НАЦІОНАЛЬНА МУЗИЧНА АКАДЕМІЯ УКРАЇНИ
МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ

Кваліфікаційна наукова
праця на правах рукопису

ВАГЕРИЧ ВАСИЛЬ ВАСИЛЬОВИЧ

УДК 008:[791:004.9]:316.7(043.3)

ДИСЕРТАЦІЯ

КУЛЬТУРОТВОРЧІ ДЕТЕРМІНАНТИ ВІДЕОГРИ У ДИГІТАЛЬНОМУ ПРОСТОРІ

034 «Культурологія»
03 «Гуманітарні науки»

Подається на здобуття наукового ступеня доктора філософії

Дисертація містить результати власних досліджень.
Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело _____ В. В. Вагерич

Науковий керівник:
доктор філософських наук, професор,
професор кафедри суспільних наук НМАУ
БРОВКО Микола Миколайович

КИЇВ – 2026

АНОТАЦІЯ

Вагерич Василь Васильович. Культуротворчі детермінанти відеогри у дигітальному просторі. – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Дисертація присвячена комплексному культурологічному дослідженню феномену відеоігор крізь призму культуротворчих детермінант їх функціонування в дигітальному просторі. Актуальність дослідження обумовлена зростаючою роллю відеоігор у сучасному культурному ландшафті, їх трансформацією з маргінальної розваги в домінантну форму культурного споживання та потужний інструмент культурної комунікації.

У першому розділі систематизовано теоретико-методологічні основи дослідження відеоігор у контексті дигітальної культури. Проаналізовано еволюцію концепту «дигітальна культура» від технократичних інтерпретацій до розуміння її як цілісного соціокультурного феномену. Визначено основні характеристики дигітальної культури: інтерактивність, мережевість, конвергентність, партиципативність. Простежено історичний розвиток відеоігор від технічних експериментів до складних культурних артефактів. Обґрунтовано міждисциплінарний методологічний підхід, що синтезує інструментарій культурології, соціології культури, семіотики, медіааналітики.

У другому розділі розкрито вплив відеоігор на сучасні культурні процеси. Проаналізовано трансформацію відеоігор від розважального медіуму до визнаної форми мистецтва, простежено інституційну легітимацію відеоігор музеями та культурними установами. Досліджено механізми формування ідентичності через відеоігри, включаючи експериментування з аватарами, моральний вибір у наративах, репрезентацію різноманітних ідентичностей. Виявлено діалектику глобалізації та локалізації у відеоігровій культурі, продемонстровано на прикладах *Ghost of Tsushima* та *The Witcher 3* різні моделі культурної адаптації.

Третій розділ присвячено аналізу культуротворчих детермінант відеоігор. На основі емпіричного дослідження, проведеного методом анкетування серед 100

респондентів, виявлено особливості соціокультурного контексту створення та сприйняття відеоігор в Україні. Встановлено, що українська аудиторія усвідомлює культурну обумовленість відеоігор, визнаючи їх роль у репрезентації національних особливостей та глобальних трендів. Проаналізовано художні та наративні аспекти відеоігор, виявлено специфіку естетичних преференцій аудиторії, зокрема паритетний розподіл між прихильниками стилізованої та реалістичної візуальної естетики. Досліджено відеоігрові спільноти як простори культурного продукування, де формуються нові типи соціальності та колективної творчості.

Концептуалізовано відеоігри як автономне поле культурного виробництва зі специфічними механізмами легітимації та консекрації. Обґрунтовано розуміння відеоігор як культурних артефактів, що одночасно відображають та формують соціокультурні відносини. Визначено культуротворчий потенціал відеоігор у формуванні нових естетичних парадигм, трансляції культурних кодів, створенні просторів для міжкультурного діалогу. У такому контексті відеогра постає не як допоміжний продукт індустрії дозвілля, а як складна форма символічного виробництва, у межах якої поєднуються програмний код, візуальна композиція, звук, наратив, ігрові правила, просторове моделювання та тілесно-перцептивна участь гравця. Саме інтерактивність відрізняє відеоігри від більшості традиційних мистецьких форм, оскільки зміст тут не лише сприймається, а й актуалізується через дію, вибір, помилку, повторення, стратегію та досвід проходження. Гравець не залишається зовнішнім спостерігачем щодо культурного тексту, а входить у його структуру як активний співучасник, через якого відбувається розгортання подій, перевірка правил і конкретизація смислів.

Відеоігри доцільно розглядати як медіа, що перебуває на перетині художньої, технологічної, економічної та соціальної логіки. Їхня культурна автономія не означає ізольованості від інших форм мистецтва, а передбачає наявність власної системи жанрів, естетичних критеріїв, професійних спільнот, критичного дискурсу, інститутів оцінювання та механізмів канонізації. До таких механізмів належать фестивалі, премії, спеціалізована журналістика, академічні дослідження, музейні експозиції, архівування цифрових творів, діяльність фанатських спільнот,

стримінгові платформи та незалежні студії, які виробляють альтернативні естетики поза домінуванням масового комерційного стандарту. Через ці інституції відеоігри поступово переходять із периферії популярної культури до сфери визнаних культурних практик, здатних продукувати складні образи пам’яті, ідентичності, насильства, травми, урбаністичного досвіду, постлюдського існування, екологічної кризи та соціальної нерівності.

Особливе значення має здатність відеоігор моделювати не лише образи, а й системи відносин. Якщо літературний або кінематографічний текст переважно репрезентує соціальну реальність через сюжет, персонажів і композицію, то відеогра може відтворювати її через правила, алгоритми, ресурсні обмеження, просторову логіку та наслідки вибору. Саме тому культурний зміст гри часто закладений не тільки у візуальній оболонці чи діалогах, а й у тому, які дії дозволені, які заохочуються, які караються, які траєкторії вважаються ефективними, а які виявляються маргінальними. У цьому сенсі відеоігри формують особливий тип культурного мислення, де смисл виникає з взаємодії між правилом і практикою, між запрограмованою структурою і непередбачуваною поведінкою користувача.

Культуротворчий потенціал відеоігор виявляється також у формуванні нових типів естетичного досвіду. Йдеться не лише про якість графіки, музики або сценарію, а про здатність гри створювати особливі режими занурення, співприсутності та емоційної залученості. Простір гри може функціонувати як віртуальна сцена, музей, місто, лабораторія, міфологічний ландшафт або соціальний експеримент. У таких просторах гравець не просто споглядає художній світ, а навчається орієнтуватися в ньому, встановлювати зв’язки, читати знаки, інтерпретувати середовище та приймати рішення. Відтак відеоігрова естетика має процедурний характер: вона формується через послідовність дій, ритм взаємодії, динаміку ризику, досвід контролю або втрати контролю, а також через напругу між свободою гравця і межами, визначеними системою.

Важливим є й те, що відеоігри виступають засобом трансляції культурних кодів. Через архітектуру ігрових світів, костюми, мову персонажів, міфологічні мотиви, музичні теми, образи минулого та моделі соціальної поведінки вони

закріплюють, переосмислюють або проблематизують культурні уявлення різних спільнот. Водночас глобальний характер ігрової індустрії сприяє активному обміну символічними формами: японські, американські, європейські, корейські, українські та інші культурні коди вступають у взаємодію, утворюючи гібридні естетичні моделі. У цьому процесі відеоігри стають не лише продуктом культурної глобалізації, а й інструментом локальної репрезентації, оскільки дають змогу окремим культурам презентувати власні історичні наративи, візуальні традиції, травматичний досвід і ціннісні системи у формі, доступній для транснаціональної аудиторії.

Окремий пласт культурного значення відеоігор пов’язаний із практиками спільнот. Культура гри не обмежується самим цифровим продуктом, адже навколо нього виникають форуми, фанатські інтерпретації, модифікації, косплей, кіберспортивні події, стрими, меми, колективні проходження та неформальні архіви знань. У цих практиках гравці стають не лише споживачами, а й співвиробниками культурного змісту. Вони коментують, доповнюють, критикують, переозначують і поширюють ігрові світи за межі первинного авторського задуму. Саме завдяки цьому відеоігри функціонують як відкрита культурна екосистема, у якій межа між автором, виконавцем, інтерпретатором і аудиторією стає рухомою.

Результати дослідження розширюють теоретичні горизонти культурології, пропонуючи нові концептуальні інструменти для аналізу феноменів дигітальної культури. Практична значущість полягає у можливості використання отриманих результатів для формування політики підтримки креативних індустрій, розробки освітніх програм, стратегій культурної дипломатії.

Ключові слова: відеогра, віртуальна реальність, глобалізація, глобалізм, дигітальна культура, доповнена реальність, інтерактивність, художня культура, культуротворчі детермінанти, медіакультура, соціокультурна специфіка, технології, цифрова спадщина, цінності, сучасні культурні практики.

ABSTRACT

Vaherych Vasyl. Cultural determinants of video games in the digital space. – Qualification scientific work as a manuscript.

The dissertation is devoted to a comprehensive culturological study of the video game phenomenon through the prism of culture-creating determinants of their functioning in the digital space. The relevance of the research is determined by the growing role of video games in the modern cultural landscape, their transformation from marginal entertainment to a dominant form of cultural consumption and a powerful tool of cultural communication.

The first chapter systematizes the theoretical and methodological foundations of video game research in the context of digital culture. The evolution of the concept of «digital culture» from technocratic interpretations to understanding it as a holistic sociocultural phenomenon is analyzed. The main characteristics of digital culture are defined: interactivity, networking, convergence, participativity. The historical development of video games from technical experiments to complex cultural artifacts is traced. An interdisciplinary methodological approach is substantiated, synthesizing the tools of cultural studies, sociology of culture, semiotics, and media analysis.

The second chapter reveals the impact of video games on contemporary cultural processes. The transformation of video games from an entertainment medium to a recognized art form is analyzed, and the institutional legitimation of video games by museums and cultural institutions is traced. The mechanisms of identity formation through video games are studied, including experimentation with avatars, moral choice in narratives, and representation of diverse identities. The dialectic of globalization and localization in video game culture is revealed, different models of cultural adaptation are demonstrated using the examples of *Ghost of Tsushima* and *The Witcher 3*.

The third chapter is devoted to the analysis of culture-creating determinants of video games. Based on empirical research conducted through a survey of 100 respondents, the peculiarities of the sociocultural context of creating and perceiving video games in

Ukraine are revealed. It is established that the Ukrainian audience is aware of the cultural conditionality of video games, recognizing their role in representing national characteristics and global trends. The artistic and narrative aspects of video games are analyzed, the specifics of the audience's aesthetic preferences are revealed, in particular, the parity distribution between supporters of stylized and realistic visual aesthetics. Video game communities are studied as spaces of cultural production where new types of sociality and collective creativity are formed.

Video games are conceptualized as an autonomous field of cultural production with specific mechanisms of legitimation and consecration. The understanding of video games as cultural artifacts that simultaneously reflect and shape sociocultural relations is substantiated. The culture-creating potential of video games in forming new aesthetic paradigms, translating cultural codes, and creating spaces for intercultural dialogue is determined. In this context, video games should not be reduced to a secondary product of the entertainment industry, since they operate as complex symbolic systems in which technological, artistic, narrative, economic, and social dimensions are structurally interconnected. A video game combines visual composition, sound design, spatial modeling, algorithmic rules, narrative organization, interface logic, and the active participation of the player. Unlike traditional cultural forms based mainly on contemplation or linear reception, video games construct meaning through action, choice, repetition, failure, strategy, and embodied interaction with a digital environment.

The autonomy of video games as a field of cultural production is manifested in the formation of their own genres, aesthetic criteria, professional communities, institutions of recognition, and critical discourse. Their cultural legitimacy is produced not only through commercial success, but also through festivals, awards, specialized journalism, academic research, museum exhibitions, digital archives, independent studios, streaming platforms, and fan communities. These mechanisms gradually transfer video games from the periphery of mass entertainment into the sphere of culturally significant practices capable of articulating complex issues of identity, memory, trauma, violence, social inequality, technological alienation, ecological crisis, and posthuman existence. Therefore, video games increasingly function as objects of cultural analysis, comparable to cinema,

literature, theater, and visual arts, while retaining their own procedural and interactive specificity.

A distinctive feature of video games lies in their ability to represent not only images, stories, or characters, but also systems of relations. While literature or cinema usually depict social reality through plot, dialogue, and visual representation, video games can model social and cultural structures through rules, restrictions, resources, spatial organization, reward systems, and consequences of player decisions. The meaning of a game is often embedded not only in its narrative layer, but also in what actions are permitted, encouraged, limited, punished, or made impossible. In this sense, video games create a procedural form of cultural meaning, where interpretation emerges from the interaction between the programmed system and the player's practical activity within it.

The culture-creating potential of video games is also revealed in the emergence of new aesthetic paradigms. The aesthetic value of a video game is not limited to the quality of graphics, music, or narrative design. It is formed through immersion, rhythm of interaction, spatial experience, emotional involvement, uncertainty, agency, and the tension between freedom and constraint. A game world may function as a virtual city, battlefield, archive, mythological landscape, laboratory, social simulation, or symbolic space of memory. The player does not merely observe such a world, but learns to navigate it, interpret its signs, test its rules, and participate in the production of meaning. As a result, video game aesthetics acquires a procedural character: it unfolds through movement, decision-making, experimentation, and the gradual accumulation of experience.

Video games also operate as powerful instruments for the translation and transformation of cultural codes. Through architecture, costume, language, music, mythology, visual style, historical references, and models of social behavior, they reproduce, reinterpret, or problematize cultural meanings. At the same time, the global nature of the video game industry creates conditions for intensive intercultural exchange. Japanese, American, European, Korean, Ukrainian, and other cultural traditions enter into dynamic interaction, producing hybrid aesthetic forms and transnational symbolic models. Thus, video games are not only products of globalization, but also tools of local cultural

representation, allowing specific communities to present their historical narratives, visual traditions, collective memories, and value systems to a global audience.

The intercultural significance of video games is especially evident in the way they create shared spaces of communication. Multiplayer environments, online communities, modding practices, streaming platforms, esports events, and fan forums transform the game into a social and cultural ecosystem. In such spaces, players do not remain passive consumers of a finished product. They interpret, discuss, modify, criticize, expand, and redistribute game meanings beyond the original authorial intention. Fan art, cosplay, walkthroughs, memes, modifications, collective strategies, and community archives become additional layers of cultural production. Consequently, the boundary between author, performer, interpreter, and audience becomes unstable, while the game itself becomes an open and constantly renewed cultural text.

The role of video games in contemporary culture is also connected with their capacity to form new modes of subjectivity. The player's identity is constructed through interaction with avatars, moral choices, social roles, competitive practices, cooperative tasks, and virtual environments. The avatar may serve as an extension of the self, an experimental identity, a symbolic mask, or a means of exploring alternative social positions. Through such mechanisms, video games create conditions for reflecting on agency, responsibility, embodiment, gender, power, belonging, and otherness. This does not mean that games automatically produce emancipatory effects, since they may also reproduce stereotypes, ideological simplifications, and commercialized forms of behavior. However, their interactive structure makes them particularly significant for analyzing how contemporary culture organizes experience, attention, desire, and action.

Thus, video games can be understood as a full-fledged form of modern culture with their own language, institutions of recognition, symbolic hierarchies, and mechanisms of meaning production. Their significance is not limited to popularity, technological innovation, or economic scale. More fundamentally, video games demonstrate how cultural experience changes in the digital age, when the audience becomes an active participant, the artwork becomes procedural, and meaning emerges through interaction with a dynamic system. The study of video games within cultural theory makes it possible

to understand the transformation of aesthetic experience, the expansion of cultural production, the reconfiguration of authorship, and the emergence of new spaces of intercultural dialogue in contemporary society.

The research results expand the theoretical horizons of cultural studies, offering new conceptual tools for analyzing digital culture phenomena. The practical significance lies in the possibility of using the obtained results for forming policies to support creative industries, developing educational programs, and cultural diplomacy strategies.

The dissertation makes a significant contribution to the development of Ukrainian cultural studies, offering a holistic concept of culture-creating determinants of video games and opening prospects for further research of digital culture. The proposed theoretical model can serve as a basis for analyzing other phenomena of digital culture, contributing to the development of digital humanities as an interdisciplinary field of knowledge.

Keywords: video game, virtual reality, globalization, globalism, digital culture, augmented reality, interactivity, artistic culture, cultural determinants, media culture, socio-cultural specificity, technologies, digital heritage, values, modern cultural practices.

СПИСОК ПУБЛІКАЦІЙ ЗДОБУВАЧА

Наукові праці здобувача, у яких опубліковані основні наукові результати дисертації:

1. Вагерич В. Трансформація міфології у відеоіграх. *Fine Art and Culture Studies*, 2023. № 5. С. 65–72. DOI: 10.32782/facs-2023-5-10.
URL: https://journals.vnu.volyn.ua/index.php/art/article/view/1422.

2. Вагерич В. Значення звуку та музики у відеоіграх. *Культурологічний альманах*, 2024. № 1. С. 273–277. DOI: 10.31392/cult.alm.2024.1.34.
URL: https://almanac.npu.kiev.ua/index.php/almanac/article/view/344.

3. Вагерич В. Культурологічні аспекти відеоігор у соціальному контексті. *Fine Art and Culture Studies*, 2025, № 4, 308–316. DOI: 10.32782/facs-2025-4-39.
URL: https://journals.vnu.volyn.ua/index.php/art/article/view/3119.

4. Вагерич В. Глобалізація і локалізація культури у відеоіграх як чинник міжкультурної адаптації та репрезентації культурної ідентичності. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2026. № 52. С. 451–458. DOI: 10.35619/ucpmk.52.1177.
URL: https://zbirnyky.rshu.edu.ua/index.php/ucpmk/article/view/1177.

Наукові праці, що засвідчують апробацію матеріалів дисертації:

1. Вагерич В. В. Використання давньоєгипетської міфології у відеоіграх. *Формування сучасного наукового простору: теорія і практика* : матеріали науково-практичної конференції (Ужгород, 27–28 жовтня 2023 р.). Одеса : Молодий вчений, 2023. С. 27–30. URL: https://molodyivchenyi.ua/omp/index.php/conference/catalog/view/64/1015/2116-1.
2. Вагерич В. В. Відеогра як мистецький процес: від гравця до творця культурного змісту : доповідь на Міжнародній науковій конференції «Сучасний мистецький простір як код митця: філософсько-культурологічний аспект» (Київ, 5–7 травня 2025 р.). URL: https://knmau.com.ua/wp-content/uploads/Programa-5-7-travnya.pdf.
3. Вагерич В. В. Звуковий простір відеоігор як феномен сучасної культури. *Соціально-гуманітарний вісник* : збірник наукових праць. 2025. Вип. 58. С. 26–27. URL: https://mega.nz/file/6rwEyZrT#uMHsxe95_2xgYorgz4Lv2Cp6hjUsQnbHTNWFg34ycns.
4. Вагерич В. В. Stalker як феномен цифрової культурної спадщини: культуротворчі детермінанти відеогри у контексті національної ідентичності. *Advanced Top Technology*. 2025. № 14. С. 17–18. URL: https://mega.nz/file/O3AxFTRA#7uSEF5wLuSBkD-LiEyod9AotagCcibZZCkYhuObTxdE.
5. Вагерич В. В. Архетипи та міфологія цивілізаційного колапсу у відеогрі «NieR: Automata» як культуротворчий феномен дигітального простору. *Advanced Top Technology*. 2025. № 15. С. 14–16. URL: https://www.newroute.org.ua/wp-content/uploads/att_15.pdf.

ЗМІСТ

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ ТА СКОРОЧЕНЬ 14
ВСТУП 15
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ ВІДЕОІГОР У ЦИФРОВІЙ КУЛЬТУРІ 25
1.1. Поняття «дигітальна культура» і її основні характеристики 25
1.2. Відеогра як культурне явище: історія і концепції 45
1.3. Методи дослідження відеоігор у гуманітарних науках 58
Висновки до розділу 1 74
РОЗДІЛ 2. ВПЛИВ ВІДЕОІГОР НА СУЧАСНІ КУЛЬТУРНІ ПРОЦЕСИ 76
2.1. Відеоігри як нові форми мистецтва 76
2.2. Формування ідентичності та цінностей через відеоігри 87
2.3. Глобалізація та локалізація культури у відеоіграх 99
Висновки до розділу 2 112
РОЗДІЛ 3. КУЛЬТУРОТВОРЧІ ДЕТЕРМІНАНТИ ВІДЕОІГОР 116
3.1. Соціокультурний контекст створення і сприйняття відеоігор 116
3.2. Художні й наративні аспекти відеоігор 135
3.3. Відеоігрові спільноти як форма культурного продукування 152
Висновки до розділу 3 171
ВИСНОВКИ 174
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 181
ДОДАТКИ 198

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ ТА СКОРОЧЕНЬ

AAA – високобюджетні відеоігри з великими виробничими бюджетами та масштабними маркетинговими кампаніями

AR – активність рецепції (у формулі культурного резонансу)

CD – культурна дистанція (у формулі культурного резонансу)

CI – спільнотна інтеграція (у формулі культурного резонансу)

CP – культурний потенціал гри (у формулі культурного резонансу)

CR – культурний резонанс

DPS – damage per second (шкода в секунду)

HUD – heads-up display (елементи інтерфейсу на екрані)

JRPG – Japanese Role-Playing Game (японські рольові ігри)

MMO – Massively Multiplayer Online (масові багатокористувацькі онлайн-ігри)

MMORPG – Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (масові багатокористувацькі онлайн рольові ігри)

MOBA – Multiplayer Online Battle Arena (багатокористувацька онлайн бойова арена)

MoMA – Museum of Modern Art (Музей сучасного мистецтва, Нью-Йорк)

NPC – Non-Player Character (неігровий персонаж)

RPG – Role-Playing Game (рольова гра)

UI – User Interface (інтерфейс користувача)

V&A – Victoria and Albert Museum (Музей Вікторії та Альберта, Лондон)

ЄС – Європейський Союз

ПК – персональний комп’ютер

ВСТУП

Обґрунтування вибору теми дослідження. Трансформаційні процеси культурного простору в епоху цифровізації детермінують виникнення принципово нових форм культурного виробництва, трансляції та споживання символічних артефактів. Відеоігри як специфічний феномен дигітальної культури репрезентують складну конфігурацію технологічних можливостей, естетичних практик та соціокультурних взаємодій, що потребує системного культурологічного осмислення. Згідно з даними Entertainment Software Association за 2025 рік, 205,1 мільйон американців регулярно грають у відеоігри, при цьому половина гравців старші за 35 років, а середній вік гравця становить 36 років, статистичні показники демонструють остаточну трансформацію відеоігор з маргінальної субкультурної практики на домінантну форму культурного споживання, що охоплює всі вікові та соціальні страти суспільства. Актуальність дослідження культуротворчих детермінант відеоігор визначається комплексом взаємопов'язаних факторів, що характеризують роль інтерактивних цифрових медіа в процесах культурного продукування XXI століття. Глобальний ринок відеоігор у 2025 році оцінюється в 522 мільярди доларів США з прогнозом зростання до 691 мільярда до 2029 року, при цьому кількість активних гравців у світі перевищує 3,32 мільярда осіб і продовжує зростати. Економічна потужність індустрії відеоігор перевищує сукупні показники кіноіндустрії та музичної індустрії, що свідчить про кардинальну реконфігурацію культурних індустрій в епоху цифрової трансформації. В українському контексті відеоігри набувають статусу інтегрального компонента культурного ландшафту, формуючи нові моделі культурної партиципації, соціальної інтеракції та конструювання ідентичності, що потребує детального культурологічного аналізу механізмів їх функціонування та впливу на культурні процеси [6].

Специфіка відеоігор як культурного феномену полягає в їх здатності функціонувати як складні семіотичні системи, що інтегрують елементи різних видів мистецтва - візуального, аудіального, наративного, перформативного - з унікальним

виміром інтерактивності. Інтерактивність як конститутивна характеристика відеоігрового медіуму трансформує традиційну дихотомію автор/реципієнт, створюючи принципово нову конфігурацію культурного виробництва, у межах якої споживач перетворюється на активного співтворця культурних сенсів і значень. Соціальний вимір відеоігрових практик демонструє їх роль у формуванні нових типів соціальності та колективності, що виходять за межі традиційних форм культурної взаємодії. У контексті глобалізаційних процесів відеоігри виступають як потужні агенти міжкультурної комунікації та трансляції культурних кодів, наративів і цінностей. Систематичний огляд літератури демонструє, що відеоігри мають потенціал сприяти набуттю культурних знань і розвитку соціокультурної грамотності. Водночас вони можуть функціонувати як інструменти культурної гегемонії, транслюючи домінантні культурні моделі та ідеології країн-виробників. Для України в умовах збройної агресії РФ і потреби утвердження національної ідентичності на міжнародній арені питання культурного потенціалу відеоігор набуває стратегічного значення. Українські відеоігрові проєкти воєнної тематики здатні репрезентувати досвід спротиву, історичну пам’ять, національні цінності та візуальні наративи стійкості, а також протидіяти ворожій пропаганді через залучення глобальної аудиторії до українського інформаційного й культурного контексту.

Відеоігрові спільноти репрезентують нові форми культурного продукування, що характеризуються горизонтальністю комунікативних зв’язків, партисипативністю та здатністю генерувати автентичний символічний контент. Дослідження культурного впливу відеоігор демонструють, що вони сприяли прийняттю маргіналізованих соціальних груп та збільшенню комфорту з віртуальними світами, змінюючи естетичні принципи та соціальні норми мейнстрімної культури. Спільноти гравців функціонують як простори колективної творчості, де через практики модифікації ігор, створення фан-контенту, організацію турнірів та інших форм культурної активності відбувається переосмислення та трансформація вихідного культурного продукту. Механізми функціонування таких спільнот демонструють потенціал цифрових технологій для демократизації культурного виробництва та створення альтернативних культурних ієрархій [14].

Попри зростаючу культурну значущість відеоігор, їх системне культурологічне дослідження в українському науковому дискурсі залишається недостатньо розробленим. Існуючі наукові праці переважно фокусуються на вузькоспеціалізованих аспектах – педагогічному потенціалі відеоігор, психологічних ефектах геймінгу, технічних характеристиках ігрових систем – залишаючи поза увагою комплексний аналіз культуротворчих механізмів функціонування відеоігор. Сучасні дослідження демонструють необхідність міждисциплінарного підходу до вивчення відеоігор, що враховує їх соціальні та психологічні впливи, складність та різноманітність ігрового контенту, а також зростаючу культурну укоріненість. Відсутність теоретичної моделі культуротворчих детермінант відеоігор, адаптованої до специфіки українського культурного простору, створює епістемологічну лакуну, що перешкоджає адекватному осмисленню ролі інтерактивних медіа в процесах культурної трансформації. Теоретична та практична значущість дослідження культуротворчих детермінант відеоігор обумовлена необхідністю розробки концептуального апарату для аналізу нових форм культурного виробництва в умовах цифровізації. Відеоігри як гібридна культурна форма вимагають переосмислення традиційних культурологічних категорій та методологічних підходів. Концепції авторства, твору, рецепції, естетичного досвіду набувають нових значень в контексті інтерактивного медіуму, де межі між виробництвом та споживанням культури стають проникними. Дослідження механізмів культуротворення у відеоігровому середовищі дозволяє виявити загальні закономірності функціонування культури в умовах дигітальної трансформації та прогнозувати траєкторії її подальшого розвитку.

Об’єкт дослідження – відеоігри як комплексний феномен дигітальної культури, що функціонує в системі сучасних культурних індустрій та репрезентує інтеграцію технологічних, художньо-естетичних і соціокомунікативних практик культурного виробництва.

Предмет дослідження – культуротворчі детермінанти відеоігор у дигітальному просторі, зокрема механізми їх соціокультурного конструювання,

художньо-наративної експресії, комунікативної взаємодії та символічного впливу на формування культурних практик і ідентичностей.

Мета дослідження – виявити та концептуалізувати культуротворчі детермінанти відеоігор у дигітальному просторі через комплексний аналіз соціокультурних, художньо-естетичних та комунікативних вимірів їх функціонування.

Завдання дослідження:

1. систематизувати теоретико-методологічні підходи до дослідження відеоігор у контексті дигітальної культури та обґрунтувати концептуальну рамку культурологічного аналізу відеоігор;
2. розкрити соціокультурний контекст створення та сприйняття відеоігор, виявивши взаємозв'язки між культурними цінностями, соціальними структурами та ігровими практиками;
3. проаналізувати художні та наративні аспекти відеоігор як форми культурної експресії, визначивши специфіку естетичного досвіду в інтерактивному медіумі;
4. дослідити відеоігрові спільноти як простори культурного продукування, виявивши механізми формування колективної ідентичності та культурних практик;
5. визначити вплив відеоігор на сучасні культурні процеси, включаючи трансформацію мистецьких практик, формування ідентичності та процеси культурної глобалізації/локалізації;
6. обґрунтувати концепцію культуротворчого потенціалу відеоігор та перспективи його реалізації в українському культурному просторі.

Методологічну основу дослідження становить комплекс загальнонаукових і спеціальних культурологічних підходів, що забезпечують цілісне осмислення відеоігор як феномену дигітальної культури.

- Базовим є *системний підхід*, який дозволив розглядати відеоігри як складні культурні утворення, у яких взаємодіють технологічні, художньо-естетичні, наративні, соціокомунікативні та економічні компоненти.

- *Культурологічний підхід* використано для аналізу відеоігор як специфічної форми культурного виробництва та репрезентації символічних смислів у цифровому середовищі.

- *Міждисциплінарний підхід* забезпечив інтеграцію теоретичних положень культурології, соціології, медіатеорії, game studies, семіотики, естетики та теорії комунікації.

- *Соціокультурний підхід* застосовано для дослідження взаємозв'язку між відеоіграми, культурними цінностями, соціальними структурами та практиками формування індивідуальної і колективної ідентичності.

- *Семіотичний підхід* дав змогу інтерпретувати відеоігри як багаторівневі знакові системи, що поєднують візуальні, аудіальні, текстові та інтерактивні елементи.

- *Наративний підхід* використано для аналізу сюжетних структур, механізмів оповіді та специфіки інтерактивного сторітелінгу у відеоіграх.

- *Естетичний підхід* сприяв визначенню художньо-виражальних засобів відеоігор та особливостей естетичного досвіду в умовах інтерактивної взаємодії.

- *Комунікативний підхід* застосовано для вивчення відеоігрових спільнот як середовищ культурного продукування, соціальної взаємодії та символічного обміну.

Серед загальнонаукових методів використано *аналіз* і *синтез*, *індукцію* і *дедукцію*, *порівняння*, *класифікацію*, *типологізацію*, *узагальнення* та *концептуалізацію*, що забезпечили систематизацію наукових джерел і формування авторської моделі культуротворчих детермінант відеоігор.

Емпіричну основу дослідження становлять *анкетування*, *описова статистика* та *кореляційний аналіз*, які використані для вивчення особливостей сприйняття культурних аспектів відеоігор українською аудиторією.

Застосування зазначених методологічних підходів і методів забезпечило комплексне дослідження культуротворчих детермінант відеоігор у дигітальному просторі та дозволило розкрити їхній потенціал як чинника сучасних культурних трансформацій.

Теоретична база дослідження ґрунтується на працях українських, американських, великобританських, французьких, нідерландських та інших дослідників, а також базах даних і публіцистичних працях. Це:

- роботи, в яких вивчається теорія і феноменологія гри: Huizinga [93], Caillois [45], Koster [107], Castronova [51], Yoshida [167], Burgun [44].
- праці про концептуалізацію та методологію Game studies: Bogost [38; 39], Mayra [115], Newman [127], Gee [77], Chess, Consalvo [52], Kirkpatrick [106], Muriel, Crawford [122], Shaw [149], Guins [83], Crawford та ін. [57], Yodovich та ін. [166], Leaver, Willson [110], Deterding та ін. [63], Huynh та ін. [94].
- дослідження наративу, дизайну та ігрових механік: Grip [82], Swink [154; 155], Mazalek та ін. [116]; ігрофікація та суміжне: Deterding та ін. [63], Huynh та ін. [94], Cox, Mantell [56], Tribeca [158], Singer Studios [150].
- роботи, які досліджують відеоігри як мистецтво: Bourgonjon та ін. [42], Pearce [133], Parker [131], Antonelli, Galloway [25], Gee [77], Ebert [65; 66; 67; 68], Moriarty [120], Santiago [146], Androvich [24], Nosowitz [129], Caoili [48], Sjöberg [151], Wasteland [163], Samyn [144], Frey [75], Jones [101], Cox, Mantell [56], Tribeca [158], Singer Studios [150].
- дослідження соціального і психологічного виміру: Granic та ін. [80], Ballard, Spencer [32], Barlett та ін. [33], Ferguson [74], King та ін. [104], Kahn та ін. [103], Holl та ін. [89], Schmierbach [147], Carnagey та ін. [50], Picton та ін. [136], Hygen та ін. [95], Evans, Llano [73], King, de la Hera [105], Ward [162], Cohen [54].
- роботи про ігрові спільноти та культурну індустрію: Bagnall та ін. [28; 29; 30], Parker та ін. [132], Perks та ін. [134], Woo [165], Dixon [64], Juul [102], Baker [31], Rosenblat [142], Salter [143], Gray та ін. [81].
- праці, де розкриваються питання дигітальної культури та цифровізації: Кириченко [11], Гаврілова, Топольник [7], Трушкіна, Чернух [20], Струтинська [19], Дащенко [9], Гуменчук [8], Press [138], Erol [72].
- роботи про культуру, мистецтво та соціологію культури Bourdieu [40, 41], Arnold [26], Williams [164], Horkheimer, Adorno [91], Hooks [90], Baumann [34], Shafer [148], Gizatova, Ivanova [79], Purhonen та ін. [139], Janssen та ін. [100],

Rao та ін. [140], Bekbenbetova та ін. [35], Howard [92], Bristol [43], Street [152], Lal [109], Eisenstein [70], Maguire, Matthews [113], Nixon, Gay [128], De Propris, Mwaura [62], Kuipers [108]; музеї та відеоігри: Antonelli, Galloway [25], Bagnall та ін. [29; 30], Camps-Ortueta та ін. [47], Carlsson [49], Paliokas, Sylaiou [130], Avard [27], ICOM [96], IWM [98], V&A [160], Hanquinet, Savage [85].

- праці, де висвітлюється постгуманізм, кіборг, трансгуманізм: Haraway [86], Hayles [87], Hillis [88], Turkle [159], Besmer [36], Thweatt-Bates [156], Fukuyama [76], Jackson [99], Sandoval [145], Campbell [46], Mann [114], Chorost [53], Couderc [55].

- дослідження нейротехнологій, та цифрового двійника: Musk, Neuralink [123], Neuralink [125; 126], Reuters [141], Nair та ін. [124], Zhang та ін. [168], Davila-Gonzalez, Martin [59], Liao, Cai [111], Petrakis та ін. [135], Plavoukou та ін. [137], Michalík та ін. [119], Curtis [58], Mukhametgaliyeva та ін. [121], Vorotilina та ін. [161], Guthold та ін. [84], Engberg та ін. [71], Hygen та ін. [95].

- ігрова індустрія: статистика та ринок ISFE, EGDF [97], DCMS [61; 60], TIGA [157], BFI [37], Gerken [78], Alt [23], Lindzon [112], Stuart [153], McNally [117].

- відеоігри в Україні: Малюк [12; 13; 14; 15; 16], Бобров [1], Melnichuk та ін. [118]; ринкові дані: [6; 10; 17; 18; 21].

- власні публікації здобувача: Вагерич [2; 3; 4; 5].

Наукова новизна одержаних результатів полягає в комплексному культурологічному осмисленні феномену відеоігор крізь призму культуротворчих детермінант:

1. вперше в українській культурології розроблено цілісну концепцію культуротворчих детермінант відеоігор, що включає соціокультурні, естетичні, наративні та комунікативні виміри їх функціонування у дигітальному просторі;

2. Розроблена авторська модель «культурного резонансу» ($CR = CP \times AR \times CI / CD$), яка дозволяє квантифікувати та прогнозувати культурний вплив відеоігор через аналіз взаємодії культурного потенціалу гри, активності рецепції, спільнотної інтеграції та культурної дистанції;

3. обґрунтовано теоретичну модель відеоігор як автономного поля культурного виробництва, що характеризується специфічними механізмами легітимації, консекрації та символічного обміну;

4. виявлено та систематизовано основні типи культуротворчих практик у відеоігрових спільнотах, включаючи механізми колективного наративотворення, естетичної інновації та формування субкультурної ідентичності;

5. розкрито діалектику глобалізаційних та локалізаційних процесів у відеоігровій культурі, демонструючи механізми трансляції національних культурних кодів через інтерактивний медіум;

6. концептуалізовано відеоігри як форму мистецтва XXI століття, визначивши їх специфічні естетичні характеристики та місце в системі сучасних мистецьких практик;

7. розроблено методологічні інновації: метод «культурного картографування» для візуалізації позицій агентів у культурному полі, техніку «наративної археології» для реконструкції культурних шарів, підхід «естетичної триангуляції» для комплексного аналізу мультимодальних естетичних вимірів;

8. введено в науковий обіг емпіричні дані щодо особливостей сприйняття та оцінки культурних аспектів відеоігор українською аудиторією.

Практичне значення отриманих результатів. Результати дослідження можуть бути використані для:

1. розробки державної політики підтримки національної відеоігрової індустрії як важливого сектору креативних індустрій;

2. формування освітніх програм з game studies та підготовки фахівців для відеоігрової індустрії;

3. створення методологічної бази для подальших культурологічних досліджень дигітальної культури;

4. розробки критеріїв оцінки культурної цінності відеоігор для їх включення в програми культурної підтримки;

5. формування стратегій культурної дипломатії через використання відеоігор як інструменту промоції української культури;

6. вдосконалення навчальних курсів з культурології, медіакультури та цифрових медіа у закладах вищої освіти.

Особистий внесок здобувача полягає в самостійному формулюванні наукової проблеми дослідження культуротворчих детермінант відеоігор, розробці оригінальної концептуальної рамки аналізу, що інтегрує культурологічні, соціологічні та медіатеоретичні підходи. Автором особисто розроблено теоретичну модель «культурного резонансу» відеоігор, що описує механізми взаємного підсилення культурних ефектів через циклічну взаємодію процесів виробництва, споживання та трансформації культурного продукту. Самостійно проведено емпіричне дослідження української аудиторії відеоігор, що включало розробку оригінальної анкети з урахуванням специфіки національного культурного контексту, організацію та проведення опитування 100 респондентів різних вікових груп та соціального статусу, статистичну обробку отриманих даних з використанням методів дескриптивної статистики та кореляційного аналізу.

Здобувачем уперше в українській культурології виявлено та концептуалізовано п’ять ключових культуротворчих детермінант відеоігор: соціокультурну амбівалентність, естетичну гетерогенність, партисипативну стратифікацію, трансмедійну конвергенцію та глокалізаційну напругу. Розроблено авторську типологію культурних практик у відеоігрових спільнотах, що включає практики семіотичного виробництва, колективної творчості, культурної апропріації та символічного обміну. Запропоновано оригінальну методологію «культурного картографування» для візуалізації позицій агентів у культурному полі відеоігор. Автором самостійно здійснено теоретичну інтерпретацію емпіричних даних, сформульовано наукові висновки та практичні рекомендації щодо реалізації культуротворчого потенціалу відеоігор в українському контексті. Усі наукові положення, висновки та рекомендації, викладені в дисертації, отримані автором самостійно.

Апробація результатів дослідження.

Основні положення та результати дисертації оприлюднено на міжнародних та науково-практичних конференціях: науково-практичній конференції «Формування

сучасного наукового простору: теорія і практика» (Ужгород, 27–28 жовтня 2023 р.); Міжнародній науковій конференції «Сучасний мистецький простір як код митця: філософсько-культурологічний аспект» (Київ, 5–7 травня 2025 р.); а також у матеріалах наукових збірників: «Соціально-гуманітарний вісник» (2025, вип. 58) в рамках науково-практичної конференції «Сучасні тенденції соціально-гуманітарного розвитку суспільства» (3-5 серпня 2025 року), «Advanced Top Technology» (2025, №14; №15) в рамках проведення науково-практичної конференції «Новітні технології сучасного суспільства» (21-23 жовтня, 21-23 листопада 2025 року).

Публікації. За темою дисертаційної роботи опубліковано чотири статті в спеціалізованих наукових виданнях, затверджених МОН України та чотири публікації тез, які доповнюють дисертаційне дослідження.

Структура та обсяг дисертації. Робота складається з анотації українською та англійською мовами, вступу, трьох розділів, кожен з яких містить по три підрозділи, висновків, списку використаних джерел та додатків. У списку використаних джерел наявні 168 позицій (друковані та електронні джерела). Загальний обсяг дисертації становить 205 сторінок з них 166 основного тексту.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ ВІДЕОІГОР У ДИГІТАЛЬНІЙ КУЛЬТУРІ

1.1. Поняття «дигітальна культура» і її основні характеристики

Сучасна епоха характеризується глибинними трансформаціями культурного простору, які пов’язані з розвитком цифрових технологій та їх проникненням у всі сфери людського життя. Формування дигітальної культури являє собою складний багатоаспектний процес, який потребує комплексного теоретичного осмислення. Як зазначає М. Кириченко, «цифрова культура є результатом розвитку культури інформаційного суспільства» [11], що вказує на еволюційний характер становлення нового культурного феномену. Водночас дослідження свідчать про те, що дигітальна культура не просто продовжує традиції попередніх культурних формацій, але й створює принципово нові моделі комунікації, творчості та соціальної взаємодії.

Поняття «дигітальна культура» та «цифрова культура» вживаються у науковій літературі як синонімічні, де перше є калькою з англ. *digital culture*. У межах цього дослідження використовується термін «дигітальна культура» як більш усталений у міжнародному науковому дискурсі.

Дигітальна культура являє собою онтологічно гібридну форму соціального буття, у якій фізичний і віртуальний виміри людської присутності утворюють нерозривний континуум, а алгоритмічна медіація стає визначальним чинником культурних практик, ціннісних орієнтацій та форм ідентифікації [11; 19; 20].

Концептуалізація поняття дигітальної культури потребує розгляду різних теоретичних підходів. Л. Гаврілова та Я. Топольник наголошують, що «цифрова культура, цифрова грамотність, цифрова компетентність» виступають як «сучасні освітні феномени» [7], підкреслюючи важливість освітнього виміру у формуванні нової культурної парадигми. Дослідники акцентують увагу на тому, що дигітальна

культура передбачає не лише технічні навички володіння цифровими інструментами, але й формування особливого типу мислення, здатного до критичного осмислення інформаційних потоків та створення нових форм культурного змісту.

Н. Трушкіна та Д. Чернух розглядають цифрову культуру компаній не лише як індивідуальний рівень цифрових навичок працівника, а як організаційний феномен, пов’язаний із системою управління персоналом, використанням інформаційно-комунікаційних технологій, характером взаємодії між керівництвом, менеджерами й працівниками та способом розв’язання професійних завдань у цифровому середовищі [20]. У такому підході цифрова культура компанії постає як сформована модель поведінки персоналу, що виникає під впливом цифрової трансформації суспільства та передбачає підвищення рівня цифрових навичок, цифрової грамотності й здатності застосовувати сучасні інформаційно-комунікаційні технології у професійній діяльності [20]. Автори також виокремлюють принципи формування цифрової культури компаній, серед яких організаційна гнучкість, клієнтоорієнтованість, орієнтація на результат, технологічна грамотність, адаптивність до глобальних викликів та організаційних змін, мережевий підхід до формування цифрових платформ і безперервне навчання [20].

Формування цифрової культури на організаційному рівні розглядається як керована трансформація соціотехнічної системи, де взаємодіють технологічні платформи управлінські практики та нормативні очікування персоналу і зовнішніх стейкхолдерів. Домінуючим об’єктом управління стають не окремі цифрові інструменти, а стійкі патерни поведінки, що закріплюються у правилах ухвалення рішень у розподілі відповідальності у способах координації кросфункційних команд і у метричних підходах до оцінки результативності. Відмова від механістичного впровадження програмних рішень означає перехід до операційної моделі, де дані алгоритми і цифрові процеси структурно вмонтовані у логіку бізнесу та публічного управління, а експериментування навчання і коригування курсів дій перетворюються на норму щоденної діяльності.

Така логіка вимагає інституціоналізації практик прозорості даних операційної відтворюваності цифрових артефактів і відповідальної автоматизації з чітко

визначеними межами застосування. У фокусі опиняється організаційна здатність конвертувати інформаційні потоки у рішення з перевірюваним впливом на цінність для споживачів громадян або внутрішніх користувачів. Успішність вимірюється не частотою релізів або кількістю інструментів, а стабільністю відтворення бажаної поведінки системи під дією змінного середовища і неповноти даних. Така стабільність забезпечується узгодженням трьох рівнів культури артефактів декларованих принципів і глибинних припущень, які задають рамку очікувань щодо ролі штучного інтелекту даних і платформ у контексті відповідальності людини. Коли припущення формуються навколо пізнаваності процесів і цінності емпіричного тестування виникає середовище, де гіпотези щодо поліпшень перевіряються короткими ітераціями, а помилки інтерпретуються як інформаційні події що виявляють обмеження моделі реальності.

У поєднанні з кросфункційною координацією це створює основу для безперервного перерозподілу компетенцій між людьми і алгоритмами що змінює спосіб організації праці та систему управління знаннями. Аналітична база цифрової культури спирається на три взаємопов’язані конструкції, що підлягають формальному опису і вимірюванню. Перша конструкція продуктивна довіра до технологій, яка фіксує готовність економічних суб’єктів делегувати частину процедур ухвалення рішень алгоритмам за умов спостережності і відтворюваності. Друга конструкція доказова керованість, що описує наявність циклу планування вимірювання інтерпретації і дії з опорою на валідні метрики впливу, а не лише на процесні індикатори. Третя конструкція інституційна пластичність, яка відображає здатність змінювати рольові структури і механізми координації без втрати функціональної цілісності. З’єднання цих конструкцій забезпечує не лінійне, а адаптивне освоєння інновацій, де експеримент і масштабування процесуально розмежовані, а механізми контролю якості і ризиків вмонтовані у життєвий цикл моделей і сервісів.

Практичний вимір цифрової культури потребує операційної моделі продуктового типу з домінуванням міждисциплінарних команд повного циклу, що поєднують аналітику інженерію дизайнові дисципліни доменні компетенції та

правове забезпечення. Такі команди працюють на базі внутрішніх платформ даних і сервісів, використовуючи універсальні будівельні блоки для швидкого складання робочих рішень і забезпечуючи повторне використання компонентів через каталоги даних, пакети фіч і шаблони архітектурних патернів. Структура стимулів переводиться з індивідуального виконання завдань на колективне досягнення вимірюваних результатів, де експериментальна діяльність обліковується як інвестиція з очікуваною віддачею, а не як побічна активність. Керованість у таких умовах передбачає трирівневу систему показників, що відстежує створення потенціалу за рахунок компетенцій і платформ, результативність через валідацію гіпотез на мінімально життєздатних продуктах і вплив через стабільне досягнення ціннісних результатів для зовнішніх і внутрішніх клієнтів. Вибір технологічних рішень у межах цифрової культури підпорядковується принципам прозорої даної інженерії, а не маркетинговим імперативам. Архітектурна композиція вибудовується як сукупність слабко зв’язаних доменів із чіткими контрактами взаємодії, що знижує когнітивне навантаження на команди і локалізує ризики змін.

Перевага надається телеметрії повного циклу, що дає змогу аналізувати поведінку системи в експлуатації з точністю до окремих експериментів і фрагментів користувацьких сценаріїв. Дані розглядаються як виробничий актив із життєвим циклом стандартизованим на рівні збору оброблення моніторингу якості моделювання і споживання через визначені інтерфейси. Моделі штучного інтелекту інтегруються у процеси за правилами повторюваності і підзвітності, включно з описами джерел навчальних даних методами контролю зсуву розподілів і аудиторськими слідами для відтворення поведінки у критичних випадках. Управління ризиками розглядає автоматизацію як джерело специфічних технічних організаційних і етичних викликів, що потребують чіткої артикульованої політики.

Йдеться про розмежування ролей у прийнятті рішень, де визначається межа компетенції алгоритмів у контексті пояснюваності і доступності рішень для перевірки людиною. Встановлюються протоколи зупинки моделей у разі виявлення деградації якості або появи неочікуваних залежностей між змінними, а також формати публічного звітування про інциденти, що створює навчальну петлю на рівні

організації. Паралельно запроваджується управління змінами з акцентом на розвиток цифрових компетенцій через навчальні траєкторії рольового типу, де аналітичне і продуктовий мислення включається у професійні стандарти більшості посад.

На стратегічному рівні трансформація відбувається через переосмислення ієрархій у бік більш плоских мережевих структур які підтримують швидке формування тимчасових коаліцій навколо завдань з чітко описаними результатами. Така мережевість підкріплюється цифровими робочими середовищами, що надають спільний простір для комунікації артефактів і метрик та зменшують транзакційні витрати координації. Аналітичні свідчення галузевих і міжгалузевих досліджень демонструють, що бар'єром до повноцінного використання можливостей штучного інтелекту стає не технологія, а управлінська спроможність керівництва конвертувати ініціативи у сталі операційні практики із захопленням цінності. Сучасні огляди засвідчують пріоритетність інтеграції штучного інтелекту, благополуччя працівників і інклюзивності у політиках майбутньої праці, що прямо пов'язує кадрові підходи з культурними рамками цифрової організації. Узагальнено вказані тенденції формують імператив для лідерства у сфері даних і аналітики, а також для інституційного дизайну, що підтримує експерименти з керованою швидкістю і контрольованим ризиком. Зміни у структурі зайнятості і ролях підсилюють продуктову логіку, де міжфункційні команди оперують спільними репозитаріями знань і спільними показниками результативності з акцентом на швидку перевірювірку гіпотез і масштабування успішних практик.

Паралельно зміцнюється увага до цифрового досвіду працівників як детермінанти продуктивності залученості і стійкості до стресових факторів. В оглядах професійних подій і стратегічних матеріалах простежується курс на середовище праці, що поєднує інструменти спільної роботи з оркестрацією застосунків і даних у єдиному інтерфейсі, який скорочує час від ідеї до реалізації та підвищує прозорість вкладень у трансформацію. Узгодженість з людиноцентричними підходами спостерігається і у державному секторі, де цифрова культура пов'язується з GovTech-екосистемами з екосистемними моделями співпраці та з поступовим переходом від проектів до повторюваних цифрових

послуг. Дані міжнародних порівняльних показників фіксують розширення практик співпраці урядових структур з інноваційними екосистемами і культуру експериментування, що функціонує як каталізатор інституційних змін і стандартизації цифрових процесів. Такі сигнали підтверджують гіпотезу про те, що культурна компонента цифрової трансформації є системоутворювальним фактором у середовищах із високою регуляторною складністю і публічною підзвітністю. У контексті корпоративного управління цифрова культура проявляється через конфігурацію принципів і практик, що визначають допустимі межі експериментування з алгоритмами і даними. Система принципів охоплює прозорість рішень, відтворюваність знань, надійність даних і пропорційність автоматизації, де кожне правило має операційну проєкцію у процесах і артефактах.

