

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ імені В. Н. КАРАЗІНА
ФІЛОСОФСЬКИЙ ФАКУЛЬТЕТ
КАФЕДРА ТЕОРІЇ КУЛЬТУРИ І ФІЛОСОФІЇ НАУКИ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
Освітній ступінь – бакалавр

**ЦИФРОВА ЕСТЕТИКА ВІДЕОІГОР ХІДЕО КОДЗИМИ В КОНТЕКСТІ
СУЧАСНОЇ ВІЗУАЛЬНОЇ КУЛЬТУРИ**

Виконала:

студентка 4 курсу групи ОКВ-42
денної форми навчання
першого (бакалаврського) рівня
спеціальності 034 – Культурологія,
освітньо-професійної програми
«Візуальне мистецтво та менеджмент
культурних проєктів»
Владислава Іванівна ЧЕРЕВКО



Науковий керівник:

Кандидат філософських наук,
професор, завідувач кафедри теорії
культури і філософії науки
Дмитрій Володимирович ПЕТРЕНКО

Рецензент: доктор мистецтвознавства,
доцент
Володимир Наумович
МИСЛАВСЬКИЙ

Підсумкова оцінка: за національною шкалою:
кількість балів: _____
Підпис керівника _____

Кваліфікаційну роботу захищено на засіданні Екзаменаційної комісії
Протокол № __ 4 __ від « 18 » червня 2025 р.
Голова Екзаменаційної комісії _____ ЛИСЕНКОВА В.В. _
(підпис) (прізвище та ініціали)

Харків – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ I ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ (VIDEO)GAME STUDIES.....	8
1.1 Становлення та історичні етапи формування відеоігрових досліджень.....	8
1.2 Особливості застосування міждисциплінарного підходу до вивчення відеоігор.....	12
Висновки до розділу 1.....	15
РОЗДІЛ II ВІДЕОІГРИ ЯК ФЕНОМЕН МЕДІАМИСТЕЦТВА	17
2.1 Місце відеоігор в контексті мультимедійності цифрового мистецтва.....	17
2.2 Роль авторської стилістики у формуванні художньої ідентичності відеоігор.....	22
Висновки до розділу 2.....	26
РОЗДІЛ III СОЦІОКУЛЬТУРНІ ВИМІРИ ВІДЕОІГОР ХІДЕО КОДЗИМИ	28
3.1 Характеристики візуальних і аудіальних компонентів як інструментів художнього вираження у Death Stranding.....	28
3.2 Аналіз концептуального змісту та наративних стратегій франшизи Metal Gear	36
Висновки до розділу 3.....	42
РОЗДІЛ IV ПРОЄКТ У СФЕРІ ЦИФРОВОГО МИСТЕЦТВА: VR-ІНСТАЛЯЦІЯ «PALIMPSESTUS»	43
4.1 Аплікаційна форма проєкту: опис концепт-ідеї.....	43
4.2 Кошторис та деталі щодо реалізації інсталяції.....	49
Висновки до розділу 4.....	53
ВИСНОВКИ	55
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	58
ДОДАТКИ	65

ВСТУП

Обґрунтування вибору теми дослідження. Вибір теми кваліфікаційної роботи зумовлений *актуальністю* проблеми осмислення відеоігор як феномена сучасної візуальної культури та зростаючим інтересом до авторських практик у цифровому мистецтві. В умовах стрімкої діджиталізації культурного простору відеоігри перестають бути виключно розважальним медіа і постають як складні художні форми. У цьому контексті привертає увагу творчість японського геймдизайнера Хідео Кодзіми, яка характеризується чітко окресленою авторською стилістикою. У межах дослідження здійснено спробу розглянути проекти Кодзіми як репрезентативний приклад застосування авторського підходу у сфері відеоігор. Аналіз фокусується на тому, як геймдизайнер вибудовує виняткову естетичну систему, що резонує з традиціями кінематографа та водночас формує нові вектори розвитку цифрового мистецтва.

Ступінь вивченості теми. Тема відеоігор на сьогодні є предметом активного дослідження в різних наукових галузях. З моменту свого виникнення відеоігри пройшли значну еволюцію, ставши важливим культурним і технологічним феноменом, що привертає увагу фахівців з культурології, соціології, психології, технічних наук та інших дисциплін. Основний масив досліджень базується на оглядах спеціалізованих інтернет-видань, де профільні публікації зосереджені на аналізах провідних тенденцій, технологічних досягнень, культурних та соціальних впливів відеоігор. До таких видань відносяться *Edge, Eurogamer, Game Informer, GameSpot, Kotaku, PC Gamer, Polygon, The Verge* та інші. Серед українських аналогів варто відзначити такі платформи як *PlayUA, GameDev* і *Gameverse*. Окремі статті, присвячені відеоіграм, публікуються на ресурсах *Детектор медіа, Межа медіа, Макснет, SPEKA media* та інші.

Щодо традиційного академічного дискурсу, то сучасні зарубіжні дослідження відеоігор охоплюють широкий спектр тем. *Генрі Дженкінс (Henry Jenkins), Ян Богост (Ian Bogost)* займаються вивченням відеоігор як культурних

артефактів; *Т. Л. Тейлор (T. L. Taylor)*, *Андрей Нає (Andrei Nae)*, *Шіра Чесс (Shira Chess)* досліджують гендерні стереотипи і соціальні структури в ігрових наративах; *Джефрі Лонг (Geoffrey Long)* досліджує відеоігри крізь призму політичної оптики. *Єспер Юл (Jesper Juul)*, зосереджуючи увагу на естетичних та візуальних аспектах, розглядає відеоігри як нову форму мистецтва, що має значний вплив на сучасну візуальну культуру.

Мета та завдання дослідження. *Мета* дипломного проєкту полягає у розкритті естетичної специфіки відеоігор як складового елементу сучасної візуальної культури на прикладі робіт японського геймдизайнера Хідео Кодзіми.

Досягнення поставленої мети передбачає визначення та розв'язання кола завдань, а саме:

1. Вивчити генезу (video)game studies як дисципліни, що передбачає дослідження головних теоретичних підходів до аналізу відеоігор.
2. Визначити сутність міждисциплінарного підходу до аналізу відеоігор, визначивши його методологічні принципи і потенціал.
3. Дослідити те, яким чином авторська стилістика визначає художню ідентичність відеоігор.
4. Здійснити аналіз авторського стилю Х. Кодзіми: концептуальних особливостей його творів, структуру наративу, використання символів, метафор, а також його підхід до аудіовізуального оформлення.

5. Розробити арт-проєкт у галузі цифрового мистецтва.

Об'єкт дослідження – відеоігри як феномен сучасної візуальної культури.

Предмет дослідження – специфіка авторської стилістики відеоігор Хідео Кодзіми.

Методи дослідження. Методологічну базу дипломного проєкту формує комплексна стратегія, зумовлена міждисциплінарним характером дослідження відеоігор. Її основу складає *контент-аналіз* (для загального ознайомлення із предметом дослідження з акцентом на його аудіовізуальній складовій), *семіотичний підхід* (для ідентифікації та інтерпретації знаків, символів і кодів, що присутні в досліджуваних творах) та *наративний аналіз* (для вивчення

структури та змісту наративу з фокусом на те, як історія розкривається через персонажів, події). Творчість Х. Кодзіми, що характеризується виразною інтеграцією кінематографічних технік, піддається аналізу через *компаративний метод* з метою виявлення взаємозв'язків між візуальною образністю кіно і відеоігор. Також застосовуються загальнонаукові методи: *історико-генетичний* (для огляду трансформації наукових підходів і методологій *game studies*) та *типологічний* (для формування класифікації субдисциплін геймдизайну та в контексті розробки арт-проєкту).

Емпірична основа охоплює спектр візуальних, аудіовізуальних та цифрових матеріалів. У фокусі аналізу – відеогра *Death Stranding* (2019) та серія ігор *Metal Gear* (1987-2018). У дослідженні залучено біографічну документальну стрічку «Hideo Kojima: Connecting Worlds» (2024), яка висвітлює світоглядні й культурні впливи на творчість геймдизайнера. Допоміжним матеріалом виступають інтерв'ю Х. Кодзіми, оприлюднені на платформах YouTube та Instagram. Для компаративного аналізу візуальної стилістики до емпіричного корпусу дослідження увійшли кінокадри з фільмів А. Гарленда, С. Кубрика, А. Тарковського. Додатково використано добірку фотоматеріалів із профільних інтернет-видань.

Теоретична основа спирається на міждисциплінарне поле знань, що поєднує медіатеорію, культурологію, *game studies* і філософію візуального мистецтва. Людологічна теорія Й. Гейзинги, представлена у праці «*Homo Ludens*», використовується як фрейм для інтерпретації гри як фундаментального культурного явища. Гендерні студії класичних *survival*-горорів А. Нае аналізуються з метою вивчення особливостей репрезентації гендеру в ігрових наративах. Концепція відеоігор як культурних артефактів Я. Богоста дозволяє розглядати відеогра як носій ідеологічного повідомлення, що реалізується через наратив, геймплей, естетику, інтерфейс. Концепція імерсивності медіамистецтва, розроблена О. Грау, застосовується для аналізу специфіки ігрового досвіду як інструменту занурення у цифрову реальність. Теорія авторського кінематографу, адаптована для дослідження відеоігор, розглядає Х.

Кодзіму як автора (auteur) , чия творча індивідуальність простежується на рівні тем, образів, режисерських прийомів, ідейної послідовності.

Наукова новизна дослідження. Вперше в межах українського гуманітарного дискурсу відеоігри Х. Кодзіми інтерпретуються як самостійна художня форма, здатна до повноцінного естетичного та концептуального висловлення. В межах дипломного дослідження характеризувано способи нарративної побудови простору, розкрито візуальні і символічні метафори у відеоіграх *Death Stranding* (2019) та *Metal Gear* (1987-2018). Особливу увагу приділено тому, як ігровий досвід у проєктах Кодзіми трансформує сприйняття часу, простору та суб'єктності в дусі нової медіарефлексії. Авторкою уточнено роль відеоігор у формуванні нових візуальних кодів. Здійснено компаративний аналіз специфіки візуальної образності у відеоіграх та кінематографі. Виявлено, як авторська присутність у цифровому середовищі сприяє художній експресії та зануренню гравця у філософсько-естетичні виміри віртуальної реальності. Загалом, дослідження формує підґрунтя для подальшого осмислення відеоігор як самостійного художнього феномена в межах сучасного візуального мистецтва.

