

Міністерство освіти і науки України
Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна

Навчально-науковий інститут соціології та медіакомунікацій

Кафедра медіакомунікацій

До захисту допущено
кафедрою медіакомунікацій, протокол № _____ від _____

В. о. завідувача кафедри _____
(підпис)

Лілія ЗМІЙ
(ім'я, прізвище)

« _____ » _____ 2025 р.

Кваліфікаційна робота
(інноваційний магістерський проєкт)
здобувача другого (магістерського) рівня вищої освіти

**ВІЗУАЛЬНА ЕСТЕТИКА КІБЕРПАНКУ У VFX-ДИЗАЙНІ ВІДЕОІГОР
КРАЇН АЗІЇ**

Спеціальність 061 Журналістика
(код та найменування спеціальності)

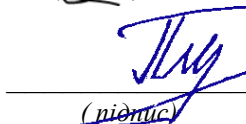
Освітня програма Аудіовізуальні медіа та цифрова журналістика
(назва освітньої програми)

Виконавець


(підпис)

Карина СРІБНА
(ім'я, прізвище)

Науковий керівник


(підпис)

Дмитрій ПЕТРЕНКО
(ім'я, прізвище)

Харків – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ЕСТЕТИКИ КІБЕРПАНК.....	7
1.1 Витоки та еволюція жанру кіберпанк у культурі та медіа.....	7
1.2 Візуальні коди кіберпанкової естетики: колір, форма, текстура, простір.....	8
1.3 Концепція «high-tech, low-life» як художньо-культурна основа кіберпанку.....	10
1.4 Кіберпанк у цифровому мистецтві: від кіно до відеоігор.....	11
Висновки до розділу 1.....	16
РОЗДІЛ 2 СОЦІОКУЛЬТУРНИЙ КОНТЕКСТ ВІДЕОІГОР КРАЇН АЗІЇ.....	18
2.1 Розвиток відеоігор у країнах Азії.....	18
2.2. Популярні мобільні ігри регіону та їхня естетика.....	21
2.3 Тенденції впровадження VFX у мобільних іграх азійського ринку.....	24
2.4 Вплив локальних культур на адаптацію та модифікацію кіберпанкової естетики.....	27
Висновки до розділу 2.....	30
РОЗДІЛ 3 АНАЛІЗ КІБЕРПАНКОВОЇ ВІЗУАЛЬНОЇ КУЛЬТУРИ У ВІДЕОІГРАХ.....	32
3.1 Методологія візуального та культурного аналізу.....	32
3.2 Порівняльний огляд кіберпанкових елементів у відеоіграх.....	32
3.2.1 Honor of Kings.....	33
3.2.2 Genshin Impact.....	34
3.2.3 PUBG Mobile.....	36
3.2.4 League of Legends.....	37
3.2.5 Love and Deep Space.....	39
3.3 Кіберпанк як інструмент залучення та утримання аудиторії.....	40
3.4 Результати проведеного дослідження.....	44
3.4.1 Візуальний аналіз.....	44

	3
3.4.2 Культурний аналіз. Порівняльний аналіз.....	49
3.4.3 Контент-аналіз.....	50
Висновки до розділу 3.....	53
РОЗДІЛ 4 МЕТОДОЛОГІЧНИЙ ІНСТРУМЕНТАРІЙ СТВОРЕННЯ	
КІБЕРПАНКОВИХ ДИЗАЙНЕРСЬКИХ VFX-ЕФЕКТІВ У ВІДЕОІГРАХ КРАЇН	
АЗІЇ.....	55
Висновки до розділу 4.....	57
ВИСНОВКИ.....	59
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	62
ДОДАТКИ.....	71

ВСТУП

Обґрунтування теми дослідження. Кіберпанк як художньо-культурний феномен сформувався у другій половині XX століття, проте його естетика набула особливої актуальності у XXI столітті внаслідок стрімкої цифровізації суспільства, розвитку візуальних технологій та зростання ролі віртуальних середовищ. Азія є одним із провідних регіонів світового ринку мобільних ігор, де поєднання високих технологій, розвиненої ігрової індустрії та культурного розмаїття створює сприятливі умови для впровадження кіберпанкової візуальної культури. Мобільні проекти такі як: *Honor of Kings*, *Genshin Impact*, *PUBG Mobile*, *League of Legends*, *Love and Deep Space* демонструють приклади адаптації кіберпанкових мотивів у візуальному та VFX-дизайні, що впливають на ігровий наратив, емоційне сприйняття та залучення гравців.

Актуальність теми зумовлена відсутністю системного аналізу взаємодії кіберпанкової візуальної культури та відеоігор азійського ринку в українському науковому дискурсі, а також глобальною експансією азійської культури, яка активно впливає на світові тенденції у сфері кіно, та інтерактивних медіа.

Відеоігри країн Азії формують нові естетичні стандарти через поєднання традиційних культурних кодів і цифрових технологій, визначаючи подальший розвиток VFX-дизайну. У цьому контексті кіберпанкова естетика виступає універсальною мовою візуальної комунікації, що відображає взаємодію людини, технології та культури в добу цифрової глобалізації.

Мета і завдання дослідження. *Метою дослідження* є виявлення впливу кіберпанкової візуальної культури на стиль, художні принципи та технологічні рішення VFX-дизайну відеоігор країн Азії, а також аналіз інтеграції естетики кіберпанку в сучасні ігрові світи.

Реалізація мети дослідження забезпечується виконанням наступних *завдань*:

- визначити історичні та культурні передумови формування кіберпанку як візуальної метафори;
- проаналізувати візуальні коди та елементи кіберпанкової естетики;

- вивчити соціокультурні особливості розвитку мобільних ігор у країнах Азії;
- провести візуальний і культурний аналіз кіберпанкових елементів у вибраних іграх (*Honor of Kings*, *Genshin Impact*, *PUBG Mobile*, *League of Legends*, *Love and Deep Space*);
- озробити методологічний інструментарій для створення кіберпанкових VFX у відеоіграх;
- оцінити перспективи застосування створеного методологічного інструментарію для створення кіберпанкових VFX у відеоіграх у комерційних проєктах.

Об'єктом дослідження є відеоігри ігри країн Азії, у візуальній мові яких простежуються елементи кіберпанкової естетики.

Предметом дослідження є VFX-рішення та дизайнерські підходи, що візуалізують кіберпанкову естетику в відеоіграх країн Азії.

Методи дослідження. Наша робота ґрунтується на застосуванні таких методів:

- візуального аналізу (для ідентифікації композиційних, колірних та стилістичних характеристик кіберпанкових рішень);
- семіотичного аналізу (для виявлення знакової системи, символів і візуальних кодів кіберпанкової естетики у відеоіграх);
- порівняльного аналізу (для зіставлення VFX-елементів у різних іграх).

Теоретичною основою проєкту є концепції кіберпанкової візуальної культури Грема Дж. Мерфі, Ларса Шмайнка, Анни Макфарлейн. Теорії цифрових медіа та взаємодії користувача з віртуальним середовищем Цяолей Хлорис Цзян та Цінь Хуан. Дослідження культурного аналізу кіберпанку Такаюкі Тацумі. Ці концепції дозволяють аналізувати кіберпанкові візуальні коди, визначати їхнє значення у відеоіграх та обґрунтовувати методологічний інструментарій.

Емпіричну основу проєкту складають мобільні ігри країн Азії — *Honor of Kings* (Китай), *Genshin Impact* (Китай), *PUBG Mobile* (Китай/Південна Корея), *League of Legends* (Південна Корея), *Love and Deep Space* (Китай).

Наукова новизна дослідження полягає у комплексному поєднанні культурологічного та візуального аналізу кіберпанкової естетики з практичною розробкою методологічного інструментарію для створення кіберпанкових VFX у відеоіграх, що дозволяє сформувати методичний підхід до інтеграції кіберпанкових рішень у геймдизайн.

Практичне значення одержаних результатів роботи полягає у можливості їхнього подальшого використання дослідниками у галузях цифрових медіа, ігрового дизайну, візуальної культури, та медіакомунікацій. Матеріали проєкту можуть бути застосовані розробниками мобільних ігор, VFX-артистами, художниками-аніматорами, а також студентами та викладачами курсів із дизайну ігор, комп'ютерної графіки, візуальних ефектів та цифрової анімації. Основні положення роботи можуть бути інтегровані у навчальний процес у закладах вищої освіти при викладанні курсів з візуальної культури, сучасних цифрових медіа, дизайну ігор, інтерактивної анімації та технологій VFX, а також при розробці навчальних проєктів із практичним застосуванням кіберпанкової естетики.

Структура та обсяг дослідження. Робота складається зі вступу, чотирьох розділів (у тому числі 20 підрозділів), висновків, списку використаних джерел (85 найменувань, з них 30 – іноземними мовами, 40 – досліджувані джерела) та ілюстративного додатку, що містить 26 рисунків і 3 таблиці. Загальний обсяг дослідження – 91 сторінка (з них основна частина – 61 сторінка).

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ЕСТЕТИКИ КІБЕРПАНКУ

1.1 Витоки та еволюція жанру кіберпанк у культурі та медіа

Жанр кіберпанк формувався як піджанр наукової фантастики наприкінці 1970-х — на початку 1980-х років і зосереджувався на темах високих технологій, кібернетики, інформаційних мереж, а також соціального занепаду та дистопії. Як відомо, термін «кіберпанк» утворений шляхом поєднання слів «cybernetics» (кібернетика) — науки про системи управління, зв'язку та інформації у живих організмах і машинах, та «punk» — руху, що символізує анархію, бунтарство і соціальне відторгнення [11]. Таким чином, кіберпанк відображає синтез передових технологій із маргіналізованими соціальними групами, часто демонструючи «технологічний прогрес, що співіснує з соціальним занепадом».

Витоки кіберпанку можна простежити у працях таких авторів, як Філіп К. Дік, Вільям Гібсон та Брюс Стерлінг. Зокрема, Вільям Гібсон у своєму романі *Neuromancer* (1984) запропонував концепцію «кіберпростору» — віртуального цифрового світу, що став основою для розуміння взаємодії людини і машини у кіберпанковому світі. Він описує кіберпростір як «спільноту взаємопов'язаних даних, які можна уявити, але не торкнутися» [11]. Цей образ став в основу подальших розробок ідеї віртуальної реальності та цифрової ідентичності.

Кіберпанк швидко поширився не лише в літературі, а й у візуальних та аудіовізуальних медіа. Кінофільми, такі як *Той, хто біжить по лезу* (1982) Рідлі Скотта, та аніме *Акіра* (1988) й *Привид в обладунках* (1995), заклали фундаментальні візуальні і тематичні архетипи жанру [33]. Зокрема, *Той, хто біжить по лезу* відображає «мегаполіс як місце зіткнення високих технологій та соціальної деградації», встановлюючи образ міста як гігантської машини, у якій людина втрачає індивідуальність.

Паралельно з кінематографом кіберпанк почав активно впроваджуватися у відеоігри. Ранні приклади, як-от *Syndicate* (1993) і *Deus Ex* (2000), поєднували сюжетні елементи жанру з інтерактивністю, дозволяючи гравцям безпосередньо занурюватися у дистопійний світ кіберпанку [34]. З появою мобільних ігор та технологій доповненої реальності (AR) кіберпанк-сюжети набули нового виміру, інтегруючи фізичний простір користувача із віртуальними елементами.

Важливо зазначити, що кіберпанк є не лише художнім жанром, а й соціокультурним явищем. Як підкреслює Річард Морган, «...кіберпанк — це дзеркало, у якому відбиваються страхи і сподівання нашої епохи, особливо у контексті стрімких технологічних змін і нерівності» [33]. Кіберпанк відображає тривоги сучасного суспільства щодо цифровізації, контролю, корпорацій і втрати приватності.

Отже, жанр кіберпанк еволюціонував від літературної форми до багатовимірного культурного феномену, який інтегрує різні медіа та технології, створюючи багатшарові смисли і впливи на аудиторію по всьому світу.

1.2 Візуальні коди кіберпанкової естетики: колір, форма, текстура, простір

Кіберпанк як візуальна естетика володіє чітко вираженими кодами, які формують його впізнаваний образ і допомагають створити унікальний художній світ. Ці візуальні елементи охоплюють колірну палітру, форму, текстуру і просторову організацію, які разом формують комплексне візуальне враження.

Розглянемо кожен візуальний код кіберпанкової естетики більш детально.

Колір. Однією з найхарактерніших рис кіберпанку є використання яскравих неонових кольорів на тлі темних, зазвичай монохромних або приглушених відтінків. Як зазначає Ларс Шмайнк, «палітра неону — рожевий, синій, зелений і пурпуровий — створює візуальний контраст, який імітує світло штучних джерел у темних, урбаністичних ландшафтах» [35]. За словами Грема Дж. Мерфі, неонові кольори в кіберпанку виконують функцію «сигналу у світі, де природне світло витіснене штучним» і створюють «технологічну ауру, яка пронизує всі пласти простору» [34]. Ця кольорова гама відображає технологічний прогрес і холодність машинного світу, водночас підкреслюючи відчуження і соціальну ізоляцію.

Форма. Візуальна форма у кіберпанку поєднує органічні і механічні елементи, що створює відчуття симбіозу людини і машини. Гострі кути, геометричні конструкції і фрагментовані силуети поєднуються з кривими та складними формами, що імітують кібернетичні імпланти чи роботизовані частини тіла [25]. Це підкреслює ідею кіберпанку як простору трансгуманізму і гібридності. У архітектурному контексті кіберпанк схильний до густо насичених композицій — величезні мегаполіси з багатошаровими будівлями, рекламними панелями, антенами і кабелями [30]. Вони підкреслюють технологічну навантаженість і хаос.

Текстура. Текстурний аспект кіберпанку грає ключову роль у створенні візуальної глибини і тактильності образів [25]. Контраст між «гладкими, блискучими металевими поверхнями та грубими, зношеними, часом брудними матеріалами» формує відчуття «техноутопії, що співіснує з соціальним занепадом». Текстури часто мають індустріальний або технологічний характер — від полірованого хрому до ржавіючих панелей і шестерень, які символізують тиск машинного світу на живе [27]. Відеоефекти, такі як глітч, розбиття зображення і цифрові шумові ефекти, є додатковими текстурними шарами, що «підкреслюють нестабільність і фрагментарність кіберпанкового світу».

Простір. Просторова організація у кіберпанку характеризується щільністю і вертикальністю. Міста представлені як «мегаструктури, де поверхи і вулиці багат шарові і переплетені, створюючи лабіринтну структуру» [35]. Такий простір навіює відчуття тиску, контролю і одночасно анонімності серед величезних мас населення. За словами Грема Дж. Мерфі, цей простір постійно змінюється і «перетворюється на персонажа сам по собі, який формує настрій і тематику твору» [25]. Візуальні композиції часто зосереджені на пейзажах нічних мегаполісів із великою кількістю вогнів, голограм і рекламних екранів, що створює динамічний, насичений інформацією простір.

Таким чином, комплекс візуальних кодів — колір, форма, текстура і простір — утворюють у кіберпанку впізнавану художню систему, що відображає ключові ідеї жанру: технологічність, дистопію, соціальну фрагментацію і трансгуманізм.

1.3 Концепція «high-tech, low-life» як художньо-культурна основа кіберпанку

Концепція «high-tech, low-life» стала наріжним каменем жанру кіберпанк, виражаючи контраст між високими технологіями та низьким соціальним становищем. Цей вираз описує суспільство, де технології досягли неймовірного розвитку, але соціальна нерівність, бідність та моральний занепад залишаються на високому рівні. Вперше цей термін був використаний у 1980-х роках, коли жанр кіберпанк почав набирати популярності, і він став синонімом для опису дистопічних майбутніх світів, де технології служать інструментами контролю та маніпуляцій, а не прогресу.

Як зазначає Грем Дж. Мерфі, «*High Tech, Low Life* контрастує передові технології з суспільним занепадом або дистопією для глибокого дослідження майбутнього» [34]. Ця концепція стала основою для формування візуальної та наративної естетики кіберпанку. Вона відображає соціальні та культурні реалії, де технології, замість того щоб покращувати життя, часто поглиблюють розрив між багатими та бідними. У таких світах технології можуть бути доступні лише

елітам, тоді як більшість населення змушена існувати в умовах бідності та експлуатації.

У літературі, кіно, відеоіграх та інших формах мистецтва концепція «high-tech, low-life» втілюється через образи персонажів, які є аутсайдерами, хакерами, бунтарями, що борються проти потужних корпорацій або урядів. Як зазначає Ларс Шмайнк: «Кіберпанк містить високотехнологічні дива, переплетені із суспільними проблемами, похмурі атмосфери з класичних фільмів, таких як *Той, що біжить по лезу*, та озвучує боротьбу окремих людей проти могутніх корпорацій» [34]. Ці персонажі часто володіють високими технологічними навичками, але живуть у злиднях або на межі виживання.

1.4 Кіберпанк у цифровому мистецтві: від кіно до відеоігор

Жанр кіберпанк із моменту свого виникнення у літературі поширився на різноманітні форми цифрових мистецтв, зокрема кіно, анімацію, комікси та відеоігри, набуваючи нових сенсів і форм візуального вираження. Цей розвиток значно вплинув на формування популярної культури та став важливим інструментом медіа для роздумів про суспільні та технологічні зміни. Термін «кіберпанк» у контексті кіно означає піджанр наукової фантастики, який зосереджується на темах високих технологій, урбаністичної дистопії, соціального занепаду, кібернетичних модифікацій і корпорацій, що контролюють життя людей [27]. Основними візуальними атрибутами є неонове освітлення, багатошарові міські пейзажі, технологічні артефакти (наприклад, голограми, кібернетичні імпланти) та атмосфера «high-tech, low-life».

Кіберпанк як жанр у кінематографі є одним із найвпливовіших способів візуалізації та популяризації ідей і образів кіберпанкової культури. Фільми кіберпанку створюють унікальну атмосферу майбутнього, де поєднуються високі технології та соціальна деградація, а також ставлять у центр уваги проблематику технократичного контролю, ідентичності, а також конфлікту людини і машини.

Найвпливовішим кінофільмом, який сформував канон кіберпанку, є *Той, хто біжить по лезу* (реж. Рідлі Скотт, 1982). Цей фільм вперше запропонував візуальне оформлення майбутнього міста з густим туманом, дощем, неоновими вивісками та змішанням культурних елементів. Як зазначає Анна Макфарлейн, *Той, хто біжить по лезу* «створив візуальну і культурну матрицю кіберпанку, поєднуючи футуризм із занепадом, технічний прогрес із моральною амбівалентністю» [10]. Цей фільм закріпив архетипи кіберпанку: мегаполіси, де розкіш і технології контрастують із бідністю і безправ'ям, постлюдські репліканти та питання ідентичності, що тягнуться через весь жанр. Візуальні рішення *Той, хто біжить по лезу* стали орієнтиром для пізніших творів у кіберпанковому напрямку.

Аніме *Привид в обладунках* (1995) представляє інший аспект кіберпанку, зосереджуючись на філософських питаннях свідомості, особистості та взаємодії людини з технологіями. На думку Такаюкі Тацумі, цей фільм «демонструє здатність анімації передавати складність кіберпанку через поєднання образу і філософії» [33]. Тобто, візуальний стиль поєднує реалістичний урбанізм із глітчевими ефектами, голограмами і кібернетичними протезами. Після *Той, хто біжить по лезу* і *Привид в обладунках* кіберпанкові мотиви почали широко проникати у кіноіндустрію, зокрема у фільми як *The Matrix* (1999), який популяризував образи кібернетичних світів, віртуальної реальності та кібертрансмисії [4]. Цей фільм встановив стандарти для візуалізації цифрових світів та кібернетичних трансформацій, використовуючи новітні на той час спецефекти. Кіберпанк у кіно продовжує розвиватися, інтегруючи сучасні технології (наприклад, CGI, VR) для створення глибших та реалістичніших образів майбутнього. Він слугує засобом рефлексії над наслідками технологічного прогресу, питань контролю та втрати людяності.

Отже, кіно виступає базовим і одним із найпотужніших засобів для формування і трансляції кіберпанкової естетики та ідей. Від культового *Той, хто біжить по лезу* до сучасних науково-фантастичних творів кіберпанк у кіно відображає складність і суперечливість відносин між людиною і технологіями в

урбаністичній дистопії, формуючи унікальний візуальний і концептуальний код жанру.

Відеоігри як інтерактивна форма цифрового мистецтва мають унікальні можливості для втілення жанру кіберпанк, пропонуючи не лише візуальне, а й глибинне наративне занурення в складні дистопійні світи [11]. Отже, поняття кіберпанку у відеоіграх охоплює поєднання характерних тем і візуальних елементів жанру — технологічної експансії, соціального занепаду, конфлікту між корпораціями і індивідами, а також дослідження ідеї кібернетичної ідентичності та трансгуманізму.

Головна відмінність відеоігор від інших медіа полягає у їхній інтерактивності — гравець не просто спостерігає за історією, а бере безпосередню участь у подіях. Як зазначає Цінь Хуан, «відеоігри пропонують гравцям можливість безпосередньо взаємодіяти із кіберпанковими темами, ставати частиною технологічних конфліктів, а також критично осмислювати соціальні нерівності, зашифровані в цифровому світі» [21]. Це створює унікальний досвід, коли кіберпанк перестає бути лише стилістикою чи сюжетом і стає середовищем, де гравець може відчувати і навіть змінити соціальні структури та технологічні системи.

