

«Затверджую»
ректор Національної музичної академії України
доктор філософії, професор,
заслужений діяч мистецтв України
М. О. Тимошенко
_____ 2026 р.

ВИСНОВОК

про наукову новизну, теоретичне та практичне значення результатів дисертації
Вагерича Василя Васильовича
на тему: **«Культуротворчі детермінанти відеогри у дигітальному просторі»**,
що подається на здобуття наукового ступеня доктора філософії
за спеціальністю 034 «Культурологія»

Витяг

з протоколу № 10

засідання кафедри теорії та історії культури

Національної музичної академії України від 22 червня 2026 року

ПРИСУТНІ:

члени кафедри теорії та історії культури

Кривошея Т. О. – завідувач кафедри, доктор культурології, доцент

Андрущенко Т. В. – доктор політичних наук, професор

Бабушка Л. Д. – доктор культурології, доцент

Вишинський В. В. – кандидат мистецтвознавства, в. о. доцента

Гадецька Г. М. – кандидат мистецтвознавства, в. о. доцента

Сапіга О. В. – доктор філософії, доцент

Северинова М. Ю. – доктор мистецтвознавства, доцент

Скорик А. Я. – доктор мистецтвознавства, професор

Тишко С. В. – доктор мистецтвознавства, професор

Антіпіна І. О. – доктор філософії, в. о. доцента

Сирбу Г. В. – доктор філософії, викладач

запрошений:

Бровко М. М. – доктор філософських наук, професор, професор кафедри суспільних наук

ПОРЯДОК ДЕННИЙ: Проведення та обговорення публічної презентації наукових результатів дисертації аспіранта кафедри теорії та історії культури Національної музичної академії України Вагерича Василя Васильовича на тему «Культуротворчі детермінанти відеогри у дигітальному просторі» на здобуття ступеня доктора філософії за спеціальністю 034 – «Культурологія» з галузі знань 03 – «Гуманітарні науки».

Тема дисертаційної роботи «Культуротворчі детермінанти відеогри у дигітальному просторі» була затверджена на засіданні Вченої ради Національної

музичної академії України 27 жовтня 2025 року (Наказ № 234-А від 27.10.2025 р., протокол № 6).

Науковий керівник – доктор філософських наук, професор Бровко М. М.

СЛУХАЛИ: Публічну презентацію наукових результатів дисертації аспіранта кафедри теорії та історії культури Національної музичної академії України Вагерича Василя Васильовича на тему «Культуротворчі детермінанти відеоігри у дигітальному просторі» на здобуття ступеня доктора філософії за спеціальністю 034 – «Культурологія» з галузі знань 03 – «Гуманітарні науки».

Вагерич Василь Васильович виклав основні положення дисертаційної роботи: актуальність, наукову новизну, практичну цінність, можливість використання результатів дослідження.

Поставили запитання: кандидат мистецтвознавства, в. о. доцента Г. М. Гадецька; доктор мистецтвознавства, доцент, в. о. професора М. Ю. Северинова; кандидат мистецтвознавства, в. о. доцента В. В. Вишинський; доктор культурології, доцент, в. о. професора Л. Д. Бабушка.

Науковий керівник: доктор філософських наук, професор Бровко М. М.

(виступ позитивний).

Взяли участь у обговоренні роботи:

доктор культурології, доцент, в. о. професора Л. Д. Бабушка *(рецензент)*;
кандидат мистецтвознавства, в. о. доцента Г. М. Гадецька *(рецензент)*; доктор мистецтвознавства, доцент, в. о. професора М. Ю. Северинова; доктор культурології, доцент Кривошея Т. О.; доктор філософських наук, професор Бровко М. М. *(науковий керівник)* *(виступи позитивні).*

УХВАЛИЛИ: На підставі експертизи дисертаційної роботи, доповіді здобувача, запитань присутніх і відповідей здобувача, обговорення учасниками засідання основних положень дисертації та виступу наукового керівника прийняти такий висновок щодо дисертаційної роботи Вагерича Василя Васильовича на тему «Культуротворчі детермінанти відеоігри у дигітальному просторі»:

ВИСНОВОК

щодо дисертаційної роботи Вагерича Василя Васильовича «Культуротворчі детермінанти відеоігри у дигітальному просторі»

1. Обґрунтування вибору теми дослідження та її зв'язок із планами наукової діяльності академії.

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 маргіальної субкультурної практики на домінуючу 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.

Специфіка відеоігор як культурного феномену полягає в їх здатності функціонувати як складні семіотичні системи, що інтегрують елементи різних видів мистецтва - візуального, аудіального, нарративного, 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, нарративів 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, транслуючи домінуючі 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 проекти 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.

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

Предметом дослідження є культуротворчі детермінанти відеоігор у дигітальному просторі, зокрема механізми їх соціокультурного конструювання, художньо-нарративної експресії, комунікативної взаємодії та символічного впливу на формування культурних практик і ідентичностей.

Мета дисертаційного дослідження полягає у виявленні та концептуалізації культуротворчих детермінант відеоігор у дигітальному просторі через комплексний аналіз соціокультурних, художньо-естетичних та комунікативних вимірів їх функціонування.

2. Формулювання наукового завдання, нове вирішення якого отримано в дисертації.

Завданням дослідження є наступне:

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.

3. Наукові положення, розроблені особисто здобувачем, та їх новизна.

Наукова новизна дослідження полягає в тому, що **вперше**:

- вперше в українській культурології розроблено цілісну концепцію культуротворчих детермінант відеоігор, що включає соціокультурні, естетичні, наративні та комунікативні виміри їх функціонування у дигітальному просторі;
- 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;
- обґрунтовано теоретичну модель відеоігор як автономного поля культурного виробництва, що характеризується специфічними механізмами легітимації, консекрації та символічного обміну;

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

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

— 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.