Практичне значення отриманих результатів. Результати дослідження мають практичне значення для міждисциплінарних студій, які охоплюють сфери візуального мистецтва, культурології, медіадосліджень та геймдизайну. Аналіз цифрової естетики відеоігор Х. Кодзіми відкриває нові горизонти для розуміння того, як авторська візія взаємодіє з візуальними нарративами сучасної культури. Основні положення кваліфікаційної роботи можуть бути використані в освітньому процесі для розробки курсів із цифрової естетики, нових медіа, історії відеоігор або візуальної культури ХХІ століття. Окрім того, дослідження має потенціал стати методологічною основою для подальшої мистецької практики – у створенні власних ігрових або візуальних проєктів, що інтегрують інноваційні нарративні структури із елементами імерсивного досвіду та засобами цифрової естетичної експресії.

Апробація результатів проєкту. За результатами дипломного проєкту сформовано тези для виступу на Міжнародній науковій конференції студентів та аспірантів «XXI Харківські студентські філософські читання. Світ штучного інтелекту і людина: філософія, культура, політика» при Харківському національному університеті імені В. Н. Каразіна, яка відбулася 17 травня 2025 року.

Структура та обсяг дослідження. Дипломний проєкт загальним обсягом 71 сторінка (із них основна частина 56 сторінок) складається зі вступу, чотирьох розділів (у тому числі 8 підрозділів), висновків, списку використаних джерел (63 найменування, із них 52 – іноземними мовами). Усього міститься 7 додатків.

РОЗДІЛ I

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ (VIDEO)GAME STUDIES

1. 1 Становлення та історичні етапи формування відеоігрових досліджень

На початку нашого дослідження вважаємо доцільним ознайомитися із основними етапами розвитку ігрових досліджень. Це дасть змогу простежити еволюцію наукових підходів, визначити концепції та методологічні засади, що формувалися протягом усієї історії цієї царини. Такий огляд слугуватиме міцним підґрунтям для подальшого аналізу авторської стилістики Хідео Кодзіми, допомагаючи нам сповна розкрити унікальність його творчого підходу до створення відеоігор.

Спробуємо дати визначення *game studies* як дослідницького напрямку. *Game studies* є дослідженням ігор у їх універсальному розумінні – як певної частини культури, що модифікуються через час і в залежності від соціальних, економічних та технологічних змін. Дисципліна не обмежується аналізом ігор лише як засобу розваги чи відпочинку, а натомість виокремлює їх у якості важливого елемента в утворенні міжлюдських відносин. Відповідно цьому об'єкти дослідження *game studies* становлять широкий спектр: від традиційних настільних чи спортивних ігор до гри як всеосяжного культурного феномена. В контексті останнього положення фундаментальною виявляється праця «*Homo ludens*» нідерландського філософа Йогана Гейзинга. Датована 1938 роком, вона знаменує собою початок ґрунтового наукового пошуку гри у філософії культури – людології. Усього трактат містить дванадцять частин, кожна з яких присвячена деякій характеристиці гри.

У першому розділі «Характер і значення гри як явища культури» Гейзинга позиціонує гру як давній та основоположний елемент культури, який, тим не менш, передре її: первісні прояви громадської діяльності людини вже містять складові гри [29, с. 21]. Тут Гейзенга пропонує декілька визначень гри як

«несерйозної дії» або «вільної дії» у «вільний час» [29, с. 23-26]. Другий та третій розділи стосуються соціальних функцій гри та її ролі в організації суспільних процесів. Філософ зазначає, що гра виконує важливі задачі в рамках комунікації, не в останню чергу через створення символічних просторів, де відбувається виокремлення та повторення певних суспільних норм і ритуалів в ігровій формі. Гра, за Гейзингою, стає інструментом у будівництві міжособистісних зв'язків: відпочивачи та розважаючись, люди поглиблюють розуміння свого місця в соціумі [29, с. 78].

Найбільш вагомим аспектом людологічної теорії Йогана Гейзинги виступають п'ять характеристик, що він приписує грі [29, с. 27-33]:

1. Гра – це свобода. Перша та основна ознака гри полягає у тому, що вона є простором, де учасники мають повну свободу вибору дій та рішень. Вона не зобов'язує учасників до якихось конкретних результатів чи очікувань, а дозволяє творити власні правила і визначати свою роль у процесі.

2. Гра не тотожна життю. Гейзинга підкреслює, що гра є відокремленою від реальності. Вона відрізняється від повсякденних життєвих процесів, бо в грі немає обов'язкових соціальних або моральних обмежень; натомість вона створює свій власний світ, в якому не діють закони буденного життя.

3. Гра має окреслені місце та час. Оскільки гра відокремлена від реального життя, вона розгортається в спеціально створеному просторі, часто обмеженому певними рамками. Крім того, її тривалість також може бути обмежена. Гра має свій початок і кінець, а її зміст і значення визначаються саме процесом гри, а не зовнішніми результатами.

4. Гра – це порядок. Хоча перше твердження декларує свободу гри, в ній існують свої внутрішні правила, що визначають окремі порядок і структуру. Ці правила важливі для підтримки гармонії і взаємодії між учасниками. Без визначених правил гра не могла б існувати, оскільки саме вони створюють умови для чесної та ефективної участі.

5. Гра безкоштовна. Гра, за Гейзингою, є автономною діяльністю, що не підкоряється матеріальним чи фінансовим інтересам. Її мета не полягає в

отриманні вигоди чи ресурсів, а зводиться до участі в такому процесі, що може приносити емоційне або соціальне задоволення, сприяти розширенню творчих чи інтелектуальних здібностей.

Теорія Йогана Гейзинги щодо гри як першооснови соціокультурної системи сформувала фундамент для подальших досліджень різних ігрових форм, зокрема й відеоігор. Так, починаючи з 1970-х років, саме вони стають предметом наукового інтересу, який здебільшого фокусувався на їхніх соціальних аспектах. У той час, як у науковому середовищі, так і в суспільстві в цілому, домінувала думка щодо кореляції відеоігор із високим рівнем насилля серед молоді. Соціолог Фешбах Сеймур є автором теорії катарсису в масових комунікаціях, згідно із якою споживання насильницького контенту провокує підвищення агресивних поведінкових реакцій [55]. Хоча пізніші дослідження спростували це твердження, концепція відеоігор як потенційного фактору, що спричиняє насильство, все ще знаходить своїх прихильників і донині.

Кінець ХХ – початок ХХІ століття, на тлі технологічного прогресу та зростання популярності відеоігор, характеризується значним збільшенням інтересу з боку наукового товариства. Найбільш важливим етапом у розвитку (video)game studies цього періоду визначаємо заснування Асоціації дослідження цифрових ігор (*Digital Games Research Association*, далі – *DiGRA*) у 2003 році,

Фінляндія. Вона залишається провідною інституцією у сфері, об'єднуючи науковців, які вивчають відеоігри з міждисциплінарної перспективи. Виходячи з цього, основною функцією *DiGRA* є підтримка регіональних осередків у різних країнах, що сприяє співпраці та обміну знаннями. Механізмом реалізації цієї функції є щорічні конференції, які слугують платформою для презентації новітніх досліджень. У 2013 році *DiGRA* започаткувала щоквартальний журнал *Transactions of the Digital Games Research Association* (далі – *ToDiGRA*), котрий містить рецензовані статті, що висвітлюють широкий діапазон тем, пов'язаних із відеоіграми; з усіма можна ознайомитися на офіційному сайті організації [24].

В останнє десятиліття спостерігаємо чітку тенденцію щодо інтеграції новітніх підходів у (video)game studies. Зокрема, у вищезгаданому *ToDiGRA*

регулярно публікується значна кількість статей, присвячених, наприклад, перетину відеоігор та квір-теорії. Цей факт відображає зростаючий інтерес до вивчення відеоігор як платформи для гендерних репрезентацій. Зразковою в цьому плані вважаємо працю «*Immersion, Narrative, and Gender Crisis in Survival Horror Video Games*» Андрея Нає, 2022 рік. На прикладі культових survival-горорів Нає розгляде те, що можна назвати деконструкцією гендеру у відеоіграх. Так, в серії *Resident Evil (Biohazard)* яскраво розкривається штучність гіпермаскуності. Всупереч характерної зовнішності головних чоловічих персонажів (Нає наводить приклад Кріса Редфілда у *Resident Evil 5*), вони повсякчасно зображуються вразливими і слабкими [45, с. 59-60]. *Resident Evil* систематично підриває статус героїв бойовиків і, відповідно, деконструє стереотипні уявлення про стать у цьому жанрі. Інший влучний приклад – Джеймс Сандерленд із *Silent Hill 2*, який переживає глибоку кризу: він, білий гетеросексуальний чоловік, постає гостро безпорадним перед труднощами, з якими стикається [45, с. 83-85]. Зосереджуючись на складній психології персонажа та його досвіді мандрівки містом Сайлент Хілл у пошуках своєї дружини, гра кидає виклик надмірно самовпевненим чоловічим героям, які домінують в ігровій індустрії.

Слід звернути увагу на формування game studies в Україні. Починаючи з другої половини 2010-х років помічаємо стрімке збільшення як обсягів українського ігрового продукту, так і досліджень, присвячених сфері. Академічні праці та статті у профільних періодичних виданнях здебільшого сконцентровані на вивченні впливу відеоігор на ментальне здоров'я, їхньому освітньому потенціалі [2; 4] а також на проблемах та викликах вітчизняної гейміндустрії [6; 7]. Проте питання естетики, культурного резонансу відеоігор, їхнього взаємозв'язку із іншими мистецькими формами залишаються менш опрацьованими. Зокрема, дослідженням авторської стилістики відеоігор займалися Є. Малюк, М. Матюшин, Н. Скубіна.

Отже, наукові пошуки відеоігор налічували кілька етапів, пройшовши шлях від перших теоретичних розвідок до комплексного аналізу культурних,

соціальних і технологічних аспектів. З огляду на багатогранність відеоігор як явища, очевидно, що їхнє вивчення неможливе без залучення методологій із найрізноманітніших наукових сфер, і саме це стане об'єктом нашої уваги у наступному підрозділі.

1.2 Особливості міждисциплінарного підходу до вивчення відеоігор

Динамічна зміна етапів (video)game studies, простежена нами у попередньому підрозділі, зумовлює формування на початку ХХІ століття специфічного міждисциплінарного методу. Зрозуміло, що запозичення інструментів із різних наукових дисциплін відкриває можливість осмислення відеоігри як складного явища, що виходить за межі розваги та набуває значення культурного тексту, засобу комунікації і форми естетичного досвіду. Далі ми спробуємо проаналізувати специфіку зазначеного міждисциплінарного підходу.

