

Interaction Between Real and Virtual: Digitalization of the Phenomenon of Social Communications in Computer Games

UDC: 316.772.5:004.946

DOI: <https://doi.org/10.15421/1724110>**Ismailov Samir**Ph.D. Student, <https://orcid.org/0009-0003-4317-6049>, samstyle097@gmail.com*Zaporizhzhia National University (Zaporizhzhia, Ukraine)*

Abstract

Relevance of the topic lies in the significant role of digitalization in modern social communications globally and in Ukraine. The information society presupposes the interaction of the real and virtual within modern social communications, where computer games serve as one of the primary tools for digitalization and involve a considerable engagement of representatives from various age groups.

Purpose is to study the interaction between the real and the virtual in the process of digitalizing social communications in computer games.

As the **result** of the research, the main concepts of the topic were outlined, social actors of social communication in the context of computer games were identified. The components of social communication were analyzed using classical sociological approaches, including the communicative and dramaturgical approaches, the concept of hyperreality and symbolic interactionism. This allowed us to identify the specific features of social communications in computer games. Additionally, the primary attributes and characteristics of the virtual and real as forms of existence were defined including the examples of their intersections. Based on these, the specificity of the digitalization stage of social communications in computer games was revealed. This specificity consists of the transformation of social communications through digitalization and the transfer of interactions into the virtual environment. Furthermore, the main types of interactions between the real and virtual, represented in the interactions between social actors in the process of social communication in computer games, were determined. These include: identificational interaction, economic interaction, cultural interaction, social interaction, and professional interaction.

The conclusions summarize the key findings of the study on the interaction between the real and virtual in the context of the digitalization of the phenomenon of social communications in computer games.

Keywords: real, virtual, social communication, social actors, digitalization, computer game, cross-reality, media

Взаємодія між реальним та віртуальним: диджиталізація феномену соціальних комунікацій в комп'ютерних іграх

Ісмаїлов Самір*Запорізький національний університет (Запоріжжя, Україна)*

Анотація

Актуальність теми полягає в важливості ролі диджиталізації сучасних соціальних комунікацій в світі та Україні. Інформаційне суспільство передбачає взаємодії реального та віртуального у сучасних соціальних комунікаціях, а комп'ютерні ігри виступають одним з основних інструментів їх диджиталізації і передбачають значну залученість представників різних вікових груп до них.

Метою статті є дослідження взаємодії між реальним та віртуальним у процесі диджиталізації соціальних комунікацій в комп'ютерних іграх.

В **результаті** дослідження були окреслені основні поняття теми, визначені соціальні актори соціальної комунікації у розрізі комп'ютерних ігор, здійснений аналіз складових соціальної комунікації за допомогою класичних соціологічних підходів, включаючи комунікативний підхід, концепцію гіперреальності, символічний інтеракціонізм та драматургічний підхід. Це дозволило нам визначити особливості соціальних комунікацій в комп'ютерних іграх. Крім того було визначено основні ознаки та атрибуції віртуального та реального як форм існування сутностей, надані приклади їх пересічення, а також на їх основі було виявлено специфіку етапу диджиталізації феномену соціальних комунікацій в комп'ютерних іграх, яка полягає в трансформації соціальних комунікацій через оцифрування і перенесення взаємодії у віртуальне середовище. Також в рамках дослідження було визначено основні типи взаємодії між реальним та віртуальним, що втілені у взаємодії між соціальними акторами в процесі соціальної комунікації в комп'ютерних іграх, серед них: ідентифікаційна взаємодія, економічна взаємодія, культурна взаємодія, соціальна взаємодія, професійна взаємодія.

У **висновках** наведені основні підсумки дослідження взаємодії між реальним та віртуальним в контексті диджиталізації феномену соціальних комунікацій в комп'ютерних іграх.

Ключові слова: реальне, віртуальне, соціальна комунікація, соціальні актори, диджиталізація, комп'ютерна гра, кросреальність, медіа

Стаття надійшла / Article arrived: 17.10.2024

Схвалено до друку / Accepted: 18.12.2024

Вступ.

У сучасному світі комп'ютерні ігри відіграють важливу роль у трансформації соціальних комунікацій, виступаючи полем взаємодії і злиття реального та віртуального. Диджиталізація комунікативних процесів у рамках ігрових середовищ створює нові форми соціальної взаємодії, впливає на міжособистісні зв'язки, формування ідентичності та соціальні норми. Це актуалізує необхідність вивчення таких процесів, оскільки вони змінюють способи комунікації, культурні практики та формують нові виклики для соціологічного знання, зокрема в аспекті аналізу інтеграції диджиталізації в повсякденне життя.

Диджиталізація зміщує кордони між реальними та віртуальними соціальними комунікаціями, створюючи новий тип інтерактивного середовища в комп'ютерних іграх, що здатен впливати на соціальні норми, патерни поведінки та способи взаємодії між людьми. Сучасні комп'ютерні ігри виходять за межі розваг, стаючи простором для формування спільнот, обміну досвідом та реалізації соціальних потреб. Взаємодія в ігровому просторі інтегрується у реальне життя гравців, що створює принципово нові можливості для суспільства, але так само й викликають нові проблеми.