Серед перших впливових відеоігор кіберпанк-напрямку можна виділити *Syndicate* (1993) — тактичну гру, де гравець керує приватною армією у світі, де домінують мегакорпорації, що втілює ключову тему кіберпанку — корпоративний контроль над суспільством [32]. Цей проєкт задав основу для майбутніх відеоігор із глибоким сюжетом і моральними дилемами, що є невід’ємною частиною кіберпанкової естетики.

Інша знакова гра — *Deus Ex* (2000), яка розширила межі жанру, поєднуючи RPG-механіки з детальним світом, у якому піднімаються питання про біоетичні межі та трансгуманізм [17]. *Deus Ex* ілюструє концепцію «high-tech, low-life» через образи біоінженерії, корупції і контролю, даючи гравцеві свободу вибору — від штурму силою до дипломатії і прихованих дій, що підкреслює важливість агентності гравця в кіберпанковому світі.

Останні роки позначилися виходом масштабного проєкту *Кіберпанк 2077* (2020), який став найамбітнішою спробою візуалізації і наративного осмислення кіберпанку у відеоіграх [13]. Гра пропонує розгалужений відкритий світ, насичений неоновими вогнями, голограмами, і складними персонажами, що відображають проблематику соціальної нерівності, кібернетичних імплантів і корпоративної жорстокості.

Паралельно активно розвиваються AR-ігри, які розширюють кіберпанкову естетику у фізичний світ користувача. За словами Цзяолей Хлорис Цзян та Такаюкі Тацумі, «AR відкриває нові горизонти для кіберпанку, де технології не лише змінюють уявлення про простір, а й сприяють критичному переосмисленню соціальних структур»[5]. Впровадження доповненої реальності дозволяє поєднати реальні міські пейзажі з кіберпанковими візуальними ефектами, створюючи мультисенсорний досвід.

Як відомо, відеоігри жанру кіберпанк традиційно включають такі тематичні елементи:

- корпоративний контроль та гегемонія;
- кібернетичні імпланти і модифікації тіла;
- хакерство і боротьба з інформаційними системами;
- дистопійний міський пейзаж, багатошарові мегаполіси;
- психологічна та ідентичнісна фрагментація.

Технічно ці ігри використовують передові графічні рушії, шейдери, динамічне освітлення і ефекти частинок, щоб підкреслити атмосферу кіберпанку [8]. Наприклад, глітч-ефекти, неонове світло та цифрові інтерфейси є невід’ємними елементами візуального дизайну.

Цифрові технології відіграють ключову роль у формуванні та еволюції кіберпанкової естетики, тематики та медіа-втілень. Від початкових науково-фантастичних уявлень до сучасних мультимедійних продуктів – розвиток технологій безпосередньо впливає на те, як жанр трансформується, поглиблюється та інтегрується у різноманітні сфери цифрового мистецтва.

Під «цифровими технологіями» розуміють сукупність комп'ютерних та мережових технологій, що дозволяють створювати, обробляти, зберігати і транслювати інформацію у цифровій формі [12]. У контексті кіберпанку це охоплює комп'ютерну графіку (CGI), віртуальну реальність (VR), доповнену реальність (AR), штучний інтелект (AI), а також інтерфейси людина-машина.

Одним із ключових аспектів впливу цифрових технологій є розвиток комп'ютерної графіки, яка дозволила художникам і дизайнерам створювати надзвичайно деталізовані, атмосферні світи, що відповідають кіберпанковим уявленням про футуристичну урбаністику. Як зазначає Такаюкі Тацумі, «цифрові інструменти дозволили кіберпанку перейти від стилізованого малюнка до фотореалістичних та інтерактивних світів, що відкриває нові горизонти для іммерсивного занурення» [30]. З появою передових графічних рушіїв з'явилася можливість відтворювати ефекти неону, глітч, голограм та інших характерних для жанру візуальних кодів. Віртуальна реальність (VR) та доповнена реальність (AR) розширили межі традиційного кіберпанку, створюючи нові форми занурення. За словами Цяолей Хлорис Цзян та Цінь Хуан, «AR і VR пропонують новий досвід для кіберпанку, де цифрове і фізичне зливаються, створюючи химерний простір, що розмиває межі між реальністю і симуляцією» [37]. VR дає можливість повністю опинитися у віртуальному світі, де можна відчути атмосферу кіберпанкових міст та технологічних екосистем. AR, у свою чергу, інтегрує кіберпанкові елементи у реальний простір, накладаючи цифрові шари на фізичну реальність.

Поява штучного інтелекту (AI) та кібернетичних технологій внесла зміни у тематику кіберпанку, спрямовану на дослідження свідомості, ідентичності та взаємодії людини з машинами. Як пише Ніколае Бобару, «AI у кіберпанкових творах часто виступає як дзеркало людської природи, що підкреслює проблеми контролю, автономії та етики у технологічно насиченому суспільстві» [33]. Кіберпанк трансформується у більш складну філософську дискусію про те, що означає бути людиною у світі, де межа між органічним і штучним розмиті.

Кіберпанк використовує цифрові технології не лише як художній інструмент, а й як метафору сучасних соціальних проблем. Технології втілюють концепції контролю, спостереження, глобалізації та капіталізму [28]. Через цифрові медіа ці теми стають доступними для широкої аудиторії, стимулюючи критичне осмислення сучасності цифрові технології в кіберпанку функціонують як платформа для візуалізації складних взаємозв'язків між владою, інформацією і суб'єктивністю.

Таким чином, розвиток цифрових технологій є фундаментальним рушієм трансформації жанру кіберпанк, як у візуальному, так і в тематичному плані. Вони не лише розширюють художні можливості, а й поглиблюють критичне осмислення взаємодії людини і технології, що є серцевиною кіберпанку як культурного явища.

Висновки до розділу 1

У рамках першого розділу нами розглянуто теоретичні основи кіберпанку як візуальної метафори, що ґрунтуються на комплексі культурних, технологічних та художніх компонентів. Аналіз витоків та еволюції жанру дозволив окреслити кіберпанк не лише як літературний феномен, а й як широку культурну парадигму, що трансформувалась у численних медіа — від кіно до відеоігор.

Ми проаналізували значення поняття кіберпанку, що тісно пов'язане з термінами «high-tech, low-life», відображаючи глибокий соціальний конфлікт між технологічним прогресом і суспільною нерівністю. Візуальні коди кіберпанку — колір, форма, текстура, простір — формують унікальну естетику, що вирізняє жанр. Яскраві неонові палітри, складні урбаністичні ландшафти, використання глітч-ефектів та голографічних інтерфейсів є символами кіберпанкового світу. Ця візуальна мова допомагає передати ідеї технологічної гіперреальності, де межі між органічним і механічним стираються.

Нами виявлено, що кіберпанк у цифрових мистецтвах проходить постійний процес інтеграції нових технологій. Вплив кіберпанку у кіно, починаючи з культового *Той, хто біжить по лезу* і до сучасних фільмів, створив візуальні і

тематичні архетипи, що продовжують надихати цифрові художні практики. Розвиток цифрових технологій — CGI, VR, AR, штучний інтелект — не лише розширює можливості візуального та інтерактивного вираження кіберпанку, а й збагачує жанр новими смислами, зокрема філософськими й етичними питаннями ідентичності та контролю в цифровому світі.

Отже, кіберпанк як візуальна метафора демонструє свою багатовимірність та адаптивність, що робить його актуальним для аналізу в контексті сучасних медіа і цифрової культури. Це дає можливість розглядати жанр не тільки як художній стиль, але і як соціально-критичну платформу для осмислення технологічних та культурних трансформацій.

РОЗДІЛ 2

СОЦІОКУЛЬТУРНИЙ КОНТЕКСТ ВІДЕОІГОР КРАЇН АЗІЇ

2.1 Розвиток відеоігор у країнах Азії

Розвиток мобільних ігор у Азії відбувається на тлі складного соціокультурного контексту, що суттєво відрізняється від інших регіонів світу. Цей контекст формує унікальні умови як для виробництва ігор, так і для їх споживання, визначаючи особливості контенту, механік та візуальних рішень. Під «соціокультурним контекстом» розуміють сукупність соціальних, культурних, економічних та політичних чинників, які впливають на розвиток та функціонування певного явища [15]. У випадку мобільних ігор у Азії, це включає демографічні особливості, культурні традиції, технологічну інфраструктуру та локальні ігрові практики.

Культурна різноманітність у контексті мобільних ігор Азії є ключовим чинником, який формує не лише ігровий контент, а й способи взаємодії користувачів із цифровими продуктами. Під культурною різноманітністю розуміється множина етнічних, релігійних, мовних та соціальних груп, що співіснують у межах регіону, кожна з яких має свої унікальні традиції, цінності та світоглядні установки [21]. Цей багатошаровий культурний ландшафт визначає особливості розробки і локалізації ігор, а також впливає на сприйняття й інтерпретацію їх візуальних і тематичних елементів.

Термін «культурна адаптація» в ігровій індустрії означає процес модифікації контенту, що дозволяє йому відповідати культурним нормам, очікуванням і смислам цільової аудиторії [4]. У випадку мобільних ігор у Азії це часто передбачає впровадження локальних мотивів, міфологій, символіки і навіть елементів мови для підвищення культурної релевантності продукту.

Одним із найвідоміших прикладів є гра *Honor of Kings* від Tencent, яка успішно поєднує жанрові особливості МОБА з глибокою інтеграцією китайських історичних постатей, міфологічних сюжетів та архітектурних мотивів [18].

Розробники використовують образи відомих героїв, таких як Чжуге Лян та Хуанді, створюючи емоційний зв'язок із гравцями, що підсилює культурну значущість гри на локальному ринку. Такий підхід не лише сприяв величезній популярності, але й зробив *Honor of Kings* культурним феноменом у Китаї [12]. Аналогічно, японська мобільна гра *Fate/Grand Order* широко використовує міфологію, історичні алегорії та культурні референції, що дозволяє гравцям глибше занурюватися у сюжет і підвищує інтерес до національної культури через ігровий досвід.

У Південній Кореї популярний *PUBG Mobile* демонструє інший тип адаптації — він зберігає глобальні військові та кіберпанкові теми, проте вносить локалізовані елементи через переклад інтерфейсу, культурні відсилки у діалогах і подіях, а також враховує місцеві геймерські практики та соціальні норми [17]. Такий баланс між глобальним контентом і локальними адаптаціями дозволяє зберегти універсальність гри і водночас підвищує її привабливість для корейської аудиторії.

Важливим аспектом культурної адаптації є також інтеграція локальних свят, традиційних символів і соціальних норм у геймплей і події [31]. Наприклад, у грі *Genshin Impact*, розробленій китайською компанією miHoYo, регулярно проходять святкові заходи, присвячені китайському Новому року та іншим регіональним святам, що сприяє формуванню почуття спільності та культурної приналежності серед гравців.

Отже, приклади успішних культурних адаптацій в мобільних іграх Азії демонструють, що глибоке розуміння локального культурного ландшафту та його врахування у дизайні, сюжетах і механіках ігор є запорукою не лише комерційного успіху, а й культурної значущості продукту. Як підкреслює Тацумі, «місцева культурна специфіка формує те, як створюються, споживаються та інтерпретуються медіапродукти, і розробники ігор повинні долати ці складнощі, щоб досягти резонансу з різноманітною аудиторією» [29]. Цей підхід дозволяє створювати продукти, які не лише розважають, а й підтримують культурну ідентичність користувачів у глобалізованому цифровому середовищі.

Розвиток мобільних ігор у Азії значною мірою обумовлений демографічними особливостями регіону та стрімким впровадженням сучасних цифрових технологій. Ці фактори взаємодіють, формуючи сприятливі умови для зростання індустрії мобільного геймінгу та впровадження новітніх технічних рішень [34]. Демографія, як наука про чисельність, розподіл і структуру населення, у контексті мобільних ігор в Азії включає молоде населення, урбанізацію, рівень доходів та освіти. Згідно з даними ООН, більшість країн Азії характеризуються високою часткою молоді віком від 15 до 35 років, яка є основним споживачем мобільного контенту, зокрема ігор [23]. Ця вікова група відзначається високою технологічною грамотністю та активним користуванням смартфонами. Прикладом є Філіппіни, де понад 60% населення має вік до 30 років, що робить мобільні ігри одним із основних видів цифрових розваг.

Розвиток мобільних технологій, зокрема смартфонів із високою продуктивністю, широкосмугового інтернету 4G і 5G, а також покращення інфраструктури, забезпечують масовий доступ до онлайн-ігор. Ключовим чинником стала доступність мобільних пристроїв, що знизилась у ціні, що зробило ігри більш доступними для широких верств населення. Поширення 4G і 5G у країнах Азії створило основу для високоякісного стрімінгу ігрового контенту, що істотно розширило можливості мобільного геймінгу [16]. У В'єтнамі стрімке зростання користувачів мобільних ігор співпало з розширенням покриття 4G, що підвищило популярність ігор із високою графікою та складною механікою, таких як *Genshin Impact* [14]. Велика урбанізація у таких країнах як Таїланд і Малайзія стимулює створення міських ігрових спільнот, які активно використовують технології для онлайн-гри та взаємодії.

Поняття «цифровий розрив» (digital divide) також важливе для розуміння регіональних особливостей [19]. Це явище, коли доступ до цифрових технологій нерівномірний між різними соціальними та географічними групами. В Азії цей розрив поступово зменшується завдяки урядовим ініціативам і комерційним проектам, що підвищує загальний рівень доступності мобільного геймінгу [27]. Демографічний зріст молоді в Азії, у поєднанні зі швидким розвитком мобільних

технологій, створює благодатний ґрунт для вибухового зростання в секторі мобільних ігор».

Отже, демографічна структура з великою часткою молоді та технологічний прогрес у сфері мобільного інтернету і пристроїв формують ключові умови для розвитку мобільних ігор у Азії. Ці фактори взаємодіють, стимулюючи як збільшення аудиторії, так і вдосконалення технічних аспектів ігрового досвіду.

2.2 Популярні мобільні ігри регіону та їхня естетика

Популярні мобільні ігри країн Азії відіграють важливу роль у формуванні регіонального культурного ландшафту цифрових розваг, поєднуючи сучасні технології з унікальними естетичними характеристиками, які відображають локальні вподобання та культурні особливості аудиторії. Під естетикою ігрового продукту розуміють сукупність візуальних, звукових та інтерактивних елементів, що формують художнє вираження гри та впливають на сприйняття користувачем [34]. У мобільних іграх регіону особливу увагу приділяють як візуальному стилю, так і інтеграції культурних символів, що створює автентичний і привабливий досвід для гравців.

Однією з найпопулярніших ігор у регіоні є *Honor of Kings* (Китай), яка демонструє вишуканий приклад синтезу традиційної китайської естетики з динамічним дизайном MOBA. У грі використовується яскравий колорит, що включає насичені червоні та золоті тони, які є символами удачі та процвітання у китайській культурі. Також важливими є архітектурні мотиви, стилізовані під традиційні китайські пейзажі, що створюють глибокий культурний контекст для гравців [12]. Візуальні ефекти, зокрема VFX, підтримують атмосферу кіберпанку через використання технологічних та магічних мотивів, що інтегруються у вигляді анімацій і світлових ефектів, надаючи грі футуристичного звучання.

Мобільна гра *Genshin Impact*, розроблена китайською компанією miHoYo, є яскравим прикладом успішної інтеграції складної естетики та багатовимірного культурного контексту, що зумовлює її глобальну популярність, зокрема в країнах

Азії. Візуальний стиль *Genshin Impact* базується на поєднанні європейського фентезі з виразними азійськими мотивами, що проявляється у деталізованих відкритих світах, які нагадують середньовічні міста, мальовничі пейзажі та архітектуру з нотками китайських і японських традицій [15]. Особлива увага приділяється кольоровій палітрі: використання світлих, пастельних тонів, м'яких переходів і природних текстур створює атмосферу казковості та емоційної залученості.

Інтерфейс користувача (UI) гри адаптований для мобільних платформ, зручно організований та інтуїтивно зрозумілий, що сприяє тривалому ігровому досвіду навіть на невеликих екранах смартфонів. Значною мірою, популярність *Genshin Impact* забезпечується не лише якістю візуальних ефектів (VFX), але й регулярними святковими подіями, що ґрунтуються на локальних культурних святах, таких як китайський Новий рік або фестиваль середини осені, що створює відчуття культурної приналежності серед азійських гравців [14]. Це свідчить про глибоке розуміння розробниками регіональних культурних кодів та їх ефективне застосування у дизайні гри.

Крім того, сюжетна лінія гри, що включає міфологічні та філософські теми, дає можливість гравцям зануритися у багатшаровий світ, який резонує з традиційними уявленнями про гармонію природи, духів і людини, притаманними багатьом азійським культурам [15]. Такий підхід підсилює культурну значущість продукту, роблячи його не лише розважальним, а й естетично насиченим.

PUBG Mobile представляє собою інший жанровий напрямок — шутер від першої особи із реалістичною військовою естетикою [17]. Візуальна складова гри характеризується більш стриманою кольоровою гамою, з акцентом на функціональність і реалістичність. Однак, локалізовані версії гри містять культурні деталі, які адаптують загальний стиль до особливостей місцевої аудиторії, що підсилює відчуття залученості.

Інша популярна мобільна гра — *League of Legends: Wild Rift*, є мобільною адаптацією всесвітньо відомої MOBA гри *League of Legends*, розробленої Riot Games. Візуальна естетика *Wild Rift* зберігає фентезійний стиль оригіналу,

вирізняється яскравими кольорами, деталізованими моделями персонажів та динамічними анімаціями, які посилюють відчуття інтенсивності ігрових боїв [20]. У процесі локалізації для азійських ринків компанія врахувала культурні особливості регіону, адаптуючи деякі персонажі та елементи дизайну, наприклад, через зміни в озвученні, музичному супроводі та візуальних деталях, які краще відповідають місцевим уподобанням.

Зокрема, в Південній Кореї та Японії гравці цінують збалансований дизайн персонажів, що поєднує елементи традиційної культури та сучасної поп-культури, а також увагу до деталей у візуальних ефектах, що створюють відчуття присутності у фантастичному світі. *Wild Rift* також використовує адаптований UI, оптимізований для мобільних пристроїв [19]. Що дозволяє зберегти глибину геймплею та стратегічну складність оригіналу, не жертвуючи зручністю використання.

Мобільна гра *Love and deep space* є яскравим прикладом застосування кіберпанкової естетики в контексті мобільних ігор країн Азії, демонструючи унікальний синтез футуристичних візуальних кодів із локальними культурними мотивами [21]. Ця гра поєднує у собі науково-фантастичний сюжет з характерними для кіберпанку візуальними елементами, такими як неонове освітлення, голографічні інтерфейси, урбаністичні пейзажі з високими хмарочосами та техногенні текстури, що створюють атмосферу «high-tech, low-life».

Візуальний стиль *Love and deep space* вирізняється використанням насичених неонових кольорів — переважно відтінків синього, рожевого та фіолетового, які традиційно асоціюються з кіберпанковою естетикою і передають відчуття штучності, технологічності та урбаністичної холодності. Форма та композиція в грі відображають вплив ретрофутуризму і класичного кіберпанку, з акцентом на контрасти між яскравими світловими ефектами та темними, гнітючими фонами міських просторів.

Текстурна палітра гри містить елементи іржі, зношених поверхонь, а також штучних матеріалів, що підкреслюють техногенний та дистопічний характер світу.

У грі часто використовуються анімації глітч-ефектів і цифрових спотворень, які додають відчуття нестабільності і хаосу, типової для жанру. Просторове рішення гри — це багаторівневі урбаністичні ландшафти з вузькими вуличками, світловими вивісками і голографічними проєкціями, що створюють глибину і складність візуального досвіду, а також відображають соціальні нерівності, характерні для кіберпанку.

Культурна адаптація у *Love and deep space* проявляється в інкорпорації місцевих символів і сюжетних ліній, пов'язаних із сучасними урбаністичними проблемами регіону — наприклад, теми соціального відчуження, технологічного контролю та трансформації ідентичності [21]. Ці елементи резонують із молодого аудиторією країн Азії, яка активно досліджує питання взаємодії людини і технологій у цифрову епоху.

Таким чином, популярні мобільні ігри Азії вирізняються різноманітністю естетичних рішень, що поєднують як традиційні культурні символи, так і сучасні технологічні тренди. Такий синтез створює унікальний досвід для користувачів, сприяючи глибокій ідентифікації з продуктом і розширенню його аудиторії.

2.3 Тенденції впровадження VFX у мобільних іграх азійського ринку

Тенденції впровадження візуальних ефектів (VFX) у мобільних іграх азійського ринку свідчать про значний розвиток технологій та художніх підходів, спрямованих на підвищення емоційного занурення та естетичної привабливості ігрового досвіду. Під терміном VFX розуміють сукупність цифрових методів створення різноманітних анімаційних і світлових ефектів, які покращують візуальну презентацію, передають атмосферу, підкреслюють динаміку подій і формують враження від ігрового світу [17]. В азійському сегменті мобільних ігор спостерігається виразний тренд на інтеграцію високоякісних VFX, що базуються на технологіях рендерингу в реальному часі, що дозволяє досягати кінематографічного рівня графіки навіть на мобільних пристроях.

Однією з ключових тенденцій є застосування спеціалізованих ефектів, що відповідають жанровим особливостям гри та її тематичному наповненню. Наприклад, у рольових іграх (RPG) та МОБА популярними є анімації заклинань, вибухів, енергетичних хвиль та магічних глітч-ефектів, які не лише покращують візуальне сприйняття, а й допомагають гравцям краще орієнтуватися у бойових ситуаціях [7]. Впровадження таких ефектів суттєво підвищує динаміку та видовищність ігрового процесу, що є критично важливим для утримання уваги користувача у конкурентному мобільному середовищі.

