

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВ**

МАЛЮК ЄВГЕН ОЛЕКСАНДРОВИЧ

УДК 79/004.4:008

ВІДЕОГРА ЯК ФЕНОМЕН СУЧАСНОЇ МЕДІАКУЛЬТУРИ

26.00.01 – теорія та історія культури

**Автореферат
на здобуття наукового ступеня
кандидата культурології**

Київ – 2020

Дисертацією є кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Робота виконана в Київському національному університеті культури і мистецтв, Міністерство освіти і науки України.

Науковий керівник:

доктор філософських наук, професор
Бровко Микола Миколайович,
Національна музична академія
України ім. П. І. Чайковського,
професор кафедри суспільних наук.

Офіційні опоненти:

доктор культурології
Денисюк Жанна Захарівна,
Національна академія керівних кадрів
культури і мистецтв, завідувач
відділу наукової та редакційно-
видавничої діяльності;

кандидат педагогічних наук,
професор **Трач Юлія Василівна**,
Київський національний університет
культури і мистецтв, професор
кафедри комп'ютерних наук.

Захист відбудеться 29 січня 2021 р. о 12.00 годині на засіданні спеціалізованої вченої ради Д26.807.02 у Київському національному університеті культури і мистецтв за адресою: 01601, м. Київ, вул. Є. Коновальця, 36, ауд. 209.

З дисертацією можна ознайомитись у науковій бібліотеці Київського національного університету культури і мистецтв за адресою: 01601, м. Київ, вул. Є. Коновальця, 36.

Автореферат розіслано 29 грудня 2020 р.

Вчений секретар
спеціалізованої вченої ради



А. М. Підлипська

ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА РОБОТИ

Обґрунтування вибору теми дослідження. Виникнення нових медіа вимагає оновлення знань, які сформувалися під їхнім впливом. Відеогра є розвитком гри традиційної, але завдяки електронній природі набуває власної ідентичності. Вона належить до «нових медіа» та є неодмінною частиною медіакультури, тобто це посередник для освоєння світу в сучасному суспільстві.

Відеоігри стали повноцінним об'єктом вивчення тільки наприкінці 90-х років ХХ ст. Термінологія більшості з наукових розвідок про відеоігри ще не є усталеною та переважно запозичена з досліджень мистецтва – кіно, театру чи літератури. Аналіз відеоігри в контексті культурології не є винятком – науковці бачать у ній важливий елемент медіакультури, унікальний інформаційно-комунікаційний засіб, знакову систему, але працюють із нею з використанням старого наукового апарату. Подібна оптика дає змогу розкрити її певні особливості, але у цьому разі ігноруються важливі для відеоігри такі ознаки як інтерактивність, мінливість та симулятивність.

Дослідники К. Сален, Е. Циммерман, Г. Фраска, Ф. Лантц, М. Самін, С. Роджерс, Дж. Шелл акцентують увагу на практичних питаннях дизайну відеоігор. Дж. Кроуфорд, Я. Богост, Ф. Майра, Е. Орсет, Й. Юл, О. Ветушинський, Дж. МакГонігл досліджують гру в межах міждисциплінарного напрямку *game studies*. Розвідки зазначених вище авторів є важливими з огляду усвідомлення феномену відеоігри, але не розкривають її культуротворчі можливості у контексті сучасної медіакультури. Вони близько пов'язані з їхніми технічними особливостями, завдяки яким урізноманітнено способи взаємодії гравця з навколишнім світом. Осмислення зв'язку технічних можливостей відеоігор у контексті медіакультури проходить у рамках *platform studies* (Я. Богост, Н. Монфорт, С. Джонс, Дж. Тіруватукал, Дж. Маер, А. Солтер та ін.), але акцентування уваги на суто технічних деталях вже застарілих систем виявляється недостатнім для культурологічного дослідження сучасного стану медіакультури.

У сучасному світі, в якому до відеоігор залучається велика кількість людей, що з часом лише зростає, можна використовувати їх для масового впливу на гравця, його переконання та вподобання. Відеоігри мають певну репрезентацію в суспільстві, формують ідентичність для спільнот, які ними цікавляться, змінюють способи пізнання гравцем світу за допомогою технічних засобів. Відеоігри широко використовуються у дозвіллі, і як будь-який продукт культури вони слугують для освоєння світу користувачем, пристосовуючи його до сприйняття світу у відповідній формі.

Метою дослідження є виявлення особливостей функціонування відеоігор у контексті сучасної медіакультури.

Для реалізації поставленої мети необхідно виконати такі завдання, які зумовлюють структуру дослідження:

- проаналізувати історіографію та джерельну базу вивчення відеоігор;

- дослідити культурний потенціал механізму переконання відеоігор за допомогою «процедурної риторики»;
- виявити особливості культури «незалежних» розробників, проаналізувати, як спрощення дистрибуції відеоігор та нівелювання ланки видавця, який був посередником між розробником та гравцем, вплинуло на зміст продукту, що ними створюється;
- проаналізувати соціокультурні властивості технології віртуальної та доповненої реальності у зв'язку з популяризацією технології в 10-х роках ХХІ ст.;
- схарактеризувати потенційні наслідки розвитку трансляцій відеоігор наживо для сучасної медіакультури;
- виявити особливості генези та еволюції, специфіку створення та способи поширення відеоігор в Україні;
- дослідити специфіку використання популярних постапокаліптичних мотивів в українських відеоіграх.

Об'єктом дослідження є сучасна медіакультура.

Предметом дослідження є особливості функціонування відеоігор у сучасній медіакультурі.

Методи дослідження. Для виконання поставленої мети використано такі методи: компаративний – для визначення особливостей відеоігор, що відрізняються від традиційної гри, виявлення відмінностей між можливостями традиційних ЗМІ та можливостей, які дають новини-ігри, для аналізу українських відеоігор політичної тематики у контексті світових трендів новин-ігор; ретроспективний – для розгляду генези української культури відеоігор, що великою мірою зумовила сьогоdnішній її стан; аналізу та індукції – для виявлення загальних рис, властивих глядачам трансляцій ігор наживо; аналітичний – використаний для визначення трансформації руху «інді» в межах відеоігор, дослідження культурних практик споживання та виробництва їх в Україні; контент-аналізу – застосований для відокремлення характерних рис відеоігор періоду їх появи вперше в Україні та аналізу сучасних ігор, що використовують технологію «віртуальної реальності».

