ВІДГУК

офіційного опонента

доктора культурології, доцента Совгири Тетяни Ігорівни

на дисертаційну роботу Вагерича Василя Васильовича «Культуротворчі детермінанти відеогри у дигітальному просторі», подану на здобуття наукового ступеня доктора філософії

за спеціальністю 034 «Культурологія» (03 «Гуманітарні науки»)

Актуальність теми дослідження

Стрімкий розвиток цифрових технологій, трансформація культурних практик, становлення інтерактивних медіа як провідного середовища комунікації та художньої творчості зумовлюють необхідність переосмислення ролі відеоігор у сучасній культурі. У XXI столітті відеоігри перестали бути виключно сферою дозвілля, перетворившись на один із найвпливовіших сегментів глобальної культурної індустрії, що формує нові моделі естетичного досвіду, соціальної взаємодії, культурної пам'яті та колективної ідентичності.

Актуальність дисертаційної роботи В. В. Вагерича не викликає сумнівів, адже в умовах культурних трансформацій, впровадження технічних інновацій, удосконалення засобів та прийомів організації культурних практик змінюється соціокультурний простір України. Особливої актуальності ця проблематика набуває в українському соціокультурному просторі, де цифрова культура стає важливим чинником формування національної ідентичності, міжнародної культурної репрезентації та розвитку креативних індустрій. У цьому контексті дисертація В. В. Вагерича є своєчасною та відповідає сучасним тенденціям розвитку культурологічної науки.

Автором здійснено комплексний аналіз відеоігрової культури як багатовимірного культурного феномену, що функціонує на перетині мистецтва, технологій, соціальної комунікації та культурного виробництва. Важливою перевагою дослідження є інтеграція сучасних концепцій digital culture, game studies, культурної антропології, соціології культури, естетики та медіатеорії, що дозволило сформувати цілісне бачення предметної сфери. Таким чином, тема дисертації є актуальною як у теоретичному, так і в практичному вимірах, а результати дослідження відповідають сучасним потребам розвитку гуманітарного знання.

Достовірність одержаних результатів та використаних джерел

Достовірність отриманих результатів забезпечується комплексним використанням сучасної методології культурологічного дослідження. Значну увагу автор присвятив понятійному арсеналу дослідження, апеляції до наукового архіву, тобто історії формування понятійного апарату, відбору конвенцій, у межах яких форматувалася дослідницька термінологічна оптика.

Рецензована праця є яскравим прикладом результативного використання сучасної методології для найбільш успішного досягнення мети дисертаційного дослідження. Методологія, що базується на теоріях трансгуманізму у Ф. Фукуями та Б. Кудерка, технологічного постгуманізму Н. Кетрін Хейлза, концепції кіборга у Д. Гаравей, дозволила комплексно та багатогранно розкрити наукову проблему поєднання цифрового двійника й доповненої реальності для взаємодії людини з роботом у виробничих системах (с. 40–42), акцентувати увагу на динаміці культурного резонансу за віковими групами (с. 166).

Історіографічний огляд проблеми дозволив структурувати літературу з огляду на міждисциплінарний характер дослідження, оцінити стан розробки проблеми та врахувати напрацювання попередників. Зокрема автором розглянуті численні культурологічні, мистецтвознавчі та філософські праці зарубіжних вчених, присвячені огляду дигітальної культури. Однак, в ході концептуалізації цього поняття як багаторівневої системи (с. 32, 44) та вимірів його функціонування (семіотичного, етичного, естетичного, політичного, соціологічного, антропологічного тощо) (33–37) автор оминає важливу особливість цитування для підтвердження достовірності отриманих результатів. Подібне стосується й наступних підрозділів, де узагальнення результатів дослідження відбувається без конкретизації певних джерел. Як приклад автор зауважує, шо, цитую «Глобальний ринок відеоігор, попри свою видиму інтернаціональність, характеризується існуванням потужної культурної гегемонії, або, як її позначають деякі дослідники, “гегемонії гри”» (с. 130). Варто уточнити, про кого йде мова.