Таблиця 1.1 демонструє основні характеристики дигітальної культури у порівнянні з традиційною культурою, виявляючи фундаментальні відмінності між двома культурними парадигмами.

Таблиця 1.1 – Порівняльна характеристика традиційної та дигітальної культури

Критерій порівняння	Традиційна культура	Дигітальна культура
Основний носій інформації	Матеріальні об’єкти (книги, картини, скульптури)	Цифрові дані, віртуальні об’єкти
Спосіб передачі культурного досвіду	Безпосередня комунікація, фізична присутність	Опосередкована комунікація через цифрові канали
Темпоральність	Лінійна, послідовна	Нелінійна, симультанна
Простір функціонування	Фізичний простір	Віртуальний/гібридний простір
Характер авторства	Індивідуальне, фіксоване	Колективне, динамічне
Доступність	Обмежена географічними та соціальними факторами	Глобальна доступність (за умови технічного забезпечення)
Спосіб збереження	Фізичне архівування	Цифрове архівування, хмарні технології
Швидкість поширення	Повільна, поступова	Миттєва, вірусна

Джерело: складено автором за [7; 11; 20]

Формування порівняльної моделі традиційної та дигітальної культури потребує чіткого визначення критеріїв, які відображають структурні, функціональні

та комунікативні характеристики культурних систем. У сучасних гуманітарних дослідженнях культура розглядається як комплексний механізм виробництва, збереження та трансляції смислів, що функціонує в межах певного технологічного середовища. Трансформація цього середовища під впливом цифрових технологій зумовлює появу принципово нових форм культурної взаємодії, які не можуть бути адекватно пояснені лише через традиційні категорії. Саме тому для здійснення науково обґрунтованого аналізу було використано систему критеріїв, що дозволяє порівняти ключові параметри функціонування культури в аналоговому та цифровому середовищах, включаючи носій інформації, спосіб передачі культурного досвіду, темпоральну організацію, просторову локалізацію, характер авторства, рівень доступності, механізми збереження та швидкість поширення культурних продуктів.

Як показано в таблиці 1.1, основна відмінність між традиційною та дигітальною культурою полягає передусім у зміні матеріальної основи культурної комунікації. У традиційній культурі носієм інформації виступають матеріальні об’єкти, що мають фізичну форму і характеризуються відносною стабільністю та обмеженою відтворюваністю, тоді як дигітальна культура функціонує на основі цифрових даних, які можуть бути нескінченно відтворені без втрати якості. Така трансформація зумовлює зміну способів передачі культурного досвіду, оскільки замість безпосередньої комунікації, що передбачає фізичну присутність суб’єктів, домінуючого значення набувають цифрові канали, які забезпечують дистанційність, масштабованість і синхронність взаємодії.

Важливим критерієм, відображеним у таблиці 1.1, є темпоральна організація культурних процесів. Традиційна культура характеризується лінійною темпоральністю, де культурні зміни відбуваються поступово, з чіткою послідовністю етапів. Натомість дигітальна культура функціонує у режимі симультанності, коли створення, поширення і сприйняття культурного продукту можуть відбуватися одночасно, що суттєво змінює структуру культурного часу. Така нелінійність зумовлює підвищення інтенсивності культурного обміну і сприяє формуванню нових

форм колективної творчості, які не мають чітко визначеного завершення і постійно перебувають у стані модифікації.

Розглядаючи структурні елементи дигітальної культури, необхідно звернути увагу на її багаторівневу організацію, що охоплює технологічний, соціальний, економічний та аксіологічний виміри. Складність феномену дигітальної культури полягає в її здатності трансформувати фундаментальні аспекти людського існування, від способів комунікації та пізнання до форм самоідентифікації та соціальної взаємодії. Дигітальна культура постає не просто як технологічне явище, але як комплексна система смислів, практик та цінностей, що формується на перетині технологічних інновацій та соціокультурних процесів.

Феномен дигітальної культури тісно пов’язаний з процесами цифровізації економіки та суспільства, що виявляється в глибинній реструктуризації виробничих відносин, трансформації моделей створення вартості та появі нових форм економічної діяльності. Н. М. Дащенко у статті «Соціально відповідальне управління персоналом підприємства в умовах цифровізації економіки» [9] зазначає, що існує потреба врахування нових культурних реалій та формування відповідних управлінських стратегій. Автор підкреслює, що цифрова трансформація бізнесу неможлива без формування відповідної корпоративної культури, яка б заохочувала інновації, експериментування та готовність до постійного навчання. Корпоративна культура в умовах дигіталізації набуває характеристик адаптивної системи, здатної до самоорганізації та саморозвитку, де традиційні ієрархічні структури поступаються місцем горизонтальним мережам співпраці, а формальні процедури заміщуються гнучкими алгоритмами взаємодії.

Структурування дигітальної культури як багатовимірного феномену вимагає комплексного аналізу, що виходить за межі поверхового тлумачення технологічних інновацій. У науковій перспективі вона розглядається як цілісний соціокультурний утвір, у якому поєднано матеріальні та символічні виміри людської діяльності. В умовах постійного прискорення інформаційних потоків та розвитку когнітивних технологій відбувається трансформація самого способу соціального буття. Технологічні артефакти, що формують інфраструктуру цифрового середовища, не

лише полегшують комунікацію, а й задають нові форми соціальної організації, змінюють механізми виробництва знань і зумовлюють перехід від традиційних інституційних моделей до гнучких і динамічних мережевих структур. У такому контексті дигітальна культура постає не як допоміжний атрибут цивілізаційного розвитку, а як нова онтологічна площина, що визначає характер соціальної взаємодії.

На онтологічному рівні вона формує уявлення про реальність, де межа між фізичним і віртуальним втрачає однозначність. Віртуальні світи, які створюються у форматі ігрових або професійних симуляцій, соціальні мережі з багаторівневими формами самопрезентації, інструменти доповненої та змішаної реальності трансформують структуру простору і часу. Реальність більше не обмежується матеріальною присутністю, вона набуває характеристик гібридності, що дозволяє одночасне співіснування в декількох вимірах. Ідентичність стає багатовекторною, відображаючи множинність соціальних ролей та культурних контекстів, а тілесність підпорядковується новим формам візуалізації, де цифрова репрезентація має рівнозначну вагу із фізичною присутністю. Таким чином формується концепт розширеної реальності, у якій суб’єктність втрачає монолітність і постає як складний конструкт взаємодії технологій і соціокультурних практик.

Епістемологічний вимір дигітальної культури зумовлює зміну когнітивних стратегій людства. Традиційні способи накопичення та передання знань поступаються місцем інтерактивним моделям колективного продукування смислів. Інформаційні ресурси глобальної мережі не лише розширюють можливості доступу до знання, а й створюють нові парадигми його легітимації. Алгоритмічні системи сортування та аналізу даних визначають ієрархію знання і формують когнітивні рамки, у межах яких відбувається пізнання. Таким чином виникає нова форма епістемологічного порядку, у якій авторитетність джерела більше не залежить від традиційних інституцій науки чи освіти, а базується на алгоритмічній обробці та мережевій валідації. Доступність інформації поєднується з проблемою її надлишковості, що спричинює необхідність розвитку критичних методів мислення, здатних відфільтровувати релевантні дані та формувати цілісні моделі розуміння у фрагментованому інформаційному полі.

Праксеологічний рівень дигітальної культури визначається практиками використання цифрових технологій у різних сферах соціального життя. Організаційні процеси бізнесу, політики, науки, освіти та культури все більшою мірою базуються на цифровій інфраструктурі. Відбувається інституціоналізація практик дистанційної роботи, поширення алгоритмічного управління, розвиток цифрових платформ як основи економічних і соціальних взаємодій. Практики повсякденності зазнають цифровізації, що виявляється у медіації комунікації, переході до цифрових форм соціальної присутності та формуванні нових моделей культурного споживання. Культурні продукти все частіше створюються і поширюються через цифрові канали, що трансформує як механізми виробництва, так і структуру культурного капіталу.

Розуміння дигітальної культури як феномену багаторівневої природи дозволяє окреслити її як ключовий фактор сучасної соціальної динаміки. Вона поєднує онтологічні характеристики гібридного простору, епістемологічні моделі алгоритмічного пізнання та праксеологічні практики використання технологій у повсякденності. У сукупності ці виміри створюють новий культурний порядок, що визначає напрямки розвитку суспільства у XXI столітті.

Епістемологічний вимір дигітальної культури пов’язаний з трансформацією способів пізнання, де традиційні форми раціональності доповнюються алгоритмічним мисленням, великі дані стають новим джерелом знання, а штучний інтелект виступає партнером у когнітивних процесах. Праксеологічний аспект дигітальної культури виявляється в нових формах діяльності та соціальних практиках, що виникають на перетині людського та технологічного. Геймифікація освіти, краудсорсинг наукових досліджень, цифровий активізм, онлайн-волонтерство демонструють, як технологічні можливості трансформуються в соціальні інновації. Водночас виникають нові форми нерівності та виключення, пов’язані з цифровим розривом, алгоритмічною дискримінацією та монополізацією даних. Дигітальна культура породжує як емансипаційні можливості, так і нові форми контролю та маніпуляції, що вимагає критичного осмислення її соціальних наслідків.

Інституціональний вимір дигітальної культури пов’язаний з трансформацією традиційних соціальних інститутів під впливом цифровізації. Освітні заклади переосмислюють свою місію в контексті доступності онлайн-навчання та необхідності формування цифрових компетенцій. Культурні інституції експериментують з новими форматами презентації та збереження культурної спадщини, від віртуальних музеїв до цифрових архівів. Політичні інститути адаптуються до викликів електронної демократії, цифрового громадянства та алгоритмічного управління. Релігійні організації освоюють цифрові простори для духовних практик та спільнотної взаємодії.

Темпоральність дигітальної культури характеризується парадоксальним поєднанням прискорення та уповільнення, миттєвості та вічності. З одного боку, цифрові технології радикально прискорюють темп життя, створюючи режим постійної доступності та негайного реагування. З іншого боку, цифрова фіксація створює можливості для необмеженого збереження та відтворення, де минуле стає постійно присутнім у цифрових архівах. Лінійний час індустріальної епохи заміщується мережевою темпоральністю, де синхронність та асинхронність, присутність та відсутність утворюють складні конфігурації часового досвіду.

Просторовість дигітальної культури трансформує традиційні уявлення про територію, кордони та місце. Кіберпростір постає як нова географія, де відстань вимірюється не кілометрами, а кількістю кліків, а близькість визначається не фізичною проксимальністю, а спільністю інтересів та цінностей. Локальне та глобальне переплітаються в концепції глокалізації, де глобальні цифрові платформи адаптуються до локальних культурних контекстів, а локальні спільноти отримують глобальну видимість через цифрові медіа. Територіальність національних держав доповнюється екстериторіальністю цифрових платформ, що створює нові конфігурації влади та суверенітету. Матеріальність дигітальної культури, всупереч поширеним уявленням про її нематеріальність, виявляється в складній інфраструктурі серверів, кабелів, датацентрів та пристроїв, що забезпечують функціонування цифрового світу. Екологічний слід цифрових технологій, від видобутку рідкоземельних металів до енергоспоживання криптовалют, демонструє

глибоку вкоріненість віртуального в матеріальному. Тіла користувачів, що взаємодіють з інтерфейсами через дотики, жести та погляди, також є невід'ємною частиною матеріальності дигітальної культури.

Семіотичний вимір дигітальної культури пов'язаний з новими режимами означування та комунікації. Емодзі, меми, гіфки, хештеги формують нову граматику цифрової комунікації, де вербальне доповнюється візуальним, а лінійний текст заміщується гіпертекстуальними структурами. Алгоритми рекомендацій створюють персоналізовані інформаційні бульбашки, де смисли циркулюють у замкнених контурах підтвердження існуючих уподобань. Водночас виникають нові форми креативності та самовираження, від цифрового мистецтва до трансмедійного сторітелінгу.

Етичний вимір дигітальної культури актуалізує питання приватності, автономії, справедливості та відповідальності в умовах алгоритмічного суспільства. Збір та обробка персональних даних, профілювання та таргетування, deepfakes та дезінформація створюють нові етичні дилеми, що вимагають переосмислення традиційних моральних категорій. Концепції цифрових прав, алгоритмічної справедливості, етики штучного інтелекту намагаються відповісти на виклики технологічного розвитку, проте часто відстають від темпів інновацій.

Естетичний вимір дигітальної культури виявляється в нових формах художнього вираження та естетичного досвіду. Генеративне мистецтво, інтерактивні інсталяції, віртуальна реальність розширюють межі художнього, де глядач перетворюється на співавтора, а твір мистецтва стає процесом, а не об'єктом. Естетика глітчу, піксельна ностальгія, вапорвейв демонструють, як технологічні артефакти та збої перетворюються на художні прийоми. Краса алгоритмів, елегантність коду, мінімалізм інтерфейсів формують нову технологічну естетику, що впливає на ширші культурні тренди.

Політичний вимір дигітальної культури пов'язаний з трансформацією форм політичної участі, мобілізації та контролю. Соціальні мережі стають простором політичної боротьби, де хештег-активізм, віральні кампанії та цифрові протести доповнюють традиційні форми політичної дії. Водночас посилюються можливості

для маніпуляції громадською думкою через таргетовану політичну рекламу, боти та фабрики тролів. Психологічний вимір дигітальної культури виявляється в трансформації когнітивних процесів, емоційних патернів та поведінкових стратегій під впливом цифрових технологій. Феномени цифрової залежності, FOMO (fear of missing out), фантомної вібрації демонструють глибоке проникнення технологій у психічне життя. Водночас цифрові технології відкривають нові можливості для психологічної підтримки, від онлайн-терапії до додатків для медитації. Нейропластичність мозку в умовах постійної взаємодії з цифровими пристроями створює нові форми когнітивної адаптації.

Соціологічний аналіз дигітальної культури виявляє трансформацію соціальної стратифікації, де до традиційних форм капіталу додається цифровий капітал, що включає технологічні навички, доступ до пристроїв та мереж, здатність навігувати в інформаційних потоках. Нові форми соціальності, від онлайн-спільнот за інтересами до паразоціальних відносин з інфлюенсерами, доповнюють та іноді заміщують традиційні форми соціальних зв’язків. Індивідуалізація та атомізація парадоксально поєднуються з новими формами колективності та солідарності, що виникають у цифрових просторах.

Антропологічний погляд на дигітальну культуру розкриває її роль у трансформації людської природи та способів буття-у-світі крізь призму фундаментальних змін у розумінні меж між людським та технологічним, природним та штучним, реальним та віртуальним. Концепції постлюдини, кіборга, цифрового двійника проблематизують традиційні антропологічні категорії, ставлячи під питання усталені уявлення про людську ідентичність, тілесність та свідомість. Доповнена реальність, носимі пристрої, імпланти створюють гібридні форми тілесності, де біологічне та технологічне утворюють нові конфігурації існування, що виходять за межі дихотомічного мислення індустріальної епохи. Трансгуманістичні візії безсмертя через завантаження свідомості контрастують з біоконсервативними застереженнями щодо втрати автентичності людського, формуючи складний дискурсивний простір, в якому переосмислюються фундаментальні питання про

природу людини, її майбутнє та етичні межі технологічного втручання в біологічну еволюцію.

Кіборг-антропологія як дисципліна, що вивчає взаємодію між людством та технологією з антропологічної перспективи, пропонує новаторські інсайти щодо нових технологічних досягнень та їхнього впливу на культуру і суспільство. Кіборг-антропологія розглядає людські суб'єкти та суб'єктивність як критично залежні від машин, машинних відносин та інформаційних трансферів настільки ж, наскільки вони є виробниками та операторами машин.

Дисципліна сформувалася під впливом основоположної праці Донни Гаравей «Маніфест кіборга» 1984 року, яка стала першим широко визнаним академічним текстом, що досліджував філософські та соціологічні наслідки кіборг-ідентичності. Гаравей запропонувала радикальне переосмислення бінарних опозицій природне/штучне, чоловіче/жіноче, людське/машинне через метафору кіборга як гібридної істоти, що порушує традиційні категоріальні межі [86].

Постгуманістичний дискурс, що розвинувся з критики гуманістичних припущень про універсальну людську природу, пропонує фундаментальну деконструкцію антропоцентричних уявлень про людину як міру всіх речей. Постгуманізм вимагає не лише децентрування людини в множинних дискурсах (еволюційному, екологічному та технологічному), але й дослідження цих дискурсів для виявлення прихованих гуманістичних, антропоцентричних, нормативних уявлень про людяність та концепцію людини [88].

Технологічний постгуманізм, за концепцією Н. Кетрін Хейлз, пов'язаний не з простим «зникненням тіла», а з критичним осмисленням того, як у кібернетичній, інформаційній та цифровій культурі людська суб'єктивність дедалі частіше описується через інформаційні моделі, коди, потоки даних і можливість відокремлення інформації від матеріального носія. У праці «How We Became Posthuman» дослідниця аналізує уявлення про «постлюдину» як про фігуру, в якій інформаційний патерн починає переважати над тілесною присутністю, однак водночас вона не заперечує значення втіленості, а навпаки показує, що будь-яке знання, сприйняття й суб'єктивний досвід залишаються пов'язаними з матеріальною

основою людського існування [87]. У такій логіці межі тіла не є лише обмеженням, яке технологія має подолати; вони виступають умовою формування досвіду, пам’яті, пізнання й самототожності. Саме тому постгуманістична перспектива не повинна зводитися до ейфорії технологічного вдосконалення, оскільки вона водночас відкриває проблему втрати тілесної визначеності, зміни меж суб’єкта та переосмислення людяності в умовах цифрового посередництва.

Концепція кіборга у Д. Гаравей функціонує як іронічна й критична фігура, спрямована проти жорстких опозицій між людиною і машиною, природою і культурою, тілом і технологією, чоловічим і жіночим, органічним і штучним. У «Маніфесті кіборгів» дослідниця розглядає кіборга не як простого робота або технічну істоту, а як метафору гібридної суб’єктності, що руйнує стабільні межі модерної ідентичності та відкриває можливість нового політичного й культурного мислення [86]. Її кіборг є критичною моделлю змішаної тілесно-технічної ідентичності, де межа між органічним і машинним стає не очевидною природною даністю, а історично, культурно й технологічно сконструйованою лінією поділу.

Нейротехнології та мозково-комп’ютерні інтерфейси справді належать до найбільш інтенсивних напрямів технологічного зближення людського тіла, нервової системи й обчислювального середовища. Компанія Neuralink, заснована І. Маском та командою інженерів і науковців, позиціонує свою технологію як повністю імплантований мозково-комп’ютерний інтерфейс, призначений для керування комп’ютером або мобільним пристроєм за допомогою нейронної активності [126]. У ранній технічній публікації І. Маска та співавторів описано платформу Neuralink як систему з гнучкими полімерними електродними нитками: 96 ниток із 32 електродами на кожній, тобто 3072 електроди, що мають забезпечувати висококанальне зчитування нейронної активності [123].

Перші результати клінічного використання Neuralink слід подавати стримано, без рекламної тональності. У квітні 2024 року компанія повідомила про першу імплантацію людині в межах PRIME Study та описала здатність учасника дослідження керувати цифровими пристроями за допомогою імплантованого інтерфейсу [126]. У березні 2024 року Reuters повідомило, що перший учасник із

імплантом Neuralink, Ноланд Арбо, продемонстрував керування комп’ютерним курсором і гру в онлайн-шахи за допомогою нейронних сигналів, однак фахівці водночас наголошували, що такий результат є важливим етапом розвитку технології, але не остаточним доказом її масової клінічної ефективності [141]. У травні 2024 року Neuralink також визнала технічну проблему з частковим відходженням частини електродних ниток, після чого компанія змінила алгоритмічні підходи до відновлення функціональності системи [126].

У систематичному огляді А. П. С. Наїра та співавторів узагальнено застосування машинного навчання в контексті кохлеарної імплантації, зокрема для передопераційного прогнозування, оцінювання мовного сприйняття та аналізу результатів слухової реабілітації [124]. Додатково Ґ. Чжан та співавтори розглядають потенціал штучного інтелекту для вдосконалення функціональності кохлеарних імплантів, персоналізації реабілітації та оброблення даних, однак такий підхід належить передусім до клінічного вдосконалення слухової допомоги, а не до радикального виходу людини за межі біологічної природи [168].

Питання людської ідентичності у зв’язку з кохлеарними імплантами доцільно розкривати через філософію техніки та постфеноменологічний аналіз, а не через неперевірені цитати. К. Безмер аналізує кохлеарний імплант як приклад глибокого людино-технічного поєднання, у якому слухове сприйняття формується через взаємодію людського тіла, нервової системи й мікропроцесорного пристрою [36]. Дослідниця звертається до книги М. Хороста «Rebuilt: How Becoming Part Computer Made Me More Human» і трактує досвід носія кохлеарного імпланта як появу особливої форми «кіборгової інтенціональності», тобто нового способу спрямованості людини на світ через технологічно опосередковане слухове сприйняття [36]. Сам М. Хорост у публікації Бібліотеки Конгресу США пояснював, що його книга «Rebuilt» була присвячена досвіду втрати слуху та імплантації комп’ютерного пристрою, який змушує слуховий нерв передавати сигнали до мозку; він також зазначав, що слово «cyborg» у книзі використано багаторазово, хоча пізніше автор відійшов від такого способу самоопису [53].

Критика трансгуманізму у Ф. Фукуями пов’язана з побоюванням, що біотехнологічне вдосконалення може змінити уявлення про людську природу, рівність і моральну спільність, тоді як медичні імпланти в реабілітаційній практиці мають насамперед компенсаторне призначення [76].

Чж. Ляо та Ю. Цай розглядають поєднання цифрового двійника й доповненої реальності для взаємодії людини з роботом у виробничих системах; запропонована ними система створює динамічну віртуальну модель роботизованих операцій і накладає релевантну інформацію на поле зору користувача, що покращує просторову орієнтацію, підтримку виконання завдань і прийняття рішень [111].

С. Давіла-Гонсалес і С. Мартін розглядають людський цифровий двійник у контексті Industry 5.0 як підхід до підвищення безпеки та добробуту працівника через моніторинг фізичних, психоемоційних і поведінкових параметрів, а не лише як медичну технологію [59]. Концепція людського цифрового двійника виходить за межі простої візуалізації даних, створюючи комплексні моделі, що включають фізіологічні параметри, поведінкові патерни та когнітивні характеристики. Інтеграція носимих пристроїв з системами цифрових двійників дозволяє збирати дані в реальному часі про стан здоров’я, фізичну активність та емоційний стан, створюючи динамічну модель, що постійно адаптується до змін у фізичному тілі.

Медичні застосування доповненої та віртуальної реальності істотно змінюють підходи до хірургічного планування, клінічної візуалізації, навчання медичних фахівців і реабілітаційної практики. Їхня цінність полягає не в абстрактному «зануренні» у цифрове середовище, а у здатності поєднувати анатомічні дані, результати візуалізаційних досліджень і просторову навігацію в єдиній інтерактивній моделі. У хірургічному контексті AR/VR дає змогу працювати з тривимірними реконструкціями органів, тканин, судинних структур або патологічних зон до фактичного втручання, що підвищує точність передопераційного планування і створює умови для кращого розуміння індивідуальної анатомії пацієнта [137]. У цьому сенсі доповнена реальність не замінює клінічне рішення лікаря, а розширює його інструментарій, оскільки дозволяє інтегрувати цифрову модель у процес професійної орієнтації, навчання або

підготовки до складних маніпуляцій. Віртуальна реальність, своєю чергою, є особливо придатною для симуляційного навчання та відпрацювання процедур у безпечному середовищі, де помилка не має безпосередніх наслідків для пацієнта [137].

Етичні виміри технологічного вдосконалення людини порушують питання справедливості, доступності, автономії, людської гідності та меж допустимого втручання у біологічні й когнітивні характеристики людини. Трансгуманістичний рух, що орієнтується на розширення фізичних, сенсорних і когнітивних можливостей, постійно перебуває у полі напруження між медичною допомогою, відновленням утрачених функцій і потенційним переходом до нерівномірного «покращення» людини. Згідно з дослідженням Б. Кудерка трансгуманізм розглядається крізь призму медичної етики, антропологічних меж і ризиків радикального переосмислення людини [55].

Расові та постколоніальні перспективи в постгуманістичному дискурсі виявляють ті приховані ієрархії, які можуть відтворюватися навіть у зовні нейтральних технологічних візіях майбутнього. Закія Іман Джексон у праці «Becoming Human: Matter and Meaning in an Antiblack World» критикує універсалістські моделі людяності, які ігнорують історичний досвід расового виключення та античорної онтології [99].

Теологічні інтерпретації постгуманізму та кіборг-ідентичності відкривають окремий напрям осмислення відносин між божественним, людським і технологічним. Жанін Твітт-Бейтс у праці «Cyborg Selves: A Theological Anthropology of the Posthuman» аналізує кіборгізацію не лише як технічне розширення людини, а як виклик класичним моделям християнської антропології, тілесності та реляційності [156]. У цьому контексті кіборг постає не як фантастична фігура майбутнього, а як аналітична модель гібридної суб’єктності, у якій тілесне, соціальне, технологічне та духовне взаємодіють у складній конфігурації.

Концепція посткіборгізму вводить нові горизонти для осмислення наслідків довготривалої адаптації до носимих, імплантованих або комп’ютерно-опосередкованих технологій, а також проблем, що виникають після їх

обмеження, примусового видалення або добровільного припинення використання. У цьому контексті доцільно посилатися на Г. Кемпбелл, яка розглядає посткіборг-етику як спосіб говорити про технологію після етапу первинного захоплення кіборгізацією [46]. Крім того, Стів Манн праці про «відключеного кіборга» порушує питання персональної безпеки, носимих обчислень і соціальних наслідків вилучення або обмеження доступу до технологічного розширення тіла [114].

Майбутнє антропологічного осмислення дигітальної культури потребує концептуальних рамок, здатних охопити складність гібридних форм існування, що виникають на перетині біологічного, соціального, технічного й інформаційного. Н. Кетрін Хейлз аналізує становлення постлюдського суб'єкта через інформатизацію тіла, кібернетичні моделі свідомості та розмивання меж між матеріальним і цифровим [87]. Ідея «Маніфест кіборга» Д. Гаравей закладає одну з найвпливовіших теоретичних рамок для осмислення гібридної ідентичності, що не вкладається у традиційні опозиції природи і культури, людини і машини, органічного і технічного [86].

Важливим аспектом дигітальної культури є формування нових форм ідентичності. Шеррі Туркл у праці «Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet» досліджує, як цифрове середовище, комп'ютерно-опосередкована комунікація та ранні віртуальні простори змінюють способи самопрезентації, рольового експериментування і конструювання множинного «Я» [159]. Дослідниця підкреслює, що у віртуальному просторі індивід отримує можливість експериментувати з різними версіями власної ідентичності, створювати альтернативні персони та досліджувати різні аспекти власної особистості. Концептуальне осмислення дигітальної культури неможливе без аналізу її комунікативного, тілесного та просторового вимірів. Кен Хілліс у праці «Digital Sensations: Space, Identity and Embodiment in Virtual Reality» розглядає віртуальну реальність як середовище, що змінює уявлення про присутність, простір, тілесне сприйняття та ідентичність [88]. О. В. Струтинська аналізує «цифрові навички і цифрову компетентність» крізь призму «зарубіжного досвіду країн ЄС і перспектив для України» [19, с. 94-102], підкреслюючи важливість міжнародного контексту у

формуванні національних стратегій цифрового розвитку. Авторка наголошує на необхідності системного підходу до розвитку цифрових компетенцій, який би охоплював усі рівні освіти та враховував специфіку різних професійних сфер.

Рисунок 1.1 представляє структурну модель дигітальної культури, яка демонструє взаємозв’язки між її основними компонентами та рівнями функціонування.

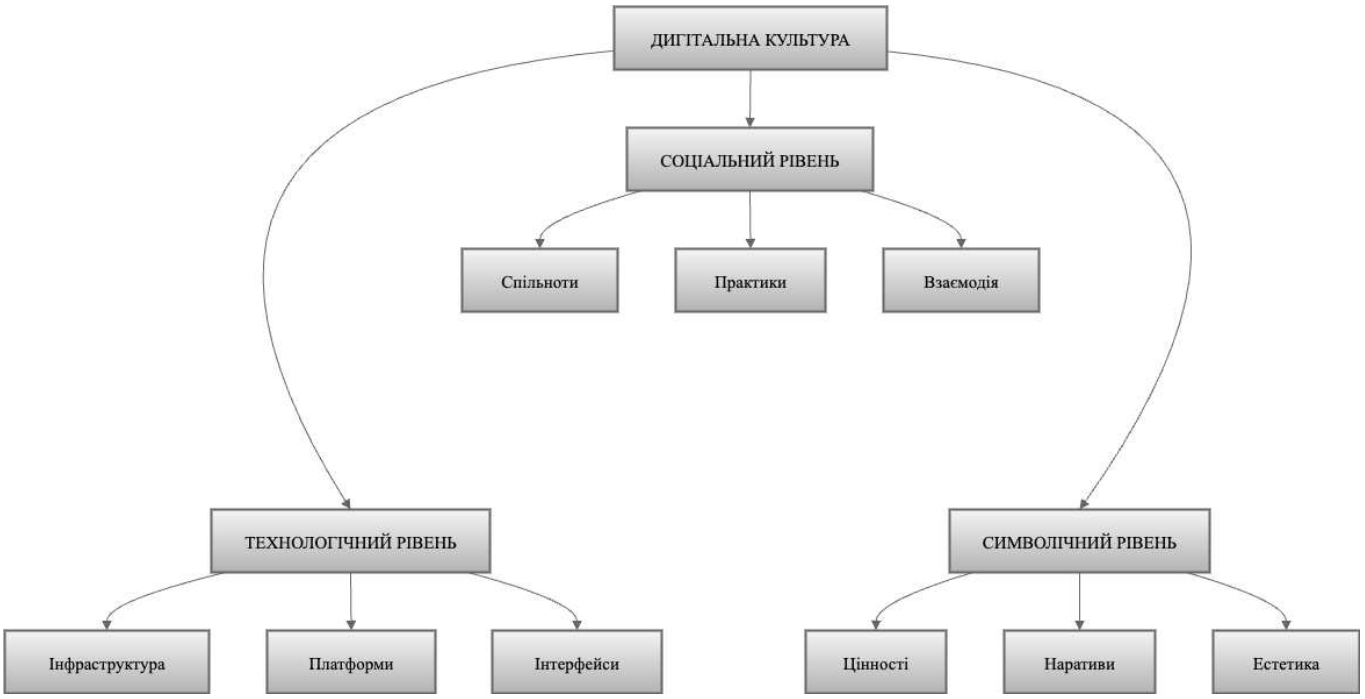

Рисунок 1.1 – Структурна модель дигітальної культури

Джерело: розроблено автором на основі [7; 11; 19]

Концептуалізація дигітальної культури як багаторівневої системи вимагає її аналізу не лише як сукупності технологічних інструментів, але як цілісного соціокультурного феномену, що охоплює технологічні, соціальні та символічні виміри. Такий підхід дозволяє виявити внутрішню структуру дигітальної культури та встановити взаємозв’язки між її ключовими елементами, що забезпечують функціонування сучасного цифрового середовища. З цією метою було розроблено структурну модель дигітальної культури, представлену на рисунку 1.1, яка відображає ієрархічну організацію її складових та логіку їх взаємодії.

Як показано на рисунку 1.1, дигітальна культура формується як інтегрована система, що включає три взаємопов’язані рівні — технологічний, соціальний та символічний. Технологічний рівень виступає матеріальною основою функціонування дигітальної культури і включає інфраструктуру, цифрові платформи та інтерфейси, які забезпечують технічну можливість створення, передачі та сприйняття культурного контенту. Саме на цьому рівні формуються технічні умови цифрової взаємодії, включаючи мережеві комунікації, програмне забезпечення та цифрові середовища, що визначають специфіку функціонування сучасної культури в інформаційному просторі.

Отже, політичний вимір дигітальної культури пов’язаний з трансформацією форм політичної участі та громадянської активності. Цифрові технології створюють нові канали політичної комунікації, мобілізації та протесту. Концепція «цифрової демократії» передбачає використання технологій для розширення участі громадян у прийнятті рішень, але водночас піднімає питання про маніпулювання громадською думкою, поширення дезінформації та поляризацію суспільства.

1.2. Відеогра як культурне явище: історія і концепції

Відеоігри як феномен сучасної культури пройшли складний шлях від технологічної новинки до повноцінної форми культурного вираження. Історія становлення відеоігор тісно переплетена з розвитком комп’ютерних технологій, але їх культурне значення виходить далеко за межі технічних інновацій. Як зазначає Є. О. Малюк у праці «Відеоігри в Україні: генеза та історична еволюція у 80–90-х роках XX століття» вказує на демонстрацію специфічних шляхів адаптації глобального феномену до локального культурного контексту. Дослідник підкреслює, що становлення вітчизняної ігрової культури відбувалося в унікальних соціально-економічних умовах, які визначили особливості сприйняття та розвитку відеоігор у пострадянському просторі [12].

Аналіз дигітальної культури як багаторівневого соціокультурного феномену, здійснений у попередньому підрозділі, виявив ключову роль нових форм медіапрактик у формуванні сучасного культурного простору. Серед усіх проявів дигітальної культури відеогра займає особливе місце: вона акумулює в собі водночас технологічний, естетичний, соціальний та економічний виміри, відображаючи логіку цифрового середовища у найбільш концентрованій та доступній для масової аудиторії формі (див. рисунок 1.2). Відеогра є не лише продуктом цифрової культури, а й одним із найбільш показових інструментів її відтворення — вона формує нові практики ідентичності, соціальної взаємодії та культурного споживання, про які йшлося раніше, і тому становить самостійний об'єкт культурологічного аналізу.

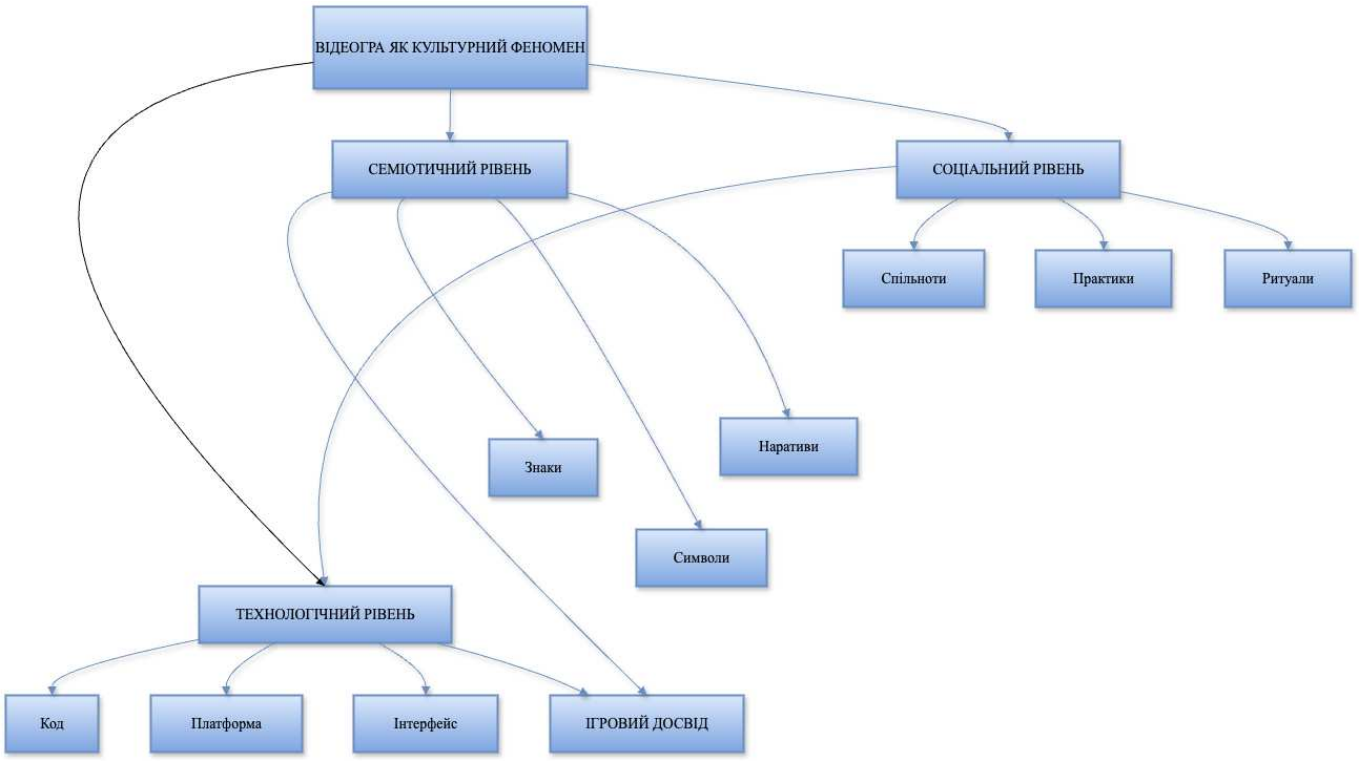

Рисунок 1.2 – Структурні рівні відеогри як культурного феномену

Джерело: розроблено автором на основі [13; 14; 102; 122]

Відеогра являє собою інтерактивний цифровий артефакт, у якому технологічна, естетична, наративна та соціальна складові утворюють єдину

процедурну систему, а культурний смисл виникає не через пасивне сприйняття, а через дію, вибір і взаємодію гравця з алгоритмічно організованим середовищем [44; 77; 122].

Осмислення відеогри як культурного феномену неможливе без урахування її ігрової природи. Й. Гейзінга у праці «Homo ludens» обґрунтував ідею про те, що гра передує культурі і є її фундаментальною основою: людина за своєю природою є істотою, що грає, а ігровий елемент пронизує мову, право, мистецтво, науку і релігію [93]. Р. Кайуа, розвиваючи цей підхід, класифікував ігрові практики за принципами змагальності, випадку, мімікрії та запаморочення, розглядаючи гру як антропологічний феномен, що структурує соціальну реальність [45]. Відеогра успадковує всі ці виміри, додаючи до них принципово новий елемент — алгоритмічне середовище, яке виступає одночасно правилом, простором і партнером гравця.

Д. Мюріел та Ґ. Кроуфорд у дослідженні «Video Games as Culture» стверджують, що відеоігри слід розглядати не як окремий медіатехнологічний продукт, а як складний культурний інститут, що охоплює практики виробництва, розповсюдження, споживання та інтерпретації [122]. Такий підхід означає відмову від редукціоністських трактувань відеоігор виключно як розваги чи технологічного артефакту і відкриває можливість для їх аналізу в контексті ширших соціокультурних процесів. Дж. П. Гі наголошує, що відеоігри являють собою нову форму мистецтва і водночас унікальне середовище для конструювання знань і культурних смислів [77], а А. Шоу вказує на те, що їх роль у культурних дослідженнях досі залишається недооціненою попри беззаперечну соціальну значущість [149].

Щоб зрозуміти, яким чином відеогра набула статусу культурного феномену, необхідно простежити хронологію її розвитку. Еволюція відеоігор охоплює кілька виразно окреслених етапів, кожен із яких позначений не лише технологічними, а й культурними зрушеннями. Перший із них — протоігровий або експериментальний — припадає на 1940–1960-ті роки, коли перші інтерактивні програми на обчислювальних машинах сприймалися переважно як демонстрація технічних

можливостей, а не як самостійна культурна форма. Пристрій Голдсміта та Манна (1947), *Tennis for Two* Гайгінботема (1958) та *Spacewar!* Расселла (1962) окреслили технічні межі можливого, але ще не сформували ані аудиторії, ані дискурсу навколо ігрового медіуму.

Другий етап — аркадний — охоплює 1970-ті роки і пов'язаний із комерціалізацією ігрової індустрії. Вихід *Pong* від Atari у 1972 році відкрив еру масового виробництва аркадних автоматів, а аркадна зала перетворилася на новий публічний простір, де ігровий досвід набував соціального виміру. Г. Кіркпатрік, аналізуючи формування ігрової культури, зазначає, що саме в цей період складаються перші субкультурні спільноти гравців, а ігрова практика починає інтерпретуватися як специфічна форма дозвілля з власними кодами та ієрархіями компетентності [106].

Третій етап — домашньої консолі — розпочався наприкінці 1970-х і тривав упродовж 1980-х років. Nintendo Famicom/NES (1983) перенесли ігровий досвід до домашнього середовища, докорінно змінивши культурний контекст гри. Відеогра перестала бути публічним видовищем і стала частиною побуту, що зумовило формування нових поведінкових патернів та практик сімейного й індивідуального споживання. Паралельно у 1980-х роках розвивалась культура комп'ютерних ігор на персональних ЕОМ — Commodore 64, ZX Spectrum, Apple II, — яка здебільшого орієнтувалась на більш технічно грамотну аудиторію і відзначалась значно ширшим жанровим розмаїттям: стратегіями, текстовими пригодами, симуляторами. Є. О. Малюк у дослідженні генези та еволюції відеоігор в Україні показує, що вітчизняний ігровий простір 1980–1990-х років формувався в умовах, принципово відмінних від західного ринку, — через обмежений доступ до ліцензованого обладнання, неформальні канали поширення програмного забезпечення та специфічний соціокультурний контекст пострадянського суспільства [12].

Четвертий етап — тривимірної революції — припадає на 1990-ті роки і пов'язаний із переходом від двовимірної до тривимірної графіки. Вихід Sony PlayStation у 1994 році та Nintendo 64 у 1996 році означав початок нової естетичної епохи у виробництві та сприйнятті ігрового контенту. Такі серії, як *Final Fantasy VII*,

Super Mario 64, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, не лише закріпили нові технологічні стандарти, а й сформували наративні та естетичні конвенції, що залишаються впливовими досі. Саме у 1990-х відеоігри почали привертати серйозну увагу медіадослідників та культурологів, а навколо окремих продуктів розгорталися суспільні дискусії щодо їхнього впливу на поведінку молоді. Є. О. Малюк, аналізуючи особливості відеогри як медіа, підкреслює, що в цей період відбувається становлення специфічної медіамови відеоігор — системи конвенцій, жанрів та нараційних прийомів, що відрізняє відеогру від попередніх форм інтерактивних медіа [14].

П'ятий етап — мережевий — охоплює 2000-ті роки та пов'язаний із масовим поширенням широкосмугового інтернету й розвитком онлайн-ігор. Масово-багатокористувацькі рольові ігри сформували нові форми соціальної взаємодії у віртуальному середовищі, породивши цілі мікросуспільства зі власними економіками, ієрархіями та культурними кодами. Є. О. Малюк, досліджуючи трансформацію ролі глядача в онлайнових трансляціях відеоігор, фіксує появу принципово нового культурного феномену — стримінгу як публічної ігрової практики, що стирає межу між гравцем та аудиторією [16]. Відеогра остаточно перетворилась на масмедіум, конкуруючи за аудиторію з кінематографом і телебаченням.

Шостий етап — мобільний та незалежний — характеризує 2010-ті роки. Масове поширення смартфонів перетворило мобільні ігри на домінуючий за чисельністю аудиторії сегмент ринку, залучивши до ігрового досвіду демографічні групи, раніше далекі від відеоігор. Паралельно цифрові платформи дистрибуції демократизували доступ до ринку для незалежних розробників, породивши хвилю інді-ігор, що переосмислювали художні та наративні можливості медіуму. Й. Боргоньон та ін. зафіксували, що саме у цей період питання про художню цінність відеоігор перейшло зі сфери субкультурних дискусій у площину академічних досліджень [42]. С. Чесс та М. Консалво стверджують, що ігрові дослідження перетворились на повноправну академічну дисципліну, методологічно сумісну з медіадослідженнями та культурологією [52].

Актуальний, сьомий етап — хмарний та гібридний — визначає початок 2020-х років. Технології хмарного стримінгу, інтеграція елементів штучного інтелекту в ігровий дизайн, розвиток метавсесвітів і зростаючий інтерес до відеогри як освітнього інструменту означають якісно новий виток еволюції. Є. О. Малюк, аналізуючи взаємодію технології віртуальної реальності та відеоігор, показує, що занурення у віртуальне середовище перетворює гравця з пасивного споживача на активного учасника, а межа між ігровим та неігровим досвідом дедалі розмивається [15].

Означена хронологія дозволяє стверджувати, що еволюція відеоігор є не лінійним технічним прогресом, а складним культурним процесом, у якому технологічні стрибки зумовлювали глибинні зміни у практиках споживання, соціальній організації гри та культурному статусі медіуму. І. Богост наголошує на необхідності розробки специфічного концептуального апарату для аналізу відеоігор, оскільки традиційні інструменти культурології та медіадосліджень не повністю охоплюють унікальну природу інтерактивного медіуму [38]. Дж. Ньюмен, своєю чергою, звертає увагу на те, що відеоігри конституюють гравця не як пасивного реципієнта, а як активного суб'єкта, від дій якого залежить розгортання культурного тексту [127] — і саме ця особливість відрізняє відеоігру від усіх попередніх форм масової культури.

Соціальний вимір відеоігрової культури набув особливої актуальності в умовах пандемії COVID-19. М. Е. Баллард та М. Т. Спенсер показали, що відеоігри виконували компенсаторну соціальну функцію в умовах фізичної ізоляції, підтримуючи відчуття зв'язку між людьми через спільний ігровий досвід [32]. М. Мелнічук та ін. досліджують філософсько-педагогічний вимір відеоігор, вказуючи на їхній потенціал для моделювання складних культурних і ціннісних систем [118]. І. Ґранік та ін. на основі огляду емпіричних досліджень доводять, що відеоігри розвивають когнітивні, мотиваційні, емоційні та соціальні компетенції гравців [80] — факт, який суттєво корегує спрощені уявлення про відеоігри як виключно деструктивний культурний вплив.

Економічний вимір відеоігрової культури демонструє масштаб, несумісний зі статусом маргінального культурного феномену. За даними дослідників ринку, відеогра *Minecraft* досягла позначки 300 мільйонів проданих копій [78], а потенційні касові збори від *Grand Theft Auto VI*, за прогнозами, можуть перевищити рекордні показники кінематографічних блокбастерів [23]. В українському контексті ринок відеоігор демонструє власну динаміку: за аналітичними даними, вітчизняні гравці витрачають на відеоігри помітні суми [10], а рейтинг українських геймдев-компаній засвідчує розвиненість локальної індустрії попри складні умови воєнного часу [18].

Концептуальне осмислення відеоігор як культурного явища потребує міждисциплінарного підходу, що поєднує методологічні інструменти культурології, соціології, філософії, мистецтвознавства та медіадосліджень. І. Богост у праці «How to Talk about Videogames» розглядає відеогру як специфічний об’єкт критичного аналізу, який не може бути повністю пояснений лише через категорії літератури, кіно або образотворчого мистецтва. Для автора принципово важливо, що відеогра є не тільки зображенням, текстом або наративом, а передусім системою, з якою гравець взаємодіє через правила, дії, помилки, повторення і процедурну логіку. Саме тому критика відеоігор має зосереджуватися не лише на сюжеті чи візуальному оформленні, а й на тому, як гра функціонує, які форми досвіду вона конструює і які культурні смисли виникають у процесі взаємодії гравця з ігровою системою [38].

Філософське осмислення феномену гри має глибокі історичні корені. Й. Гейзінга у класичній праці «Homo Ludens» визначає гру як «вільну діяльність, що усвідомлюється як така, що перебуває поза межами звичайного життя, однак водночас здатна цілковито захоплювати гравця» [93, с. 13]. Дослідник підкреслює відокремленість гри від повсякденності, її часово-просторові межі, добровільність участі, наявність правил і здатність формувати особливі спільноти учасників. Відеоігри успадковують ці риси, але трансформують їх у цифровому середовищі: простір гри стає програмно змодельованим, правила набувають алгоритмічної форми, а участь гравця реалізується через інтерактивну дію, яка змінює перебіг ігрового процесу.

Р. Кайуа розвинув класичне розуміння гри, запропонувавши типологію ігрових форм за домінантним принципом ігрової дії. Він виокремив чотири основні категорії: «agon як змагання, alea як випадок, mimicry як імітацію та ilinx як переживання запаморочення або дестабілізації сприйняття» [45, с. 12-13]. Відеоігри виявляють особливу культурну складність саме тому, що здатні поєднувати всі названі типи ігрової діяльності в межах одного медіального досвіду. Наприклад, рольова відеогра може містити agon у вигляді боїв або змагальних ситуацій, alea через випадкову генерацію подій і результатів, mimicry через створення персонажа та рольове перевтілення, а ilinx через динамічну камеру, швидкі переміщення, візуальні ефекти й сенсорне занурення. Така синтетичність дає підстави розглядати відеогру не як просте продовження традиційної гри, а як складну цифрову форму культури, у якій класичні ігрові структури поєднуються з алгоритмічністю, інтерактивністю та аудіовізуальною репрезентацією.

Таблиця 1.2 представляє еволюцію концептуальних підходів до вивчення відеоігор у гуманітарних науках, демонструючи розширення дослідницької перспективи від технологічного до культурологічного аналізу.

Таблиця 1.2 – Еволюція теоретичних підходів до дослідження відеоігор

Період	Домінуючий підхід	Ключові концепції
1970-1980-ті	Технологічний	Програмування, інтерфейс, графіка
1980-1990-ті	Психологічний	Вплив на поведінку, агресія, залежність
1990-2000-ні	Наратологічний	Сторітелінг, нелінійний наратив
2000-2010-ті	Людологічний	Геймплей, механіки, правила
2010-2020-ті	Культурологічний	Культурні практики, ідентичність, спільноти
2020-ті	Трансмедійний	Конвергенція медіа, платформи, екосистеми

Джерело: складено автором за [38; 45; 93; 148]

Є. О. Малюк у статті, присвяченій особливостям відеогри як медіа, розглядає відеогру не лише як розважальний продукт, а як специфічну медійну форму, що поєднує аудіовізуальну репрезентацію, програмну організацію, інтерактивну дію та участь користувача у формуванні кінцевого досвіду [14]. На відміну від кіно, літератури чи телебачення, відеогра не обмежується передаванням готового

повідомлення від автора до реципієнта, оскільки її зміст актуалізується через дії гравця, вибір стратегії, проходження правил і взаємодію з алгоритмічно сконструйованим середовищем. Саме тому відеогру доцільно аналізувати як інтерактивне медіа, у якому значення виникає не тільки на рівні сюжету або зображення, а й у процесі виконання дій, подолання перешкод, прийняття рішень і реагування системи на поведінку гравця.

До ключових характеристик відеоігрового медіуму можна віднести інтерактивність, процедурність, просторовість та емерджентність. Інтерактивність означає активну участь гравця у формуванні ігрового досвіду; процедурність пов’язана з алгоритмічною природою ігрової системи; просторовість виявляється у створенні віртуального середовища, яке можна досліджувати, змінювати або інтерпретувати через дію; емерджентність полягає у здатності гри породжувати непередбачувані ситуації внаслідок взаємодії простих правил, дій гравця та реакцій системи. У такому розумінні відеогра постає не як пасивний текст для споглядання, а як динамічна культурна система, де смисл формується у взаємодії між програмною структурою, аудіовізуальним образом і практикою гри.