Ще одним помітним трендом є адаптація VFX під обмеження мобільних пристроїв, таких як обмежена обчислювальна потужність, енергоспоживання та розмір екрану [10]. Розробники активно впроваджують оптимізовані шейдери, лайтінг-моделі та ефекти частинок, які дозволяють досягти максимальної візуальної якості без значного впливу на продуктивність пристрою.

Варто відзначити зростаючу популярність кіберпанкових візуальних тем у VFX мобільних ігор, що включають використання неонових світлових ефектів, глітч-анімацій, голографічних проєкцій та інших цифрових метафор, що формують специфічну атмосферу футуризму та технологічної дистопії [3]. Цей тренд особливо помітний у таких іграх, як *League of Legends*, *Love and deep space* та *Genshin Impact*, де VFX служать не лише декоративною функцією, а й частиною наративу, підсилюючи емоційний та культурний вплив гри на гравця.

Адаптивні візуальні ефекти (VFX), які змінюються залежно від контексту гри, дій гравця або навколишнього середовища, є одним із ключових напрямів розвитку сучасних мобільних ігор, що значно підвищує рівень занурення та інтерактивності. Під адаптивністю VFX розуміють здатність візуальних ефектів динамічно реагувати на внутрішньо ігрові події, стан гравця чи зміни навколишнього середовища, створюючи відчуття живого та реагуючого світу [8]. Такий підхід сприяє більш глибокому емоційному залученню користувача та підвищенню якості ігрового досвіду.

Технічно адаптивні VFX реалізуються за допомогою систем частинок, шейдерів та процедурної анімації, які налаштовуються у реальному часі

відповідно до параметрів гри. Наприклад, зміна погодних умов — від сонячного дня до дощу чи туману — супроводжується відповідними візуальними ефектами, такими як падаючі краплі води, відблиски на мокрих поверхнях або змінене освітлення, що підсилює відчуття реалістичності ігрового світу [16]. Такі ефекти не лише підвищують естетичну якість, а й можуть впливати на ігрову механіку, наприклад, ускладнюючи видимість або змінюючи тактичні можливості гравця.

Крім екологічних змін, адаптивні VFX часто інтегрують реакції на дії гравця. Наприклад, при застосуванні спеціальних умінь чи заклинань у рольових іграх, анімації і світлові ефекти можуть змінюватися залежно від сили атаки, положення персонажа чи взаємодії з іншими об'єктами. Така динаміка робить кожен дію унікальною та візуально виразною, що підвищує задоволення від ігрового процесу [45]. Також системи адаптивних ефектів можуть враховувати стан здоров'я персонажа, його рівень енергії або емоційний стан, змінюючи кольорову гаму, інтенсивність світла чи масштаб анімації.

У контексті кіберпанкових мобільних ігор адаптивні VFX часто включають цифрові спотворення (глітч-ефекти), голографічні проєкції, динамічні неонові підсвітки, що змінюються залежно від рівня небезпеки чи напруги в грі [37]. Такі ефекти не лише поглиблюють атмосферу футуристичного світу, але й служать візуальними підказками для гравця, сприяючи кращому орієнтуванню у грі.

Загалом, впровадження адаптивних VFX в мобільних іграх є результатом поєднання передових технологічних рішень і творчих концепцій, що дозволяє створювати більш гнучкі, насичені та інтерактивні візуальні світи. Як наголошують дослідники, «адаптивні візуальні ефекти представляють собою трансформаційний підхід у геймдизайні, що покращує занурення гравця шляхом узгодження візуальних стимулів з динамікою ігрового процесу та навколишнім контекстом» [22]. Це, у свою чергу, підвищує конкурентоспроможність ігор на сучасному ринку та забезпечує глибоке емоційне залучення різноманітної аудиторії, що є особливо важливим у культурно багатому та технологічно розвиненому регіоні Азії.

Отже, тенденції впровадження VFX у мобільних іграх азійського ринку характеризуються інноваційністю, адаптацією до технічних обмежень, тематичною спрямованістю і посиленням емоційного та культурного впливу. Ці тенденції сприяють не лише підвищенню конкурентоспроможності продуктів, а й формуванню унікального візуального стилю, що відповідає запитам регіональної аудиторії і підтримує її культурну ідентичність.

2.4 Вплив локальних культур на адаптацію та модифікацію кіберпанкової естетики

Вплив локальних культур на адаптацію та модифікацію кіберпанкової естетики у мобільних іграх Азії є складним і багатогранним явищем, що відображає глибокий діалог між глобальними візуальними тенденціями та регіональними культурними ідентичностями. Кіберпанк, як художньо-культурний жанр, з його характерним «high-tech, low-life» наративом і футуристичною естетикою [18]. У локальному контексті трансформується, набуваючи нових смислів і символів, які резонують із соціальними, історичними та культурними особливостями кожної країни регіону.

Під адаптацією в даному контексті розуміють процес зміни та пристосування базових елементів кіберпанкової естетики, таких як кольорова палітра, візуальні мотиви, архітектурні форми, технологічні образи та символи, з урахуванням локальних культурних кодів, традиційних уявлень і актуальних соціальних проблем.

Наприклад, у Південній Кореї популярні мобільні ігри з кіберпанковою тематикою [17]. Часто включають елементи, пов'язані з місцевою міською культурою, неоновими вивісками на корейській мові, традиційними символами, які вплітаються у футуристичний міський ландшафт, та сюжетними лініями, що торкаються питань технологічного контролю та особистої свободи в сучасному суспільстві.

У Китаї адаптація кіберпанку в мобільних іграх часто супроводжується включенням елементів національної міфології, традиційного мистецтва та сучасних урбаністичних мотивів, що дозволяє гравцям відчувати культурну приналежність навіть у контексті глобальної футуристичної естетики. Так, гра *Genshin Impact* успішно інтегрує символіку китайських легенд, кольорові схеми, натхненні традиційним живописом, а також архітектурні стилі, які поєднують футуристичні елементи з традиційними формами [33]. Це сприяє не лише естетичному збагаченню гри, а й створенню глибшого культурного резонансу серед регіональних користувачів.

Важливим аспектом модифікації кіберпанкової естетики є також врахування соціальних тем, що актуальні для конкретного регіону. У країнах Азії це може включати відображення проблем урбанізації, технологічного розшарування, конфліктів між традиціями і модернізацією. Ці теми трансформуються у візуальні метафори — наприклад, контрасти між високотехнологічними хмарочосами і бідними районами міста, що підкреслюються за допомогою колірних контрастів і світлових ефектів [21]. Такий підхід робить кіберпанк більш соціально релевантним і зрозумілим для місцевої аудиторії.

Крім того, локальні культурні впливи можуть проявлятися у виборі музичного супроводу, мовних особливостях, характері персонажів та їхній візуальній стилізації [18]. Це у сукупності формує унікальний «азійський» кіберпанк. Це не лише сприяє диференціації продуктів на глобальному ринку, а й підтримує розвиток регіональної ідентичності в межах глобальної культури.

Адаптація та модифікація кіберпанкової естетики у мобільних іграх Японії, Китаю та Південної Кореї демонструють цікаві культурні відмінності, що відображають унікальні соціокультурні контексти кожної країни, а також різний підхід до інтеграції глобального кіберпанк-канону у локальні цифрові продукти.

У Японії кіберпанк традиційно поєднується з глибоким філософським осмисленням технології та людської природи, що відображено у візуальному стилі та сюжетах мобільних ігор [12]. Прикладом служить гра *Nier Reincarnation*, де темні футуристичні пейзажі переплітаються з елементами японського

аніме-артстилю, а кіберпанкова естетика набуває ознак меланхолії та екзистенціальної рефлексії. Візуальні коди тут містять складні текстури, м'яке освітлення та символічні образи кібернетичних імплантатів, що підкреслюють конфлікт між технологією і духовністю.

Китайська адаптація кіберпанку у мобільних іграх більш яскрава та динамічна, з акцентом на епічність і національні культурні символи. У грі *Genshin Impact* кіберпанкові елементи не домінують, але присутні через футуристичні технології, голограми та архітектуру, інтегровану із традиційними китайськими мотивами, такими як пагоди та орнаменти. Колірна палітра використовує насичені відтінки, що відсилають до китайської культури — червоний, золотий, бірюзовий [32]. Це поєднання традиційного і футуристичного створює унікальний візуальний стиль, який одночасно є глобальним і локальним.

Південна Корея відома своєю любов'ю до яскравих, енергійних і високотехнологічних образів, що ілюструє мобільна гра *League of Legends: Wild Rift*. Тут кіберпанкова естетика набуває рис кібершику та неону, з домінуванням синього, рожевого та фіолетового кольорів, яскравих світлових ефектів, динамічних глітч-анімацій та футуристичних архітектурних мотивів [19]. Візуальні рішення у *Wild Rift* підкреслюють сучасність, швидкість і технологічний прогрес, відображаючи «high-tech» аспект кіберпанку, а сюжетні лінії часто торкаються тем контролю та боротьби за свободу.

Порівняльно, японський кіберпанк тяжіє до філософської глибини і психологічної складності, китайський — до естетичної гармонії між традицією та інновацією, а корейський — до яскравої технологічної футуристичності з акцентом на екшен і динаміку. Кожен підхід формує власну локальну інтерпретацію кіберпанку, що адаптована до смаків і культурних очікувань відповідної аудиторії. Така гібридизація дозволяє мобільним іграм регіону не лише відповідати світовим трендам, а й підкреслювати унікальність своїх культурних контекстів, що є критично важливим для успішності продуктів на глобальному ринку.

Таким чином, вплив локальних культур на адаптацію та модифікацію кіберпанкової естетики у мобільних іграх країн Азії є прикладом гібридизації глобальних культурних форм, що забезпечує культурну релевантність, емоційне залучення та комерційний успіх ігрових продуктів. Цей процес ілюструє складний баланс між збереженням канонічних рис жанру і творчою інтерпретацією, що відображає специфіку локальних культурних контекстів.

Висновки до розділу 2

Отже, розглянутий у другому розділі соціокультурний контекст розвитку відеоігор у країнах Азії, а також аналіз популярних ігор і тенденцій впровадження візуальних ефектів (VFX) демонструють багатогранність і складність взаємодії між культурними особливостями регіону та глобальними трендами ігрової індустрії. Азійський ігровий ринок характеризується високою динамікою розвитку, що зумовлено як стрімким технологічним прогресом, так і глибинними соціокультурними трансформаціями, які формують унікальний запит на контент з урахуванням місцевих культурних кодів та ідентичностей.

Особливу роль відіграють демографічні фактори, технологічний рівень ігрових платформ, а також специфічні соціальні практики і геймерська поведінка, що впливають на формування та адаптацію ігрових продуктів.

Вивчення популярних мобільних ігор регіону, таких як *Honor of Kings*, *PUBG Mobile*, *Genshin Impact*, *League of Legends: Wild Rift* та *Love and deep space*, засвідчує, що візуальна естетика цих продуктів поєднує у собі глобальні тенденції кіберпанку з локальними культурними особливостями, що проявляється через використання кольорів, форм, сюжетних мотивів та характерів персонажів. Цей процес гібридизації сприяє створенню унікального культурного продукту, який одночасно апелює до ширшої світової аудиторії та резонує з регіональними геймерами.

Тенденції впровадження VFX у мобільних іграх країн Азії відзначаються високим рівнем інновацій, які не лише покращують візуальне сприйняття, а й

збільшують інтерактивність та емоційне занурення гравців. Особливої уваги заслуговують адаптивні візуальні ефекти, що динамічно реагують на контекст гри, дії користувача та зміни у віртуальному середовищі, тим самим забезпечуючи більш живий та реалістичний ігровий досвід. Це відповідає загальним світовим тенденціям розвитку ігор і відображає прагнення розробників до персоналізації ігрового процесу.

РОЗДІЛ 3

АНАЛІЗ КІБЕРПАНКОВОЇ ВІЗУАЛЬНОЇ КУЛЬТУРИ В МОБІЛЬНИХ ІГРАХ

3.1 Методологія візуального та культурного аналізу

Для дослідження застосовується комплексний підхід, заснований на теоріях кіберпанкової візуальної культури Грема Дж. Мерфі, Ларса Шмайнка, Анни Макфарлейн, Цяoley Хлорис Цзян та Цінь Хуан. Вони поєднують методи візуального аналізу та культурної інтерпретації. Культурний аналіз Такаюкі Тацумі доповнює цей підхід, дозволяючи інтерпретувати візуальні елементи як носії смислу, що відображають соціальні, історичні та ідеологічні контексти [16]. Ці методи підкреслять значення кодування та декодування візуальних повідомлень у культурних контекстах.

У рамках дослідження використовується контент-аналіз ключових мобільних ігор, таких як *Honor of Kings*, *Genshin Impact*, *PUBG Mobile*, *League of Legends* та *Love and Deep Space*, із фокусом на ідентифікацію та порівняння кіберпанкових візуальних елементів і VFX-рішень. Важливою складовою методології є застосування порівняльного аналізу, що дозволяє виявити спільні та відмінні риси візуальної культури цих ігор з урахуванням локального культурного контексту і цільової аудиторії.

3.2 Порівняльний огляд кіберпанкових елементів у відеоіграх

3.2.1 *Honor of Kings*, розроблена компанією *Tencent*, є однією з найуспішніших мобільних ігор у світі, яка має особливе значення для ринку країн Азії та Китаю зокрема. З позиції візуальної культури, гра вирізняється багатогранним поєднанням традиційних східних мотивів із сучасною технологічною естетикою, що багато в чому наближає її до кіберпанкового жанру [12]. У цьому контексті кіберпанкова візуальна мова реалізується через

використання неонових кольорів, світлових ефектів, глітч-стилістики та урбаністичних мотивів, які формують відчуття футуристичного мегаполісу.

Візуальна палітра *Honor of Kings* активно використовує контрастні неонові відтінки синього, рожевого, фіолетового, що традиційно асоціюються з цифровими технологіями та штучним світлом в урбаністичних середовищах (див. Додаток D, рис. D. 3). Це створює глибокий емоційний вплив, занурюючи гравця в світ, який одночасно є знайомим і водночас іноземним, футуристичним і дещо дистопічним. У грі *Honor of Kings* ефективно використовуються неонові оточення та ефекти, натхненні глітчами, щоб створити атмосферу кіберпанку, яка резонує із захопленням китайської молоді високотехнологічною міською культурою [29]. Цей підхід не лише підсилює візуальне сприйняття гри, але й допомагає формувати соціокультурний меседж, спрямований на молодшу аудиторію, для якої кіберпанк є символом модерності та технологічного прогресу.

Honor of Kings інтегрує кіберпанкові візуальні коди не лише у фонові локації, а й у дизайн персонажів, їхні здібності та анімації, що суттєво посилює загальну атмосферу гри і поглиблює занурення гравця у футуристичний світ. Персонажі, як центральні носії наративу та ігрового процесу, часто мають елементи високотехнологічного дизайну, що відповідають ключовим аспектам кіберпанкової естетики — поєднанню органічного та штучного, людини і машини (див. Додаток D, рис. D. 4). Зокрема, це проявляється у використанні кібернетичних імплантатів, які у грі виконують не лише функціональну роль, а й слугують візуальними маркерами технологічної модифікації особистості [13]. Такі імплантати підкреслюють концепцію «human-machine hybridity», яка є основоположною для жанру кіберпанк.

Анімації персонажів у *Honor of Kings* часто доповнюються спеціальними візуальними ефектами (VFX), що імітують голограми, цифрові розряди, глітч-ефекти та інші технологічні явища. Ці ефекти не лише служать естетичною функцією, а й виконують роль невербальної комунікації, сигналізуючи про особливі здібності персонажів чи стан ігрової дії [13]. Наприклад, у момент активації ультимативних здібностей спостерігаються світлові пульсації, неонові

розряди та фрагментація зображення, які створюють унікальний кіберпанковий наративний контекст, підсилюючи відчуття технологічної динаміки та контролю над цифровим простором.

Таким чином, *Honor of Kings* є яскравим прикладом мобільної гри, яка успішно інтегрує кіберпанкову візуальну культуру через поєднання технологічних візуальних ефектів і глибокої соціокультурної рефлексії, що забезпечує їй високу популярність і вплив у регіоні.

3.2.2 *Genshin Impact*, розроблена компанією *miHoYo*, стала знаковим явищем у сфері мобільних ігор, здобувши світове визнання завдяки поєднанню відкритого світу, багатой наративної структури та унікального візуального стилю. У контексті кіберпанкової візуальної культури, *Genshin Impact* демонструє інноваційний підхід, де традиційні фентезійні елементи комбінуються з сучасними технологічними мотивами, що відображається у використанні VFX та дизайні персонажів (див. Додаток D, рис. D. 2).

У грі *Genshin Impact* використання візуальних ефектів (VFX) у візуалізації бойових здібностей персонажів є важливим елементом, який значною мірою формує унікальність ігрового досвіду та підсилює емоційне залучення гравців. VFX у цій грі не просто доповнюють анімації, а створюють комплексну візуальну мову, яка комунікує з механікою здібностей, належністю персонажа до певного елемента, а також наративні особливості його ролі у світі Тейвата.

Візуалізація бойових здібностей у *Genshin Impact* базується на поєднанні природних стихій — таких як вогонь, вода, вітер, земля, електрика та інші — із технологічними ефектами, що наближає естетику гри до кіберпанкових візуальних кодів [33]. Наприклад, електричні здібності персонажів, таких як Рейден Шогун, супроводжуються динамічними блискавками, неоновими розрядами, які імітують цифрові розряди, що підсилюють відчуття контролю над енергією високотехнологічного походження. Ці ефекти виконані з високою деталізацією, з використанням світлових променів, пульсацій і динамічної зміни кольору, що візуально підкреслює потужність і складність здібностей.

Крім того, візуалізація стихійних ефектів у *Genshin Impact* часто поєднує органічні форми з геометричними, характерними для кіберпанку «глітчевими» або фрагментованими мотивами. Такий підхід створює відчуття технологічної імпрегнації природних сил, що резонує з ідеєю синтезу органіки і машини, притаманною жанру кіберпанк [31]. Наприклад, під час застосування ультимативних здібностей деяких персонажів виникають ефекти, які нагадують цифрову деструкцію або голографічні проекції, що є важливим інструментом візуального сторітелінгу ігрового світу.

Цікаво, що VFX у *Genshin Impact* виконують не лише естетичну роль, а й функціональну — вони допомагають гравцям швидко орієнтуватися у бойових ситуаціях, визначати зони впливу здібностей, їхню силу та тривалість. Це сприяє кращому геймплейному досвіду та підвищує стратегічну глибину гри.

Таким чином, використання VFX у візуалізації бойових здібностей персонажів у *Genshin Impact* є багатогранним явищем, що поєднує естетичну привабливість із функціональною важливістю. Візуальні ефекти не лише підкреслюють кіберпанкові елементи в дизайні, а й забезпечують динамічний, насичений і інтуїтивно зрозумілий ігровий процес, який відповідає сучасним стандартам мобільних ігор високого рівня.

Дизайн персонажів у *Genshin Impact* вирізняється складним поєднанням традиційних фентезійних мотивів із сучасними техно естетичними елементами, які можна інтерпретувати як прояви кіберпанкової візуальної культури. Ця гібридність у дизайні створює багат шаровий образ героїв, що резонує з аудиторією, знайомою з цифровою епохою та її візуальними кодами (див. Додаток D, рис. D. 1).

Одним із яскравих прикладів є персонаж Рейден Шогун, візуальний стиль якої поєднує традиційний японський одяг із високотехнологічними деталями [32]. Її костюм прикрашений світлодіодними вставками та неоновими акцентами, які підсвічуються під час активації бойових здібностей, що створює ефект голографічного підсвічування. Додатково, численні цифрові символи та

орнаменти на її обладунках нагадують кодування або шифрування даних, що є типовими мотивами кіберпанку.

Інший приклад — персонаж Кадзуха, у дизайні якого простежується вплив сучасного урбаністичного стилю з елементами техно футуризму. Його одяг включає металеві аксесуари, анімації рухів супроводжуються світловими ефектами, що імітують енергетичні пульсації [33]. Це підкреслює динамічність персонажа і створює враження технологічного контролю над природними силами .

Персонаж Ци Ци — ще один приклад, де традиційна китайська естетика поєднується з кіберпанковими візуальними елементами. Її костюм доповнений прозорими голографічними тканинами та цифровими візерунками, які світяться під різними кутами освітлення, що створює ілюзію інтерактивності та цифрової глибини [33]. Такий підхід до дизайну персонажа відображає концепцію синтезу природи і технологій, що є ключовою для кіберпанку.

Отже, дизайн персонажів у *Genshin Impact* інтегрує кіберпанкові візуальні коди через використання неонових світлових ефектів, голографічних деталей, цифрових символів і технологічних мотивів у костюмах і анімаціях. Це не лише збагачує візуальний ряд гри, але й підсилює тематику взаємодії людини з технологіями, характерну для кіберпанкової естетики.

3.2.3 *PUBG Mobile*, одна з найпопулярніших мобільних ігор жанру королівської битви, поєднує реалістичний військовий симулятор із елементами футуристичного візуального дизайну, що у певних аспектах резонує з кіберпанковою естетикою [17]. Візуальна мова гри базується на деталізованій реалістичності, проте певні VFX-елементи, зокрема, техногенні світлові ефекти, неонові акценти в озброєнні та бойовій екіпіровці, а також деякі анімації дронів та голографічних дисплеїв, створюють атмосферу, наближену до кіберпанкових мотивів.