Аналіз досліджень і публікацій. Дослідження взаємодії між реальними та віртуальними крізь призму соціальних комунікацій набувають все більшого значення у контексті диджиталізації. Аналізуючи диджиталізацію феномену соціальних комунікацій в комп'ютерних іграх спираємося на надбання таких науковців як Ж. Бодрійяр, що у своїх роботах підкреслює концепцію гіперреальності, симулякрів та симуляцій, яка тісно пов'язана з віртуальним світом і впливом симуляцій на сприйняття реальності (Baudrillard, 1993). Ю. Габермас визначив важливість соціальних комунікацій для досягнення взаєморозуміння між учасниками соціальних процесів. Хоча він розглядав комунікації в контексті реальних соціальних взаємодій, його концепція взаємодії та діалогу є корисною для аналізу того, як гравці в комп'ютерні ігри створюють комунікативні стратегії для досягнення спільних цілей (Habermas, 1981).

У соціології особливу роль у дослідженні символічного та реального світу, значень та проявів соціальної взаємодії у різних формах комунікації зіграли праці Дж. Міда і під його впливом інших соціологів чиказької школи соціології (Mead, 1934). Він обґрунтував теорії символічного інтеракціонізму, яка на практиці широко використовувалася соціологами, перш за все, Чиказького університету. На основі символічного інтеракціонізму представник третього покоління чиказької школи І. Гофман в роботі «The Presentation of Self in Everyday Life» розвинув цю теорію і став відомий своєю теорією драматургічного підходу та концепцією «керування враженнями», яка

надає цінний інструментарій для аналізу взаємодії між індивідами в різних соціальних контекстах. Його підхід є потужним інструментом для дослідження диджиталізації феномену соціальних комунікацій у комп'ютерних іграх, оскільки він дозволяє вивчити, як гравці керують своїми образами, взаємодіють у різних контекстах та підтримують соціальний порядок, використовуючи театральні принципи самопрезентації, а також як віртуальні соціальні ролі та статуси можуть впливати на реальну соціальну взаємодію (Goffman, 1956). Класичні концепції зазначених дослідників можемо екстраполювати на дослідження особливостей соціальної комунікації у віртуальному просторі.

Також, розглядаючи саме соціальні аспекти комп'ютерних ігор, механізми взаємодії і формування соціальних зв'язків та відносин між гравцями у віртуальному просторі керуємося роботами Е. Кастронови, що був одним із перших у дослідженні віртуальних світів. Він вивчав масові багатокористувацькі онлайн-ігри, як унікальні простори для соціальної та економічної взаємодії. Він наголошував на тому, що ці світи функціонують як повноцінні суспільства з власними соціальними правилами, і що ігри стають платформою для розвитку нових типів комунікаційних практик. Ігри створюють умови для того, щоб гравці взаємодіяли в реальному часі, формували спільноти і навіть встановлювали певні соціальні ієрархії (Castronova, 2005).

Ш. Теркл, займалася дослідженням соціальної динаміки в ігрових середовищах, її праці про вплив цифрових технологій на взаємини, підтверджують зміну комунікативних моделей через диджиталізацію (Turkle, 2011). Сучасні дослідження, такі як роботи Т. Тейлора та М. Консальво (Taylor, 2006; Consalvo, 2015), присвячені соціальному впливу геймінгу на формування субкультур, взаємодії в ігрових спільнотах та новим формам ідентичності.

У своїй етнографічній роботі Т. Бьоллсторфф використовував класичні антропологічні методи для вивчення взаємодії людей у віртуальному світі гри Second Life. Його дослідження розкривало, як віртуальні простори можуть служити платформою для соціальної взаємодії, комунікацій і формуванню нових культурних практик (Boellstorff, 2008).

Чопра Дж. досліджує феномен комп'ютерних ігор, як зростаюче явище, що проникає в сучасне суспільство і стає призмою для аналізу ширших соціологічних питань (Чопра, 2022). Комп'ютерні ігри як соціальний інститут розглядав у своїх роботах Д. Обрея (2023). Також нас цікавить дослідження впливу комп'ютерних ігор на поведінку гравців, яким займалися М. Квадір, А. Алабед та Р. Дюварі (2020).

У розумінні диференціації світів методологічно значущою є робота К. Поппера і сучасна критика та концептуалізація світів М. Лепського (Popper, 1984; Лепський, 2017).

Певний внесок у дослідженні диджиталізації феномену соціальних комунікацій в комп'ютерних іграх зробили й українські вчені. Соціальні комунікації як фактор формування комунікативного диджитал-середовища можемо знайти у працях Н. Білана (2016).

Дослідження соціальної взаємодії в онлайн-комунікації було проведено Г. Остапенко (2015) та В. Чорнобай (2023). М. Сидоров розглядав цифрові технології як засіб соціальної комунікації та соціального впливу (Сидоров, 2018). М. Дубина та О. Козляченко здійснили структурування та згуртування підходів до визначення поняття диджиталізації (Дубина, & Козляченко, 2019).

О. Холод систематизував концептуальні підходи до визначення поняття соціальної комунікації (Холод, 2015). Специфіка кіберспорту з точки зору соціального та фізіологічного підходу була досліджена Є. Імасом (2020a; 2020b) та С. Бекаром (2023). Спираючись на дослідження Лі. Дж (2021) та Ву М. (2021), психоемоційні аспекти діяльності у віртуальному середовищі та їх переніс у реальне життя вивчав А. Скалозуб (2023).

Особливості сучасної теорії комунікаційних технологій були розглянуті у працях Т. Коміної (2015). О. Безрукова, вивчаючи проблему гейміфікації та віртуалізації суспільної свідомості на прикладі геолокаційної гри доповненої реальності Pokemon GO, дійшла висновку, що вплив віртуалізації свідомості на поведінку та соціальні взаємодії індивідів може призвести до формування певної квазіреальності, навіть до втрати здатності розрізняти ілюзію і життя. Це може набувати особливого значення у військовий період, адже віртуальний світ чужою можливістю втекти від травматичної реальності (Безрукова, 2017). Саме про цю квазіреальність йшлося у Ж. Бодрійяра, який позначив її терміном «гіперреальність». Також особливості сучасних соціальних комунікацій в умовах війни були досліджені О. Семенець (2020).