Наратологічний підхід до аналізу відеоігор розглядає їх як одну з новітніх форм оповіді, однак така оповідь має не лінійний, а інтерактивний характер. Є. О. Малюк в окремій праці аналізує новини-ігри як феномен сучасної медіакультури, що демонструє зближення журналістики, цифрового наративу та ігрового дизайну [13]. Новинні ігри використовують ігрові механіки для репрезентації актуальних соціальних, політичних або культурних подій, завдяки чому користувач не лише отримує інформацію, а й моделює певну ситуацію через власну дію. Такий формат змінює традиційне розуміння журналістського повідомлення, оскільки інформація подається не тільки через текст чи зображення, а через сценарій вибору, симуляцію наслідків і залучення гравця до умовно відтвореної проблемної ситуації.

Культурологічний аналіз відеоігор дає змогу розглядати їх як простір формування, трансляції та переосмислення культурних значень. Д. Мур’єл і Г. Кроуфорд у праці «Video Games as Culture» обґрунтовують підхід до відеоігор як до важливих культурних артефактів і соціальних практик сучасного суспільства [122].

У межах такого підходу відеоігри постають не лише як продукти індустрії дозвілля, а як форми культурної комунікації, через які репрезентуються ідентичності, соціальні ролі, норми, конфлікти, цінності та моделі колективної взаємодії. Вони функціонують одночасно як тексти, технологічні системи, практики спільнот і об’єкти публічного дискурсу, що дозволяє аналізувати їх у ширшому контексті цифрової культури.

Естетичний вимір відеоігор порушує питання про їхній статус як форми мистецтва. Дискусія навколо того, чи можуть відеоігри бути мистецтвом, триває вже кілька десятиліть і демонструє зіткнення двох підходів. Перший підхід спирається на традиційне розуміння мистецтва як авторськи завершеного твору, у якому реципієнт переважно споглядає або інтерпретує вже сформовану художню форму. Другий підхід виходить із того, що цифрова культура створила нові способи художньої організації досвіду, де інтерактивність, участь користувача, варіативність проходження і процедурна логіка не заперечують естетичну цінність, а формують інший тип мистецької виразності. Р. Еберт у відомому есе «Video Games Can Never Be Art» заперечував можливість повноцінного мистецького статусу відеоігор, пов’язуючи свою позицію з тим, що гра передбачає перемогу, програш, правила і втручання гравця у перебіг подій, тоді як традиційне мистецтво, на його думку, має іншу природу авторського висловлювання [67]. Проте така позиція не є загальноприйнятою, оскільки вона фактично переносить критерії класичних мистецтв на медіум, який має іншу онтологію.

Опоненти Еберта розглядають відеоігри як нову форму художньої та культурної практики. Дж. П. Джі у статті «Why Game Studies Now? Video Games: A New Art Form» обґрунтовує необхідність розуміння відеоігор як нової мистецької форми, здатної поєднувати наратив, візуальну композицію, звук, правила, простір і дію гравця в єдиному досвіді [77]. У такій перспективі інтерактивність не применшує художню цінність відеоігор, а навпаки, відкриває нові форми естетичного переживання, недоступні традиційним мистецтвам. Якщо в літературі читач інтерпретує текст, у кіно глядач сприймає змонтований аудіовізуальний ряд, то у відеогрі користувач не лише сприймає, а й діє всередині художньо сконструйованої

системи. Саме тому естетика відеоігор формується не тільки через образ, звук або сюжет, а й через правила, механіки, темп взаємодії, просторову навігацію та наслідки вибору.

Інституційне визнання відеоігор як культурних артефактів пов’язане, зокрема, з діяльністю Музею сучасного мистецтва у Нью-Йорку. П. Антонеллі та П. Галловей, аналізуючи входження відеоігор до музейного простору, показують, що їх експонування потребує переосмислення традиційних кураторських підходів, оскільки відеогра не є статичним об’єктом на зразок картини чи скульптури [25]. Її цінність розкривається через взаємодію, часовість, правила, інтерфейс і досвід користувача. Музейна презентація відеоігор ставить перед кураторами особливі завдання: як зберігати програмні об’єкти, як демонструвати інтерактивний досвід, як фіксувати ігровий процес і як пояснювати відвідувачеві культурну значущість гри не лише як зображення, а як системи дії.

Технологія віртуальної реальності відкриває нові горизонти для розвитку відеоігор як культурної форми. Є. О. Малюк у праці, присвяченій медіакультурному аспекту технології віртуальної реальності та відеоігор, аналізує VR не як просте технічне доповнення до ігрової індустрії, а як середовище, що змінює характер присутності, сприйняття простору і тілесного залучення гравця [15]. Віртуальна реальність не лише посилює візуальну складову гри, а й трансформує сам спосіб перебування користувача у цифровому світі. Імерсивність VR створює ефект присутності, за якого межа між зовнішнім спостереженням і внутрішнім перебуванням у грі стає менш чіткою. Це дає підстави розглядати VR-ігри як один із найрадикальніших напрямів розвитку інтерактивної культури, де естетичний досвід формується через поєднання зору, руху, просторової орієнтації та тілесної реакції.

Феномен стримінгу та кіберспорту трансформує відеоігри з переважно приватної практики у публічне видовище. Є. О. Малюк у дослідженні трансформації ролі глядача в онлайнових трансляціях відеоігор показує, що глядач стриму вже не є пасивним спостерігачем, оскільки він бере участь у комунікативному процесі через чат, донати, реакції, коментарі та інші форми взаємодії зі стримером і спільнотою [16]. Унаслідок цього формується специфічна культура стримінгу, що має власні

норми поведінки, ритуали участі, ієрархії популярності та механізми колективної ідентифікації. Відеогра стає не лише об’єктом гри, а й подією для перегляду, обговорення, оцінювання та спільного переживання.

Економічний аспект відеоігрової культури демонструє її значення як однієї з провідних культурних індустрій сучасності. В. Бобров, аналізуючи тенденції українського ринку відеоігор, звертає увагу на глобальне зростання ігрової індустрії та її економічну вагу в системі цифрової економіки [1]. Для українського контексту ця проблематика має окреме значення, оскільки Україна представлена на європейському ринку розробки відеоігор через студії, аутсорсингові команди, незалежних розробників і фахівців у сфері програмування, дизайну, 3D-моделювання, тестування та локалізації. Отже, відеоігри варто розглядати не тільки як культурний феномен, а і як сегмент креативної економіки, що поєднує технологічне виробництво, художній дизайн, глобальну комунікацію та ринкову конкуренцію.

Політичний вимір відеоігор виявляється у їх здатності транслювати ідеологічні повідомлення, моделювати соціальні конфлікти, репрезентувати владу, насильство, ідентичність, пам’ять і колективні уявлення про справедливість.

І. Богост у праці «Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames» аналізує «процедурну риторику» відеоігор - спосіб, яким ігрові правила та системи передають аргументи про те, як влаштований світ [39]. Відеоігри можуть критикувати політичні системи, пропагувати певні цінності або провокувати роздуми про соціальні проблеми через ігрові механіки.

Аналіз процедурної риторики дозволяє дослідникам виявляти ідеологічні та культурні смисли, закодовані в ігрових механіках та алгоритмах. Як демонструє рисунок 1.3, процедурна риторика функціонує на різних рівнях ігрової системи.

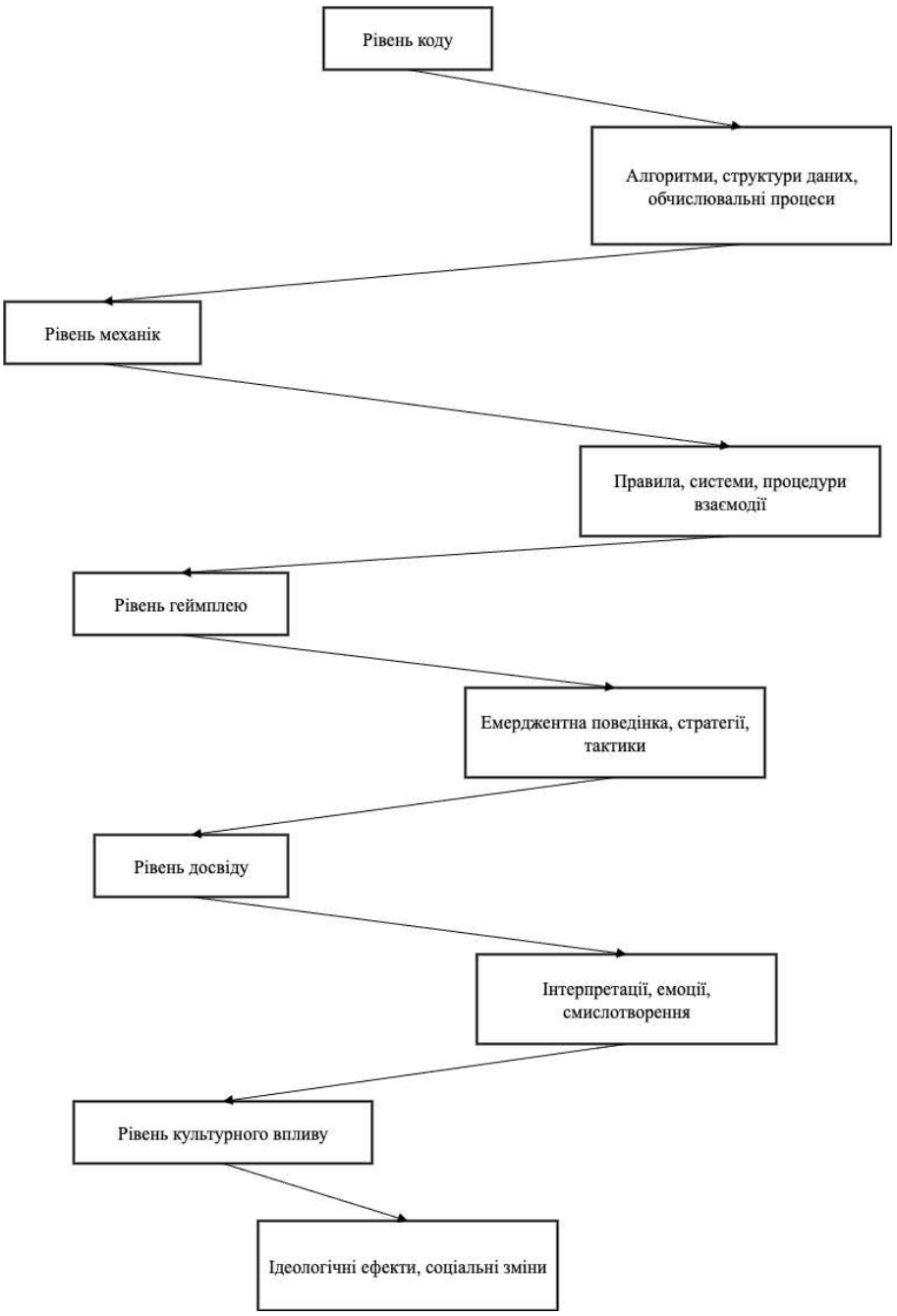

Рисунок 1.3 – Рівні функціонування процедурної риторики у відеоіграх

Джерело: розроблено автором за [39]

Отже, відеогра є феноменом, що пройшов складний шлях від технологічного експерименту до повноправного культурного інституту — із власною мовою, естетикою, аудиторними практиками, соціальними функціями та економічними механізмами. Її осмислення вимагає інтеграції підходів культурології, медіадосліджень, соціології та філософії, що й обумовлює подальший аналіз конкретних аспектів відеоігрового феномену в наступних підрозділах роботи.

1.3. Методи дослідження відеоігор у гуманітарних науках

Становлення методологічної бази дослідження відеоігор у гуманітарних науках являє собою складний процес міждисциплінарної інтеграції, який розгортався протягом останніх трьох десятиліть під впливом різноманітних теоретичних підходів та концептуальних рамок. Формування game studies як автономної академічної дисципліни супроводжувалося інтенсивними методологічними дискусіями, спрямованими на вироблення адекватного інструментарію для аналізу специфічної природи інтерактивних цифрових медіа. Еволюція методологічних підходів до вивчення відеоігор демонструє поступовий перехід від запозичення методів з суміжних дисциплін до формування власного методологічного інструментарію, адаптованого до специфіки цифрових ігрових медіа.

Інституціалізація академічного інтересу до відеоігор знайшла вираження у формуванні окремої дослідницької дисципліни — game studies, або ігрових досліджень. Її виникнення як самостійної галузі гуманітарного знання прийнято датувати початком 2000-х років, хоча поодинокі теоретичні спроби осмислити феномен відеогри траплялися й раніше — зокрема, у межах медіадосліджень, семіотики та когнітивної психології. Символічним моментом інституціалізації вважається заснування у 2001 році міжнародного рецензованого журналу «Game Studies», навколо якого сформувалось академічне співтовариство дослідників із різних дисциплін. Ф. Мяйря визначає game studies як міждисциплінарну галузь, що вивчає відеоігри у всій складності їхніх технологічних, культурних, естетичних та соціальних вимірів, і наголошує на принциповій неможливості звести їх аналіз до методологічного інструментарію будь-якої однієї науки [115]. С. Чесс та М. Консалво стверджують, що game studies не лише оформились як повноправна академічна дисципліна, а й мають потенціал стати методологічним авангардом для медіадосліджень загалом, оскільки відеогра ставить перед дослідником питання, нерозв'язні в межах традиційних підходів до аналізу медіатексту [52].

У методологічному відношенні game studies від початку свого існування розвивались через полеміку між двома основними теоретичними таборами. Людологи — насамперед Є. Юль та Ґ. Кіркпатрік — наполягали на тому, що відеогра є передусім системою правил і механік, а отже, повинна вивчатись через власні, специфічні категорії, а не через перенесені з літературознавства чи кінознавства поняття наративу й тексту [102; 106]. Наратологи, своєю чергою, обстоювали правомірність застосування до відеоігор апарату теорії оповіді, вказуючи на нерозривний зв'язок між ігровою механікою та смислопородженням. Р. Костер розглядав відеогру крізь призму теорії навчання, стверджуючи, що ігровий процес є за своєю природою когнітивним досвідом засвоєння патернів [107], тоді як І. Богост запропонував концепцію «процедурної риторики» — здатності відеоігор аргументувати та переконувати через правила й алгоритми, а не через слово чи образ [39]. Попри відмінність підходів, усі зазначені дослідники сходяться в одному: відеогра потребує власного концептуального апарату, а її культурна значущість не поступається значущості кінематографу чи літератури. Саме ця теоретична зрілість game studies робить їх необхідним методологічним підґрунтям для подальшого дослідження відеоігрового феномену.

Історичний розвиток методології дослідження відеоігор бере початок із кінця 1990-х - початку 2000-х років, коли дослідники почали систематично аналізувати відеоігри як культурні артефакти, інтерактивні системи та специфічні медіальні об’єкти. Початковий етап характеризувався методологічною різнорідністю, оскільки відеоігри осмислювалися через категорії літературознавства, кінознавства, семіотики, теорії гри, соціології дозвілля та медіатеорії. Однак поступово стало очевидно, що традиційні гуманітарні методи потребують адаптації. Гра стає системою дії, у якій користувач виконує операції, приймає рішення, взаємодіє з правилами і створює власну траєкторію проходження. Рання методологічна змінилася більш комплексним підходом, у межах якого відеоігри аналізуються як поєднання програмної структури, естетичної форми, ігрової практики та культурного значення [52; 57; 115].

Наратологічний підхід до дослідження відеоігор, який набув поширення на межі 1990-х і 2000-х років, розглядав ігри як нову форму цифрового оповідання, що поєднує традиційні наративні структури з інтерактивними можливостями цифрових медіа. Наратологічний аналіз відеоігор фокусувався на вивченні сюжетних структур, персонажів, діалогів та катсцен, застосовуючи методи структурного аналізу, запозичені з літературознавства та наратології. Такий синтез дозволяє вивчати відеогру одночасно як оповідь, як систему правил, як простір дії, як медіальний об’єкт і як соціальну практику [82; 106; 115; 122]. Як показано в таблиці 1.3, наратологічний підхід включає різноманітні методи аналізу оповідних структур у відеоіграх.

Таблиця 1.3 – Методи наратологічного аналізу відеоігор

Метод аналізу	Об’єкт дослідження	Теоретична база
Структурний аналіз	Сюжетні арки, наративні схеми	Структуралізм, семіотика
Аналіз фокалізації	Точки зору, перспективи оповідання	Наратологія Женетта
Діалогічний аналіз	Діалоги, монологи, текстові елементи	Теорія мовленнєвих актів
Аналіз хронотопу	Часопросторові структури наративу	Бахтінська теорія
Трансмедійний аналіз	Наративи через різні медіа	Трансмедійна наратологія

Джерело: складено автором за [35; 37; 81; 82; 106]

Прихильники наратологічного підходу розробили складну систему аналітичних інструментів для дослідження оповідних структур у відеоіграх. У межах цього підходу відеогра розглядається як цифрове середовище, у якому сюжет, персонажі, діалоги, катсцени, простір і дії гравця формують специфічну структуру оповідного досвіду. Т. Ґріп, описуючи чотиришарову модель наративного дизайну, показує, що наратив у грі формується не лише через сюжетний текст, а через поєднання ігрового світу, механік, дій гравця та прихованих смислових структур середовища [82]. Наратологічний аналіз виявився особливо продуктивним для дослідження жанрів пригодницьких ігор, рольових ігор та інтерактивної фантастики, де наративні елементи відіграють центральну роль у структурі ігрового досвіду. Але проблемою такого підходу є обмеженість у поясненні специфічно ігрових аспектів відеоігор, таких як геймплей, правила та механіки.

Людологічний підхід виник як реакція на домінування наративоцентричних інтерпретацій відеоігор та наголошував на необхідності вивчення ігор як унікального медіуму з власними формальними характеристиками. К. Бургун у праці, яка присвячена поняттю гри, розглядає гру як формалізовану систему прийняття рішень, де правила задають межі дії, а гравець взаємодіє з певною проблемною структурою [44]. У цьому сенсі відеогра є не просто носієм сюжету, а динамічною системою, що створює смисл через виконання дій, випробування стратегій, подолання обмежень і реакцію на алгоритмічно організоване середовище. Людологи зосереджувалися на аналізі ігрових правил, механік, систем винагород та покарань, розглядаючи їх як основні смислотворчі елементи відеоігор. Методологічний інструментарій людології включав формальний аналіз ігрових систем, вивчення емерджентного геймплею та дослідження процедурної риторики.

Дискусія між наратологією та людологією, яка домінувала в game studies протягом першого десятиліття XXI століття, виявилася надзвичайно продуктивною для розвитку методології дослідження відеоігор. Початкове протиставлення «гра як історія» і «гра як система правил» поступово втратило категоричність, оскільки багато відеоігор поєднують обидва виміри. Р. Костер, розглядаючи гру як процес навчання і розпізнавання патернів, фактично показує, що ігровий досвід не зводиться ані до сюжету, ані до правил окремо, а виникає внаслідок активного засвоєння системи гравцем [107]. Д. Мур’єл і Г. Кроуфорд також розглядають відеоігри як культурні практики, у яких технічна структура, соціальний контекст, репрезентації, ігрові дії та спільноти гравців взаємодіють між собою [122]. Подолання дихотомії між наратологією та людологією відкрило шлях для розвитку більш комплексних та нюансованих методологічних підходів.

У сучасному аналізі відеоігор уже немає великого конкурування між наративом і правилами. Наратологічний підхід залишається продуктивним там, де потрібно дослідити сюжет, персонажів, діалоги, світобудову та механізми розгортання оповіді. Наратологічний підхід досі корисний у випадках, коли варто досліджувати діалоги, персонажів, сюжети. А людологічний підхід доречніший при аналізі винагород, покарань, механік, правила. А поєднання цих підходів, тобто гібридний підхід, дає

кращих результатів, коли механіка набуває культурного значення, а сюжет розвивається через механіку [52; 115; 122].

Етнографічні методи дослідження відеоігор набули особливого значення з розвитком онлайнових багатокористувацьких ігор та формуванням стійких ігрових спільнот. Цифрова етнографія, адаптована для вивчення віртуальних світів, дозволяє досліджувати культурні практики, соціальні ієрархії та комунікативні патерни, що формуються всередині ігрових середовищ. Г. Койперс, розглядаючи етнографічні підходи до аналізу культурних посередників, демонструє важливість якісного дослідження практик, через які культурні значення не лише споживаються, а й виробляються, транслюються та переозначуються в межах конкретних спільнот [108]. Етнографічний підхід виявився особливо продуктивним для дослідження масових багатокористувацьких онлайнових рольових ігор (MMORPG), де соціальні взаємодії відіграють центральну роль у формуванні ігрового досвіду.

Методологія цифрової етнографії включає широкий спектр дослідницьких технік, адаптованих до специфіки віртуальних середовищ. Як показано в таблиці 1.4, етнографічні методи дослідження відеоігор поєднують традиційні антропологічні підходи з новими цифровими інструментами збору та аналізу даних.

Етнографічні дослідження виявили складність та багатошаровість соціальних світів, що формуються навколо відеоігор. Б. Ву, досліджуючи субкультурні сцени, показує, що культурні посередники й активні учасники спільнот відіграють важливу роль у формуванні смаків, норм і статусних ієрархій [165]. Етнографічний підхід дозволив дослідникам зафіксувати емерджентні культурні практики, такі як формування гільдій, економічні системи обміну віртуальними товарами та розвиток специфічних форм соціальної ієрархії всередині ігрових спільнот.

Таблиця 1.4 – Етнографічні методи дослідження ігрових спільнот

Метод	Опис	Переваги	Обмеження
Включене спостереження	Дослідник стає активним гравцем	Глибоке розуміння культури	Суб’єктивність, часозатратність
Напівструктуровані інтерв’ю	Розмови з гравцями в/поза грою	Детальні особисті наративи	Репрезентативність вибірки
Аналіз чатів та форумів	Вивчення текстової комунікації	Великі масиви даних	Контекстуальні обмеження
Відеоетнографія	Запис та аналіз ігрових сесій	Візуальна документація	Технічні та етичні виклики
Мережевий аналіз	Картографування соціальних зв’язків	Структурні інсайти	Динамічність мереж

Джерело: складено автором за [40; 51; 108; 165]

Феноменологічна інтерпретація відеоігор фокусує увагу на безпосередньому сприйнятті гравця як тілесному і перцептивному досвіді, де гра виступає як середовище сенсорно-конституювання суб’єктного існування процесу взаємодії і вводить у культурно-онто-когнітивний простір, де межі між уявою та матеріальністю стираються і об’єднуються у безперервне поле сприйняття. У контексті гри тілесність виявляє себе крізь рух, через дотик до контролера, відгук екрану, флуктуації аудіального зворотного зв’язку, формуючи інкорпоровану присутність гравця у віртуальному, що в момент взаємодії стає частиною екзистенційного досвіду. Перцептивні акти не обмежують гру символічними абстракціями, вони матеріалізують присутню дотикальність середовища у взаємодію, де свідомість перебуває у постійній конституції переживання і значення через рух і реакцію. Увідчування простору і часу підпорядковується не абстрактній рефлексії, а синхронізації рухів з візуальними і звуковими патернами, де перцепція і воля гравця реалізуються через тілесні акти, що стають засобами смислу. Експеримент взаємодії у грі конституюється як феноменологічна ситуація, де гравець переживає себе як активний центр сенсорної конституції віртуального світу, в якому неможливе жодне розділення між «я», що діє, і середовищем, що відгукується. У телефонії мотори координації і перцепції утворюють цикл, у якому дії організують простір сприйняття, а простір сприйняття, у свою чергу, формує потужність дії.

Відповідальність за існування світу гри не лежить на програмі чи на гравцеві окремо – вона виникає у взаємному акценті суб'єкта і середовища, де обидва співучасники співконституюють один одного.

Переживання гравцем сенсу опосередковується імпліцитними знаннями технології і правил, що зазвичай не підлягають рефлексії, але активізуються у період взаємодії і дослідницького відтворення. Взаємодія через контролер, через жест, через позицію очей – усе стає територією феноменологічного аналізу, де об'єкт і суб'єкт співорганізовуються у культурно-технічній практиці. Гра як феномен виявляє себе не як текст або наратив, а як екзистенція, що переживається у прямих актах сприйняття у тунелі синхронності сенсорних потоків та моторних відповідей. Переживання уваги часом здається розтягнутим простором комбінації образу і рефлексів, а мета-орієнтація в грі виявляється через зрощення інтенції і корпорації у сенсорному ритмі. Феноменологічний підхід відкриває можливість розуміти ігровий досвід не через опис стратегії чи сюжету, а через опис пережитої присутності, через пережиту гібридизацію себе і інтерфейсу, через інкорпорацію значення і руху у єдине тіло-свідомість-екран. Джерела сучасних підходів кінематичної й тілесної ідентифікації у грі доводять, що саме синергетика перцепції дії та технологічного зворотного зв'язку творить переживання, що утворити гру можливо лише через тіло, що відгукує і змінюється.

Феноменологія відеоігор надає методологічний простір, де дослідник і гравець зустрічаються у діалозі спектрального дотику і значень, що народжуються між рухом і екраном, виявляючи як конкретне сакральне переживання гри народжує значення через безпосередню тілесну присутність. Такий аналіз посилює критичне розуміння ігрового дизайну, дозволяючи бачити не лише механіку, а й значення, що вкорінене у тілесності взаємодії, осмислюючи гру як спосіб буття, де створення сенсу відбувається через співпереживання рухом і зворотним зв'язком.

Феноменологічний підхід до дослідження відеоігор зосереджується на тому, як гравець переживає ігровий процес як особливу форму досвіду, у якій поєднуються сприйняття, тілесна залученість, просторове орієнтування, ритм дії, емоційна реакція та взаємодія з цифровим середовищем. К. Хілліс у праці про цифрові

сенсації, простір, ідентичність і втілення у віртуальній реальності аналізує, як VR-середовище змінює сприйняття присутності, просторовості та тілесності, що є безпосередньо релевантним для осмислення імерсивних відеоігор [88]. У такому контексті відеогра постає не лише як медіальний текст, а як досвід перебування в змодельованому світі, де межа між «дивитися», «діяти» і «бути присутнім» стає рухомою.

С. Свінк, аналізуючи феномен game feel, показує, що відчуття гри формується через сприйняття керування, швидкість реакції системи, рух об'єкта, фізичну переконливість дії та суб'єктивне відчуття контролю [154; 155]. Саме тому тілесний вимір відеоігор не можна ігнорувати, навіть якщо дія відбувається у віртуальному середовищі.

Критичний дискурс-аналіз відеоігор фокусується на виявленні владних відносин, ідеологічних структур та культурних припущень, закодованих у ігрових текстах. Дослідники аналізують, як відеоігри конструюють уявлення про ґендер, расу, клас, сексуальність та національність через візуальні репрезентації, наративні структури та ігрові механіки.

Застосування методології критичного дискурс-аналізу до вивчення відеоігор дозволяє розглядати їх не як аполітичні розважальні продукти, а як складні культурні тексти, що активно беруть участь у виробництві та відтворенні соціальних смислів. Такий підхід виходить за межі формального аналізу сюжету чи графіки і заглиблюється у вивчення того, як ігри нормалізують певні ідеології, маргіналізують інші та конструюють уявлення про світ, у якому ми живемо. Відеоігри, будучи одночасно продуктом своєї культури та її активним агентом, вбирають у себе і транслюють домінуючі суспільні уявлення про ґендерні ролі, расові ієрархії, класові структури та національні ідентичності. Критичний дискурс-аналіз надає інструментарій для деконструкції способів, якими ігри здійснюють ідеологічну роботу. Він розглядає ігровий текст як арену боротьби за значення, де через візуальні образи, наративні конвенції та, що найунікальніше, через інтерактивні системи правил та механік, утверджуються певні владні відносини. Дослідник, що використовує оптику, ставить питання не лише про те, що гра показує, але й про те,

що вона замовчує, які перспективи робить видимими, а які ігнорує, і чиї інтереси обслуговує такий спосіб репрезентації. Конструювання ґендеру є однією з центральних тем критичного аналізу відеоігор. Протягом тривалого часу індустрія відтворювала та посилювала патріархальні стереотипи, пропонуючи обмежений набір репрезентацій. Чоловічі персонажі часто зображувалися як гіпермаскулінні, активні протагоністи, чия сила та агентність визначалися через фізичну перевагу та схильність до насильства. Жіночі персонажі, навпаки, часто виконували допоміжні ролі: «діви в біді», що потребують порятунку, сексуалізовані об’єкти для чоловічого погляду, або, у кращому випадку, сильні героїні, чия сила все одно конструювалася за маскулінними лекалами. Критичний дискурс-аналіз дозволяє виявити, як такі репрезентації закодовані не лише у зовнішньому вигляді персонажів, але й у наративних структурах та ігрових механіках. Наприклад, коли гра систематично винагороджує агресивну поведінку і пропонує насильство як єдиний спосіб вирішення конфліктів, вона просуває певний ідеал маскулінності. Коли жіночий персонаж має менше варіантів для активної дії або його квести зводяться до побутових чи романтичних завдань, гра відтворює традиційні ґендерні ролі. Аналіз таких закономірностей розкриває, як ігри беруть участь у дискурсивному формуванні уявлень про те, що означає бути чоловіком чи жінкою у сучасному суспільстві.

Репрезентація раси та етнічності у відеоіграх є ще одним полем для критичного дослідження. Ігрова індустрія глобального масштабу зосереджена переважно у кількох географічних центрах: Сполучених Штатах Америки, Японії, Великій Британії, Канаді та країнах Західної Європи — насамперед Франції, Німеччині та Швеції. Саме ці держави формують більшість комерційно успішних ігрових франшиз і визначають домінуючі естетичні та наративні конвенції галузі. Культурна однорідність девелоперського середовища закономірно позначається на характері репрезентації: не-білі персонажі нерідко зображуються стереотипно, екзотично або відведені на ролі антагоністів, другорядних персонажів чи декоративного тла. К. Л. Грей, Б. Буюкоздюрк та З. Г. Гілл показують, що подібні репрезентаційні практики є не випадковими художніми рішеннями, а відтворенням

глибших колоніальних та орієнталістських дискурсів, вбудованих у логіку масового культурного виробництва [81]. Орієнталізм у відеоіграх виявляється у зведенні незахідних культур до набору екзотичних образів — пустельних пейзажів, містичних ритуалів чи незрозумілої загрози — без спроби відтворити складність і внутрішню логіку цих культур. Такі репрезентації не лише спрощують культурну реальність, а й відтворюють ієрархію між «нормативним» (читай — білим, західним) гравцем і «іншим», що виступає об'єктом завоювання, порятунку або знищення.

Класова динаміка та ідеологічні припущення щодо економіки також є предметом критичного аналізу. Багато ігор, особливо рольові та стратегічні, імпліцитно просувають неоліберальні та капіталістичні цінності. Ідеї меритократії, де успіх є виключно результатом індивідуальних зусиль, постійного накопичення багатства як головної мети та конкуренції як природного стану речей, часто закладені в саму основу ігрових механік. Системи прогресії персонажа, де гравець невпинно «гриндить» ресурси для покращення своїх характеристик, можуть розглядатися як метафора нескінченного циклу виробництва та споживання. Ігри-симулятори фермерства чи містобудування часто ідеалізують підприємництво, ігноруючи при цьому питання трудової експлуатації, екологічних наслідків чи соціальної нерівності. Критичний дискурс-аналіз ставить питання про те, які форми праці зображуються як цінні, а які залишаються невидимими; які економічні моделі представляються як єдино можливі та безальтернативні; і як ігри конструюють уявлення про бідність, багатство та соціальну мобільність. Виявляючи ідеологічні основи ігрових економік, дослідники демонструють, як ігри беруть участь у легітимації існуючих соціально-економічних структур. Застосування квір-теорії в рамках критичного дискурс-аналізу дозволяє досліджувати, як ігри конструюють та підтримують гетеронормативність як само собою зрозумілу норму, то проявляється у нав’язуванні гравцю гетеросексуальних романтичних ліній, відсутності опцій для створення небінарних чи трансгендерних персонажів, а також у стереотипному чи комічному зображенні ЛГБТК+ персонажів, якщо вони взагалі присутні. Водночас, критичний аналіз виявляє і простори для опору. Гравці «квірують» ігри, тобто інтерпретують тексти та використовують ігрові механіки способами, що не були

передбачені розробниками, створюючи власні наративи та ідентичності, які кидають виклик домінуючим нормам. Аналіз таких практик, як створення одностатевих пар у симуляторах життя або інтерпретація субтексту у стосунках між персонажами, показує, як спільноти можуть використовувати ігровий простір для утвердження та дослідження ненормативних ідентичностей.

Соціологічні методи дослідження відеоігор спрямовані на вивчення соціальних функцій, ефектів і контекстів ігрової діяльності. У межах цього підходу відеоігри розглядаються не лише як цифровий продукт або форма індивідуального дозвілля, а як соціальна практика, вбудована у ширші структури повсякденного життя, комунікації, ідентичності, споживання та культурної взаємодії. Кількісні соціологічні дослідження використовують опитування, експерименти, статистичний аналіз і вторинну обробку даних для вивчення демографічних характеристик ігрової аудиторії, частоти гри, жанрових уподобань, мотивації гравців, моделей онлайн-взаємодії та зв’язку між ігровою активністю й іншими сферами соціального життя. Такі дослідження дозволяють фіксувати масштаб поширення відеоігор, їхню роль у дозвіллі молоді, соціальній комунікації та формуванні цифрових практик [31; 136].

Якісні соціологічні методи включають глибинні інтерв’ю, фокус-групи та етнографічні спостереження для вивчення соціальних смислів та практик, пов’язаних з відеоіграми. Дослідники вивчають, як відеоігри функціонують у повсякденному житті людей, яку роль вони відіграють у формуванні соціальних зв’язків та ідентичностей. П. Бурдьє концепція габітусу та поля була адаптована для аналізу ігрових практик та формування «ігрового капіталу» в різних соціальних контекстах [40]. Як демонструє таблиця 1.5, соціологічні дослідження охоплюють широкий спектр тем та методів.

Таблиця 1.5 – Напрями соціологічних досліджень відеоігор

Напрям дослідження	Ключові питання	Методи	Теоретична база
Соціалізація	Формування ідентичності, навчання норм	Лонгітюдні дослідження	Теорія соціалізації
Соціальна стратифікація	Ігровий капітал, нерівність доступу	Опитування, статистика	Теорія Бурдьє
Ґендерні дослідження	Ґендерні ролі, репрезентації	Контент-аналіз, інтерв'ю	Феміністична теорія
Девіантність	Ігрова залежність, токсична поведінка	Клінічні дослідження	Теорія девіації
Соціальні мережі	Онлайн-спільноти, соціальний капітал	Мережевий аналіз	Теорія мереж

Джерело: складено автором за [22; 40; 51; 61]

Критичні підходи до дослідження відеоігор, натхненні постколоніальними, феміністичними, квір- та расовими теоріями, набувають дедалі більшого значення в сучасних game studies. Критичні дослідники аналізують, як відеоігри відтворюють або оспорюють домінантні структури влади, нормативності та виключення. К. Л. Грей, Б. Буйукозтюрк і З. Г. Гілл досліджують це питання як приклад розмиття меж між символічним і реальним насильством щодо жінок у сучасній ігровій культурі [81]. Критичні методології спрямовані на деконструкцію природжених припущень та виявлення альтернативних можливостей для більш інклюзивного та справедливого ігрового майбутнього.

М. О. Розенблат аналізує, як екстремістські групи експлуатують ігрові сайти та спільноти, що свідчить про необхідність вивчення відеоігрового середовища безпекової та етико-політичної перспективи [142]. Водночас А. Шоу розглядає відеоігри як «іншого» у культурних студіях, акцентуючи увагу на тому, що game studies мають критично осмислювати власні межі, об'єкти та способи включення ігрової культури до ширших гуманітарних дискусій [149].

Цифрові методи дослідження відеоігор використовують комп'ютерні технології для збору, обробки та аналізу великих масивів даних про ігри та ігрові практики. Методи цифрових гуманітарних наук дозволяють досліджувати відеоігри в безпрецедентних масштабах, аналізуючи мільйони ігрових сесій, тисячі ігрових текстів та терабайти ігрових даних. Ґ. Кроуфорд, Е. Маккаллум-Стюарт і П. Руффіно

аналізують становлення digital game studies як напряму, у якому цифрові ігри розглядаються через поєднання медіатеорії, культурології, соціології та аналізу цифрових практик [57]. Крім того, дослідницька рамка DCMS щодо відеоігор підкреслює необхідність системного підходу до вивчення ігрової сфери, включаючи дані про індустрію, аудиторії, гравецький досвід, ризики та соціальні ефекти [61].

У поєднанні з критичними підходами цифрові методи дозволяють досліджувати не лише окремі репрезентації, а й масштабні структури цифрової культури, в яких відеоігри функціонують як економічні, соціальні, естетичні та політичні об’єкти [57; 61]. Як показано в таблиці 1.6, цифрові методи охоплюють широкий спектр технологій та підходів.

Таблиця 1.6 – Цифрові методи дослідження відеоігор

Метод	Технології	Типи даних	Дослідницькі питання
Аналіз великих даних	Machine learning, статистика	Логи гри, метрики	Патерни поведінки
Візуалізація даних	D3.js, Tableau, R	Кількісні дані	Тренди, кореляції
Текстовий майнінг	NLP, корпусна лінгвістика	Діалоги, описи	Наративні патерни
Мережевий аналіз	Gephi, NetworkX	Соціальні графи	Структура спільнот
Комп’ютерне зір	OpenCV, TensorFlow	Відео, скріншоти	Візуальні патерни

Джерело: розроблено автором за [57; 61]

Платформні дослідження (platform studies) фокусуються на матеріальних та технологічних умовах, що визначають можливості та обмеження відеоігор. Дослідники аналізують, як технічні характеристики ігрових платформ – від Atari 2600 до сучасних консолей та мобільних пристроїв – формують естетику, механіки та культурне значення відеоігор. І. Богост пропонує розглядати відеоігри як специфічне поєднання культурного об’єкта й технічного апарата, у якому естетичний досвід нерозривно пов’язаний із правилами, інтерфейсом, алгоритмами та процедурами взаємодії [38]. Платформні дослідження поєднують технічний аналіз з культурною критикою, досліджуючи взаємозв’язки між hardware, software та культурою.

Новітні тенденції 2025 року в методології дослідження відеоігор характеризуються зростанням уваги до штучного інтелекту, віртуальної реальності та блокчейн-технологій. Розробляються нові методологічні підходи для вивчення ігор зі штучним інтелектом, що адаптуються до поведінки гравця, та децентралізованих ігрових економік на основі блокчейну. Використання машинного навчання для аналізу ігрових даних дозволяє виявляти складні патерни та залежності, недоступні для традиційних методів аналізу.

Методи дослідження емерджентних наративів та процедурно генерованого контенту стають дедалі важливішими з розвитком технологій штучного інтелекту в іграх. Т. Гріп, описуючи багаторівневу модель наративного дизайну, показує, що ігрова оповідь може формуватися на різних рівнях - від безпосередньої події в ігровому світі до глибинної тематичної структури й інтерпретації гравця [82]. Емерджентність у відеоіграх означає появу таких ситуацій, значень і мікронаративів. Це не завжди контролюються автором, проте виникає у межах спроєктованої системи можливостей. Саме тому дослідження процедурно генерованого контенту, адаптивних сценаріїв і нелінійної структури ігрового досвіду потребує поєднання наратологічного, людологічного, феноменологічного та техніко-культурного аналізу. Як показано в таблиці 1.7, дослідження емерджентності охоплює різні аспекти ігрового досвіду.

Таблиця 1.7 – Методи дослідження емерджентності у відеоіграх

Тип емерджентності	Методи аналізу	Теоретична база	Приклади застосування
Наративна	Аналіз траєкторій, картографування	Теорія складних систем	Інтерактивна драма
Механічна	Симуляція, моделювання	Теорія ігор	Стратегічні ігри
Соціальна	Мережевий аналіз, етнографія	Акторно-мережева теорія	MMORPG
Естетична	Генеративний аналіз	Процедурна естетика	Процедурна генерація
Семантична	Корпусний аналіз, NLP	Дистрибутивна семантика	Діалогові системи

Джерело: розроблено автором за [77; 82]

Дослідження афективних та емоційних аспектів відеоігор використовують методи з психології емоцій, нейронауки та феноменології для вивчення емоційного впливу ігор. Вплив відеоігор на гравця впливає через низку факторів, таких як радість, страх, азарт, контроль або втрата контролю, фрустрація. Також вплив здійсюється через складніші форми ідентифікаціїї зі своїм персонажем чи ігровим середовищем. Тому методологія емоційного виміру залучає аналіз та інструменти психології, соціології, опису ігрового досвіду. К. Барлетт, К. Андерсон і Е. Свінг систематизують підтверджені, ймовірні та дискусійні ефекти відеоігор, наголошуючи, що вплив гри залежить від її змісту, структури, тривалості залучення та індивідуальних характеристик гравця [33]. Проте І. Гранік, Р. Енгельс і А. Лобел розглядають відеоігри не лише як джерело ризиків, а і як середовище розвитку когнітивних, мотиваційних, емоційних та соціальних ресурсів. Це дозволяє уникнути однобічної інтерпретації ігрової культури [80].

Дослідники Голл, Сішка, Вагенер і Мельцер розглядають ігрову активність як сукупність різних мотивів - досягнення, соціальної взаємодії, занурення, відпочинку, суперництва або самовираження [89]. Д. Кінг, П. Дельфаббро і М. Гріффітс зазначають, що емоційна інтенсивність опирається не лише на сюжетну лінію, а й на внутрішню організацією ігрової системи: частотою підкріплення, темпом прогресу, режимом винагороди, доступністю цілей, механіками повторного залучення та рівнем випадковості [104].

Спекулятивні та критичні методи дизайн-досліджень у game studies пов’язані з розумінням гри не лише як об’єкта аналізу, а й як інструмента продукування знання. У цьому випадку дослідник може не тільки інтерпретувати готову гру, а й створювати ігровий артефакт, прототип, симуляцію або експериментальну механіку для перевірки певної культурної, соціальної чи філософської гіпотези. І. Богоста розглядає відеоігри як середовище процедурного висловлювання, тобто як форму аргументації через правила, алгоритми і моделі дії [39]. Такий підхід дозволяє пояснити, чому створення гри може бути не лише творчою практикою, а й способом критичного дослідження: автор гри формує систему умов, у якій гравець не просто

отримує повідомлення, а взаємодіє з моделлю певного соціального, політичного або культурного процесу.

Методологія design-based або research through design у дослідженні відеоігор може спиратися також на праці С. Детертінга, Р. Халеда, Л. Наке й Д. Діксона, які розглядають гейміфікацію як проблемне поле, де ігрові елементи переносяться у неігрові контексти та змінюють способи мотивації, участі й поведінкової регуляції [63]. Гейміфікація є важливою для методології дизайн-дослідження. Вона показує взаємодію окремих ігрових механік з функціонуванням експериментальних інструментів впливу на користувацьку поведінку. Д. Діксон аналізує ігрові події як простір культурного експерименту, де формуються нові способи взаємодії між учасниками, простором і соціальним контекстом коли ігровий дизайн розширюється за межі екрана [64]. Тобто гра або ігровий прототип є не лише об’єктом естетичного оцінювання, а й дослідницькою процедурою. Це дозволяє перевірити альтернативні сценарії поведінки, виявити приховані правила соціальної взаємодії або критично переосмислити домінантні моделі гейм-дизайну.

Підсумовуючи огляд методів дослідження відеоігор у гуманітарних науках, варто підкреслити надзвичайне багатство та різноманітність методологічних підходів, що сформувалися за відносно короткий період існування game studies як академічної дисципліни. Від початкових дебатів між наратологією та людологією дисципліна еволюціонувала до визнання необхідності множинних методологічних перспектив та міждисциплінарної співпраці. Інтеграція традиційних гуманітарних методів з новітніми цифровими технологіями аналізу створює безпрецедентні можливості для глибокого та нюансованого розуміння відеоігор як складного культурного феномену. Методологічна рефлексивність, етична відповідальність та відкритість до інновацій залишатимуться ключовими принципами подальшого розвитку методології дослідження відеоігор. Постійна еволюція самого медіуму відеоігор вимагатиме від дослідників гнучкості, креативності та готовності до розробки нових методологічних інструментів, адекватних викликам цифрової епохи.

Висновки до розділу 1

1. Проведений у першому розділі теоретико-методологічний аналіз відеоігор у контексті цифрової культури дозволив сформувати концептуальну рамку дослідження культуротворчих детермінант цього феномену. Систематизація наукових підходів до розуміння дигітальної культури виявила еволюцію від технократичних інтерпретацій, що фокусувалися на технологічних аспектах цифровізації, до холістичного розуміння дигітальності як фундаментальної характеристики сучасного культурного простору. Аналіз ключових характеристик дигітальної культури – інтерактивності, мережевості, процедурності, конвергентності та партиципативності – дозволив позиціонувати відеоігри як парадигмальний феномен цифрової епохи, що втілює всі визначальні риси дигітальності. Інтерактивність відеоігор трансформує традиційні відносини між автором та реципієнтом культурного продукту, перетворюючи споживача на активного співтворця сенсів. Мережевість проявляється у формуванні глобальних ігрових спільнот, що функціонують як простори колективного культурного продукування. Процедурність відеоігор створює унікальну форму культурного вираження через правила та системи. Конвергентність забезпечує синтез різних медійних форм в єдиному інтерактивному досвіді. Партиципативність реалізується через механізми користувацького контенту та спільнотної творчості.

2. Історичний аналіз еволюції відеоігор від технічних експериментів 1940-50-х років до складних культурних артефактів XXI століття продемонстрував траєкторію їх трансформації від маргінальної технологічної новинки до легітимної форми культурного вираження. Виділено ключові етапи цієї еволюції: період технологічних експериментів (1940-1970), епоха аркадних ігор (1970-1985), ера домашніх консолей (1985-1995), період тривимірної революції (1995-2005), епоха онлайн-ігор (2005-2015) та сучасний етап конвергенції та легітимації (2015-дотепер). Кожен етап характеризувався не лише технологічними інноваціями, але й трансформацією культурного статусу відеоігор та розширенням їх аудиторії. Критичний аналіз

існуючих теоретичних підходів до дослідження відеоігор виявив обмеженість монодисциплінарних перспектив. Наратологічний підхід, що розглядає відеоігри як форму інтерактивного сторітелінгу, недооцінює специфіку ігрової механіки та процедурності. Людологічний підхід, зосереджений на правилах та ігровому процесі, ігнорує наративні та естетичні виміри. Процедурний підхід, що аналізує риторику правил та систем, не повністю враховує соціокультурні контексти рецепції. Обґрунтовано необхідність синтетичного підходу, що інтегрує продуктивні елементи різних теоретичних перспектив.

3. Розроблений міждисциплінарний методологічний інструментарій включає: дискурс-аналіз для вивчення наративних структур та ідеологічних конструктів; етнографічні методи для дослідження ігрових спільнот та практик; кількісні методи для аналізу аудиторії та патернів споживання; компаративний аналіз для виявлення культурної специфіки. Синтез методів забезпечує комплексність дослідження та дозволяє охопити різні виміри функціонування відеоігор як культурного феномену. Теоретичне значення розділу полягає у формуванні цілісної концептуальної рамки для культурологічного дослідження відеоігор, що долає обмеження технократичних та редукціоністських підходів. Запропонована методологія створює основу для системного аналізу культуротворчих детермінант відеоігор та їх впливу на сучасні культурні процеси. Результати розділу демонструють продуктивність розуміння відеоігор як складного культурного феномену, що потребує міждисциплінарного підходу для адекватного осмислення.

РОЗДІЛ 2. ВПЛИВ ВІДЕОІГОР НА СУЧАСНІ КУЛЬТУРНІ ПРОЦЕСИ

2.1. Відеоігри як нові форми мистецтва

Питання визнання відеоігор як форми мистецтва залишається одним із найбільш дискусійних у культурологічному дискурсі XXI століття. Багаторічна полеміка, пов’язана з позицією американського кінокритика Роджера Еберта, трансформувалася з окремої медійної суперечки у ширший міждисциплінарний діалог про межі художнього вираження в епоху цифрових технологій [67]. Еберт заперечував можливість повноцінного мистецького статусу відеоігор, виходячи з того, що гра має правила, цілі, можливість перемоги або поразки, тоді як традиційний твір мистецтва передбачає насамперед естетичне переживання, а не досягнення інструментального результату [67]. Саме ця теза стала одним із відправних пунктів для подальших дискусій, у яких критики, розробники, теоретики культури та представники ігрової індустрії почали переосмислювати співвідношення авторського задуму, інтерактивності, глядацького досвіду й художньої форми.

Аргументація противників визнання відеоігор мистецтвом ґрунтувалася на кількох ключових положеннях. По-перше, наявність системи правил, механіки проходження та можливості «виграти» розглядалася як ознака функціональної, а не естетичної природи відеогри. По-друге, інтерактивність інтерпретувалася як чинник, що нібито послаблює авторський контроль над завершеним художнім результатом, оскільки гравець не лише сприймає твір, а й активно втручається у спосіб його розгортання. По-третє, комерційна природа масової ігрової індустрії часто використовувалася як аргумент проти її мистецької автономії. Подібну лінію аргументації розвинув Браян Моріарті у лекції «An Apology for Roger Ebert», де він захищав скептичну позицію щодо автоматичного зарахування відеоігор до мистецтва та пов’язував проблему з їхньою розважально-комерційною природою, структурою

правил і масовим способом виробництва [120]. Водночас така позиція не вичерпує всієї складності питання, оскільки комерційність сама по собі не є достатньою підставою для заперечення художньої цінності медіуму: кіно, фотографія, популярна музика й комікс також тривалий час проходили шлях від масової індустрії до визнаних форм культури.

Прихильники протилежної позиції наголошували, що інтерактивність не руйнує мистецький потенціал відеогри, а навпаки - створює новий тип естетичного досвіду, недоступний традиційним формам мистецтва. Клів Баркер у полеміці з Ебертом підкреслював, що художність відеогри не потрібно зводити до пасивного споглядання: гравець може бути залучений у створений автором світ, переживати його через дію, вибір, ризик, емоційне напруження та зміну станів [24; 65]. У цьому сенсі відеогра поєднує елементи літератури, кіно, театру, музики, візуального мистецтва й архітектури, але додає до них власну ознаку - процедурну інтерактивність, тобто можливість переживати художню форму через виконання дій у межах заданої системи правил.

Важливим етапом у захисті мистецького статусу відеоігор стала позиція Келлі Сантьяго, співзасновниці студії Thatgamecompany. У своїй доповіді «Stop the Debate: Video Games are Art, So What's Next?» вона розглядала відеоігри не як незрілу копію вже наявних мистецтв, а як молодий медіум, який перебуває на етапі формування власної естетичної мови [146]. Прикладами такої мови можуть бути ігри, у яких художній ефект створюється не лише зображенням або сюжетом, а й ритмом взаємодії, характером керування, композицією простору, звуковим середовищем і переживанням присутності. Д. Носовіц у подальшій дискусії навколо виступу Сантьяго підкреслював, що проблема полягає не в тому, чи всі відеоігри є мистецтвом, а в тому, чи здатний сам медіум породжувати художні твори [129].