Цілком справедливо стверджувати, що сучасний міждисциплінарний метод дослідження відеоігор своєю розробкою завдячує людонаративному дисонансу та конфлікту, що розв'язався навколо нього. Цьому явищу притаманна розбіжність між ігровою механікою (надалі – геймплей) та наративною структурою гри [54, с. 10]. Вперше поняття людонаративного дисонансу було введене креативним директором *Far Cry 2* Клінтом Гокінгом у 2007 році в дописі, присвяченому аналізу відеоігри *BioShock*. Гокінг наголошував на суперечності між заявленою в сюжеті ідеєю свободи вибору та фактичною необхідністю гравця слідувати наперед визначеному сценарію. Це спровокувало подальші пошуки подібних конфліктів в інших відеоіграх: Томом Бісселлом в *Call of Duty 4: Modern Warfare* [16, с. 37-38], Бреттом Македонські в *Dead Space* та *Mass Effect* [39], Крісом Плантом в *The Last of Us II* [51], Джеффри Матулефом в *Uncharted 4: A Thief's End* [40] та іншими. Стало очевидним те, що людонаративний дисонанс не є поодиноким явищем, а вказує на чітку тенденцію. Гостро постала необхідність перегляду методологій (video)game

studies, які відтепер повинні включати дослідження як технічного аспекту, так і нарративних складових, з ціллю забезпечення всебічного розуміння відеоігор.

З нашої точки зору, найбільш ефективне рішення людонаративного конфлікту запропонував американський теоретик відеоігор Ян Богост у статті «Videogames are a Mess», розміщеній на його персональному веб-сайті. У цій публікації представлено матеріали доповіді Богоста на конференції DiGRA 2009, де він проголошує концепцію відеоігор як культурних артефактів, аналіз яких потребує комплексного підходу. Богост займає прагматичну позицію, згідно із якою відеоігри одночасно є двома досить різними речами: вони реальні, оскільки містять реальні правила, з якими гравці насправді взаємодіють; виграш чи програш – це дійсна подія. Проте, коли перемога досягається через, наприклад, механіку вбивства дракона, це не справжній дракон, а вигаданий. Відповідно цьому, грати у відеогру означає взаємодіяти з реальними правилами і одночасно уявляти вигаданий світ. Гра є і набором правил (людологія), і уявним світом (наратологія). Отже, відеоігри можуть містити як ігрове, так і вигадане, не жертвуючи ані своєю технічною, ані художньою сторонами. У результаті свого судження Богост створив модель із п'яти пунктів (однак підкреслює, що їх кількість не є сталою), яку називає «онтологією відеоігор» [17]. Дані з цієї моделі подано в таблиці нижче (див. Таблиця 1.1).

Таблиця 1.1

**П'ятирівнева модель аналізу відеоігор,
за матеріалами статті Я. Богоста [17]**

№ з/п	Назва рівню	Характеристика
1.	Сприйняття і дія (англ. <i>Reception and Operation</i>)	Розглядається те, як відеогра сприймається користувачами та які механізми функціонування вона пропонує. Включає вивчення безпосередньо досвіду гравця, особливостей нарративу, інтерактивності та культурного контексту споживання гри. Крім того, розглядається, як гравці освоюють механіки та інтерпретують зміст гри.
2.	Інтерфейс (англ. <i>Interface</i>)	Рівень стосується способів взаємодії користувача з грою через візуальні, аудіальні та тактильні інструменти.

		Складається із аналізу дизайну користувацького інтерфейсу (UI), зручності керування, HUD (англ. <i>head-up display</i> – візуальний інтерфейс, який накладає важливу інформацію на екран без необхідності перемикаати увагу на інші джерела).
3.	Форма і функція (англ. <i>Form and Function</i>)	Досліджується ігрова механіка як система правил та алгоритмів, що визначають геймплей. Передбачає аналіз дизайну рівнів, балансу механік, ігрової динаміки та інших людологічних рис, які обумовлюють характер гри.
4.	Код (англ. <i>Code</i>)	Цей рівень охоплює вивчення програмної архітектури гри: центральну програмну частину («рушій»), алгоритми, штучний інтелект, роботу мережевих технологій. Включає оцінку технічних рішень, які визначають продуктивність гри, а також можливості її модифікації та технічні обмеження.
5.	Платформа (англ. <i>Platform</i>)	Досліджується апаратна та програмна екосистема, в якій існує гра. Сюди входять характеристики консолей, ПК, мобільних платформ, а також питання сумісності, економічних моделей дистрибуції (наприклад, Steam, PlayStation Store), політики платформ щодо ігор.

Із таблиці можна зробити висновок, що два з п'яти рівнів системи Богоста стосуються переважно технічної сторони відеоігор, а тому виходять за межі культурологічного аналізу. Відтак, у подальших розділах дипломного проєкту вважаємо доцільним зосередити основну увагу на перших трьох пунктах – «Сприйняття і дія», «Інтерфейс», «Форма і функція». Перший рівень розглядаємо як базовий, оскільки він оглядає механізми формування гравцем загального естетичного та смислового досвіду. Під час проходження другого вивчається інтерфейс як важливий посередник у процесі комунікації гравця з грою, а це суттєво впливає на цілісне розуміння гри. Зрештою, на третьому рівні проаналізуємо взаємозв'язок між геймплейними механіками та художньою виразністю досліджуваних відеоігор.

Таким чином, людонаративний дисонанс став рушієм розвитку міждисциплінарного підходу в рамках (video)game studies. Це явище змусило науковців звернути увагу на необхідність багатокomпонентного аналізу, що об'єднує різні підходи із різних академічних сфер. Водночас розглянута у підрозділі модель Яна Богоста дозволяє здійснювати окрему оцінку кожного з

аспектів залежно від дослідницького фокусу, що у нашому випадку сприяє глибшому аналізу відеогри як мистецького продукту. Подальше удосконалення цього напрямку має значний потенціал, тому що здатне суттєво змінити наше уявлення про відеоігри як культурний феномен.

Висновки до розділу 1

У першому розділі обґрунтовано теоретико-методологічний інструментарій дипломного проєкту. Нами було постежено еволюцію ключових етапів (video)game studies, починаючи від фундаментальних досліджень галузі (людологічна концепція Йогана Гейзинги), закінчуючи сучасним синтезом новітніх підходів (гендерні студії медіафраншизи *Resident Evil* та відеоігри *Silent Hill 2* Андрея Нає). Спираючись на трактат Гейзинги «*Homo ludens*», охарактеризовано п'ять ознак гри як першооснови культури. Піддано оцінці роль діяльності DiGRA у розвитку наукових пошуків відеоігор. У підсумку окрему увагу приділено становищу (video)game studies у вітчизняному науковому дискурсі; дійшли висновку, що з кінця 2010-х років спостерігається значне підвищення інтересу до галузі. Одночасно має місце недостатня кількість досліджень відеоігор як мистецького продукту, їхнього співвідношення із кінематографом, літературою та іншими традиційними формами мистецтва.

У другому підрозділі вивчено витоки та наслідки людонаративного дисонансу, надано його дефініцію, розглянуто деякі приклади (*Call of Duty 4: Modern Warfare*, *Dead Space*, *Mass Effect*, *The Last of Us II*, *Uncharted 4: A Thief's End* та ін.). Опрацьовано модель Яна Богоста для аналізу відеоігор, що викладена у його статті «*Videogames a are Mess*». Модель визначена нами як універсальний інструмент, що допомагає вивчати відеоігри одночасно і як мистецтво, і як технологію. Зрештою, відокремлено три пункти, котрі будуть найбільш корисними з культурологічної точки зору для дослідження творчості Хідео Кодзіми у наступних розділах:

1. «Сприйняття і дія» (для дослідження досвіду гравця, особливостей наративу, інтерактивності та культурного контексту споживання гри).
2. «Інтерфейс» (для вивчення візуальних, аудіальних та тактильних інструментів).
3. «Форма і функція» (для дослідження людологічних рис гри – геймплею).

РОЗДІЛ II

ВІДЕОІГРИ ЯК ФЕНОМЕН МЕДІАМИСТЕЦТВА

2.1 Місце відеоігор в контексті мультимедійності цифрового мистецтва

У контексті сучасного мистецтва спостерігаємо інтенсифікацію використання новітніх технологій як інструменту розширення меж художнього висловлення, експериментування з формою й активізації глядацької участі через інтерактивні практики. Водночас поняття цифрового мистецтва залишається відкритим для тлумачень та не має однозначного визначення. Як стверджує медіазнавиця та кураторка Музею американського мистецтва Вітні в Нью-Йорці Крістіана Пауль, класифікація цифрового мистецтва є доволі проблематичною. Вона наголошує на тому, що автоматично відносити до цифрового мистецтва будь-які твори, у створенні або поширенні яких застосовуються технологічні засоби – некоректно, оскільки це ускладнює формування єдиної загальної дефініції [50, с. 32]. Дилема пояснюється різноманіттям технологічних інструментів, які можуть бути інтегровані на різних етапах творчого процесу – від початкової обробки зображень до використання інтерактивних платформ. Отже, цифрове мистецтво слід розглядати не як однорідну категорію, а як динамічну практику, що поєднує різні підходи.

Згідно з вищенаведеним, мультимедійність розглядається нами як одна з головних рис цифрового мистецтва. Тей Воган визначає мультимедіа як синтез тексту, графіки, звуку, анімації та відео, що функціонують у цифровому середовищі та відтворюються за допомогою комп'ютерних технологій [61, с. 3]. Мультимедійність відіграє важливу роль у підсиленні інтерактивності, яка є не менш важливою характеристикою цифрових арт-практик. Вона створює умови для активної взаємодії з контентом – можливості його модифікації або впливу на розвиток подій, що, у свою чергу, забезпечує вищий рівень занурення у віртуальне середовище. Німецький мистецтвознавець Олівер Грау наголошує,

що саме інтерактивні та мультимедійні компоненти дозволяють медіа-творам виходити за межі традиційного контемплативного досвіду, формуючи ефект присутності – імерсивності [26, с. 45].

Як зазначено, цифрове мистецтво є динамічною та технологічно орієнтованою практикою, що застосовує різноманітні засоби для розробки художніх творів. Розглянемо кілька найпоширеніших прикладів. По-перше, це *інтерактивні інсталяції*, які завдяки сенсорним датчикам реагують на рухові або акустичні сигнали глядачів, формуючи змінний візуально-звуковий простір. Цей підхід розширює межі мистецької комунікації, генерує нові формати сприйняття, що залучають аудиторію до безпосередньої взаємодії. Наприклад, мексикано-канадський митець Рафаель Лозано-Хеммер у своїх роботах, зокрема в інсталяції «Pulse Room» (2006), використовує біометричні дані (на кшталт частоти серцевих скорочень), видозмінюючи їх у світлові пульсації [12]. Це наочно демонструє єдність між людиною і її фізіологією. Таким чином, інтерактивні інсталяції відкривають нові горизонти в перцепції мистецтва, надаючи можливість експериментувати з фізичними, віртуальними та емоційними вимірами взаємодії глядача із арт-об'єктом.