Теоретичну джерельну базу становлять праці:

- фундаментальні дослідження медіакультури (Р. Барт, Н. Кирилова, Д. Келлнер, М. Маклюен, М. Скорик, Л. Манович, Н. Крюкова);
- розвідки українських дослідників з історії та теорії культури (С. Безклубенко, М. Бровко, Т. Гуменюк, Н. Маренич, І. Петрова, О. Сотникова, К. Станіславська, Г. Старкова, Н. Стратонова);
- аналіз ігрової діяльності у сучасній українській педагогіці (О. Андрощук, Н. Василенко, О. Гірченко, Т. Долбенко, Ю. Ірхін, Ю. Орлов);
- дослідження віртуальної реальності (П. Браславський, С. Жижек, Ж. Дельоз, С. Хоружий, У. Шерман, А. Крейг, Н. Маньковська, В. Бичков, Ф. Власенко, Д. Свириденко);
- аналіз гри як феномену культури (Й. Гейзінга, Р. Кайуа, Г. Спенсер, Ф. Майра, К. Сален, Е. Циммерман, Й. Юл, С. Бйорк, О. Ветушинський);

– з аналізу феномену «процедурної риторики» (Я. Богост, М. Матеас, М. Треанор, С. Феррарі, Б. Швайцер, Н. Шевяхова, Т. Фулerton, А. Ловлі, Г. Феррі, Г. Фраска);

– роботи з історії інформаційних технологій, зокрема й відеоігор (Т. Донован, А. Федоров, Д. Кушнер, С. Леві, М. Вулф, А. Подшибякін, Б. Малиновський, Ю. Ревіч, М. Дері, М. Тодд);

– дослідження технічних особливостей ігрових платформ як елементів культури (Я. Богост, Н. Монфорт, С. Джонс, Дж. Тіруватукал, Дж. Маер, А. Солтер, Дж. Мюррей, Н. Олтіс, З. Паттерсон, А. Газзар, Дж. Майян, К. Дріскол);

– наукові розвідки про культуру інді-розробників (Дж. Лессар, К. Іто, Д. Вольф, Дж. де Йонг, Н. Ліпкін, Ф. Паркер, Б. Саймон, Е. Циммерман, П. Руффіно).

Дослідження виконувалося на кількох групах відеоігор, які викликають особливий інтерес у зв'язку з поставленою метою: такі, що створені в часи появи перших комп'ютерів в Україні та демонструють освоєння, окультурення технологічних можливостей перших комп'ютерів; ігри, що використовують технологію «віртуальної реальності»; ігри «незалежних розробників»; «документальні ігри»; сучасні українські відеоігри.

Наукова новизна одержаних результатів полягає в тому, що в дисертації *вперше*:

- проаналізовано особливості перших українських відеоігор з урахуванням специфіки створених комп'ютерних систем, що дає змогу переосмислити звичний історіографічний погляд та пояснює причину відсутності наратоцентричних відеоігор на етапі формування культури відеоігор в Україні;

- виявлено мережевий характер трансформацій, що відбуваються з глядачем інтерактивних трансляцій відеоігор та визначено, що в інтерактивних трансляціях типу Twitch versus Pokemon ми маємо справу не просто з глядачем, а з колективним розумом глядачів-гравців, що відповідає мережевій логіці взаємодії та виступає моделлю культури мережевої взаємодії;

- досліджено вплив контрафактного розповсюдження відеоігор та проаналізовано його культурну значущість у період зародження культури відеоігор в Україні;

- окреслено особливості українських відеоігор політичної тематики, виявлено зв'язки між політичною ситуацією в Україні та її культурним осмисленням через процедурну риторіку;

- визначено, в який спосіб відбувається віртуалізація жанрів традиційної гри за сприяння технології віртуальної реальності за допомогою людського тіла як ігрового інтерфейсу, зокрема, як відеогра адаптує раніше недоступний для віртуалізації жанр ігор-запаморочень;

- проаналізовано можливості креативних обчислень для створення культурно значущих артефактів, що використовують процедурну риторіку;

- простежено трансформацію поглядів на роль незалежних відеоігор як культурного явища з початку ХХІ ст. до сьогодні та виявлено, як цифрова дистрибуція сприяла їхній мейнстримізації.

Удосконалено:

- теоретичне осмислення перспектив технології віртуальної реальності як частини сучасної медіакультури;
- наукові уявлення про особливості інді-ігор, спільноти їхніх розробників, форми їхнього присвоєння мейнстримною індустрією;
- розуміння специфіки політичних та пропагандистських відеоігор у медіакультурі.

Набули подальшого розвитку:

- ідеї щодо функціонування процедурної риторики як сучасного первазивного інструменту сучасної медіакультури;
- дослідження есхатологічних мотивів в українських комерційних відеоіграх, що визначено як найпоширенішу ігрову тематику серед відеоігор, створених в Україні.

Практичне значення одержаних результатів. Матеріали дослідження можна використовувати у викладанні культурологічних дисциплін або адаптації курсів game studies або media studies для подання в українських закладах вищої освіти. Окремі розділи цього курсу можна застосувати для вивчення історії відеоігор, ігрових платформ (т.зв. platform studies), технології віртуальної реальності тощо. Теоретичні положення щодо первазивних можливостей відеоігор можуть бути використані в дослідженнях сучасної пропаганди. Ця робота пропонує ґрунтовний погляд на зародження відеоігор в Україні та може застосовуватися у подальших дослідженнях з цієї тематики.

Особистий внесок здобувача. Дисертація є самостійно виконаним дослідженням, у якому запропоновано осмислення сучасних тенденцій у відеоіграх як медіа та функціонуванні їх у культурі. Основні наукові положення та висновки належать автору дисертації. Наукові публікації з теми є одноосібними.