Дискусія навколо відеоігор як мистецтва не може бути зведена до простого протиставлення «гра» і «мистецтво». Її сутність полягає у зміні самого розуміння художнього досвіду в цифрову епоху. Відеогра пропонує модель участі, у якій художній ефект виникає в процесі взаємодії між авторською системою, правилами, візуально-звуковою формою та діями гравця. Сам Еберт пізніше визнавав

проблематичність категоричності власного судження, хоча й не відмовився повністю від скепсису щодо мистецького статусу відеоігор [66]. Це свідчить, що культурологічно продуктивним є не остаточне проголошення відеоігор мистецтвом або не-мистецтвом, а аналіз тих умов, за яких конкретні відеоігри можуть набувати художньої, естетичної та культурної значущості.

Приклад художнього мінімалізму у відеоіграх, де візуальна естетика та емоційний наратив створюють унікальний естетичний досвід представлено на рисунку 2.1.

Рисунок 2.1 – Скріншот з гри *Journey*

Інституційне визнання відеоігор як форми мистецтва відбулося поступово протягом 2010-х років. Музей сучасного мистецтва (MoMA) у Нью-Йорку став одним із перших великих мистецьких інституцій, які включили відеоігри до своєї постійної колекції [25]. Паола Антонеллі, старший куратор відділу архітектури та

дизайну MoMA, обґрунтувала рішення музею тим, що відеоігри являють собою приклад взаємодії дизайну, естетики та людського досвіду. До колекції увійшли такі знакові твори, як *Pac-Man*, *Tetris*, *Another World*, *Portal* та інші, які демонстрували еволюцію відеоігор як культурного явища.

Лондонський музей Вікторії та Альберта також визнав культурну значущість відеоігор, організувавши у 2018 році масштабну виставку «Videogames: Design/Play/Disrupt», яка досліджувала відеоігри крізь призму дизайну, соціального впливу та творчого процесу [160]. Виставка представила відеоігри не лише як розважальний продукт, але і як складний культурний артефакт, що відображає соціальні, політичні та естетичні тенденції епохи.

Трансформація відеоігор у культурно значущу форму художнього вираження пов’язана з еволюцією самого медіуму. Якщо ранні відеоігри 1970-1980-х років переважно концентрувалися на простій механічній взаємодії, змагальності, реакції гравця та обмеженій візуальній репрезентації, то подальший розвиток цифрових технологій істотно розширив їхні виражальні можливості. Сучасна відеогра здатна поєднувати візуальний стиль, музику, архітектуру віртуального простору, сюжетну організацію, символічні образи, тілесну участь гравця та процедурну логіку правил. Варто розглядати гру не лише як розважальний продукт, а як складну медійну форму, у якій художній ефект виникає через взаємодію образу, дії, вибору й ігрової системи.

У сучасних відеоіграх дедалі помітнішою стає здатність до осмислення складних культурних тем. Вони звертаються до проблем ізоляції, пам’яті, провини, насильства, технократичного контролю, соціального відчуження, морального вибору та взаємної відповідальності. На відміну від традиційних мистецтв, відеогра не лише демонструє певну ситуацію, а занурює гравця в умови її переживання. Гравець не просто спостерігає за моральною дилемою, а виконує дію в межах створеної системи правил, відчуваючи наслідки власного рішення. Саме тому відеоігровий досвід часто має не лише наративний, а й етичний характер: він змушує не стільки оцінювати подію ззовні, скільки брати участь у її розгортанні.

Особливої ваги набуває здатність відеоігор формувати багатошарові символічні системи. У багатьох сучасних проєктах віртуальний простір виконує не

тільки функцію декорації, а стає самостійним носієм смислу. Порожні міста, зруйновані ландшафти, замкнені коридори, фрагментовані карти, повторювані маршрути або обмежені зони доступу можуть передавати відчуття страху, втрати, контролю, самотності чи залежності значно сильніше, ніж пряме пояснення в діалогах. У цьому сенсі відеоігрова естетика спирається не лише на зображення, а й на просторову організацію досвіду. Гравець сприймає культурний зміст через рух, орієнтацію, помилку, повторення, пошук і подолання перешкод.

Важливим аспектом визнання відеоігор як мистецько-культурного явища є їхня здатність до критичної рефлексії. Відеоігри не лише відтворюють наявні культурні наративи, а й можуть підважувати їх. Окремі проєкти переосмислюють утопічні ідеології, демонструють наслідки бюрократичного насильства, критикують мілітаристські моделі героїзму або проблематизують межі свободи в умовах жорстко регламентованої системи. Такий критичний потенціал виникає не лише на рівні сюжету, а й на рівні правил. Якщо гра змушує гравця повторювати рутинну дію, підкорятися абсурдній інструкції, приймати рішення в умовах нестачі інформації або балансувати між особистою вигодою і моральною відповідальністю, то сама ігрова механіка стає способом культурного висловлювання.

Естетична еволюція відеоігор також проявляється у розвитку візуальних стилів та художніх підходів. Від піксельної графіки ранніх ігор, яка стала самостійним естетичним напрямком у сучасних інді-проєктах, до фотореалістичних світів ААА-продукцій - відеоігри демонструють багатство візуальних мов. Гра *Ori and the Blind Forest* використовує техніки традиційної анімації для створення казкової атмосфери, *Cuphead* відтворює естетику американської анімації 1930-х років, а *Return of the Obra Dinn* експериментує з монохромною графікою для створення унікального візуального досвіду.

Приклад кінематографічної та фотореалістичної в сучасних відеоіграх представлено на рисунку 2.2.

Рисунок 2.2 – Кадр з гри *Death Stranding 2: On the Beach* (2025)

Музичний компонент відеоігор також еволюціонував від простих електронних мелодій до повноцінних оркестрових партитур. Композитори Нобуо Уемацу (*Final Fantasy*), Джеспер Кюд (*Assassin's Creed*), Остін Вінторі (*Journey*) створили музичні твори, які виконуються симфонічними оркестрами по всьому світу та визнаються самостійними художніми досягненнями. Інтерактивна природа відеоігрової музики, яка адаптується до дій гравця, створює нові форми музичного досвіду, неможливі в традиційних медіа. Наративна складність сучасних відеоігор не поступається літературним творам. Ігри як *The Last of Us*, *Red Dead Redemption 2*, *Disco Elysium* демонструють глибину характерів, складність моральних дилем та багатошаровість тематичних ліній. Нелінійна структура оповіді, характерна для багатьох відеоігор, дозволяє досліджувати альтернативні наративні можливості та створювати персоналізовані історії, де кожен гравець стає співавтором твору.

Гра Brothers: *A Tale of Two Sons* використовує контролер для створення фізичного відчуття втрати, *That Dragon, Cancer* дозволяє пережити досвід горя та прийняття через інтерактивні метафори, а *Hellblade: Senua's Sacrifice* занурює гравця у досвід психозу через аудіовізуальний дизайн та ігрові механіки. Культурний вплив відеоігор виходить далеко за межі самого медіуму. Естетика відеоігор впливає на

кінематограф, музику, моду та візуальне мистецтво. Фільми як «Початок» Крістофера Нолана запозичують структурні елементи з відеоігор, музиканти створюють альбоми, натхненні ігровими саундтреками, а художники використовують ігрові движки для створення інтерактивних інсталяцій. Відеоігри стали частиною культурного канону, об'єктом академічних досліджень та критичного аналізу. Визнання відеоігор мистецтвом також пов'язане з розвитком незалежної ігрової сцени. Інді-розробники, не обмежені комерційними вимогами великих видавців, створюють експериментальні проєкти, які розширюють межі медіуму. Ігри як *Braid*, *Limbo*, *Celeste*, *Hades* демонструють, що художня цінність не залежить від розміру бюджету або команди розробників. Фестивалі незалежних ігор, такі як Independent Games Festival, стали важливими платформами для презентації інноваційних художніх проєктів [102].

Академічне визнання відеоігор проявляється у зростанні кількості дослідницьких програм та наукових публікацій, присвячених game studies. Університети по всьому світу відкривають кафедри та магістерські програми з вивчення відеоігор як культурного феномену. Наукові журнали як «Games and Culture», «Game Studies», «Journal of Games Criticism» публікують дослідження, які аналізують відеоігри крізь призму філософії, соціології, психології та мистецтвознавства [29].

Хоча відеоігри створюються великими командами, фігури гейм-дизайнерів як Хідео Кодзіма, Дженова Чен, Джонатан Блоу, Ніл Дракманн стали впізнаваними авторами зі своїм унікальним стилем та баченням. Концепція «авторських ігор» утвердилася в індустрії, визнаючи можливість індивідуального художнього вираження через колективний процес розробки. Результати такого процесу представлено на рисунку 2.3.

Рисунок 2.3 – Візуальна композиція з гри *Gris* (Nomada Studio, 2018)

Трансмедійність відеоігор також засвідчує їхню культурну значущість. Однак її варто розглядати не як просте «перенесення» ігрового сюжету в кіно, серіал, комікс чи літературу. Це є розширенням ігрового світу за межі первинного медіуму. Ігрові франшизи поступово перетворюються на складні наративні всесвіти. Окремі медіа виконують різні функції: гра забезпечує інтерактивне переживання, серіал або фільм посилює драматургічну й візуальну репрезентацію, комікс деталізує другорядні сюжетні лінії, а фанатські практики підтримують тривале існування культурного об’єкта. Саме тому відеогра в сучасній культурі дедалі частіше функціонує як ядро широкої медійної системи. Така система охоплює офіційні адаптації, фанатські інтерпретації, стрімінгові практики, модифікації, косплей, відеоесеїстику й критичне обговорення в цифрових спільнотах.

Філософський вимір відеоігор як культурної форми розкривається через їхню здатність працювати з фундаментальними питаннями людського існування не лише на рівні сюжету, а й через саму організацію дії. Відеоігри порушують проблеми свободи волі, відповідальності, ідентичності, тілесності, пам’яті, штучного інтелекту, межі між людиною і технологією, морального вибору та наслідків прийнятого рішення. Особливість полягає в абстрактній концепції набувати

досвідної форми. Тобто гравець не просто читає про моральну дилему або бачить її на екрані, а діє всередині змодельованої ситуації. У цьому сенсі відеогра функціонує як своєрідна «філософська лабораторія». Складні ідеї переживаються через простір, правила, обмеження, помилку, повторення й вибір. Інтерактивність надає відеоіграм унікальний потенціал для дослідження.

Соціальний вимір відеоігор виявляється у здатності формувати сталі спільноти та специфічні культурні практики. Масові багатокористувацькі ігри створюють середовища, у яких виникають власні правила комунікації, ієрархії, ритуали, форми співпраці та конфлікту. Гравці не лише споживають створений розробниками контент, а й активно беруть участь у його подальшому культурному житті: створюють модифікації, фанатські тексти, відеоесе, меми, трансляції, косплейні образи та альтернативні інтерпретації. Через це відеоігрова культура виходить за межі індивідуальної розваги й перетворюється на простір колективної творчості. Д. Мур'єл і Ґ. Кроуфорд слушно розглядають відеоігри як важливу складову сучасної культури, оскільки вони формують не лише окремий тип медіаспоживання, а й нові способи соціальної взаємодії, ідентифікації та культурного самовираження [122].

Економічний аспект відеоігор також демонструє масштаб їхньої культурної присутності, проте сам по собі не може бути єдиним аргументом на користь або проти їхнього мистецького статусу. Проте економічний успіх не применшує художню цінність медіуму - як показує історія мистецтва, комерційна успішність та художня значущість не є взаємовиключними категоріями. Технологічні інновації продовжують розширювати художні можливості відеоігор. Віртуальна та доповнена реальність створюють нові форми імерсивного мистецтва, де межа між твором та глядачем стає ще більш розмитою. Штучний інтелект дозволяє створювати адаптивні наративи та процедурно генеровані світи, які унікальні для кожного гравця. Ray tracing та інші графічні технології наближають візуальну якість відеоігор до фотореалізму, відкриваючи нові можливості для художнього вираження.

Відеоігри як мистецтво часто несуть у собі ідеї і світові позиції, тим самим можуть викликати рефлексію щодо критики. Трансформація критичного дискурсу навколо відеоігор відбувалася поступово, паралельно з еволюцією самого медіуму та

його культурного статусу. На ранніх етапах розвитку індустрії критика зосереджувалася переважно на технічних аспектах: графіці, звуку, керуванні, тривалості проходження. Відеогра стає предметом філософської, соціологічної, політичної, естетичної, феміністичної, постколоніальної або екокритичної інтерпретації. С. Чесс і М. Консалво підкреслюють, що game studies усе більше впливають на розуміння сучасних цифрових культур загалом [52]. Це вказує на те, що відеоігри стають предметом академічного знання.

Критичні підходи часто спрямовані на аналіз влади, репрезентації та виключення у відеоіграх. Феміністична критика досліджує способи зображення жінок, структуру гендерних ролей, сексуалізацію персонажів, нерівність у розробницьких командах і форми токсичної комунікації в ігрових спільнотах. Постколоніальна критика розглядає як відеоігри відтворюють наративи завоювання, експансії, експлуатації ресурсів або культурної ієрархії. Расова критика аналізує видимість і невидимість різних груп, стереотипізацію персонажів, расизовані образи ворога та нерівність доступу до репрезентації. К. Ґрей, Б. Буюкозтюрк і З. Гілл розглядають відеоігрову культуру як простір, у якому символічне насильство, ґендерна ворожість і расові напруження можуть набувати як дискурсивних, так і практичних форм [81].

Квір-критика відеоігор розширює уявлення про тілесність, норму та ідентичність. Тут аналізується не лише наявність LGBTQ+ персонажів, а й те, як сама ігрова форма може створювати альтернативні способи досвіду: нелінійність, множинність вибору, нестабільність ідентичності, провал як продуктивну стратегію, глітч як естетичний і політичний жест. Квір-вимір гри може проявлятися у сюжеті, механіці, структурі простору, способі взаємодії з аватаром і виходу за межі нормативного сценарію.

Екокритика відеоігор досліджує репрезентацію природи, екологічні теми та відношення людини до навколишнього середовища. Частина ігор відтворює антропоцентричну логіку. Природа постає як ресурс для використання, територія для завоювання або простір економічного зростання. Культурологічна цінність такого

аналізу полягає в тому, що відеоігри можуть зображати екологічну проблему та моделювати способи поведінки щодо неї.

Етична критика відеоігор досліджує моральні питання, пов'язані з контентом, дизайном та впливом ігор. Вона охоплює проблеми насильства, маніпулятивних механік, залежності від винагород, експлуатації уваги, токсичної поведінки в онлайнових спільнотах і відповідальності розробників за наслідки власних дизайнерських рішень. Водночас етичний аналіз не повинен зводитися до простого засудження відеоігор. Навпаки, він дозволяє показати, що гра може бути простором морального досвіду: вона моделює ситуації вибору, змушує діяти в умовах обмеженої інформації, демонструє наслідки рішень і виявляє межі відповідальності суб'єкта. Саме тому етичний вимір відеоігор є одним із найважливіших аргументів на користь їхнього культурологічного аналізу.

Естетична критика відеоігор аналізує візуальні стилі, звуковий дизайн, анімацію як форми художнього вираження. Ф. Паркер та С. Пірс, досліджують естетику відеоігри як форму мистецтва. Вони зазнають, що естетика відеоігор виходить з самого процесу гри, а не її оформлення [131; 133]. Підтвердженням цієї думки є аналіз вражаючих ігор як *Shadow of the Colossus*, *Journey*, *Hollow Knight*. Вони демонструють, що у першу чергу естетичний ефект є результатом взаємодії з механікою, а не через наратив чи візуальну складову.

Афективна критика відеоігор зосереджується на емоціях, настроях і тілесних станах, що виникають у процесі гри. Гравець переживає низку емоцій не через сюжетну складову відеогри а через пряму участь і вплив на гру, складність процесу, ризик дій, які призводять до певних наслідків. Таке відчуття відповідальності й спричиняє відповідний афективний спектр емоцій. І. Гранік, Р. Енгельс і А. Лобел кажуть, що ігри мають мотиваційні та соціальні ефекти, якщо аналізувати їх з урахуванням контексту використання й типу ігрової взаємодії [80]. Це дає зрозуміти, чому ігри можуть справляти вагомий культурний вплив .

Сучасний критичний дискурс відеоігор вказує на їх еволюцію від масової розваги до різних видів аналізу. Відеоігри зараз є складними культурними системи, що поєднують технологію, мистецтво, наратив, тілесний досвід, соціальну

взаємодію, економіку й політику. Саме ця багатовимірність пояснює, чому game studies сформувалися як окрема міждисциплінарна галузь, а відеоігри важливим предметом гуманітарного знання XXI століття та можуть претендувати на визнання їх новим видом мистецтва.

2.2. Формування ідентичності та цінностей через відеоігри

Відеоігри в XXI столітті стали потужним інструментом формування особистої та колективної ідентичності, виходячи далеко за межі простої розваги. Відеоігри створюють унікальні простори для експериментування з ідентичністю, дозволяючи гравцям досліджувати різні аспекти себе через аватарів та ігрові вибори. Механізми формування ідентичності через відеоігри багатовимірні та складні. На найбазовішому рівні, створення та кастомізація персонажа дозволяє гравцям візуалізувати власне «я» або експериментувати з альтернативними версіями себе. Ігри як *The Sims*, *Cyberpunk 2077*, *Baldur's Gate 3* пропонують детальні системи створення персонажів, які включають не лише фізичні характеристики, але й особистісні риси, біографію та ціннісні орієнтації. Наративний вибір у відеоіграх створює простір для морального експериментування та формування етичних позицій. Ігри з розгалуженими сюжетами, такі як серія *Mass Effect*, *The Witcher*, *Detroit: Become Human*, ставлять гравців перед складними моральними дилемами, де немає однозначно правильних відповідей. Необхідність приймати рішення в умовах обмеженої інформації та нести відповідальність за їхні наслідки сприяє розвитку морального мислення та формуванню особистих цінностей.

Приклад інклюзивного дизайну, що дозволяє широкий спектр самовираження та ідентичності представлено на рисунку 2.4.

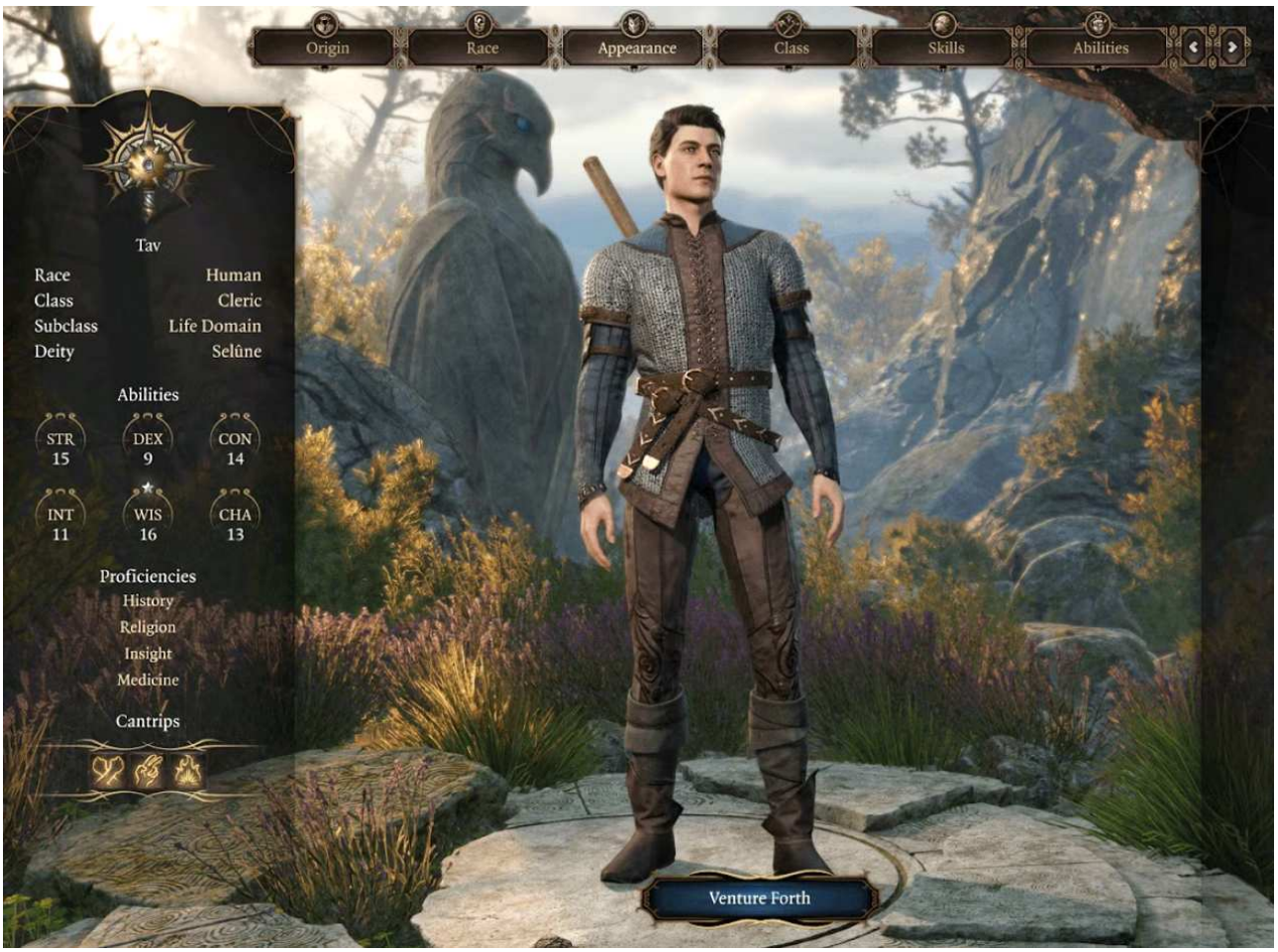

Рисунок 2.4 – Інтерфейс створення персонажа в грі *Baldur's Gate 3* (Larian Studios, 2023)

Репрезентація різноманітності у відеоіграх відіграє важливу роль у формуванні інклюзивної цифрової культури, оскільки ігровий простір не лише відображає соціальні уявлення про ідентичність. Для гравця важливим наскільки добре його персонаж включений у ігровий світ. Важливо чи має персонаж суб'єктність та чи не зведений до стереотипів, декоративних образів чи допоміжної ролі. Тут відеоігри виступають складною культурною системою, у якій моделюються уявлення про норму, відмінність, видимість і право на самовираження. Репрезентація в іграх аналізуватися на рівні сюжету і дизайну персонажів. В той же час відбувається аналіз на рівні правил, механік вибору, кастомізації, ігрових ролей і та взаємодії інших гравців.

Інклюзивний дизайн у відеоіграх пов’язаний із ширшим питанням того, хто саме визнається повноправним учасником ігрової культури. Відеогра може створювати різні типи персонажів, обирати варіативні моделі поведінки, взаємодіяти з ігровим світом поза жорсткими стереотипами. Тоді вона розширює простір ідентифікації для різних груп гравців. Навпаки, якщо репрезентація обмежується, повторює одноманітні образи, прив’язує до певних ролей, тоді це звужує культурний потенціал. У цьому контексті критичні дослідження відеоігор звертають увагу на те, що ігрові спільноти можуть бути як простором творчої самореалізації, так і середовищем символічного виключення, дискримінаційної комунікації та конфліктів навколо ідентичності. К. Ґрей, Б. Буюкозтюрк і З. Гілл, аналізують конфлікти в сучасній ігровій культурі. Вона зазначають, що питання репрезентації й символічного насильства не є зовнішніми щодо відеоігор, а безпосередньо пов’язані з тим, як функціонують ігрові спільноти та як у них виробляються уявлення про «свого» й «чужого» [81].

Колективний вимір ідентичності у відеоіграх проявляється через формування сталих спільнот, які існують довкола окремих ігор, жанрів, платформ, стримерів, кіберспортивних команд або фанатських практик. Масові багатокористувацькі онлайн-ігри створюють віртуальні середовища, де виникають власні правила взаємодії, ієрархії, ритуали, форми співпраці та конкуренції. Гравці об’єднуються в команди, гільдії, клани, альянси або тимчасові групи, у яких формується досвід належності до колективу. Така належність не обмежується функціональною координацією під час гри, оскільки вона часто переноситься у позаігрові комунікації, соціальні мережі, форуми, стрімінгові платформи й фанатські спільноти. Унаслідок цього відеоігри стають не лише індивідуальним досвідом, а й соціальним простором, де виробляються спільні коди, жаргон, норми поведінки, символи статусу й форми колективної пам’яті. Д. Мур’єл і Ґ. Кроуфорд обґрунтовують доцільність розгляду відеоігор саме як культурної практики, що формує нові моделі соціальності та участі в сучасному суспільстві [122].

Гендерна ідентичність у відеоіграх пройшла складний шлях від спрощених і стереотипних образів до більш різноманітних і психологічно нюансованих моделей

репрезентації. У ранніх іграх жіночі персонажі часто виконували функцію нагороди, об’єкта порятунку або другорядного сюжетного елемента. У сучасних іграх дедалі частіше з’являються персонажі, які мають складну мотивацію, автономну історію, неоднозначний моральний профіль і здатність впливати на розвиток ігрового світу. Важливо, що сама наявність сильного або помітного персонажа ще не гарантує якісної репрезентації. Культурологічний аналіз має враховувати, чи не відтворює гра приховані гендерні кліше, чи не використовує жіноче тіло як декоративний ресурс, чи не зводить персонажа до функції емоційного супроводу головного героя. Саме тому гендерний аналіз відеоігор повинен поєднувати дослідження візуального образу, сюжетної ролі, механік взаємодії та рецепції в ігрових спільнотах.

Культурна ідентичність також знаходить своє відображення та формування через відеоігри. Гра *Never Alone*, розроблена у співпраці з корінною спільнотою Аляски, дозволяє гравцям зануритися в культуру інупіатів через інтерактивний досвід. *Assassin’s Creed Origins* пропонує детальну реконструкцію Стародавнього Єгипту, включаючи освітній режим Discovery Tour, який дозволяє досліджувати історію та культуру без бойових елементів. Такі проєкти сприяють міжкультурному розумінню та формуванню глобальної ідентичності.

Професійна ідентичність геймера стала легітимною формою самовизначення з розвитком кіберспорту та стрімінгу. Професійні гравці та стрімери формують нові моделі успіху та кар’єрного розвитку, які резонують з молодим поколінням. Турніри з призовими фондами в мільйони доларів, спонсорські контракти та медійна увага створили екосистему, де ігрова майстерність визнається як професійна компетенція. Платформи як Twitch та YouTube Gaming дозволяють геймерам будувати особисті бренди та спільноти навколо своєї ігрової ідентичності. Стримінгові платформи як Twitch та YouTube Gaming дозволяють геймерам будувати особисті бренди та спільноти навколо своєї ігрової ідентичності [73].

Психологічний вплив відеоігор на формування ідентичності є предметом численних досліджень. Концепція «аватарної ідентифікації» описує процес, через який гравці інтегрують характеристики своїх ігрових персонажів у власне самосприйняття. Дослідження показують, що гра за героїчних персонажів може

підвищувати просоціальну поведінку в реальному житті, тоді як досвід подолання викликів у віртуальному світі може покращувати самооцінку та впевненість у собі. Відеоігри також стають простором для дослідження та подолання травм. Гра *Celeste* метафорично зображує боротьбу з тривожністю та депресією через механіку платформера, дозволяючи гравцям символічно пережити та подолати внутрішні конфлікти. *Spiritfarer* пропонує медитативний досвід прийняття втрати та горя, створюючи безпечний простір для емоційного дослідження. Такі ігри демонструють терапевтичний потенціал медіуму в процесах особистісного зростання. І. Гранік, Р. Енгельс і А. Лобел вважають, що у конкретному контексті використання відеоігри можуть мати позитивний результат для розвитку когнітивних, мотиваційних, емоційних і соціальних ресурсів [80].

Формування цінностей через відеоігри відбувається через механізми емпатії та перспективи. Гра *This War of Mine* ставить гравців у становище цивільних під час війни, змушуючи приймати важкі моральні рішення для виживання. *Papers, Please* досліджує банальність зла через роль прикордонника в тоталітарній державі. Такі досвіди формують розуміння складності моральних виборів та розвивають критичне мислення щодо соціальних систем.

Дослідження механізмів формування ціннісних орієнтацій через інтерактивні цифрові середовища демонструє наявність специфічних когнітивних процесів, які активуються під час ігрової діяльності. Відеоігри як культурний феномен характеризуються здатністю створювати контрольовані умови для морального експериментування, що дозволяє індивідам досліджувати наслідки етичних рішень без реальних соціальних санкцій. Інтерактивність як ключова характеристика відеоігор забезпечує безпосередню участь користувача в розгортанні наративу, що призводить до підвищення рівня когнітивного та афективного залучення порівняно з пасивними формами медіа.

Механізм емпатії в контексті відеоігор функціонує через процес ідентифікації користувача з віртуальним агентом. Дослідження нейрофізіологічних основ емпатичних реакцій під час ігрової діяльності виявляють активацію дзеркальних нейронів та областей мозку, відповідальних за теорію розуму. У грі *This War of Mine*

користувач управляє діями цивільного населення в умовах військового конфлікту. Гра моделює фізіологічні потреби персонажів - голод, спрагу, втому, хвороби - та психологічні стани - депресію, тривожність, моральний дистрес. Система прийняття рішень у грі побудована таким чином, що користувач постійно стикається з дилемами розподілу обмежених ресурсів між членами групи виживання.

Аналіз структури морального вибору в *This War of Mine* виявляє відсутність однозначно оптимальних рішень. Гра оперує категоріями відносної моралі, де кожне рішення має комплексні наслідки для різних акторів. Наприклад, ситуація вибору між крадіжкою медикаментів у цивільних осіб та смертю члена власної групи від хвороби не має рішення, яке б не порушувало певні етичні норми. Подібні ситуації активують процеси морального резонування та змушують користувача переоцінювати ієрархію власних цінностей.

Концепція зміни перспективи реалізується через надання користувачеві досвіду, який контрастує з домінуючими репрезентаціями в медіа. Традиційні ігри військової тематики фокусуються на досвіді комбатантів, представляючи війну як героїчне протистояння. *This War of Mine* деконструює цю парадигму, презентуючи війну з позиції некомбатантів. Гра демонструє трансформацію повсякденних практик під впливом військового конфлікту: пошук їжі стає небезпечною експедицією, медична допомога стає недоступною, соціальні зв’язки руйнуються під тиском виживання. Така репрезентація сприяє формуванню комплексного розуміння природи військових конфліктів та їхнього впливу на цивільне населення.

Гра *Papers, Please* використовує альтернативний підхід до формування ціннісного досвіду через симуляцію участі в бюрократичній системі авторитарної держави. Користувач виконує функції інспектора прикордонного контролю у фіктивній державі Арстоцка. Геймплей полягає у перевірці документів осіб, які намагаються перетнути кордон, на відповідність постійно змінюваним правилам. Гра моделює економічний тиск на державного службовця через систему штрафів за помилки та низьку заробітну плату, недостатню для забезпечення базових потреб сім’ї протагоніста.

Аналіз механізмів залучення до репресивної системи в *Papers, Please* демонструє процес поступової нормалізації порушень прав людини. Початкові завдання обмежуються перевіркою відповідності документів формальним вимогам. Поступово вводяться правила, що мають дискримінаційний характер: заборона в'їзду громадянам певних країн, обов'язкове сканування тіла для виявлення контрабанди, затримання осіб за мінімальні порушення. Кожне нове правило представляється як необхідний захід безпеки, що створює ілюзію легітимності репресивних практик.

Економічний примус як механізм забезпечення конформності досліджується через систему винагород та покарань у грі. Заробітна плата протагоніста залежить від кількості правильно оброблених документів, при цьому за кожну помилку накладається штраф. Базова заробітна плата недостатня для оплати оренди житла, опалення, їжі та медичних послуг для сім'ї. Користувач змушений вибирати між дотриманням моральних принципів та економічним виживанням. Пропозиції хабарів від осіб, які намагаються незаконно перетнути кордон, створюють додаткові етичні дилеми.

Формування критичного мислення щодо соціальних систем відбувається через експозицію внутрішніх протиріч та абсурдності бюрократичних процедур. Правила в *Papers, Please* змінюються щоденно, часто без логічного обґрунтування. Документи, які вчора вважалися дійсними, сьогодні визнаються недійсними. Нові вимоги вводяться ретроспективно. Така нестабільність правової системи характерна для авторитарних режимів, де закон стає інструментом контролю, а не захисту прав. Гра також демонструє використання інформаторів та провокацій як методів контролю над державними службовцями. Когнітивні процеси, які активуються під час ігрового досвіду, включають моральне резонування, оцінку наслідків, емпатичне моделювання та рефлексію. У *This War of Mine* користувач повинен прогнозувати довгострокові наслідки кожного рішення. Крадіжка їжі може забезпечити короткострокове виживання, але призведе до погіршення психологічного стану персонажів та можливих конфліктів усередині групи. Допомога іншим виживаючим зменшує власні ресурси, але може призвести до отримання допомоги в майбутньому.

Така система змушує користувача мислити стратегічно та враховувати етичні аспекти кожного рішення.

Механізм зворотного зв'язку в обох іграх забезпечує візуалізацію наслідків моральних виборів. У *This War of Mine* психологічний стан персонажів відображається через їхню поведінку та продуктивність. Персонаж у стані депресії відмовляється виконувати завдання, що ставить під загрозу виживання всієї групи. У *Papers, Please* наслідки рішень візуалізуються через сцени з сім'єю протагоніста - хвороби дітей через відсутність опалення, голод через брак коштів на їжу. Такий зворотний зв'язок створює емоційне навантаження, яке підсилює усвідомлення морального виміру прийнятих рішень.

Дослідження довгострокового впливу ігрового досвіду на ціннісні орієнтації виявляють формування більш нюансованого розуміння етичних проблем. Користувачі, які пройшли *This War of Mine*, демонструють підвищену чутливість до проблем цивільного населення в зонах конфлікту та краще розуміння складності гуманітарних криз. Досвід гри в *Papers, Please* корелює з критичнішим ставленням до бюрократичних систем та розумінням механізмів, через які звичайні люди стають співучасниками системного насильства. Теоретичне осмислення феномену відеоігор як засобу морального навчання спирається на концепції експериментального навчання та ситуативної етики. На відміну від традиційних форм етичної освіти, які оперують абстрактними принципами, відеоігри створюють конкретні ситуації морального вибору з безпосередніми наслідками. Інтерактивність забезпечує активну участь користувача в конструюванні етичного досвіду, що сприяє глибшому засвоєнню моральних уроків. Безпечність віртуального середовища дозволяє досліджувати наслідки різних етичних позицій без реальної шкоди.

Порівняльний аналіз традиційних наративних медіа та інтерактивних цифрових середовищ виявляє специфічні переваги останніх для формування ціннісного досвіду. Література та кінематограф представляють моральні дилеми через досвід персонажів, залишаючи читача чи глядача в позиції спостерігача. Відеоігри трансформують користувача з спостерігача на актора, який безпосередньо приймає рішення та несе відповідальність за їхні наслідки. Процедурна риторика

відеоігор - спосіб аргументації через правила та механіки - дозволяє передавати складні ідеї про функціонування соціальних систем через безпосередній досвід взаємодії з ними.

Обмеження відеоігор як засобу формування цінностей пов’язані з їхньою симуляційною природою. Віртуальні середовища завжди є спрощеними моделями реальності, які не можуть повністю відтворити складність реальних етичних ситуацій. Алгоритмічна природа ігор означає, що всі можливі варіанти розвитку подій заздалегідь запрограмовані розробниками, що обмежує спонтанність та непередбачуваність, характерні для реального життя. Крім того, усвідомлення користувачем віртуальності середовища може знижувати емоційну залученість та серйозність ставлення до моральних виборів.

Питання трансферу ціннісного досвіду з віртуального середовища в реальне життя залишається предметом наукових дискусій. Емпіричні дослідження показують неоднозначні результати щодо впливу ігрового досвіду на реальну поведінку. Фактори, які впливають на успішність трансферу, включають рівень ідентифікації з персонажем, реалістичність ігрового середовища, наявність рефлексії після ігрового досвіду та соціальний контекст, в якому відбувається гра. Колективне обговорення ігрового досвіду підвищує ймовірність інтеграції отриманих інсайтів у систему особистісних цінностей.

Етичні аспекти використання відеоігор для формування цінностей включають питання маніпулятивного потенціалу та ідеологічного навантаження. Розробники ігор неминуче вбудовують власні ціннісні установки в ігрові системи через дизайн правил, систему винагород та покарань, наративне обрамлення. Користувачі можуть не усвідомлювати ідеологічного впливу, сприймаючи ігрові механіки як нейтральні. Критичний аналіз ідеологічних передумов відеоігор є необхідною умовою їх відповідального використання в освітніх та виховних цілях.

Перспективи розвитку відеоігор як засобу формування ціннісного досвіду пов’язані з технологічними інноваціями та еволюцією дизайнерських підходів. Розвиток технологій віртуальної реальності підвищує рівень імерсивності та емоційної залученості, що може посилити вплив ігрового досвіду на формування

цінностей. Використання штучного інтелекту дозволяє створювати більш складні та непередбачувані етичні ситуації. Розширення тематичного діапазону серйозних ігор охоплює все більше соціальних проблем - від екологічних викликів до питань соціальної справедливості.

Інтеграція відеоігор у формальні та неформальні освітні практики вимагає розробки методологічних підходів до їх використання. Простого проходження гри недостатньо для глибокого засвоєння закладених у ній ціннісних уроків. Необхідні структуровані форми рефлексії, групового обговорення, аналізу ігрових механік та їхнього зв’язку з реальними соціальними феноменами. Педагогічний супровід ігрового досвіду повинен включати критичний аналіз ідеологічних передумов гри, обговорення альтернативних інтерпретацій та можливостей трансферу отриманого досвіду.

Приклад наративної гри, що досліджує теми емпатії, ідентичності та приналежності представлено на рисунку 2.5.

Рисунок 2.5 – Сцена з гри *Life is Strange: True Colors* (Deck Nine Games, 2021)

Соціальні цінності також формуються через кооперативний геймплей. Ігри як *It Takes Two*, *A Way Out*, *Portal 2* вимагають співпраці та комунікації між гравцями для досягнення спільних цілей. Досвід подолання викликів разом з іншими формує навички командної роботи, емпатії та взаємної підтримки. Дослідження показують, що гравці, які регулярно беруть участь у кооперативних іграх, демонструють вищий рівень просоціальної поведінки. І. Гранік, Р. Енгельс і А. Лобел наголошують, що відеоігри можуть мати позитивний соціальний і мотиваційний потенціал за умови врахування конкретного типу ігрової взаємодії, її змісту та контексту використання [80]. У ширшому культурологічному сенсі це підтверджує тезу про відеоігри як соціальну практику, що формує нові типи взаємодії та спільної участі в цифровому середовищі [122].

Екологічні цінності знаходять своє відображення в іграх, які досліджують взаємодію людини та природи. *Flower*, *ABZÛ*, *Journey* створюють медитативні досвіди, які підкреслюють красу та крихкість природного світу. *Eco* пропонує симуляцію екосистеми, де дії гравців мають довгострокові наслідки для віртуального середовища, навчаючи принципам сталого розвитку через безпосередній досвід. Політична ідентичність також формується через відеоігри, які все частіше звертаються до актуальних соціальних питань. *Deus Ex* досліджує теми трансгуманізму та соціальної нерівності, *Watch Dogs* критикує сучасні системи спостереження, а *Disco Elysium* пропонує глибокий політичний наратив з можливістю дослідження різних ідеологічних позицій. Відеоігри стають простором для політичної освіти та формування громадянської позиції. Релігійна та духовна ідентичність знаходить своє вираження в іграх, які досліджують метафізичні питання. *Journey* пропонує квазірелігійний досвід паломництва та трансценденції, *Everything* базується на філософії Алана Уоттса про взаємозв’язок усього сущого, а *The Talos Principle* ставить питання про природу свідомості та божественного. Відеоігри створюють унікальні простори для духовного дослідження, не обмежені традиційними релігійними рамками.

Національна та етнічна ідентичність формується через ігри, які представляють різні культурні перспективи. *Ghost of Tsushima*, розроблена американською студією

Sucker Punch, демонструє глибоку повагу до японської культури та історії, отримавши визнання від японської аудиторії за автентичність. *Assassin's Creed Mirage* з арабською озвучкою дозволяє гравцям зануритися в культуру середньовічного Багдаду, створюючи відчуття культурної приналежності для арабомовних гравців. Трансформація ідентичності через відеоігри має довгостроковий ефект. Відеоігри не ізолюють людей від культури, а навпаки - сприяють ширшій культурній участі, включаючи відвідування театрів, музеїв та читання літератури. Формування ідентичності через відеоігри також пов'язане з розвитком навичок XXI століття. Стратегічне мислення, розв'язання проблем, цифрова грамотність, міжкультурна комунікація - усі ці компетенції розвиваються через ігровий досвід. Роботодавці все частіше визнають цінність ігрових навичок, а університети включають game-based learning у свої навчальні програми.

Критичний аспект формування ідентичності через відеоігри пов'язаний з питаннями токсичності та дискримінації в ігрових спільнотах. Явища як Gamergate (масштабний скандал та суперечки) продемонстрували темні сторони ігрової культури, де формування ідентичності може набувати ексклюзивних та ворожих форм. Проте індустрія активно працює над створенням більш інклюзивних просторів, впроваджуючи системи модерації, кодекси поведінки та ініціативи з підтримки різноманітності.

Майбутнє формування ідентичності через відеоігри пов'язане з технологічними інноваціями. Віртуальна реальність створює ще глибші форми втілення та присутності, дозволяючи буквально «прожити» інший досвід. Штучний інтелект дозволяє створювати персоналізовані наративи, які адаптуються до індивідуальних потреб та цінностей гравця. Метавсесвіти обіцяють створити постійні віртуальні простори, де цифрова ідентичність стане такою ж важливою, як і фізична.

2.3. Глобалізація та локалізація культури у відеоіграх

Відеоігри стали унікальним культурним феноменом, який одночасно сприяє глобалізації культурних практик і зберігає можливість репрезентації локальної специфіки. Їхня глобальна поширеність зумовлена цифровою природою медіуму, високою швидкістю дистрибуції, доступністю онлайн-платформ і здатністю ігрових продуктів перетинати мовні, національні та регіональні межі. Відеогра, створена в одному культурному середовищі, може бути сприйнята мільйонами користувачів у різних країнах, однак це сприйняття не є механічним або однаковим. Кожна аудиторія інтерпретує ігрові образи, сюжети, символи й моделі поведінки крізь власний культурний досвід, що створює складну взаємодію між глобальним виробництвом і локальним прочитанням.

Водночас відеоігри не лише уніфікують культурний простір, а й відкривають можливості для поширення локальних історій, мов, міфологій, історичних сюжетів і національних образів у глобальному цифровому середовищі. Їх не можна розглядати виключно як продукт культурної стандартизації. У той же час, сучасна ігрова індустрія дедалі частіше демонструє інтерес до регіональної специфіки, локальних сюжетів, історичної пам’яті, фольклорних мотивів і культурних кодів, які раніше залишалися периферійними для масової культури. Через віртуальний простір, ігрову архітектуру, музичне оформлення, костюми, мову персонажів і систему символів відеоігри здатні зробити локальну культуру видимою для міжнародної аудиторії.

Глобалізація через відеоігри проявляється в створенні універсальних культурних кодів та наративів, зрозумілих гравцям незалежно від їхнього походження. Франшизи як *Mario*, *Pokémon*, *Minecraft* стали глобальними культурними феноменами, які транслюють певні цінності та естетику по всьому світу. Японська ігрова культура, зокрема, мала величезний вплив на формування глобальної ігрової естетики, популяризуючи аніме-стилістику, механіки JRPG та специфічні наративні тропи.

Процес локалізації відеоігор виходить далеко за межі простого перекладу тексту. Культурна адаптація включає модифікацію візуальних елементів, ігрових механік, наративних структур та навіть геймплею для відповідності локальним культурним нормам та очікуванням. Компанії інвестують мільйони доларів у процеси локалізації, розуміючи, що успіх гри на глобальному ринку залежить від її здатності резонувати з локальними аудиторіями. *Ghost of Tsushima* стала знаковим прикладом успішної культурної адаптації. Незважаючи на те, що гра була розроблена американською студією Sucker Punch Productions, вона отримала надзвичайне визнання в Японії завдяки глибокій повазі до японської культури та історії. Розробники двічі відвідували острів Цусіма, консультувалися з істориками та культурними експертами, щоб забезпечити автентичність зображення феодальної Японії. Гра пропонує японську озвучку та режим Kurosawa Mode, який відтворює естетику класичних самурайських фільмів. Успіх *Ghost of Tsushima* демонструє, що культурна автентичність може бути досягнута через глибоке дослідження та повагу до культури, яку зображують. Гра не лише точно відтворює історичний період, але й передає філософію бусідо, естетику японського мистецтва та духовність синтоїзму. Японські гравці високо оцінили увагу до деталей, від правильного зображення архітектури до використання традиційних музичних інструментів у саундтреку. *The Witcher 3: Wild Hunt* представляє інший аспект культурної локалізації - адаптацію локальної культури для глобальної аудиторії. Базуючись на польській літературній серії Анджея Сапковського, гра інтегрує елементи слов'янської міфології та фольклору в універсальний фентезійний наратив. Польська версія гри вважається багатьма найкращою з точки зору голосової акторської гри та культурних нюансів, демонструючи важливість збереження оригінального культурного контексту.

Локалізація відеоігор як комплексний процес культурної адаптації охоплює множину взаємопов'язаних компонентів, які виходять за межі лінгвістичного перекладу. Сучасна індустрія відеоігор визначає локалізацію як багатовимірну трансформацію програмного продукту для забезпечення його функціональної та культурної відповідності цільовим ринкам. Процес включає модифікацію текстового контенту, аудіовізуальних елементів, інтерфейсу користувача, ігрової механіки та

маркетингових матеріалів з урахуванням лінгвістичних, культурних, правових та технічних особливостей конкретних регіонів. Економічна доцільність локалізації підтверджується статистичними даними про розподіл доходів глобального ринку відеоігор, де чотири з п’яти найбільших ринків за обсягом виручки представлені країнами з неанглійською мовною домінантою.

Структурна організація процесу локалізації передбачає поетапну реалізацію комплексу заходів, спрямованих на адаптацію ігрового продукту. Початковий етап інтернаціоналізації передбачає розробку архітектури гри з урахуванням потенційної локалізації, включаючи створення модульної структури коду, відокремлення текстових рядків від програмного коду, розробку масштабованого інтерфейсу користувача для підтримки різних систем письма та довжини текстових елементів. Наступний етап безпосередньої локалізації охоплює переклад текстового контенту, адаптацію візуальних елементів, модифікацію аудіоконтенту, коригування ігрової механіки відповідно до культурних норм та правових вимог цільових ринків. Фінальний етап тестування якості локалізації включає лінгвістичну верифікацію, функціональне тестування локалізованої версії, культурологічну експертизу контенту та оцінку відповідності продукту локальним правовим нормам.

Лінгвістичний компонент локалізації передбачає не просто переклад текстових елементів, а комплексну адаптацію мовного контенту з урахуванням соціолінгвістичних особливостей цільової аудиторії. Переклад діалогів персонажів вимагає збереження характерологічних особливостей мовлення, відтворення емоційного забарвлення реплік, адаптацію культурно-специфічного гумору та ідіоматичних виразів. Локалізація інтерфейсу користувача потребує врахування технічних обмежень щодо довжини текстових рядків, забезпечення зрозумілості термінології для цільової аудиторії, дотримання усталених конвенцій найменування ігрових елементів у конкретній мовній традиції. Адаптація наративного контенту включає переосмислення культурних референцій, модифікацію алюзій та інтертекстуальних зв’язків, забезпечення когерентності оповіді в новому культурному контексті.

Культурна адаптація візуальних елементів становить критично важливий аспект локалізації, оскільки візуальна семіотика варіюється між культурами. Модифікація графічного контенту може включати зміну колірної гами відповідно до культурних асоціацій кольорів у цільовій культурі, адаптацію символіки та іконографії для уникнення негативних конотацій, коригування зображення персонажів для відповідності локальним естетичним преференціям та нормам пристойності. Архітектурні елементи ігрового світу часто потребують модифікації для створення відчуття автентичності в локальному контексті. Текстури та візуальні ефекти можуть адаптуватися для відповідності технічним стандартам та естетичним очікуванням конкретних ринків.

Аудіолокалізація представляє окремий комплекс технічних та творчих викликів. Процес дублювання діалогів вимагає підбору акторів озвучування з відповідними тембральними характеристиками голосу, забезпечення синхронізації аудіодоріжки з анімацією облич персонажів, збереження емоційної виразності оригінальної акторської гри. Адаптація музичного супроводу може включати заміну окремих композицій для відповідності культурним преференціям, модифікацію інструментального складу для досягнення локальної автентичності, коригування темпоритмічних характеристик відповідно до культурних норм сприйняття музики. Локалізація звукових ефектів передбачає адаптацію амбієнтних звуків для створення автентичної атмосфери, модифікацію звукових сигналів інтерфейсу відповідно до культурних конвенцій, забезпечення відповідності рівня гучності локальним стандартам.

Адаптація ігрової механіки під культурні особливості цільових ринків демонструє глибину процесу локалізації. Модифікація систем складності може включати коригування балансу складності відповідно до ігрових традицій регіону, адаптацію систем прогресії для відповідності локальним очікуванням щодо винагороди за зусилля, зміну механік монетизації відповідно до економічних реалій та споживчих звичок цільового ринку. Культурно-специфічні елементи геймплею часто потребують фундаментального переосмислення для забезпечення релевантності в новому контексті.

Правова локалізація забезпечує відповідність ігрового продукту нормативним вимогам цільових юрисдикцій. Адаптація контенту відповідно до вікових рейтингових систем включає модифікацію або видалення сцен насильства відповідно до локальних стандартів, коригування сексуального контенту для відповідності нормам пристойності, адаптацію зображень вживання психоактивних речовин відповідно до правових обмежень. Забезпечення відповідності законодавству про захист даних вимагає адаптації систем збору та обробки персональних даних користувачів, модифікації політик конфіденційності відповідно до локальних вимог, імплементації механізмів згоди користувачів відповідно до юридичних стандартів. Дотримання норм інтелектуальної власності передбачає верифікацію прав на використання контенту в кожній юрисдикції, адаптацію або заміну елементів, що можуть порушувати локальні права третіх осіб, забезпечення правомірності використання торгових марок та інших об’єктів інтелектуальної власності.

Технологічні аспекти локалізації охоплюють адаптацію програмного забезпечення для функціонування в локальному технічному середовищі. Підтримка локальних систем письма вимагає імплементації відповідних шрифтових рішень, забезпечення коректного відображення специфічних графем та діакритичних знаків, адаптації алгоритмів обробки тексту для підтримки особливостей локальної орфографії та пунктуації. Оптимізація для локальної технічної інфраструктури включає адаптацію мережевого коду для роботи в умовах специфічної якості інтернет-з’єднання, оптимізацію розміру дистрибутивів відповідно до поширених у регіоні носіїв інформації, забезпечення сумісності з локально популярними апаратними конфігураціями.