По-друге, *генеративне мистецтво*, яке базується на застосуванні алгоритмічних процесів та математичних моделей. Такі твори не мають стабільної форми, а їхня структура зазнає постійних змін. Цей підхід підкреслює динамічність і відкритість твору, де результат взаємодії між художником, алгоритмом та аудиторією залишається непередбачуваним, мінливим. Одним із найуспішніших представників генеративного мистецтва є американський художник, відомий під псевдонімом Beeple (справжнє ім'я – Майк Вінкельманн). Так, його робота «Everydays: The First 5000 Days» була продана на аукціоні Christie's у 2021 році за рекордні 69 мільйонів доларів [19]. Вона являє собою колаж з 5000 цифрових зображень, що створювались митцем щодня протягом понад 13 років. Кожен елемент колекції має свою неповторну цінність, при цьому будучи частиною більш масштабного проєкту.

По-третє, *VR і AR інсталяції*. Віртуальна реальність продукує цілковито синтетичні простори, які є незалежними від фізичних обмежень реального світу. З іншого боку доповнена реальність додає цифрові елементи в повсякденне середовище. З огляду на це, AR і VR стають важливими інструментами переосмислення простору та часу в мистецтві. Саме цим займається Шезад Давуд – британський медіамитець пакистанського походження. До прикладу, у «The Terrarium» Давуд створює віртуальну екосистему, в якій глядач може переміщатися, взаємодіяти з елементами природи та переживати емоційні реакції на їх зміни. Або «Leviathan» – проєкт, що звертається до нагальних питань сучасності, розглядаючи теми екологічного добробуту, міграції та психічного здоров'я [5].

Цифровий живопис, хоч і суперечливо оцінюється теоретиками мистецтва, є ще одним поширеним рішенням переосмислення традиційних художніх практик у сучасному контексті. На відміну від класичного живопису, який обмежений фізичними матеріалами (фарбами, полотном, пензлями), цифровий живопис дає митцеві змогу працювати в середовищі, де немає обмежень. Натомість використання спеціалізованого програмного забезпечення для маніпулювання кольором, текстурою й формою реалізовує нові естетичні і концептуальні принципи. Втім, варто підкреслити: реальний живопис – неповторний. Він має унікальну фізичну текстуру і фактуру, яку можна відчутти під час споглядання картини. Мазки пензля, товщина фарби і дрібні тріщини в матеріалі посилюють глибину, а відтак – і сенс твору. Цифровий живопис же позбавлений фізичності, оскільки є віртуальним, хоча деякі програми можуть імітувати текстуру полотна чи фарб. Така робота більше сприймається через екран, що однозначно трансформує естетичний досвід.

Зрештою, *відеоігри*, будучи виразом цифрового мистецтва, займають ключову позицію в контексті сучасної візуальної культури. Їх можна описати як синтетичні продукти, що поєднують у собі традиційні форми мистецтва (кінематограф, театр, музика, живопис) із новітніми технологіями. Візуальна частина гри – часто результат роботи діджитал-художників, котрі конструюють

віртуальні світи, зовнішній вигляд персонажів, об'єктів, анімації. Тут використовується комп'ютерна графіка, що надає можливість створювати реалістичні, абстрактні або фантастичні сцени й пейзажі. Можна констатувати, що цим відеоігри відкривають нові можливості для візуальної естетики сучасності.

Аудіальний супровід, поряд із візуальними та наративними компонентами, істотно впливає на формування атмосфери та емоційного сприйняття ігрового світу. Саундтреки сучасних відеоігор нерідко набувають статусу самостійних музичних творів, а звукові ефекти поглиблюють імерсію. Прикладом цього може слугувати гра *Red Dead Redemption 2*, де саундтрек, написаний композитором Вуді Джексоном, встановлює емоційний тон відеоігри. Музика посилює атмосферу дикого заходу та безмежних прерій, підкреслюючи драматичні моменти – відлуння пострілів, вітер у горах, звуки природи. Подібнодо цього, серія *Silent Hill* здобула культовий статус завдяки майстерно підібраним саундтрекам, які прямо підтримують динаміку ігрового процесу. У ремейку *Silent Hill 2* (2024), анонсованому Konami та розробленому Bloober Team, музика зберігає зв'язок із первісною атмосферою, водночас адаптуючись до сучасних технологічних стандартів. Саундтрек було переосмислено з урахуванням покращеної якості звуку, просторового звучання та більш тонкого використання шумів [20; 22]. Втім, лунає й критика на адресу нового підходу: замість тонкої, ледь відчутної музики, що виникає раптово й зникає без пояснень, тепер частіше використовуються оркестрові мотиви. На думку ряду оглядачів, нововведення зближує відеоігру із типовими фільмами жахів, втрачаючи характерну для *Silent Hill* аудіальну абсурдність і фрагментарність [30].

Відеоігри, як і VR та AR мистецтво, маніпулюють часом і простором. Відеоігри повсякчасно застосовують нелінійні принципи монтажу, варіюють масштаби подій, реконструюють часові межі, модифікують перспективу, що динамічно моделює наративну структуру. Масовим рішенням стали кінематографічні прийоми, які адаптують ігрові сцени до візуальної

стилістики кіно, надаючи можливість оперативного перемикання між різними точками зору. Це створює підґрунтя для формування складних, візуально насичених і концептуально глибоких продуктів. Слід, однак, звернути увагу на принципову різницю між відеоігрою та *інтерактивним кіно*, що є скоріше її жанровим підвидом. У випадку із «звичайними» відеоіграми гравець володіє широким контролем над персонажем та світом у цілому. Відеоігри же пропонують реальну агентність у процесі прийняття рішень: можна вільно переміщатися, досліджувати середовище, виконувати завдання, побічні місії. Інтерактивне кіно, хоча і має елементи взаємодії з гравцем (глядачем), все ж зберігає обмежену кількість варіантів розвитку сюжету. Можна лише вибирати між кількома заздалегідь підготовленими опціями, проте основні лінії історії залишається незмінними. Таким чином, інтерактивне кіно характеризується більшим акцентом на кінематографічних прийомах та оповіді, суттєво не зосереджуючись на геймплеї.

До «класичних» прикладів інтерактивного кіно можна віднести роботи французької студії Quantic Dream, серед яких *Omikron: The Nomad Soul*, *Fahrenheit*, *Heavy Rain*, *Beyond: Two Souls* та *Detroit: Become Human*. Також необхідно згадати *The Dark Pictures Anthology*, створену студією Supermassive Games: вона зосереджується на жахах і психологічних трилерах, де гравці можуть обирати між різними варіантами поведінки, що веде до численних кінцівок. До прикладу, згідно із інформацією онлайн-сервісу Steam, у *The Quarry*, частині зазначеної антології, міститься 186 можливих епілогів [59]. Тож, основна риса інтерактивного кіно полягає у порушенні проблеми морального вибору і міжперсональної взаємодії. Цей тип відеоігор формує варіативність, що передбачає можливість повторного проходження для аналізу альтернативних наслідків ухвалених рішень.

Втім, запозичення кінематографічних прийомів характерно і для низки інших жанрів. Елементи кіномови (режисура кадру, операторські ракурси, монтажні переходи, використання світлотіні тощо) активно імплементуються у рольові, пригодницькі та навіть стратегічні відеоігри. Наприклад, вже згаданий

нами раніше *Uncharted 4: A Thief's End* демонструє послідовне застосування кінематографічного монтажу, забезпечуючи плавні переходи між кат-сценами та геймплейними епізодами. Рух камери вибудовується за принципами, властивими класичному пригодницькому кіно: у сценах падіння персонажа з висоти вона оперативно змінює ракурс, драматично забарвлюючи події. А у *God of War* було реалізовано сміливий підхід завдяки long take – безперервного кадрубез видимих монтажних склеювань. Такий прийом максимально стер межі між ігровим процесом і кінематографічним оповіданням.

Підсумовуючи, цифрове мистецтво є гнучкою, багатшаровою сферою, котра використовує різноманітні технологічні, естетичні та концептуальні рішення. Вона розширює можливості художнього вираження, пропонуючи нові форми взаємодії між твором і глядачем. Від інтерактивних інсталяцій до генеративного мистецтва, від VR і AR-проектів до цифрового живопису й відеоігор – цифрове мистецтво охоплює широкий спектр медіа, кожне з яких має власну естетику та механіку впливу. Цифрова естетика поступово формується як повноцінна складова візуальної культури, а відеоігри утверджуються як одна з провідних мистецьких форм сучасності.

2.2 Роль авторської стилістики у формуванні художньої ідентичності відеоігор

Раніше нами було доведено приналежність відеоігор до цифрового мистецтва. Окремо варто зауважити, що їхня художня цінність не зводиться лише до технічної майстерності. На нашу думку, головну роль тут відіграє авторська стилістика, яка визначає мистецьку ідентичність гри. Саме індивідуальний підхід вирізняє відеоігри серед інших комерційних продуктів і наділяє їх унікальною художньою вагою. Проте це підводить нас до важливого питання: хто є справжнім автором гри? Зазвичай авторство належить одній людині або невеликій групі, однак у нашому випадку творчий процес є колективним. Головною фігурою у цьому процесі виступає геймдизайнер –

особа, що відповідає за концептуальну основу проєкту, її механіки, наратив та загальний користувацький досвід. Паралельно у розробці беруть участь численні фахівці – програмісти, художники, сценаристи, композитори. Це розмиває межі індивідуального авторства. Таким чином, постає проблема: чи можна вважати геймдизайнера автором проєкту у традиційному сенсі, чи відеоігра є продуктом колективного авторства?

Відповідь варто шукати в межах теорії кіно, насамперед через осмислення концепції авторського кінематографа з урахуванням специфіки відеоігрової розробки. Американський кінокритик Ендрю Сарріс визначає режисера як творця, що має власний стиль і повний контроль над усіма стадіями виробництва. Саме завдяки цьому фільм набуває його особистої та неповторної ознаки [53]. Французький колега Сарріса і теоретик журналу «Cahiers du cinéma», Андре Базен, стверджував, що режисери є авторами (фр. *auteur*) фільму і повинні розвивати свою кіномову, не дозволяючи собі повністю піддаватися впливу готового сценарію. Разом з тим, Базен піддавав критиці прихильників авторської теорії за сприйняття цього підходу як єдиного правильного, оскільки це може призвести до заперечення фільму заради возвеличення його автора [15]. Він закликав відмовитися від такого виключного розуміння кіноаналізу, при цьому зберігаючи саму концепцію авторської позиції. Треба зазначити, що застосування авторської теорії до відеоігор викликає певні труднощі через те, що це не тільки аудіовізуальне, а й дуже інтерактивне середовище, як ми це вже означили раніше. Виходячи з цього, ми стверджуємо, що режисер (геймдизайнер) стає автором, коли його *творче лідерство, стиль і свобода у прийнятті рішень* гарантують, що кінцевий продукт є відображенням його індивідуальної художньої ідентичності; тобто:

1. Режисер (геймдизайнер) має чітко виражений і впізнаваний стиль або повторювану тематику, яка проходить через його кар'єру, будуючи певну художню послідовність у його роботах;

2. Він здійснює значний контроль над усіма етапами створення фільму (відеоігри), враховуючи роботу з іншими фахівцями (сценаристи, актори,

оператори та інші), що дозволяє йому формувати кінцевий продукт згідно з його власним баченням;

3. Режисер (геймдизайнер) має творчу автономію, що надає йому можливість вільно ухвалювати рішення щодо концепції, стилістичних рішень, наративу та інших складових роботи, не обмежуючись зовнішнім тиском.