Позитивно слід оцінити використання значної кількості сучасних зарубіжних наукових праць із game studies, цифрової культури, соціології культури, медіадосліджень та культурної теорії. Цікавим видається огляд постгуманістичних, трансгуманістичних теорій та питань кібер-ідентичності в контексті концептуалізації поняття «дигітальної культури» (підрозділ 1.1. Поняття «дигітальна культура» і її основні характеристики). Варто було б обґрунтувати доцільність цих теоретичних підходів та пояснити їхню відмінність. Також автором зазначено, що, цитую, «важливим аспектом дигітальної культури є формування нових форм ідентичності» (с. 43).

Проведений аналітичний огляд наукової літератури з означеної проблеми уприсутнив контраверсійність ідей щодо концептуалізації дигітальної культури, що відкрило рефлексію до дискурсивності,

полемічності та критичності. Висновки до першого розділу дають підстави стверджувати про ознайомлення дослідника зі значною кількістю фундаментальних зарубіжних праць. Натомість варто зауважити, що список використаних джерел здебільшого базується на публікаціях зарубіжних авторів, кількість вітчизняних джерел є малочисельними (21 з загального списку у 168 позиції).

Окремою перевагою роботи є використання результатів власного емпіричного дослідження, виконаного методом анкетування української аудиторії, із застосуванням статистичної обробки даних. Це дозволило поєднати теоретичні положення із практичними результатами. Загалом отримані результати можна вважати достатньо обґрунтованими, логічними та такими, що базуються на репрезентативній теоретичній основі.

Досліджуваний матеріал досить виразно ілюструє тенденцію як сучасної європейської, так і української гуманітаристики, а саме: включає в дослідницьку площину принципово нові проблеми, які мають інтегративний характер і можуть вивчатися прицільно на перетині гуманітарних наук у векторі культурологічного знання. Саме тому дана робота свідомо базується на широкому міждисциплінарному підґрунті.

Практичне значення дисертаційного дослідження

Практичне значення отриманих результатів полягає у можливості їх використання для подальших наукових досліджень, питань, пов’язаних з впровадженням гейм-практик в сучасний соціокультурний простір України. Запропоновані автором концептуальні положення можуть бути використані: під час розроблення державної політики підтримки креативних індустрій; у формуванні стратегій культурної дипломатії України; при створенні освітніх

програм із культурології, медіакультури та game studies; у діяльності закладів вищої освіти під час викладання дисциплін культурологічного, у діяльності закладів вищої освіти під час викладання дисциплін культурологічного, мистецтвознавчого та медіакомунікаційного циклів; у подальших міждисциплінарних дослідженнях цифрової культури.

Особливої уваги заслуговує прагнення автора концептуалізувати відеоігри як окремий культурний інститут сучасності та обґрунтувати їхній потенціал як інструменту культурної дипломатії України.

Повнота викладу наукових положень, висновків і рекомендацій, сформульованих у дисертації, в опублікованих працях

Зміст анотації до дисертації засвідчує, що рукопис В. В. Вагерича є самостійною завершеною науковою працею, у якій наведено теоретико-методологічне обґрунтування та авторське розв’язання окреслених завдань. Висловлені автором гіпотези, висновки, узагальнення підтверджуються отриманими результатами дослідження.

Основні результати дисертації достатньою мірою апробовані. За темою дослідження автором опубліковано чотири наукові статті у фахових виданнях України, а також матеріали міжнародних та всеукраїнських конференцій. Зміст опублікованих праць узгоджується із структурою дисертації та підтверджує належний рівень апробації отриманих результатів.

Дискусійні положення та зауваження до дисертаційної роботи

Попри безумовно позитивне враження від дисертації, окремі положення потребують уточнення або подальшого розвитку.