Апробація результатів дослідження. Основні положення та результати дослідження обговорено на засіданнях кафедри івент-менеджменту та індустрії дозвілля Київського національного університету культури і мистецтв, апробовано на конференціях: Всеукраїнській конференції «Перспективи розвитку сучасної науки» (Чернігів, 2016), Науково-теоретичній конференції з міжнародною участю «Дискурсивний вимір сучасного мистецтва: діалог культур» (Київ, 2016), Всеукраїнській науково-теоретичній конференції «Інтерпретація як інструмент культурологічного дискурсу» (Київ, 2016), Міжнародній науковій конференції «Дні науки філософського факультету – 2016» (Київ, 2016), Всеукраїнській науково-практичній конференції «Українська культура: перспективи євроінтеграції. Інноваційні процеси в сучасній культурі» (Київ, 2016), Міжнародній науковій культурологічній конференції «Управління культурними проектами і креативна індустрія» (Київ, 2016), I Міжнародній науково-практичній конференції «Креативні технології, підприємництво і менеджмент в організації соціокультурної сфери ХХІ

століття» (Київ, 2017), Міжнародній науково-практичній конференції «Інформаційні технології в культурі, мистецтві, освіті, науці, економіці та бізнесі» (Київ, 2017), XIII Міжнародній науково-практичній конференція «Євроінтеграційні процеси в сучасній Україні: культурно-мистецькі аспекти розвитку» (Рівне, 2017), Всеукраїнській науково-теоретичній конференції «Гуманітарні студії НАКККіМ – 2017» (Київ, 2017), IV Міжнародній конференції «Інноваційні технології в галузі культури» (Київ, 2017), Міжнародній науково-практичній конференції студентів та молодих вчених «Інформаційні технології в соціокультурній сфері, освіті, науці, економіці та праві» (Київ, 2018).

Публікації. Основні положення дисертації висвітлено у 17 одноосібних публікаціях, з яких 6 опубліковано в наукових фахових виданнях України, 1 – у виданні, зареєстрованому в міжнародних наукометричних базах, 10 – праці апробаційного характеру.

Структура та обсяг дисертації. Робота складається зі вступу, трьох розділів, які містять вісім підрозділів, висновків, списку використаних джерел та додатку. Загальний обсяг дослідження – 212 сторінок, з яких 166 – основного тексту.

ОСНОВНИЙ ЗМІСТ РОБОТИ

У **вступі** вмотивовано вибір теми дослідження, визначено мету та завдання, об'єкт і предмет, обґрунтовано методологію, наукову новизну, окреслено джерельну базу, розкрито практичне значення одержаних результатів, наведено дані про особистий внесок здобувача, апробацію та кількість публікацій.

У **першому розділі «Відеогра як предмет наукового дослідження»** проаналізовано історіографію, понятійно-категоріальний апарат відеоігор та окреслено джерельну базу дослідження; кожній із наведених тем присвячено окремий розділ. Історіографія стосується переважно сучасних оглядів, в ній окреслено основні напрями розвідок відеоігор та визначено питання, які зумовлюють структуру даного дослідження.

У **підрозділі 1.1 «Історіографія дослідження»** проаналізовано наукову літературу, об'єктом вивчення якої є відеогра. Серед запропонованих у розділі досліджень більшість концентрується на їхньому сучасному та потенціальному культурному впливі (Е. Кастронова, М. Сікарт, Дж. Доуві, Г. Кеннеді, Дж. МакҐонігл), технологіях (Я. Богост, Н. Монфорт), спільнотах (Д. Вольф, Дж. Лессар, М. Ньюмен, Н. Ліпкін), які впроваджують цей вплив, і на виразних можливостях відеоігор (М. Мошков, Ф. Майра, С. Феррарі, Б. Шварцер). Проаналізовано дослідження історії українських відеоігор для виявлення можливої української специфіки відеоігор у контексті медіакультури. Розглянута література з теми лише поверхово стосувалася даної теми і в окремих випадках демонструвала хибні факти, приписуючи, наприклад, російське походження відеоігор «Козаки» (GSC Gameworld, 2001) та S.T.A.L.K.E.R. (GSC Gameworld, 2007).

У підрозділі 1.2 «Джерельна база» наведено інформацію про обрані для досліджень джерела. Насамперед ними стали різноманітні відеоігри, що використовують розглянуті в даній дисертації технології, які демонструють потенційні можливості відеоігор у сучасній медіакulturі. Для наочності були обрані проекти, які хоч і не є популярними, але демонструють можливості досліджених технологій найбільш яскраво. Для демонстрації першазначних можливостей відеоігор було обрано так звані «новини-ігри», яким властиве експліцитне використання «процедурної риторики». Для демонстрації можливості репрезентації різних ідентичностей, критики чинного порядку, відібрано відеоігри «незалежних» розробників. Використано відеоігри у віртуальній та доповненій реальності, щоб простежити, як медіатизація почуттів у межах гри потенційно пристосовує гравця до глобальної віртуалізації в душі фантастичних романів тощо. Для визначення генези відеоігор в Україні проаналізовані любительські відеоігри, створені спільнотою радіолюбителів.

Підрозділ 1.3 «Методологія та понятійно-категоріальний апарат концептуалізацій відеоігор у контексті сучасної медіакulturі» стосується обґрунтування вибору методології дослідження, специфіки понять «медіакultura», «гра» та «відеогра» і порівнює традиційну гру та відеоігру, знаходячи спільне та відмінне. Відеоігри відокремлені від традиційних ігор на підставі їхньої цифрової природи, повної залежності від технічного посередника. Він дає змогу контролювати гру виходячи не з її трактування учасниками, а з технічної регуляції правил, а його «магічне коло» неможливе поза візуальним посередником (яким виступає монітор, окуляри «віртуальної реальності» тощо) кіберпростору. Окрім того, існує цілий клас «ігор із нульовим гравцем», більшість видів реалізації яких була б неможливою поза комп'ютером. Спроможність відеоігор до моделювання гіпотетичних ситуацій та їхня можливість надання моментального зворотного зв'язку для гравця формує досвід, який не властивий іншим медіа. Медіакultura є досягненням людиною світу за допомогою технічних посередників, і відеогра її найбільш гнучкий інструмент.