Підтвердження перших двох принципів знаходимо у творчості розробників інді-ігор різних жанрів на зразок *Cave Story* (Дайсуке «Піксель» Амайя) або *Undertale* (Роберт «Тобі Фокс» Ф. Фокс). Ці ж аспекти характерні і для деяких інших розробників більш масштабних проєктів. Наприклад, Сігеру Міямото, творець культових серій *Super Mario* і *The Legend of Zelda*; або Хідекі Камія, що відіграв значну роль у створенні *Bayonetta* та *Devil May Cry*. Щодо третьої передумови для визначення авторства, а саме наявності чіткого і впізнаваного стилю чи тематичної послідовності, то зазначені розробники не можуть бути класифіковані нами як геймдизайнери.

Можна зробити проміжний висновок: наявність подібних стилістичних елементів у кількох іграх свідчить про сформовану систему повторюваних мотивів, характерних для індивідуальної авторської стратегії конкретного геймдизайнера. Така постійність може проявлятися в різних аспектах гри (наратив, візуальний стиль, геймплей або тематичні акценти) та вказує на свідомий творчий підхід, спрямований на формування індивідуального художнього вираження, що не є випадковим чи суто технічним вибором. Коли ці елементи повторюються у кількох проєктах, ми можемо стверджувати, що вони належать саме автору, а не є результатом жанрових чи комерційних тенденцій. Саме цей повторюваний стиль виступає маркером авторської ідентичності. Тож, з урахуванням цього, формуємо визначення авторської стилістики, яка є сукупністю автентичних художніх, концептуальних і технічних рішень, котрі систематично застосовуються геймдизайнером у його творчості.

Процес геймдизайну є складним і охоплює кілька субдисциплін, кожна з яких орієнтована на окремі компоненти розробки відеоігри [27]. Для більш чіткого розуміння та структурування цього процесу, його можна

систематизувати у вигляді таблиці. Тут охарактеризуємо основні компоненти геймдизайну – дизайн світу, дизайн рівню, дизайн системи, дизайн вмісту та UI-дизайн – за допомогою трьох перших рівнів моделі Богоста: репрезентаційного, процесуального та інтерактивного (див. Таблиця 2.1).

Таблиця 2.1

**Характеристика складових (субдисциплін) геймдизайну,
за матеріалами авторського дослідження**

№ з/П	Назва субдисципліни	Характеристика
1.	Дизайн світу	Визначає структуру ігрового середовища, включаючи географічні ландшафти, соціальні, культурні системи, історію, політику та природні умови. Це не лише художнє оформлення, але й концептуальне створення цілісної ігрової реальності, що викликає відчуття занурення. Для цього використовуються деталі лору, архітектури та природних законів, які визначають світ гри.
2.	Дизайн рівнів	Відповідає за розміщення ігрових елементів, побудову геометрії рівнів, розташування ворогів, перешкод, ресурсів та всього, що визначає складність і геймплей. Головне завдання – забезпечити баланс між викликами та винагородами, створити логічні переходи між частинами гри та керувати складністю на різних етапах.
3.	Дизайн системи	Охоплює розробку всіх внутрішніх механізмів, які визначають взаємодію різних елементів гри, таких як бойова система, інвентар, взаємодія персонажів з навколишнім середовищем, економічні та соціальні системи. Важливим є балансування ігрових механік, що прямо впливає на складність та інтерес до гри.
4.	Дизайн вмісту	Включає створення всіх елементів, з якими гравець взаємодіє в процесі гри (персонажі, діалоги, завдання, предмети та сцени). Це охоплює як креативні, так і технічні аспекти, забезпечуючи зв'язність усіх елементів гри та збереження емоційного зв'язку між гравцем та світом гри через різноманітний контент.
5.	Дизайн користувацького інтерфейсу (UI)	Відповідає за взаємодію гравця з грою через елементи інтерфейсу (меню, кнопки, індикатори здоров'я, карти, інвентарі та інші компоненти). Важливо забезпечити інтуїтивну, логічну та ефективну взаємодію між користувачем і грою, при цьому не порушуючи

		іммерсію та забезпечуючи легкий доступ до важливої інформації.
--	--	--

У підсумку кожна з описаних дисциплін виконує специфічну функцію, розраховану на моделювання внутрішньо цілісного віртуального середовища. У своїй сукупності вони підтримують ефективну взаємодію користувача з грою та закладають підґрунтя для виявлення ідейного, культурного й емоційного потенціалу цифрового тексту.

Висновки до розділу 2

Другий розділ дипломного проєкту присвячено аналізу відеоігор як феномену медіамистецтва. Перший підрозділ містить загальний огляд цифрового мистецтва, висвітлюючи основні його характеристики та форми прояву, серед яких:

1. інтерактивні інсталяції;
2. генеративне мистецтво;
3. VR та AR проєкти;
4. цифровий живопис;
5. відеоігри.

Визначено головні особливості цих напрямів в контексті комунікації між технологією, художнім висловленням та глядачем. Кожен із зазначених видів проілюстровано відповідними прикладами. Окремо чином наголошується на проблематиці визначення поняття «цифрового мистецтва» як такого через різноманіття технічних засобів, що можна застосувати на різних етапах розробки мистецького проєкту. Визначено роль відеоігор як однієї з найбільш комплексних і динамічних форм цифрового мистецтва, що інтегрує кінематографічні прийоми, звук і візуальні елементи у взаємозалежній структурі. У підсумку виявлено, що запозичення кіномови у відеоіграх сприяє посиленню наративності та естетичної виразності, зберігаючи інтерактивний потенціал.

У другому підрозділі піддається осмисленню роль авторської стилістики у формуванні художньої ідентичності відеоігор. Обґрунтування теорії авторського кінематографа в контексті аналізу відеоігор дала змогу виокремити три основні принципи авторства: лідерство, стиль і свобода у прийнятті рішень. Сформовано дефініцію поняття «авторської стилістики» та «геймдизайнера». Наприкінці запропоновано авторську класифікацію п'яти субдисциплін геймдизайну – дизайн світу, дизайн рівню, дизайн системи, дизайн вмісту та UI-дизайн.

РОЗДІЛ ІІІ

СОЦІОКУЛЬТУРНІ ВИМІРИ ВІДЕОІГОР ХІДЕО КОДЗМИ

3.1 Характеристики візуальних і аудіальних компонентів як інструментів художнього вираження у *Death Stranding*

«Мотузка та палка, два найдавніших інструмента, винайдених людиною. Мотузка, щоб притягувати добре. Палиця, щоб відганяти погане. Вони стали нашими першими друзями і помічниками. Де були люди – там завжди з'являлися мотузка і палиця.»

– Кобо Абе, «Мотузка» [52]

Death Stranding, розроблена студією Kojima Productions у співпраці з Guerrilla Games для платформи PlayStation 4 у 2019 році [31], є показовим прикладом того, як візуальна стилістика та звукове оформлення виступають потужними засобами художньої експресії у відеоіграх. Проект привернув увагу завдяки своїй концептуальній сміливості у поєднанні із неординарною візуальною естетикою. Так, у рецензії для The Guardian Ден Докінз зазначає: «*Death Stranding* розбиває гравця на шматки своїм приголомшливим масштабом, нескінченними завданнями та ретельним управлінням ресурсами. Гра якимось чином тягне вас крізь себе, створюючи цикл покарання та винагороди в технічно блискучому блокбастері, зовсім не схожому ні на що раніше» [22]. Справді, одна з причин унікальності *Death Stranding* як action-гри полягає в радикальній трансгресії базових механік жанру. Замість звичних сценаріїв насильницької конфронтації, гра фокусується на темі зв'язків, ізоляції та співпраці – як на сюжетному, так і на геймплейному рівнях. Центральна механіка доставки вантажів через спустошені, але естетично вивірені пейзажі ставить гравця в ситуацію вразливості й постійного фізичного виклику, що контрастує з типовим героїзмом більшості персонажів подібних відеоігор.

Однак, реліз гри супроводжувався поляризованими оцінками: окремі оглядачі критично сприйняли експериментальну форму проєкту. Так, Расс Фруштік із Polygon охарактеризував *Death Stranding* як «найдосконаліший симулятор ходьби, який коли-небудь бачив світ», поставивши при цьому 7 балів із 10 [25]. Олі Велш, видання Eurogamer, назвав гру «грандіозною та безглуздою, визволяючою та розчаровуючою, захопливою та зухвало нудною», акцентуючи на її суперечливості [63]. Такий спектр інтерпретацій і оцінок відеоігри, на нашу думку, свідчить про її авторську природу. Можна не безпідставно припустити, що *Death Stranding* навмисно протистоїть комерційним очікуванням масового гравця, натомість пропонуючи підкреслено уповільнений досвід, де наратив і геймплей тісно переплетені у міжмедійному просторі. У цьому контексті гра постає як приклад сучасного візуального мистецтва, що використовує інтерактивність як форму художнього висловлювання. Її неоднозначне сприйняття не є недоліком, а, радше, ознакою зміщення парадигми у розумінні ігор як культурного феномену, що вимагає поглибленого міждисциплінарного аналізу.

Для кращого розуміння контексту коротко окреслимо лор відеоігри у формі синопсису. Події у *Death Stranding* розгортаються в умовах постапокаліптичного майбутнього, спричиненого глобальною катастрофою – «виходом смерті» (англ. «death stranding», звідси назва), що докорінно змінило світоустрій. Унаслідок цього явища межі між життям і смертю стали проникними, що зумовило появу надприродних істот, духів померлих – Потвор (англ. «Beached Things», «BTs») – і крах соціальних структур. Контакт великої Потвори з людиною призводить до миттєвої анігіляції – «всплеску порожнечі», вибуху, здатного знищити ціле місто. Головний герой, Сем Портер Бріджес (англ. Sam Porter Bridges), виконує роль кур'єра (англ. «porters», звідси прізвище), що прямує крізь занепалі території колишніх Сполучених Штатів (англ. United States of America, USA) з метою поєднати ізольовані поселення – колишні понівечені міста – в єдину комунікаційну мережу. Цей шлях супроводжується численними небезпеками – як з боку надприродних істот, так і

з боку людей, які намагаються скористатися хаосом у власних інтересах. Гравець поступово розкриває таємниці катастрофи, налагоджує зв'язки з союзниками та протистоїть ворожим силам [31].