1. Автор подає низку умовних скорочень латиницею, не наводячи тлумачення цих скорочень мовою оригіналу, натомість одразу надає україномовний переклад. Варто було б роз'яснити мовою оригіналу ці скорочення, надаючи відповідний переклад українською.
2. Попри окреслення ролі відеоігор у розвитку української культурної дипломатії, аналіз діяльності українських студій, сучасних національних проєктів та їхнього культурного впливу представлений дещо фрагментарно. Про це свідчить й список використаних джерел, що здебільшого базується на публікаціях зарубіжних авторів, кількість вітчизняних джерел є малочисельними (21 з загального списку у 168 позиції). Посилення саме українського кейсу зробило б результати дослідження більш переконливими.
3. У дисертаційному дослідженні виокремлено п'ять детермінант культуротворчої моделі, проте п'ята детермінанта – глокалізаційна напруга – розкрита значно менш розгорнуто порівняно з іншими чотирма. Варто детальніше охарактеризувати суть цієї детермінанти.
4. У роботі широко представлено класичні теоретичні концепції, проте сучасні академічні дискусії щодо алгоритмічної культури, генеративного штучного інтелекту, платформізації цифрових медіа, монетизації відеоігор та етичних проблем цифрових екосистем могли б бути висвітлені більш ґрунтовно. Особливо цікавим та перспективним напрямком дослідження може слугувати практика організації імерсивних видовищ шляхом впровадження алгоритмічного обчислення фізичного та психоемоційного стану глядачів (реципієнтів) (проєкти NOOR, EIBO) та сучасні проєкти трансгуманістів. Однак, ці спостереження та пропозиції не

применшують значення даного рецензованого тексту. Навпроти, підтверджують своєчасність даного дослідження та підкреслюють його актуальність у контексту сучасного технологічного поступу.

Проте наведені зауваження не применшують значення авторського, багатоаспектного, фундаментального дисертаційного дослідження, у якому здобувач запропонував вирішення важливої науково-практичної проблеми щодо рецепції культуротворчих детермінант відеогри у дигітальному просторі.

Дисертація Вагерича Василя Васильовича «Культуротворчі детермінанти відеогри у дигітальному просторі» є завершеним самостійним науковим дослідженням, у якому розв'язано актуальне наукове завдання сучасної культурології, пов'язане з комплексним осмисленням відеоігор як феномену дигітальної культури та визначенням їх культуротворчих детермінант. Робота характеризується належним рівнем наукової новизни, теоретичної аргументованості, методологічної послідовності, практичної значущості та відповідає сучасним вимогам до дисертацій на здобуття ступеня доктора філософії. Зміст дисертації, отримані результати, обсяг апробації та рівень публікацій дають підстави вважати, що дисертаційна робота відповідає вимогам, встановленим для дисертацій на здобуття ступеня доктора філософії, а її автор заслуговує на присудження ступеня доктора філософії за спеціальністю 034 «Культурологія».

Загальний висновок

Спираючись на вищезазначене, з урахуванням наукової новизни обстоюваних у роботі наукових положень, теоретичної та практичної значущості досягнутих у ній результатів, можна стверджувати, що дисертація

Вагерича Василя Васильовича «Культуротворчі детермінанти відеогри у дигітальному просторі» є завершеною авторською, багатоаспектною, науково-дослідницькою роботою, в якій здобувач запропонував вирішення важливої науково-практичної проблеми щодо концептуалізації відеоігор як феномену дигітальної культури та визначенням їх культуротворчих детермінант.

Вважаю, що представлена до захисту дисертація Вагерича Василя Васильовича «Культуротворчі детермінанти відеогри у дигітальному просторі» відповідає вимогам МОН України, які висуваються до дисертацій, зокрема пп. 5–9 Постанови Кабінету Міністрів України від 12 січня 2022 року за № 44 «Про затвердження Порядку присудження ступеня доктора філософії та скасування рішення разової спеціалізованої вченої ради закладу вищої освіти, наукової установи про присудження ступеня доктора філософії», а її автор – Вагерич Василь Васильович – заслуговує на присудження ступеня доктора філософії з галузі знань 03 «Гуманітарні науки» за спеціальністю 034 «Культурологія».

Офіційний опонент:
доктор культурології, доцент,
Декан факультету івент-менеджменту, фешн і шоу-бізнесу,
Київський національний університет культури і мистецтв,
Міністерства освіти і науки України **Тетяна СОВГИРА**