Однак, хоча є дослідження про соціальні аспекти кіберспорту, багато аспектів повсякденної взаємодії у віртуальних світах залишається не до кінця зрозумілими. Сучасні ігрові платформи розвиваються швидкими темпами, але їхній вплив на реальні соціальні структури потребує подальшого аналізу, що створює можливість для соціологічного опрацювання даної теми.

Мета статті – дослідження взаємодії між реальним та віртуальним у процесі диджиталізації соціальних комунікацій в комп'ютерних іграх.

Результати дослідження.

Під соціальними комунікаціями в комп'ютерних іграх розуміємо процес соціальної інтеракції, обміну, передачі, вироблення та відтворення смислів, за допомогою когнітивних, конативних та емотивних символів у віртуальному середовищі між соціальними акторами.

Соціальні актори – це індивіди, групи або організації, які взаємодіють між собою, виконують певні ролі та впливають на формування соціальних процесів і структур. Соціальні актори є основними діючими суб'єктами у суспільстві, через їх дії проявляються та змінюються соціальні норми, відносини й інституції. В рамках контексту комп'ютерних ігор соціальними акторами є: гравці (аматори та професіонали), стрімери, гільдії та кланові об'єднання (групи індивідів у ігровому середовищі), онлайн-спільноти, розробники та видавці ігор, ігрові платформи які забезпечують цифрову дистрибуцію ігор, а також є майданчиком для соціальної взаємодії гравців (такі як Steam, Epic Games Store та інші), кіберспортивні організації, фанатські об'єднання.

Це є унікальним типом взаємодії, де гравці встановлюють зв'язки, розвивають соціальні навички й формують нові типи соціальних ролей всередині гри та ззовні в реальному світі. Такі ігрові платформи можуть функціонувати як соціальні медіа (TikTok, Facebook, Youtube та інші) або як соціальні мережі (об'єднання людей, задля задоволення своїх потреб та інтересів, у нашому випадку – комп'ютерних ігор), де користувачі не лише грають, а й створюють спільноти, підтримують відносини, співпрацюють для досягнення певних цілей або конфліктують та змагаються між собою як на індивідуальному, так і на груповому рівнях. Важливим аспектом є перетинання цих комунікацій з реальним світом, що може змінювати соціальну взаємодію та поведінкові патерни гравців.

Диджиталізація поняття досить широке й охоплює декілька підходів до його визначення. В інформаційному підході диджиталізація розглядається як сукупність інформаційних та людських ресурсів, які виникають завдяки впровадженню інформаційно-комунікаційних технологій. У процесному підході – як спосіб використання нових технологій для здійснення господарських операцій, нові потоки інформації та даних, які створені за допомогою інформаційно-комп'ютерних технологій. У структурному – як спосіб трансформаційних перетворень соціальних структур: процес з оцифрування, перетворення аналогових даних у цифрову форму. Трохи інтегруючи ці підходи в рамках соціально-комунікативного напрямку визначаємо диджиталізацію соціальних комунікацій як процес оцифрування процесу соціальної інтеракції, обміну, передачі, вироблення та відтворення змістів за допомогою конативних, емотивних та когнітивних символів між соціальними акторами.

Розглядаючи особливості комунікативної складової в комп'ютерних іграх, наголошуємо на важливості комунікацій для взаєморозуміння між соціальними суб'єктами. У контексті комп'ютерних ігор, гравці часто створюють стратегії взаємодії, щоб досягти колективних цілей. Наприклад, у

багатокористувацьких онлайн-іграх гравці формують гільдії, де комунікація відіграє ключову роль у досягненні успіху. Ці комунікаційні процеси стають моделлю для аналізу того, як гравці домовляються, приймають рішення та досягають спільних цілей. Так само із однокористувацькими іграми, де основними суб'єктами комунікації є гравець і NPC (англ. non-player character, неігровий персонаж) гравці можуть обирати ту, чи іншу комунікативну стратегію і використовувати віртуальні взаємодії як шаблон реальної соціальної комунікації при побудові власних комунікативних стратегій.

Окрім того, підтримуючи ідею комунікативної дій вже безпосередньо у розрізі комп'ютерних ігор ближче до сучасності, підкреслюємо важливість комунікації у командних іграх, таких як *League of Legends* або *Counter-Strike: Global Offensive*, що є кіберспортивними дисциплінами. Тут здатність гравців до ефективної комунікації приводить до кращої взаємодії та результатів, які у наслідку впливають на результат змагань. Це дає змогу проаналізувати, як створюються комунікативні стратегії, що дозволяють командам досягати успіху. Зокрема, важливу роль відіграє негайна реакція, тактичне обговорення та адаптація до дій супротивника.

Аналізуючи особливості формування ідентичності гравця, використовуємо концепцію керування враженнями. Вона є особливо корисною для аналізу поведінки гравців у віртуальному середовищі. У багатокористувацьких іграх, наприклад, гравці можуть контролювати свій образ, взаємодіючи з іншими гравцями за допомогою аватарів. Вони грають ролі у різних ігрових ситуаціях, демонструючи певні риси характеру чи здібності, що можуть бути або повністю вигаданими, або відображати реальні особисті якості. Це дозволяє зрозуміти, як гравці конструюють і підтримують свої ігрові образи, адаптуючи їх залежно від контексту.