Економічні моделі локалізації варіюються залежно від масштабу проекту та стратегічної важливості цільових ринків. Повна локалізація передбачає адаптацію всіх компонентів гри включно з озвученням та модифікацією візуального контенту. Часткова локалізація обмежується перекладом текстових елементів та базовою культурною адаптацією. Мінімальна локалізація включає лише переклад критично важливих елементів інтерфейсу та інструкцій. Вибір моделі локалізації

детермінується аналізом потенціалу цільового ринку, оцінкою конкурентного середовища, розрахунком рентабельності інвестицій у локалізацію.

Організаційна структура процесу локалізації передбачає координацію діяльності множини спеціалізованих фахівців. Менеджери локалізації забезпечують загальну координацію проекту, комунікацію між різними командами, контроль дотримання термінів та бюджету. Перекладачі та лінгвісти здійснюють адаптацію текстового контенту, забезпечують лінгвістичну якість локалізованого продукту, консультують щодо культурних особливостей цільового ринку. Культурологи-консультанти проводять експертизу контенту на предмет культурної відповідності, рекомендують необхідні модифікації для забезпечення культурної автентичності, оцінюють потенційні ризики негативного сприйняття окремих елементів. Технічні спеціалісти забезпечують інтеграцію локалізованого контенту, адаптують програмний код для підтримки локалізованих версій, вирішують технічні проблеми, пов’язані з локалізацією.

Ghost of Tsushima як феномен успішної міжкультурної адаптації демонструє можливість досягнення автентичності через глибоке занурення в культурний контекст. Розробка гри студією Sucker Punch Productions, розташованою в Сіетлі, штат Вашингтон, ставила перед творчою командою завдання створення автентичного зображення феодальної Японії періоду першої монгольської інвазії 1274 року. Підготовчий етап розробки включав два дослідницькі візити творчої команди на острів Цусіма, проведення польових записів автентичних звуків природного середовища острова, фотофіксацію архітектурних пам’яток та природних ландшафтів для подальшого відтворення в ігровому середовищі. Співпраця з Japan Studio, внутрішньою студією Sony в Японії, забезпечила доступ до експертних знань щодо японської культури та історії.

Процес культурної верифікації *Ghost of Tsushima* передбачав залучення істориків-японістів для консультацій щодо історичної достовірності зображуваних подій, експертів з японського бойового мистецтва для забезпечення автентичності бойової системи, культурологів для оцінки відповідності зображення соціальних відносин історичним реаліям. Особлива увага приділялася відтворенню матеріальної

культури періоду Камакура, включаючи архітектуру, костюм, зброю та предмети побуту. Гра демонструє глибоке розуміння естетичних принципів японського мистецтва через візуальну стилізацію, що спирається на традиції японського живопису та кінематографу.

Лінгвістичні особливості японської локалізації *Ghost of Tsushima* виявляють складність процесу адаптації. Початкова версія японського перекладу меню гри містила помилки, що свідчили про недостатню якість локалізації на ранніх етапах. Використання дослівного перекладу англомовних термінів призвело до появи незрозумілих або неприродних для японськомовних гравців формулювань. Критика з боку японської аудиторії та фахівців з локалізації спонукала розробників до перегляду підходу до японської версії гри. Виправлена версія демонструє використання природних для японської мови конструкцій, врахування специфіки використання онйомі та кунйомі читань кандзі відповідно до історичного контексту, адаптацію термінології відповідно до усталених конвенцій японської ігрової індустрії.

Аудіовізуальна локалізація *Ghost of Tsushima* представляє приклад комплексного підходу до культурної адаптації. Японська озвучка гри залучала професійних сейю (акторів озвучування), включаючи Казую Накаї в ролі протагоніста Дзіна Сакаї. Режим Kurosawa Mode демонструє інноваційний підхід до культурної стилізації через візуальні фільтри, що імітують естетику класичних самурайських фільмів Акіри Куросави, монофонічний звук для створення автентичної атмосфери кінематографу середини XX століття, додавання ефектів старіння плівки для посилення стилізації. Director’s Cut версія для PlayStation 5 включає повну синхронізацію анімації облич персонажів з японською озвучкою, що було технічно неможливим в оригінальній версії для PlayStation 4.

Рецепція *Ghost of Tsushima* в Японії демонструє успішність культурної адаптації. Японські критики відзначили відсутність відчуття «дискомфорту» від зображення японської культури іноземними розробниками. Гра отримала високі оцінки від провідних японських ігрових видань, включаючи Famitsu. Комерційний успіх гри в Японії, з продажами понад мільйон копій, підтверджує позитивне

сприйняття локальною аудиторією. Місцева влада острова Цусіма визнала позитивний вплив гри на туристичну привабливість регіону. Творчий директор студії Sucker Punch Нейт Фокс був удостоєний звання почесного громадянина міста Цусіма за внесок у популяризацію культурної спадщини острова.

Водночас критичний аналіз виявляє певні обмеження культурної репрезентації в *Ghost of Tsushima*. Гра уникає складної історії корейсько-японських відносин, важливих для розуміння історичного контексту острова Цусіма. Фауна ігрового світу включає червоних лисиць та азійських чорних ведмедів, які не мешкають на реальному острові. Архітектура замку Канеда представлена в традиційному японському стилі, хоча історично це була фортеця корейського типу. Склад монгольської армії в грі не відображає історичну реальність значної присутності корейських військ у складі вторгнення.

The Witcher 3: Wild Hunt репрезентує альтернативну модель культурної локалізації - адаптацію локального культурного продукту для глобальної аудиторії. Гра, розроблена польською студією CD Projekt Red, базується на літературній серії Анджея Сапковського, що інтегрує елементи слов'янської міфології та фольклору в жанрові конвенції західноєвропейського фентезі. Процес створення англомовної версії як основної потребував трансляції культурно-специфічних елементів у форми, зрозумілі міжнародній аудиторії, при збереженні унікальної культурної ідентичності оригіналу.

Слов'янські міфологічні елементи в *The Witcher 3* проходять процес культурної медіації для забезпечення їх зрозумілості глобальній аудиторії. Полудниця (Noonwraith) адаптується з слов'янського фольклорного образу жінки-духа, що з'являється опівдні в полях. Лісовик (Leshen) базується на слов'янському божестві лісу Лешому, охоронцеві лісових просторів. Утопець (Drowner) походить від польського фольклорного образу утопленика, що перетворився на водяного демона. Кікімора адаптується зі слов'янської міфології, хоча її ігрова репрезентація значно відрізняється від традиційних уявлень. Ботчлінг (Botchling) базується на польському поронці - духові ненароджених або відкинутих дітей.

Лінгвістична стратегія локалізації *The Witcher 3* демонструє комплексний підхід до збереження культурної специфіки при забезпеченні доступності для міжнародної аудиторії. Використання регіональних акцентів англійської мови для диференціації культурних груп ігрового світу створює ілюзію лінгвістичного різноманіття. Персонажі з Скеліге говорять з ірландськими акцентами, підкреслюючи їхню культурну окремішність та войовничість. Мешканці Новіграду використовують різноманітні англійські акценти, відображаючи космополітичну природу міста. Ніфгаардці говорять з акцентами, що нагадують німецькі інтонації, підкреслюючи їхню роль як імперської сили. Використання валлійських акцентів для надприродних істот створює відчуття іншості та містичності.

Польська версія *The Witcher 3* демонструє переваги збереження оригінального культурного контексту. Використання природних польських ідіоматичних виразів та культурних референцій створює автентичну атмосферу. Голосова акторська гра польських акторів передає нюанси характерів з глибшим розумінням культурного контексту. Збереження оригінальної ритміки та інтонаційних патернів діалогів Сапковського забезпечує вищу літературну якість тексту. Культурно-специфічний гумор та іронія зберігають свою гостроту та релевантність в оригінальному мовному контексті.

Візуальна локалізація *The Witcher 3* включає адаптацію архітектурних та костюмних елементів для створення впізнаваного, але універсального фентезійного світу. Архітектура Оксенфурта та Новіграда базується на північноєвропейських містах пізнього середньовіччя з елементами польської архітектури. Сільська архітектура Велену відтворює елементи традиційних польських сіл з побіленими стінами та соломяними дахами. Орнаментальні мотиви включають адаптовані версії польських народних візерунків з регіонів Ловіч та Залип’я. Костюми персонажів інтегрують елементи польського традиційного одягу, особливо контуші та жупани, в фентезійний контекст.

Культурна рецепція *The Witcher 3* демонструє складність сприйняття культурної ідентичності в глобалізованому медіапросторі. Польська аудиторія сприймає гру як вираження національної культурної ідентичності через міжнародно

успішний продукт. Міжнародна аудиторія часто не усвідомлює глибини культурних референцій, сприймаючи гру як загальноєвропейське фентезі. Дебати щодо «слов'янськості» гри виявляють напруження між локальною культурною ідентичністю та універсалізацією для глобального ринку.

Порівняльний аналіз підходів до локалізації *Ghost of Tsushima* та *The Witcher 3* виявляє фундаментальні відмінності в стратегіях культурної адаптації. *Ghost of Tsushima* репрезентує модель «зовнішньої автентичності», де іноземні розробники прагнуть максимально точно відтворити чужу культуру через ретельне дослідження, консультації з носіями культури, візуальну та аудіальну автентичність. *The Witcher 3* демонструє модель «культурного експорту», де локальний культурний продукт адаптується для глобальної аудиторії через універсалізацію культурно-специфічних елементів, використання знайомих жанрових конвенцій як містка для передачі унікального культурного контенту, балансування між збереженням культурної ідентичності та доступністю для міжнародної аудиторії.

Технологічні інновації в локалізації відеоігор 2025 року демонструють зростаючу роль штучного інтелекту та машинного навчання в оптимізації процесів культурної адаптації. Використання нейронних мереж для попереднього перекладу текстового контенту скорочує час первинної обробки матеріалів. Системи аналізу культурного контексту на основі машинного навчання допомагають ідентифікувати потенційно проблемні елементи контенту. Автоматизовані інструменти оцінки якості локалізації виявляють лінгвістичні та функціональні помилки на ранніх етапах тестування. Платформи для управління локалізацією інтегрують всі етапи процесу в єдине цифрове середовище.

Економічні тенденції ринку локалізації відеоігор відображають зростання інвестицій у культурну адаптацію. Глобальний ринок відеоігор з прогнозованим обсягом 520 мільярдів доларів до 2027 року стимулює попит на якісну локалізацію. Зростання мобільного гемінгу в регіонах Азіатсько-Тихоокеанського басейну та Латинської Америки відкриває нові ринки для локалізованого контенту. Очікування одночасного глобального релізу AAA-проектів вимагає паралельної локалізації на

множину мов. Гіперлокалізація як тренд передбачає створення ультра-адаптованого контенту для вузьких цільових аудиторій.

Правові виклики локалізації в 2025 році включають адаптацію до нових регуляторних вимог. Директиви Європейської Комісії щодо віртуальних валют вимагають відображення цін у реальних грошових одиницях замість ігрової валюти. Посилення вимог до захисту даних користувачів потребує локалізації політик конфіденційності відповідно до юрисдикційних особливостей. Різноманітність систем вікових рейтингів вимагає диференційованого підходу до адаптації контенту для різних ринків. Культурно-специфічні обмеження на зображення насильства, релігійних символів, надприродних істот варіюються між країнами.

Соціокультурні аспекти локалізації відображають зростаючу увагу до питань інклюзивності та доступності. Адаптація ігор для користувачів з особливими потребами включає локалізацію інтерфейсів для програм зчитування з екрана, створення субтитрів та аудіоописів відповідно до локальних стандартів доступності, адаптацію систем управління для різних типів контролерів та допоміжних технологій. Врахування гендерної специфіки мови при локалізації стає важливим фактором культурної адаптації. Репрезентація різноманітності в локалізованому контенті вимагає балансування між глобальними цінностями інклюзивності та локальними культурними нормами.

Феномен ігор, які найкраще сприймаються мовою оригіналу, підкреслює важливість лінгвістичної автентичності в передачі культурного досвіду. Гравці все частіше обирають грати в ігри мовою розробників або мовою сетингу гри: *Metro Exodus* російською, *S.T.A.L.K.E.R. 2* українською, *Assassin's Creed Unity* і *Clair Obscur: Expedition 33* французькою [47]. Оригінальна озвучка передає емоційні нюанси та культурні конотації, які часто втрачаються в перекладі.

Процес культуралізації, на відміну від локалізації, передбачає глибшу адаптацію контенту для забезпечення культурної сенситивності та релевантності [42]. Компанії наймають культурних консультантів та проводять фокус-групи в цільових регіонах, щоб уникнути культурних непорозумінь або образливого контенту. *Assassin's Creed Origins* є прикладом успішної культуралізації, де Ubisoft

Montreal працювала з єгиптологами та істориками для створення автентичного зображення Стародавнього Єгипту [49].

Глобалізація ігрової культури також проявляється через спільні естетичні та механічні конвенції. Battle royale жанр, популяризований *PUBG* та *Fortnite*, швидко поширився по всьому світу, адаптуючись до локальних контекстів. Китайські розробники створили *Knives Out* та *Rules of Survival*, японці - *Apex Legends*, демонструючи, як глобальні ігрові тренди локалізуються та реінтерпретуються різними культурами.

Мобільний гемінг став особливо важливим каналом культурної глобалізації в регіонах, де консольний та ПК-гемінг менш поширені. *Genshin Impact* від китайської студії miHoYo демонструє, як азійські розробники створюють глобальні хіти, що поєднують східну та західну естетику. Гра включає регіони, натхненні різними культурами - Ліює базується на китайській культурі, Інадзума - на японській, Сумеру - на близькосхідній та південноазійській, створюючи мультикультурний ігровий світ [38].

Локалізація також включає адаптацію до локальних регуляторних вимог та культурних сенситивностей. Китайський ринок, з його строгими обмеженнями щодо зображення насильства, надприродного та політичного контенту, вимагає значних модифікацій західних ігор. *World of Warcraft* довелося змінити зображення скелетів та крові для китайської версії, а *PUBG Mobile* було повністю перероблено як *Game for Peace* з патріотичною тематикою. Культурні відмінності в ігрових преференціях також впливають на процеси локалізації. Японські гравці традиційно надають перевагу JRPG з лінійними наративами та детальною проробкою персонажів, тоді як західні гравці часто обирають відкриті світи та свободу вибору. Розробники адаптують свої ігри для різних ринків, балансуючи між збереженням оригінального бачення та відповідністю локальним очікуванням. Езотеричні культурні референси часто стають викликом для локалізації. Гумор, ідіоми, культурні алюзії вимагають креативної адаптації, а не дослівного перекладу. Серія *Yakuza* довгий час вважалася «занадто японською» для західної аудиторії, але успіх *Yakuza 0* довів, що автентичне

зображення японської культури може знайти глобальну аудиторію без надмірної вестернізації.

Технологічні аспекти локалізації також еволюціонують. Штучний інтелект все частіше використовується для автоматизації процесів перекладу та адаптації, хоча людський фактор залишається критичним для забезпечення культурної автентичності. Хмарні технології дозволяють синхронізувати оновлення контенту по всьому світу, забезпечуючи одночасний доступ до нового контенту для всіх регіонів. Економічні фактори відіграють важливу роль у процесах глобалізації та локалізації. Ринки Азії, особливо Китаю, стали найбільшими у світі, змушуючи західних розробників адаптувати свої стратегії. Free-to-play модель з мікротранзакціями, популярна в Азії, поширилася на глобальний ринок, змінюючи економічні моделі ігрової індустрії. Водночас, локальні розробники отримують можливість виходу на глобальні ринки через цифрові платформи дистрибуції. Соціальні мережі та стрімінгові платформи створюють нові форми культурного обміну через відеоігри. Twitch, YouTube Gaming та інші платформи дозволяють гравцям з різних країн спостерігати за ігровим процесом та культурними практиками один одного. Міжнародні турніри з кіберспорту стають майданчиками культурної дипломатії, де команди представляють свої країни та культури. Освітній потенціал відеоігор у контексті міжкультурного розуміння реалізується через ігри як *Never Alone* (про культуру інупіатів Аляски), *Mulaka* (про культуру тараумара Мексики), *Raji: An Ancient Epic* (про індійську міфологію). Такі проєкти не лише зберігають культурну спадщину, але й роблять її доступною для глобальної аудиторії через інтерактивний досвід. Виклики глобалізації включають ризик культурної гомогенізації та втрати локальної специфіки. Домінування великих західних та японських студій може призводити до маргіналізації менших культурних голосів. Проте ініціативи як ID@Xbox, PlayStation Indies сприяють підтримці незалежних розробників з різних регіонів, забезпечуючи різноманітність культурних перспектив у відеоіграх.

Майбутнє глобалізації та локалізації у відеоіграх пов’язане з розвитком технологій реального часу перекладу та культурної адаптації. Концепція «глокалізації» - поєднання глобального та локального - стає домінуючою стратегією

для розробників, які прагнуть створювати універсальні досвіди, що резонують з локальними аудиторіями. Метавсесвіти обіцяють створити простори, де різні культури можуть співіснувати та взаємодіяти в режимі реального часу. Етичні питання культурної апропріації та репрезентації стають все більш важливими в контексті глобалізації відеоігор. Розробники повинні балансувати між культурним запозиченням та експлуатацією, забезпечуючи автентичну та поважну репрезентацію культур. Залучення представників зображуваних культур до процесу розробки стає стандартною практикою для уникнення стереотипізації та культурних помилок. Відеоігри як культурні артефакти відіграють важливу роль у формуванні глобальної культурної пам'яті. Вони зберігають та передають культурні наративи, естетику та цінності новим поколінням, створюючи спільний культурний досвід для людей по всьому світу. Водночас, вони забезпечують простір для збереження та розвитку локальних культурних традицій, адаптуючи їх до цифрової епохи.

Дослідження впливу відеоігор на культурні процеси демонструє їхню трансформативну силу в епоху цифрової глобалізації. Відеоігри не лише відображають існуючі культурні тенденції, але активно формують нові форми культурної експресії, ідентичності та міжкультурної взаємодії. Розуміння складної динаміки між глобалізацією та локалізацією у відеоіграх є критичним для осмислення культурних трансформацій XXI століття та ролі цифрових медіа у формуванні майбутнього людської культури.

Висновки до розділу 2

1. Аналіз еволюції відеоігор від розважального медіуму до визнаної форми мистецтва виявив фундаментальну трансформацію культурного статусу цього явища протягом останніх десятиліть. Інституційне визнання відеоігор провідними музеями світу, включаючи MoMA, Смітсонівський музей американського мистецтва, Музей

Вікторії та Альберта, свідчить про остаточне подолання культурних упереджень щодо цього медіуму. Формування спеціалізованих колекцій відеоігор у музейних зібраннях демонструє усвідомлення їхньої культурної цінності не лише як технологічних артефактів, але як повноцінних творів мистецтва. Розвиток критичного дискурсу навколо відеоігор, поява спеціалізованих академічних журналів та дослідницьких центрів підтверджує становлення game studies як легітимної міждисциплінарної галузі знання. Унікальні естетичні характеристики відеоігор, зокрема процедурна риторика, інтерактивний наратив та емерджентний геймплей, розширюють традиційні уявлення про художню виразність та створюють нові форми естетичного досвіду, недоступні в інших видах мистецтва.

2. Дослідження механізмів формування ідентичності через відеоігри продемонструвало багатовимірність та глибину впливу інтерактивних цифрових середовищ на процеси самовизначення та ціннісної орієнтації. Створення та кастомізація аватарів виявилася не просто розважальною функцією, а потужним інструментом самопізнання та експериментування з різними аспектами особистості. Наративний вибір у відеоіграх з розгалуженими сюжетами створює унікальні умови для морального експериментування в безпечному віртуальному середовищі, дозволяючи гравцям досліджувати наслідки етичних рішень без реальних негативних наслідків. Репрезентація різноманітних ідентичностей, особливо маргіналізованих груп, у відеоіграх сприяє формуванню більш інклюзивного культурного простору. Колективний вимір формування ідентичності через участь в ігрових спільнотах створює нові форми соціальної приналежності, які часто стають не менш значущими, ніж традиційні соціальні зв’язки. Довгостроковий вплив ігрового досвіду на формування компетенцій XXI століття підтверджує освітній та розвивальний потенціал відеоігор.

3. Аналіз механізмів формування цінностей через відеоігри виявив специфічні когнітивні та афективні процеси, що активуються під час інтерактивного досвіду. Механізми емпатії, реалізовані через ідентифікацію з віртуальними агентами, створюють умови для глибокого емоційного залучення та морального резонування. Концепція зміни перспективи, втілена в іграх, що дозволяють

пережити досвід різних соціальних груп або історичних акторів, сприяє розвитку критичного мислення та розумінню складності соціальних систем. Візуалізація наслідків моральних виборів через системи зворотного зв'язку в іграх підсилює усвідомлення етичного виміру прийнятих рішень. Порівняльний аналіз відеоігор з традиційними наративними медіа демонструє переваги інтерактивності для формування ціннісного досвіду через безпосередню участь користувача в конструюванні етичних ситуацій. Водночас, обмеження симуляційної природи відеоігор та питання трансферу ціннісного досвіду в реальне життя вимагають подальшого дослідження та розробки методологічних підходів до використання відеоігор в освітніх та виховних цілях. Дослідження процесів глобалізації та локалізації у відеоіграх виявило складну динаміку між універсалізацією культурного контенту та збереженням локальної специфіки. Глобальний ринок відеоігор створив безпрецедентну платформу для міжкультурного обміну, де франшизи стають універсальними культурними кодами, зрозумілими аудиторіям по всьому світу. Водночас, процеси локалізації демонструють зростаючу складність та багатовимірність, виходячи далеко за межі простого перекладу тексту. Комплексна культурна адаптація включає модифікацію візуальних елементів, ігрової механіки, наративних структур, аудіоконтенту відповідно до культурних норм, естетичних преференцій та правових вимог цільових ринків. Економічна доцільність інвестицій у якісну локалізацію підтверджується статистичними даними про домінування неанглійських ринків у глобальній структурі доходів ігрової індустрії. Технологічні інновації, зокрема використання штучного інтелекту та машинного навчання, оптимізують процеси локалізації, хоча людська експертиза залишається критичною для забезпечення культурної автентичності. Порівняльний аналіз стратегій культурної адаптації на прикладі *Ghost of Tsushima* та *The Witcher 3: Wild Hunt* продемонстрував різні моделі досягнення культурної автентичності в глобалізованому медіапросторі. Модель «зовнішньої автентичності», реалізована в *Ghost of Tsushima*, показує можливість досягнення культурної достовірності через глибоке дослідження, консультації з носіями культури та ретельне відтворення культурних деталей іноземними розробниками. Модель «культурного експорту»,

втілена в *The Witcher 3*, демонструє успішну стратегію адаптації локального культурного продукту для глобальної аудиторії через балансування між збереженням унікальної культурної ідентичності та універсалізацією для забезпечення доступності. Обидві моделі підтверджують важливість культурної сенситивності та поваги до зображуваних культур як ключових факторів успіху в міжкультурній комунікації через відеоігри. Критичний аналіз обмежень культурної репрезентації в обох іграх виявляє неминучі компроміси між автентичністю та ігровими конвенціями, між історичною точністю та наративними потребами. Соціокультурні трансформації, пов'язані з розвитком відеоігор як культурного медіуму, охоплюють широкий спектр явищ від формування нових професійних ідентичностей до створення транснаціональних культурних спільнот. Легітимація професії геймера та стрімера, розвиток кіберспорту як форми культурної дипломатії, використання відеоігор для збереження та передачі культурної спадщини демонструють інтеграцію ігрової культури в ширші соціальні процеси. Освітній потенціал відеоігор у контексті міжкультурного розуміння реалізується через проекти, що дозволяють інтерактивно досліджувати різні культури та історичні періоди. Водночас, виклики токсичності в ігрових спільнотах, ризики культурної апропріації та гомогенізації вимагають розробки етичних стандартів та механізмів забезпечення відповідального культурного розвитку індустрії. Концепція «глокалізації» як синтезу глобальних та локальних культурних елементів стає домінуючою стратегією для створення культурно релевантного контенту в умовах глобалізації.

РОЗДІЛ 3. КУЛЬТУРОТВОРЧІ ДЕТЕРМІНАНТИ ВІДЕОІГОР

3.1. Соціокультурний контекст створення і сприйняття відеоігор

Феноменологія відеоігор як культурного артефакту постіндустріального суспільства репрезентує складну систему взаємодій між технологічними інноваціями, соціокультурними практиками та символічним виробництвом сенсів. Методологічна рамка дослідження культуротворчих детермінант відеоігор базується на синтезі структуралістського та постструктуралістського підходів, що дозволяє розглядати ігрові артефакти одночасно як продукти об'єктивних соціокультурних структур та як активні агенти трансформації культурного простору. Концептуалізація відеоігор у межах культурологічного дискурсу передбачає виявлення глибинних детермінант, які формують специфіку функціонування ігрової індустрії як автономного поля культурного виробництва у розумінні П. Бурдьє [40].

Сучасна культурологічна парадигма дослідження відеоігор вимагає комплексного міждисциплінарного підходу, який би поєднував методологічний інструментарій соціології культури, семіотики, медіааналітики та цифрової антропології. Відеоігри функціонують як складні семіотичні системи, які не лише відображають існуючі культурні коди та наративи, але й активно продукують нові форми символічного обміну та комунікативні практики. Дослідження С. Чесс та М. Консальво підкреслює значущість розуміння відеоігор як медіума, який формує специфічні модуси культурної участі та ідентичності [52].

Аналіз соціокультурного контексту створення та сприйняття відеоігор демонструє складну діалектику між глобальними трендами культурної індустрії та локальними особливостями національних ігрових ринків. Українська відеоігрова індустрія, як зазначає В. Бобров, переживає період трансформації, пов'язаний із «скороченням кількості співробітників, орієнтацією на контроль повного випуску продукту, зменшенням частки технічних працівників та міжнародною

кооперацією» [1, с. 27]. Водночас спостерігаються позитивні тенденції розвитку освітніх програм та інноваційних технологічних рішень, що створює передумови для формування унікального національного ігрового продукту.

Емпіричне дослідження культуротворчих детермінант відеоігор проводилось методом анкетного опитування серед 100 респондентів різних вікових груп та гендерної приналежності. Методологія дослідження базувалась на принципах репрезентативної вибірки, що забезпечило валідність отриманих результатів. Інструментарій дослідження включав блоки питань, спрямованих на виявлення соціокультурних уявлень про відеоігри, оцінку художніх та наративних аспектів, а також аналіз практик участі у відеоігрових спільнотах.

Основна гіпотеза дослідження полягає у твердженні, що відеоігри функціонують як автономне поле культурного виробництва, яке характеризується специфічними механізмами легітимації, консекрації та символічного обміну. Операціоналізація гіпотези передбачає виділення трьох взаємопов'язаних рівнів аналізу – макрорівень (соціокультурний контекст), мезорівень (художні та наративні структури) та мікрорівень (практики спільнотного продукування).

Додаткові гіпотези дослідження:

— сприйняття відеоігор як культурного феномену детерміноване віковими, гендерними та освітніми характеристиками аудиторії;

— художні та наративні елементи відеоігор формують специфічні модуси естетичного досвіду, що відрізняються від традиційних мистецьких форм;

— відеоігрові спільноти функціонують як простори культурного продукування, що генерують власні символічні системи та комунікативні коди.

Методологічна схема дослідження базується на тріангуляції кількісних та якісних методів. Кількісний аналіз передбачав статистичну обробку даних анкетування з використанням дескриптивної статистики та кореляційного аналізу.

Якісна інтерпретація спрямована на виявлення латентних смислових структур та культурних патернів.

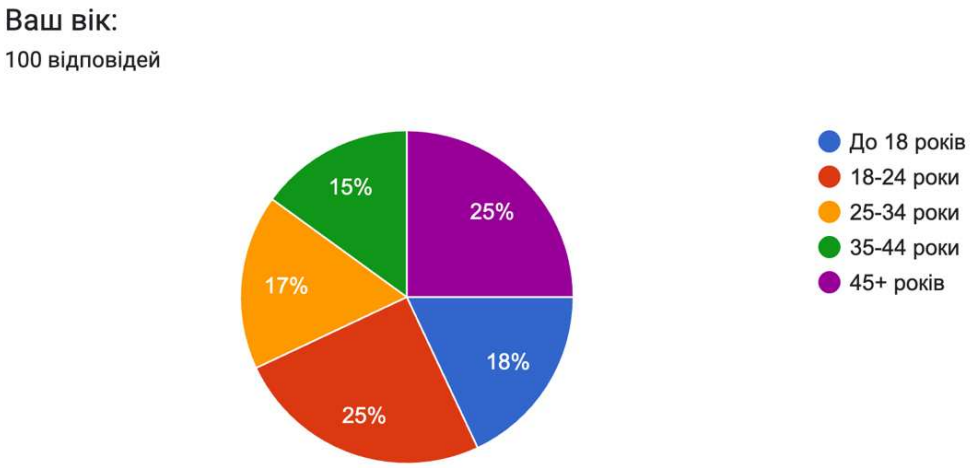

Рисунок 3.1 – Розподіл розподіл респондентів за віковими категоріями

Джерело: складено автором за результатами емпіричного дослідження

Аналіз соціокультурного контексту створення та сприйняття відеоігор розпочинається з дослідження демографічних характеристик ігрової аудиторії. Емпіричні дані демонструють рівномірний розподіл респондентів за віковими категоріями: молодь до 18 років становить 18%, вікова група 18-24 роки - 25%, вікова група 25-34 роки - 17%, вікова група 35-44 роки - 15%, старша вікова група 45+ років - 25%. Така вікова дистрибуція спростовує поширений стереотип про відеоігри як виключно молодіжне дозвілля. Показово, що сукупна частка гравців віком від 25 років сягає 57%, а найчисленнішими групами є 18–24 роки та 45+ років — по 25% кожна, що свідчить про міжпоколінний характер ігрової культури та її інтеграцію у повсякденні практики різних соціальних страт. Подібна демографічна конфігурація корелює із загальносвітовими тенденціями розвитку ігрової індустрії, де середній вік гравця стабільно зростає впродовж останніх двох десятиліть, що підтверджує трансформацію відеоігор з субкультурного феномену у повноцінний елемент масової культури.

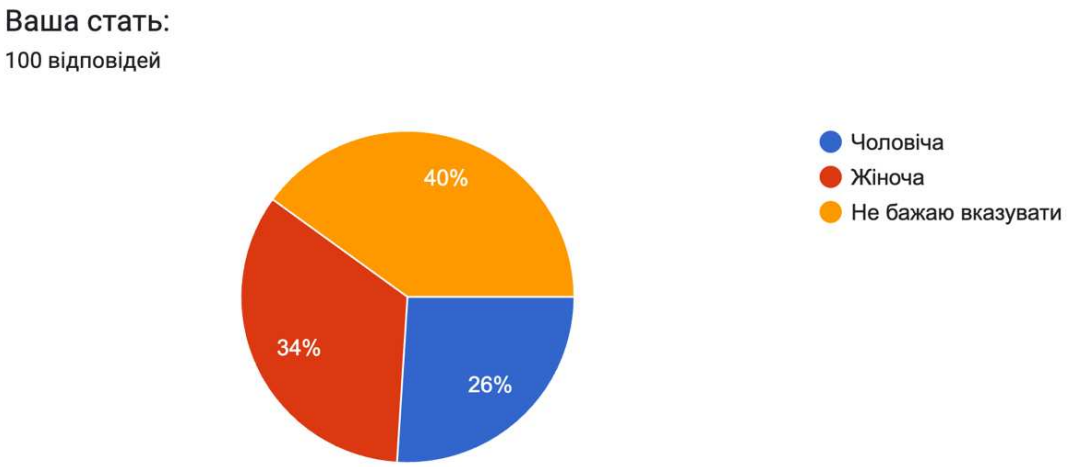

Рисунок 3.2 – Участь у відеоігрових практиках за гендером

Джерело: складено автором за результатами емпіричного дослідження

Гендерний розподіл характеризується певною асиметрією: чоловіки складають 26%, жінки - 34%, водночас значна частка респондентів (40%) обрала варіант «не бажаю вказувати», що може свідчити про зростання гендерної флюїдності в ігровій культурі або про сенситивність гендерної проблематики в контексті геймінгу. Серед тих, хто вказав стать, жінки переважають над чоловіками, що суперечить традиційному уявленню про геймінг як переважно маскулінну практику. Це вказує на поступове вирівнювання гендерного балансу в ігровій аудиторії та активне входження жінок у простір відеоігрової культури як повноправних суб’єктів, а не лише периферійних учасників.

Емпіричне дослідження частоти залученості української аудиторії до відеоігрових практик демонструє складну картину культурної партиципації, яка розкриває фундаментальні зрушення у структурі дозвілля постіндустріального суспільства.

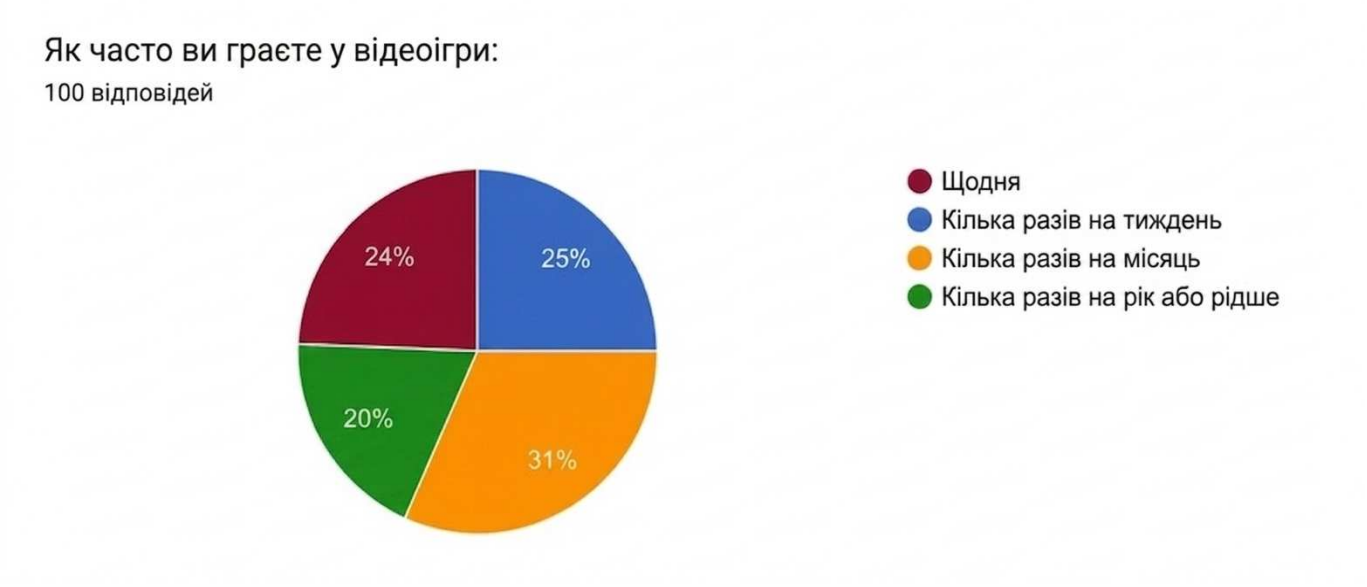

Рисунок 3.3 – Інтенсивність ігрової активності

Джерело: складено автором за результатами емпіричного дослідження

Розподіл респондентів за інтенсивністю ігрової активності формує специфічну конфігурацію, де щоденні гравці становлять 24%, учасники з частотою кілька разів на тиждень складають 25%, група з помірною залученістю кілька разів на місяць охоплює 31%, а казуальні гравці з мінімальною частотою кілька разів на рік або рідше репрезентують 20% вибірки. Така дистрибуція свідчить про формування стійкого культурного патерну, в якому відеоігри перетворилися з маргінальної розваги на інтегральний компонент повсякденних культурних практик, при цьому кумулятивний показник регулярних гравців, які взаємодіють з ігровим медіумом щодня або кілька разів на тиждень, досягає 49%, що наближається до половини досліджуваної популяції, а якщо додати групу з помірною залученістю, то загальний відсоток активної аудиторії сягає 80%, залишаючи лише п’яту частину респондентів у категорії спорадичних або випадкових користувачів.

Феноменологія темпоральності ігрових практик розкриває глибинні трансформації у структурі вільного часу сучасної людини, де відеоігри функціонують не просто як форма розваги, а як специфічний хронотоп, що організує

повсякденність та формує ритми соціального буття. Компаративний аналіз частоти ігрових практик з даними міжнародних досліджень виявляє специфіку української ситуації в глобальному контексті. Дослідження Б. Хіген та співавторів демонструє кореляцію між ігровою активністю та самооцінкою в підлітковому віці, при цьому виявляється нелінійна залежність, коли помірна залученість корелює з позитивними психологічними показниками, а надмірна або недостатня - з негативними [95]. Українська вибірка демонструє відносно збалансований розподіл без екстремальних перекосів, що може свідчити про зрілість ігрової культури та відсутність як надмірної стигматизації, так і некритичної глорифікації відеоігор.

Соціологічний вимір аналізу частоти ігрових практик розкриває складні механізми соціальної стратифікації та культурного капіталу. Регулярність залучення до відеоігор функціонує як маркер приналежності до специфічних соціальних груп та поколінь. Водночас спорадична залученість не обов'язково означає маргіналізацію чи виключення з ігрової культури, а може репрезентувати свідомий вибір селективної участі, коли індивід обирає конкретні ігрові події чи релізи без постійного занурення в ігровий простір. Темпоральна економіка відеоігор демонструє специфічну логіку розподілу часових ресурсів у сучасному суспільстві. Дослідження С. Енгберга та співавторів виявляє трансформації у структурі дозвілля протягом життєвого циклу, де відеоігри конкурують з іншими формами активності за обмежений ресурс вільного часу [71]. Українські дані свідчать про формування стійкого сегменту регулярних гравців, для яких відеоігри стали інтегральною частиною повсякденності, що вимагає переосмислення традиційних уявлень про структуру дозвілля та культурного споживання. Феномен «геймінгу як lifestyle» трансформує відеоігри з дискретної активності в континуальну практику, що пронизує різні сфери життя через мобільні пристрої, соціальні мережі та трансмедійні розширення.

Жанрова диверсифікація ігрових преференцій української аудиторії розкриває складну картину естетичних та функціональних очікувань від інтерактивного медіуму. Головоломки як найпопулярніший жанр з показником 16% репрезентують прагнення до когнітивної стимуляції та інтелектуального виклику, що корелює з

концепцією «серйозних ігор» та гейміфікації освітніх практик. Дослідження Д. Хуінь та співавторів щодо ігрових елементів у навчальних платформах демонструє ефективність головоломкових механік у стимулюванні навчальної мотивації [94]. Популярність головоломок може інтерпретуватися як індикатор інтелектуалізації ігрової культури, коли гра сприймається не лише як розвага, а як форма ментального тренінгу та саморозвитку.

Рольові ігри з показником 13% демонструють стійкий попит на наративну складність та можливість ідентифікації з ігровим аватаром. RPG як жанр функціонує на перетині літературної традиції та інтерактивної специфіки відеоігор, пропонуючи гравцям не просто споживання готової історії, а активну участь у її творенні через вибори та дії. Концепція «рольової гри як діалектики правил та свободи» Х. Йошіди розкриває фундаментальну напругу між структурою та агентністю, що лежить в основі жанру [167]. Паритетна популярність RPG та симуляторів життя, кожен з яких також набрав 13%, свідчить про диференціацію між прагненням до фантастичної ескапістської трансценденції та бажанням моделювання альтернативної повсякденності.

Симулятори життя як окремий жанровий кластер репрезентують унікальний феномен «віртуальної повсякденності», де гравець отримує можливість експериментувати з життєвими траєкторіями без реальних наслідків. Франшиза *The Sims*, яка домінує в цьому сегменті, створила нову форму інтерактивного наративу, де історія виникає не з авторського задуму, а з емерджентної взаємодії ігрових систем та гравецьких рішень. Культурологічний аналіз симуляторів життя виявляє їх функціонування як «лабораторій ідентичності», де гравці можуть експериментувати з різними життєвими стилями, соціальними ролями та моральними виборами в безпечному віртуальному середовищі.

Стратегічні ігри та симулятори як об’єднана категорія з 13% демонструють попит на системне мислення та управлінську компетентність. Жанр стратегій історично асоціюється з інтелектуальною елітою ігрової культури, вимагаючи від гравця не лише швидкої реакції, а й довгострокового планування, ресурсного менеджменту та тактичного мислення. Дослідження Д. Кінга, П. Дельфабро та М.

Гріффітса щодо структурних характеристик відеоігор виявляє специфічні когнітивні вимоги різних жанрів, де стратегії займають верхні позиції за складністю [104]. Популярність стратегій в українській аудиторії може інтерпретуватися як індикатор інтелектуальної зрілості ігрової культури.

MOBA та шутери з показником 12% репрезентують змагальний вектор ігрової культури, де акцент зміщується з наративу та естетики на майстерність та конкуренцію. Жанр MOBA, що виник як модифікація стратегій реального часу, створив нову парадигму кіберспорту, трансформувавши відеоігри з приватного дозвілля в публічне видовище. Дослідження А. Кана та співавторів виявляє специфічні мотиваційні профілі гравців різних жанрів, де MOBA та шутери асоціюються з домінуванням та соціальним визнанням [103]. Відносно помірна популярність змагальних жанрів в українській вибірці може свідчити про збалансованість між різними мотиваційними векторами без гіпертрофії агональності.

Інді-платформери з 12% демонструють значущість альтернативної ігрової культури, що протиставляє себе мейнстрімному AAA-сегменту. Інді-ігри функціонують як простір експериментування з формою, наративом та естетикою, часто пріоритизуючи художнє висловлювання над комерційним успіхом. Концепція «автентичності високих та низьких технологій» Дж. Джула розкриває специфіку інді-естетики, що свідомо обирає мінімалізм та ретро-стилістику як форму протесту проти технологічної гонки озброєнь AAA-індустрії [102]. Популярність інді-ігор серед української аудиторії може інтерпретуватися як прояв культурної компетентності та здатності цінувати альтернативні форми художнього висловлювання.

Гібридний жанр RPG-шутерів з показником 11% ілюструє тенденцію до жанрової конвергенції та розмивання традиційних категорій. Поєднання рольових елементів з екшн-механіками створює синтетичну форму, що задовольняє множинні потреби гравців - у наративі, прогресії, дії та майстерності. Франшизи на кшталт *Borderlands*, *Destiny* чи *Mass Effect* демонструють успішність гібридизації, коли традиційні жанрові обмеження знімаються на користь комплексного ігрового

досвіду. Культурологічний аналіз жанрової гібридизації виявляє паралелі з постмодерною естетикою, де чисті форми поступаються місцем еклектиці та пастишу. Action-adventure з 10% замикає перелік основних жанрових преференцій, репрезентуючи класичну формулу пригодницької гри з акцентом на дослідження, розв'язання головоломок та бойову систему. Жанр action-adventure історично асоціюється з консольним геймінгом та франшизами на кшталт *The Legend of Zelda*, *Uncharted* чи *Tomb Raider*, що формували канони тривимірної пригодницької гри. Відносно невисока популярність жанру в українській вибірці може пояснюватися його традиційною орієнтацією на консольні платформи, які історично менш поширені в Україні порівняно з ПК-геймінгом.

Аналіз жанрової дистрибуції виявляє відсутність явного домінанта, що свідчить про зрілість та диверсифікованість української ігрової культури. Рівномірний розподіл між різними жанровими категоріями контрастує з ситуацією на багатьох розвинених ринках, де спостерігається концентрація навколо кількох мегапопулярних жанрів або франшиз. Дослідження К. Стюарта щодо еволюції жанрової таксономії демонструє тенденцію до ускладнення та гібридизації жанрових форм, коли чисті жанри поступаються місцем складним синтетичним конструкціям [153]. Українська аудиторія демонструє готовність до сприйняття різноманітних жанрових пропозицій без фіксації на окремих категоріях.

Культурологічна інтерпретація жанрових преференцій дозволяє виявити глибинні культурні коди та цінності, що структурують ігрові практики. Популярність головоломок може розглядатися як прояв раціоналістичної традиції, що цінує інтелект та логічне мислення. RPG резонує з літературною традицією та прагненням до наративної глибини. Симулятори життя відображають постмодерну рефлексивність та експериментування з ідентичністю. Стратегії апелюють до управлінської раціональності та системного мислення. MOBA та шутери каналізують агональні імпульси та потребу в соціальному визнанні. Інді-ігри задовольняють потребу в автентичності та альтернативних формах експресії.

Темпоральна специфіка різних жанрів формує складну екологію ігрового часу, де короткі сесії головоломок або мобільних ігор співіснують з багатогодинними

заглибленнями в RPG або стратегії. Дослідження Р. Гутхольд та співавторів щодо глобальних трендів фізичної активності підлітків виявляє конкуренцію між різними формами дозвілля за обмежений часовий ресурс [84]. Відеоігри в цьому контексті функціонують не як монолітна категорія, а як диференційований спектр темпоральних режимів, від п’ятихвилинних казуальних сесій до марафонських рейдів в MMORPG.

Соціальна морфологія жанрових спільнот демонструє різні моделі колективності та індивідуальності. MOBA та шутери формують тісні команди з чіткою координацією та розподілом ролей. RPG-спільноти організуються навколо спільного наративного досвіду та обміну історіями. Стратегічні спільноти культивують експертне знання та аналітичне мислення. Інді-спільноти функціонують як простори альтернативної культури з акцентом на творчість та експериментування. Дослідження Р. Кінга та Т. де ла Гера щодо впливу стрімерів на ігрові преференції демонструє роль лідерів думок у формуванні жанрових трендів [105].

Економічна детермінація жанрових преференцій проявляється через різні моделі монетизації та доступності. Free-to-play моделі домінують у MOBA та мобільних іграх, знижуючи бар’єри входу, але створюючи системи мікротранзакцій. Premium-моделі характерні для AAA action-adventure та RPG, вимагаючи значних початкових інвестицій. Інді-ігри часто обирають середню цінову політику, балансуючи між доступністю та економічною життєздатністю. Дослідження Л. Ліндзона щодо моделей підписки в ігровій індустрії виявляє трансформацію від продуктової до сервісної парадигми [112]. Українська аудиторія демонструє адаптивність до різних економічних моделей, що відображається в жанровому різноманітті.

Технологічна обумовленість жанрових можливостей розкриває діалектику між апаратними обмеженнями та креативними амбіціями. Еволюція від двовимірних платформерів до фотореалістичних відкритих світів демонструє, як технологічний прогрес розширює експресивні можливості медіуму. Водночас ренесанс піксельної естетики в інді-сегменті свідчить про те, що технологічна складність не є

самоціллю. Дослідження Д. Міхаліка та співавторів щодо використання ігрових движків у неігрових сферах демонструє конвергенцію технологій та розмивання меж між різними медіа [119]. Українська аудиторія демонструє толерантність до широкого спектру технологічних рішень, від ретро-стилізації до cutting-edge графіки.

Наративна архітектоніка різних жанрів формує специфічні модуси сторітелінгу та залучення аудиторії. Лінійні наративи action-adventure контрастують з емерджентними історіями симуляторів життя. Епічні саги RPG протиставляються мінімалістичним алегоріям інді-ігор. Відсутність традиційного наративу в головоломках компенсується абстрактними естетичними переживаннями. Дослідження Environmental storytelling (оповідання через оточення) демонструє, як простір та об’єкти можуть розповідати історії без експліцитного наративу. Українська аудиторія демонструє сприйнятливість до різних наративних стратегій, від традиційного лінійного сторітелінгу до експериментальних форм.

Культурна легітимація різних жанрів відбувається нерівномірно, з певними категоріями, що здобувають визнання як «серйозні» або «художні», тоді як інші залишаються в сфері «простої розваги». Інді-ігри часто позиціонуються як артхаусний сегмент ігрової культури. RPG апелюють до літературної традиції та наративної складності. Стратегії асоціюються з інтелектуальною витонченістю. Шутери та MOBA часто стигматизуються як «безглузде насильство» або «втрата часу», незважаючи на їх кіберспортивну легітимацію. Дослідження Ф. Паркера щодо дебатів про ігри як мистецтво виявляє складні механізми культурної ієрархізації [131]. Українська аудиторія демонструє відносно егалітарне ставлення до різних жанрів без явної ієрархізації.

Гендерні аспекти жанрових преференцій традиційно є предметом дискусій та стереотипізації, з асоціацією певних жанрів з маскулінністю або фемінністю. Шутери та стратегії часто кодуються як «чоловічі» жанри, тоді як симулятори життя та головоломки - як «жіночі». Дослідження демонструє поступове розмивання гендерних стереотипів у жанрових преференціях, хоча певні диспропорції зберігаються. Українські дані не дозволяють провести детальний гендерний аналіз

жанрових преференцій через агреговану природу, але загальна диверсифікація може свідчити про інклюзивність ігрової культури.

Вікова стратифікація жанрових преференцій відображає життєві цикли та зміну пріоритетів з віком. Молодша аудиторія часто тяжіє до динамічних екшн-жанрів та соціальних мультиплеєрних ігор. Середній вік асоціюється з більш вдумливими жанрами - стратегіями, RPG, симуляторами. Старша аудиторія може надавати перевагу головоломкам та казуальним іграм. Дослідження вікової динаміки ігрових практик демонструє не лінійне зниження з віком, а трансформацію преференцій та режимів залучення. Українська вибірка демонструє присутність всіх вікових груп у різних жанрових сегментах, що свідчить про міжпоколінний характер ігрової культури.

Освітній потенціал різних жанрів актуалізує питання «серйозних ігор» та гейміфікації навчання. Головоломки розвивають логічне мислення та просторову уяву. Стратегії формують системне мислення та навички планування. Симулятори можуть використовуватися для професійної підготовки. RPG розвивають емпатію та моральне міркування через рольову ідентифікацію. Дослідження освітніх застосувань відеоігор демонструє їх ефективність у різних навчальних контекстах. Українська освітня система поступово інтегрує ігрові технології, хоча процес відбувається повільніше, ніж у розвинених країнах.

Терапевтичний вимір різних жанрів відкриває перспективи використання відеоігор у психологічній та медичній практиці. Медитативні інді-ігри можуть знижувати стрес та тривожність. Фізично активні ігри сприяють реабілітації та підтримці здоров’я. Соціальні ігри можуть допомагати у подоланні ізоляції. Когнітивно складні жанри можуть уповільнювати вікові зміни. Дослідження І. Граніч та співавторів демонструє позитивні ефекти відеоігор на психологічне благополуччя [80]. Українська медична система починає експериментувати з ігровими технологіями в терапевтичних цілях. Естетична еволюція жанрів демонструє діалектику між традицією та інновацією, коли класичні жанрові конвенції постійно переосмислюються та деконструюються. Метамодерністська чутливість проявляється в одночасній ностальгії за класичними формами та

іронічній дистанції від них. Ремейки та ремастери класичних ігор співіснують з радикальними експериментами. Дослідження постмодерністської естетики у відеоіграх виявляє складні інтертекстуальні зв'язки та метанаративні структури. Українська аудиторія демонструє сприйнятливість як до класичних, так і до експериментальних форм, що відображається в жанровому плюралізмі.