Візуальна стилістика *Death Stranding* суттєво впливає на формування загального настрою гри. Пейзажі вирізняються монотонністю, щільними туманами й постійними дощами, – усе це посилює атмосферу ізоляції й візуально підкреслює мотиви самотності та тривоги. Панівна стриманість кольорової гами, що тяжіє до монохромності, майже повністю уникаючи насичених кольорів, створює ефект емоційного відсторонення й підкреслює постапокаліптичну холодність віртуального світу (див. Додаток В). Ігрове довкілля опирається на геологічно правдоподібні, мінімалістичні форми, стилістично натхнені ісландськими пейзажами: загострені скельні формації, округлі пагорби, застигли лавові потоки, долини, оповиті туманами. Мінімалізм забезпечує метафоричність втрати зв'язку з живим. Візуальна мова гри конструює межовий простір між буттям і небуттям, між присутністю та відсутністю. Композиція навколишнього середовища формує своєрідний сакральний простір тиші, в якому гравець постійно відчуває велич природи і власну крихкість у її масштабах. Тут пейзаж є зоною переходу – не руїни, а радше точка перетину реальностей, де матеріальне й фантомне співіснують у постійній напрузі. Тож, простір не лише репрезентує світ після катастрофи, а й фіксує стан межовості – як візуальний, так і екзистенційний.

Композиційна організація кадру демонструє чітку орієнтацію на широкі панорамні ракурси та тривалі плани, що відсилає нас до кінематографічної мови. Кодзіма, відомий шанувальник кіно, використовує цю стратегію як засіб семантизації простору, часу та тілесності персонажа [42]. В цьому контексті особливо помітний вплив Андрія Тарковського – режисера, чия творчість системно характеризується затяжними кінопланами для створення ефекту «внутрішнього часу» та поглибленого занурення глядача у внутрішній стан персонажів (див. Додаток С). У фільмах «Іванове дитинство», «Соляріс» чи «Сталкер» тривалі статичні та повільні операторські рухи націлені на

актуалізацію присутності, на формування просторово-часового континууму, в якому дія розгортається не як сукупність подій, а як процес переживання буття героя. У *Death Stranding* схожий ефект посилюється завдяки специфіці геймплею, що змушує гравця зосередитися на кожному русі персонажа: камера не прискорює сприйняття, не скорочує відстаней, а навпаки – фіксує увагу на зусиллях Сема, вазі поклажі, складності ландшафту. Простір не є просто фоном для дії – він перетворюється на окремий суб'єкт. Камера веде героя плавно, затримується на деталях пейзажу, мовчки спостерігає за його шляхом, тим самим вбудовуючи гравця у контекст повільного, рефлексивного проживання подій. Це перегукується з тарковським принципом «віддзеркалення часу», коли глядач споглядаючи образ проживає його. У цьому сенсі візуальний ритм *Death Stranding* виконує функцію медитативної практики, котра спрямована на усвідомлення плінності життя, ваги зв'язку та тілесної вкоріненості у світі.

Виявляємо паралелі візуального стилю *Death Stranding* із жорсткістю кіномови Стенлі Кубрика (див. Додаток D). Для Кубрика характерне використання симетрії, геометрично вивірених композицій та фіксованої камери, яка створює відчуття відстороненого спостереження й психологічного тиску. Наприклад, у стрічці «Full Metal Jacket» ці прийоми служать для візуального осмислення військової дисципліни, втрати індивідуальності та механізації людини. У *Death Stranding* подібні стратегії – прямолінійні перспективи, центрація персонажа в кадрі, строгий контроль за ритмом монтажу – застосовуються для створення відчуття внутрішньої дисципліни героя, його самотньої, майже ритуальної подорожі через ворожий, байдужий до людини простір. Як і у Кубрика, візуальна логіка гри передає стан відчуження, дистанції між суб'єктом і середовищем, водночас утверджуючи необхідність руху як акта внутрішньої трансформації. Можемо стверджувати, що *Death Stranding* поєднує медитативну поетику Тарковського з формальною раціональністю Кубрика, створюючи складну візуальну структуру, де композиція кадру набуває онтологічного значення.

У *Death Stranding* стелс-епізоди та взаємодії з Потворами вибудовані таким чином, щоб викликати глибоке емоційне напруження, що резонує із іншою роботою Кубрика – «The Shining». Режисер відомий своєю здатністю конструювати психологічно гнітючу атмосферу за допомогою строгої композиційної логіки кадру, симетрії, низьких кутів зйомки та повільного, тягучого ритму. У *Death Stranding* аналогічні візуальні рішення проявляються в послідовному підкресленні тривожного очікування: гравець вимушено затримує дихання, зосереджується на звуках і деталях середовища, де будь-який необережний рух може мати фатальні наслідки. Ефект діє як засіб формування напруженого внутрішнього простору – тривожної «зони» між матеріальним і нематеріальним, що римується з психологічною герметичністю простору в кінематографі Кубрика. Як у «Сяйві», страх постає не через безпосередню загрозу, а через специфічну структуру простору, ритм та образ, що повільно, але невідворотно стискає увагу гравця.

Подібну візуальну стратегію можна простежити й в декількох науково-фантастичних фільмах: в «*Interstellar*» (реж. Крістофер Нолан) та «*Annihilation*» (реж. Алекс Гарленд). В обох випадках візуальна мова перетворюється на інструмент філософського осмислення буття і часу. У «*Interstellar*» грандіозність космосу та підкреслена плавність камерних рухів слугують еквівалентом самотності й пошуку сенсу у безмежному Всесвіті. Симетрія, панорамні кадри й монтажна неквапність поглиблюють відчуття часової розтягнутості, коли кожна мить набуває ваги. У «*Annihilation*», навпаки, візуальні рішення апелюють до принципів нестабільності й мутації: зображення поступово втрачає однозначність, формуючи простір, що підсвідомо зчитується як загрозливий. Середовище тут буквально втрачає стабільність, стаючи флюїдним, непередбачуваним, небезпечним (див. Додаток F). Обидва зображення репрезентують злиття людської фігури з довкіллям, однак роблять це через різні візуальні мови: *Death Stranding* використовує монохромну, приглушену палітру, втілюючи гнітюче враження зупиненого часу й присутності смерті. У «*Annihilation*» натомість візуальна стилістика навмисно

«органічна» – люди, перетворені на рослинні форми, свідчать про нестримну силу мутації, що руйнує межі між видами, живим і неживим, природним і людським. У цьому порівнянні можна простежити різні підходи до візуалізації постгуманістичної кризи: в одному випадку – як утрату фізичної ідентичності в порожнечі (гра), в іншому – як розквіт нових форм життя на уламках людського (кіно).

Один із центральних мотивів – тема глобальної екологічної катастрофи, що корелює з концептом шостого масового вимирання («виходом смерті»). Йдеться про сучасну біологічну кризу, зумовлену антропогенними чинниками, яка призводить до масштабного зникнення видів і руйнації біосферних систем. Біотична деградація виступає наративним й символічним компонентом, що репрезентує глибоке занепокоєння перед остаточним розривом між людством і природним середовищем. У грі цей аспект комплексно візуалізується: фауна відсутня, флора вкрай обмежена, а кліматичні умови нестабільні, що додатково акцентує на дисбалансі екологічних систем (див. Додаток Е). Аномальні темпоральні опади (англ. «timefall»), які прискорюють старіння та розпад матеріального світу, слугують художнім коментарем до незворотності екологічних процесів і осмисленням часу як рушійною деструктивною силою. Вагомим семантичним компонентом виступає й мотив смерті у якості універсального маркера екологічної кризи. Відповідно цьому, ігровий світ насичений слідами вимерлих форм життя, а взаємодія з Потворами засвідчує розмитість межі між життям і смертю. Тут «вихід смерті» ми інтерпретуємо як філософську й культурну констатацію завершення антропоцену – періоду домінування людини в біосфері – та актуалізацію потреби в перегляді взаємодії між людством і планетарною екосистемою.

Іншим візуально-семантичним мотивом, який заслуговує на окремий аналіз, є опозиція між канатом і палицею – метафора, яку Кодзіма запозичив із есе вже згаданого нами Кобо Абе. Канат символізує зв'язок, співіснування й довіру, тоді як палиця – засіб відштовхування, насильства та ізоляції. У грі ця дихотомія набуває візуального й механічного втілення: інструменти

переміщення (мотузки, драбини, мостові конструкції) стають засобами з'єднання розірваного світу, тоді як зброю можемо інтерпретувати як вторинний, маргіналізований елемент. Цей концепт реалізується і на рівні наративу, і через геймдизайн та геймплей. В контексті останнього положення, акцентується на кооперації між гравцями, які можуть залишати ресурси й повідомлення одне для одного у спільному ігровому середовищі, не взаємодіючи один з одним напряму. Аудіальний пласт значно підсилює цю семантику зв'язку: звуки комунікації – радіоперемовини, реакції ВВ, передача повідомлень, поява голографічних образів персонажів – формують відчуття залученості до мережі людських слідів. Навіть у віддаленому, відчуженому середовищі постапокаліпсису гравець постійно стикається з ледь відчутною, але емоційно значущою присутністю Іншого. Цим *Death Stranding* створює особливу аудіовізуальну поліфонію зв'язку, що ми трактуємо як естетичне ядро гри та водночас як концептуальне твердження про необхідність взаємодії у фрагментованому світі.

Згідно із описом гри у Steam, *Death Stranding* поєднує елементи вільного дослідження світу, де гравець сам обирає маршрут до наступної цілі, з великими кінематографічними катсценами, створеними на ігровому рушії Decima за допомогою технології захоплення руху (англ. «motion capture») [31]. Маємо підкреслити, що вирішальним чинником художньої переконливості тут є залучення професійних акторів, серед яких Норман Рідус (Сем Портер Бріджес), Мадс Міккельсен (Кліфф Унгер), Леа Сейду (Фреджайл), Маргарет Квеллі («Мама»), Ліндсі Вагнер (Бріджит та Амелія Стренд) та інші (див. Додаток А). При цьому медійна вага проєкту значно зростає за рахунок впізнаваності акторів, які несуть із собою певний культурний капітал, що автоматично вбудовується у сприйняття гри. У цьому сенсі *Death Stranding* додатково розширює можливості жанру action, адже взаємодія з персонажами, яких «оживляють» відомі актори, дозволяє гравцю глибше занурюватися в емоційну атмосферу гри, надаючи їй новий психологічний вимір.