Комп'ютерні ігри так само здатні й провокувати стигматизацію гравців через певні дії у віртуальному просторі, досягнення чи помилки, або невдачі, особливо це стосується онлайн-ігор, де соціальна взаємодія відбувається безпосередньо між гравцями (Goffman, 1963). Навішування ярликів у грі може бути перенесене у реальне життя, як у позитивному, так і негативному ключі. Наприклад, якщо гравець має гарні навички, часто допомагає своїй команді, його хвалять і підносять, він може бути впевненим у собі й в реальному житті, але якщо гравець помиляється, і його окреслюють невдахою, то це може призвести до падіння самооцінки та певної соціальної депривації.

Цікавим у нашому дослідженні є і диджиталізація формування соціальних структур і відносин у процесі ігрової соціальної комунікації. Е. Кастронова підкреслював, що віртуальні світи, такі як *EVE Online* або *Second Life*, функціонують як самостійні

соціальні системи з власними законами, правилами, економіками та соціальними нормами (Castronova, 2005). Це дає можливість дослідити, як гравці адаптуються до віртуальних правил, взаємодіють і навіть створюють нові форми соціальних відносин. Наприклад, створення ринків у віртуальних світах дає змогу вивчити економічні взаємовідносини, які можуть мати реальний вплив на поведінку гравців поза межами гри. Більш того, оскільки в таких іграх більшість ресурсів здобувається в тому числі і завдяки внутрішньоігровим покупкам, гравці здатні продавати, або купувати ті чи інші речі один у одного, тим самим формуючи реальні соціально-економічні відносини між собою.

Дослідження взаємодії вказують на те, що комп'ютерні ігри можуть розширювати межі реальних соціальних комунікацій, дозволяючи гравцям з різних країн, культур і соціальних груп будувати кроскультурні зв'язки. Це створює умови для формування нових типів соціальних відносин та ідентичностей. Віртуальні комунікації впливають на реальні практики взаємодії через перенесення ігрових норм і культур у реальний світ, що підтверджується роботами Ж. Бодрійяра. Зокрема, використання таких ігрових концептів, як кросреальність та диджиталізація, демонструє глибокий взаємозв'язок віртуальних комунікацій з реальними соціальними практиками. У своїй роботі «*Simulacra and Simulation*» Ж. Бодрійяр досліджує і доводить здатність знаків реального замішувати саму реальність (Baudrillard, 1981).

Проводячи диференціацію реального та віртуального, акцентуємо увагу на визначенні цих понять, а також характерних ознаках та атрибутів.

Під реальним ми розуміємо все, що існує фізично і може бути сприйняте за допомогою органів чуття, мати об'єктивні засоби вимірювання або мати об'єктивне існування у вигляді норм, цінностей, відносин та інститутів, які впливають на поведінку людей та структурування суспільства (соціальна реальність).

Під віртуальним ми розуміємо форму існування об'єктів і явищ, які не мають матеріальної основи в реальному світі, але існують у цифровій, симулятивній або уявній формі. Віртуальне середовище створюється за допомогою технологій. Віртуальне не є фіктивним, воно має реальні наслідки в людській свідомості та соціальних практиках.

До основних ознак та атрибутів віртуального відносимо: нематеріальність (віртуальні об'єкти не мають форми фізичного існування); інтерактивність (користувачі взаємодіють із віртуальними об'єктами та середовищами в реальному часі); симулятивність (віртуальні середовища, зазвичай, моделюють реальні або уявні ситуації); залежність від технологій (існування віртуального можливе лише через використання апаратного забезпечення і програмних

платформ); гнучкість та динамічність (віртуальне середовище може бути швидко змінене або адаптоване до потреб користувача).

Реальне відрізняється від віртуального: матеріальністю (реальні об'єкти мають фізичну структуру та існують незалежно від свідомості людини); об'єктивністю та об'єктивованістю (реальність може бути зафіксована за допомогою вимірювальних приладів, підтверджена науковими дослідженнями та існує незалежно від волі та бажання суб'єкта); постійністю (реальність існує у просторі й часі, її не можна вимкнути чи перезавантажити); чуттєве сприйняття; залежність від законів природи (реальність регулюється фізичними та природними законами).

Реальне і віртуальне існують у діалектичній взаємодії у сучасному світі. Наприклад, у віртуальних середовищах (ігри, соціальні мережі) люди переживають реальні емоції, формують реальні зв'язки. Ця взаємодія створює певну кросреальність, коли межі між віртуальним і реальним стають умовними. Однак, все ж таки, і реальне, і віртуальне мають певні ознаки та атрибуції, за якими вони відрізняються одне від одного.

Отже, комп'ютерна гра це повністю симульований простір, що складається чисто з симулякрів, які утворюють гіперреальність. Попри це, процес соціальної комунікації у цьому просторі є цілком реальним за своїми наслідками. Як зазначалося раніше, ці наслідки можуть бути як позитивними, так і негативними. Наприклад, багатокористувацькі ігри, які передбачають командні дії сприяють зміцненню дружніх стосунків між гравцями. В процесі кооперативних завдань або змагань гравці вчаться співпрацювати, довіряти одне одному і розвивають глибокі соціальні зв'язки, які можуть переноситися в реальне життя. Є багато випадків, коли онлайн-друзі зустрічаються в реальності та продовжують дружбу за межами віртуального світу.

Також, значним прикладом позитивного впливу взаємодії між віртуальним та реальним є поява цілого професійного напрямку як кіберспорт. Звичайні, на перший погляд, комп'ютерні ігри, були здатні дати поштовх утворенню великих спільнот, які об'єднувалися на фоні ігор, створювали мережі соціальних відносин і принесли безліч нових професій у сучасному світі. Вони довели можливість комерціалізації ігрових подій через консолідацію аудиторії на фоні ігор, чим привернули увагу спонсорів і вивели змагання у віртуальному просторі на один рівень з реальними спортивними дисциплінами.