У другому розділі «Сучасні тенденції відеоігор та їхній вплив на медіакultura» розглянуто особливості процедурної риторики в сучасних відеоіграх, технологію «віртуальної реальності» як засобу для розширення віртуального простору у відеоіграх, трансформацію ігрових стримів як можливий механізм пристосування існування людини в умовах мережевої логіки взаємодії.

У підрозділі 2.1 «Відеогра як реакція на актуальні події» особлива увага приділяється процедурній риторичі, яка слугує для навчання гравця тим чи іншим тактикам та стає у пригоді формулюванню переконливих висловлювань, застосовуючи ігровий досвід як аргумент. А поява цілого класу «новин-ігор», які стосуються поточних подій, та «документальних відеоігор», за допомогою яких відтворюються та чи інша ситуація на базі певних документальних джерел, що виводять інструменти подібної дії на якісно новий рівень, представляє відеоігру як висловлення про реальні події. Процедурна

риторика відкриває великі можливості для маніпуляції, що продемонстровано на прикладі пропагандистської відеогри «America's Army», яка при всій своїй реалістичності демонструє америкоцентричну оптику війни в сучасному світі. З іншого боку, процедурна риторика дає змогу використовувати відеоігри для створення моделей, які критикують існуючий суспільний порядок, що продемонстровано на прикладі ігор П. Педерчіні.

У підрозділі 2.2 «**“Віртуальна реальність” і “доповнена реальність” як розширення внутрішнього та зовнішнього сприйняття людини**» проаналізовано можливості сучасних відеоігор, що використовують дані технології. Технологія «віртуальної реальності» дає змогу віртуалізувати царину, яка раніше була притаманна лише традиційній грі – гри-запамороченню, тобто такій грі, задоволення від якої полягає у втраті рівноваги. Це стає можливим завдяки використанню пристроїв зворотного зв'язку, які стали майже непомітними посередниками між людиною та віртуальним середовищем. Віртуальна реальність використовує рухи людини як елементи вхідних даних, які досить точно трактуються механізмами відеогри, використовуючи їх у ній. Віртуальна реальність повертає тілесність в ігри, дозволяючи віртуалізувати жанр ігор-запаморочень, який без сучасних елементів імерсивності не піддавався цифровій адаптації. При цьому дана технологія переходить у гейміфіковані віртуальні середовища для спілкування та творчості. «Доповнена реальність» робить віртуалізацію навколишнього простору з протилежного VR боку – додаючи віртуальний вимір до реальних об'єктів, перетворюючи об'єкти реального простору та елементи відеогри, об'єднуючи людей, змінюючи їхні способи освоєння сучасного міста, але при цьому віртуалізуючи їхню взаємодію, залишаючи їх у межах гри.

У підрозділі 2.3. «**Соціокультурні трансформації глядача в онлайнних трансляціях відеоігор**» проаналізовано трансформацію ролі глядача в сучасній медіакulturі. Такі експериментальні проєкти, як Twitch versus Pokemon, демонструють нову форму взаємодії із грою, де гравці у формі чату вводять команди для чат-бота, який виконує їх за певним алгоритмом. Хоча до цього в науковій літературі часто йшлося про активізацію глядача, зміну його ролі з пасивної на активну, форма цієї активності відрізняється від традиційної. Глядач за допомогою введення команд не просто відіграє роль коментатора, але і стає учасником події, та на відміну від звичного гравця дія в подібних проєктах проходить за логікою мережі – тут важлива не дія конкретної людини, а синергія команд усіх учасників, що є своєрідним способом перенесення мережевої логіки на логіку взаємодії в межах відеогри. Такий експеримент є певною мірою моделлю складних мережевих відносин у сучасному світі, який дає змогу ідентифікуватися гравцям як частині великого «розуму вулика», адже тільки таким чином можна віддавати успішні команди для проходження відеогри. Хоча індивідуалістичність сучасності стала вже трюїзмом, подібні успішні проєкти демонструють альтернативні шляхи людської взаємодії в сучасному світі.

У третьому розділі «**Особливості нішевих та мейнстримних відеоігор у контексті культури**» досліджено особливості взаємодії великих корпорацій

та «незалежних» розробників, світовий та локальний український контекст їхнього існування, проаналізовано основні сюжетні мотиви таких відеоігор.

У підрозділі **3.1 «Відеоігри незалежних розробників як альтернатива відеоіграм, створеним корпораціями»** окреслено складнощі при визначенні рамок незалежності проєктів, які подаються споживачеві як «інді», адже такими іграми можуть бути ті, що зроблені як ентузіастами, так і професіоналами без корпорації-видавця. Підкреслено важливість впливу цифрової дистрибуції на освоєння «незалежних відеоігор», яка полягає у нівелюванні посередників у вигляді видавців та здешевлення процесу виробництва відеоігор. У контексті культури це означає більшу різноманітність ідеологічного наповнення відеоігор, які б за умов виключно корпоративної розробки, відхилялися видавцями як занадто радикальні. Не всі інді-ігри є радикально новими за питаннями, які ними підіймаються або запропонованим ігровим процесом, оскільки творча та фінансова незалежність ще не означає обов'язкове створення чогось інноваційного. Проте чимало з них є цікавими з огляду розвитку сучасної медіакультури, адже в них порушуються питання різноманітних ідентичностей, осмислюються явища сучасності, критикується чинний порядок. Відомим прикладом розгляду питання гендерної ідентичності є *Gone Home*, де гравець спостерігає за формуванням особистості дівчинки у процесі підліткової кризи. Інді-розробники за допомогою ігрових моделей демонструють вади капіталізму (*To Build a Better Mousetrap*) та збирають віртуальні мітинги (*Mayday Netparade*). *That Dragon, Cancer* в інтерактивному форматі передає досвід батьків з дитиною, хворою на рак.