З огляду на термінологію, королівська битва — це жанр, де гравці борються до останнього в режимі виживання на великій мапі. У *PUBG Mobile* реалізовано як військові тактичні механіки, так і візуальні ефекти, які підсилюють відчуття занурення у світ майбутнього, де технології і війна органічно переплітаються

[18]. Зокрема, під час спеціальних подій івентів, розробники додають «кіберпанкові» скіни персонажів і зброї з яскравими неоновими візерунками, а також динамічні VFX, що підкреслюють футуристичний стиль.

Особливу увагу варто звернути на використання світлових ефектів у візуалізації зброї, де поєднуються технологічні деталі з реалістичною анімацією [27]. Наприклад, скіни зі світлодіодними лініями та пульсуючими неоновими елементами створюють «high-tech» відчуття, яке поєднується з традиційною армійською формою персонажів (див. Додаток D, рис. D. 8). Це демонструє, як кіберпанкові візуальні коди можуть бути адаптовані в контексті більш реалістичного ігрового світу.

Крім того, *PUBG Mobile* активно використовує технологічні інтерфейси, такі як голографічні карти, цифрові індикатори цілей і дрони розвідки, які не лише виконують функціональну роль у геймплеї, але й служать візуальними маркерами футуристичного світу, притаманного кіберпанку [17] (див. Додаток D, рис. D. 7). Ці елементи інтегруються у загальний дизайн гри, створюючи атмосферу, в якій цифрові технології пронизують повсякденне військове життя, що є однією з основних тем кіберпанку.

Отже, *PUBG Mobile* демонструє, як кіберпанкова естетика може бути адаптована у рамках військового симулятора, де футуристичні технології поєднуються з реалістичними візуальними деталями, забезпечуючи унікальний ігровий досвід, що відповідає сучасним тенденціям ринку відеоігор.

3.2.4 *League of Legends (LoL)*, розроблена компанією *Riot Games*, є однією з найпопулярніших багатокористувацьких онлайн-ігор у жанрі MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Вона відома своїм глибоким ігровим процесом, різноманітними персонажами та постійними оновленнями контенту. Однією з особливостей LoL є наявність тематичних ліній скінів, які дозволяють гравцям змінювати вигляд своїх улюблених чемпіонів (див. Додаток D, рис. D. 9).

Однією з найбільш виразних тематичних ліній є *PROJECT*, яка втілює елементи кіберпанку та футуристичної естетики. Ця лінія скінів була вперше представлена у 2015 році і з того часу стала однією з найпопулярніших серед

гравців. Скіни *PROJECT* перетворюють чемпіонів на кібернетичних воїнів, оснащених високотехнологічними пристроями та озброєнням [19]. Вони характеризуються металевими текстурами, неоновими акцентами та спеціальними візуальними ефектами (VFX), які підкреслюють їх футуристичний вигляд.

Скіни *PROJECT* у *League of Legends* є яскравим прикладом інтеграції кіберпанкової естетики у відеоігри. Ці скіни перетворюють чемпіонів на кібернетичних воїнів, оснащених високотехнологічними пристроями та озброєнням, що відображає теми корпоративного контролю та технологічного прогресу, характерні для кіберпанку.

Скін *PROJECT: Yasuo* трансформує цього майстра мечів на кібернетичного самурая з енергетичним мечем та неоновими акцентами (див. Додаток D, рис. D. 10). Його зовнішній вигляд нагадує персонажа з *Soul Calibur*, з металевими елементами броні та світловими ефектами, що підкреслюють його футуристичний статус. Унікальні анімації, такі як енергетичні вихори та світлові сліди від його рухів, додають динамічності та підсилюють враження від його присутності на полі бою.

PROJECT: Zed перетворює цього майстра тіней на кібернетичного ніндзя з електричними лезами та світловими ефектами (див. Додаток D, рис. D. 11). Його броня виглядає як високотехнологічний екзоскелет, а його рухи супроводжуються цифровими ефектами, що підкреслюють його здатність маніпулювати тінями та електронними пристроями. Цей скін відображає теми технологічної таємничості та маніпуляції, характерні для кіберпанкових наративів.

PROJECT: Akali перетворює цю асасинку на високотехнологічного шпигуна з неоновими акцентами та енергетичними камами (див. Додаток D, рис. D. 12). Її костюм поєднує елементи броні та гнучкості, що дозволяє їй ефективно виконувати свої місії в умовах високотехнологічного світу. Її здібності супроводжуються цифровими ефектами, що підкреслюють її здатність маніпулювати технологіями та інформацією.

PROJECT: Irelia зображує цю танцівницю мечів як високотехнологічного бійця з плаваючими енергетичними лезами та світловими ефектами (див. Додаток

D, рис. D. 13). Її броня виглядає як елемент складної технологічної системи, що дозволяє їй маніпулювати своїми лезами з високою точністю [19]. Цей скин відображає теми технологічної елегантності та майстерності, характерні для кіберпанкових наративів.

Ці скіни не лише змінюють зовнішній вигляд чемпіонів, але й додають нові анімації, звукові ефекти та візуальні ефекти, що підсилюють атмосферу кіберпанкової естетики. Вони також мають унікальні історії та контекст у всесвіті *LoL*, що додає глибини їхньому сприйняттю гравцями.

3.2.5 *Love and Deep Space* — це інноваційний мобільний проект, що поєднує елементи наукової фантастики та кіберпанкової естетики, з акцентом на глибоку атмосферу космічних досліджень і футуристичних технологій. У грі *Love and Deep Space* спостерігається виразне використання стилізацій, характерних для кіберпанку. У грі представлені персонажі з різноманітними кібернетичними імплантами, які інтегруються в їхній вигляд та функціональність. Наприклад, один із персонажів, Кейлеб, має кібернетичну руку, що є важливим елементом його образу (див. Додаток D, рис. D. 5). Цей імплант не лише змінює його фізичний вигляд, а й впливає на ігровий процес, надаючи йому унікальні можливості та здібності. Інтеграція технологій у тіло персонажа є важливим аспектом гри. Персонажі можуть мати різноманітні технологічні пристрої, вбудовані в їхні тіла, що дозволяє їм виконувати спеціалізовані завдання та взаємодіяти з навколишнім світом [21]. Ці технології часто представлені у вигляді голографічних елементів, цифрових інтерфейсів та інших високотехнологічних пристроїв, які підкреслюють науково-фантастичну атмосферу гри.

Особливістю *Love and Deep Space* є глибока інтеграція VFX у всі аспекти візуального ряду — від оточення до бойових сцен. Використання адаптивних візуальних ефектів, таких як реактивні голограми та цифрові інтерфейси, що змінюються відповідно до дій гравця, підсилює ефект занурення [21]. Це відповідає сучасним тенденціям ігрового дизайну, коли візуальні ефекти не лише прикрашають гру, а слугують засобом передачі інформації і емоцій (див. Додаток D, рис. D. 6).

Отже, *Love and Deep Space* виступає вагомим прикладом застосування кіберпанкової візуальної культури у мобільних іграх країн Азії, демонструючи, як поєднання традиційних кіберпанкових кодів із сучасними технологічними можливостями може створити нові горизонти в цифровому мистецтві та ігровому досвіді. Відтак, ця гра не лише відтворює візуальні тренди жанру, а й розвиває їх, інтегруючи локальні культурні особливості та технологічні інновації у дизайн та сюжетні лінії.

3.3 Кіберпанк як інструмент залучення та утримання аудиторії

Кіберпанк як інструмент залучення та утримання аудиторії розглядає кіберпанкову естетику як ефективний механізм, що сприяє не лише первинному приверненню уваги користувачів, а й довготривалому залученню гравців до ігрового процесу. Ця візуальна та концептуальна культура виступає важливим елементом ігрового дизайну, формуючи унікальну атмосферу, що відповідає сучасним запитам аудиторії, особливо в умовах високої конкуренції на ринку мобільних ігор.

Кіберпанк як художньо-культурний жанр пропонує комплекс візуальних і наративних кодів, які резонують із аудиторією, що цінує футуристичну естетику, технологічний прогрес, а також соціальні теми, пов'язані із протистоянням людини і машини, корпорацій і індивідуальності [42]. Залучення таких тем у мобільні ігри дозволяє створити більш глибокий та змістовний досвід, який сприяє емоційному залученню користувачів.

Одним із ключових аспектів є застосування кіберпанкових візуальних ефектів (VFX), які не лише слугують естетичною функцією, але й інтегруються у геймплей, забезпечуючи миттєвий зворотний зв'язок та стимулюючи інтерес гравця [22]. Наприклад, у *Honor of Kings* використання неонових підсвічень, голографічних інтерфейсів та динамічних анімацій здібностей створює ефект «занурення» у кібернетичний світ, що підвищує рівень задоволення від гри та мотивує до подальшого проходження.

В інших проектах, таких як *Genshin Impact*, інтенсивне використання VFX для візуалізації бойових здібностей персонажів не лише демонструє технічні можливості гри, а й фокусує увагу гравця на ключових моментах взаємодії.

Кіберпанк як візуальний і культурний феномен виконує роль потужного ідентифікаційного маркера, що надає гравцям можливість відчувати приналежність до певної субкультури або стилю життя [16]. Цей аспект особливо важливий для молодіжної аудиторії, яка активно шукає засоби самовираження та соціальної ідентифікації через цифрові медіа та інтерактивні платформи. Ідентифікаційний маркер у контексті кіберпанку базується на специфічних естетичних кодах — неоновому світлі, футуристичних технологіях, образах антигероїв та урбаністичних декораціях, що формують відчуття приналежності до альтернативної, часто маргінальної культури, яка протистоїть домінуючим соціальним нормам.

Згідно з дослідженнями у сфері цифрових субкультур, кіберпанк стає своєрідним символом опору системі та місцем утвердження індивідуальності у високотехнологічному світі, де традиційні межі між людиною і машиною стираються [39]. Відеоігри, що використовують кіберпанкові мотиви, не лише пропонують гравцям візуальне та сюжетне занурення, а й виступають майданчиком для конструювання ідентичності, де гравець може асоціювати себе з героями, котрі володіють свободою вибору, технологічною перевагою та критичним ставленням до суспільства.

Прикладом є мобільні ігри, як-от *Honor of Kings* або *League of Legends*, де кіберпанкові скіни та атрибутика дозволяють гравцям не просто модифікувати зовнішній вигляд персонажів, а й демонструвати приналежність до певної культурної групи всередині ігрової спільноти. Це створює ефект соціальної взаємодії і підвищує рівень залучення, адже гравці починають розглядати свій аватар як продовження власної особистості або субкультурної ідентичності [25]. Кіберпанкові скіни та атрибутика в сучасних мобільних іграх виконують значно ширшу функцію, ніж просто естетична модифікація зовнішнього вигляду персонажів. Вони стають інструментом соціальної ідентифікації та засобом

самовираження, що дозволяє гравцям демонструвати свою приналежність до певної культурної групи або субкультури всередині ігрової спільноти. Такий процес можна розглядати крізь призму теорії соціальної ідентичності, згідно з якою індивіди шукають можливості належати до груп, що відображають їхні цінності, інтереси та стилі життя [37].

У контексті кіберпанку скіни, що відтворюють естетику неонових вогнів, кібертехнологій, футуристичних імплантів або дронів, створюють унікальний візуальний код, який одразу асоціюється з певною субкультурою — прихильниками футуризму, технологічного оптимізму або критики сучасного суспільства через призму антиутопії [34]. Гравець, вибираючи такий скин, фактично бере участь у конструюванні власної ідентичності, підтверджуючи своє належання до спільноти, яка цінує ці ідеї й естетику.

Ця функція стає особливо важливою у мультиплеєрних іграх, таких як *League of Legends* або *Honor of Kings*, де взаємодія гравців відбувається у соціальному середовищі. Кіберпанкові скіни слугують «мовою візуальних символів», за допомогою якої учасники спільноти можуть миттєво ідентифікувати одне одного, формуючи відчуття приналежності та спільноти [23]. Це не лише посилює соціальні зв'язки, а й підвищує мотивацію залишатися активним учасником спільноти.

Крім того, наявність рідкісних або ексклюзивних кіберпанкових скінів підсилює ефект статусу, дозволяючи гравцям демонструвати свій рівень майстерності, інвестиції часу або навіть фінансові можливості, що додатково зміцнює їхню соціальну позицію у грі [43]. Кіберпанкові скіни і атрибутика стають важливим інструментом соціальної взаємодії, комунікації і навіть ієрархізації у межах ігрових спільнот. Таким чином, кіберпанк у мобільних іграх виконує не лише естетичну чи ігрову функцію, але й виступає як соціокультурний феномен, що підтримує формування цифрових субкультур та сприяє соціальній ідентифікації молоді в умовах глобалізованого високотехнологічного світу.

Окремо розглянемо механізми утримання аудиторії за допомогою жанру кіберпанк у мобільних іграх які базуються на багатовимірному поєднанні

візуальних, сюжетних та соціальних елементів, які стимулюють довготривале залучення гравців. Кіберпанк, завдяки своїй унікальній естетиці та тематичній глибині, створює не просто фон для ігрового процесу, а формує складну атмосферу, що відповідає сучасним культурним трендам і очікуванням молодшої аудиторії.

Перш за все, кіберпанк забезпечує високу ступінь емоційного занурення через атмосферу «high-tech, low-life», де футуристичні технології співіснують з соціальними проблемами і антиутопічними настроями. Дослідження показують, що такі багатошарові наративи збільшують рівень ігрової мотивації та сприяють утриманню аудиторії [11]. Це поєднання створює сюжетний і естетичний контекст, який викликає у гравців сильний інтерес і спонукає досліджувати світ гри глибше.

Другий механізм – це використання візуальних ефектів (VFX) та кіберпанкової стилізації у дизайні персонажів, локацій і інтерфейсів. Ці елементи не лише підсилюють естетику, але й забезпечують миттєвий зворотний зв'язок під час геймплею, що підвищує задоволення від взаємодії. Наприклад, у грі *Honor of Kings* кіберпанкові скіни, що включають неонові підсвітки та голографічні ефекти, створюють унікальний візуальний досвід, який мотивує гравців продовжувати гру, щоб отримати або покращити подібні візуальні атрибути [22].

Третім важливим фактором є соціальна взаємодія, яку стимулює кіберпанк як стиль ідентифікації. Гравці використовують кіберпанкові скіни та атрибути для демонстрації своєї унікальності і приналежності до певної субкультури всередині ігрової спільноти. Як зазначають дослідники, формування цифрових субкультур через ігри значно підвищує рівень утримання гравців [33]. Це формує соціальні зв'язки, що підтримують лояльність до гри і спонукають до регулярної взаємодії з іншими користувачами.

Крім того, регулярне оновлення контенту у вигляді нових кіберпанкових скінів, тематичних подій та сюжетних доповнень підтримує інтерес користувачів, стимулюючи повернення до гри [15]. Гейміфікація таких оновлень, як нагороди за участь у тематичних івентах або ексклюзивні косметичні елементи, формує додаткові стимули для довготривалої участі.

Загалом, жанр кіберпанк у мобільних іграх використовує комплексний підхід до утримання аудиторії, який включає емоційне занурення через глибокі наративи, візуальну привабливість, соціальну ідентифікацію та динамічний контент. Ці механізми взаємодіють між собою, створюючи стійку мотивацію для гравців залишатися активними у грі, що підтверджується численними дослідженнями у сфері геймдизайну та цифрових культур.

3.4 Результати проведеного дослідження

3.4.1 Візуальний аналіз. Проведений нами аналіз орієнтований на «читання» візуальних кодів: кольорові рішення як: емоційні сигнали, форми й силуети (як носії жанрового значення), текстури й матеріали (як індикатори технологічної «реальності»), композиція й шари зображення як інструменти наративної ігрової комунікації, простір (вертикаль/горизонталь, глибина, щільність як соціально-утопічна/дистопічна характеристика кіберпанку).

Honor of Kings

- Колір. Палітра часто базується на контрасті холодних (неоново-синього, бірюзового) і теплих (рожевого, пурпурового) емісійних тонів у поєднанні з приглушеними «натуральними» барвами фону. Такий контраст видає «міську ніч», де технологія (світло) домінує над середовищем.

- Форма. Силуети персонажів і реквізиту комбінують архетипні контури (людська постать, одяг) із гострокутними, сегментованими формами імплантів, броні або елементів екранів. Горизонтальні та вертикальні лінії підсилюють відчуття урбаністичної архітектури — «вежі/сіті-шум».

- Текстура. Спостерігається комбінація металевих, глянцевих PBR-поверхонь (броня, панелі) та «плоских» графічних швів (глітч-штрихи, голографічні візерунки). Часті емісійні шари та «noise»-шум додають відчуття цифрової «шорсткості».

- Композиція. Ефекти здібностей часто накладаються як верхні шари (overlay) над базовою анімацією — це створює багатошаровий ракурс, де VFX

підкреслює дію й надає пріоритетний візуальний фокус. UI та декоративні елементи мінімізовані під час екшену, щоб VFX виконували ключову наративну роль.

- Простір. Візуальна організація сцен прагне до щільної урбаністичної перспективи з акцентом на вертикаль — «місто як стіна світла», що посилює відчуття технологічної метрополії (high-tech verticality).

Genshin Impact

- Колір. Палітра більш «пастельна» та натуралістична, ніж у типовому кіберпанку, але VFX для здібностей застосовують насичені емісійні відтінки (електричний фіолет, яскравий жовтий, кривавий помаранч), що чітко кодують стихії. Контраст між природними пейзажами і «штучними» світловими ефектами створює гібридний тон: техно-магія.

- Форма. Форми VFX мають органічну, криволінійну структуру (вихори, хвилі), доповнену геометричними шлейфами (глітч-припливи у деяких навичках). Персонажі зберігають м'які силуети аніме-естетики, тоді як технологічні знаки вбудовано як акценти, а не панівну форму.

- Текстура. VFX ефекти часто побудовані на багат шарових частинкових системах і шейдерних градієнтах, що дають «живі» текстури — наприклад, плавні прозорі хвилі, «розмивання» країв, bloom-ефекти. Матеріалізація стихій має «псевдо-фізичний» вигляд (дим, вода, блискавка), але інтонації світла відсилають до цифрових кодів.

- Композиція. Сцени зосереджені на центральному персонажі; VFX розміщується так, щоб підкреслити механіку (зона дії, час дії) — тому композиція відрізняється високою читабельністю: кольори та форми сигналізують про геймплейне значення, а не лише декоративність.

- Простір. Відкритий світ дає велику глибину та горизонтальну перспективу; VFX інтегруються у природний масштаб (водні хвилі, сфери енергії) і рідко «перекривають» простір.

PUBG Mobile

- Колір. Переважно утилітарна, приглушена палітра (оливкові, піщані, сталеві) — проте окремі VFX (скини, приціли) використовують неонові акценти і хроматичну емісію, щоб створити «технічний» вигляд спорядження без порушення реалістичної тональності.
- Форма. Форми інтерфейсних елементів (HUD, ретикул) — чіткі, геометричні, з фокусом на функціональність: прямокутні панелі, круглі приціли, лаконічні іконки. Силуети об'єктів і екіпірування зберігають реалістичні пропорції.
- Текстура. Текстури у грі — реалістичні, PBR-матеріали для зброї та спорядження; VFX для шкінів досягаються через шейдерні наслоєння та емісійні трубки, а не важкі частинкові системи, щоб мінімізувати витрати
- Композиція. UI/UX-композиція — максимально функціональна. VFX вбудовано у HUD як інформативні шари (маркування цілей, ретикул), але композиція тримає пріоритет геймплейної інформації: VFX не мають домінувати над читабельністю.
- Простір. Карти великі, орієнтовані на горизонтальну протяжність; VFX для дронів/голограм орієнтовано так, щоб підкреслити тактичні вузли простору (точки інтересу), а не створювати емоційну «атмосферу» у дистопічному сенсі.

League of Legends (PROJECT)

- Колір. PROJECT-лінія використовує «корпоративно-кіберпанкову» палітру: темні основи + насичена емісія синього/пурпурного/кібер-червоного; часто застосовано хроматичні варіації (chromas) для персоналізації. Це типовий «кіберпанк-колорит» — холодні емісійні акценти на фоні темних металів.
- Форма. Силуети чемпіонів у PROJECT-скинах трансформуються у більш «механічні» варіанти: екзоскелетні лінії, гострі геометричні вставки, динамічні леза й сліди. Ці форми підкреслюють «кібернетичну» ідентичність персонажа, роблячи силуети одразу читабельними в бою.

- **Текстура.** Високополігональні матеріали й PBR-матеріали у поєднанні з емісійними шарами створюють ураження «технологічної вагомості» — метал, скло, неон. Для VFX використовують якісні частинки, trails і bloom-шари, що додають «ваги» ударам і анімаціям.

- **Композиція.** *Riot* часто підсилює лор через cinematic/recall анімації та спеціальні VFX-події; композиційно це означає виділення героя шляхом великих, «кінематографічних» VFX, що переходять від локальних боїв до глобального наративу.

- **Простір.** Бойове поле МОБА компактне, тож VFX мають бути читабельні на невеликій відстані; PROJECT-ефекти оптимізовані для чіткості в малих масштабах, при цьому зберігають естетичну «вагу» — концентрована вертикальна та горизонтальна експресія в межах арени.

