

РЕЦЕНЗІЯ

на дисертаційне дослідження

ВАГЕРИЧА Василя Васильовича

«КУЛЬТУРОТВОРЧІ ДЕТЕРМІНАНТИ ВІДЕОГРИ У ДИГІТАЛЬНОМУ ПРОСТОРІ»,

подане на здобуття наукового ступеня

доктора філософії зі спеціальності 034 «Культурологія»

Дисертація Василя Вагерича присвячена феномену, який посідає помітне місце в сучасному культурному житті й водночас потребує подальшого цілісного осмислення в українській культурології. Відеоігри нині впливають на способи художнього висловлювання і соціальної взаємодії, а також стають середовищем формування ідентичності та культурної пам'яті. Для України ця проблема набуває особливої гостроти, оскільки ігровий медіум дедалі активніше включається у репрезентацію національного досвіду та образу країни у світі. Суспільна вага відеоігор, суперечливість їхнього впливу та недостатність усталених підходів до їх аналізу визначають актуальність обраної теми.

Відповідаючи на цю дослідницьку потребу, В. Вагерич розробляє цілісну концепцію культуротворчих детермінант відеоігор, поєднуючи соціокультурний, естетичний, наративний і комунікативний виміри їхнього функціонування. У роботі відеогру обґрунтовано як автономне поле культурного виробництва, яке має власні способи легітимації та символічного обміну, але залишається відкритим до інших мистецьких практик і творчості спільнот. Центральне місце серед авторських результатів посідає модель «культурного резонансу», тоді як методи культурного картографування, наративної археології, та естетичної триангуляції надають їй методологічної конкретності. Новизну роботи посилюють емпіричні дані про українську аудиторію. Таке поєднання теоретичної моделі з аналізом реальних практик визначає наукову значущість дисертації.

Підґрунтям запропонованої концепції стає розуміння дигітальної культури як гібридного середовища людського буття. Розмежовуючи цифрову і дигітальну культуру, Василь Вагерич переводить розмову з площини технологічних змін, до осмислення нових способів людської присутності у світі. Дигітальне середовище постає внутрішньо суперечливим: воно розширює доступ до інформації і творчості, але водночас посилює нерівність, залежність від алгоритмів і вразливість приватного життя. Аналіз його часової та просторової організації дозволяє авторові показати, як технологічний розвиток змінює структуру культурного досвіду, а антропологічний ракурс виводить цю думку до проблеми трансформації самої людини. Така послідовність міркувань надає теоретичній частині необхідної внутрішньої єдності.

У цій перспективі історія відеогри розкривається як рух від технологічного експерименту до культурного інституту, причому технічні зміни осмислюються через їхній вплив на форми участі гравця та суспільний статус медіуму. Структурна модель переконливо показує, що культурний смисл гри виникає на перетині програмної основи, символічного наповнення та діяльності. Окреслені автором інтерактивність, процедурність, просторовість і емерджентність дають змогу пояснити власну природу відеогри, в якій гравець бере участь у формуванні смислу, а правила і способи організації ігрової дії передають культурні цінності й моделі суспільних відносин. Таким чином історичний і структурний аналіз сходяться в розумінні відеогри як багатовимірного культурного явища.

Багаторівнева природа відеогри закономірно потребує від автора міждисциплінарної методології. Подолання протистояння наратології та людології дозволяє В. Вагеричу поєднати аналіз оповіді з дослідженням правил та ігрової дії, не розриваючи сюжет і діяльність гравця. Подальше звернення до досвіду гравців і життя спільнот вводить у дослідження етнографічну і феноменологічну оптику, а критичний дискурс-аналіз виявляє закладені у відеоіграх уявлення про владу та культурну норму. Особливої

уваги заслуговує *research through design* у межах якого гра або її прототип стає засобом продукування знання. Методологічна цілісність роботи виявляється у тому, що відеогра постає як твір, система дій і пережитий досвід, що набуває подальшого життя у колективній творчості.