Підрозділ 3.2. «Гене́за та еволю́ція культури створення відеоігор в Україні» присвячено історії відеоігор в Україні, особливостям їх створення та розповсюдження в різні історичні етапи – від появи перших зразків відеоігор наприкінці 70-х років ХХ ст. до сучасності. Цифрове піратство стало альтернативою офіційному розповсюдженню культурного продукту. «Піратські» проєкти не підлягають цензурі та ігнорують авторські. Деякі з опублікованих «піратами» проєктів можуть представляти неофіційні видання з радикальними повідомленнями, прикладом чого є екстремістський мод «Операція «Галичина» (2006) про війну Сходу та Заходу України. Однак на сьогодні розвиток інді-ігор, спрощення доступу для отримання оригінальних відеоігор нівелюють культурний вплив цифрового «піратства». Самі ж українські проєкти періоду генези представляють спробу осмислення світового ігрового доробку з-за меж «залізної завіси», коли кількість оригінальних проєктів була невеликою. Відеогра є феноменом скоріше соціокультурним, орієнтованим на універсальні ігрові механіки, аніж етнонаціональним. Ідентифікація українських відеоігор, особливо раннього періоду, проходить за вказаним в ігровому меню місцем створення гри, рідше – за використанням української мови або символіки, які, тим не менш, не відіграють істотної ролі в сюжеті або ігровому процесі та є даниною історичним процесам, які проходили в момент їхнього створення. Тільки з часом, коли роль сюжетів у відеоіграх стала збільшуватися, з'явилася можливість простежити провідні мотиви в українських відеоіграх.

Есхатологічні мотиви, притаманні як великим комерційним проектам, так і нішевим інді-іграм, що зроблені в Україні, проаналізовані у **підрозділі 3.3. «Постапокаліпсис як один із провідних мотивів українських комерційних та незалежних відеоігор»**. На прикладі відомих проектів S.T.A.L.K.E.R., You are Empty, Cradle, Collapse та ін. визначено, що розуміння апокаліпсису в українських відеоіграх відходить від класичної християнської есхатологічної традиції, трактуючи життя після «кінця світу» на сучасний лад, вдаючись до рефлексії щодо свого радянського минулого, яке виступає чи не єдиним спільним елементом, що зустрічається у таких відеоіграх. Українська відеогра намагається відрефлексувати радянське минуле, часто в іронічному дусі, але ці спроби реалізуються в інфантильних сценаріях повернення до «золотого віку», стану, коли катастрофа ще не відбулася замість розв'язання проблем «тут і зараз», що більше б відповідало активному початку відеогри.

ВИСНОВКИ

1. Попри спільну генезу із традиційною грою, відеоігри представляють окремий вид сучасної медіакультури, який постійно оновлюється згідно з трансформаціями в суспільстві, допомагає освоєнню людини в сучасному світі. Зокрема, визначено, що точкою розходження традиційної гри та відеогри стає її залежність від тієї технології, яка використовується для взаємодії гравця та гри. З урахуванням проаналізованих матеріалів досліджень, визначено, що теми новин-ігор, віртуальної та доповненої реальності, ігрових трансляцій наживо та інді-ігор, у зв'язку з популяризацією (як у випадку з «віртуальною реальністю» та інді-іграми) або появою нових способів взаємодії з відеоіграми (новини-ігри та інтерактивні трансляції наживо) вимагають подальших досліджень, що і зумовило структуру представленої роботи. Підкреслено, що дуже часто зміст відеоігор значною мірою залежить від ігрових пристроїв, які використовуються. Це визначено як головний чинник медіакультури, під якою в цій роботі розуміється процес освоєння людини у навколишньому світі за допомогою технічних посередників. Звернено увагу на те, що незважаючи на те, що відеоігри мають своїх авторів, інколи структура самої відеогри сприяє гравцям виходити за рамки того, що пропонується розробниками завдяки нестандартним тактикам у грі або її модифікуванню, що дає змогу використовувати будь-які радикальні повідомлення та ділитися ними зі спільнотою гравців.

2. У сучасній культурі відеогра функціонує не тільки як інструмент для ескапізму, а й для звернення до реальності. Інтерактивна природа відеоігор пропонує в інший спосіб осягнути реальні події – особливість відеогри, яка часто для цього використовується, називається «процедурною риторикою». Культурний потенціал подібного методу з урахуванням простоти створення таких ігор важко переоцінити, адже відеогра дає змогу зробити переконливе висловлювання з приводу поточних подій. Воно ґрунтуватиметься не на вербальному переконанні (хоча деякі ігри з приводу поточних подій використовують і їх), а на переконанні досвідом завдяки представленню

інтерактивних моделей певних систем. З одного боку, такі реконструкції дають змогу продемонструвати роботу реальних систем на досвіді, з іншого ж – повністю залежать від представленої у грі симулятивної моделі, яка може бути використана і як ілюстративний матеріал для певного дослідження, і для сатиричного чи пропагандистського висловлювання. У технологізованому суспільстві методи переконання стають складнішими – замість «предметів віри» у класичній пропаганді відеогра дає змогу використати симуляцію певного досвіду. Проте роль таких відеоігор у формуванні суспільної думки дуже низька – такі ігри рідко стають популярними, а актуальні питання, які вони намагаються сформулювати, часто не є такими дієвими, як у класичній формі. Фактично процедурна риторика притаманна природі гри, і для впливу на суспільну думку, можливо, доцільніше досліджувати популярні ігри, але чимала кількість з них процедурно стверджує досить примітивні та агресивні риторичні меседжі, які стосовно досвіду від механіки, сюжету та інших елементів гри бачаться другорядними.

