп'ютерів та ігрових консолей, – задовольняють потреби у відпочинку, навчанні та соціальній взаємодії.

Актуальність комп'ютерних ігор пояснюється кількома ключовими чинниками. Вони дають змогу людям відволіктися від повсякденної рутини, зняти тягар після напруженого дня або ж просто цікаво провести час – подібно до того, як хтось читає книгу чи дивиться фільм. Однак ігри – це не лише відпочинок. Сьогодні існує чимало освітніх додатків, що сприяють навчанню дітей і дорослих у доступній, інтерактивній формі.

Сучасні гравці користуються не лише стаціонарними ПК та популярними консолями – Microsoft Xbox, Sony PlayStation і Nintendo Switch – а й мобільними пристроями. Зараз саме мобільні ігри

формують понад половину загального прибутку галузі, і ця частка продовжує зростати.

Цьому сприяє той факт, що понад 40% населення планети користуються смартфонами чи планшетами з доступом до високошвидкісного інтернету. Постійні технічні вдосконалення суттєво покращують якість ігрового досвіду на мобільних платформах.

Серед найпопулярніших жанрів комп'ютерних ігор нині – головоломки, екшени та стратегії. У той час як на ПК лідирують жанри шутерів і батл-роялів. Попит на екшен та шутери все ще дуже великий.

Комп'ютерні ігри як форма цифрового медіаконтенту посідають важливе місце у сучасній культурі та комунікації. Вони поєднують технічні, художні та соціальні аспекти, формуючи багатовимірний вплив на користувача. Ігрова взаємодія базується на інтерфейсних рішеннях, системах зворотного зв'язку та наративних або симулятивних механізмах, що відрізняють ігри від інших типів медіа. Сучасні дослідження засвідчують, що вплив комп'ютерних ігор є комплексним та проявляється у когнітивній, психологічній, соціальній, культурній і фізіологічній площинах.

Позитивний вплив ігор проявляється в розвитку концентрації уваги, когнітивної гнучкості, оперативної пам'яті та стратегічного мислення. Ігри з добре продуманими сценаріями та складними завданнями сприяють тренуванню навичок планування, прийняття рішень та аналізу ситуацій. У деяких випадках ігровий процес може слугувати засобом емоційного регуляційного відреагування, сприяти зниженню рівня стресу та напруження. Разом із тим, надмірне захоплення може призводити до формування залежної поведінки, емоційної нестабільності або уникання реальних проблем. Для окремих категорій користувачів, особливо з підвищеною чутливістю до контенту, можливим є виникнення тривожних станів чи емоційного виснаження під впливом сюжетів із драматичними або тривожними компонентами.

Комп'ютерні ігри виступають інструментом соціальної взаємодії, формуючи нові способи комунікації. Мережеві проекти сприяють розвитку кооперативної поведінки, командної взаємодії та цифрової компетентності. Гравці часто об'єднуються в спільноти, що функціонують за принципами мережевої соціалізації.

Водночас існують ризики соціальної ізоляції внаслідок відмови від офлайн-комунікації, а також можливі прояви агресивної або токсичної поведінки в онлайн-середовищі. Ці чинники безпосередньо залежать від вікових особливостей користувача та якості ігрової соціальної екосистеми.

У навчальному аспекті комп'ютерні ігри здатні виконувати функції моделювання, демонстрації складних процесів і формування практичних навичок. Освітні ігрові середовища використовуються для розвитку проблемно-орієнтованого мислення, просторової уяви, математичних і логічних навичок. Стратегії, симулятори та наративні ігри сприяють формуванню аналітичних здібностей та вмінню діяти в умовах змінної ситуації.

Разом із тим, надмірна візуальна стимуляція та швидкий темп подій можуть знижувати здатність до тривалої концентрації, що негативно позначається на академічній діяльності при відсутності балансу. Ігрова індустрія є одним із найбільш динамічних секторів глобальної економіки. Вона охоплює розробку програмного забезпечення, створення графічного контенту, маркетинг, кіберспорт і широкий спектр суміжних сфер. Ігри стимулюють розвиток цифрових сервісів, інструментів монетизації та технологій візуалізації. Водночас із тим, поширені моделі мікротранзакцій або азартних механік викликають дискусії щодо етичних та соціальних наслідків таких практик.

Узагальнюючи проведений аналіз, слід констатувати, що комп'ютерні ігри становлять складний і багатовимірний сегмент сучасного цифрового медіапростору, який інтегрує технологічні, художні, соціальні та психологічні компоненти. Завдяки високому рівню інтерактивності, мультимедійності та адаптивності ігрові продукти формують специфічний користувацький досвід, що суттєво відрізняється від традиційних форм медіа та забезпечує глибоке емоційне й когнітивне залучення.

Аналіз впливу комп'ютерних ігор на людину свідчить про наявність як позитивних, так і потенційно ризикових аспектів. До позитивних ефектів належить розвиток когнітивних умінь, удосконалення навичок концентрації, стратегічного мислення та сенсомоторної координації. Ігри з розвиненим наративом і складною структурою можуть сприяти емоційній стабілізації, посиленню творчих здібностей та формуванню культурної обізнаності. У

контексті навчальної діяльності вони виступають ефективним засобом моделювання, що забезпечує засвоєння практичних навичок та опанування складних процесів у доступному інтерактивному форматі.

Разом із тим, надмірне використання ігор або взаємодія з невідповідним віковим чи психологічним контентом може зумовлювати негативні наслідки, включаючи ризик залежної поведінки, зниження рівня соціальної активності, емоційну нестабільність та погіршення фізіологічного стану. Такі явища актуалізують потребу у формуванні збалансованого підходу до ігрової діяльності та відповідального ставлення користувачів до цифрового дозвілля.

З культурної та економічної точок зору комп'ютерні ігри відіграють значну роль у формуванні сучасних естетичних тенденцій, розвитку нових творчих напрямів та становленні глобальних цифрових ринків. Ігрова індустрія демонструє стале зростання, сприяє появі нових професій та інноваційних технологій, а також впливає на трансформацію комунікаційних і культурних практик.

Отже, комп'ютерні ігри слід розглядати як комплексне явище, що має суттєвий потенціал для розвитку інтелектуальних, соціальних та культурних компетенцій користувачів за умови раціонального та усвідомленого використання. Подальше дослідження їх структури, художніх рішень та впливу на людину є важливим елементом аналізу тенденцій сучасної цифрової культури та напрямів її подальшого розвитку.

Список використаних джерел:

1. Бицько О. К. Психологічні основи художнього сприйняття. URL: https://www.psyh.kiev.ua/Психологічні_основи_художнього_сприйняття?utm_source=chatgpt.com (дата звернення: 24.02.2026).

2. Гра як основа взаємодій дітей та дорослих і формування освітнього простору. URL: https://stud.com.ua/123705/pedagogika/osnova_vzayemodiyi_ditey_doroslih_formuvannya_osvitnogo_prostoru (дата звернення: 24.02.2026).

3. Digital Culture as a Factor in The Formation of a Specialist in The Digitalization of Education. URL: https://www.researchgate.net/publication/372077810_Digital_Culture_as_a_Factor_in_The_Formation_of_

a_Specialist_in_The_Digitalization_of_Education (дата звернення: 25.02.2026).

4. Ігри та геймери. URL: <https://mezha.ua/articles/lgbt-kultura-u-videoigrah-302470/>(дата звернення: 25.02.2026).