Сформована теоретико-методологічна основа дає авторові змогу перейти до мистецького статусу відеоігор. Полеміка навколо позиції Р. Еберта влучно зміщує акцент з формального зарахування гри до мистецтва на ті умови, за яких вона набуває художньої значущості. Інтерактивність у такому прочитанні виступає джерелом особливого естетичного досвіду, оскільки художня форма набуває конкретного змісту через дії гравця.. Аналіз *Journey*, *Gris* та інших ігор підтверджує, що віртуальний простір здатен без прямого пояснення передавати складні емоційні стани. Інституційне визнання, відеоігор засвідчує зміну їхнього культурного статусу, проте найпереконливішим аргументом на користь художності залишається здатність гри переводити складну ідею в особисто пережитий досвід.

Цілісність художньої форми та діяльності гравця особливо помітна у нелінійній оповіді та трансмедійному розвитку ігрових світів, де первинний твір продовжує своє життя в інших медіа та фанатських практиках. Водночас критичне прочитання не дозволяє відокремити естетичну організацію від тих уявлень про владу та людину, які гра утверджує або ставить під сумнів. Принципово важливим є авторський висновок, що культурна позиція відеогри виявляється не лише в зображеному світі, а й у тому, яку модель поведінки пропонують гравцеві правила й умови дії. Тому художність переконливо осмислюється як властивість цілісного ігрового досвіду, у якому форма і дія взаємно зумовлюють одна одну.

Від естетичного досвіду автор природно переходить до проблеми самовизначення людини, показуючи, що створення аватара та ухвалення ігрових рішень дають змогу випробовувати різні способи ідентифікації. Особистий досвід розглянуто у зв'язку з колективною належністю і тими межами, які задає ігрова репрезентація. Моральні ситуації у *This War of Mine* і

Papers, Please добре показують, як система правил перетворює абстрактну етичну проблему на особисто пережитий вибір. Водночас дисертант не ідеалізує виховного потенціалу відеоігор і враховує, що перенесення набутого в грі досвіду в реальне життя залежить від подальшої рефлексії. Така виваженість є важливою перевагою авторської позиції.

Оскільки ідентичність формується в конкретному культурному середовищі, наступний крок авторського аналізу закономірно пов'язує особистий досвід із взаємодією глобального і локального. Розмежування локалізації та культуралізації засвідчує, що для входження гри в інший культурний простір недостатньо її технічного пристосування. Цей процес неминуче порушує питання про межу між культурним діалогом і привласненням, творчою інтерпретацією та спрощенням іншої традиції, а поняття глокалізації дозволяє точно виразити напругу між глобальною видимістю і збереженням локальної своєрідності. В. Вагерич уникає однозначної оцінки цього процесу, розкриваючи його як можливість міжкультурного діалогу і водночас як ризик уніфікації та культурного привласнення. Така виваженість суттєво поглиблює культурологічне розуміння феномена відеогри, що за своєю природою здатна функціонувати в різних мовних, аудиторних і культурних контекстах..

Теоретичні положення набувають емпіричної конкретності у зверненні до української аудиторії. Опитування ста респондентів виявляє суттєву різноманітність ігрового досвіду та відсутність єдиного жанрового центру. Крім того, авторський аналіз симуляторів життя, МОБА, інді-платформерів і RPG-шутерів показує, що жанровий вибір виявляє особливий спосіб взаємодії людини з ігровим світом і спільнотою. Тому жанрова картина прочитується не стільки як статистичний розподіл уподобань, скільки як відображення культурних потреб аудиторії. Важливо, що до цього аналізу включено вікові й гендерні відмінності між гравцями, а також технологічні та економічні умови їхньої участі. Освітні й терапевтичні можливості різних жанрів доповнюють цю картину, показуючи практичні виміри ігрового досвіду.

Жанрове розмаїття водночас виводить до глибшого питання про те, який образ людини і суспільства пропонує кожна ігрова традиція. Звернення до концепції культури М. Арнольда дозволяє прочитати американську, японську та польську моделі як різні уявлення про особисту свободу, спільноту та культурну пам'ять. Ці відмінності втілюються як у сюжетах, так і в тому, як гра спрямовує дію гравця, тому людина не просто спостерігає за запропонованою моделлю світу, а тимчасово проживає її зсередини. В українських умовах ця властивість набуває особливої ваги, адже відеогра може ставати цифровим свідченням, і формою культурного спротиву та збереження пам'яті.