У сучасному світі командні ігри, такі як Dota 2, League of Legends, Counter-Strike 2 стали новою ареною для професійних соціальних взаємодій. У цих іграх комунікація між гравцями стає критично важливою, оскільки від неї залежить успіх команди. Дослідниця підкреслювала, що ці ігри створюють

специфічну форму комунікаційної співпраці, де тактичне обговорення і негайна реакція на дії противника є ключовими елементами ефективної гри. На основі кіберспортивних дисциплін утворюються величезні ком'юніті, які спілкуються однією мовою, використовують різноманітну продукцію із символікою команд, більш того з'являється окремий професійний напрямок, який є принципово новим вектором розвитку сучасної молоді у розрізі кар'єри. Такі ігри як Counter-Strike, Dota 2 та League of Legends, мабуть є найбільш популярними кібердисциплінами, призові фонди турнірів яких складають мільйони долларів. Сучасні кіберспортивні організації, при цьому, за розміром можуть не поступатися великим компаніям, що займаються традиційними сферами професійної діяльності.

Крім того, представники ігрових ком'юніті часто організовують благодійні стріми або збори коштів для підтримки важливих соціальних проєктів. Такі ініціативи сприяють зміцненню зв'язків між учасниками та мобілізації ресурсів на користь суспільства. Це демонструє, як соціальні комунікації в іграх можуть перетворюватися на конкретні реальні дії. Реальних прикладів подібного дуже багато, навіть в Україні, особливо в умовах війни, велика кількість українських відомих людей проводить подібні стріми та турніри, для збору коштів на Збройні Сили України та багато інших благодійних цілей. Серед деяких з них можемо навести турнір з зірками футболу і кіберспорту з Counter-Strike: Global Offensive, організований футболістом Олександром Зінченко, а також турніри серед зірок у футбольному симуляторі EA FC.

Благодійні акції, що організовуються українською професійною кіберспортивною організацією Natus Vincere, яка взагалі виникла на базі професійного освоєння комп'ютерних ігор та багато інших позитивних наслідків для реального світу, які вийшли з віртуального простору. Ці приклади підкреслюють, що соціальні взаємодії у комп'ютерних іграх можуть мати значний позитивний вплив на реальне життя, сприяючи соціалізації, розвитку навичок, бізнесу та побудові реальних соціальних зв'язків та відносин на різних рівнях суспільного життя.

Що стосується прикладів негативного впливу кросреальності взаємодії, то, наприклад, іноді конфлікти між гільдіями або всередині них у великих багатокористувацьких іграх переходять у реальний світ. Гравці можуть розривати дружні стосунки через зраду або незгоду в грі, що спричиняє сильні емоційні реакції і втрату реальних міжособистісних відносин. Загалом, відчуття депривації легко отримати в комп'ютерних іграх, особливо коли ви програєте, або втрачаєте ресурси, друзів тощо.

У кіберспортивних дисциплінах, де утворюються команди, конфлікти між членами команди можуть впливати на професійні взаємини. Наприклад,

конфлікти між відомими гравцями можуть призводити до розпуску команди, втрати спонсорів або навіть втрати професійної репутації. Це впливає на кар'єру і взаємодію гравців у реальному світі, оскільки кіберспорт є для них професійною діяльністю.

Одним із серйозних випадків переходу конфліктів у реальне життя є, так званий «swatting» (англ. SWAT – Special Weapons Attack Team, штурмова група зі спеціальним озброєнням) – коли гравці, в ході суперечок або з помсти, викликають поліцію з хибним повідомленням про загрозу. Бували випадки як подібний інцидент призвів до фатального випадку, коли поліція помилково приїхала за хибною адресою через конфлікт, що почався в онлайн-грі.

Крім того, комп'ютерні ігри це перш за все продукт людської діяльності, тобто їх розробкою та комерціалізацією займаються ігрові компанії та розробники, що додає ще й цю ланку суб'єктів комунікації. Якщо гра не вдалася, або має певні недоліки які негативно позначаються на ігровому досвіді гравців, або навпаки, вони можуть вплинути на пряму на реально існуючі компанії, всупереч проблемі віртуального світу побудованого ними. Долю компаній розробників в такому випадку часто вирішують гравці, за допомогою придбання ігор, або створення рецензій, що впливають на продажі, а отже і на успіх компаній. Це також є певним виходом результату віртуальної взаємодії за межі гри та внутрішньоігрових взаємин.

Отже, спираючись на симулятивну природу ігор і зазначені вище приклади можемо стверджувати, що ефект диджиталізації соціальних комунікацій в комп'ютерних іграх має доволі виразні прояви при взаємодії віртуальних ігрових середовищ та реального світу. Вивчення диджиталізації феномену соціальних комунікацій у комп'ютерних іграх дозволяє виявити як позитивні, так і негативні наслідки цього процесу. Серед позитивних аспектів можна виділити зміцнення соціальних зв'язків, розширення міжкультурного обміну, розвиток навичок співпраці, лідерства та креативного мислення. Гравці отримують можливість формувати нові соціальні зв'язки та відносини, брати участь у колективних ігрових проектах та долати культурні бар'єри. Це сприяє створенню і збереженню віртуальних спільнот, які можуть впливати на реальні соціальні процеси.