3. «Незалежність» розробників відеоігор зазвичай виокремлюється на двох рівнях – фінансовому та ідеологічному, які впливають один на одного. Передусім така «незалежність» дає змогу створювати експериментальні культурні продукти. Культура розробників таких відеоігор різноманітна та керується ідеями свободи творчості та експерименту. Для таких розробників існує низка заходів, через які вони конституують власну ідентичність – фестивалі, ігрові джеми, ігрові спільноти тощо. Незалежна ігрова індустрія є розвитком «інді-руху» з інших медіа, але має свою унікальну специфіку, пов'язану з поширенням цифрової дистрибуції, яка вплинула на особливості створення відеоігор більше, ніж на інші медіа. Такий спосіб розповсюдження сприяв значному поширенню інді з одного боку та кооптації інді-ігор мейнстримною ігровою індустрією – з іншого. Ідеологічно інді-ігри у своїх радикальних проявах протистоять ідеям корпоративного управління, та все ж у більшості випадків «інді» означає лише потенційну можливість не рахуватися з тими чи іншими зовнішніми обставинами. Проте навіть значний ступінь інтегрованості інді-розробників у велику ігрову індустрію дає змогу створювати культурні артефакти найрізноманітніших видів. Отже, відеоігри дають право порушувати важливі питання, які є табуєваними в мейнстримних медіа, зокрема пов'язані з етичними проблемами, формуванням специфічної ідентичності. Можливість вибору у відеогрі робить їх гнучким інструментом для підняття етичних питань, але незалежні ігри мають можливість піднімати ці питання більш акцентовано. Прикладом цього є гра *Undertale*, що має форму типової японської рольової гри, конфлікти в якій вирішуються часто силою, але тут набагато зручніше уникати атак ворогів та переконувати їх бути не агресивними. Як і в реальному житті, стати виключно добрим або злим персонажем тут дуже важко; якщо грати жорстокого персонажа, який знищує все на своєму шляху, гра після проходження покарає гравця та не дасть запуснути її знову.

4. Актуалізована доступністю для широкого загалу технологія віртуальної реальності демонструє потенційні можливості нових інтерфейсів

для зміни способу взаємодії гравця з ігровим світом, які нівелюють реальний простір у зорових відчуттях та відкривають можливість до принципово нових способів взаємодії. Зокрема, це дає змогу адаптувати ігри-запаморочення (illinx), які раніше були доступними тільки поза комп'ютеризованою віртуальністю. Природа технології «віртуальної реальності» оприроднює у грі людський рух, намагаючись зробити те саме із симулятивними процесами у грі. При цьому частково компрометується уява гравця, адже для симуляції у відеогрі усі об'єкти для взаємодії отримують конкретну цифрову форму. Технологія «доповненої реальності», яка діє у межах повсякдення, працює з гіперреалізацією середовища, дозволяючи досліджувати, наприклад, міський простір за допомогою створення штучних додаткових інтерфейсів.

5. Глядач сучасної відеогри в межах інтерактивних онлайн-трансляцій стає не просто на територію «магічного кола», але й сам безпосередньо бере у ній участь. Та логікою взаємодії такого глядача-учасника є не прямий зворотний зв'язок на дію, а синергія дії усіх учасників гри, які представляють зазвичай одного ігрового персонажа. Існування в сучасному світі з його складними розгалуженими зв'язками, які зрештою, всупереч їхній вдаваній хаотичності, дають змогу складним системам вдало працювати, вимагає актуальних подібній ситуації проєктів.

Twitch Plays Pokemon та The Place – ігрові проєкти, створені навколо стримінгу наживо, – є водночас і формою пристосування до такої взаємодії, і моделлю такого суспільства. Організоване в такий спосіб взаємоіснування гравців забезпечує відносну стабільність ігрового соціуму, але разом з цим деперсоналізує конкретних осіб у межах гри, що є важливою особливістю медіа, які надають користувачеві додаткових можливостей, віднімаючи при цьому ту частину його вмінь або чуттів, що медіатизуються.

6. Зародження української ігрової індустрії почалося з радіолюбительських проєктів у середині 80-х років ХХ ст., і аматорські проєкти на ранніх етапах розвитку індустрії є основним її продуктом. Неможливість комерційної діяльності робило створення відеоігор у СРСР справою виключно аматорів. Незалежне виробництво ігор, яке ще не сформувалося в певний рух, було розподілено між субкультурами, які представляли ту чи іншу платформу та належали до того чи іншого комп'ютерного гуртка. На відміну від сучасного незалежного виробництва ігор, де основною виступає незалежність фінансова чи ідейна, перші розробники незалежних ігор гуртувалися навколо технічних можливостей нових комп'ютерів, що й зумовлювало переважно орієнтований на дію зміст їхніх ігор, сюжетна змістовність яких зводилася до примітивної експозиції, яка демонструє тропи популярної культури (напад прибульців, рятувальна операція, пошук скарбів у лабіринті тощо).

На початку 1990-х років важливим рушієм розвитку відеоігор в Україні стає контрафактна продукція. Ці проєкти неможливо регулювати ззовні. Це обумовлює культурну значущість, адже розповсюджені в такий спосіб відеоігри можуть бути неофіційними, модифікованими виданнями відомих ігор, фанатськими проєктами, існування яких не дозволив би правовласник, їхні переклади, які робились нашвидкуруч, часто не відповідали оригіналу, інколи

навмисно спотворюючи його сенс. Яскравим прикладом адаптації у контрафактному перекладі є заміна в грі *Neverhood*, які в оригіналі пояснюють історію ігрового світу, на анекдоти. Також контрафактна продукція дозволила просувати розробників, яким через ті чи інші причини не вдалося розповсюджувати свої проекти через офіційні джерела. Але споживання відеоігор в Україні з кінця першого десятиліття ХХІ ст., зважаючи на характер трансформацій піратства (поява швидкісного інтернету, який дає змогу з'єднатися з будь-якою точкою світу привела до доступності оригінальних версій та прибрала посередників у вигляді фізичних носіїв), стала наближуватися до сучасних стандартів щодо культури споживання відеоігор. Попри притаманні пострадянським країнам специфічні умови генези, сучасна культура споживання відеоігор, за винятком розвиненого цифрового піратства, не відрізняється від світових стандартів.