Love and Deepspace

- **Колір.** Палітра поєднує космічні, холодні відтінки (синьо-фіолетові) з яскравими неоновими акцентами для передачі технологічної інтимності. FMV-сцени та арт-бекграунди використовують багатошарові градієнти для створення емоційної глибини.

- **Форма.** Персонажі та інтерфейсні елементи мають елегантні, стримані силуети з технологічними акцентами (нейроінтерфейси, вбудовані панелі). Форми балансують між анатомічною «людяністю» і техногенною вставкою.

- **Текстура.** Поєднання гладких, полірованих поверхонь (корпуси апаратів) та напівпрозорих голографічних шарів; VFX для імплантів використовують пульсуючі частинки та прозорі шейдери. FMV-сцени з високою роздільністю підсилюють відчуття епічності.

- **Композиція.** Сильна орієнтація на наратив: VFX підкреслюють сюжетні моменти (інтерфейсні нашарування під час діалогів, голограми в cut-scenes). Композиція часто вертикально-горизонтальна залежно від того, чи сцена — бойова, чи діалогова.

- Простір. Контрасти між відкритим космічним простором і закритими техно-інтер'єрами створюють відчуття ізольованості, притаманної кіберпанку, але перенесеної в космос — поєднання «інтимної» близькості інтер'єрів та масштабів космосу.

У якості підсумку зазначимо:

1. Спільні візуальні коди. Усі проекти використовують базовий набір кіберпанкових знаків: емісійні неонові акценти, голографічні елементи, глітч/шум, PBR-метал/скло в поєднанні з частинковими системами для динаміки. Це — універсальний візуальний словник жанру.

2. Локальна модифікація. Реалізація цих кодів значною мірою залежить від цільової аудиторії й культурного контексту: *Honor of Kings* — «китаїзована» версія кіберпанку; *Genshin* — синтез фентезії й техноестетики; *PUBG* — утилітарний техно-реалізм; *LoL* — брендований корпоративний кіберпанк; *Love and Deepspace* — космопанк-гібрид.

3. Функція VFX: естетичне залучення + геймплейна інформативність + комерційне маркування (скіни) — три взаємопов'язані ролі, які реалізуються через кольори, форми, текстури, композицію й простір.

Порівняльний візуальний аналіз елементів кіберпанкової культури представлений в таблиці з повним переліком даних (дтв. Додаток А).

Аналіз спільностей

1. Кіберпанкова ідентичність через VFX:

У всіх іграх використані подібні візуальні коди: неон, глітч, цифровізовані ефекти, — що створює впізнавану кіберпанкову атмосферу.

2. Соціальна та культурна релевантність:

- *Honor of Kings* і *League of Legends* використовують локально значущі культурні елементи (історія, традиція, архітектура), щоб укорінити VFX у культурній пам'яті.

- *Genshin Impact* завдяки мультикультурності резонує з глобальними аудиторіями, гармонійно поєднуючи культурні відсилки.

3. Функція ідентифікації та визнання:

Кіберпанкові скіни і VFX ідуть за межі декоративності — вони формують соціальну ідентичність гравців, слугують символами статусу та культурної спільності.

Аналіз відмінностей

- Ступінь локальності:

Honor of Kings глибоко локалізована для китайського ринку; *Genshin Impact* — глобальна, але з локальними алюзіями; *League of Legends* — глобальна із вкрапленням азійських мотивів; *Love and Deep Space* — тематично нейтральна, sci-fi для всеохопності.

- Стилiстична естетика:

Genshin — м'який, аніме-стиль; *Honor* і *LoL* — урбаністичний кіберпанк; *PUBG*: утилітарна технологічна суворість; *Love and Deep Space* — космічний кіберпанк із високою технологічною символікою.

Проведений нами аналіз демонструє, що хоча кіберпанк як стиль зберігає певні універсальні ознаки — неонове світло, глітч, технологічні фрагменти — конкретна реалізація завжди адаптується під цільову аудиторію: китайську (*Honor of Kings*), глобально прихильну (*Genshin Impact*), мультикультурну (*LoL*), або sci-fi-орієнтовану (*Love and Deep Space*). Таким чином, VFX виступають не лише засобом естетики, але й способом культурного діалогу, ідентифікації і глибинного занурення аудиторії.

3.4.2 Культурний аналіз. Порівняльний аналіз

Результати проведеного нами порівняльно-культурного аналізу представлено у таблиці з повним переліком даних (див. Додаток В).

Ключові культурні відмінності

1. *Honor of Kings* — локалізований на китайський культурний код, підкріплює національну ідентичність через візуальну мову.
2. *Genshin Impact* — створює глобальний культурний простір, змішуючи стилі.

3. *PUBG Mobile* — тяжіє до реалістичної документалістики, відображаючи сучасні соціальні страхи.

4. *League of Legends* — гнучко поєднує культурні естетики через скіни, що змінюють контекст.

5. *Love and Deep Space* — орієнтується на емоційно-утопічну візуальність, поєднує романтику та технологічний футуризм.

3.4.3 Контент-аналіз

Порівняльний аналіз із фокусом на ідентифікацію та порівняння кіберпанкових візуальних елементів і VFX-рішень у п'яти мобільних іграх: *Honor of Kings*, *Genshin Impact*, *PUBG Mobile*, *League of Legends* (серія PROJECT) та *Love and Deep Space*. Аналіз ведеться з урахуванням техніки VFX (частинки, шейдери, анімації, UI-ефекти), функції цих ефектів у наративі та UX, а також локального культурного та комерційного контексту, що формує їхнє застосування.

Під VFX у даному дослідженні розуміються ре-таймові візуальні ефекти — системи частинок, пост-процесинг, шейдерні трюки, анімації емісійного світла й UI-анотації, які реалізуються на ігровому рушії або через клієнтську графічну підсистему; під «кіберпанковими візуальними елементами» — набір візуальних кодів (неон, голограми, глітч-артефакти, цифрові інтерфейси, імпланти/кібернетика), що сигналізують про технологічну урбаністичну дистопію.

Ідентифікація базових кіберпанкових VFX-патернів (спільні риси).

У всіх п'яти проєктах простежуються універсальні візуальні маркери кіберпанку: інтенсивні емісійні джерела (неон-лінії), частинкові системи для «димув/хмар/сплавів світла», пост-процесні глітч/хроматичні аберації та голографічні/прозорі UI-шари.

Ці елементи виконують одну з трьох основних функцій:

- естетичну — створення миттєво впізнаваного жанрового тону;
- інформативну — передача геймплейної інформації (наприклад, зона дії здібності, стан предмета);

- комунікативну — маркування соціального статусу через косметичні скіни.

Технічні підходи: частинки, шейдери, прогресивні скіни.

— *Genshin Impact* демонструє широкий спектр процедурних частинок і комбінованих шейдерів: складні емісійні промені, адитивні комбінації частинок для стихійних навичок, «erosion»-анімацію для ефектів зникнення/прояву; ці рішення підкреслюють зв'язок механіки (елемент) → візуальна мітка → наративний сенс (стихія як персона).

— *League of Legends (PROJECT)* використовує прогресивні скіни з повною заміною частин моделей, новими матеріалами й перезаписом частинкових систем для здібностей: металеві PBR-матеріали + яскраві емісійні шари й спеціальні VFX-анімовані частинки, що підсилюють уявлення про кібер-кібернетичність.

— *PUBG Mobile* опирається на більш утилітарні VFX у вигляді HUD-шарів, голографічних прицілів та прогресивних зброярських скінів; технічно це — легкі шейдерні наслоєння й анімації ретикул, які мінімально впливають на продуктивність, але сильно змінюють відчуття апаратної «просунутості» зброї (маркетингово важливо для монетизації). Динамічні «progressive» (chroma/aug) скіни в *PUBG* показують, як прості шейдерні трюки підвищують цінність.

Локальна адаптація символіки та значення VFX (відмінності).

— *Honor of Kings* інтегрує кіберпанкові VFX у контекст локального культурного змісту: неон і глітч накладаються на традиційні китайські орнаменти, персонажні силуети та міфологічні мотиви, створюючи гібридну ідентичність — «китаїзований кіберпанк», що приваблює локальну аудиторію через впізнаваність архетипів у новій обгортці. Практичні демо-відео скінів і офіційні матеріали демонструють цей синтез (кібернетичні деталі + традиційний костюм).

— *Genshin Impact* діє інакше: його візуальна палітра є мультикультурною і більш «гібридною», оскільки гра свідомо збудована як світ-пазл регіональних культур; VFX тут часто працюють на рівні символічних стихій, а не прямої кіберпанкової ідентичності, тому кіберпанкові знаки з'являються дифузно — у

вигляді деяких локаційних деталей або тимчасових скінів. Це дає змогу зберігати широку міжнародну привабливість.

— *League of Legends* через PROJECT-варіації подає кіберпанковий канон у чистому вигляді: чітка корпоративна лексика (PROJECT corporation), хореографія VFX як «грунт» для історій про корпорації та кіберсолдат; тут VFX — ключовий елемент лору й брендингу, орієнтований на глобальну аудиторію, але з явним запозиченням азійської візуальної динаміки.

— *PUBG Mobile* прагне до «утилітарного кіберпанку» — ефекти підкреслюють технічні можливості, але зберігають домінанту реалізму; тому VFX частіше функціональні (приціл, карта, дрон) ніж естетичні.

— *Love and Deep Space* використовує кіберпанкові маркери в поєднанні з космічним наративом: голограми, нейроінтерфейси та імпланти служать ігровим та сюжетним засобом для дослідження тем взаємодії людини й штучного інтелекту; стилістично це ближче до «наукової фантастики з кіберпанк-відтінком», що робить VFX важливим інструментом емоційного оповідання.

VFX як інструмент монетизації та соціальної ідентифікації.

Проекти, які комерційно усвідомлено розвивають кіберпанкові VFX (PROJECT у *LoL*, скіни в *Honor of Kings*, прогресивні неонові скіни в *PUBG*), отримують подвійний ефект:

- візуальна унікальність підвищує бажання придбати косметику;
- рідкісні/прогресивні VFX-системи стають маркером статусу в спільнотах.

UX-і емпіричні наслідки: сприйняття, читабельність, продуктивність.

Ефективність VFX оцінюється не лише за красою: важлива читабельність (чи не «перекриває» ефект геймплею інформацію), вплив на продуктивність пристроїв і когнітивну навантаженість гравця. *Genshin Impact* і *League* приділяють особливу увагу читабельності здібностей (кольорова диференціація частинок, чіткі контури зон), тоді як *PUBG Mobile* оптимізує HUD та приціли для мінімального навантаження GPU.

У якості висновку зазначимо, що хоча кожна гра застосовує стандартний набір кіберпанкових візуальних кодів, відмінності лежать у функціональній орієнтації цих кодів: *Honor of Kings* — локалізована гібридизація (традиція + кіберпанк), *Genshin Impact* — естетична гнучкість із сильним акцентом на символічні стихійні VFX, *PUBG Mobile* — утилітарно-маркетинговий підхід до «технологічного» вигляду, *League of Legends (PROJECT)* — лор-орієнтоване, брендово-консолідоване використання VFX як частини всесвіту, *Love and Deep Space* — наративно-емотивне застосування кіберпанкових маркерів у космічному контексті.

Усі ці підходи свідчать про те, що кіберпанк як візуальна метафора є гнучким інструментом дизайну: він може служити культурній ідентичності, механікам гри, UX-цілям і комерції одночасно, за умови технічної та художньої адаптації до платформи та аудиторії. Для ключових технічно-наративних спостережень у цьому огляді опора робилась на технічні розбори VFX-ефектів та офіційні анонси/огляди.

У додатку С наведено порівняльну таблицю, в якій деталізовано конкретні VFX-елементи — з фокусом на технічні характеристики (тип шейдера, частинки, оптимізаційні прийоми) — для мобільних ігор із кіберпанковою атмосферою.

Отже, технічні підходи варіюються залежно від гри: від легких UI-шарів (*PUBG*) до складних емісійних анімацій (*LoL*, *Genshin*). Оптимізація — ключове: застосовуються шейдерні трюки, спрайтові методи, системи lookup-palette, кастомні емитери. Функції VFX — не лише краса, але й UX (читабельність, геймплейні індикатори), наративна складова (стиль, імпульси) і комерційна комунікація (скіни, бренд).

Висновки до розділу 3

У результаті проведеного аналізу кіберпанкової візуальної культури в мобільних іграх нами виявлено, що цей жанр відіграє значну роль у формуванні унікальної естетики та ігрового досвіду, притаманного сучасним продуктам

азійського ринку. Дослідження окремих ігор, таких як *Honor of Kings*, *Genshin Impact*, *PUBG Mobile*, *League of Legends* та *Love and Deep Space*, продемонструвало, що кіберпанкові елементи інтегруються не лише в дизайні персонажів і локацій, а й у візуальних ефектах, які активно впливають на побудову наративу та формування атмосфери гри. Застосування VFX у цих іграх виконує багатофункціональну роль, що включає підсилення емоційного занурення гравців, створення динамічного і візуально привабливого ігрового світу, а також посилення тематичних і сюжетних компонентів, притаманних кіберпанку, таких як технологічна урбаністика та контраст між «високими» технологіями та «низьким» соціальним статусом.

Ми розглянули кіберпанк як інструмент залучення і утримання аудиторії, що забезпечує гравцям можливість не лише візуально виразити свою індивідуальність через скіни та ефекти, а й відчувати приналежність до певної субкультури, що має особливе значення в контексті цифрових спільнот. Цей культурний код стає важливим засобом комунікації між користувачами та стимулює тривалішу взаємодію з продуктом.

Загалом, дослідження підтверджує, що кіберпанк у мобільних іграх країн Азії є не просто естетичним напрямом, а комплексним культурним явищем, яке формується під впливом локальних традицій і глобальних трендів. Воно інтегрує візуальні, наративні та соціальні компоненти, створюючи унікальний ігровий досвід, що відповідає сучасним запитам аудиторії та сприяє розвитку ігрової індустрії регіону.

РОЗДІЛ 4

МЕТОДОЛОГІЧНИЙ ІНСТРУМЕНТАРІЙ ДЛЯ СТВОРЕННЯ КІБЕРПАНКОВИХ VFX У ВІДЕОІГРАХ

Назва проєкту: «Методологічний інструментарій для створення кіберпанкових VFX у відеоіграх».

Опис проєкту: Проєкт спрямований на розробку комплексного чек-листа методологічних кроків для створення кіберпанкових візуальних ефектів (VFX) у мобільних та РС-іграх із урахуванням технічних, естетичних і культурних аспектів. Інструментарій включає детальну послідовність дій: від визначення контексту сцени та цільової аудиторії до інтеграції VFX у простір гри, вибору кольорової палітри, форм, текстур, технічних рішень та оптимізації для різних платформ.

Основна ідея: Методологічний інструментарій дозволяє системно підходити до створення кіберпанкових ефектів, поєднуючи жанрову впізнаваність, геймплейну функціональність, наративну значущість та комерційну ефективність. Використання чек-листа забезпечує узгодженість естетики та технічної реалізації на базі сучасних ігрових рушіїв, таких як Unreal Engine 5.

Актуальність: Сучасний ринок мобільних та ПК-ігор характеризується високими вимогами до візуальної привабливості та продуктивності. Кіберпанкові VFX не лише формують жанровий стиль, але й виконують функції UX, наративного занурення та соціальної ідентифікації гравців. Системний підхід до їх розробки дозволяє поєднати ефективність, естетику та локально-культурну релевантність.

Мета проєкту: Розробка структурованого чек-листа з десяти ключових кроків для створення кіберпанкових VFX, який забезпечує:

- систематизацію процесу проектування ефектів;
- інтеграцію культурних та локальних особливостей;
- оптимізацію під різні платформи;

- забезпечення естетичної, геймплейної та комерційної цінності ефектів.

Цільова аудиторія:

- Студенти та молоді спеціалісти з Unreal Engine та VFX-дизайну;
- Інді-розробники мобільних ігор;
- Професіонали геймдев-студій, зацікавлені у високоякісних VFX-рішеннях.

Учасники проєкту: Проєкт реалізується індивідуально. Я відповідаю за розробку методології та документування результатів.

Структура чек-листа:

1. Визначення контексту сцени та масштабів простору.
2. Вибір кольорової палітри та емісійних акцентів.
3. Формування силуетів і форм персонажів та ефектів.
4. Підбір текстур та матеріалів, частинкових систем і шейдерів.
5. Композиційне розміщення VFX для підкреслення геймплейних і сюжетних акцентів.
6. Інтеграція ефектів у простір гри з урахуванням перспективи та масштабів.
7. Використання технічних інструментів (Niagara, Material Editor, шейдерні ефекти, пост-процесинг).
8. Адаптація до культурного та локального контексту аудиторії.
9. Визначення функцій VFX: естетична, геймплейна, наративна, комерційна.
10. Тестування, оптимізація та збір UX-зворотного зв'язку.

Календарний план:

- Препродакшн (1 місяць): аналіз референсів, дослідження інструментів, розробка структури чек-листа.
- Продакшн (1 місяць): застосування методології до практичних прикладів VFX, тестування ефектів на мобільних та ПК-платформах.

- Постпродакшн (1 місяць): оптимізація, оформлення методологічної документації та підготовка презентації.

Комунікаційна стратегія та PR-план: презентація чек-листа відбувається через академічні публікації, демонстрації на конференціях та освітніх платформах, а також поширення серед спільнот VFX-артистів та інді-розробників для популяризації методології та прикладного досвіду.

Завдання проєкту:

- Створити систематизований чек-лист для кіберпанкових VFX.
- Забезпечити інтеграцію культурних та технічних особливостей.
- Оптимізувати процес розробки під різні платформи.
- Підготувати документовану методологію для академічного та практичного використання.

Оцінка результатів:

- Короткострокові: готовий чек-лист із детальними кроками та поясненнями; документація для захисту.
- Довгострокові: систематизовані знання та методологія, що можуть бути використані у навчальних, академічних та комерційних проєктах; формування практичних навичок розробки VFX із урахуванням жанрових, технічних та культурних вимог.

Підсумки: проєкт демонструє можливість комплексного підходу до розробки кіберпанкових VFX у відеоіграх, поєднуючи естетичну впізнаваність, геймплейну читабельність, наративну значущість та комерційні цілі. Чек-лист слугує практичним інструментом для ефективної та системної реалізації візуальних ефектів на різних платформах (див. Додаток Е, рис. Е. 14–26).

Висновки до розділу 4

У цьому розділі розглянуто процес розробки методологічного інструментарію для створення кіберпанкових VFX у відеоіграх. Розроблено детальний чек-лист із десяти ключових кроків, який охоплює визначення

контексту сцени, вибір кольорової палітри, форм та текстур, інтеграцію частинкових систем і шейдерів, композиційне розміщення ефектів, адаптацію до культурного контексту, технічну реалізацію та оптимізацію під різні платформи.

Практичний проект демонструє можливість системного та комплексного підходу до створення кіберпанкових VFX, який поєднує естетичну впізнаваність жанру, геймплейну читабельність, наративну значущість та комерційну цінність ефектів. Розробка чек-листа включала етапи препродакшну (аналіз референсів та планування структури), продакшну (тестування та адаптація VFX до різних платформ) та постпродакшну (оптимізація та документування методології).

Отримані результати підтверджують, що створення структурованого інструментарію для кіберпанкових VFX є можливим у межах індивідуального студентського проєкту. Запропонований чек-лист може стати основою для подальшої розробки візуальних ефектів у мобільних і ПК-іграх, а також для навчальних та комерційних проєктів із сучасною візуальною естетикою кіберпанку.

ВИСНОВКИ

У даному дослідженні реалізовано комплексний підхід до вивчення впливу кіберпанкової естетики на VFX-дизайн відеоігор Азії та створення авторського методологічного інструментарію для створення кіберпанкових VFX у відеоіграх.

Нами виконано всі поставлені завдання, що дозволило досягти мети кваліфікаційної роботи:

1. Визначено історичні та культурні передумови формування кіберпанку. Було досліджено зародження жанру в літературі, кіно та ігровій культурі, що дозволило окреслити ключові концептуальні та естетичні характеристики кіберпанкових світів. Виявлено, що кіберпанк поєднує технологічну футуристичність із соціальною критикою, створюючи специфічну візуальну та культурну естетику сучасності.

2. Проаналізовано візуальні коди та елементи кіберпанкової естетики. Визначено основні компоненти стилю: неонове світло, високотехнологічні інтерфейси, урбаністичні пейзажі, контраст темряви та яскравих кольорових акцентів, а також специфічні графічні та анімаційні прийоми, що формують впізнавану кіберпанкову атмосферу.

3. Вивчено соціокультурні особливості розвитку відеоігор у країнах Азії. Було проаналізовано ринок відеогор у Китаї, Південній Кореї та Японії, зокрема популярні жанри, культурні коди, механіки взаємодії з користувачем та тенденції візуальної презентації, що визначають успіх ігор у цих регіонах.

4. Проведено візуальний та культурний аналіз кіберпанкових елементів у вибраних іграх. Досліджено особливості художнього стилю та VFX у *Honor of Kings*, *Genshin Impact*, *PUBG Mobile*, *League of Legends*, *Love and Deep Space*. Виявлено спільні патерни та унікальні прийоми використання світла, частинок, анімацій та інтерактивних ефектів, що формують кіберпанкову естетику у відеоіграх.

5. Розроблено методологічний чек-лист для створення кіберпанкових VFX у відеоіграх, який включає десять ключових етапів від аналізу контексту та

кольорової палітри до оптимізації ефектів та інтеграції в ігровий процес. Чек-лист дозволяє системно підходити до розробки ефектів, забезпечуючи баланс між естетичною виразністю, геймплейною читабельністю та технічною ефективністю на різних платформах.