З іншого боку, існують і негативні аспекти, які варто враховувати. Надмірна диджиталізація комунікацій може призводити до ізоляції окремих гравців, залежності від віртуального середовища, порушення соціальних норм або навіть виникнення конфліктів у реальному житті. Крім того, віртуальні ігри можуть викликати ефект знеособлення та послаблення реальних соціальних зв'язків. Це вимагає подальших досліджень, спрямованих на розробку етичних норм та механізмів регулювання віртуальних комунікацій.

Комп'ютерні ігри змінюють традиційні уявлення про комунікацію, оскільки гравці, які взаємодіють у віртуальних середовищах, часто використовують інструменти диджиталізації для координації дій, співпраці або змагання. Віртуальні платформи забезпечують механізми для миттєвого зв'язку, що створює нові форми соціальних комунікацій, які можуть переноситися й у реальне середовище. Використання віртуальних ігор як соціальних платформ змінює взаємодію на рівні спільнот і культурних практик, сприяючи розвитку геймерських субкультур і цифрових спільнот.

Ігри формують нові соціальні структури, включаючи створення ієрархій, групових норм і культурних традицій у віртуальних спільнотах. Ігровий простір стимулює співпрацю і конкуренцію, які можуть впливати на реальні соціальні навички гравців. Дослідження показують, що такі комунікації сприяють формуванню міцних соціальних зв'язків, що часто продовжуються і в реальному світі. Т. Тейлор, зокрема, досліджував, як ігри створюють можливості для соціальної взаємодії, де гравці формують дружні та професійні зв'язки, розробляють стратегії співпраці або навпаки, вступають у конфліктні взаємодії. Він також підкреслював, що соціальні зв'язки, які формуються в ігровому просторі, можуть продовжувати своє існування за межами гри, переходячи в реальний світ (Taylor, 2006).

У цілому, спираючись на дослідження впливу ігрових середовищ на побудову ідентичності гравців і формування соціальних мереж, акцентуємо увагу на тому, що ігри стали не лише простором для розваг, але й важливим соціальним середовищем, де гравці можуть будувати значущі соціальні відносини. Однак, існують і ризики, пов'язані з ізоляцією гравців або залежністю від віртуального середовища.

Загалом, дослідження соціальних аспектів популярних ігор, таких як World of Warcraft, Dota 2 та інших багатокористувацьких онлайн-ігор, показують, що взаємодія між гравцями відбувається не лише на рівні ігрових задач, а й формує реальні дружні або навіть ділові відносини. Кіберспорт, як професійний напрям, створює новий формат соціальних відносин, який охоплює тренерів, коментаторів, фанатів та бізнес. Взаємодія, що виникає у віртуальних середовищах, не лише розширює межі соціальних комунікацій, а й впливає на економічні та культурні процеси.

Ігрові механіки, що застосовуються у віртуальних середовищах, впливають на створення нових соціальних норм і форм поведінки. Гейміфікація як елемент диджиталізації може виступати каталізатором соціальних змін, зокрема через механізми нагородження, співпраці та конкуренції у віртуальних спільнотах.

Висновки.

Теоретичну основу нашого дослідження складають наступні поняття:

Реальне – це все, що існує фізично і може бути сприйняте за допомогою органів чуття, мати об'єктивні засоби вимірювання або мати об'єктивне існування у вигляді норм, цінностей, відносин та інститутів, які впливають на поведінку людей та структурування суспільства (соціальна реальність);

Віртуальне – це форму існування об'єктів і явищ, які не мають матеріальної основи в реальному світі, але існують у цифровій, симулятивній або уявній формі;

Диджиталізація це – процес з оцифрування, перетворення аналогових даних у цифрову форму;

Соціальна комунікація – процес соціальної інтеракції, обміну, передачі, вироблення та відтворення смислів, за допомогою когнітивних, конативних та емотивних символів у віртуальному середовищі між соціальними акторами;

Соціальні актори – це індивіди, групи або організації, які взаємодіють між собою, виконують певні ролі та впливають на формування соціальних процесів і структур.

Під комп'ютерною грою розуміємо: по-перше, поле гіперреальних соціальних взаємодій та відносин, що відображає реальні соціальні взаємодії та відносини і передбачає виконання певної діяльності суб'єктами цього простору, а також існує завдяки спеціальному обладнанню, необхідному для організації ігрового процесу і виконання певних ігрових дій, що вимагаються від гравця; по-друге – каталізатор кроссреальнісної взаємодії між віртуальними світами та реальністю.

Специфіка етапу диджиталізації у комп'ютерних іграх полягає в трансформації соціальних комунікацій через оцифрування і перенесення взаємодії у віртуальне середовище. Цей процес включає в себе: розширення меж соціальної взаємодії, адже диджиталізація дозволяє гравцям взаємодіяти незалежно від їхнього географічного положення і створювати глобальні ігрові спільноти; нові форми соціальних зв'язків та відносин, тобто ігри стають платформою для формування ідентичності, субкультур та економічних моделей, які існують лише у віртуальних світах; гейміфікація соціального життя, що проявляється у можливості

ігор вводити нові механізми взаємодії, які здатні впливати на соціальну поведінку поза ігровим середовищем.

Соціальні комунікації в комп'ютерних іграх мають певні унікальні особливості: інтерактивність, адже гравці взаємодіють у реальному часі, що сприяє швидкій координації та адаптації; кроскультурність, як здатність ігор об'єднувати людей з різних країн, дозволяючи їм обмінюватися культурними практиками; симулятивність – більшість ігор симулюють соціальні ситуації, які можуть впливати на реальне життя; формування ідентичності, яке має прояв у створенні гравцями аватарів, які можуть відображати реальні або уявні особистісні якості, що впливає на їхній соціальний статус у віртуальному і реальному середовищах; розвиток нових соціальних ролей, які здатні впливати на реальні навички гравців або їх самосприйняття.