Для набуття своєрідності, власної ідентичності проблемою є невелика кількість людей, які б формували повноцінну українську спільноту розробників та підтримували зв'язок зі спільнотою українських гравців. Наразі українська спільнота інді-розробників у більшості випадків нерозривно пов'язана із пострадянським простором, в якому далеко не завжди робиться розрізнення між іграми, що представляють розробники тієї чи іншої країни. З іншого боку, існує нішевий клас політичних відеоігор, який є експліцитно українським, створений вітчизняними розробниками та розглядає суто українські проблеми, однак його специфічність, невелика популярність, роблять відеоігри даного жанру не репрезентативними для узагальнень щодо відеоігор в Україні в цілому.

7. Одним із провідних мотивів, що зустрічаються в українських відеоіграх, – життя після апокаліпсису. Хоча даний мотив є широко вживаним у масовій культурі взагалі, саме в реалізації українськими розробниками він отримав велику популярність, і подібно до того, як німці вважаються розробниками складних економічних стратегій, японці відомі своїми іграми в жанрі дам маку, українські розробники – передусім завдяки проектам *S.T.A.L.K.E.R.* та *Metro* – розробниками ігор в сетингу постапокаліпсису. Ці мотиви в українських відеоіграх зустрічаються як у мейнстримних, так і нішевих інді-проектах різних жанрів. На відміну від радянських у подібному сетингу українські проекти топос розповіді повертають із умовного Заходу з його капіталістичними вадами до пострадянських територій, які самі стали руїною. Проаналізовані есхатологічні мотиви в українських відеоіграх демонструють полеміку з пострадянським минулим, орієнтування на світські, а не християнські цінності. Автори за допомогою прийомів відеоігор намагаються відрефлексувати своє радянське минуле. Шляхи, які пропонує більшість українських відеоігор даної тематики, тяжіють до мотивів ескапізму, повернення до більш успішного минулого, не звертаючи уваги на якісне розв'язання питання, адже повернення до минулого може призвести до повторення ситуації.

Аналіз відеоігор як феномену сучасної культури не вичерпується зазначеними висновками та потребує додаткових наукових досліджень з

приводу широкого кола питань, зокрема багатокористувацьких відеоігор, кіберспорту, різноманітних спільнот у контексті медіакультури.

СПИСОК ОПУБЛІКОВАНИХ ПРАЦЬ ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ

Наукові праці, в яких опубліковані основні наукові результати дисертації

Статті у наукових фахових виданнях України

1. Малюк Є. О. Новини-ігри як феномен сучасної медіакультури. *Культура і мистецтво у сучасному світі*. 2016. № 17. С. 70–76.
2. Малюк Є. О. Особливості відеоігри як медіа. *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури*. 2016. № 37. С. 71–78.
3. Малюк Є. О. Технологія «віртуальної реальності» та відеоігри: медіакультурний аспект. *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури*. 2017. № 39. С. 297–304.
4. Малюк Є. О. Трансформація ролі глядача в онлайн-трансляціях відеоігор. *Культура і мистецтво у сучасному світі*. 2017. № 19. С. 132–147.
5. Малюк Є. О. Відеоігри в Україні: генеза та історична еволюція у 80–90-х роках ХХ століття. *Питання культурології*. 2017. №. 32. С. 111–127.
6. Малюк Є. О. Риторика політичних відеоігор у глобальному та локальному контексті. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2017. Вип. 25. С. 108–114.

Статті у виданнях України, внесених до міжнародних наукометричних баз

7. Малюк Є. О. Відеоігри на комп'ютерах «Радио-86РК» та «Фахівець»: культурний контекст. *Вісник Маріупольського державного університету. Серія: Філософія, культурологія, соціологія*. 2017. Вип. 13. С. 61–67.

Опубліковані праці апробаційного характеру

8. Малюк Є. О. Проект Notgames та нова ідентичність відеоігор. *Українська культура: перспективи євроінтеграції. Інноваційні процеси в сучасній культурі : всеукраїнська науково-практична конференція, Київ, Україна*. Київ : Видавничий центр КНУКіМ, 2016. С. 182–184.
9. Малюк Є. О. Odyssey Magnavox як предтеча сучасних ігрових платформ. *Дні науки філософського факультету КНУ : міжнародна наукова конференція, Київ, Україна, 20–21 квітня 2016 року*. Київ : Видавничо-поліграфічний центр «Київський університет», 2016. С. 191 – 193.
10. Малюк Є. О. Маніфест «Нова ігрова журналістика» та особистий досвід як метод дослідження відеоігри. *Перспективи розвитку сучасної науки : міжнародна науково-практична конференція, Чернігів, Україна, 6–7 травня 2016 року*. Херсон : Видавничий дім «Гельветика», 2016. С. 97–98.

11. Малюк Є. О. Особливості інтерпретації правил відеогри. *Інтерпретація як інструмент культурологічного дискурсу* : всеукраїнська науково-теоретична конференція, Київ, Україна, 2–3 червня 2016 року. Київ : ІК НАМ України, 2016. С. 76–77.

12. Малюк Є. О. Українська індустрія відеоігор: особливості та перспективи. *Дискурсивний вимір сучасного мистецтва: діалог культур* : міжнародна науково-теоретична конференція, Київ, Україна, 30 листопада 2016 року. Київ : ІК НАМ України, 2016. С. 92–94.

13. Малюк Є. О. Медіа віртуальної та доповненої реальності у відеоіграх. *Управління культурними проектами і креативна індустрія* : міжнародна наукова конференція, Київ, Україна, 20 жовтня 2016 року. Київ : Видавництво НПУ імені М. П. Драгоманова, 2016. С. 89–91.

14. Малюк Є. О. Zero-player games як ігровий феномен. *Інформаційні технології в культурі, мистецтві, освіті, науці, економіці та бізнесі* : міжнародна науково-практична конференція, Київ, Україна, 19–20 квітня 2017 року. Київ: Видавничий центр КНУКіМ, 2017. С. 174–176.