6. Окреслено процес створення VFX у три основні етапи: препродакшн (аналіз референсів кіберпанкової естетики, планування структури та налаштувань ефектів, вибір кольорових схем, форм і текстур), продакшн (реалізація ефектів за допомогою частинкових систем, шейдерів, постпроцесингу та UI-анотацій, тестування на різних платформах), постпродакшн (оптимізація продуктивності, адаптація ефектів під різні пристрої, інтеграція у прототипи ігрових сцен, документування методології).

7. Розроблено інструментарій, що дозволяє застосовувати кіберпанкову естетику для різних типів ігор, враховуючи локальний культурний контекст, символіку та функції VFX: естетичну, геймплейну та комерційну. Чек-лист демонструє, як універсальні візуальні маркери жанру (неон, глітч, цифрові інтерфейси, емісійні ефекти) можуть бути адаптовані під різні цільові аудиторії та жанрові особливості.

8. Розроблено рекомендації щодо комунікаційної стратегії та PR-плану для презентації результатів проекту у навчальному та онлайн-середовищі, включно з демонстрацією VFX через відео, інтерактивні матеріали та публікації у соціальних мережах, що забезпечує залучення студентської, геймерської та професійної аудиторії до оцінки результатів.

9. Оцінено перспективи практичного застосування чек-листа та створених методичних інструментів у комерційних та освітніх проектах. Встановлено, що запропонований підхід може використовуватися для розробки VFX у мобільних та ПК-іграх, AR/VR додатках, інтерактивних презентаціях та рекламі, забезпечуючи сучасний кіберпанковий стиль та підвищуючи привабливість продукту для користувачів.

Практичний результат дослідження підтверджує можливість комплексного підходу до розробки методологічного інструментарію для створення

кіберпанкових VFX у відеоіграх одним автором, формування навичок системного проектування та їх ефективної інтеграції у ігрові прототипи.

У цілому, дослідження демонструє ефективність комплексного методологічного підходу до створення кіберпанкових VFX, дозволяє формувати високоякісні візуальні прототипи, визначає напрямки подальшого розвитку та комерційного використання результатів. Ключовим результатом є формування практичних навичок системного розроблення VFX у стилі кіберпанк для різних платформ, а також визначення оптимальних методів інтеграції та адаптації ефектів під геймдизайн, культурний контекст та технічні обмеження. Тема має потенціал для подальших досліджень у сфері візуальних ефектів, інтерактивного дизайну, мобільних ігор, AR/VR та гейміфікації в освітньому та комерційному середовищі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Актуальні питання документознавства та інформаційної діяльності: теорії та інновації : зб. матеріалів IV Міжнародної науково-практичної конференції, присвяченої 100-річчю Одеського національного політехнічного університету, Одеса, 22–23 березня 2018 р. / під заг. ред. В. Г. Спрінсяна. Дніпро : Середняк Т. К., 2018. 569 с.
2. Большаков Г. Дослідження принципів та алгоритмів моделювання візуальних ефектів в кіновиробництві : магістерська дис. / Національний технічний університет України «Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського». Київ : КПІ імені Ігоря Сікорського, 2021. 74 с.
3. Букіна Н. В. Інфернальність віртуального (кібернетичного) світу в сучасному українському літературному кіберпанку // Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер. : Філологія. 2023. № 59, Т. 1. С. 141–145.
4. Височин Д., Калиберда Ю., Селіверстова Т. Управління ІТ-проектами в сфері gamedev // Наукові праці НМетАУ. 2024. URL : <https://doi.org/10.34185/1991-7848.itmm.2024.01.100> (дата звернення: 27.11.2025).
5. Войтович Д. І. Програмні засоби для створення візуальних 3D ефектів мультимедійного контенту : дипломна робота / Національний технічний університет України «Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського». Київ : КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2022. 74 с.
6. Гречко А. В., Захаров Н. В., Фалько М. О. Аналіз динаміки розвитку ринку відеоігор, джерел його фінансування та особливостей монетизації продукції в даній сфері. 2021. URL : http://www.economy.nayka.com.ua/pdf/5_2021/4.pdf (дата звернення: 27.11.2025).
7. Деримарко О. О. Розроблення комп'ютерної гри на рушії Unreal Engine 4 : магістерська кваліфікаційна робота / Національний університет «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка». Полтава, 2021. 126 с.

8. Карпій О. П. Ринок настільних ігор України : сучасний стан та перспективи розвитку // Менеджмент та підприємництво в Україні: етапи становлення та проблеми розвитку. 2022. № 2 (8). С. 244–252.

9. Копанський Т. Естетика кіберпанку у мистецтві коміксів: витоки та особливості візуальної мови / Т. Копанський // Актуальні проблеми гуманітарних наук. 2024. URL : https://www.aphn-journal.in.ua/archive/74_2024/part_1/26.pdf (дата звернення: 04.08.2025).

10. Кривенко Ю. Р. Розробка оригінал-макету журналу «Всесвіт Кіберпанк» : кваліфікаційна робота / Ю. Р. Кривенко. 2024. URL : <https://dspace.znu.edu.ua/jspui/bitstream/12345/19811/1/%D0%9F%D0%97%20%D0%9A%D1%80%D0%B8%D0%B2%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE%20%D0%AE%D0%BB%D1%96%D1%8F%20%D0%A0%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D1%96%D0%B2%D0%BD%D0%B0.pdf> (дата звернення: 29.07.2025).

11. Кушнарів, V. Кіберпанк як метакультурний рух: філософсько-культурний аналіз / V. Kushnarov // *Culture and Arts in the Modern World*. 2023. № 24. С. 40–48. DOI : <https://doi.org/10.31866/2410-1915.24.2023.287657> (дата звернення: 07.08.2025).

12. Майстренко Ю. В., Бродовський М. А. Перспективи розвитку ігрової індустрії в Україні // Економіка та менеджмент. 2025. DOI : 10.36919/2312-7872.3.2024.142 (дата звернення: 01.08.2025).

13. Мобільний кіберспорт як сегмент цифрової ігрової екосистеми. 2025. Актуальні проблеми фізичного виховання та методики спортивного тренування. № 1. С. 134–149. DOI : <https://doi.org/10.31652/3041-2463/2025-1-11> (дата звернення: 20.07.2025).

14. Падалко Я. О. Розробка гри ранер з використанням рушія Unity : кваліфікаційна робота. Запоріжжя : ЗНУ, 2024. URL : https://dspace.znu.edu.ua/jspui/bitstream/12345/12492/1/Padalko_Ya_O.pdf (дата звернення: 05.08.2025).

15. Подскребко О. С., Іванченко Н. Аналіз ринку цифрових відеоігор та його вплив на економіку // Економічний простір. 2021. № 175. С. 130–135. DOI : <https://doi.org/10.32782/2224-6282/175-24> (дата звернення: 06.08.2025).
16. Bordallo López M., Álvarez Casado C. A Cyberpunk 2077 perspective on the prediction and understanding of future technology / M. Bordallo López, C. Álvarez Casado // arXiv. 2023. URL : <https://arxiv.org/abs/2309.13970> (дата звернення: 22.07.2025).
17. Brinkmann R. The Art and Science of Digital Compositing: Techniques for Visual Effects, Animation and Motion Graphics. 2-ге вид. Burlington, MA : Morgan Kaufmann, 2008. 704 с. ISBN 978-0-12-370638-6.
18. Cao J. The Collector, the Glitcher, and the Denkbilder: Towards a Critical Aesthetic Theory of Video Games / J. Cao // arXiv. 2022. URL : <https://arxiv.org/abs/2201.08552> (дата звернення: 18.07.2025).
19. Cheng Q., Xie K., Chen S. Exploration and Analysis of Cyberpunk on the Self-identification of Juvenile from the Perspective of Visual Culture / Q. Cheng, K. Xie, S. Chen // ICCSSH. 2021. URL : https://www.researchgate.net/publication/354645144_Exploration_and_Analysis_of_Cyberpunk_on_the_Self-identification_of_Juvenile_from_the_Perspective_of_Visual_Culture (дата звернення: 06.08.2025).
20. Communications of the ACM. Mobile Gaming // Communications of the ACM. 2007. Т. 50, № 10. С. 49–55. DOI: 10.1145/1325555.1325563.
21. DiGRA. Free-to-Play Monetization and Development Practices: An Interview Study // Proceedings of DiGRA. 2023. Extended abstract. 14 с.
22. Dinur E. The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Techniques of VFX for Directors, Producers, Editors and Cinematographers. New York : Routledge / Focal Press, 2017. 310 с. ISBN 978-1-138-95622-3.
23. Gans N., Netessine S., et al. Personalized Game Design for Improved User Retention and Monetization // Information & Management. 2025. DOI: 10.1016/j.im.2025.103972.

24. Gaudi S. E., et al. Exploring Novel Game Spaces with Fluidic Games [Электронный ресурс] / S. E. Gaudi, et al. // arXiv. 2018. URL : <https://arxiv.org/abs/1803.01403> (дата звернення: 15.07.2025).
25. Goicoechea M. The Posthuman Ethos in Cyberpunk Science Fiction / M. Goicoechea // CLCWeb: Comparative Literature and Culture. 2008. Т. 10, № 4. DOI: 10.7771/1481-4374.1398. (дата звернення: 25.07.2025).
26. Gregory J. Game Engine Architecture. 3-тє вид. Boca Raton : A. K. Peters / CRC Press, 2018. 1240 с. ISBN 978-1-138-03545-4. DOI: 10.1201/9781315267845.
27. Hall S. (ed.) Representation: Cultural Representations and Signifying Practices. London : Sage in association with the Open University, 1997. 400 с.
28. Kluge Corrêa N., de Oliveira N. Good AI for the Present of Humanity: Democratizing AI Governance / N. Kluge Corrêa, N. de Oliveira // arXiv. 2020. Preprint. arXiv:2007.04477. URL : <https://arxiv.org/abs/2007.04477> (дата звернення: 30.07.2025).
29. Kuusisto M. Evaluating Free-to-Play Monetization Mechanics in Mobile Games : Master's Thesis. Helsinki : Theseus / Metropolia UAS, 2014. 77 с.
30. Kushnarov V. Cyberpunk as a Metacultural Movement: Philosophical-Cultural Analysis / V. Kushnarov // Culture and Arts in the Modern World. 2023. № 24. С. 40–48. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1915.24.2023.287657>. (дата звернення: 28.07.2025).
31. Murphy G., Schmeink L. Cyberpunk and Visual Culture. London : Routledge, 2017. URL : <https://www.scribd.com/document/767133771/Graham-Murphy-Lars-Schmeink-Cyberpunk-and-Visual-Culture-Routledge-2017> (дата звернення: 20.07.2025).
32. Murphy G., Schmeink L. Cyberpunk and Visual Culture. London : Routledge, 2018. 326 с. DOI: 10.4324/9781315161372. (дата звернення: 12.08.2025).
33. Okun J. A., Zwerman S. (eds.) The VES Handbook of Visual Effects: Industry-Standard VFX Practices and Procedures. 3-тє вид. New York : Routledge / Focal Press, 2018. 1038 с. ISBN 978-1-138-54117-7. DOI: 10.4324/9781351009409.

34. On Analyzing Churn Prediction in Mobile Games [Электронный ресурс] // arXiv. 2021. Preprint. arXiv:2104.05554. URL : <https://arxiv.org/abs/2104.05554> (дата звернення: 12.08.2025).
35. Research on the Cultural Expression of Video Game Visual Images // ITSPoa. 2023. URL : <https://www.itspoa.com/UploadFiles/2023-12/369/2023120120502692184.pdf> (дата звернення: 07.08.2025).
36. Research on Cyberpunk Images in the Visual Digital Media // ResearchGate. URL: https://www.researchgate.net/publication/347538782_Research_on_Cyberpunk_Images_in_the_Visual_Digital_Media (дата звернення: 02.08.2025).
37. Sage Journals. The Case of Cyberpunk 2077 // Sage. URL : <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/15554120231173479> (дата звернення: 14.07.2025).
38. Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge, MA : MIT Press, 2003. ISBN 0-262-24045-9.
39. Schell J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. 3-тє вид. Boca Raton : A K Peters / CRC Press, 2019. 652 с. ISBN 978-1-351-80363-2. DOI: 10.1201/b22101.
40. Skobeltcyn A., Shen X. How to Increase Revenue in Free-to-Play Mobile Games : MSc Thesis. Stockholm : KTH Royal Institute of Technology, 2018. 94 с.
41. Sun J., Zhou Z. Impact of the Game Cyberpunk 2077 on Cyberpunk Culture/ J. Sun, Z. Zhou // Atlantis Press. 2021. URL : <https://www.atlantis-press.com/article/125969942.pdf> (дата звернення: 05.08.2025).
42. The Value Engineers. The mobile gaming craze in Asia. URL : <https://thevalueengineers.com/the-mobile-gaming-craze-in-asia-unveiling-its-secrets/> (дата звернення: 31.07.2025).
43. Xu et al. Oriental Elements in the 21st-Century Cyberpunk Video Games // CMS Conferences. 2022. URL :

https://openaccess-api.cms-conferences.org/articles/download/978-1-958651-45-2_79
(дата звернення: 03.08.2025).

44. Yu K. An Analysis of Cultural Adaptation in Video Game Localization — A Case Study of Cyberpunk 2077: Phantom Liberty / K. Yu // LNEP. 2024. DOI: <https://doi.org/10.54254/2753-7048/37/20240556>. (дата звернення: 21.07.2025).

45. Zwerman S., Okun J. A. (eds.) The VES Handbook of Virtual Production. New York : Focal Press, 2023. 494 с. DOI: 10.4324/9781003366515.

Досліджувані джерела

46. Cyberpunk Matrix. Your One Stop Shop For Everything Cyberpunk. URL : <https://cyberpunkmatrix.com/> (дата звернення: 21.07.2025).

47. Cyberpunk 2077 Official Website. Home of the Cyberpunk 2077 universe — games, anime & more]. URL : <https://www.cyberpunk.net/> (дата звернення: 16.07.2025).

48. Game Developer. Game industry news, deep dives, and analysis. URL : <https://www.gamedeveloper.com/> (дата звернення: 29.07.2025).

49. GameDev.net Blogs. Game development blogs. URL : <https://www.gamedev.net/blogs/> (дата звернення: 15.07.2025).

50. That One Game Dev. A blog about game programming. URL : <https://thatonegamedev.com/> (дата звернення: 20.07.2025).

51. Pocket Gamer. Mobile games news, guides, and recommendations. URL : <https://www.pocketgamer.com/> (дата звернення: 18.07.2025).

52. GameRefinery Blog. Latest insights on mobile gaming. URL : <https://www.gamerefinery.com/blog/> (дата звернення: 25.07.2025).

53. Mobilegamer.biz. Mobile games industry news and insights. URL : <https://mobilegamer.biz/> (дата звернення: 14.07.2025).

54. Rebelway VFX Blog. Useful articles about the VFX industry. URL : <https://www.rebelway.net/vfx-blogs/> (дата звернення: 17.07.2025).

55. The Art of VFX. Exclusive interviews, daily news, and insights into upcoming projects. URL : <https://www.artofvfx.com/> (дата звернення: 30.07.2025).

56. Patrick's VFX Blog. A blog about my journey into the working world of Visual Effects. URL : <https://patrickvfx.blogspot.com/> (дата звернення: 27.07.2025).
57. Honor of Kings Official Website. URL : <https://www.honorofkings.com/> (дата звернення: 19.07.2025).
58. Honor of Kings on X (Twitter). URL : <https://x.com/honorofkings?lang=en> (дата звернення: 23.07.2025).
59. Genshin Impact Official Website . URL : <https://genshin.hoyoverse.com/> (дата звернення: 28.07.2025).
60. Genshin Impact on Facebook. URL : <https://www.facebook.com/Genshinimpact/> (дата звернення: 14.07.2025).
61. Genshin Impact on YouTube. URL : <https://www.youtube.com/c/GenshinImpact> (дата звернення: 24.07.2025).
62. PUBG Mobile Official Website. URL : <https://www.pubgmobile.com/en-US/home.shtml> (дата звернення: 22.07.2025).
63. PUBG Mobile on Google Play. URL : https://play.google.com/store/apps/details?hl=en_US&id=com.tencent.ig (дата звернення: 29.07.2025).
64. League of Legends Official Website. URL : <https://www.leagueoflegends.com/en-us/> (дата звернення: 21.07.2025).
65. League of Legends on YouTube. URL : <https://www.youtube.com/@leagueoflegends> (дата звернення: 17.07.2025).
66. Love and Deepspace. Infold Games. Офіційний вебсайт гри. URL : <https://loveanddeepspace.infoldgames.com/en-EN/home> (дата звернення: 13.08.2025).
67. Karintefu. Огляд Cyberpunk 2.0 – це РОЗБАЛ [YouTube-відео]. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=V35WwjkpXeY> (дата звернення: 14.07.2025).
68. PC-ULTRA WIDE RTX-ON. CYBERPUNK 2077 – ТОЙ ХТО БІЖИТЬ ПО ЛЕЗУ – ФІНАЛ [YouTube-відео]. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=DatX9sMR4Ns> (дата звернення: 18.07.2025).

69. Українські стрімери. Cyberpunk 2077 – Проходження українською [YouTube-відео]. URL : https://www.youtube.com/watch?v=p8Nv_Zr2dhU (дата звернення: 20.07.2025).
70. Karintefu. Кіберпанк 2.0 НА УЛЬТРАХ RTX 4090 > Cyberpunk 2077 #1 [YouTube-відео]. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=A6JzjgT43OA> (дата звернення: 25.07.2025).
71. Karintefu. Завдання фіксерів. Сюжет буде ввечері #6 [Українською] [YouTube]. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=xNuL9srFKB8> (дата звернення: 27.07.2025).
72. Karintefu. Cyberpunk 2077 2.0 – Частина 3: Проходження українською з DLC Phantom Liberty [YouTube-відео]. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=nW5b9B2P7KI> (дата звернення: 30.07.2025).
73. Karintefu. Cyberpunk 2077 ЗРОБИВ ЦЕ КРАЩЕ ЗА ВСІХ [YouTube-відео]. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=ywdthpcjFuM> (дата звернення: 02.08.2025).
74. Стрільчук М. За лаштунками локалізації, або Як Кіберпанк заговорив нашою мовою [YouTube-відео]. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=gsuBKUvOLK4> (дата звернення: 05.08.2025).
75. Arbuckle. Cyberpunk 2077 Artbook: Eyewitness (артбук). URL : <https://worldofcomics.ua/product/artbuk-svit-gri-cyberpunk-2077-art-782208/> (дата звернення: 07.08.2025).
76. Genshin Impact: “Endless Adventure in Teyvat” art exhibition (Paris, 2023). URL : <https://www.gamespress.com/ru/A-Blockbuster-Video-Game-Art-Exhibition-Featuring-40-Plus-Genshin-Impa> (дата звернення: 08.08.2025).
77. Official Genshin Impact Art Gallery (HoYoArt). URL : <https://hoyo.global/art-gallery/> (дата звернення: 10.08.2025).
78. GenshinStuff – gallery of official art. URL : <https://www.genshinstuff.com/gallery/> (дата звернення: 11.08.2025).

79. Cases.Media. «У 2027 році 2,32 млрд людей будуть грати в мобільні ігри...» . URL : <https://cases.media/article/u-2027-roci-2-32-mlrd-lyudei-budut-grati-v-mobilni-igri-yak-ce-vpline-na-biznes-ta-vidnosini-z-kliiyentami> (дата звернення: 12.08.2025).
80. Golos.com.ua. «Спеціалісти UA1 розповідають про найбільш популярні мобільні ігри». URL : <https://www.golos.com.ua/article/376514> (дата звернення: 12.08.2025).
81. Depositphotos Blog (українська). «15 палітр кольорів у стилі кіберпанк». URL : <https://blog.depositphotos.com/ua/15-palitr-koloriv-u-styli-kiberpank.html> (дата звернення: 12.08.2025).
82. Steam Community. «В очікуванні офіційної української локалізації». URL : <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2993351334> (дата звернення: 12.08.2025).
83. GameDev.DOU. «Звіт Unity: тренди мобільних ігор, 2023». URL : <https://gamedev.dou.ua/news/unity-gaming-report-2023-trend-and-changes/> (дата звернення: 12.08.2025).
84. UCCR / Game in Ukraine. «Кращі українські ігри і розробники» . URL : <https://uccr.org.ua/news/game-in-ukraine-krashchi-ukrainski-ihry-i-rozrobnyky/> (дата звернення: 12.08.2025).
85. OnClinic.ua. «Чи корисні відеоігри? Огляд досліджень». URL : <https://onclinic.ua/blog/digest-chy-korysni-videoihry> (дата звернення: 12.08.2025).