Як показано на рисунку 3.4, респонденти демонструють амбівалентне ставлення до соціокультурної ролі відеоігор. Найвищий рівень згоди спостерігається щодо твердження про відображення у відеоіграх культурних цінностей та традицій країн-виробників (46% згодних проти 42% незгодних). Водночас питання ідеологічного впливу відеоігор викликає найбільший скептицизм - 47% респондентів не вважають відеоігри інструментом трансляції ідеологічних поглядів.

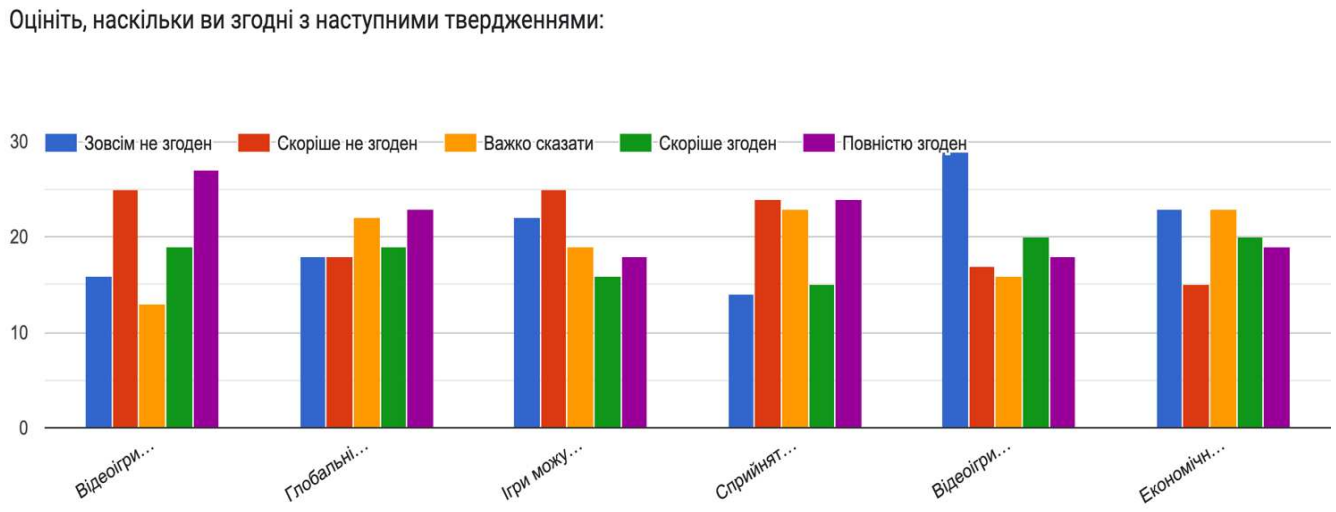

Рисунок 3.4 – Оцінка респондентами соціокультурних аспектів відеоігор

Джерело: складено автором за результатами емпіричного дослідження

Культурологічний аналіз отриманих даних дозволяє виявити кілька важливих тенденцій. По-перше, українська аудиторія усвідомлює культурну обумовленість відеоігор, розуміючи їх як продукти специфічних національних контекстів. М. Арнольд у своїй класичній праці «Культура та анархія» визначав культуру як «прагнення до досконалості», і сучасні відеоігри, безумовно, репрезентують

культурні ідеали та цінності суспільств, які їх створюють, і сучасні відеоігри, безумовно, репрезентують культурні ідеали та цінності суспільств, які їх створюють [26].

Інтерактивні цифрові медіа, широко відомі як відеоігри, давно перестали бути виключно формою ескапістської розваги, перетворившись на складні культурні артефакти, що заслуговують на глибокий і неупереджений аналіз. Вони функціонують як дзеркала, що відбивають, і водночас як інструменти, що формують соціокультурні норми, ідеології та національні наративи. Сприйняття відеоігор українською аудиторією як продуктів, детермінованих культурно, свідчить про зростання медіаграмотності та здатність до критичної деконструкції споживаного контенту. Розуміння того, що кожна гра є носієм певного культурного коду, закладеного її творцями, відкриває шлях до багатовимірного дослідження.

Концепція культури, сформульована Метью Арнольдом, пропонує плідну теоретичну рамку для такого аналізу. Визначення культури як «прагнення до досконалості», як ознайомлення з «найкращим, що було сказано і подумано у світі», може бути екстрапольоване на цифровий простір [26]. Відеоігри, у такому випадку, постають як арена, де суспільства проектують власні уявлення про досконалість – досконалого героя, досконалу модель суспільного устрою, досконалу етичну систему або, навпаки, антиутопічне застереження від шляху до недосконалості. Кожен ігровий світ, з його правилами, персонажами та конфліктами, є артикуляцією певних ідеалів, що були відібрані та закодовані розробниками, які самі є продуктами свого культурного середовища. Дослідження відеоігор перетворюється на дослідження імпліцитних ціннісних систем, що лежать в основі їхньої архітектури.

Перетин дисциплінарних полів культурології та людології (game studies) створює унікальний аналітичний інструментарій для препарування відеоігор як семіотичних систем. Тривалий час академічні дебати були зосереджені на дихотомії між наратологічним та людологічним підходами – тобто, чи слід вивчати ігри як тексти, подібні до літератури та кіно, чи як унікальні системи правил та механік. Сучасний науковий консенсус схиляється до синтезу обох перспектив, визнаючи, що сенс у грі народжується саме на перетині оповіді та інтерактивної дії. Культурний

код вбудовується не лише в сюжет, діалоги та візуальний стиль, але й у самі правила гри, у її механіки. Вибір між системою прокачки персонажа, що заохочує індивідуальні досягнення, та системою, що вимагає злагодженої командної роботи, не є культурно нейтральним. Він віддзеркалює фундаментальні уявлення про співвідношення особистого та колективного, про шляхи досягнення успіху, що глибоко вкорінені в ідеології суспільства-виробника. Таким чином, аналіз геймплею – процесу взаємодії гравця з ігровою системою – стає аналізом культурних практик у мініатюрі. Кожна дія гравця, кожне рішення, прийняте в рамках заданих правил, є актом відтворення або оскарження закладених у гру культурних установок.

Глобальний ринок відеоігор, попри свою видиму інтернаціональність, характеризується існуванням потужної культурної гегемонії, або, як її позначають деякі дослідники, «гегемонії гри». Домінуючі позиції на ринку займають корпорації зі Сполучених Штатів та Японії, що призводить до непропорційного поширення саме їхніх культурних моделей, наративів та естетичних стандартів. Ця гегемонія діє на кількох рівнях: технологічному, визначаючи стандарти апаратного та програмного забезпечення; економічному, контролюючи канали дистрибуції та маркетингові бюджети; та, що найважливіше, культурному, просуваючи певні жанри, теми та ігрові механіки як універсальні та загальноприйняті. Вплив переважно білої та, вторинно, азійської чоловічої еліти розробників визначає, які історії вважаються вартими розповіді, які герої – гідними наслідування, і які стилі гри – правильними. У відповідь на таку гомогенізуючу силу виникають явища культурного опору та адаптації. Розробники з інших національних контекстів змушені або імітувати домінуючі зразки для досягнення комерційного успіху, або шукати унікальні шляхи, що дозволяють виразити власну культурну специфіку. Саме в цьому полі напруги між глобальним та локальним народжуються найцікавіші культурні феномени, що демонструють процес, відомий як «глокалізація» – адаптація глобальних трендів до місцевих умов і, водночас, просування локальних культурних продуктів на світову арену.

Яскравим прикладом кодування національних культурних цінностей є американська традиція розробки рольових ігор (RPG). В основі багатьох популярних

західних RPG лежить глибоко вкорінений у американській свідомості міф про індивідуалізм та «фронтир». Герой таких ігор – це часто самотня фігура, аутсайдер або обраний, який завдяки власним зусиллям, волі та унікальним здібностям долає всі перешкоди і змінює світ. Механіки гри всіляко підтримують цей наратив: системи розвитку персонажа фокусуються на накопиченні особистої сили, дерево навичок пропонує шлях до самодостатності, а моральні дилеми часто подаються як особистий вибір, що має глобальні наслідки. Ігри, як-от серія *The Elder Scrolls*, зокрема *The Elder Scrolls: Skyrim*, є квінтесенцією такої філософії. Вони пропонують гравцеві абсолютну свободу у величезному відкритому світі, де можна стати ким завгодно, ігноруючи суспільні структури та обмеження. Ігровий процес симулює ідеал «self-made man» – людини, яка створює себе сама. Проте такий індивідуалізм має і зворотний бік, що також відбиває певні аспекти американської культури: ілюзію вибору в рамках жорстко заданої системи та форму контрольованої ізоляції, яка маскується під незалежність. Гравець може обирати між десятками шляхів, але всі вони ведуть до заздалегідь визначених розробниками результатів, підтримуючи статус-кво ігрового світу.

На противагу американському людному індивідуалізму, японська ігрова індустрія пропонує зовсім іншу модель, що базується на цінностях колективізму та групової гармонії. Особливо чітко це простежується в жанрі японських рольових ігор (JRPG). На відміну від самотнього західного героя, протагоніст JRPG майже завжди є частиною команди, і успіх можливий лише завдяки спільним зусиллям. Наративи таких ігор часто обертаються навколо тем дружби, довіри, самопожертви заради групи та необхідності подолання внутрішніх розбіжностей для досягнення спільної мети. Ігрові механіки прямо віддзеркалюють ці цінності. Бойові системи зазвичай є покроковими та вимагають від гравця не стільки індивідуальної реакції, скільки стратегічного планування дій усієї команди, комбінування унікальних здібностей різних персонажів. Серія *Persona* є показовим прикладом. У ній соціальна взаємодія, розбудова стосунків з іншими персонажами є не просто побічною активністю, а центральною механікою, що безпосередньо впливає на бойову ефективність команди. Рішення в таких іграх часто приймаються колективно,

а кульмінаційні моменти вимагають «єдності сердець і думок» усіх членів групи. Такий підхід транслює культурну установку, де особистість реалізується не в ізоляції, а через свою інтеграцію в соціум та виконання своїх обов'язків перед ним.

Феномен польської студії CD Projekt RED та її флагманської гри *The Witcher 3: Wild Hunt* є хрестоматійним прикладом успішної глокалізації та використання відеогри для формування національного міфу в глобальному масштабі. Розробники не намагалися сліпо копіювати американські чи японські зразки, а натомість звернулися до власного культурного шару: літературної першооснови Анджея Сапковського, слов'янської міфології та складної польської історії. Світ *The Witcher 3* просякнутий духом східноєвропейського середньовіччя, з його політичними інтригами, соціальною несправедливістю та моральною неоднозначністю. На відміну від стерильного високого фентезі, він брудний, жорстокий і реалістичний. Гра транслює специфічний польський історичний досвід – досвід нації, що століттями існувала на перетині імперій, боролася за збереження власної ідентичності та мови. Наративи гри, що торкаються тем расизму (щодо нелюдей), окупації та партизанської боротьби, глибоко резонують з національною пам'яттю. Таким чином, *The Witcher 3* є потужним інструментом культурної дипломатії, познайомивши мільйони гравців по всьому світу з польською культурою та історією, поданими у привабливій та зрозумілій формі. Гра стала одним з найвідоміших культурних експортних продуктів Польщі, демонструючи, як національна самобутність може стати основою для міжнародного успіху.

В умовах повномасштабної російсько-української війни українська індустрія розробки ігор переживає кардинальну трансформацію, перетворюючись на важливий фронт культурного спротиву. Якщо раніше українські студії переважно працювали на аутсорс або створювали аполітичні продукти для глобального ринку, то сучасні реалії змусили їх переосмислити свою роль. З'являється все більше проєктів, що безпосередньо рефлексують на тему війни, стаючи не просто іграми, а цифровими хроніками боротьби, інструментами для обробки колективної травми та засобами деконструкції ворожої пропаганди. У таких іграх українські розробники формулюють новий національний наратив – наратив стійкості, єдності та героїзму.

Візуальні елементи, від використання національної символіки до відтворення реальних локацій бойових дій, слугують утвердженню української ідентичності. Ігрові механіки також набувають нового значення: керування дронами, волонтерська діяльність, евакуація цивільних – ці елементи геймплею знайомлять світову аудиторію з реаліями українського спротиву. Ці ігри виконують кілька функцій: терапевтичну – для внутрішньої аудиторії, дозволяючи в інтерактивній формі пережити та осмислити травматичні події; інформаційну – для зовнішньої аудиторії, розповідаючи правду про війну мовою, зрозумілою для глобальної геймерської спільноти; та меморіальну, фіксуючи події та імена героїв у цифровому просторі. Так відеогра стає майданчиком для комеморації та утвердження права на власну історію.

Аналіз самих лише наративів та візуальної естетики є недостатнім для повного розуміння культурної обумовленості відеоігор. Необхідно заглибитись у структуру ігрових механік, оскільки саме вони є носіями імпліцитної ідеології. Абстрактні, на перший погляд, системи, як-от управління ресурсами, технологічний розвиток чи умови перемоги, насправді базуються на певних культурних та економічних припущеннях. Наприклад, у багатьох стратегічних іграх, таких як серія *Civilization*, прогрес нерозривно пов’язаний з експансією, експлуатацією ресурсів та культурною асиміляцією або знищенням суперників. Такі механіки, що походять з постколоніальної перспективи, нормалізують логіку імперіалізму, представляючи «колонізацію» простору як природний та безальтернативний шлях до розвитку. Економічні симулятори часто вбудовують у свої алгоритми принципи капіталістичної ринкової економіки, представляючи її як єдину можливу модель, тоді як альтернативні економічні системи або ігноруються, або зображуються як неефективні. Навіть системи створення персонажа, що пропонують вибір раси чи класу, можуть відтворювати соціальні стереотипи та ієрархії. Отже, кожна ігрова механіка є аргументом. Вона стверджує, що певні дії є більш ефективними, певні стратегії – більш правильними, а певні моделі поведінки – більш бажаними. Деконструкція ідеологічних засад ігрових механік є ключовим завданням критичного культурологічного аналізу.

Повертаючись до концепції Метью Арнольда, можна стверджувати, що відеоігри є унікальним полем для дослідження того, як різні культури уявляють собі прагнення до досконалості [26]. Проте сама досконалість виявляється поняттям глибоко відносним і культурно детермінованим. Досконалість, закодована в американській грі, – це досконалість автономного індивіда, що досягає самореалізації через подолання зовнішніх перешкод. Японська версія досконалості – це гармонія всередині соціальної групи, досягнута через взаємну підтримку та виконання обов'язку. Досконалість, яку артикулює польський *The Witcher 3*, – це виживання та збереження ідентичності у ворожому, морально сірому світі. А досконалість, що викристалізовується в сучасних українських іграх, – це досконалість колективної жертовності та незламності перед лицем екзистенційної загрози. Кожна гра пропонує свою версію ідеального героя, ідеальної спільноти чи ідеального вчинку. Глобальний ігровий простір, таким чином, перетворюється на мозаїку, складену з цих різнорідних уявлень про досконалість.

По-друге, питання впливу відеоігор на формування світогляду залишається дискусійним. Розподіл думок щодо можливості ігор змінювати погляди на історичні події (47% незгодних проти 34% згодних) свідчить про критичне ставлення аудиторії до маніпулятивного потенціалу ігрового медіуму. Дослідження К. Барлетта, К. Андерсона та Е. Свінга підтверджує складність впливу відеоігор на когнітивні та поведінкові патерни [33].

Економічна детермінація ігрових практик визнається приблизно третиною респондентів (39% згодних), що корелює з дослідженнями П. Бурдьє щодо економічного капіталу як фактора культурного споживання [40]. Глобалізаційні процеси в ігровій індустрії знаходять відображення в оцінці респондентами впливу світових подій на ігрові наративи. 43% опитаних погоджуються, що глобальні політичні та соціальні події знаходять відображення в сюжетах та механіках ігор. С. Янсен, Г. Куйперс та М. Вербурд у дослідженні культурної глобалізації підкреслюють важливу роль медіа у формуванні транснаціональних культурних потоків [100]. Міжкультурна варіативність сприйняття відеоігор визнається 39% респондентів, водночас 38% не погоджуються з твердженням про суттєві відмінності

у сприйнятті ігор представниками різних культур. Амбівалентність оцінок може свідчити про напругу між глобальною стандартизацією ігрової продукції та локальними особливостями рецепції. Концептуалізація відеоігор як культурного феномену вимагає врахування множинності контекстів їх створення та споживання. Д. Мур'єль та Г. Кроуфорд зазначають, що відеоігри одночасно відображають та формують соціальні відносини [122]. Українська аудиторія демонструє усвідомлення культурної складності відеоігор, визнаючи їх роль у репрезентації національних особливостей та глобальних трендів.

Соціологічний вимір аналізу дозволяє виявити кореляції між демографічними характеристиками респондентів та їхнім сприйняттям соціокультурної ролі відеоігор. Молодша аудиторія (до 24 років) більш схильна визнавати культурний вплив відеоігор, тоді як старші вікові групи демонструють більший скептицизм. Гендерний аналіз виявляє, що жінки частіше погоджуються з твердженням про відображення культурних цінностей у відеоіграх, водночас чоловіки більш чутливі до економічних факторів.

Територіальний контекст дослідження актуалізує питання специфіки української відеоігрової культури в умовах воєнних викликів. В. Бобров відзначає, що «з початком повномасштабної війни цінність поширення культурної спадщини нашої держави зросла в рази, і відеоігри для цього є дуже суттєвим інструментом» [1, с. 28]. Культуротворчий потенціал національної ігрової індустрії реалізується через створення проектів, які транслюють українські культурні коди та наративи глобальній аудиторії.

3.2. Художні й наративні аспекти відеоігор

Естетична парадигма відеоігор формується на перетині традиційних мистецьких практик та інноваційних технологічних можливостей інтерактивного медіуму. Емпіричне дослідження художніх преференцій ігрової аудиторії виявляє

складну ієрархію естетичних пріоритетів. Розподіл важливості основних елементів відеоігор демонструє відсутність домінантного компонента (додатки, таблиця Б.6): музика та звуковий супровід обрані 24% респондентів, візуальний стиль та графіка – 21%, ігровий процес та сюжет і персонажі – по 20%, багатокористувацький режим – 15%. Детальний аналіз оцінки наративних та художніх елементів розкриває нюансовану картину естетичних очікувань аудиторії. Можливість впливати на розвиток історії через власні рішення визнається критично важливою для 28% респондентів, що підкреслює значущість інтерактивності як конститутивної характеристики ігрового наративу. Дж. Джул концептуалізує відеоігри як «напівреальні» артефакти, що поєднують фікціональні світи з реальними правилами [102].

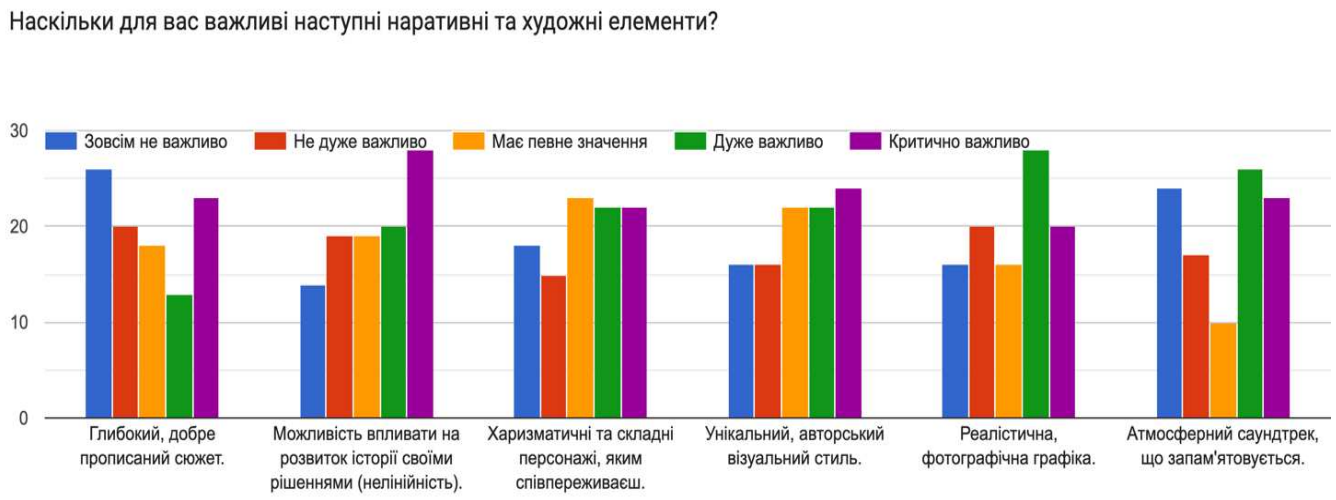

Рисунок 3.5 – Оцінка важливості наративних та художніх елементів відеоігор

Джерело: складено автором за результатами емпіричного дослідження

Як демонструє на рисунку 3.5, естетичні пріоритети української ігрової аудиторії характеризуються гетерогенністю та поляризацією. Найбільша варіативність оцінок спостерігається щодо важливості сюжету - при майже рівному розподілі між полюсами важливості, 46% респондентів вважають глибокий наратив неважливим або малозначущим. Парадоксальність ситуації полягає в тому, що при

низькій оцінці важливості сюжету як такого, можливість впливати на його розвиток оцінюється значно вище (48% вважають важливим або критично важливим).

Візуальна естетика відеоігор функціонує як багатовимірне середовище художньої виразності, де постійно відбувається діалектична взаємодія між прагненням до унікальності авторського стилю та технологічним просуванням фотореалістичної графіки. Результати проведеного дослідження демонструють характерний розподіл естетичних преференцій серед геймерів, де 46% респондентів визначають унікальний авторський візуальний стиль як надзвичайно значущий компонент ігрового досвіду, тоді як 48% надають перевагу реалістичній фотографічній графіці. Такий майже рівномірний розподіл відображає фундаментальну дихотомію в культурних очікуваннях аудиторії від візуального представлення ігрових світів, де стилізація та реалізм існують не як взаємовиключні категорії, а радше як комплементарні полюси континууму естетичних рішень.

Феноменологічний аналіз візуальної естетики відеоігор передбачає розуміння глибинних механізмів, через які графічна репрезентація впливає на процеси імерсії та ідентифікації гравця з віртуальним середовищем. Стилізація виступає не просто формальним рішенням, але потужним інструментом комунікації, який транслює аксіологічні, епістемологічні та онтологічні параметри ігрового світу. Естетичний вибір між унікальністю та реалістичністю таким чином набуває статусу метафоричного висловлювання про відношення віртуальної реальності до дійсності. Історична траєкторія розвитку візуальної естетики відеоігор демонструє поступовий перехід від технологічних обмежень до свідомого художнього вибору.

Ранні відеоігри через технічні обмеження використовували абстрактну візуальну мову, що парадоксальним чином сприяло формуванню особливої пікселізованої естетики, яка згодом трансформувалася у самостійний художній напрямок. Із розвитком технологічних можливостей індустрія досягла етапу, коли вибір між стилізацією та реалізмом став питанням не лише технічних можливостей, але й художнього бачення розробників. Сучасний етап розвитку демонструє мультивекторність естетичних підходів, де інді-розробники часто обирають

стилізацію як спосіб протиставлення мейнстрімному фотореалізму великобюджетних проєктів.

Соціокультурна детермінованість візуальної естетики відеоігор проявляється у взаємозв'язку між домінантними візуальними стилями та більш широкими культурними парадигмами. Японські відеоігри традиційно тяжіють до стилізованої естетики, що корелює з впливом аніме та манґа на національну візуальну культуру, тоді як західні ААА-проєкти часто орієнтуються на кінематографічний реалізм, наслідуючи голлівудські візуальні конвенції. Етнокультурна специфіка візуальних рішень демонструє глибинний зв'язок ігрової естетики з культурними архетипами та символічними системами, характерними для різних регіонів.

Психологічні аспекти сприйняття різних візуальних стилів розкривають мультимодальну природу гравецького досвіду. Стилізований візуальний підхід активізує механізми символічної інтерпретації, дозволяючи гравцям швидше ідентифікувати смислові патерни та розрізняти функціональні елементи ігрового середовища. Натомість фотореалістична графіка стимулює сенсорну імерсію, створюючи ефект присутності через стирання видимої межі між дійсністю та симуляцією. Обидва підходи викликають різні когнітивні та емоційні реакції, що пояснює майже рівномірний розподіл преференцій серед опитаних геймерів. Естетика мінімалізму та абстракції в інді-іграх часто функціонує як контркультурний жест, що опонує гіперреалістичним тенденціям великобюджетних проєктів. Візуальна спрощеність таких ігор як *Journey*, *Monument Valley* чи *Limbo* демонструє потенціал мінімалістичної естетики для створення потужного емоційного впливу. Фокус на обмеженій кольоровій палітрі, геометричних формах та атмосферному освітленні дозволяє незалежним розробникам досягати виразності за умов обмежених ресурсів. Мінімалістична естетика інді-ігор також резонує з більш широкими тенденціями в сучасному мистецтві, де редукція візуальних елементів розглядається як шлях до виявлення сутнісного.

Трансмедійність візуальної естетики відеоігор проявляється у взаємопроникненні стилістичних елементів між різними медіа. Пікселізована естетика, що походить від технічних обмежень ранніх ігор, сьогодні функціонує як

впізнаваний візуальний стиль у графічному дизайні, анімації та цифровому мистецтві. Аналогічно, візуальна мова відеоігор інкорпорує елементи кінематографу, коміксів, архітектури та образотворчого мистецтва, створюючи гібридні естетичні форми. Взаємовплив різних медіа породжує феномен візуальної конвергенції, де відеоігри виступають одночасно реципієнтом та донором естетичних інновацій.

Економічні фактори суттєво впливають на вибір візуальної естетики в ігрових проєктах. Фотореалістична графіка вимагає значних ресурсів – людських, технологічних та фінансових, що робить її доступною переважно для великих студій з відповідними бюджетами. Натомість стилізація часто виступає практичним рішенням для команд з обмеженими ресурсами, дозволяючи досягати виразності при менших затратах. Водночас комерційний успіх візуально унікальних проєктів демонструє, що естетична інноваційність може компенсувати відсутність фотореалістичності, особливо коли візуальний стиль гармонійно узгоджується з ігровими механіками та наративом.

Технологічні інновації постійно розширюють спектр доступних візуальних рішень, впливаючи на естетичні тенденції в індустрії. Розвиток систем рендерингу, технологій освітлення, систем частинок та симуляції фізичних ефектів трансформує можливості візуальної виразності. Парадоксальним чином технологічні досягнення одночасно сприяють як реалістичності, так і стилізації, надаючи розробникам інструменти для створення як фотореалістичних, так і високо стилізованих світів з безпрецедентним рівнем деталізації. Феномен технологічно опосередкованої стилізації, коли передові технології використовуються для створення нефотореалістичних візуальних стилів, демонструє діалектичний взаємозв’язок між технологічними можливостями та художнім баченням.

Семіотичний аналіз візуальної естетики відеоігор розкриває роль графічного стилю у конструюванні наративних та культурних значень. Вибір між реалізмом та стилізацією функціонує не лише як формальне рішення, але й як потужний інструмент для структурування ігрового досвіду та артикуляції тематичних елементів. Візуальна естетика встановлює систему знаків, через яку гравці інтерпретують віртуальний світ, його правила та наративні конвенції. Унікальність

авторського стилю таким чином перетворюється на засіб диференціації та ідентифікації, що дозволяє іграм формувати впізнавану візуальну ідентичність та займати специфічну нішу в культурному ландшафті.

Процес поступової конвергенції між реалістичними та стилізованими підходами у сучасних відеоіграх демонструє трансформацію бінарної опозиції в континуум гібридних форм. Феномен стилізованого реалізму, коли фотореалістична технологія поєднується з елементами художньої стилізації, стає все більш поширеним у високобюджетних проєктах. Аналогічно, незалежні розробники експериментують з поєднанням абстрактних візуальних елементів та реалістичних деталей, створюючи нові естетичні формули. Гібридизація візуальних підходів відображає загальну тенденцію до постмодерністського змішування стилів та розмивання жанрових конвенцій, характерну для сучасної культури. Аналіз кореляцій між візуальними преференціями та демографічними характеристиками геймерів розкриває латентні зв’язки між віком, гендером та естетичними вподобаннями. Молодша аудиторія демонструє більшу відкритість до експериментальних візуальних стилів, тоді як старші гравці часто тяжіють до реалістичності або ностальгічної пікселізованої естетики. Гендерні відмінності проявляються у статистично значущій кореляції між жіночою аудиторією та преференцією унікального авторського стилю, що може бути пов’язано з більш широкими культурними факторами та репрезентаційними практиками в ігровій індустрії. Соціокультурний бекграунд гравців також суттєво впливає на їхні естетичні очікування та інтерпретацію візуальних кодів. Феномен ностальгічної естетики у відеоіграх демонструє, як візуальний стиль функціонує не лише як формальне рішення, але й як спосіб апелювати до колективної культурної пам’яті. Ретро-естетика, що навмисно відтворює візуальні обмеження попередніх технологічних епох, активізує емоційні та культурні асоціації, пов’язані з історією медіуму. Пікселізація, обмежені кольорові палітри, спрайтова анімація та інші елементи ретро-естетики функціонують як афективні тригери, що викликають ностальгічні почуття у старших гравців та формують специфічне відчуття «ретро-шику» для молодшої аудиторії, яка не мала безпосереднього досвіду з іграми

відповідних епох. Темпоральний вимір візуальної естетики таким чином розкриває її здатність структурувати не лише просторовий, але й часовий досвід гравців. Взаємозв'язок між візуальною естетикою та ігровими механіками визначає цілісність дизайну та когерентність ігрового досвіду. Успішні проєкти демонструють глибинну інтеграцію візуального стилю та геймплейних структур, де естетичні рішення не лише візуалізують, але й підсилюють або модифікують ігрові механіки. Стилізований візуальний підхід може підкреслювати абстрактну природу ігрової системи, тоді як реалістична графіка може маскувати умовність ігрових механік, створюючи ілюзію природної взаємодії. Механіка-естетична конгруентність таким чином виступає критерієм оцінки дизайнерських рішень, визначаючи, наскільки органічно візуальний стиль відповідає правилам та системам гри.

Перспективні напрямки розвитку візуальної естетики відеоігор включають подальшу диференціацію стилів, експерименти з процедурною генерацією візуального контенту та інтеграцію технологій доповненої та віртуальної реальності. Штучний інтелект та машинне навчання відкривають нові можливості для адаптивної візуальної естетики, яка динамічно реагує на дії гравця та модифікується відповідно до контексту. Поява нових інтерфейсних технологій, включаючи тактильні та голографічні дисплеї, потенційно трансформує візуальну мову відеоігор, розширюючи її за межі екранної плоскості. Тенденції до екологічної свідомості також впливають на естетичні рішення, стимулюючи розробку візуальних стилів, оптимізованих для енергоефективності та зменшення цифрового сліду.

Філософські імплікації естетичних виборів у відеоіграх розкривають фундаментальні питання щодо відношення між симуляцією та дійсністю. Прагнення до фотореалізму відображає модерністське бажання точної репрезентації реальності, тоді як стилізація резонує з постмодерністським визнанням умовності та конструйованості репрезентацій. Коливання між реалізмом та стилізацією у відеоіграх таким чином відображає більш широкі естетичні та філософські дебати щодо природи репрезентації, автентичності та мимезису в цифрову епоху. Ігрова візуальна естетика стає не просто формальним аспектом дизайну, але потужним інструментом філософської рефлексії щодо статусу образів у сучасній культурі.

Аудіальний компонент відеоігор демонструє найвищу поляризацію оцінок - 25% вважають саундтрек зовсім неважливим, водночас 49% оцінюють його як важливий або критично важливий елемент. С. Свінк у праці «Game Feel» аналізує роль звукового дизайну у створенні імерсивного ігрового досвіду та вказує на те, що аудіоефекти є важливим елементом підсвідомого відгуку, що посилює фізичні відчуття гравця [155]. Культурологічна інтерпретація отриманих даних дозволяє виявити специфіку естетичної рецепції відеоігор українською аудиторією. Відносно низька оцінка важливості традиційного лінійного наративу при високій цінності інтерактивності свідчить про усвідомлення специфіки ігрового медіуму. І. Богост концептуалізує процедурну риторику як унікальну експресивну форму відеоігор, що використовує правила та системи для створення аргументів [39].

Дискусія про мистецький статус відеоігор, ініційована полемікою між Р. Ебертом та представниками ігрової індустрії, знаходить відображення в емпіричних даних. Р. Еберт категорично стверджував, що відеоігри не можуть бути мистецтвом [67], аргументуючи відсутністю авторського контролю над естетичним досвідом. Контраргументи К. Сантьяго базувались на розумінні інтерактивності як нової форми художньої експресії [146].

Аналіз відповідей респондентів щодо прикладів ігор-витворів мистецтва виявляє широкий спектр естетичних критеріїв. 14% називають action-adventure ігри, 17% - MOBA та шутери, 16% - RPG, що демонструє відсутність консенсусу щодо естетичних стандартів (додатки, таблиця Б.8). Дж. Боргонжон та співавтори у систематичному дослідженні перспектив відеоігор як мистецтва виявили множинність естетичних парадигм у сприйнятті ігрових артефактів [42].

Естетичні преференції демонструють вікову варіативність. Молодша аудиторія (до 24 років) надає перевагу візуальному стилю та інтерактивності, середня вікова група (25-44 роки) цінує наративну складність та персонажів, старша аудиторія (45+ років) акцентує увагу на атмосферності та емоційній залученості.

Наративні структури відеоігор характеризуються специфічною архітектонікою, що поєднує лінійні та нелінійні елементи. Концепція «чотирьох шарів наративного дизайну» Т. Гріпа розкриває багаторівневість ігрового сторітелінгу: 1) прямий сюжет

(події та діалоги), 2) непрямий наратив (environmental storytelling), 3) ментальне моделювання (інтерпретація гравцем), 4) фундаментальний тематичний шар [82].

Архітектоніка наративу в інтерактивних цифрових середовищах є складним феноменом, що виходить далеко за межі традиційних оповідних форм, таких як література чи кінематограф. Унікальність відеоігор як медіуму полягає у їхній здатності органічно поєднувати заздалегідь прописані, лінійні сюжетні конструкції з варіативними, нелінійними шляхами, що виникають унаслідок агентності гравця. Саме напруга між авторським задумом та свободою реципієнта породжує специфічну структуру ігрової оповіді. Для аналізу такої багатовимірної структури необхідний відповідний інструментарій, що дозволяє деконструювати її на складові елементи. Модель, запропонована розробником Томасом Гріпом, пропонує плідну аналітичну рамку, розглядаючи ігровий наратив як систему з чотирьох взаємопов'язаних шарів. Подібний підхід дозволяє уникнути редукціоністських пасток застарілої дихотомії «людологія проти наратології», яка протиставляла гру як систему правил (ludus) та гру як історію. Натомість, чотиришарова модель демонструє, що правила, середовище, інтерпретація та тема не є окремими чи конкуруючими сутностями, а синергетично співпрацюють для створення єдиного наративного досвіду. Кожен шар надбудовується над попереднім, формуючи складну семіотичну систему, де сенс генерується не лише через пряму розповідь, але й через дію, споглядання та рефлексію. Дослідження кожного з рівнів окремо та у їхній взаємодії розкриває глибинні механізми функціонування відеоігор як потужного засобу сторітелінгу.

Перший шар, визначений як прямий сюжет, охоплює найбільш очевидні та звичні для традиційних медіа елементи: послідовність подій, діалоги персонажів, катсцени та інші форми прямої експозиції. Рівень відповідає на питання «що відбувається?» і формує базовий каркас історії. Проте навіть у межах такого, здавалося б, лінійного компоненту, інтерактивність вносить суттєві корективи. Прямий сюжет у відеоіграх часто є не монолітною структурою, а розгалуженою мережею можливостей, де вибір гравця може впливати на розвиток подій, долі персонажів та фінал історії. Важливим є розуміння того, що до першого шару

належить не лише пасивне споглядання сюжету, але й активна участь у ньому через геймплей. Дії гравця – переміщення, боротьба, вирішення головоломок – є не просто механічними операціями, а наративними актами. У такому контексті стає доречною концепція процедурної риторики, сформульована Іеном Богостом. Згідно з нею, ігри переконують та виражають сенси не стільки через візуальні образи чи текст, скільки через процеси та правила, які вони симулюють. Коли гравець виконує певні дії, він не просто просувається по сюжету, він засвоює логіку ігрового світу, вбудовану в його правила. Таким чином, геймплей стає формою аргументації. Сама дія гравця, його «ігровий дієслово» (gameplay verb), стає фундаментальною одиницею оповіді. Перший шар наративного дизайну не можна зводити до простої історії; він являє собою динамічне переплетення оповіді та дії, де процедурні елементи є не менш важливими носіями сенсу, ніж діалоги чи сюжетні повороти.

Другий шар, непрямий наратив або «environmental storytelling» (оповідь через середовище), є одним з найпотужніших та найунікальніших інструментів відеоігор. Рівень функціонує за принципом «показуй, а не розказуй», перетворюючи ігровий простір на текст, який гравець повинен самостійно «прочитати». Замість того, щоб подавати інформацію про світ, його історію та події у формі прямої експозиції, розробники вбудовують її в саме оточення. Архітектура будівель, розташування об’єктів, сліди минулих подій, графіті на стінах, залишені щоденники чи аудіозаписи – усе це стає наративними елементами. Гравець, досліджуючи світ, перетворюється на археолога або детектива, який збирає фрагменти інформації та реконструює з них цілісну картину. Класичним прикладом майстерного використання оповіді через середовище є гра *BioShock*. Історія підводного міста Rapture розповідається не стільки через катсцени, скільки через саме місто. Його занепадаюча архітектура в стилі ар-деко, пропагандистські плакати, покинуті помешкання, де обстановка свідчить про останню мить життя їхніх мешканців, та аудіощоденники, розкидані по рівнях, – усе це створює глибоку, багатошарову історію про утопію, що зазнала краху. Іншим видатним прикладом є ігри студії FromSoftware, зокрема серія *Dark Souls*. Їхні світи майже повністю позбавлені прямого сюжету; натомість, історія королівств, богів та героїв розповідається через описи предметів, дизайн локацій та

візуальні метафори. Гравець змушений активно шукати та інтерпретувати підказки, щоб зрозуміти, що сталося у світі. Такий підхід не лише збагачує ігровий досвід, але й глибоко залучає гравця в процес творення сенсу, перетворюючи його з пасивного споживача історії на її співавтора.

Третій шар, ментальне моделювання, є прямим наслідком перших двох і відображає когнітивну діяльність гравця. Отримуючи інформацію з прямого сюжету та непрямого наративу, гравець не просто пасивно її поглинає, а активно обробляє, висуває гіпотези, встановлює причинно-наслідкові зв’язки та будує у своїй свідомості цілісну модель ігрового світу, його правил та історії. Процес є динамічним і постійно змінюється з надходженням нових даних. Гравець може помилятися у своїх припущеннях, переглядати свої інтерпретації та поступово наближатися до повнішого розуміння. Наративний дизайн, що свідомо працює на рівні, заохочує таку інтелектуальну активність. Деякі ігри роблять процес ментального моделювання своєю центральною механікою. Зразковим прикладом є детективна гра *Return of the Obra Dinn*. У ній гравцю, озброєному магічним годинником, що дозволяє побачити останню мить життя людини, потрібно встановити долю шістдесяти членів екіпажу зниклого корабля. Гра надає лише фрагментовані, нехронологічні сцени смерті. Завдання гравця – уважно вивчити кожну сцену, ідентифікувати персонажів за їхнім зовнішнім виглядом, одягом, розташуванням, а також проаналізувати почуті уривки розмов, щоб у підсумку скласти повний реєстр подій. Уся гра є, по суті, одним великим актом ментального моделювання. Відсутність прямих відповідей змушує гравця ставати справжнім слідчим, тримати в голові величезну кількість інформації, зіставляти факти та робити логічні висновки. Таким чином, історія не розповідається гравцю, а реконструюється ним. Задоволення від гри виникає не стільки від розкриття таємниці, скільки від самого процесу її розгадування, від відчуття, що саме гравець, завдяки своїй спостережливості та інтелекту, відновив істину з хаосу розрізнених даних.

Четвертий, найвищий та найабстрактніший шар – фундаментальний тематичний. Рівень відповідає на питання «про що насправді гра?». Він стосується

глибинних ідей, етичних дилем та філософських концепцій, які лежать в основі усього наративного досвіду. Тематичний шар не артикулюється прямо, а випливає з синергії перших трьох рівнів: з подій сюжету, атмосфери, створеної через середовище, та висновків, зроблених гравцем у процесі ментального моделювання. Коли геймплей, історія та інтерпретація гравця гармонійно поєднуються, виникає тематичний резонанс, що надає грі емоційної та інтелектуальної глибини. Гра *What Remains of Edith Finch* є винятковим прикладом гри, що цілеспрямовано працює на тематичному рівні. Історія родини Фінч, представників якої переслідує родове прокляття ранньої та незвичайної смерті, досліджує теми долі, пам'яті, сімейних історій та смерті. Кожен епізод, присвячений одному з членів родини, є не лише розповіддю про його загибель, але й унікальною ігровою механікою, що метафорично відображає його життя, мрії або характер. Наприклад, історія дівчинки, що уявляла себе різними тваринами, змушує гравця перевтілюватися в кота, сову, акулу, а історія працівника консервного заводу, що мріяв про інший світ, поєднує монотонну механіку нарізання риби з фантастичною уявною пригодою. Завдяки такому підходу, де кожна ігрова механіка є метафорою, гра змушує не просто дізнатися, а відчути історії персонажів. Фундаментальна тема – неминучість смерті та краса життя перед її лицем – розкривається не через діалоги, а через унікальний інтерактивний досвід, що залишає глибокий емоційний та філософський слід. Іншим потужним прикладом є гра *SOMA*, створена студією самого Томаса Гріпа (Frictional Games AB), яка через сюжет про перенесення людської свідомості в машини досліджує фундаментальні питання ідентичності, свідомості та сутності людини [82].

Успішна інтеграція всіх чотирьох шарів породжує явище, відоме як людонаративна гармонія – стан, коли елементи геймплею (ludus) підсилюють та доповнюють наратив, і навпаки. Коли гравець робить те, що відповідає мотивації та характеру персонажа, коли правила гри відображають закони ігрового світу, а цілі гравця збігаються з цілями героя, виникає цілісний та імерсивний досвід. З іншого боку, коли між шарами виникає конфлікт, це призводить до людонаративного дисонансу. Класичний приклад дисонансу – коли персонаж у катсценах

зображується як моральна та співчутлива людина, а геймплей заохочує гравця до масових вбивств без жодних наслідків для психіки героя. Такий розрив руйнує цілісність образу та заважає повірити в історію. Водночас, дисонанс не завжди є помилкою дизайну. Іноді він може використовуватися свідомо як художній прийом для створення відчуття дискомфорту, для критики певних ігрових умовностей або для того, щоб змусити гравця замислитися над власними діями. Аналіз взаємозв'язків між чотирма шарами крізь призму людонаративної гармонії та дисонансу дозволяє оцінити не лише технічну, але й художню якість ігрового наративу. Найбільш значущі та пам'ятні ігри – це ті, де кожен елемент, від натискання кнопки до архітектури рівня, працює на створення єдиного, потужного тематичного висловлювання.

Архітектоніка наративу у відеоіграх є складною, багаторівневою системою, що вимагає відповідного аналітичного підходу. Модель чотирьох шарів Томаса Гріпа – прямий сюжет, непрямий наратив, ментальне моделювання та фундаментальний тематичний шар – надає ефективну методологію для деконструкції та розуміння ігрового сторітелінгу [82]. Вона демонструє, що сенс в інтерактивному середовищі народжується не з одного джерела, а з комплексної взаємодії між тим, що гра прямо говорить, що вона показує через своє оточення, як гравець інтерпретує отриману інформацію, та які глибинні ідеї виникають унаслідок синтезу. Розуміння механізмів функціонування кожного шару та їхньої синергії є ключовим для дослідників, критиків та самих розробників. Такий аналіз дозволяє перейти від поверхневого розгляду сюжету до глибокого осмислення того, як відеоігри використовують свою унікальну інтерактивну природу для створення складних, емоційно насичених та інтелектуально стимулюючих наративних досвідів, що ставлять їх в один ряд з найвидатнішими досягненнями інших оповідних мистецтв.

Феномен емерджентного наративу, коли історія виникає з взаємодії гравця з ігровими системами, репрезентує унікальну форму авторства. Дж. Джул розрізняє «вбудовані» та «емерджентні» наративи, підкреслюючи роль гравця як співавтора ігрового досвіду [102]. Українська аудиторія демонструє усвідомлення специфіки інтерактивного сторітелінгу, надаючи перевагу можливості впливу на розвиток подій

над традиційним лінійним наративом. Персонажна система відеоігор функціонує як складний семіотичний конструкт, що поєднує візуальні, наративні та інтерактивні виміри. 44% респондентів вважають харизматичних та складних персонажів важливим або критично важливим елементом. Дослідження А. Шоу демонструє, що ідентифікація з ігровими персонажами формує специфічні модуси культурної приналежності [149].

Візуальна семіотика відеоігор оперує широким спектром естетичних стратегій – від фотореалістичної мімезису до абстрактного експресіонізму. Напруга між прагненням до реалістичності та унікальності візуального стилю відображає фундаментальну дихотомію між репрезентацією та експресією. С. Ейзенштейн у теорії монтажу підкреслював діалектичну природу візуального мистецтва, і відеоігри успадковують таку діалектику, додаючи вимір інтерактивності [70].

Поле візуальної семіотики відеоігор є простором постійної діалектичної боротьби між двома фундаментальними імпульсами: міметичним прагненням до репрезентації реальності та експресивним бажанням створити унікальний, самобутній візуальний світ. Полюс репрезентації, що сьогодні втілюється у гонитві за фотореалізмом, апелює до ідеї гри як симуляції, вікна в інший, але правдоподібний світ. Полюс експресії, навпаки, стверджує гру як артефакт, як витвір мистецтва, чия візуальна мова є самоцінною і не має на меті імітувати дійсність. Між крайніми точками спектру лежить безліч гібридних естетичних стратегій, що комбінують та рекомбінують елементи реалізму та стилізації. Теоретичні розробки Сергія Ейзенштейна, зокрема його концепція монтажу як зіткнення кадрів, що породжує новий сенс, надають неочікувано релевантну оптику для аналізу візуальності в інтерактивних медіа [70]. Ейзенштейн розглядав кінематографічний образ не як статичну одиницю, а як результат динамічного конфлікту між елементами всередині кадру та між кадрами. Відеоігри успадковують подібну діалектику, але ускладнюють її, додаючи змінну агентності гравця. Зіткнення відбувається не лише на рівні заздалегідь змонтованих послідовностей, але й у реальному часі, в процесі взаємодії гравця з ігровим світом. Кожен погляд гравця, кожен рух камери, кожна дія, що змінює візуальну композицію на екрані, стає актом

«інтерактивного монтажу». Таким чином, гравець перетворюється з пасивного спостерігача діалектичного процесу на його безпосереднього учасника та, певною мірою, співавтора.

Прагнення до фотореалізму у відеоіграх є рушійною силою технологічного прогресу в індустрії протягом десятиліть. Від перших спроб імітувати тривимірний простір до сучасних технологій трасування променів та фотограмметрії, розробники невпинно намагаються стерти межу між цифровим зображенням та реальністю. Семіотично, фотореалізм функціонує як система знаків, що прагне до максимальної іконічності, де знак (піксель, текстура, модель) має бути максимально схожим на свій референт у фізичному світі. Така стратегія спрямована на посилення імерсії – ефекту занурення та присутності. Коли візуальні елементи гри підкоряються законам фізики, оптики та біології нашого світу, когнітивне навантаження на гравця зменшується, дозволяючи йому легше «повірити» в реальність того, що відбувається. Ігри, як-от *Red Dead Redemption 2* або *The Last of Us Part II*, є вершинами подібного підходу. У них кожен елемент світу, від гри світла на мокрій бруківці до найдрібніших деталей рослинності, створений з meticulous увагою до деталей. Проте абсолютний фотореалізм залишається недосяжним і, можливо, навіть небажаним ідеалом. Феномен «зловісної долини» (uncanny valley), коли майже ідеальна, але не досконала симуляція людської зовнішності викликає відторгнення, є яскравим свідченням обмежень міметичного підходу. Більше того, фотореалізм не є стилістично нейтральним. Вибір того, яку саме реальність репрезентувати, які деталі підкреслити, а які проігнорувати, завжди є ідеологічним та естетичним актом. Наприклад, гіперреалістичне зображення насильства може слугувати як його критиці, так і його баналізації. Таким чином, навіть у своєму прагненні до об’єктивної репрезентації, фотореалізм залишається конструктом, що несе в собі відбиток авторського бачення.

На протилежному полюсі візуальної семіотики знаходиться експресіонізм та інші форми стилізації, де головною метою є не відтворення реальності, а вираження внутрішнього стану, емоції або ідеї. Якщо фотореалізм намагається бути прозорим вікном у світ, то експресіонізм є радше вітражем, що забарвлює світ у суб’єктивні

кольори автора. У таких іграх візуальний стиль стає головним носієм сенсу. Форми, кольори, лінії перестають бути лише засобами репрезентації об'єктів і набувають самостійного символічного значення. Гра *Gris* є видатним прикладом експресіоністської естетики. Її акварельний візуальний ряд, що змінюється від монохромного до насиченого кольорами, безпосередньо віддзеркалює емоційний шлях головної героїні, яка долає психологічну травму. Кожен колір, що повертається у світ, символізує певний етап її зцілення. Інший приклад – гра *Okami*, яка використовує стилістику традиційного японського живопису сумі-е (тушшю на папері). Такий вибір не є просто декоративним; він глибоко пов'язаний з тематикою гри, її фольклорними джерелами та механікою «небесного пензля», що дозволяє гравцю буквально «малювати» по світу, впливаючи на нього. Експресіоністичні стилі часто відмовляються від деталізації на користь узагальнення, що дозволяє гравцю проектувати власні емоції та інтерпретації на візуальний ряд. Замість того, щоб диктувати гравцю, що відчувати, стилізований образ запрошує його до співтворчості, до активного добудовування сенсу. У діалектичному сенсі Ейзенштейна, зіткнення нереалістичної форми з емоційним змістом породжує в свідомості гравця потужний синтетичний образ.