Емпіричні дані дозволяють по-новому прочитати й художню організацію відеогри. Респонденти вище оцінюють можливість впливати на перебіг подій, ніж глибину традиційної лінійної оповіді, що дає авторові підстави говорити про «парадокс наративної індиферентності». Ідеться не про втрату оповіддю значення, а про зміщення естетичного центру історії. Майже рівний поділ між прихильниками авторської стилізації та реалістичної графіки водночас виявляє естетичну гетерогенність аудиторії. Модель чотирьох шарів наративного дизайну Т. Гріпа показує, як безпосередня оповідь поглиблюється через непрямий наратив, ментальне моделювання та фундаментальний тематичний шар. Монтажні принципи С. Ейзенштейна та теорія процедурної риторики І. Богоста підводять до думки, що смисл відеогри народжується у взаємодії того, що гра зображує, розповідає і спонукає пережити.

Той самий рух від особистого досвіду до спільного творення смислів визначає й авторське прочитання відеоігрових спільнот. Розмежування активної та пасивної участі приводить дисертанта до концептуалізації «феномену пасивної партисипації», за якого навіть спостереження й поширення створеного іншими контенту підтримують культурну видимість гри. Фанатська творчість і власна комунікативна культура спільнот утворюють простір вернакулярної креативності, де гравець із споживача, перетворюється на співтворця культурного змісту. Важливо, що автор не ідеалізує цей процес,

а показує, як творча співпраця переплітається з боротьбою за видимість і визнання.

Послідовно простежені взаємозв'язки між цифровим середовищем, структурою гри, досвідом гравця та життям спільнот сходяться в концептуальному підсумку роботи. Виявлені автором «парадокс наративної індиферентності», «ефект культурної амбівалентності», «феномен пасивної партисипації» і «принцип естетичної еквівалентності» здобувають системне пояснення у взаємодії п'яти культуротворчих детермінант: соціокультурної амбівалентності, естетичної гетерогенності, партисипативної стратифікації, трансмедійної конвергенції та глокалізаційної напруги. Їхню взаємодію відтворює формула культурного резонансу, що пов'язує культурний потенціал гри, активність рецепції та спільнотну інтеграцію з культурною дистанцією. Такий перехід від емпіричних спостережень до взаємопов'язаної системи понять, доповненої методами культурного картографування, наративної археології та естетичної триангуляції, надає дисертації виразного авторського характеру і становить її головний теоретико-методологічний результат.

Високо оцінюючи дисертаційне дослідження Василя Вагерича, рецензент водночас вважає за доцільне уточнити деякі положення, що зумовлює такі запитання:

1. Одним із результатів дослідження є концептуалізація «феномену пасивної партисипації». Де проходить межа між пасивною участю у відеоігровій спільноті та фактичною відстороненістю від її діяльності і за яких умов перегляд або поширення створеного іншими контенту набувають культуротворчого значення?

2. Яким чином українська відеогра може скорочувати культурну дистанцію із закордонною аудиторією, водночас зберігаючи складність національного досвіду та не пристосовуючи його до спрощених і легко впізнаваних моделей глобальної масової культури?

Зміст дисертації засвідчує ґрунтовність проведеного аналізу та здатність автора до теоретичного узагальнення. Робота має виразний авторський

характер, розширює методологічні можливості вивчення відеоігор і становить вагомий внесок у розвиток вітчизняної культурології.

Узагальнюючи викладене, можна дійти висновку, що дисертаційна робота Василя Васильовича Вагерича «Культуротворчі детермінанти відеогри у дигітальному просторі» відповідає вимогам Порядку присудження ступеня доктора філософії та скасування рішення разової спеціалізованої вченої ради закладу вищої освіти, наукової установи про присудження ступеня доктора філософії, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 12 січня 2022 року № 44. За рівнем наукової кваліфікації та значущістю одержаних результатів її автор, Василь Васильович Вагерич, заслуговує на присудження ступеня доктора філософії за спеціальністю 034 «Культурологія», галузі знань 03 «Гуманітарні науки».

Доктор мистецтвознавства,
доцент, професор кафедри
теорії та історії культури
Національної музичної академії України

М. Ю. Северінова