ДОДАТКИ

Додаток А

**Порівняльний візуальний аналіз елементів кіберпанкової культури,
за результатами авторського дослідження**

Гра	Культурний контекст та аудиторія	Візуальні елементи VFX	Функціонально-наративна роль
Honor of Kings	Орієнтований у першу чергу на китайську аудиторію; використовує героїв з китайської історії й міфології	Неонова підсвітка, глітч-ефекти, цифрові анімації здібностей	Підсилює культурну значимість через локальні образи, створює стрімке естетичне занурення й ідентичності через скіни
Genshin Impact	Інтернаціональна гра з локальними культурними впливами: Inazuma — Японія, Liyue — Китай, Sumeru — Близький Схід	Елементарні VFX: стихії (вогонь, електрика), текучі текстури, голограми у UI	Гнучка культурна адаптація: візуальна естетика резонує з різними культурами, формує спільне відчуття пригоди й єдності

PUBG Mobile	Масово популярна в Азії, включаючи Китай, задовольняє запит на стильне футуристичне обладнання	Голографічні мапи, цифрові HUD, дрони з індикаторами	Підсилює соціальну інтерактивність і тактичне занурення, створює відчуття технологічної війни
League of Legends	Світова аудиторія з явно вираженими східноазійськими елементами у дизайні скінів. Лінії Blue & White Porcelain, Lunar New Year — китайські мотиви використовуються для глобального резонансу	Металеві текстури, неонові вставки, глітч-анімації, футуристичне спорядження	Структурує персонажів як «кібернетичних воїнів»; формує глибокий лор, соціальну ототожненість і колекціонерське почуття престижу
Love and Deep Space	Об'єднує фантастику з кіберпанком у космічному сеттингу; можливо орієнтація на глобальну аудиторію любителів sci-fi	Неонове світло, глітч, голограми, кібернетичні імпланти, нейроінтерфейси	Формує глибоке занурення у футуристичний космічний сюжет через технологічну атмосферу, підсилюючи тему «людина vs технологія»

**Порівняльно-культурний аналіз елементів кіберпанкової культури,
за результатами авторського дослідження**

Гра	Соціальний контекст	Історичний контекст	Ідеологічний контекст	Приклади візуальних носіїв смислу
Honor of Kings	Орієнтація на китайську молодь, мобільний сегмент, кіберспорт; колективізм і гордість за культурну спадщину	Глибока інтеграція традиційних китайських сюжетів, герої з епохи Троєцарства та міфів	Патріотичний акцент: герої уособлюють національні чесноти, гармонію та обов'язок	VFX у стилі китайського живопису, каліграфічні мазки у спецефектах, поєднання неону з традиційними кольорами (золотий, червоний)
	Глобальна геймерська аудиторія, орієнтація на фанатів JRPG та аніме-естетики	Синтез культур: мотиви Європи, Китаю, Японії тощо	Космополітизм, гармонія між культурами, екологічні й філософські теми	Кольорові палітри регіонів відображають культурні архетипи, VFX з елементами природи (вітер, вода, світло) у стилі аніме

PUBG Mobile	Масова аудиторія в Азії, Лат. Америці та на Близькому Сході; соціальна взаємодія через геймплей	Візуальний реалізм із відсилками до сучасних військових конфліктів	Ідеологія виживання, індивідуалізм у та командної співпраці	VFX максимально реалістичні — дим, вибухи, кров, оптика; відсутність надмірної стилізації, акцент на утилітарності
League of Legends	Глобальна кіберспортивна спільнота; вплив стрімінгу та фан-культури	Мікс фентезі, стимпанку, кіберпанку та мультикультурних міфів	Ідеологія героїзму, різноманіття та персоналізації	VFX стилізовані, неоновими акцентами у шкірах (PROJECT, Pulsefire) — технологічний футуризм
Love and Deep Space	Орієнтація на жіночу аудиторію 18–30, жанр романтичної інтерактивної новели	Візуальна мова корейської дорами + футуристичні мотиви	Ідеологія ідеалізованих відносин, втечі від реальності у віртуальний світ	М'які світлові VFX, неон у романтичних сценах, палітра пастель+світлодіодні ефекти для створення «майбутнього мрії»

Порівняльний аналіз відеоігор із кіберпанковою атмосферою:

деталізація конкретних VFX-елементів із фокусом на технічні характеристики (тип шейдера, частинки, оптимізаційні прийоми), за результатами авторського дослідження

Гра	VFX-ефекти	Технічні характеристики та оптимізація
Honor of Kings	Неонові лінії, глітч, голограмні вставки	Використовуються легкі емісійні шейдери з високим контрастом, оптимізовані через мінімальну кількість текстур; VFX інтегровані у скін-системи для мінімального впливу на FPS
Genshin Impact	Елементарні ефекти (вогонь, електрика), плавні хвилі, UI-голограми	Поєднання процедурних частинок із шейдерами “erosion” та комбінованим освітленням; анімація змін у кількості частинок для оптимізації; складні ефекти стилізовані спеціально під мобільні GPU
PUBG Mobile	HUD-приціли (неонові ретикули), голограмні карти, дрони	Використовуються шейдерні наслоєння (overlay), без важких частинок; HUD оптимізований для читабельності, мінімального енергоспоживання і відмови від надмірних ефектів

League of Legends (PROJECT)	Holographic trails, цифрові контурування (blade trails), анімація recall	Високоякісні частинки та емісійні шейдери з насиченим контрастом; кастомні анімації ("recall") з тригерними VFX; ряд оптимізацій — створення тільки необхідних анімацій, масштабування моделей
Love and Deep Space	Глітчєфекти, Holograms, нейроімпланти з пульсом світла	Використання прозорих шейдерів з альфа-каналом, анімовані частинки для імплантів; голографічні UI — оптимізація через 2D-спрайти та мінімальні текстури; ефекти використовуються лише у ключових сценах

Візуальна естетика кіберпанку у відеоіграх

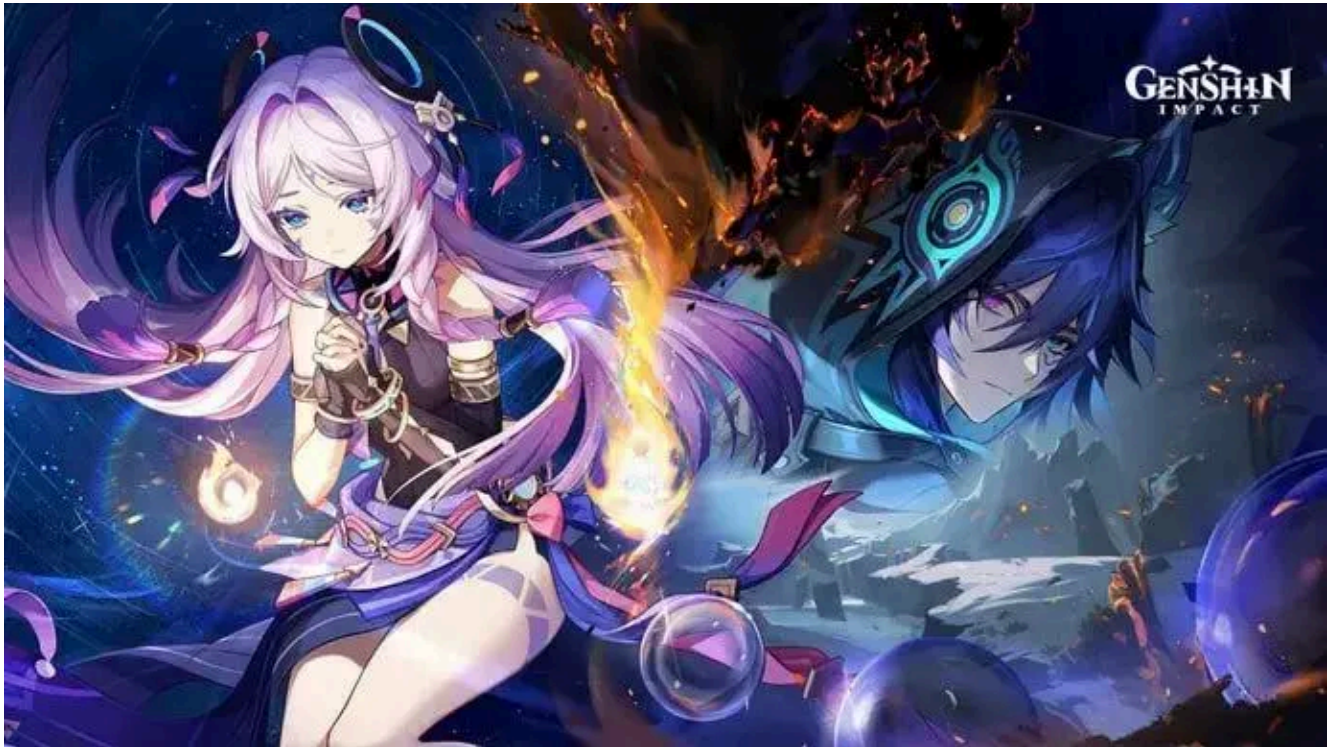


Рис. D. 1 Візуальна естетика гри *Genshin Impact* [32]



Рис. D. 2 Візуальна естетика гри *Genshin Impact* [32]



Рис. D. 3 Візуальна естетика гри *Honor of Kings* [12]



Рис. D. 4 Візуальна естетика гри *Honor of Kings* [12]



Рис. D. 5 *Love and Deep Space* — це інноваційний мобільний проект, що поєднує елементи наукової фантастики та кіберпанкової естетики, з акцентом на глибоку атмосферу космічних досліджень і футуристичних технологій [21]



Рис. D. 6 *Love and Deep Space* — це інноваційний мобільний проект, що поєднує елементи наукової фантастики та кіберпанкової естетики, з акцентом на глибоку атмосферу космічних досліджень і футуристичних технологій [21]



Рис. D. 7 *PUBG Mobile*, одна з найпопулярніших мобільних ігор жанру королівської битви, поєднує реалістичний військовий симулятор із елементами футуристичного візуального дизайну [17]



Рис. D. 8 Візуальна естетика *PUBG Mobile* [17]



Рис. D 9 *League of Legends (LoL)*, розроблена компанією *Riot Games*, є однією з найпопулярніших багатокористувацьких онлайн-ігор у жанрі МОБА [19]



Рис. D. 10 *League of Legends (LoL)* Скін *PROJECT: Yasuo* [19]



Рис. D. 11 *League of Legends (LoL)* Скін *PROJECT: Zed* [19]



Рис. D. 12 *League of Legends (LoL)* Скін *PROJECT*: Akali [19]



Рис. D. 13 *League of Legends (LoL)* Скін *PROJECT*: Irelia [19]

**Методологічний інструментарій для створення кіберпанкових VFX
у відеоіграх: покрокова інструкція для VFX дизайнерів
(розробка авторки кваліфікаційної роботи Карини Срібної)**