Переходячи до аналізу аудіальної складової проєкту, слід насамперед зазначити її багаторівневу структурну організацію. Звукова палітра складається з низки тісно пов'язаних між собою елементів, серед яких на особливу увагу заслуговують такі:

1. Музичне оформлення. Основну частину саундтреку складають композиції ісландського гурту «Low Roar», що характеризуються жанровим синтезом построку, електроніки та ембієнту [38]. Їхня лірична та меланхолійна інтонація акумулює емоційне напруження та резонує з центральними темами самотності й відчуження. Важливо зазначити, що музика активується у визначені моменти, виконуючи роль емпатичного коментаря до дій гравця. Музичне оформлення формує особливий темпоральний ритм гри; саундтрек є емоційним навігатором: у ключові моменти музика вмикається, ніби підказуючи, як саме слід інтерпретувати пережите.

2. Звуки навколишнього середовища. Акустична модель навколишнього світу реалізована з високим ступенем реалізму і водночас має символічне навантаження. Звуки дощу, вітру, річок фіксують постапокаліптичну природу середовища. Окрему увагу варто звернути на те, як ці звуки взаємодіють із присутністю або відсутністю музики: у моменти тиші звукове середовище набуває значення індикатора внутрішнього стану героя та емоційного контексту подій. У цьому сенсі природні шуми функціонують як носії емоційного кодування ландшафту [21]. Загалом, відсутність звуку як такого – один з найсильніших інструментів. Тиша між подіями підкреслює екзистенційність гри, змушує гравця залишитись сам на сам зі своїми думками.

3. Аудіоефекти. Звуки кроків на різних типах поверхні, рипіння спорядження, сигнали пристроїв – усе це формує виразний звуковий реалізм. Крім імерсивності, ці ефекти відіграють інформативну роль: вони сигналізують про фізичний стан персонажа (наприклад, втома або перенавантаження) та допомагають орієнтуватися у середовищі. Аудіоефекти стають частиною інтерактивного зворотного зв'язку між гравцем і грою.

4. Акторське озвучування. Озвучування персонажів, виконане професійними акторами становить важливу складову гри. Інтонації, паузи, емоційні відтінки голосу передають психологічний стан героїв. Завдяки високій якості вокальної інтерпретації діалогів, *Death Stranding* досягає рівня міжмедійної синестезії, в якій аудіальний вимір стає повноправною частиною авторської естетики Хідео Кодзіми.

Отже, маємо достатньо підстав стверджувати, що візуально-аудіальний вимір *Death Stranding* формує складне й цілісне художнє висловлення, в якому відеогра постає як складний феномен сучасної візуальної культури. Спираючись на естетику споглядання та інтермедіальність, Хідео Кодзіма вибудовує простір, що функціонує як філософська метафора – зона екзистенційного пошуку в умовах втрати соціальних і міжлюдських зв'язків. Іконографія порожнечі, акустичні паузи, специфічна ритміка взаємодії з ландшафтом, а також інтертекстуальні посилання до кінематографу свідчать про наближення відеоігор до авторських практик. *Death Stranding* постає як метамедійний твір, що одночасно рефлексує над мовою кіно й розширює можливості візуального наративу в інтерактивному форматі, закріплюючи за відеограю статус автономного виду мистецтва з потужним культурним потенціалом.

3.2 Аналіз концептуального змісту та наративних стратегій франшизи Metal Gear

«Оскільки землю обдувають вітри й розмивають води, то неминучим є і утворення піску. Поки віють вітри, течуть ріки й хвилюються моря, доти із землі безперестанку народжується пісок і розповзається по ній, наче живі створіння. Пісок завжди перебуває в русі. Повільно, але невідступно він заповнює й руйнує земну поверхню...»

– Кобо Абе, «Жінка в пісках» [1, с. 94]

Франшиза стелс-ігор *Metal Gear*, започаткована Хідео Кодзімою у 1987 році під егідою студії Konami, посідає чільне місце в історії індустрії. Серію вважають однією з найвпливовіших, адже вона істотно сприяла становленню авторського підходу в розробці відеоігор [18; 43; 58]. Так, згадуваний нами раніше Клінт Хокінг підкреслює, що сучасний стелс-екшен як жанр «завдячує своїм існуванням успіху *Metal Gear*», і що «без *Metal Gear* не було б стелс-ігор» [43]. Загалом до складу франшизи входять двадцять вісім проєктів, дев'ять з яких утворюють основну сюжетну вісь (див. Додаток G). У межах цього підрозділу зосереджено увагу на аналізі концептуального змісту та наративних стратегій ключових частин, додатково розглянуто спін-офф *Metal Gear Rising: Revengeance* (2014), що репрезентує альтернативне бачення ігрового світу, запропоноване студією Platinum Games за модерацією Хідео Кодзіми [32].

Сюжетна основа *Metal Gear* зосереджена на заплутаній військово-політичній драмі, котра віддзеркалює глобальні конфлікти другої половини ХХ – початку ХХІ століття. Головною темою є боротьба за контроль над ядерними технологіями, які, з одного боку, є потужними засобами масового знищення, а з іншого – інструментами політичного маніпулювання та формування нового світового порядку. Назва серії прямо вказує на основний елемент цього конфлікту – бойові платформи, відомі як «Metal Gear». Ці мобільні бойові системи, оснащені ядерними ракетами, здатні здійснювати масштабні руйнівні удари, що ставить їх в епіцентр боротьби за світове панування. Важливу роль у розвитку подій відіграють приватні військові компанії. У сюжеті франшизи вони діють відповідно до власних інтересів і стають значущими гравцями на міжнародній арені. Протистояння між державами та ПВК – рушійна сила сюжету, вона визначає напрям розвитку подій та характер взаємодії між персонажами.

Попри те, що *Metal Gear* на перший погляд може сприйматися як типовий взірець військово-політичного трилера з притаманними жанру мотивами мілітаризму, імперського героїзму й гіпермаскулінності, подібне тлумачення, з нашої точки зору, видається спрощеним і не враховує складної авторської

позиції Кодзіми. Ідея про те, що будь-яке зображення війни в медіа, незалежно від авторських інтенцій, неминуче тяжіє до прославлення сили і домінування, – давно вкорінена в критиці візуальної культури. Французький режисер Франсуа Трюффо в інтерв'ю для видання «Chicago Tribune» заявив: «Не думаю, що я коли-небудь бачив антивоєнний фільм. Кожен фільм про війну зрештою є провоєнним» [60]. Втім, *Metal Gear* можна розцінювати як приклад послідовної демонстрації прагнення до подолання цієї парадигми. Використовуючи знайомі жанрові коди, серія деконструє їх через системне впровадження іронії, міжтекстуальних алюзій, сюжетних петель і цитатності. Завдяки цим стратегіям порушується питання про моральну легітимність війни, критично осмислюється роль держави, ПВК і військово-промислового комплексу в її розпалюванні. Водночас окрема увага приділяється темі індивідуальності – її втраті, маніпуляції особистістю у владних структурах, спробах опору цьому тиску. Це дає нам змогу стверджувати, що *Metal Gear* системно дестабілізує ідеологеми військового героїзму, пропонуючи гравцеві простір для критичного осмислення мілітаризованої культури.

У цьому сенсі Кодзіма вирішує гостру проблему людонаративного конфлікту, яку ми оглядали в першому розділі кваліфікаційної роботи. Хоча геймплей передбачає участь у збройному протистоянні, наративна структура наполегливо акцентує на травматичних наслідках насильства, підриваючи усталені уявлення про героїзм та військову доблесть. Протагоніст постійно опиняється у морально неоднозначних ситуаціях, а сама гра схиляє гравця до стелс-проходження та уникнення вбивств, тим самим знижуючи дисонанс між ігровою дією та її етичною інтерпретацією. У більшості основних частин франшизи (*Metal Gear Solid 2*, *MGS4*, *MGS: Peace Walker*, *MGS5*) гравцю надається можливість проходження без жодного вбивства – через використання транквілізаторної зброї, оглушення, відволікання чи уникнення ворогів [47]. Опція заохочується системою винагород і рейтингів, що зміцнює етичну мотивацію до ненасильства. Натомість вибір гравцем іншого шляху штучно підсилює складність гри. Наприклад, у *Metal Gear Solid: Peace Walker* вбивство

ворогів ускладнює розвиток бази, оскільки тіла не можна «рекрутувати» (на відміну від оглушених/усиплених супротивників). Звісно, це не про гуманізм; важливо розрізнити гуманістичний пафос від антимилітаристської критики системи. *Metal Gear* не стільки проголошує гуманізм у класичному сенсі (віру в моральну досконалість людини та непорушну цінність життя), скільки демонструє амбівалентність війни як феномену, в якому немає «чистої» моралі. Уникнення вбивств у грі – це не абсолютний моральний імператив, а вибір у межах системи, яка сама по собі є травматичною, експлуатаційною. Пацифістська позиція не звільняє героя від співучасті в насильстві: він керує приватною армією, виконує накази, приймає жорстокі рішення. Тож, треба зауважити: *Metal Gear* не стверджує гуманістичних ідеалів, а критикує спробу романтизувати чи морально виправдати війну – навіть під прикриттям «благородної» мети.

Антимилітаризм як домінуюча концептуальна ідея серії утворює виразний дисонанс із культурним фоном 1980-1990-х років, коли медіапростір був насичений романтизованими образами війни та героїзованим насильством. У той час як масова культура прославляла непереможних протагоністів-одинаків, здатних самотужки подолати армії ворогів, Кодзіма формує опозиційний дискурс, що зосереджується на моральній амбівалентності насильства, його травматичних наслідках. Антивоєнна спрямованість, окрім геймплею, реалізується через складну систему наративних стратегій, з-поміж яких особливу роль відіграють міжтекстуальні алюзії. Через референції до фільмів, філософських творів, політичних теорій і культурних міфів Кодзіма конструює поліфонічну наративну структуру. Так, включення історичних та політичних контекстів минулого в сюжет відеоігор відкриває шлях до занурення в складні соціокультурні та політичні питання. До прикладу, у *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* цей підхід проявляється через алюзії на теми Холодної війни та Карибської кризи 1962 року, коли світ перебував на межі ядерної ескалації між двома тогочасними наддержавами – США та Радянським Союзом. Події стали кульмінацією глобальної політичної напруги, і саме в цьому тут Кодзіма

розкриває тему ядерної загрози та політичних маніпуляцій. Вибір історичного тла не є випадковим; він обґрунтований бажанням змусити гравців замислитися над уроками минулого та їх актуальністю для сьогодення.