15. Малюк Є. О. Основні риси зображення постапокаліпсису в українських відеоіграх. *Гуманітарні студії НАКККіМ – 2017* : всеукраїнська науково-теоретична конференція, Київ, Україна. Київ : НАКККіМ, 2017. С. 182–184.

16. Малюк Є. О. Чи існують незалежні ігри: 15 років потому. *Інноваційні технології в галузі культури* : міжнародна наукова конференція, Київ, Україна. 20 грудня 2017 року. Київ : Видавництво НПУ імені М. П. Драгоманова, 2017. С. 37–40.

17. Малюк Є. О. Angelina – комп'ютерна креативна система як феномен сучасної медіакультури. *Інформаційні технології в соціокультурній сфері, освіті, економіці та праві* : міжнародна науково-практична конференція, Київ, Україна, 18–19 квітня 2018 року. Київ : Видавничий центр КНУКіМ, 2018. С. 66–68.

АНОТАЦІЯ

Малюк Є. О. Відеогра як феномен сучасної медіакультури. – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата культурології за спеціальністю 26.00.01 «Теорія та історія культури». – Київський національний університет культури і мистецтв, Міністерство освіти і науки України, Київ, 2021.

У дисертації вперше в україномовному культурологічному дискурсі розглянуто та проаналізовано особливості функціонування відеоігор як важливого чинника сучасної медіакультури, виразні засоби, що використовуються в них для передачі культурно значущих повідомлень; охарактеризовано їх специфіку у глобальному та локальному українському контексті.

Визначено особливості перших українських відеоігор; проаналізовано особливості інтерактивних трансляцій відеоігор, зокрема акцію Twitch versus Pokemon, яка за допомогою форми відеогри являє собою модель мережевого суспільства; розкрито специфіку інді-ігор, спільноти їхніх розробників; досліджено особливості «процедурної риторики» та її роль у політичних та пропагандистських відеоіграх.

Ключові слова: відеогра, game studies, віртуальна реальність, доповнена реальність, медіакультура, відеогри в Україні, онлайнний стримінг, процедурна риторика, мережеве суспільство, есхатологія у відеоіграх, інді-ігри.

АННОТАЦІЯ

Малиук Е. А. Видеоигра как феномен современной медиакультуры. – Квалификационная научная работа на правах рукописи.

Диссертация на соискание ученой степени кандидата культурологии по специальности 26.00.01 «Теория и история культуры». – Киевский национальный университет культуры и искусств, Министерство образования и науки Украины, Киев, 2021.

В диссертации впервые в украиноязычном культурологическом дискурсе рассмотрены и проанализированы особенности функционирования видеоигры как важного фактора современной медиакультуры, выразительные средства, используемые в них для передачи культурно значимых сообщений; определена специфика видеоигр в глобальном и локальном украинском контексте.

Охарактеризованы особенности первых украинских видеоигр; проанализированы особенности интерактивных трансляций видеоигр, в частности, акция Twitch versus Pokemon, которая в форме видеоигры представляет модель сетевого общества; раскрыта специфика инди-игр, сообщества разработчиков таких игр; исследованы особенности «процедурной риторики» и их роль в политических и пропагандистских видеоиграх.

Ключевые слова: видеоигра, game studies, виртуальная реальность, дополненная реальность, медиакультура, видеоигры в Украине, онлайнный стриминг, процедурная риторика, сетевое общество, эсхатология в видеоиграх, инди-игры.

SUMMARY

Maliuk Y. O. Videogame as a phenomenon of contemporary media culture. – Manuscript.

Thesis for the scientific degree of Candidate of Cultural Studies, specialty 26.00.01 – Theory and History of Culture. – Kyiv National University of Culture and Arts, Ministry of Education and Science of Ukraine, Kyiv, 2021.

The thesis examines and analyses features of the functioning of videogames as an important factor of contemporary mediaculture for the first time in the Ukrainian-language discourse. The term “mediaculture” refers to the process of human environmental adaptation by using technical media.

By combining game and cultural studies, it examines how videogames can be used to persuade by “procedural rhetoric” and how that rhetoric is using as reaction to the current issues in the newsgames and documental games.

Indie games were analyzed as a cultural phenomenon. The economical and cultural prerequisites for popularizing indie movement nowadays were described. Despite the co-optation from corporations, indie games are still able to raise issues that would be taboo for the mainstream game development.

It is revealed how VR technology can adapt previously unavailable for virtualization dizziness games (in terms of Roger Caillois). This thesis describes how VR technology creates immersive world which naturalizes human movements that converts to digital input and how such approach maximizes immersion but compromises the player's imagination. On the contrary, we demonstrate that AR technology works with hyperrealization of environment and makes new tactics for exploring urban spaces.

Transformations of the spectator’s behavior in the live streaming projects like Twitch plays Pokemon and interactive experiment The Place were described. Such gaming experience represents network model of society to the spectator-player. That model depersonalizes player to the network nodes that provide efficiency to the system.

Ukrainian game development origins from the radio amateur culture were researched. Ludography of the game development platforms of the Soviet period Radio-86RK and Fahivets was analyzed. Game developers of that era were primarily interested of technical implementation of the games, making clones of the most popular videogames from the West. After the collapse of the Soviet Union digital piracy became the main driving force for the gaming culture. But nowadays piracy has lost its influence. The most relevant and recognizable theme of the contemporary Ukrainian videogames (postapocalypse) were analyzed.

Key words: videogame, game studies, virtual reality, augmented reality, procedural rhetoric, media culture, videogames in Ukraine, online streaming, networking society, eschatology in videogames, indie games.

Підписано до друку 23.12.2020. Формат 60x90 1/16. Папір др. апарат.
Друк офсетний. Облік.-вид. арк. 0,88. Тираж 100. Зам. 223.

Видавець і виготовлювач

Друкарня Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв
Адреса: 01015, Київ-15, вул. Лаврська, 9. Тел. (044) 501–50–66
*Свідоцтво про внесення до державного реєстру суб'єктів
видавничої справи ДК № 3953 від 12.01.2011 р.*