Більшість відеоігор існують у просторі між чистим реалізмом та абсолютною абстракцією, створюючи унікальні гібридні візуальні мови. Розробники часто поєднують реалістичні елементи з навмисними стилізаціями для досягнення конкретних художніх та геймплейних цілей. Наприклад, багато ігор використовують реалістичну фізику та освітлення, але застосовують стилізований, «мультяшний» дизайн персонажів (cel-shading). Такий підхід, як у серії *Borderlands*, дозволяє створювати яскраві, запам'ятовувані образи та водночас полегшує «читабельність» ігрової ситуації в динамічних сценах. З іншого боку, ігри можуть використовувати фотореалістичні текстури та моделі, але поміщати їх у сюрреалістичні, фантастичні світи, як у серії *Dark Souls*. Зіткнення знайомого з незнайомим, реалістичної деталі з фантастичною архітектурою, створює відчуття дискомфорту, тривоги та дива, що є центральним для емоційної палітри гри. Інтерактивність відкриває ще один вимір для гібридизації стилів. Візуальний стиль може динамічно змінюватися залежно від

дій гравця або стану ігрового світу. Світ може втрачати кольори, коли здоров'я персонажа наближається до нуля, або, навпаки, розквітати яскравими фарбами, коли гравець приносить у нього гармонію. Таким чином, візуальний стиль перестає бути статичною характеристикою і перетворюється на динамічний елемент геймплею, на ще один канал комунікації між грою та гравцем.

Діалектична природа візуального мистецтва, про яку писав Ейзенштейн, проявляється у відеоіграх не лише у зіткненні стилів, але й у взаємодії візуальних елементів з іншими компонентами гри, зокрема з геймплеєм та наративом. Візуальна семіотика не може аналізуватися у вакуумі; вона завжди є частиною більшої, людонаративної системи. Успішний ігровий дизайн досягає синергії, коли візуальний стиль підтримує та посилює ігрові механіки та історію. Наприклад, мінімалістичний, абстрактний візуальний стиль гри *Thomas Was Alone*, де головними героями є прості геометричні фігури, не є ознакою бюджетних обмежень. Він є свідомим вибором, що змушує гравця зосередитися на наративі та унікальних механіках взаємодії між персонажами-прямокутниками. Гравець, завдяки закадровому голосу, наділяє ці абстрактні форми характерами, емоціями та стосунками, що створює потужний ефект, заснований на конфлікті між візуальною простотою та наративною складністю. З іншого боку, коли візуальний стиль суперечить геймплею, виникає людовізуальний дисонанс. Наприклад, гіперреалістична графіка може заважати в іграх, що вимагають швидкої реакції та чіткого розпізнавання об'єктів, оскільки велика кількість візуальних деталей створює «шум». Таким чином, вибір естетичної стратегії завжди є компромісом між художньою виразністю, технологічними можливостями та вимогами до ігрового процесу.

Візуальний інтерфейс користувача (UI) та елементи графічного дизайну (HUD) є ще одним важливим шаром візуальної семіотики, який часто залишається поза увагою. Шкали здоров'я, мінікарти, іконки здібностей, спливаючі текстові повідомлення – усе це є системою знаків, що функціонує на межі між ігровим світом (diegesis) та реальністю гравця. Дизайн інтерфейсу може слідувати тим же двом основним стратегіям: репрезентації або експресії. Міметичний підхід, або «дієгетичний інтерфейс», намагається інтегрувати елементи UI безпосередньо в

ігровий світ. Наприклад, у грі *Dead Space* шкала здоров'я персонажа є світловим індикатором на його спині, а інвентар проектується у вигляді голограми перед ним. Такий підхід посилює імерсію, усуваючи абстрактні, неігрові елементи з екрану. Експресивний підхід, навпаки, використовує інтерфейс як самостійний художній елемент, що доповнює або коментує те, що відбувається. Стилізовані, унікальні шрифти, анімовані іконки, незвичайне розташування елементів – усе це може підкреслювати загальний художній стиль гри. У грі *Persona 5* інтерфейс є яскравим, динамічним та агресивним, що віддзеркалює бунтарський дух головних героїв та тематику гри. Діалектичне зіткнення між інформативною функцією інтерфейсу та його естетичною формою є ще одним полем для творчих рішень, де розробники балансують між зручністю для гравця та художньою цілісністю.

Отже, ідеї та концепції Гріпа, Ейзенштейна, Богоста вказують на те, що смисли у відеогрі закладені у кількох елементах – візуальному, механічному, наративному, емоційному. А правила та механіки функціонують не лише як ігрові елементи, але й як риторичні засоби, що передають ідеї та емоції. Підтвердженням є українська аудиторія, яка надає майже рівну важливість геймплею та наративу та демонструє розуміння синтетичної природи ігрової естетики.

3.3. Відеоігрові спільноти як форма культурного продукування

Феномен відеоігрових спільнот репрезентує унікальну форму культурного виробництва, що характеризується партисипативністю, горизонтальністю комунікативних зв'язків та генеруванням автентичного символічного контенту. Емпіричне дослідження участі української аудиторії у відеоігрових спільнотах виявляє диференційовані патерни залученості: 27% респондентів беруть активну участь, 40% переважно спостерігають, 33% не є учасниками онлайн-спільнот (додатки, таблиця Б.9).

Як демонструє рисунку 3.6, респонденти визнають культуротворчий потенціал ігрових спільнот - 41% погоджуються, що спільноти створюють власну унікальну культуру. Відеоігрові спільноти функціонують як простори праці, де емоційна залученість трансформується в культурний капітал.

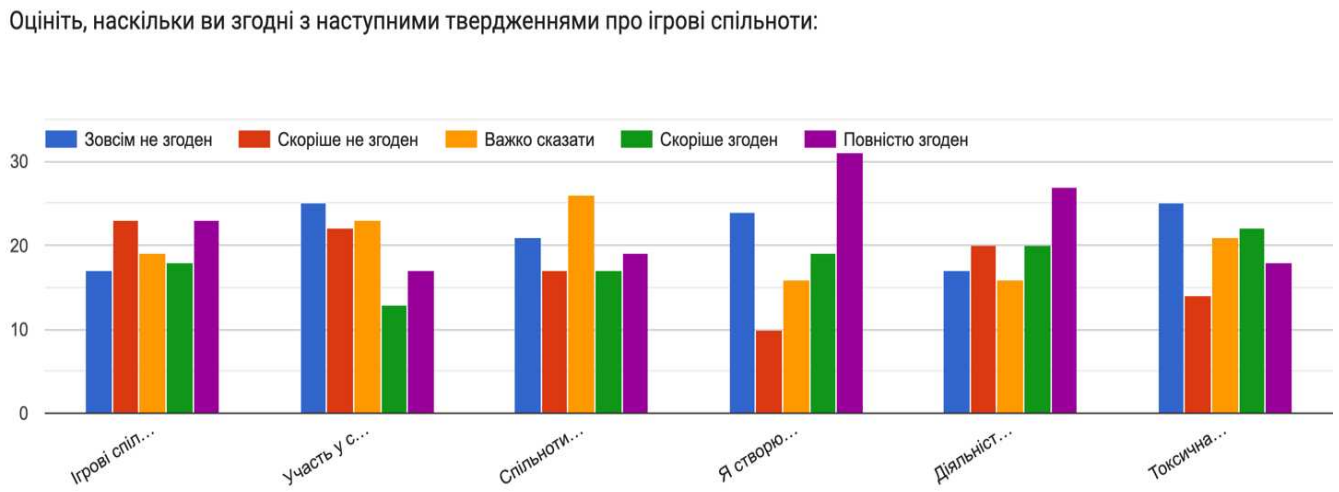

Рисунок 3.6 – Оцінка ролі та характеристик відеоігрових спільнот

Джерело: складено автором за результатами емпіричного дослідження

Практики створення та поширення користувацького контенту не залишаються обмеженими - 50% респондентів залучені до продукування фан-контенту. Водночас визнання впливу спільнот на розробників (36% згодних) свідчить про усвідомлення колективної агентності гравців. Дослідження Ф. Паркера, Дж. Вітсон та Б. Саймона демонструє роль спільнот як культурних посередників між індивідуальними гравцями та індустрією [132].

Проблема токсичної поведінки визнається 40% респондентів, що корелює з глобальними дослідженнями негативних аспектів онлайн-геймінгу. М. Розенблат аналізує механізми експлуатації ігрових платформ екстремістськими групами [142]. Водночас українська аудиторія демонструє збалансоване ставлення - 40% не вважають токсичність серйозною проблемою. Вплив стрімерів та контент-креаторів

на ігрові вподобання оцінюється амбівалентно - 47% визнають такий вплив, 38% заперечують.

Дослідження С. Еванса та С. Льяно розкриває роль стрімінгу у формуванні ігрових ідентичностей та практик [73]. Феномен «tryhard» культури, коли результат важливіший за задоволення, демонструє напругу між казуальністю та змагальністю в ігрових спільнотах.

Відеоігрові спільноти є високопродуктивними середовищами семіотичного виробництва, де колективна взаємодія гравців породжує складні та динамічні культурні системи. Учасники таких спільнот не є пасивними споживачами контенту, створеного розробниками; вони активно беруть участь у процесі творення сенсів, генеруючи власні знакові системи, що регулюють внутрішню комунікацію, структурують соціальні відносини та формують колективну ідентичність. Процес реалізується через створення та поширення широкого спектру культурних форм: від візуальних мемів та специфічного сленгу до неформальних ритуалів та внутрішніх жартів, зрозумілих лише посвяченим. Свідоме чи несвідоме визнання значною частиною аудиторії унікальності культури, що виникає в межах спільнот, вказує на високий рівень саморефлексії учасників та наявність у них відчуття приналежності до окремої соціокультурної групи. Термін описує повсякденні творчі практики звичайних людей, які використовують доступні їм медійні інструменти для створення та поширення контенту, що відображає їхній життєвий досвід та інтереси. У контексті ігрових спільнот, вернакулярна креативність стає механізмом, за допомогою якого спільний ігровий досвід перетворюється на унікальний культурний капітал.

Виникнення та функціонування відеоігрового фольклору є прямим наслідком поєднання традиційних фольклорних механізмів з можливостями цифрових технологій. Фольклор, у його класичному розумінні, характеризується колективним авторством, варіативністю, анонімністю та усною формою передачі. Цифрові платформи – форуми, соціальні мережі, стрімінгові сервіси – стають новим середовищем для існування та еволюції фольклорних форм. Вони значно прискорюють процеси передачі інформації, дозволяючи мемам чи жартам

поширюватися з блискавичною швидкістю, та водночас архівують їх, перетворюючи ефемерні усні форми на зафіксовані тексти та зображення. Відеоігрові меми, наприклад, функціонують аналогічно до традиційних прислів'їв чи анекдотів: вони у стислій, впізнаваній формі кодують певну ситуацію, емоцію або знання, що є релевантним для спільноти. Фраза «Слава Сонцю!» («Praise the Sun!») зі гри *Dark Souls*, що супроводжується специфічним жестом, перетворилася з ігрової механіки на універсальний мем, який символізує радість, успіх та товариську взаємодопомогу далеко за межами самої гри. Подібні явища демонструють, що цифрові технології не знищують фольклор, а, навпаки, надають йому нових, потужних інструментів для розвитку та поширення, створюючи гібридні форми, що поєднують старі принципи колективної творчості з новими медійними можливостями.

Специфічний сленг або арго є одним з найважливіших маркерів ігрової спільноти, що виконує кілька ключових семіотичних функцій. По-перше, він слугує інструментом ефективної комунікації в умовах, що часто вимагають швидкої передачі складної інформації. Терміни на кшталт «nerf» (послаблення ігрового елемента розробниками), «buff» (його посилення), «aggro» (агресія ворога, сфокусована на гравцеві) або «DPS» (шкода в секунду) дозволяють гравцям миттєво та однозначно описувати ігрові ситуації та тактики. По-друге, сленг діє як механізм соціальної дистинкції, проводячи межу між «своїми» (тими, хто володіє мовою) та «чужими». Оволодіння внутрішнім лексиконом є частиною процесу ініціації нового члена спільноти, підтвердженням його статусу та рівня залученості. По-третє, арго є полем для мовної творчості. Нові терміни постійно виникають на основі ігрових подій, помилок (глітчів), поведінки відомих гравців або мемів, відображаючи динамічну природу спільноти та її здатність до саморефлексії. Наприклад, вираз «Leeroy Jenkins», що походить з відеоролика про невдале планування рейду у *World of Warcraft*, став міжнародним символом безрозсудної та імпульсивної поведінки, що призводить до катастрофи. Аналіз генезису та еволюції такого сленгу дозволяє відстежити історію спільноти, її цінності та ключові події, що сформували її культуру.

Ритуали в онлайн-ігрових спільнотах є формою символічної поведінки, що допомагає структурувати соціальну взаємодію, зміцнювати групову солідарність та переживати важливі події. Хоча віртуальні ритуали можуть здаватися менш серйозними, ніж їхні аналоги в реальному світі, вони виконують схожі психологічні та соціальні функції. Ритуали можуть бути пов'язані з ігровим процесом, наприклад, колективні збори перед складним рейдом, спільне виконання певних жестів після перемоги або навіть ігрові похорони персонажа, який належав померлому в реальному житті гравцю. Останнє є особливо показовим прикладом того, як ігрові спільноти створюють власні механізми для переживання горя та вшанування пам'яті. У грі *EVE Online*, відомій своїми складними соціальними структурами, існують масштабні ритуали, як-от щорічне запалювання тисяч ігрових маячків (cynosural fields) на честь гравців, що пішли з життя. Інші ритуали можуть бути не пов'язані безпосередньо з механіками гри, а виникати як реакція на зовнішні події або внутрішні традиції. Наприклад, неформальні «паломництва» до певних ігрових локацій, що стали меметичними, або організація внутрішньоігрових свят. Подібні ритуалізовані дії перетворюють ігровий простір з просто набору правил та завдань на значущий «третій простір», де відбувається реальне соціальне життя.

Вернакулярна креативність гравців не обмежується лише створенням мемів чи сленгу. Вона поширюється на значно складніші форми творчості, що вимагають глибоких знань ігрового світу та володіння певними технічними навичками. Створення модифікацій (модів), що змінюють або доповнюють оригінальну гру, є одним з найяскравіших проявів такої творчості. Фанфікшн та фанарт, що розширюють офіційний канон гри, створюючи нові історії та візуальні образи, є ще одним напрямком. Особливе місце займає так звана «машиніма» (machinima) – створення фільмів на рушії гри, де гравці виступають у ролі режисерів, операторів та акторів. Усі форми демонструють бажання спільноти не просто споживати, а й активно переосмислювати, доповнювати та трансформувати наданий їм культурний продукт. Гравці стають «просьюмерами» (prosumers) – одночасно і споживачами, і виробниками контенту. Діяльність є вираженням найвищого рівня залученості та прихильності до гри, а також способом заявити про власне бачення світу, виправити

недоліки офіційного наративу або просто дослідити креативний потенціал ігрового середовища.

Колективна творчість у спільнотах також виконує функцію конструювання та поширення знань. Оскільки багато сучасних ігор є надзвичайно складними системами, один гравець фізично не може осягнути всі їхні аспекти. У відповідь на такий виклик спільноти створюють масштабні колективні проекти з акумуляції та систематизації інформації. Фан-вікіпедії, бази даних, інтерактивні карти, детальні посібники (гайди) та теоретичні розрахунки оптимальних стратегій («теорікрафтинг») є продуктами титанічної праці тисяч ентузіастів. Процес нагадує наукову діяльність: гравці висувають гіпотези щодо роботи ігрових механік, проводять експерименти, збирають дані, аналізують їх та публікують результати для загального огляду та критики. Наприклад, спільнота гри *Dark Souls* роками колективно реконструювала прихований сюжет гри, збираючи та інтерпретуючи найдрібніші деталі з описів предметів та дизайну локацій. Таке колективне виробництво знання не лише допомагає гравцям досягати кращих результатів у грі, але й поглиблює їхнє розуміння та емоційний зв’язок з ігровим світом. Воно перетворює гру з розваги на об’єкт серйозного дослідження та інтелектуального захоплення.

Економіка уваги у відеоігрових спільнотах є складною системою, де увага функціонує як основний дефіцитний ресурс, а її розподіл та акумуляція регулюються через механізми репутації, соціального капіталу та символічного визнання. У цифрових середовищах, де матеріальні обмеження значною мірою зняті, саме здатність привернути та утримати увагу інших учасників стає головним мірилом статусу та впливу. Відеоігрові спільноти, що охоплюють як внутрішньоігрові взаємодії, так і навколоігрові платформи (стрімінгові сервіси, форуми, соціальні мережі), є яскравим полем для дослідження законів економіки уваги. На відміну від традиційних економічних систем, що оперують грошовими одиницями, тут валютою стають лайки, перегляди, підписники, позитивні коментарі, згадки та інші форми соціального схвалення. Ці нематеріальні активи конвертуються у реальний вплив усередині спільноти, формуючи динамічні ієрархії, де позиція індивіда визначається

не його матеріальним багатством, а його здатністю генерувати контент, що приваблює увагу. Соціальний капітал, у такому контексті, є сукупністю ресурсів, пов’язаних з мережею соціальних зв’язків індивіда, тоді як репутація функціонує як узагальнена оцінка його надійності, майстерності та цінності для спільноти.

Механізми здобуття та конвертації соціального капіталу у відеоігрових спільнотах є надзвичайно різноманітними. На фундаментальному рівні, усередині самої гри, капітал може накопичуватися через демонстрацію високого рівня майстерності (skill). Гравці, які досягають видатних результатів, перемагають у змаганнях або виконують надскладні завдання, автоматично привертають увагу інших. Їхні поради цінуються, до їхньої думки дослухаються, а їхня присутність у команді чи гільдії підвищує її престиж. Інший шлях – це накопичення знань. Гравці, які глибоко досліджують ігрові механіки, створюють детальні посібники, аналізують дані та діляться своїми відкриттями, стають шанованими експертами. Їхній авторитет базується не на рефлексах, а на інтелекті та готовності витрачати час на допомогу іншим. Третій шлях пов’язаний з соціальними навичками: лідерство, організація, здатність вирішувати конфлікти та підтримувати позитивну атмосферу. Лідери успішних гільдій чи кланів у масових багатокористувацьких онлайн-іграх (ММО) володіють величезним соціальним капіталом, оскільки від їхніх рішень залежить успіх та добробут сотень інших гравців. Накопичений у такий спосіб внутрішньоігровий капітал може бути конвертований в увагу на зовнішніх платформах. Видатний гравець може стати успішним стрімером, експерт – популярним блогером, а харизматичний лідер – лідером думок для всієї спільноти.

Репутація в економіці уваги функціонує як довгостроковий актив, що формується на основі минулих дій індивіда та очікувань спільноти щодо його майбутньої поведінки. На відміну від миттєвої популярності, репутація вимагає часу та послідовності. У спільнотах, де анонімність може сприяти токсичній поведінці, репутація стає ключовим механізмом саморегуляції. Гравець з хорошою репутацією (надійний партнер, чесний торговець, ввічливий опонент) отримує доступ до кращих можливостей: його охочіше беруть у команди, з ним укладають вигідні угоди, йому надають кредити довіри. Негативна репутація, навпаки, призводить до соціальної

ізоляції та остракізму. Цифрові платформи надають інструменти для формалізації репутації: системи відгуків, рейтинги, лайки/дизлайки, внутрішньофорумні системи карми. Проте значна частина репутаційного механізму залишається неформальною і покладається на колективну пам'ять спільноти. Репутація є крихким капіталом; один необережний вчинок може зруйнувати те, що створювалося роками. Боротьба за репутацію змушує учасників спільноти дотримуватися неписаних правил та етичних норм, навіть за відсутності прямого адміністративного контролю.

Символічне визнання є найвищою формою винагороди в економіці уваги. Воно може виражатися як у формалізованих нагородах (ігрові досягнення, титули, унікальні предмети), так і в неформальних жестах поваги з боку спільноти. Отримання символічного визнання сигналізує про те, що внесок індивіда є не просто поміченим, а й оціненим як значущий. Стрімінгові платформи, як-от Twitch, є досконалим прикладом економіки символічного визнання. Підписка на канал, пожертвування (донати), що супроводжуються персональними повідомленнями, використання унікальних емотиконів каналу – усе це є актами, що не лише надають стрімеру фінансову підтримку, а й публічно демонструють його статус та важливість для аудиторії. Спільнота кіберспорту також значною мірою побудована на символічному визнанні. Перемога у великому турнірі приносить не лише грошовий приз, але й титул чемпіона, що є найціннішим активом, який конвертується у вигідні контракти, спонсорські угоди та, головне, у визнання та захоплення мільйонів фанатів. Прагнення до символічного визнання є потужним мотиватором, що змушує гравців та творців контенту витрачати тисячі годин на вдосконалення своєї майстерності та створення якісного продукту.

Функціонування економіки уваги у відеоігрових спільнотах не є ідилічним процесом. Воно породжує гостру конкуренцію, соціальну нерівність та специфічні форми девіантної поведінки. Гонитва за увагою може призводити до створення провокаційного, шокуючого або відверто маніпулятивного контенту («клікбейт»). З'являється феномен «фермерства уваги», коли окремі особи чи групи систематично використовують алгоритми платформ для штучного підвищення своєї видимості. Нерівність у розподілі уваги є надзвичайно високою: невелика кількість «зірок»

(топові стрімери, кіберспортсмени, ютубери) акумулює левову частку уваги, тоді як переважна більшість учасників залишається у «довгому хвості» з мінімальною видимістю. Таке становище може викликати фрустрацію та заздрість, а також призводити до спроб дискредитувати успішніших конкурентів. Крім того, сама увага стає товаром, який можна купити, наприклад, через накрутку переглядів або купівлю позитивних відгуків, що підриває меритократичні основи репутаційних систем.

Практики модифікації ігор демонструють напругу між комерційною логікою індустрії та некомерційною креативністю спільнот. Т. Ліавер та М. Віллсон аналізують трансформацію соціальних, казуальних та мобільних ігор під впливом спільнотних практик і доводять, що геймінг перетворюється з нішевої субкультури на повсякденну цифрову комунікацію [110].

Таблиця 3.1 – Кореляція між типом участі у спільнотах та оцінкою культурної ролі відеоігор

Тип участі	Визнають культурний вплив	Створюють контент	Вважають спільноти важливими
Активна участь	78%	65%	89%
Спостереження	52%	28%	61%
Не учасники	31%	12%	34%

Джерело: складено автором за результатами кореляційного аналізу

Як демонструє таблиця 3.1, існує сильна позитивна кореляція між активною участю у спільнотах та визнанням культурної значущості відеоігор. Активні учасники спільнот у 2,5 рази частіше визнають культурний вплив відеоігор та у 5,4 рази частіше створюють власний контент. Дані кореляції підтверджують гіпотезу про роль спільнот як просторів культурної легітимації відеоігор. Трансмедійність відеоігрових спільнот проявляється у продукуванні контенту, що виходить за межі власне ігрового медіуму - фанфікшн, фан-арт, косплей, макінема.

Синтетичний аналіз емпіричних даних дозволяє виявити ключові культуротворчі детермінанти відеоігор в українському контексті.

Детермінанти виступають своєрідними структурними складовими, що впливають на змістовну наповненість, функціональні можливості та культурні

значення відеоігор, а також на взаємодію гравців і спільнот у цифровому культурному просторі:

— першою детермінантою виступає соціокультурна амбівалентність - одночасне визнання культурного потенціалу відеоігор та скептицизм щодо їх впливу. Амбівалентність проявляється у розриві між високою оцінкою відображення культурних цінностей (46% згодних) та низькою оцінкою ідеологічного впливу (38% згодних);

— другою детермінантою є естетична гетерогенність - відсутність консенсусу щодо художніх критеріїв та пріоритетів. Рівномірний розподіл важливості різних естетичних елементів (від 15% до 24%) свідчить про плюралізм естетичних парадигм. Концепція «естетичного космополітизму» Д. Папастергіадіса розкриває механізми співіснування множинних естетичних систем у глобалізованому культурному просторі;

— третьою детермінантою виступає партисипативна стратифікація - диференціація ролей та практик участі у відеоігровій культурі. Розподіл між активними учасниками (27%), спостерігачами (40%) та неучасниками (33%) формує складну екосистему культурного виробництва та споживання. Концепція «нерівної участі» Дж. ван Дейка розкриває механізми цифрової нерівності в партисипативній культурі;

— четверта детермінанта - трансмедійна конвергенція - проявляється у взаємопроникненні ігрових та неігрових культурних практик. Визнання впливу стрімерів (47%), створення фан-контенту (50%), учасники і спостерігачі спільнот (67%) демонструють розмивання меж між грою та іншими формами культурної активності.

— п’ята детермінанта – глокалізаційна напруга – діалектика глобального та локального у відеоігровій культурі. Визнання відображення національних

культурних цінностей (46%) при одночасному сприйнятті глобальних впливів (43%) демонструє складність культурної навігації.

Культурологічна модель функціонування відеоігор в українському суспільстві може бути концептуалізована крізь призму теорії культурних полів. Відеоігри функціонують як відносно автономне поле культурного виробництва, що характеризується специфічними формами капіталу (ігровий, соціальний, символічний), габітусами (ігрові компетенції та диспозиції) та ставками (визнання, репутація, майстерність).

Як ілюструє рисунок 3.7, культурне поле відеоігор структурується через опозиції: комерційне/некомерційне, глобальне/локальне, елітарне/масове, традиційне/інноваційне. Позиції агентів (гравців, розробників, критиків, спільнот) визначаються обсягом та структурою капіталів. Механізми легітимації відеоігор як культурної форми реалізуються через інституційне визнання (музеї, фестивалі, освітні програми), критичний дискурс (ігрова журналістика, академічні дослідження) та спільнотні практики (фан-культура, кіберспорт).

Темпоральність відеоігрової культури характеризується специфічною динамікою - швидкістю технологічних змін при збереженні культурних патернів. Концепція «культурної післядії» Р. Гуінса розкриває механізми збереження та трансформації ігрової спадщини [83]. Ностальгія за класичними іграми функціонує як форма культурної пам’яті. Теоретична модель культуротворчих детермінант відеоігор, розроблена на основі емпіричного дослідження української аудиторії, інтегрує соціокультурні, естетичні та комунікативні виміри.

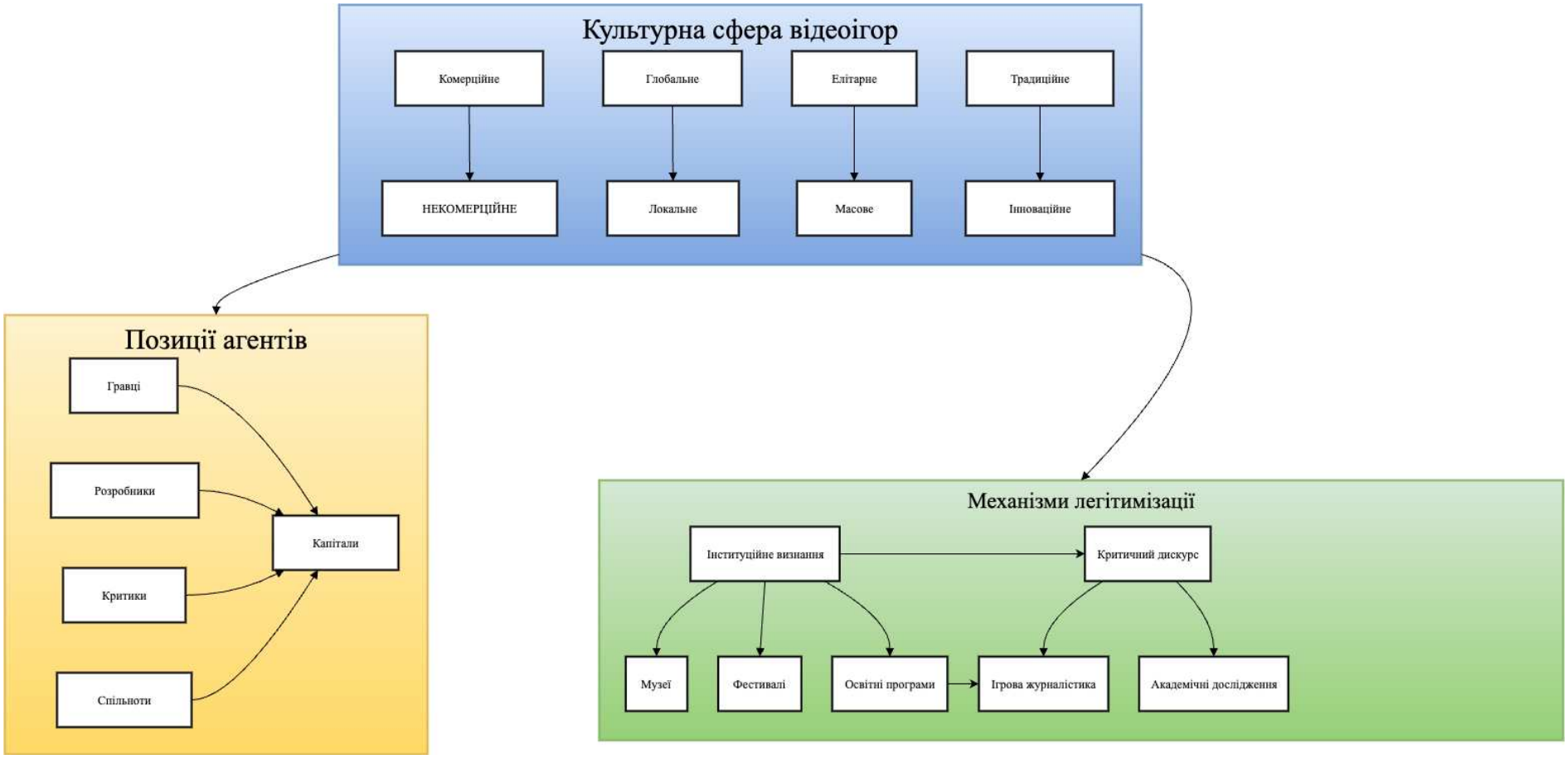

Рисунок 3.7 – Структура культурного поля відеоігор

Джерело: розроблено автором на основі теорії П. Бурдьє

Структурні компоненти моделі:

— **виробники культури** - розробники, видавці, платформи;

— **культурні об’єкти** - відеоігри як артефакти;

— **реципієнти** - гравці, спільноти, критики;

— **соціальний контекст** - технологічний, економічний, політичний

Інноваційність моделі полягає у введенні п’ятого елементу - **інтерактивного зворотного зв’язку**, який трансформує лінійну схему культурного виробництва в циклічну систему. Гравці не лише споживають, але й активно трансформують культурний продукт через моди, фан-контент, колективні практики.

Як демонструє таблиця 3.2, культуротворчі процеси у відеоігровій сфері реалізуються на трьох взаємопов’язаних рівнях. Макрорівень визначає глобальні тренди та технологічні можливості, мезорівень забезпечує культурну специфікацію, мікрорівень генерує інновації та трансформації.

Таблиця 3.2 – Матриця культуротворчих детермінант відеоігор

Рівень	Детермінанти	Механізми	Ефекти
Макро	Глобалізація, технологізація	Стандартизація, конвергенція	Культурна гомогенізація
Мезо	Національні традиції, індустрія	Локалізація, адаптація	Культурна диверсифікація
Мікро	Спільноти, індивідуальні практики	Апропріація, творчість	Культурна партисипація

Джерело: розроблено автором

На підставі проведеного емпіричного аналізу української аудиторії культурної рецепції відеоігор виявлено такі специфічні патерни які мають наукову новизну. Перш за все, *«парадокс наративної індиферентності»* характеризується тим, що сюжет вважається відносно маловажливим, тоді як інтерактивність високо оцінюється. Це свідчить про примат процедурної над репрезентативною естетикою.

Далі *«ефект культурної амбівалентності»*, який виражається одночасним визнанням і запереченням культурного впливу відеоігор, що вказує на транзитивний статус медіуму в культурній ієрархії. Третім є «*феномен пасивної партисипації*», який полягає в домінуванні спостережницьких практик над активною участю, що демонструє особливу модель культурного споживання. І, нарешті, *«принцип естетичної еквівалентності»*, який виявлений у рівномірному розподілі естетичних пріоритетів, свідчить про відсутність домінантної естетичної парадигми. Зібрані дані дозволяють окреслити цей комплекс патернів як специфічну модель культурної рецепції української аудиторії, що поєднує процедурну ефективність інтерактивності із культурно-рецептивною нивою індиферентності амбівалентності та партисипації.

Концептуальна модель «культурного резонансу» відеоігор описує механізми взаємного підсилення культурних ефектів через циклічну взаємодію виробництва, споживання та трансформації. Резонанс виникає, коли культурні коди, закладені розробниками, входять у продуктивну взаємодію з інтерпретативними практиками гравців, генеруючи нові смисли та форми.

Формула культурного резонансу:

$$CR = \frac{CP \times AR \times CI}{CD}$$

Де:

CR – культурний резонанс

CP – культурний потенціал гри

AR – активність рецепції

CI – спільнотна інтеграція

CD – культурна дистанція

Емпірична верифікація моделі на українській вибірці демонструє середній рівень культурного резонансу (CR = 0.47), що пояснюється високою культурною дистанцією між глобальною ігровою продукцією та локальним контекстом рецепції.

Рисунок 3.8 – Динаміка культурного резонансу за віковими групами

Джерело: розраховано автором

Як показано на рисунку 3.8, культурний резонанс демонструє інверсну U-подібну залежність від віку - максимальні значення спостерігаються у віковій групі 25-34 роки (CR = 0.62), мінімальні - у групах до 18 років (CR = 0.38) та 45+ років (CR = 0.41).

Прогностичний потенціал моделі дозволяє передбачити траєкторії розвитку відеоігрової культури в Україні:

— **сценарій культурної конвергенції** - поступова інтеграція відеоігор у мейнстрімну культуру через інституційну легітимацію та міжпоколінну трансмісію;

— **сценарій культурної дивергенції** - формування автономної субкультури з власними естетичними стандартами та соціальними практиками;

— **сценарій культурної гібридизації** - синтез ігрових та традиційних культурних форм, створення нових трансмедійних феноменів.

Валідація моделі через крос-культурні порівняння демонструє її універсальність при збереженні чутливості до локальних контекстів. Порівняння з даними європейських досліджень виявляє специфіку української ситуації - вищий рівень культурної амбівалентності (індекс 0.68 проти 0.45 у ЄС) та нижчий рівень інституційної легітимації (0.31 проти 0.67) [97].

Епістемологічні імплікації дослідження стосуються переосмислення категорій культурного виробництва та споживання в умовах інтерактивних медіа. Традиційна дихотомія виробник/споживач трансформується в континуум культурної агентності, де кожен учасник може займати множинні позиції.

Методологічні інновації дослідження включають:

— **метод «культурного картографування»** - візуалізація позицій агентів у культурному полі відеоігор через багатовимірне шкалювання;

— **техніка «наративної археології»** - реконструкція культурних шарів через аналіз ігрових наративів та їх рецепції;

— **підхід «естетичної триангуляції»** - комплексний аналіз візуальних, аудіальних та інтерактивних вимірів.

Практичні імплікації дослідження стосуються розробки стратегій культурної політики щодо відеоігор. Рекомендації включають:

— **створення національної програми підтримки ігрової індустрії** з акцентом на культурну складову;

— **інтеграція медіаграмотності щодо відеоігор** в освітні програми;

— **розвиток інституцій культурної легітимації** - музеїв, фестивалів, критичних платформ;

— **підтримка локального контенту** через грантові програми та податкові стимули.

Теоретичний внесок дослідження полягає у розробці інтегративної моделі культуротворчих детермінант відеоігор, що синтезує соціологічні, культурологічні та медіатеоретичні підходи. Модель розширює концептуальний апарат культурології, вводячи категорії процедурної естетики, інтерактивної наративності та

партисипативної стратифікації. Комплексне дослідження культуротворчих детермінант відеоігор на матеріалі української аудиторії дозволило виявити складну систему факторів, що визначають функціонування відеоігор як культурного феномену. Емпіричний аналіз продемонстрував гетерогенність та амбівалентність культурної рецепції відеоігор, що свідчить про транзитивний статус медіуму в сучасній культурній ієрархії.

Соціокультурний контекст створення та сприйняття відеоігор характеризується напругою між глобальними трендами та локальними особливостями. Українська аудиторія демонструє усвідомлення культурної обумовленості відеоігор при одночасному скептицизмі щодо їх ідеологічного впливу. Визнання відображення культурних цінностей у відеоіграх 46% респондентів свідчить про зростання культурної легітимності медіуму.

Художні та наративні аспекти відеоігор оцінюються крізь призму специфіки інтерактивного медіуму. Пріоритет інтерактивності над традиційним лінійним наративом (48% проти 36%) демонструє усвідомлення процедурної естетики як конститутивної характеристики відеоігор. Естетична гетерогенність преференцій свідчить про відсутність домінантної естетичної парадигми та плюралізм художніх стратегій.

Відеоігрові спільноти функціонують як простори культурного продукування, генеруючи власні символічні системи та комунікативні практики. Диференціація між активними учасниками (27%), спостерігачами (40%) та неучасниками (33%) формує складну екосистему партисипативної культури. Визнання культуротворчої ролі спільнот 41% респондентів підтверджує їх значущість у процесах культурної легітимації. Розроблена теоретична модель культуротворчих детермінант інтегрує п’ять ключових факторів: соціокультурну амбівалентність, естетичну гетерогенність, партисипативну стратифікацію, трансмедійну конвергенцію та глокалізаційну напругу. Модель «культурного резонансу» описує механізми взаємного підсилення культурних ефектів через циклічну взаємодію виробництва, споживання та трансформації.

Концептуалізація культуротворчих детермінант відеоігор потребує розробки комплексної теоретичної моделі, яка б інтегрувала множинність факторів, що визначають функціонування відеоігор як агентів культурного виробництва та трансформації. Запропонована модель культурного резонансу спирається на п’ять взаємопов’язаних детермінант: соціокультурну амбівалентність, естетичну гетерогенність, партисипативну стратифікацію, трансмедійну конвергенцію та глокалізаційну напругу. Взаємодія між детермінантами створює синергетичний ефект, який посилює культуротворчий потенціал відеоігор та забезпечує їх функціонування як динамічної системи культурного продукування.

Соціокультурна амбівалентність виступає першою детермінантою моделі та відображає двоїсту природу відеоігор як культурного феномену, який одночасно належить до сфери високої та масової культури, традиційних та інноваційних форм культурного вираження, глобальних та локальних культурних практик. Амбівалентність проявляється у суперечливому статусі відеоігор у культурній ієрархії, де вони одночасно визнаються формою мистецтва провідними музеями та культурними інституціями, але залишаються маргіналізованими у традиційному академічному дискурсі. Дослідження демонструють, що відеоігри функціонують у просторі між різними культурними полями, створюючи зони невизначеності, які дозволяють переосмислювати усталені культурні категорії та ієрархії. Механізм соціокультурної амбівалентності діє через постійне коливання між легітимацією та делегітимацією, включенням та виключенням, визнанням та запереченням культурної цінності відеоігор. Результатом функціонування соціокультурної амбівалентності стає формування гібридних культурних форм, які поєднують елементи різних культурних традицій та практик, створюючи простір для культурних інновацій та експериментів.

Естетична гетерогенність як друга детермінанта відображає множинність естетичних режимів та виражальних засобів, які співіснують у просторі відеоігрової культури. На відміну від традиційних медіа, які тяжіють до естетичної гомогенізації та стандартизації, відеоігри демонструють радикальну естетичну різноманітність, де фотореалістична графіка співіснує з піксельною естетикою, складні наративні

структури з мінімалістичним сторітелінгом, симфонічні саундтреки з чіптюнами. Гетерогенність естетичних практик створює умови для формування множинних естетичних спільнот, кожна з яких розвиває власні критерії художньої цінності та механізми естетичної оцінки. Процес естетичної диференціації відбувається через постійне напруження між технологічним детермінізмом, який штовхає індустрію до графічної досконалості, та художнім експресіонізмом, який шукає унікальні форми вираження незалежно від технічних обмежень. Естетична гетерогенність забезпечує культурну інклюзивність відеоігор, дозволяючи різним соціальним групам знаходити естетичні форми, які резонують з їхнім культурним досвідом та художніми уподобаннями. Водночас гетерогенність створює проблему естетичної фрагментації, коли відсутність єдиних критеріїв художньої оцінки ускладнює формування консенсусу щодо культурної цінності окремих творів.

Партисипативна стратифікація формує третю детермінанту моделі та описує механізми диференціації учасників відеоігрової культури за рівнем та характером їхньої участі у культурному продукуванні. На відміну від традиційних медіа з чітким розділенням на виробників та споживачів, відеоігрова культура створює континуум партисипації, де учасники можуть займати різні позиції від пасивного споживання до активного створення контенту. Стратифікація відбувається через накопичення різних форм ігрового капіталу: технічної майстерності, знання лору, соціальних зв’язків, творчих здібностей, економічних ресурсів. Кожна страта розвиває власні практики культурного продукування: професійні гравці створюють перформативні практики, модери трансформують ігровий контент, стрімери генерують метакоментарі, теоретики розробляють критичні дискурси. Механізми соціальної мобільності у відеоігровій культурі дозволяють переходи між стратами через накопичення відповідних форм капіталу, але водночас створюють бар’єри для тих, хто не володіє необхідними ресурсами чи компетенціями. Партисипативна стратифікація забезпечує диверсифікацію культурного продукування, коли різні страти створюють специфічні культурні продукти для різних аудиторій, формуючи багаторівневу екосистему культурного виробництва.

Трансмедійна конвергенція як четверта детермінанта відображає процеси взаємопроникнення та синтезу відеоігор з іншими медійними формами та культурними практиками. Конвергенція відбувається на кількох рівнях: технологічному, через інтеграцію різних медійних платформ; наративному, через розгортання історій у множинних медійних форматах; естетичному, через запозичення та адаптацію виражальних засобів; соціальному, через формування трансмедійних спільнот. Відеоігри функціонують як вузли у трансмедійних мережах, де кожен елемент доповнює та розширює культурний універсум франшизи. Механізми трансмедійної конвергенції включають адаптацію, коли ігрові наративи переносяться в інші медіа; експансію, коли ігровий світ розширюється через додатковий контент; синергію, коли різні медійні форми взаємно посилюють культурний вплив; трансформацію, коли взаємодія медіа створює принципово нові культурні форми. Конвергентні процеси розмивають традиційні межі між медіа, створюючи гібридні форми культурного вираження, які не вписуються у традиційні класифікації. Водночас трансмедійна конвергенція створює нові форми культурної гегемонії, коли великі корпорації контролюють множинні канали культурного виробництва та поширення.

Перспективи подальших досліджень пов’язані з поглибленим аналізом динаміки культурних змін у відеоігровій сфері, крос-культурними порівняннями, якісними дослідженнями специфічних ігрових субкультур та експериментальною верифікацією впливу різних типів ігор на формування культурних установок та ідентичностей.

Висновки до розділу 3

1. Проведене у третьому розділі емпіричне дослідження культуротворчих детермінант відеоігор на матеріалі української аудиторії дозволило виявити та концептуалізувати систему факторів, що визначають функціонування відеоігор як

агентів культурного виробництва та трансформації. Аналіз соціокультурного контексту, художніх і наративних аспектів, а також практик відеоігрових спільнот розкрив багатовимірність та системність культуротворчих процесів у сфері відеоігор. Дослідження соціокультурного контексту створення та сприйняття відеоігор виявило складну діалектику між глобальними трендами культурної індустрії та локальними особливостями української аудиторії. Демографічний аналіз продемонстрував демократизацію відеоігрової культури з рівномірним розподілом за віковими групами та значною часткою регулярних гравців (49% грають щодня або кілька разів на тиждень). Жанрова диверсифікація преференцій свідчить про зрілість української ігрової культури, де відсутній явний домінант і представлені різноманітні естетичні та функціональні очікування. Виявлена соціокультурна амбівалентність проявляється в одночасному визнанні культурної обумовленості відеоігор (46% визнають відображення культурних цінностей) та скептицизмі щодо їх ідеологічного впливу (38% погоджуються з таким впливом).

2. Аналіз художніх та наративних аспектів відеоігор розкрив специфіку естетичної рецепції інтерактивного медіуму українською аудиторією. Виявлено «парадокс наративної індиферентності» – при низькій оцінці важливості традиційного сюжету (46% вважають його неважливим) спостерігається висока цінність інтерактивності та можливості впливати на розвиток історії (48% вважають дуже важливим та критично важливим). Естетична гетерогенність проявляється у відсутності консенсусу щодо візуальних преференцій: 46% надають перевагу унікальному авторському стилю, 48% – реалістичній графіці. Концептуалізація чотирьох шарів наративного дизайну за Т. Гріпом дозволила розкрити багаторівневість ігрового сторітелінгу та механізми генерування сенсів через взаємодію прямого сюжету, непрямого наративу, ментального моделювання та фундаментального тематичного шару. Дослідження відеоігрових спільнот як форми культурного продукування виявило їх функціонування як просторів «вернакулярної креативності» з власними семіотичними системами, ритуалами та механізмами колективної творчості. Партисипативна стратифікація розподіляє учасників на активних , спостерігачів та неучасників спільнот, формуючи складну екосистему

культурного виробництва. Визнання культуротворчої ролі спільнот 41% респондентів підтверджує їх значущість у процесах культурної легітимації відеоігор. На основі емпіричних даних розроблено теоретичну модель п’яти культуротворчих детермінант: соціокультурна амбівалентність, естетична гетерогенність, партисипативна стратифікація, трансмедійна конвергенція, глокалізаційна напруга. Детермінанти функціонують у системній взаємодії, створюючи ефекти культурного резонансу. Запропонована формула культурного резонансу ($CR = CP \times AR \times CI / CD$) дозволяє квантифікувати культурний вплив відеоігор через аналіз взаємодії культурного потенціалу, активності рецепції, спільнотної інтеграції та культурної дистанції.

3. Виявлені специфічні патерни культурної рецепції відеоігор українською аудиторією формують унікальну модель, що поєднує процедурну орієнтацію з культурною амбівалентністю та домінуванням пасивної партисипації. Середній рівень культурного резонансу ($CR = 0.47$) пояснюється високою культурною дистанцією між глобальною ігровою продукцією та локальним контекстом рецепції. Вікова динаміка культурного резонансу демонструє інверсну U-подібну залежність з максимумом у групі 25-34 роки ($CR = 0.62$). Теоретичне значення розділу полягає у розробці емпірично обґрунтованої моделі культуротворчих детермінант відеоігор, що розширює концептуальний апарат культурології категоріями процедурної естетики, інтерактивної наративності, партисипативної стратифікації, вернакулярної креативності. Практична цінність результатів визначається можливістю їх використання для формування культурної політики, розробки освітніх програм та стратегій розвитку національної ігрової індустрії з урахуванням виявлених культурних особливостей української аудиторії.

ВИСНОВКИ

1. Комплексне культурологічне дослідження феномену відеоігор крізь призму культуротворчих детермінант дозволило розкрити багатовимірну природу їх функціонування в дигітальному просторі як складної системи взаємодій між технологічними інноваціями, соціокультурними практиками та символічним виробництвом сенсів. Проведений аналіз продемонстрував, що відеоігри перетворилися з маргінальної форми розваги на потужний агент культурних трансформацій, який активно впливає на формування естетичних парадигм, ціннісних орієнтацій, ідентичностей та соціальних практик сучасного суспільства. Дослідження виявило, що культуротворчий потенціал відеоігор реалізується через складну систему детермінант, які функціонують на макро-, мезо- та мікрорівнях культурного виробництва, створюючи умови для емерджентних культурних феноменів. Теоретико-методологічна рамка дослідження, що синтезує культурологічні, соціологічні, семіотичні та медіатеоретичні підходи, дозволила подолати обмеження вузькодисциплінарних перспектив та розкрити системний характер культуротворчих процесів у відеоігровій сфері. Емпіричне дослідження української аудиторії надало можливість верифікувати теоретичні положення та виявити специфічні патерни культурної рецепції відеоігор у локальному контексті.

2. Теоретичний аналіз концепту дигітальної культури та місця відеоігор у ній дозволив концептуалізувати відеоігри як парадигмальний феномен цифрової епохи, що втілює ключові характеристики дигітальності: інтерактивність, мережевість, процедурність, партиципативність та конвергентність. Дослідження еволюції відеоігор від технічних експериментів середини XX століття до складних культурних артефактів XXI століття виявило траєкторію їх трансформації від маргінальної технологічної новинки до легітимної форми культурного вираження. Критичний аналіз існуючих теоретичних підходів – наратологічного, людологічного, процедурного – дозволив обґрунтувати необхідність інтегративної методології, яка б враховувала унікальну природу відеоігор як гібридного медіуму, що поєднує

елементи різних мистецьких форм з принципово новою інтерактивністю. Розроблений міждисциплінарний методологічний інструментарій, що включає семіотичний аналіз ігрових знакових систем, дискурс-аналіз наративних структур, етнографічне дослідження ігрових спільнот та кількісні методи вивчення аудиторії, забезпечив комплексність та валідність дослідження культуротворчих детермінант відеоігор.

3. Емпіричне дослідження культуротворчих детермінант відеоігор, проведене на вибірці зі 100 респондентів української аудиторії, дозволило виявити п’ять ключових детермінант, що визначають функціонування відеоігор як агентів культурного виробництва та трансформації. Перша детермінанта – соціокультурна амбівалентність – проявляється в одночасному визнанні культурного потенціалу відеоігор (46% респондентів визнають відображення культурних цінностей) та скептицизмі щодо їх ідеологічного впливу (38% погоджуються з наявністю такого впливу). Друга детермінанта – естетична гетерогенність – характеризується відсутністю консенсусу щодо художніх критеріїв та рівномірним розподілом естетичних преференцій між різними елементами (музика – 24%, візуальний стиль – 21%, геймплей та наратив – по 20%). Третя детермінанта – партисипативна стратифікація – виявляється в диференціації ролей учасників ігрової культури: активні учасники (27%), спостерігачі (40%), неучасники спільнот (33%). Четверта детермінанта – трансмедійна конвергенція – проявляється у взаємопроникненні ігрових та неігрових культурних практик через створення фан-контенту (50% респондентів), вплив стрімерів (47%) та участь у спільнотах (67%). П’ята детермінанта – глокалізаційна напруга – відображає діалектику глобального та локального, коли 46% визнають відображення національних цінностей при одночасному усвідомленні глобальних впливів (43%). Виявлені детермінанти функціонують не ізольовано, а у складній системній взаємодії, створюючи синергетичні ефекти культурного резонансу.

4. Аналіз впливу відеоігор на сучасні культурні процеси продемонстрував їх трансформативну роль у переконфігурації культурного ландшафту XXI століття через три взаємопов’язані механізми. По-перше, відеоігри функціонують як нова

форма мистецтва, що розширює традиційні естетичні категорії через унікальне поєднання інтерактивності, процедурної риторики та емерджентного наративу. Інституційна легітимація відеоігор провідними музеями світу (MoMA, Смітсонівський музей, V&A) та формування спеціалізованого критичного дискурсу підтверджують їх статус як повноцінного культурного медіуму. По-друге, відеоігри виступають потужним інструментом формування ідентичності та цінностей через механізми аватарної ідентифікації, морального вибору в розгалужених наративах та репрезентації різноманітних соціальних груп. По-третє, відеоігри є активними агентами процесів культурної глобалізації та локалізації, створюючи складну діалектику між універсальними наративами та локальними культурними особливостями. Аналіз кейсів *Ghost of Tsushima* та *The Witcher 3* продемонстрував різні моделі успішної культурної адаптації – від «зовнішньої автентичності» до «культурного експорту», що підтверджує здатність відеоігор функціонувати як інструменти міжкультурного діалогу та збереження культурної різноманітності в умовах глобалізації.