Процес диджиталізації соціальних комунікацій в комп'ютерних іграх створює певні типи взаємодій між реальним та віртуальним.

Можемо спостерігати певну ідентифікаційну взаємодію, адже гравці використовують аватари для самовираження, і ці образи можуть впливати на їхню самооцінку, поведінку та соціальні зв'язки у реальному житті.

Економічна взаємодія також присутня у цьому випадку, адже торгівля внутрішньоігровими ресурсами часто переноситься в реальний світ через створення платформ для продажу ігрових предметів.

Культурна взаємодія забезпечується комп'ютерними іграми і має прояв в обміні культурними елементами, що сприяє формуванню нових традицій та субкультур (наприклад, геймерська культура).

Соціальний тип взаємодії передбачає створення ігрових спільнот, які організовують благодійні заходи або підтримують одне одного в реальному житті.

Дуже важливим типом також є професійна взаємодія, адже на основі змагань у віртуальному просторі комп'ютерних ігор з'явився такий напрямок професійного розвитку як кіберспорт, що з певної елітарної форми зайнятості та інтересу перетворився на масовий професійний напрямок та феномен, що об'єднав віртуальні ігрові навички з реальними соціальними та економічними відносинами, а також багатьох людей в усьому світі.

БІБЛІОГРАФІЧНІ ПОСИЛАННЯ

- Безрукова, О. А. (2016). Віртуалізація/геймеризація суспільної свідомості: соціальні особливості сприйняття. *Хмельницький соціологічний форум «Змінність соціальних просторів крізь соціологічну оптику: прояви, контексти, можливості»*. Львів: Львівський національний університет імені Івана Франка.
- Бекар, С. (2023). Кіберспорт у сучасному суспільстві. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*, 4. Відновлено з <http://tmfvs-journal.uni-sport.edu.ua/article/view/263500>.
- Білан, Н. І. (2016). *Соціальні комунікації в інформаційному суспільстві: теорія, еволюція, моделі та прикладні аспекти*. (Дис. докт. соц. наук). Київський національний університет, Київ.

- Дубина, М., Козлянченко, О. (2019). Концептуальні аспекти дослідження сутності діджиталізації та її ролі в розвитку сучасного суспільства. *Проблеми і перспективи економіки та управління*, (3), 21–32.
- Імас, Є. (2020a). Кіберспорт в Україні як сучасний культурний феномен. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*, 4. Відновлено з <http://tmfvs-journal.uni-sport.edu.ua/article/view/236424>.
- Імас, Є. (2020b). Кіберспорт як соціально-спортивне явище в умовах сучасного розвитку інформаційного суспільства. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*, 4, 13–17.
- Коміна, Т. О. (2015). Особливості сучасної теорії комунікаційних технологій. *Соціальні комунікації: теорія і практика: наук. журн.*, 1, 42–55.
- Лепський, М. А. (2017). Медійні світи: спроба реконструкції та прогностичних висновків. Березенко, В. В., Лепський, М. А., Семенець О.О (Ред.), *Медіакультура в контексті міждисциплінарних досліджень*. (Монографія). (с. 178–223). Запоріжжя: Кераміст.
- Остапенко, Г. І. (2015). Дослідження обособлення особистості молодшої людини в контексті інтернет-комунікації. *Соціальні комунікації: теорія і практика: наук. журн.*, 1, 125–135
- Семенець, О. (2022). *Соціальні комунікації в Україні в умовах повномасштабного російського вторгнення 2022 року*. Відновлено з <https://www.academia.edu/94461339>
- Сидоров, М. В. (2018). Інтернет як засіб соціальної комунікації та соціального впливу. *Політичний менеджмент*, (4), 119–125.
- Скалозуб, А. (2023). Підходи до визначення понять «тильт» та «тильтування» як наукової проблеми в кіберспорті. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*, (2), 70–73.
- Холод, О. М. (2015). Семантика терміна «соціальні комунікації»: концептуальні підходи. *Соціальні комунікації: теорія і практика: наук. журн.*, 1, 9–32.
- Чорнобай, В. (2023). Лексико-семантичний аспект комунікації у соціальних мережах. *Наукові праці Міжрегіональної Академії управління персоналом. Філологія*, 5(10), 44–49.
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulation*. Paris: Éditions Galilée.
- Baudrillard, J. (1993). *Symbolic exchange and death*. (I. H. Grant, Trans.). London: Sage Publications. (Original work published 1976)
- Boellstorff, T. (2008). *Coming of age in Second Life: An anthropologist explores the virtually human*. Princeton University Press.
- Castronova, E. (2005). *Synthetic worlds: The business and culture of online games*. University of Chicago Press.
- Chopra, J. S. (2022). The Sociology of Video Games in Contemporary Society. *Zenodo*. Retrieved from <https://doi.org/10.5281/zenodo.7437767>
- Consalvo, M., & Begy, J. (2015). *Players and their pets: Gaming communities from beta to sunset*. University of Minnesota Press.
- Goffman, E. (1963). *Stigma: Notes on the management of spoiled identity*. Prentice Hall.
- Goffman, E. (1956). *The presentation of self in everyday life*. Edinburgh: University of Edinburgh, Social Sciences Research Centre.
- Habermas, J. (1984). *The theory of communicative action*. (Volume 1: Reason and the rationalization of society). (T. McCarthy, Trans.). Beacon Press. (Original work published 1981)
- Lee, J. S. (2021). *Exploring stress in esports gaming: Physiological and data-driven approach on tilt*. (Doctoral dissertation). University of California, Irvine.
- Mead, G. H. (1934). *Mind, Self, and Society*. Chicago: University of Chicago Press.
- Obreja, D. (2023). Video Games as Social Institutions. *Games and Culture*, 19, 831–850.
- Popper, K. R. (1984). Evolutionary Theory: Paths into the Future, In *Evolutionary Epistemology*. Ed. by J. W. Pollard. John Wiley & Sons. Chichester and New York, (ch. 10, pp. 239–255).
- Taylor, T. L. (2006). *Play between worlds: Exploring online game culture*. MIT Press.
- Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.
- Quwaider, M., Alabed, A., Duwairi, R. (2020). The Impact of Video Games on the Players Behaviors: A Survey. *Procedia Computer Science*, (151), 575–582.
- Wu, M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2021). Understanding tilt in esports: A study on young League of Legends players. In *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, (321), 1–9.