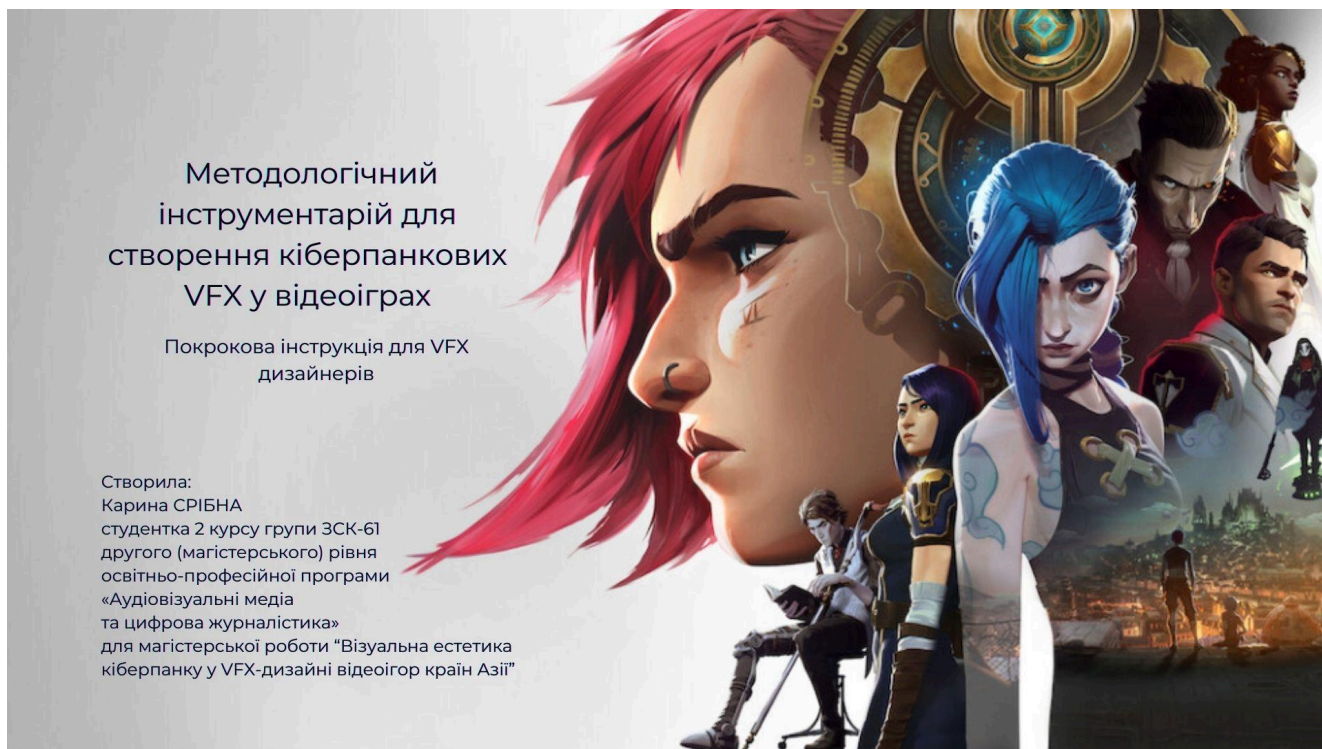


Рис. Е. 14 Авторський чек-лист для створення кіберпанкових VFX у відеоіграх

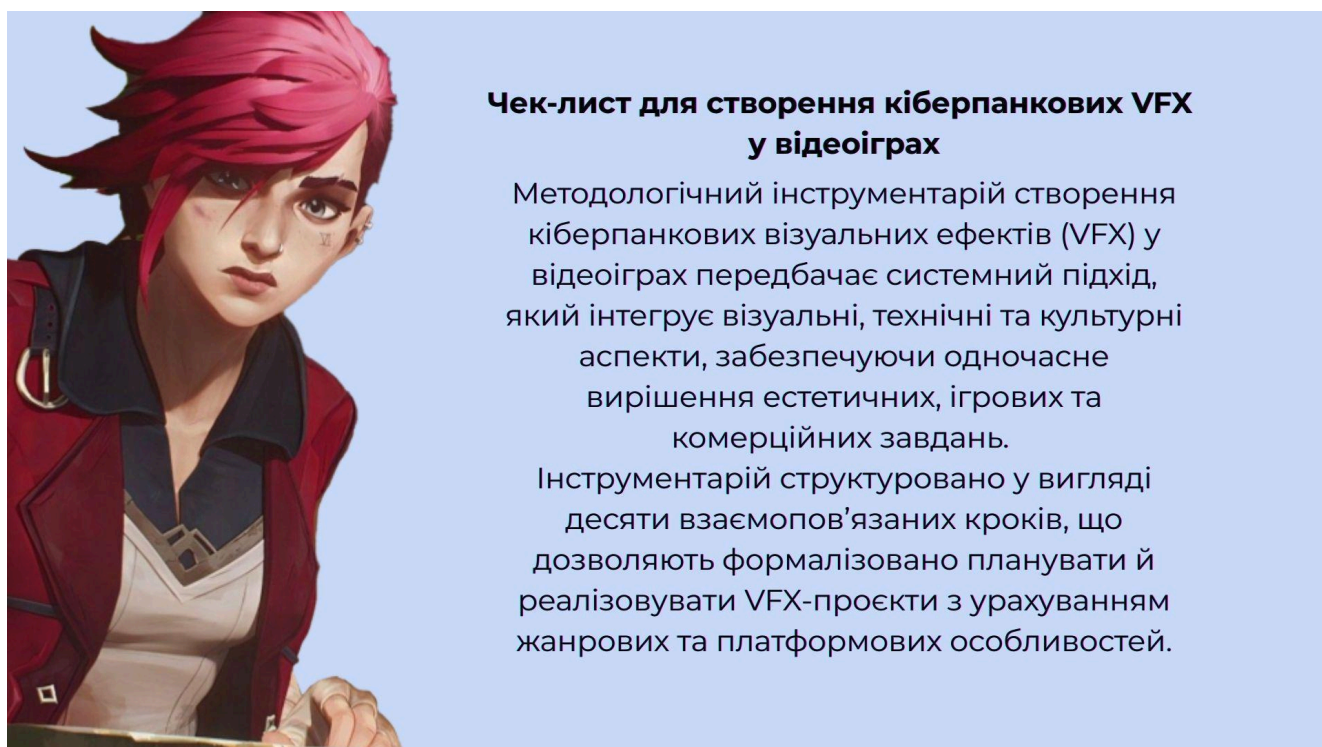


Рис. Е. 15 Авторський чек-лист для створення кіберпанкових VFX у відеоіграх

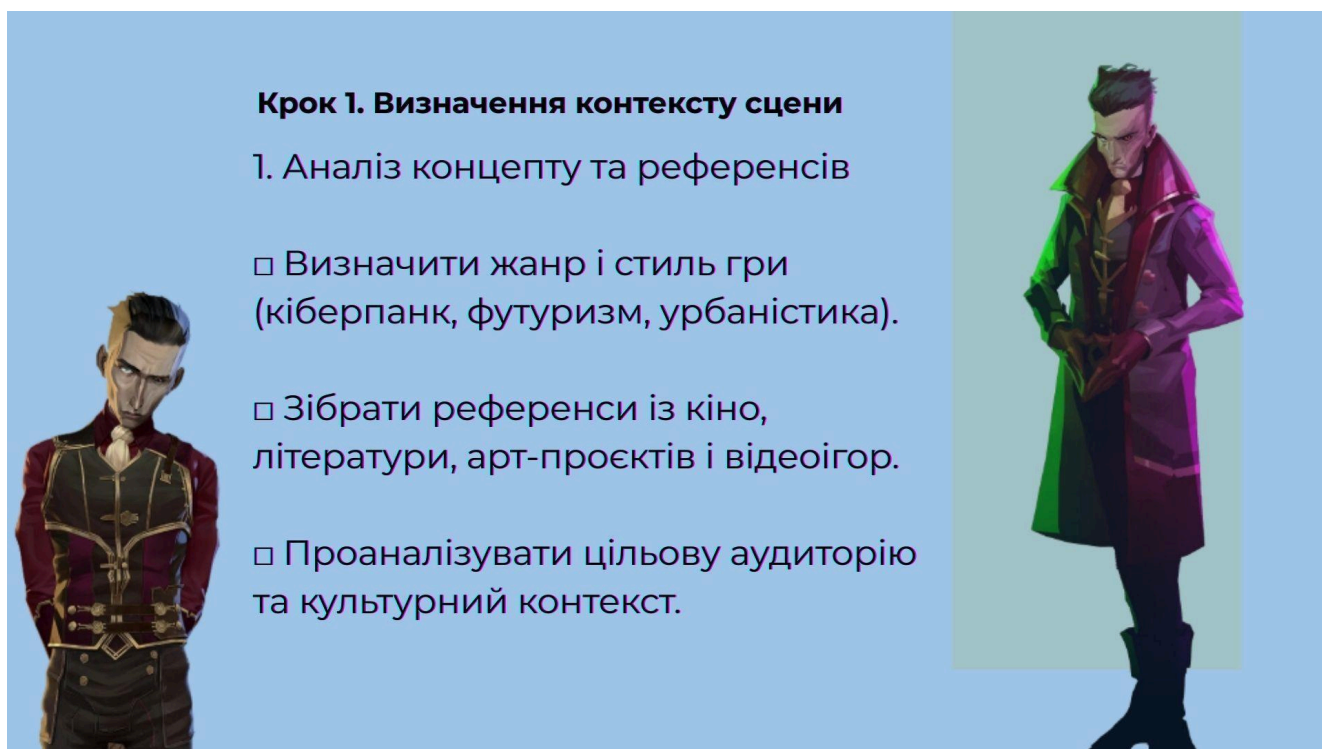


Рис. Е. 16 Авторський чек-лист для створення кіберпанкових VFX у відеоіграх



Рис. Е. 17 Авторський чек-лист для створення кіберпанкових VFX у відеоіграх

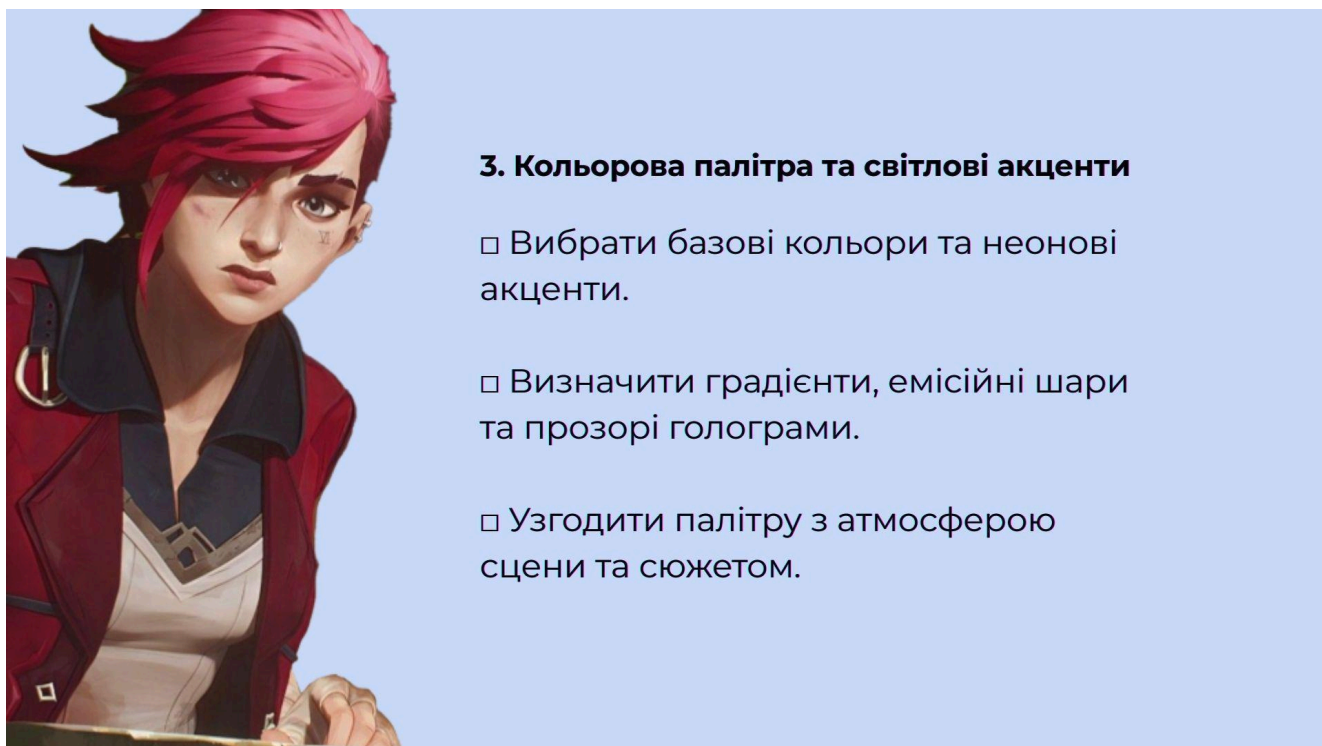


Рис. Е. 18 Авторський чек-лист для створення кіберпанкових VFX у відеоіграх



Рис. Е. 19 Авторський чек-лист для створення кіберпанкових VFX у відеоіграх

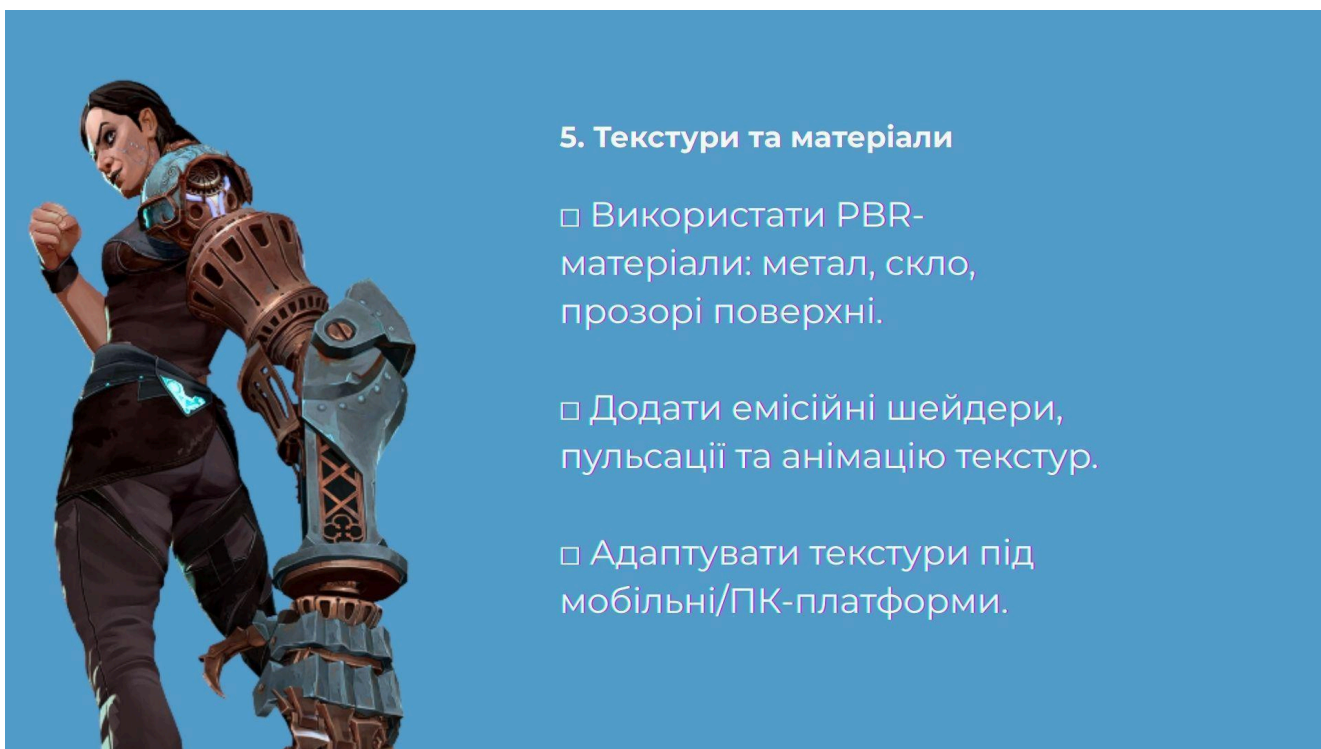


Рис. Е. 20 Авторський чек-лист для створення кіберпанкових VFX у відеоіграх

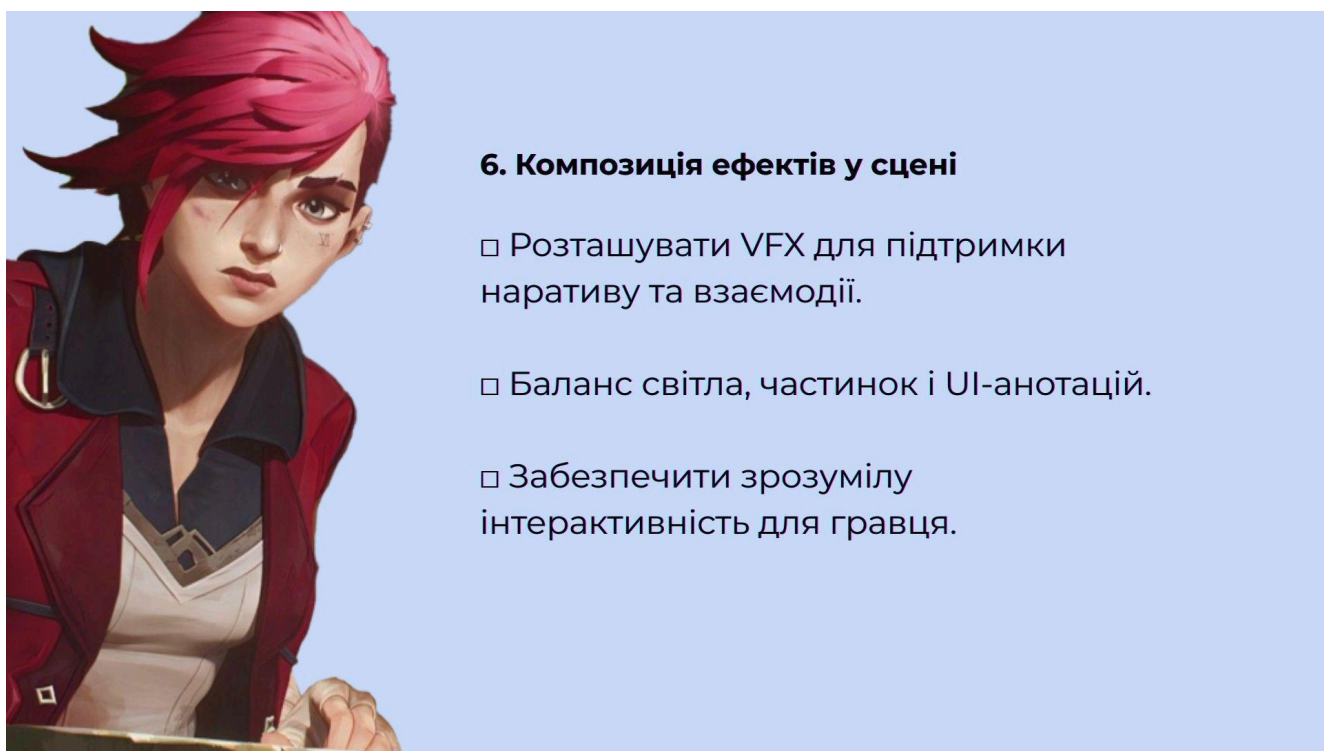


Рис. Е. 21 Авторський чек-лист для створення кіберпанкових VFX у відеоіграх

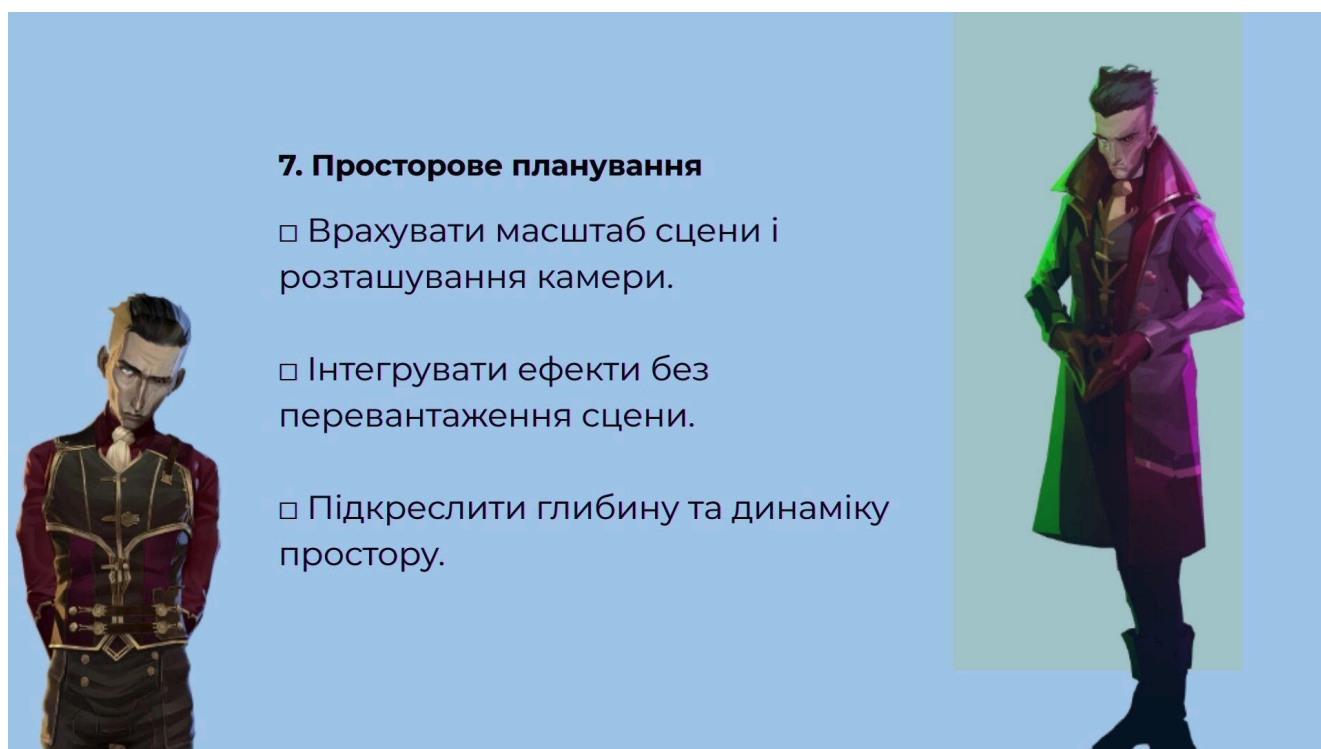


Рис. Е. 22 Авторський чек-лист для створення кіберпанкових VFX у відеоіграх



Рис. Е. 23 Авторський чек-лист для створення кіберпанкових VFX у відеоіграх

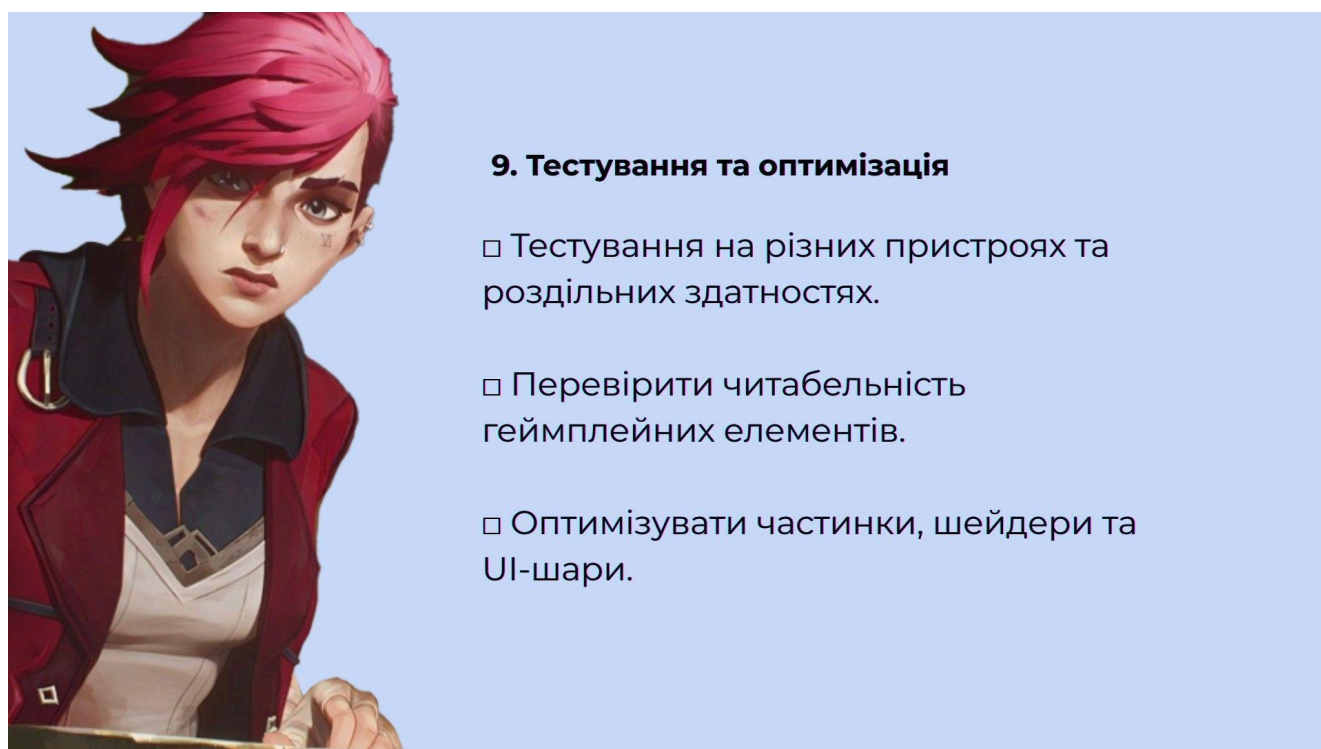


Рис. Е. 24 Авторський чек-лист для створення кіберпанкових VFX у відеоіграх

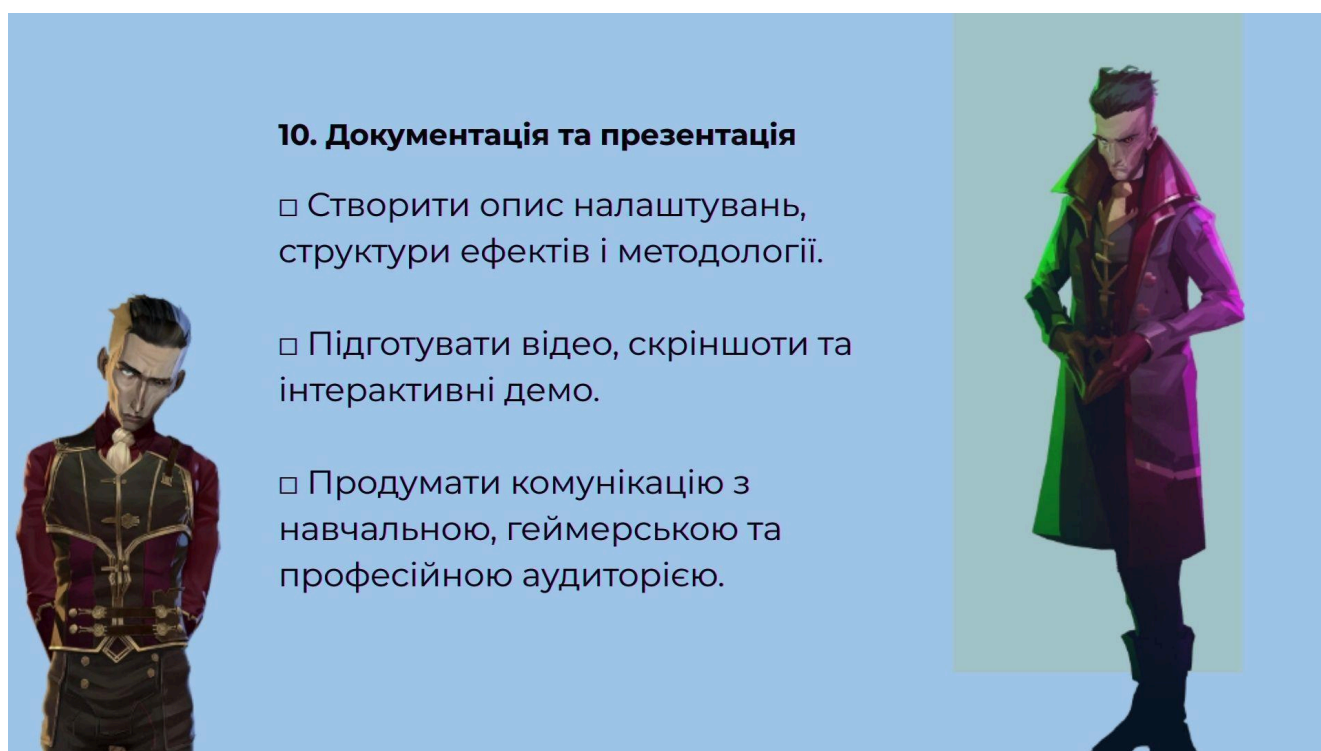


Рис. Е. 25 Авторський чек-лист для створення кіберпанкових VFX у відеоіграх

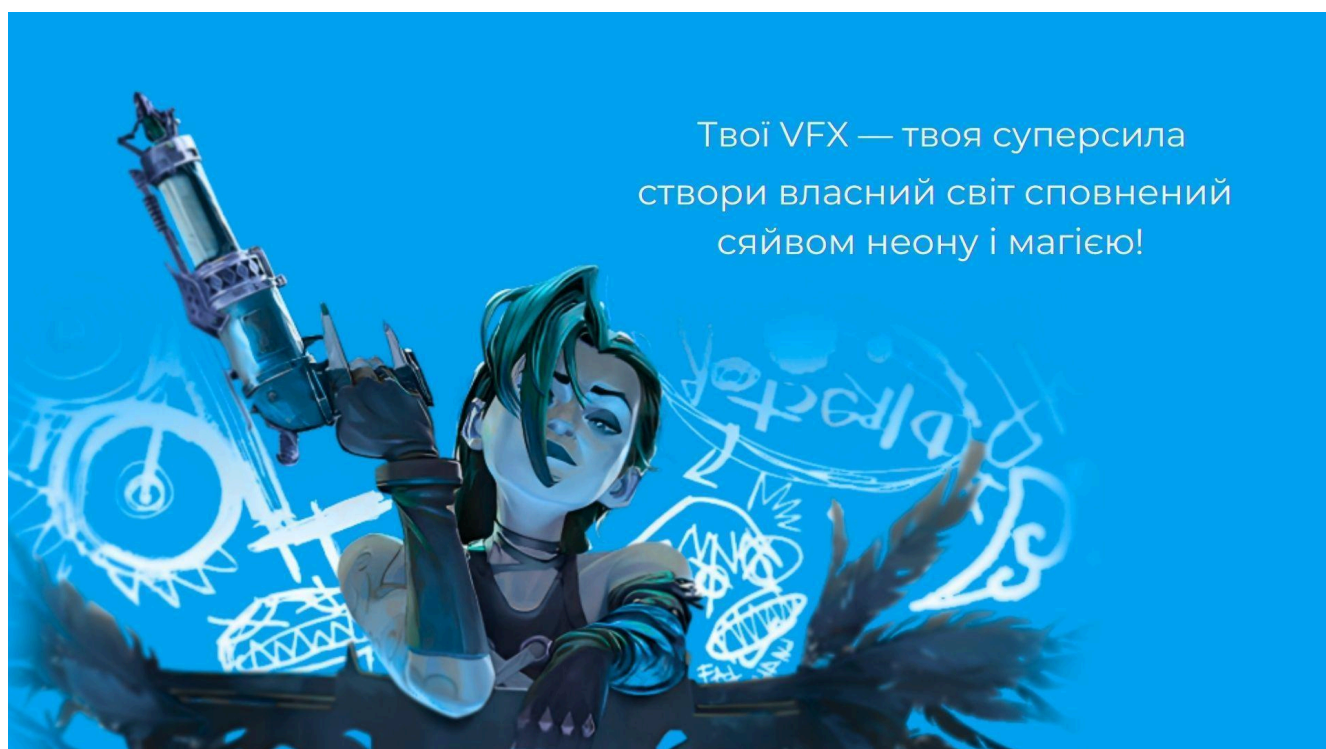


Рис. Е. 26 Авторський чек-лист для створення кіберпанкових VFX у відеоіграх