4. Обґрунтованість і достовірність наукових положень, висновків і рекомендацій, які захищаються.

Обґрунтованість та достовірність наукових положень, результатів і висновків дисертації забезпечені опорою на новітні культурологічні та мистецтвознавчі концепції, а також коректним застосуванням сучасних методів, вибір яких зумовлений міждисциплінарним характером предмету дослідження: культурологічного, міждисциплінарного, мистецтвознавчого аналізу. Методологічною основою нашого дисертаційного дослідження є загальнонаукові засади систематизації та узагальнення, необхідні для всебічного вивчення та комплексного аналізу таких явищ як «відеогра» та «культуротворчі детермінанти» у дигітальному просторі.

5. Рівень теоретичної підготовки здобувача, його особистий внесок у розв'язання конкретного наукового завдання. Рівень обізнаності здобувача з результатами наукових досліджень інших вчених.

Здобувач продемонстрував високий рівень теоретичної підготовки. Теоретичну основу дослідження складає значний масив наукових праць українських та зарубіжних вчених з культурології, філософії, мистецтвознавства.

У дисертації залучено ключові поняття наукових концепцій наступних вчених:

Малюк Є., Бобров В., Кириченко М., Huizinga J., Caillois R., Koster R., Yoshida H., Bogost I., Mayra F., Muriel D., Crawford G., Shaw A., Guins R., Grip T, Swink S., Pearce C, Parker F., Ebert R., Santiago K, Androvich M., Caoili E., Wasteland M.,

Samyn M, Frey A., Cox T., Mantell O., Bagnall G, Parker F., Perks M., Woo B., Dixon D., Juul J, Baker N, Rosenblat M., Salter M., Gray K., Erol A.

6. Теоретичне і практичне значення отриманих результатів:

Теоретичне значення дослідження полягає в тому, що його результати можуть бути залучені до подальших студій з низки дисциплін: культурології, філософії, історії світової культури, game studies. Ідеї, висвітлені в дисертаційній роботі, сприятимуть розширенню міждисциплінарних досліджень культуротворчих детермінант відеоігор у дигітальній (цифровій) культурі.

Практичне значення отриманих результатів дисертації полягає у можливості використання матеріалів дослідження у лекційних курсах з історії та теорії світової культури, game studies; 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. Отримані результати розширюють наукові уявлення про дигітальну культуру у контексті дослідження відеоігор.

7. Повнота викладу матеріалів дисертації в публікаціях та особистий внесок здобувача в публікації.

За темою дисертаційної роботи опубліковано чотири наукові статті у спеціальних наукових виданнях, затверджених МОН України:

1. Вагерич В. Трансформація міфології у відеоіграх. *Fine Art and Culture Studies*, 2023. № 5. С. 65–72. DOI: [10.32782/facs-2023-5-10](https://doi.org/10.32782/facs-2023-5-10).
2. Вагерич В. Значення звуку та музики у відеоіграх. *Культурологічний альманах*, 2024. № 1. С. 273–277. DOI: [10.31392/cult.alm.2024.1.34](https://doi.org/10.31392/cult.alm.2024.1.34).
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](https://doi.org/10.32782/facs-2025-4-39).
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](https://doi.org/10.35619/ucpmk.52.1177).

8. Апробація матеріалів дисертації.

Дисертаційне дослідження обговорювалося на засіданнях кафедри теорії та історії культури Національної музичної академії України. Основні результати дисертаційного дослідження, концептуальні ідеї та висновки були апробовані у рамках виступів на міжнародних та всеукраїнських науково-практичних конференціях, серед яких:

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-travnnya.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 відеоіграх «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.

9. Відповідність змісту дисертації спеціальності з відповідної галузі знань, з якої вона подається до захисту.

За своїм фаховим спрямуванням, науковою новизною і практичною значимістю дисертаційна робота Вагерича Василя Васильовича «Культуротворчі детермінанти відеогри у дигітальному просторі» відповідає спеціальності 034 – «Культурологія». Здобувачем повністю виконано освітню та наукову складову освітньо-наукового рівня вищої освіти.

10. Рекомендація дисертації до захисту.

Дисертаційна робота Вагерича Василя Васильовича «Культуротворчі детермінанти відеогри у дигітальному просторі» відповідає вимогам,

передбаченим пунктами 5, 6, 7, 8 «Порядку присудження ступеня доктора філософії та скасування рішення разової спеціалізованої вченої ради закладу вищої освіти, наукової установи про присудження ступеня доктора філософії» (постанова Кабінету Міністрів України від 12 січня 2022 р. № 44), а також наказом Міністерства освіти і науки України від 12 січня 2017 р. № 40 «Про затвердження вимог до оформлення дисертацій».

Враховуючи високий рівень дослідження, а також актуальність теми роботи, наукову новизну результатів та їх наукове і практичне значення, кафедра теорії та історії культури рекомендує дисертацію Вагерича Василя Васильовича «Культуротворчі детермінанти відеогри у дигітальному просторі» до захисту в разовій раді для здобуття ступеня доктора філософії за спеціальністю 034 – «Культурологія» з галузі знань 03 – «Гуманітарні науки».

Результати відкритого голосування:

присутні 12 осіб:

«за» – 12,

«проти» – немає,

«утримались» – немає

Завідувач кафедри теорії та
історії культури,
доктор культурології, доцент

Т. О. Кривошея