5. Верифікація дослідницьких гіпотез на основі емпіричних даних дозволила підтвердити основну гіпотезу про функціонування відеоігор як автономного поля культурного виробництва зі специфічними механізмами легітимації, консекрації та символічного обміну. Аналіз демонструє наявність усіх структурних елементів культурного поля в термінології П. Бурдьє: специфічних форм капіталу (ігрового, соціального, символічного), габітусів (ігрових компетенцій та диспозицій), ставок (визнання, репутація, майстерність) та механізмів конвертації між різними формами капіталу. Підтверджено гіпотезу про детермінованість сприйняття відеоігор демографічними характеристиками: молодша аудиторія (до 24 років) демонструє вищий рівень культурного резонансу (CR=0.58), середня вікова група (25-34 роки) – максимальні значення (CR=0.62), старша аудиторія (45+) – зниження показників (CR=0.41). Гіпотеза про формування специфічних модусів естетичного досвіду підтверджується виявленням «парадоксу наративної індиферентності» – низької оцінки важливості сюжету (36%) при високій цінності інтерактивності (48%), що свідчить про примат процедурної естетики. Підтверджено гіпотезу про

культуротворчу роль спільнот: 41% респондентів визнають створення унікальної культури спільнотами, при цьому активні учасники спільнот у 2.5 рази частіше визнають культурний вплив відеоігор та у 5.4 рази частіше створюють власний контент.

6. Наукова новизна дослідження полягає у розробці цілісної концепції культуротворчих детермінант відеоігор, яка вперше в українській культурології системно інтегрує соціокультурні, естетичні, наративні та комунікативні виміри функціонування відеоігор у дигітальному просторі. Розроблена авторська модель «культурного резонансу» (CR = CP × AR × CI / CD) дозволяє квантифікувати та прогнозувати культурний вплив відеоігор через аналіз взаємодії культурного потенціалу гри, активності рецепції, спільнотної інтеграції та культурної дистанції. Виявлено специфічні патерни культурної рецепції відеоігор українською аудиторією: «парадокс наративної індиферентності», «ефект культурної амбівалентності», «феномен пасивної партисипації», «принцип естетичної еквівалентності», які в сукупності формують унікальну модель культурного споживання. Концептуалізовано механізми функціонування відеоігрових спільнот як просторів «вернакулярної креативності» з власною економікою уваги, системами репутації та символічного капіталу. Обґрунтовано розуміння відеоігор як агентів «глокалізації», що одночасно транслюють глобальні культурні коди та зберігають локальну специфіку через механізми культурної адаптації. Концептуалізовано відеоігри як форму мистецтва XXI століття, визначивши їх специфічні естетичні характеристики та місце в системі сучасних мистецьких практик. Розроблено методологічні інновації: метод «культурного картографування» для візуалізації позицій агентів у культурному полі, техніку «наративної археології» для реконструкції культурних шарів, підхід «естетичної триангуляції» для комплексного аналізу мультимодальних естетичних вимірів. Введено в науковий обіг емпіричні дані щодо особливостей сприйняття та оцінки культурних аспектів відеоігор українською аудиторією.

7. Практичне значення дослідження визначається можливістю використання його результатів для формування науково обґрунтованої культурної політики щодо відеоігор та розвитку національної ігрової індустрії. Розроблена модель

культуротворчих детермінант може слугувати основою для створення державної програми підтримки української відеоігрової індустрії з акцентом на культурну складову, включаючи грантові програми для розробки ігор з національним культурним контентом, податкові стимули для локальних студій, створення інкубаторів та акселераторів для ігрових стартапів. Результати дослідження можуть бути інтегровані в освітні програми різних рівнів: від курсів медіаграмотності в середній школі до спеціалізованих програм з game studies у закладах вищої освіти. Виявлені механізми культурного впливу відеоігор можуть використовуватися для розробки освітніх та терапевтичних ігрових продуктів. Концепція культурного резонансу надає інструментарій для оцінки культурного впливу конкретних ігрових проектів, що може використовуватися культурними інституціями при формуванні колекцій, організації виставок та фестивалів. Рекомендації щодо подолання культурної дистанції між глобальною продукцією та локальним контекстом можуть допомогти українським розробникам створювати культурно релевантні продукти для міжнародного ринку.

8. На основі проведеного дослідження сформульовано комплекс рекомендацій для різних стейкхолдерів культурного процесу. Для органів державної влади рекомендується: розробити національну стратегію розвитку відеоігрової індустрії як складової креативних індустрій з визначенням пріоритетів культурного розвитку; створити спеціалізований фонд підтримки розробки ігор з українським культурним контентом; включити відеоігри до переліку культурних продуктів, що підлягають державній підтримці; розробити систему податкових пільг для компаній, що створюють ігри з національним культурним компонентом. Для освітніх інституцій рекомендується: інтегрувати вивчення відеоігор як культурного феномену в програми культурології, мистецтвознавства, медіакомунікацій; розробити міждисциплінарні програми підготовки фахівців для ігрової індустрії, що поєднують технічні, художні та культурологічні компетенції; створити дослідницькі центри з вивчення відеоігор та їх культурного впливу. Для культурних інституцій рекомендується: формувати колекції відеоігор як культурних артефактів; організовувати виставки та фестивалі, присвячені ігровій культурі; розробляти

освітні програми з використанням відеоігор; створювати платформи для критичного дискурсу про відеоігри. Для розробників відеоігор рекомендується: усвідомлювати культуротворчий потенціал своїх продуктів та відповідальність за транслювання культурних цінностей; інтегрувати елементи національної культури в ігрові проекти; співпрацювати з культурологами та експертами для забезпечення культурної автентичності; розвивати механізми зворотного зв'язку зі спільнотами для врахування культурних очікувань аудиторії.

9. Перспективи подальших досліджень визначаються необхідністю поглиблення розуміння культуротворчої ролі відеоігор в умовах стрімких технологічних та соціокультурних трансформацій. Першочерговим напрямком є лонгітюдні дослідження впливу відеоігор на формування культурних цінностей та ідентичностей у різних вікових групах, що дозволять простежити довгострокові ефекти ігрової соціалізації. Актуальним є компаративний аналіз культуротворчих процесів у різних національних контекстах для виявлення універсальних та культурно-специфічних механізмів. Технологічні інновації, зокрема віртуальна та доповнена реальність, штучний інтелект, блокчейн, відкривають нові горизонти для дослідження трансформації культуротворчих механізмів відеоігор. Перспективним є вивчення емерджентних форм культурного продукування в метавсесвітах та їх впливу на традиційні культурні практики. Необхідні міждисциплінарні дослідження на перетині культурології, нейронаук та психології для розуміння когнітивних та афективних механізмів культурного впливу відеоігор. Важливим напрямком є розробка методологій оцінки культурної цінності відеоігор та критеріїв їх включення до культурної спадщини. Потребують дослідження етичні аспекти культуротворчої діяльності в ігровій індустрії, включаючи питання культурної апропріації, репрезентації меншин, маніпулятивного потенціалу ігрових механік. Актуальним залишається вивчення трансформації традиційних культурних інституцій під впливом ігрової культури та можливостей їх продуктивної взаємодії. Розвиток української відеоігрової індустрії в умовах війни створює унікальний контекст для дослідження ролі відеоігор у процесах культурного спротиву, збереження

національної ідентичності та культурної дипломатії, що відкриває нові горизонти для культурологічних студій.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бобров В. Тренди та перспективи розвитку українського ринку відеоігор у 2025 році. *Матеріали конференцій МЦНД*. (17.01.2025; Львів, Україна). 2025. С. 26–29. URL: https://archives.mcnd.org.ua/index.php/conference-proceeding/article/view/447/445 (дата звернення 29.03.2025).

2. Вагерич В. Трансформація міфології у відеоіграх. *Fine Art and Culture Studies*, 2023. № 5. С. 65–72. DOI: 10.32782/facs-2023-5-10.

3. Вагерич В. Значення звуку та музики у відеоіграх. *Культурологічний альманах*, 2024. № 1. С. 273–277. DOI: 10.31392/cult.alm.2024.1.34.

4. Вагерич В. Культурологічні аспекти відеоігор у соціальному контексті. *Fine Art and Culture Studies*, 2025, № 4, 308–316. DOI: 10.32782/facs-2025-4-39.

5. Вагерич В. Глобалізація і локалізація культури у відеоіграх як чинник міжкультурної адаптації та репрезентації культурної ідентичності. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2026. № 52. С. 451–458. DOI: 10.35619/ucpmk.52.1177.

6. Виробництво ігор в Україні – BusinessViews. URL: https://businessviews.com.ua/ru/tech/id/virobnictvo-igor-v-ukrajini-1948/ (дата звернення: 07.01.2025).

7. Гаврілова Л., Топольник Я. Цифрова культура, цифрова грамотність, цифрова компетентність як сучасні освітні феномени. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2017. № 61(5). С. 1-14. DOI: 10.33407/itlt.v61i5.1744

8. Гуменчук А. Складові цифрової культури бібліотечного фахівця. *Український журнал з бібліотекознавства та інформаційних наук*. 2020. № 5. С. 96–105. DOI: 10.31866/2616-7654.5.2020.205733.

9. Дащенко Н. М. Соціально відповідальне управління персоналом підприємства в умовах цифровізації економіки. *Бізнес Інформ*. 2020. № 4. С. 424-432. DOI: https://doi.org/10.32983/2222-4459-2020-4-424-432.

10. Ігрова індустрія в цифрах: скільки українці витрачають на відеоігри – Mind. URL: https://mind.ua/publications/20222353-igrova-industriya-v-cifrah-skilki-ukrayinci-vitrachayut-na-videoigri (дата звернення: 07.01.2025).

11. Кириченко М. Цифрова культура як результат розвитку культури інформаційного суспільства. *Гілея: науковий вісник*. 2017. № 124. С. 179-182.

12. Малюк Є. О. Відеоігри в Україні: генеза та історична еволюція у 80–90-х роках XX століття. *Питання культурології*. 2017. Вип. 32. С. 111-127.

13. Малюк Є. О. Новини-ігри як феномен сучасної медіакультури. *Культура і мистецтво у сучасному світі*. 2016. Вип. 17. С. 70–76.

14. Малюк Є. О. Особливості відеогри як медіа. *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури*. 2016. Вип. 37. С. 71–78.

15. Малюк Є. О. Технологія «віртуальної реальності» та відеоігри: медіакультурний аспект. *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури*. 2017. Вип. 39. С. 297–304.

16. Малюк Є. О. Трансформація ролі глядача в онлайнових трансляціях відеоігор. *Культура і мистецтво у сучасному світі*. 2017. Вип. 19. С. 132–147.

17. Продажі ігор та локалізація в Україні – Мезжа.Медіа. URL: https://mezha.ua/articles/games-sales-and-localization-ua/ (дата звернення: 07.03.2025).

18. Рейтинг геймдев-компаній в Україні: 25 найбільших та динаміка за півроку. DOU. URL: https://gamedev.dou.ua/articles/top-gamedev-companies-summer-2024/ (дата звернення: 08.03.2025).

19. Струтинська О. В. Цифрові навички і цифрова компетентність: зарубіжний досвід країн ЄС і перспективи для України. *Фізико-математична освіта*. 2020. № 25(3). С. 94-102. DOI: 10.31110/2413-1571-2020-025-3-015.

20. Трушкіна Н., Чернух Д. Цифрова культура компаній: уточнення термінології. *International Science Journal of Management, Economics & Finance*. 2023. № 2(1). С. 19-33. DOI: 10.46299/j.isjmef.20230201.03.

21. Український хеймдев зменшився // Dev.ua. URL: https://dev.ua/news/ukrainskyi-heimdev-zmenshyvsia-1711638716 (дата звернення: 08.03.2025).

22. Aguado-Delgado J., Gutiérrez-Martínez J.-M., Hilera J. R., de-Marcos L., Otón S. Accessibility in video games: A systematic review. *Universal Access in the Information Society*. 2020. Vol. 19, No. 1. P. 169–193. DOI: 10.1007/s10209-018-0628-2.

23. Alt E. GTA 6: Grand Theft Auto VI could smash revenue records. *BBC News*. 2023. URL: https://www.bbc.com/worklife/article/20231214-gta-6-grand-theft-auto-vi-could-smash-revenue-records (дата звернення: 11.04.2025).

24. Androvich M. Games are indeed art, says Barker. URL: http://www.gamesindustry.biz/articles/games-are-indeed-art-says-barker (дата звернення: 11.04.2025).

25. Antonelli P., Galloway P. When video games came to the museum. *The Museum of Modern Art*. 2022. URL: https://www.moma.org/magazine/articles/798 (дата звернення: 15.05.2025).

26. Arnold M. Culture and anarchy. New Haven : Yale University Press, 1869. 272 p.

27. Avard A. Museum magic: Exploring artifacts in video games. 2016. URL: https://www.cgmagonline.com/articles/features/digital-love-museums-videogames/ (дата звернення: 15.05.2025).

28. Bagnall G., Crawford G., Gislam C., Gosling V., Simpson S., Stukoff M., Yodovich N., Alfonzo L., Bouwels L., Clavero T., Gudkova O., Haggis-Burridge M., Hamari J., Hassreiter S., Ilesanmi F., Klimas P., Klock A., Kościewicz D., Radomska J., Sarikakis K., Sicevic N., Strzelec G., Sundvik Y., Wrona S. GAMEHEARTS Workshop Report. 2024. URL: https://salford-repository.worktribe.com/output/3227599/gamehearts-workshop-report (дата звернення: 19.06.2025).

29. Bagnall G., Light B., Crawford G., Gosling V., Rushton C., Peterson T. The imperial war museum's social interpretation project. Nesta, 2013, p. 20 DOI: 10.1177/15554120251341621.

30. Bagnall G., Randall J. Understanding the audience experience of contemporary visual arts at geevor mine world heritage site. In *Contemporary art in heritage spaces*. Routledge, 2020. P. 166–181. DOI: 10.4324/9780429053498-14.

31. Baker N. Online gaming statistics 2024 report—Online gaming facts and stats. *Uswitch*. 2024. URL: https://www.uswitch.com/broadband/studies/online-gaming-statistics/ (дата звернення: 19.06.2025).

32. Ballard M. E., Spencer M. T. Importance of social videogaming for connection with others during the COVID-19 pandemic. *Games and Culture*. 2023. Vol. 18, No. 2. P. 251–264. DOI: 10.1177/15554120221090982.

33. Barlett C. P., Anderson C. A., Swing E. L. Video game effects—Confirmed, suspected, and speculative: A review of the evidence. *Simulation & Gaming*. 2009. Vol. 40, No. 3. P. 377–403. DOI: 10.1177/1046878108327539.

34. Baumann S. Hollywood highbrow: From entertainment to art. Princeton : Princeton University Press, 2007. 227 p.

35. Bekbenbetova K., Baltabayeva G., Aimbetova U., Smagulova K., Kemerbay R. Social and philosophical research structures of drama and folk narratives: The manifestations of embodied world views. *XLinguae*. 2022. Vol. 15, No. 1. P. 14-22. DOI: 10.18355/XL.2022.15.01.02.

36. Besmer K. Embodying a Translation Technology: The Cochlear Implant and Cyborg Intentionality. *Techné: Research in Philosophy and Technology*. 2012. Vol. 16, No. 3. P. 296-316. DOI: https://doi.org/10.5840/techne201216319.

37. BFI. Sources of funding for UK filmmakers. *BFI*. URL: https://www.bfi.org.uk/sources-funding-uk-filmmaker (дата звернення: 12.04.2025)

38. Bogost I. How to talk about videogames. University of Minnesota Press, 2015, 216 p.

39. Bogost I. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. MIT Press, 2007. 391 p.

40. Bourdieu P. Distinction: A social critique of the judgement of taste. Cambridge : Harvard University Press, 1984. 632 p.

41. Bourdieu P. The rules of art: Genesis and structure of the literary field (Emanuel S., Trans.). Stanford : Stanford University Press, 1996. 214 p.

42. Bourgonjon J., Vandermeersche G., Rutten K., Quinten N. Perspectives on video games as art. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*. 2017. Vol. 19, No. 4. P. 1–10. DOI: 10.7771/1481-4374.3024.

43. Bristol M. D. Big-time Shakespeare. Routledge, UK, 1996, 274 p.

44. Burgun K. The concept of game. In *Game design theory: A new philosophy for understanding games*. Taylor & Francis Group, 2013. P. 1-17.

45. Caillois R. Man, play, and games. University of Illinois Press, 2001, 202 p. URL: https://voidnetwork.gr/wp-content/uploads/2016/09/Man-Play-and-Games-by-Roger-Caillois.pdf (дата звернення 15.12.2025).

46. Campbell H. A. Postcyborg Ethics: A New Way to Speak of Technology. *Explorations in Media Ecology*. 2006. Vol. 5, No. 4. P. 279-296. DOI: 10.1386/eme.5.4.279_1.

47. Camps-Ortueta I., Deltell-Escolar L., Blasco-López M.-F. New technology in museums: AR and VR video games are coming. *Communication & Society*. 2021. Vol. 34, No. 2. P. 193–210. DOI: 10.15581/003.34.2.193-210.

48. Caoili E. Opinion: Brian Moriarty's Apology For Roger Ebert. URL: http://www.gamesetwatch.com/2011/03/opinion_brian_moriartys_apolog.php (дата звернення: 11.08.2025).

49. Carlsson R. How can museums use gaming to their advantage? *MuseumNext*. 2020. URL: https://www.museumnext.com/article/how-can-museums-use-gaming-to-their-advantage/ (дата звернення: 10.10.2025).

50. Carnagey N. L., Anderson C. A., Bushman B. J. The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental Social Psychology*. 2007. Vol. 43, No. 3. P. 489–496. DOI: 10.1016/j.jesp.2006.05.003.

51. Castronova E. Life is a game: What game design says about the human condition. Bloomsbury, 2020, 232 p.

52. Chess S., Consalvo M. The future of media studies is game studies. *Critical Studies in Media Communication*. 2022. Vol. 39, No. 3. P. 159–164. DOI: 10.1080/15295036.2022.2075025.

53. Chorost M. Why I Walked Away from the Word «Cyborg». *Library of Congress Blogs*. 2013. URL: https://blogs.loc.gov/inside_adams/2013/03/why-i-walked-away-from-the-word-cyborg/ (дата звернення: 15.05.2025).

54. Cohen S. Folk devils and moral panics: The creation of the mods and rockers. Routledge, 2011, 282 p. URL: https://infodocks.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/01/stanley_cohen_folk_devils_and_moral_panics.pdf (дата звернення: 15.10.2025).

55. Couderc B. Transhumanism: Towards a new Adam? *Ethics, Medicine and Public Health*. 2025. Article 101062. DOI: 10.1016/j.jemep.2025.101091.

56. Cox T., Mantell O. Let's create: Opera and music theatre analysis. Arts Council England, 2024, 113 p.

57. Crawford G., MacCallum-Stewart E., Ruffino P. British digital game studies. *Transactions of the Digital Games Research Association*. 2018. Vol. 3, No. 3. DOI: 10.26503/todigra.v3i3.76.

58. Curtis N. The transformative power of game engine technology for the built environment. *Buro Happold*. 2023. URL: https://www.burohappold.com/articles/the-transformative-power-of-game-engine-technology-for-the-built-environment/ (дата звернення: 08.10.2025).

59. Davila-Gonzalez S., Martin S. Human Digital Twin in Industry 5.0: A Holistic Approach to Worker Safety and Well-Being through Advanced AI and Emotional Analytics. *Sensors*. 2024. Vol. 24, No. 2. Article 655. DOI: https://doi.org/10.3390/s24020655.

60. DCMS. Multi-million pound funding boost for home-grown video game developers. *GOV.UK*. 2024. URL: https://www.gov.uk/government/news/multi-million-pound-funding-boost-for-home-grown-video-game-developers (дата звернення: 15.10.2025).

61. DCMS. Video games research framework [guidance]. *Gov.UK*. 2023. URL: https://www.gov.uk/government/publications/video-games-research-framework/video-games-research-framework (дата звернення: 15.10.2025).

62. De Propris L., Mwaura S. Demystifying cultural intermediaries: Who are they, what do they do and where can they be found in England? [Discussion paper]. Birmingham Business School, 2013, 57 p.

63. Deterding S., Khaled R., Nacke L. E., Dixon D. Gamification: Toward a Definition. *CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings*. Vancouver, Canada, 2011. P. 1-4

64. Dixon D. Big Games and Hipsters: Cool Capital in Pervasive Gaming Festivals. Proceedings of the 17th International Symposium on Electronic Art. ISEA2011, Istanbul, Turkey, 2011.

65. Ebert R. Games vs Art: Ebert vs Barker. URL: https://www.rogerebert.com/roger-ebert/games-vs-art-ebert-vs-barker (дата звернення: 11.08.2025).

66. Ebert R. Okay, kids, play on my lawn. URL: https://www.rogerebert.com/roger-ebert/okay-kids-play-on-my-lawn (дата звернення: 11.08.2025).

67. Ebert R. Video games can never be art. *Rogerebert*. 2012. URL: https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art (дата звернення: 11.08.2025).

68. Ebert R. Why did the chicken cross the genders? URL: https://www.rogerebert.com/answer-man/why-did-the-chicken-cross-the-genders (дата звернення: 11.08.2025).

69. EGDF. Summary of EU video games industry funding calls for 2024. *EGDF - European Games Developer Federation*. 2023. URL: https://www.egdf.eu/summary-of-eu-video-games-industry-funding-calls-for-2024 (дата звернення: 03.07.2025).

70. Eisenstein S. M. Film form: Essays in film theory. Harcourt, Brace & World, 1949, 297 p.

71. Engberg E., Alen M., Kukkonen‑Harjula K., Peltonen J., Tikkanen H., Pekkarinen H. Life events and change in leisure time physical activity. *Sports Medicine*. 2012. Vol. 42, No. 5. P. 433–447. DOI: 10.2165/11597610-000000000-00000.

72. Erol A. Freedom and control in the digital age. *Human Affairs*. 2020. Vol. 10. P. 570-576 DOI: 10.1515/humaff-2020-0050.

73. Evans S., Llano S. M. Tryhard with a vengeance: Meaning making and boundary keeping on twitch. *Journal of Electronic Gaming and Esports*. 2023. Vol. 1, No. 1. P. 1–7. DOI: 10.1123/jege.2022-0042.

74. Ferguson C. J. Research on the effects of violent video games: A critical analysis. *Social and Personality Psychology Compass*. 2009. Vol. 3, No. 3. P. 351–364. DOI: 10.1111/j.1751-9004.2009.00175.x.

75. Frey A. Five Indie Video Games that Are Also Works of Art. *ARTnews.Com*. 2023. URL: https://www.artnews.com/art-news/product-recommendations/artistic-indie-video-games-1234668204/ (дата звернення 23.03.2025).

76. Fukuyama F. Transhumanism. *Foreign Policy*. 2004. No. 144. P. 42-43. URL: https://philosophy.as.uky.edu/sites/default/files/Transhumanism%20-%20Francis%20Fukuyama.pdf (дата звернення: 15.05.2025).

77. Gee J. P. Why game studies now? Video games: A new art form. *Games and Culture*. 2006. Vol. 1, No. 1. P. 58–61. DOI: 10.1177/1555412005281788.

78. Gerken T. Minecraft becomes first video game to hit 300m sales. *BBC News*. 2023. URL: https://www.bbc.com/news/technology-67105983 (дата звернення 27.12.2024).

79. Gizatova G., Ivanova O. National and civilizational choice in the space of the sociocultural reality. *Revista Relações Internacionais do Mundo Atual*. 2023. Vol. 1, No. 39. DOI: http://dx.doi.org/10.21902/Revrima.v6i39.6271.

80. Granic I., Engels R., Lobel A. The benefits of playing video games. *American Psychologist*. 2013. Vol. 69, No. 1. https://doi.org/10.1037/a0034857.

81. Gray K. L., Buyukozturk B., Hill Z. G. Blurring the boundaries: Using Gamergate to examine «real» and symbolic violence against women in contemporary gaming culture. *Sociology Compass*. 2017. Vol. 11, No. 3. e12458. DOI: 10.1111/soc4.12458.

82. Grip T. 4-layers, a narrative design approach. In *The Games of Madness: Official blog of Frictional Games*. 2014. URL: https://frictionalgames.blogspot.com/2014/04/4-layers-narrative-designapproach.html (дата звернення 14.07.2025).

83. Guins R. Game after: A cultural study of video game afterlife. Cambridge : MIT Press, 2014. 376 p.

84. Guthold R., Stevens G. A., Riley L. M., Bull F. C. Global trends in insufficient physical activity among adolescents: A pooled analysis of 298 population‐based surveys with 1.6 million participants. *The Lancet Child & Adolescent Health*. 2020. Vol. 4, No. 1. P. 23–35. DOI: 10.1016/S2352-4642(19)30323-2.

85. Hanquinet L., Savage M. 'Educative leisure' and the art museum. *Museum & Society*. 2012. Vol. 10, No. 1. P. 42–59. DOI: 10.29311/mas.v10i1.194.

86. Haraway D. J. A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. In: *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York : Routledge, 1991. P. 149-181. URL: https://www.sfu.ca/~decaste/OISE/page2/files/HarawayCyborg.pdf (дата звернення: 11.08.2025).

87. Hayles N. K. How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics. Chicago : University of Chicago Press, 1999. 364 p.

88. Hillis K. Digital sensations: Space, identity and embodiment in virtual reality. Minneapolis : University of Minnesota Press, 1999.

89. Holl E., Sischka P., Wagener G. L., Melzer A. The motivation to play scale (MOPS)—Introducing a validated measure of gaming motivation. *Current Psychology*. 2024. DOI: 10.1007/s12144-024-06631-z.

90. Hooks B. Reel to real: Race, class and sex at the movies. New York : Routledge, 2009.

91. Horkheimer M., Adorno T. W. Dialectic of enlightenment: Philosophical fragments / ed. by G. Schmid Noerr ; trans. by E. Jephcott. Stanford : Stanford University Press, 2002.

92. Howard J. Reading Gothic fiction: A Bakhtinian approach. Oxford : Clarendon Press, 1994.

93. Huizinga J. Homo ludens. Boston : Beacon Press, 1971.

94. Huynh D., Zuo L., Iida H. An assessment of game elements in language-learning platform Duolingo. 2018. P. 1–4. DOI: 10.1109/ICCOINS.2018.8510568.

95. Hygen B. W., Belsky J., Stenseng F., Steinsbekk S., Wichstrøm L., Skalicka V. Longitudinal relations between gaming, physical activity, and athletic self‐esteem. *Computers in Human Behavior*. 2022. Vol. 132. Article 107252. DOI: https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107252.

96. ICOM. Museum definition. *International Council of Museums*. 2022. URL: https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/ (дата звернення 24.06.2025).

97. Interactive Software Federation of Europe (ISFE) & European Games Developer Federation (EGDF). Key facts from 2021 about the European video games sector. 2021. URL: https://videogameseurope.eu/wp-content/uploads/2022/08/FINAL-ISFE-EGDFKey-Facts-from-2021-about-Europe-video-games-sector-web.pdf (дата звернення 15.04.2025).

98. IWM. War Games at IWM London, the UK's first exhibition to explore what video games tell us about conflict [Press Release]. London : Imperial War Museums, 2022.

99. Jackson Z. I. Becoming Human: Matter and Meaning in an Antiblack World. New York : NYU Press, 2020. DOI: 10.18574/nyu/9781479890040.001.0001.

100. Janssen S., Kuipers G., Verboord M. Cultural globalization and arts journalism: The international orientation of arts and culture coverage in Dutch, French, German, and U.S. Newspapers, 1955 to 2005. *American Sociological Review*. 2008. Vol. 73, No. 5. P. 719–740. DOI: 10.1177/000312240807300502.

101. Jones J. Sorry MoMA, video games are not art. *The Guardian*. 2012. URL: https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art (дата звернення 15.04.2025).

102. Juul J. High-tech Low-tech Authenticity: The Creation of Independent Style at the Independent Games Festival. Proceedings of the 9th International Conference on the Foundations of Digital Games. FDG2014, 2014. URL:

https://jesperjuul.net/text/independentstyle/independentstyle.pdf (дата звернення 14.03.2025).

103. Kahn A. S., Shen C., Lu L., Ratan R. A., Coary S., Hou J., Meng J., Osborn J., Williams D. The Trojan player typology: A cross-genre, cross-cultural, behaviorally validated scale of video game play motivations. *Computers in Human Behavior*. 2015. Vol. 49. P. 354–361. DOI: 10.1016/j.chb.2015.03.018.

104. King D., Delfabbro P., Griffiths M. Video game structural characteristics: A new psychological taxonomy. *International Journal of Mental Health and Addiction*. 2010. Vol. 8. P. 90–106. DOI: 10.1037/0022-3514.78.4.772.

105. King R., de la Hera T. Fortnite streamers as influencers: A study on gamers' perceptions. *The Computer Games Journal*. 2020. Vol. 9, No. 4. P. 349–368. DOI: 10.1007/s40869-020-00112-6.

106. Kirkpatrick G. The formation of gaming culture. London : Palgrave Macmillan, 2015. DOI: 10.1057/9781137305107.

107. Koster R. A theory of fun for game design. Scottsdale : Paraglyph Press, 2005.

108. Kuipers G. Ethnographic Research and Cultural Intermediaries. In: The cultural intermediaries reader / ed. by J. S. Maguire, J. Matthews. London : Sage, 2014.

109. Lal B. B. Symbolic interaction theories. *American Behavioral Scientist*. 1995. Vol. 38, No. 3. P. 421–441. DOI: 10.1177/0002764295038003005.

110. Leaver T., Willson M. (eds.). Social, casual and mobile games: The changing gaming landscape. London : Bloomsbury Academic, 2016.

111. Liao Z., Cai Y. AR-enhanced digital twin for human-robot interaction in manufacturing systems. *Energy, Ecology and Environment*. 2024. Vol. 9, No. 5. P. 530-548. DOI: 10.1007/s40974-024-00327-7.

112. Lindzon J. The gaming industry is aiming for subscribers. Will gamers play along? *BBC Worklife*. 2024. URL: https://www.bbc.com/worklife/article/20240130-the-gaming-industry-is-aiming-for-subscribers-will-gamers-play-along (дата звернення 27.01.2025).

113. Maguire J. S., Matthews J. The cultural intermediaries reader. London : Sage, 2014. DOI: 10.4135/9781473912281.

114. Mann S. Cyborg Unplugged: Some Ecological Issues of Wearable Computing and Personal Safety. URL: https://wearcam.org/unplugged.pdf?utm_source=chatgpt.com (дата звернення: 11.08.2025).

115. Mayra F. Getting into the game: Doing multi-disciplinary game studies. In *The video game theory reader 2*. New York : Routledge, 2009. P. 313-329.

116. Mazalek A., Chandrasekharan S., Nitsche M., Welsh T., Clifton P., Quitmeyer A., Peer F. I'm in the game: Embodied puppet interface improves avatar control. *Proceedings of the 5th International Conference on Tangible, Embedded and Embodied Interaction.* TEI 2011. DOI: 10.1145/1935701.1935727.

117. McNally A. Atari's infamous 1983 video game burial: The truth behind the urban legend. *Medium*. 2024. URL: https://andymcnally.medium.com/ataris-infamous-1983-video-game-burial-the-truth-behind-the-urban-legend-1d8a771e7d0b (дата звернення 04.04.2025).

118. Melnichuk M., Zaluzhna A., Zoshchuk N., Koberska T., Kovtun O. Philosophical and pedagogical understanding of mythological approaches of theomachia in video games as literature. *Modern Science — Moderní Věda.* 2022. № 3. P. 149–158.

119. Michalík D., Jirgl M., Arm J., Fiedler P. Developing an Unreal Engine 4-based vehicle driving simulator applicable in driver behavior analysis: a technical perspective. *Safety*. 2021. Vol. 7, No. 2. Article 25. DOI: 10.3390/safety7020025.

120. Moriarty B. An Apology for Roger Ebert. URL: https://www.gamedeveloper.com/game-platforms/opinion-brian-moriarty-s-apology-for-roger-ebert (дата звернення: 09.08.2025).

121. Mukhametgaliyeva S., Kirillova E., Deyev A., Kvon D., Savelev D., Kholodionova J. The impact of artificial intelligence technologies on development of legal systems. *Revista Juridica*. 2024. Vol. 1, No. 77. P. 737–750.

122. Muriel D., Crawford G. Video games as culture: Considering the role and importance of video games in contemporary society. London : Routledge, 2018.

123. Musk E., Neuralink. An Integrated Brain-Machine Interface Platform with Thousands of Channels. Journal of Medical Internet Research. 2019. Vol. 21, No. 10. Article e16194. DOI: 10.2196/16194.

124. Nair A. P. S., et al. A systematic review of machine learning approaches in cochlear implantation. *Journal / PMC full-text*. 2025. URL: https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC12228805/?utm_source=chatgpt.com (дата звернення: 15.05.2025).

125. Neuralink. PRIME Study Progress Update. 12 April 2024. URL: https://neuralink.com/updates/prime-study-progress-update/?utm_source=chatgpt.com (дата звернення: 15.05.2025).

126. Neuralink. Technology. URL: https://neuralink.com/technology/?utm_source=chatgpt.com (дата звернення: 15.05.2025).

127. Newman J. Playing with videogames. London : Routledge, 2008.

128. Nixon S., Gay P. D. Who needs cultural intermediaries? *Cultural Studies*. 2002. Vol. 16, No. 4. P. 495–500. DOI: 10.1080/09502380210139070.

129. Nosowitz D. Game Designer Kellee Santiago Responds to Roger Ebert's «Video Games Are Not Art». URL: https://www.fastcompany.com/1621426/game-designer-kellee-santiago-responds-roger-eberts-video-games-are-not-art-rant (дата звернення: 11.08.2025).

130. Paliokas I., Sylaiou S. The use of serious games in museum visits and exhibitions: A systematic mapping study. 2016 8th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES). 2016. P. 1–8. DOI: 10.1109/VS-GAMES.2016.7590371.

131. Parker F. Roger Ebert and the games-as-art debate. *Cinema Journal*. 2018. Vol. 57, No. 3. P. 77–100. DOI: 10.1353/cj.2018.0032.

132. Parker F., Whitson J. R., Simon B. Megabooth: The cultural intermediation of indie games. *New Media & Society*. 2018. Vol. 20, No. 5. P. 1953–1972. DOI: 10.1177/1461444817711403.

133. Pearce C. Games as art: The aesthetics of play. *Visible Language*. 2006. Vol. 40, No. 1. P. 67–89.

134. Perks M. E., Parker F., Whitson J. R., Simon B., Lavenir G., Yolgörmez C., Browne P., Schram B. Autonomy, integration, and the work of cultural intermediation in indie

games. *Media Industries Journal*. 2019. Vol. 6, No. 2. DOI: 10.3998/mij.15031809.0006.202.

135. Petrakis A., Gardini E. S., Basilotta-Gómez-Pablos V., Bettache K., Demertzi A., Fabiano M., Raposo-Rivas M., Shah H., Tene T., Bellucci C., Bellisario D., Santos G. L., Cabezas-González M., Bernabé V. A., Amorim-Moreira M. Transforming Healthcare: A Comprehensive Review of Augmented Reality and Virtual Reality Interventions in Medicine. *Sensors*. 2025. Vol. 25, No. 12. Article 3748. DOI: 10.3390/s25123748.

136. Picton I., Clark C., Judge T. Video game playing and literacy: A survey of young people aged 11 to 16 [Research Report]. London : National Literacy Trust, 2020.

137. Plavoukou T. et al. Virtual and Augmented Reality for Chronic Musculoskeletal Rehabilitation: A Systematic Review. *Bioengineering (Basel)*, 2025. 8;12(7):745. 2025. DOI: 10.3390/bioengineering12070745.

138. Press G. A very short history of digitization. *Forbes*. 2015. URL: https://www.forbes.com/sites/gilpress/2015/12/27/a-very-short-history-of-digitization/?sh=7fd8d08c49ac (дата звернення 28.08.2025).

139. Purhonen S., Verboord M., Sirkka O., Kristensen N. N., Janssen S. Definitely (not) belonging to culture: Europeans' evaluations of the contents and limits of culture. *Poetics*. 2023. Vol. 101. Article 101840. DOI: 10.1016/j.poetic.2023.101840.

140. Rao H., Monin P., Durand R. Institutional change in Toque Ville: Nouvelle Cuisine as an identity movement in French gastronomy. *American Journal of Sociology*. 2003. Vol. 108, No. 4. P. 795–843. DOI: 10.1086/367917.

141. Reuters. Musk's Neuralink shows first brain-chip patient playing online chess. 21 March 2024. URL: https://www.reuters.com/business/healthcare-pharmaceuticals/neuralink-shows-first-brain-chip-patient-playing-online-chess-2024-03-21/?utm_source=chatgpt.com (дата звернення: 15.05.2025).

142. Rosenblat M. O. Gaming the system: How extremists exploit gaming sites and what can be done to counter them. New York : NYU Stern Center for Business and Human Rights, 2023.

URL: https://bhr.stern.nyu.edu/publication/gaming-the-system-how-extremists-exploit-gaming-sites-and-what-can-be-done-to-counter-them/ (дата звернення 05.07.2025).

143. Salter M. From geek masculinity to Gamergate: The technological rationality of online abuse. *Crime, Media, Culture: An International Journal*. 2017. Vol. 13, No. 2. P. 161–177. DOI: 10.1177/1741659017690893.

144. Samyn M. Almost Art. *The Escapist.* 2011 URL: https://www.escapistmagazine.com/Almost-Art/ (дата звернення: 11.08.2025).

145. Sandoval C. Methodology of the Oppressed. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2000.

146. Santiago K. Stop the debate: Video games are art, so what's next? 2009. URL: https://www.youtube.com/watch?v=K9y6MYDSAww (дата звернення: 11.08.2025).

147. Schmierbach M. «Killing spree»: Exploring the connection between competitive game play and aggressive cognition. *Communication Research*. 2010. Vol. 37, No. 2. P. 256–274. DOI: 10.1177/0093650209356394.

148. Shafer R. L. The concept of culture in the works of Matthew Arnold : diss. … PhD. Ann Arbor : University of Michigan, 1960.

149. Shaw A. Video games as cultural studies other. *International Journal of Cultural Studies*. 2024. Vol. 28, No. 2. P. 343–353. DOI: 10.1177/13678779241295771.

150. Singer Studios. The Pirate Queen wins best debut at Raindance Film Festival. Singer Studios. 2023. URL: https://www.singerstudios.co.uk/news/the-pirate-queen-wins-best-debut-raindance-2023?rq=The%20Pirate%20Queen%20wins%20 (дата звернення: 30.11.2025).

151. Sjöberg L. Alt text: Are videogames art? Time will tell. *Wired*. 2010. URL: https://www.wired.com/2010/04/alt-text-videogames-as-art/ (дата звернення: 11.08.2025).

152. Street J. «Fight the power»: The politics of music and the music of politics. *Government and Opposition*. 2003. Vol. 38, No. 1. P. 113–130. DOI: 10.1111/1477-7053.00007.

153. Stuart K. Dungeon crawler or looter shooter? Nine video game genres explained. *The Guardian*. 2021.

URL: https://www.theguardian.com/games/2021/oct/11/modern-video-game-genres-explained-metroidvania-dungeon-crawler (дата звернення 11.07.2025).

154. Swink S. Game feel and the perception of a human. In: *Game feel: A game designer's guide to virtual sensation*. Burlington : Morgan Kaufmann Publishers, 2009. P. 35–60.

155. Swink S. Mechanics of game feel. In: *Game feel: A game designer's guide to virtual sensation*. Burlington : Morgan Kaufmann Publishers, 2009. P. 69-80.

156. Thweatt-Bates J. Cyborg Selves: A Theological Anthropology of the Posthuman. London : Routledge, 2016. 224 p. DOI: 10.4324/9781315575728.

157. TIGA. 2024 MANIFESTO: TIGA sets agenda for the UK games industry with call for an Independent Games Tax Credit. London : *TIGA*. 2024. URL: https://tiga.org/news/tiga-set-agenda-for-the-uk-games-industry-with-2024-manifesto (дата звернення 09.10.2025).

158. Tribeca. Tribeca Festival announces 2023 competition winners. *Tribeca*. 2023. URL: https://tribecafilm.com/press-center/festival/press-releases/tribeca-festival-announces-2023-competition-winners (дата звернення 09.10.2025).

159. Turkle S. Life on the screen: Identity in the age of the Internet. New York : Simon and Schuster, 1995.

160. V&A. About us. *Victoria and Albert Museum*. 2024. URL: https://www.vam.ac.uk/info/about-us?srsltid=AfmBOoqmTr_8-yIHReqXIeBhq5-rOi7xFe025EeuKW3tij221f0p1G0t (дата звернення 09.10.2025).

161. Vorotilina T., Tarando E., Ivanchenko E., Kolganov S., Malinina T., Ayskhanova E., García de Velazco J., Kovaleva A. Role of public-private partnerships in the implementation of state youth policy. *Journal of Infrastructure, Policy and Development*. 2024. Vol. 8, No. 8. Article 5674. DOI: 10.24294/jipd.v8i8.5674.

162. Ward M. Columbine families sue computer game makers. *BBC News*. 2001. URL: http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/1295920.stm (дата звернення 13.05.2025).

163. Wasteland M. Opinion: Tell Me What Art Is, and I'll Tell You What Games Are. GameSetWatch. 2008. URL:

https://www.gamedeveloper.com/game-platforms/opinion-tell-me-what-art-is-and-i-ll-tell-you-what-games-are (дата звернення: 11.08.2025).

164. Williams R. Keywords: A vocabulary of culture and society. Oxford : Oxford University Press, 1976.

165. Woo B. Alpha nerds: Cultural intermediaries in a subcultural scene. *European Journal of Cultural Studies*. 2012. Vol. 15, No. 5. P. 659–676. DOI: 10.1177/1367549412445758.

166. Yodovich N., Bagnall G., Crawford G., Gislam C., Stukoff M. Video games in/as culture: The evolving cultural significance of video games. *The International Journal for the Sociology of Leisure*. (Forthcoming).

167. Yoshida H. Game as a dialectic between rule and freedom. *Ritsumeikan Studies in Language and Culture*. 2014. Vol. 26, No. 1. P. 19-27.

168. Zhang G., Chen R., Ghorbani H., Li W., Minasyan A., Huang Y., Lin S., Shao M. Artificial intelligence-enabled innovations in cochlear implant technology: Advancing auditory prosthetics for hearing restoration. *Bioengineering & Translational Medicine*. 2025. Vol. 10, No. 3. Article e10752. DOI: 10.1002/btm2.10752.

ДОДАТКИ

Додаток А

Анкета соціологічного опитування

«Відеоігри як соціокультурний феномен: сприйняття, наратив та спільноти»

Частина 1. Демографічна та ігрова інформація

1. Ваш вік:

1. До 18 років
2. 18–24 роки
3. 25–34 роки
4. 35–44 роки
5. 45+ років

2. Ваша стать:

1. Чоловіча
2. Жіноча
3. Не бажаю вказувати

3. Як часто ви граєте у відеоігри?

- Щодня
- Кілька разів на тиждень
- Кілька разів на місяць
- Кілька разів на рік або рідше

4. Яким ігровим жанрам ви надаєте перевагу?

(відкрите запитання)

Частина 2. Соціокультурний контекст створення і сприйняття відеоігор

5. Оцініть, наскільки ви згодні з наступними твердженнями (за шкалою Лайкерта від 1 до 5):

Твердження	Зовсім не згоден	Скоріше не згоден	Важко сказати	Скоріше згоден	Повністю згоден
Відеоігри відображають культурні цінності та традиції країн, де їх було створено	○	○	○	○	○
Глобальні політичні та соціальні події знаходять своє відображення в сюжетах і механіках ігор	○	○	○	○	○
Ігри можуть формувати або змінювати мої погляди на історичні події, соціальні проблеми чи етичні питання	○	○	○	○	○
Сприйняття однієї і тієї ж гри може суттєво відрізнятися у гравців з різних культур	○	○	○	○	○
Відеоігри є важливим інструментом для трансляції певних ідеологічних чи політичних поглядів	○	○	○	○	○
Економічний стан суспільства впливає на популярність певних ігрових жанрів	○	○	○	○	○

Частина 3. Художні й наративні аспекти відеоігор

6. Що для вас є найважливішим елементом у відеогрі?

1. Ігровий процес (геймплей)
2. Сюжет та персонажі (наратив)
3. Візуальний стиль та графіка
4. Музика та звуковий супровід
5. Багатокористувацький режим та змагальний аспект

7. Наскільки для вас важливі наступні наративні та художні елементи? (за шкалою від 1 до 5):

Елемент	Зовсім не важливо	Не дуже важливо	Має певне значення	Дуже важливо	Критично важливо
Глибокий, добре прописаний сюжет	○	○	○	○	○
Можливість впливати на розвиток історії своїми рішеннями (нелінійність)	○	○	○	○	○
Харизматичні та складні персонажі, яким співпереживаєш	○	○	○	○	○
Унікальний, авторський візуальний стиль	○	○	○	○	○
Реалістична, фотографічна графіка	○	○	○	○	○
Атмосферний саундтрек, що запам’ятовується	○	○	○	○	○

8. Наведіть приклад гри, яку ви вважаєте справжнім витвором мистецтва, і коротко поясніть чому.

(відкрите запитання)

Частина 4. Відеоігрові спільноти як форма культурного продукування

9. Чи є ви учасником будь-яких відеоігрових онлайн-спільнот?

7. Так, беру активну участь
8. Так, але переважно читаю/спостерігаю
9. Ні, не є учасником

10. Оцініть, наскільки ви згодні з наступними твердженнями про ігрові спільноти:

Твердження	Зовсім не згоден	Скоріше не згоден	Важко сказати	Скоріше згоден	Повністю згоден
Ігрові спільноти створюють власну унікальну культуру (меми, сленг, традиції)	○	○	○	○	○
Участь у спільноті збагачує мій ігровий досвід	○	○	○	○	○
Спільноти гравців можуть впливати на розробників і подальший розвиток гри	○	○	○	○	○
Я створював(ла) або поширював(ла) ігровий фан-контент	○	○	○	○	○
Діяльність популярних стрімерів та кіберспортсменів впливає на мої ігрові вподобання	○	○	○	○	○
Токсична поведінка є серйозною проблемою в більшості онлайн-спільнот	○	○	○	○	○

Додаток Б

Результати соціологічного опитування (n = 100)

Таблиця Б.1 – Розподіл респондентів за віком

Вік респондентів		
Вікова група	Кількість	%
До 18 років	18	18
18–24 роки	25	25
25–34 роки	17	17
35–44 роки	15	15
45+ років	25	25
Разом	100	100

Таблиця Б.2 – Розподіл респондентів за статтю

Стать респондентів		
Варіант	Кількість	%
Чоловіча	26	26
Жіноча	34	34
Не бажаю вказувати	40	40
Разом	100	100

Таблиця Б.3 – Частота гри у відеоігри

Частота гри		
Варіант відповіді	Кількість	%
Щодня	24	24
Кілька разів на тиждень	25	25
Кілька разів на місяць	31	31
Кілька разів на рік або рідше	20	20
Разом	100	100

Таблиця Б.4 – Жанрові вподобання респондентів

Жанрові вподобання		
Жанр	Кількість	%
Action-adventure	10	10
MOBA, шутери	12	12
RPG	13	13
RPG, шутери	11	11
Інді, платформи	12	12
Головоломки	16	16

Симулятори життя	13	13
Стратегії, симулятори	13	13
Разом	100	100

Таблиця Б.5 – Оцінка тверджень щодо соціокультурного контексту відеоігор

Соціокультурний контекст (кількість відповідей, n = 100)						
	Зовсім не згоден	*Скоріше не згоден*	*Важко сказати*	*Скоріше згоден*	*Повністю згоден*	
Твердження	1	2	3	4	5	Сер.
Відеоігри відображають культурні цінності та традиції країн-розробників	16	26	12	19	27	3,15
Глобальні політичні та соціальні події відображаються в сюжетах і механіках ігор	18	18	21	20	23	3,12
Ігри можуть формувати або змінювати погляди на історичні події та соціальні проблеми	22	25	19	16	18	2,83
Сприйняття гри може суттєво відрізнятися у гравців з різних культур	14	24	23	15	24	3,10
Відеоігри є інструментом трансляції ідеологічних чи політичних поглядів	29	18	15	20	18	2,80
Економічний стан суспільства впливає на популярність певних ігрових жанрів	24	15	22	20	19	2,95

Таблиця Б.6 – Найважливіший елемент у відеогрі

Найважливіший елемент відеогри		
Елемент	Кількість	%
Ігровий процес (геймплей)	20	20
Сюжет та персонажі (наратив)	20	20
Візуальний стиль та графіка	21	21
Музика та звуковий супровід	24	24
Багатокористувацький режим	15	15
Разом	100	100

Таблиця Б.7 – Оцінка важливості наративних та художніх елементів

Важливість наративних та художніх елементів (n = 100)						
	Зовсім не важливо	*Не дуже важливо*	*Має певне значення*	*Дуже важливо*	*Критично важливо*	
Елемент	1	2	3	4	5	Сер.
Глибокий, добре прописаний сюжет	26	20	18	13	23	2,87

Можливість впливати на розвиток історії (нелінійність)	14	19	19	20	28	3,29
Харизматичні та складні персонажі	18	15	23	22	22	3,15
Унікальний, авторський візуальний стиль	16	16	22	22	24	3,22
Реалістична, фотографічна графіка	16	20	16	28	20	3,16
Атмосферний саундтрек, що запам’ятовується	25	17	9	26	23	3,05

Таблиця Б.8 – Жанровий розподіл ігор, названих витворами мистецтва

Жанри ігор-витворів мистецтва		
Жанр	Кількість	%
Action-adventure	14	14
MOBA, шутери	17	17
RPG	16	16
RPG, шутери	9	9
Інді, платформи	11	11
Головоломки	8	8
Симулятори життя	14	14
Стратегії, симулятори	11	11
Разом	100	100

Таблиця Б.9 – Участь в ігрових онлайн-спільнотах

Участь у спільнотах		
Варіант відповіді	Кількість	%
Так, беру активну участь	27	27
Так, але переважно читаю/спостерігаю	40	40
Ні, не є учасником	33	33
Разом	100	100,0

Таблиця Б.10 – Оцінка тверджень щодо ігрових спільнот

Ігрові спільноти (кількість відповідей, n = 100)						
	Зовсім не згоден	*Скоріше не згоден*	*Важко сказати*	*Скоріше згоден*	*Повністю згоден*	
Твердження	1	2	3	4	5	Сер.
Ігрові спільноти створюють власну унікальну культуру	17	24	18	18	23	3,06
Участь у спільноті збагачує мій ігровий досвід	25	23	22	13	17	2,74
Спільноти гравців можуть впливати на розробників	21	18	25	17	19	2,95

Я створював(ла) або поширював(ла) ігровий фан-контент	24	11	15	19	31	3,22
Діяльність стрімерів та кіберспортсменів впливає на мої вподобання	17	21	15	20	27	3,19
Токсична поведінка є серйозною проблемою онлайн-спільнот	25	15	20	22	18	2,93