REFERENCES

- Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulation*. Paris: Éditions Galilée.
- Baudrillard, J. (1993). *Symbolic exchange and death*. (I. H. Grant, Trans.). London: Sage Publications. (Original work published 1976)
- Bekar, S. (2023). Esports in modern society. *Theory and Methods of Physical Education and Sport*, 4. Retrieved from <http://tmfvs-journal.uni-sport.edu.ua/article/view/263500>.
- Bilan, N. I. (2016). *Social communications in the information society: Theory, evolution, models, and applied aspects*. (Doctoral dissertation). Kyiv National University, Kyiv.
- Boellstorff, T. (2008). *Coming of age in Second Life: An anthropologist explores the virtually human*. Princeton University Press.
- Castronova, E. (2005). *Synthetic worlds: The business and culture of online games*. University of Chicago Press.
- Chopra, J. S. (2022). *The Sociology of Video Games in Contemporary Society*. *Zenodo*. Retrieved from <https://doi.org/10.5281/zenodo.7437767>

- Chornobai, V. (2023). Lexical-semantic aspect of communication in social networks. *Scientific Works of the Interregional Academy of Personnel Management, Philology*, 5(10), 44-49.
- Consalvo, M., & Begy, J. (2015). *Players and their pets: Gaming communities from beta to sunset*. University of Minnesota Press.
- Dubina, M., & Kozlyanchenko, O. (2019). Conceptual aspects of the study of the essence of digitalization and its role in the development of modern society. *Problems and Prospects of Economics and Management*, (3), 21-32.
- Goffman, E. (1956). *The presentation of self in everyday life*. Edinburgh: University of Edinburgh, Social Sciences Research Centre.
- Goffman, E. (1963). *Stigma: Notes on the management of spoiled identity*. Prentice Hall.
- Habermas, J. (1984). *The theory of communicative action*. (Volume 1: Reason and the rationalization of society). (T. McCarthy, Trans.). Beacon Press. (Original work published 1981)
- Imas, Ye. (2020a). Esports in Ukraine as a modern cultural phenomenon. *Theory and Methods of Physical Education and Sport*, 4. Retrieved from <http://tmfvs-journal.uni-sport.edu.ua/article/view/236424>.
- Imas, Ye. (2020b). Esports as a socio-sport phenomenon in the context of modern development of information society. *Theory and Methods of Physical Education and Sport*, (4), 13-17.
- Komina, T. O. (2015). Features of modern communication technologies theory. *Social Communications: Theory and Practice*, 1, 42-55.
- Kholod, O. M. (2015). Semantics of the term "social communications": *Conceptual approaches*. *Social Communications: Theory and Practice*, 1, 9-32.
- Lee, J. S. (2021). *Exploring stress in esports gaming: Physiological and data-driven approach on tilt*. (Doctoral dissertation). University of California, Irvine.
- Lepskiy, M. A. (2017). Media worlds: Attempt at reconstruction and prognostic conclusions. In V. V. Berezenko, M. A. Lepskiy, & O. O. Semenets (Eds.), *Media Culture in the Context of Interdisciplinary Research*. (Monograph). (pp. 178-223). Zaporizhzhia: Keramist.
- Mead, G. H. (1934). *Mind, Self, and Society*. Chicago: University of Chicago Press.
- Obreja, D. (2023). Video Games as Social Institutions. *Games and Culture*, 19, 831-850.
- Ostapenko, H. I. (2015). Study of personality isolation of a young individual in the context of internet communication. *Social Communications: Theory and Practice*, 1, 125-135.
- Popper, K. R. (1984). *Evolutionary Theory: Paths into the Future, Evolutionary Epistemology*. Ed. by J. W. Pollard. John Wiley & Sons. Chichester and New York, ch. 10, pp. 239-255.
- Semenets, O. (2022). *Social communications in Ukraine under the conditions of the full-scale Russian invasion in 2022*. Retrieved from <https://www.academia.edu/94461339>
- Skalozub, A. (2024). Approaches to defining the concepts of "tilt" and "tilting" as a scientific problem in esports. *Theory and Methods of Physical Education and Sport*, (2), 70-73.
- Sydorov, M. V. (2018). The Internet as a means of social communication and social influence. *Political Management*, (4), 119-125.
- Taylor, T. L. (2006). *Play between worlds: Exploring online game culture*. MIT Press.
- Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.
- Quwaider, M., Alabed, A., & Duwairi, R. (2020). The Impact of Video Games on the Players Behaviors: A Survey. *Procedia Computer Science*, (151), 575-582
- Wu, M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2021). Understanding tilt in esports: A study on young League of Legends players. In *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, (321), 1-9.