У *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* – грі, яку критики називають однією з найбільш концептуально насичених з-поміж усієї франшизи, – Хідео Кодзіма піднімає низку важливих і на сьогодні актуальних тем [34; 49]. Серед них – проблематика інформаційного контролю, приватності, соціального конструювання реальності, впливу штучного інтелекту на суспільні процеси, функціонування цифрових медіа в епоху постправди. Сюжет гри моделює уявний світ, у якому глобальні структури влади контролюють інформаційні потоки, використовуючи медіа як інструмент впливу та маніпуляції масовою свідомістю. Ці питання займають центральне місце в наративній структурі гри, особливо у фінальній частині, де розкривається існування організації Patriots – прихованої сили, яка глобально керує доступом до інформації. Через взаємодію з персонажем Colonel (AI) у грі озвучується думка про те, що істина не є об'єктивною, а формується шляхом відбору та інтерпретації даних. Штучний інтелект стверджує, що надлишок інформації призводить до її знецінення, тому суспільству необхідні механізми фільтрації. Це перегукується з сучасними алгоритмічними процесами в цифровому просторі, де персоналізовані стрічки новин формуються на основі поведінкових даних користувача, створюючи так звані «інформаційні бульбашки». Таким чином, гра, ще до широкого вживання терміну «постправда», репрезентує модель реальності, у якій доступ до істини є керованим, а сприйняття дійсності визначається управлінням інформаційними потоками. Такий підхід перегукується з ідеями Жана-Франсуа Ліотара, який наголошував на взаємозв'язку знання і влади. У праці «Ситуація постмодерну» він наголошує та на тому, що в інформаційну епоху боротьба за контроль над знанням стає не менш важливою, ніж контроль над територіями в минулому [37].

Ще однією наративною стратегією, до якої активно звертається Кодзіма, є використання сюжетних петель, що реалізується через повторення певних

подій, мотивів і візуальних образів. Особливо яскраво цей прийом проявляється в *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, де вступна і фінальна сцени гри побудовані як дзеркальні відображення одна одної. На перший погляд, гравець опиняється у схожій ситуації двічі: герой приходить до тьми в лікарні після важкого поранення, а далі починається напружена втеча з об'єкта, що перебуває під атакою. Та сама послідовність подій, схожі візуальні елементи, навіть композиція кадру – усе створює ілюзію повтору. Цей прийом має кілька смислових шарів. По-перше, ілюзорність правди. Повтор сцени в іншому контексті викриває умовність реальності та ставить під сумнів достовірність усього попереднього досвіду. Гравець, який вважав себе учасником історії, усвідомлює, що був частиною ретельно сконструйованої симуляції. Це знову відкриває тему постправди – ситуації, коли факти втрачають силу, а значення визначаються контекстом й інтерпретацією. По-друге, тема ідентичності. Дзеркальність сцен підкреслює ідею того, що особистість не є сталою, а формується під впливом зовнішніх чинників. Головний герой – фактично порожній носій; гравець, ототожнюючи себе з цим персонажем, також стає учасником експерименту з деконструкції суб'єкта. Ідентичність у грі виявляється не автентичною сутністю, а функцією обставин, повтору й маніпуляції.

Підсумовуючи, *Metal Gear* постає як складне авторське висловлювання, що долає межі традиційного жанрового наративу та пропонує гравцеві багаторівневий досвід взаємодії з військово-політичною тематикою. Через іронічну деконструкцію жанрових кодів та поліфонічну наративну структуру Кодзіма формує простір критичного осмислення війни, насильства й влади. Франшиза, що за чверть століття свого існування стала легендарною, демонструє, як інтерактивне медіа здатне продукувати складні філософські смисли, виявляючи потенціал відеоігор як інструменту культурної критики та рефлексії.

Висновки до розділу 3

У третьому розділі кваліфікаційної роботи здійснено аналіз відеоігор Хідео Кодзіми. У першому підрозділі охарактеризовано візуальні і аудіальні компоненти як інструменти художнього вираження у *Death Stranding*. Компаративний метод дозволив встановити, що кінематографічна мова гри тісно пов'язана з естетикою авторського кіно – фільмами Тарковського, Кубрика та Гарленда. Через панорамні плани, повільні рухи камери й статичні кадри гра апелює до кіномови. Аудіальна складова, у свою чергу, підсилює емоційний вплив і функціонує як частина наративу. У порівнянні з кіно, де глядач пасивний, гра трансформує його в учасника, залучаючи до створення сенсів через інтерактивний досвід.

Другий підрозділ присвячено аналізу наративних стратегій та концептуального змісту *Metal Gear*. У результаті дослідження доведено, що франшиза вирізняється складною нелінійною наративною структурою, політичним підтекстом і філософськими темами, за яких гравець стає співучасником осмислення війни, влади та ідентичності. Зіставлення з творчістю японського авангардного письменника Кобо Абе дозволило глибше інтерпретувати образи ізоляції, втрати власного «я» та абсурдності існування, що пронизують наратив франшизи *Metal Gear*.

РОЗДІЛ IV

ПРОЄКТ У СФЕРІ ЦИФРОВОГО МИСТЕЦТВА: VR-ІНСТАЛЯЦІЯ «PALIMPSĒSTUS»

4.1 Аплікаційна форма проєкту: опис концепт-ідеї

Практичний компонент дослідження є важливою частиною дипломної роботи, спрямованої на реалізацію теоретичних положень у формі авторського мистецького проєкту. У межах цього розділу передбачена розробка VR-інсталяції з інтерактивними елементами під назвою «*PALIMPSĒSTUS*», що порушує проблему екологічної свідомості та пропонує її осмислення через засоби віртуального мистецтва. Відповідно до принципів, викладених у праці німецького менеджера культури Гіпа Гагоорта «Менеджмент мистецтва. Підприємницький стиль», сформулюємо аплікаційну форму. [3]. Так, на думку дослідника, стислість і структурованість викладу мають вирішальне значення для комунікації з потенційними партнерами або журі. З огляду на це, проєктний опис обмежений семисторінковим форматом (без додатків), що допомагає фокусуванню на головному.

Першочергово зупинимося на назві, яка вимагає від нас окремого пояснення. Палімпсести (лат. *Palimpsēstus*) – рукописи, з яких стерли первісний текст і поверх нього написали новий; метафора для багат шаровості, коли нове накладається на старе, але не цілком його витісняє [9]. В контексті проєкту «палімпсест», окрім фізичного процесу накладання нового змісту на старий, символізує концепцію екологічної відповідальності, коли сліди минулого не можуть бути повністю стерті. Як і в рукописах, де старий текст проступає крізь новий, екологічна криза залишає відбиток навіть після спроб її подолати. Відновлення природи – це не моментальний акт, а довготривалий процес, за якого шрами катастроф залишаються нагадуванням про минулі помилки. *Формат* проєкту наближений до ігрового, проте зберігає ознаки мистецької інсталяції: це не гра у традиційному сенсі, а, радше, візуально-емпатична

взаємодія, за якої цифровий світ відгукується на дії того, хто занурюється в нього.

Актуальність інсталяції обґрунтовується рядом соціальних, екологічних та культурних факторів. По-перше, це глобальна екологічна криза. Наразі світ стикається з безпрецедентними екологічними викликами: змінами клімату, забрудненням навколишнього середовища, швидкою втратою біорізноманіття. Екологічні проблеми стали серйозною загрозою для сталого розвитку людства. Проєкт спрямований на привернення уваги до цих питань через мистецьку інтерпретацію катастрофічних наслідків, з якими ми вже стикаємось. По-друге, екологічна свідомість та висвітлення проблеми. Незважаючи на численні глобальні ініціативи, екологічна свідомість значної частини населення залишається низькою. Мистецькі проєкти виявили себе як ефективні інструменти впливу на емоції, спонукаючи людей до роздумів і змін у своїх звичках й поведінці. Використання імерсивних технологій у поєднанні з реальними екологічними проблемами дозволяє глибше зануритися в ситуацію та отримати практичний досвід взаємодії з екологічними процесами. Цей факт підводить нас до третього чинника – застосування новітніх технологій. Віртуальна реальність в мистецьких інсталяціях – крок у розвитку інтерактивного мистецтва, що створює унікальний досвід. Підвищення інтересу до нових форматів є необхідною умовою культурного розвитку сучасного суспільства.

У якості головної *ціль* проєкту надамо SMART мету – розробити концепцію VR-інсталяції, яка через залучення глядача до процесу відновлення екосистеми сприятиме формуванню екологічної чутливості у міській аудиторії віком 18-60 років протягом трьох місяців після запуску експозиції.

Три головні *завдання проєкту* включають наступні положення:

1. Розробити детальну концепцію імерсивної VR-інсталяції; візуалізувати у віртуальному просторі апокаліптичний світ, спустошений катастрофами.

2. Реалізувати механізми взаємодії глядачів з природними процесами, що дозволяють їм активно впливати на екосистему, відновлюючи ландшафти, очищаючи воду та змінюючи кліматичні умови.

3. Викликати рефлексію, через емпатію та включення в процес змусити замислитися над тим, як особисті дії співвідносяться з глобальними наслідками.

Проблема чи контекст, з яким працюватиме проєкт. Віртуальний простір інсталяції – це зруйнований світ: забруднення, мертві ліси, руїни міст, вимирання видів. Візуально й тематично це алюзія на *Death Stranding*, де постапокаліпсис не є фіналом, а лише фазою, з якої ще можна вирватися, якщо докласти зусиль. Глядач має змогу побачити причини катастрофи – індустріалізацію, експлуатацію ресурсів, ігнорування змін. Моральний аспект мистецького проєкту полягає у демонстрації процесу відновлення навколишнього середовища, яке потребує системного підходу та тривалих зусиль, що є спільною відповідальністю кожної людини.

Програма інсталяції складається з трьох основних етапів:

1. Катастрофа. Вступ, перші моменти інсталяції відображають повне знищення – міста у руїнах, обгорілі дерева, пусті річки і зруйновані ландшафти. Візуально цей простір зображений з грубими текстурами та спотвореними елементами природи.

2. Відновлення. Коли початковий шок від спустошення минає, з'являється можливість діяти. Глядач отримує інструменти взаємодії: він може садити дерева, очищати водойми, відновлювати ґрунт, змінювати кліматичні умови локально. Всі рішення мають наслідки, і це дає змогу відчувати відповідальність.

3. Моделювання майбутнього. На цьому етапі простір починає змінюватися залежно від вибору глядача. Якщо дії були свідомими, то екосистема оживає: повітря стає чистішим, ландшафти набувають кольору, з'являються тварини. Якщо ж учасник ігнорував взаємодію або обирав деструктивні варіанти, то світ поглиблюється в кризу. Зворотний зв'язок подається через візуальну панель або інтерактивну діаграму

В кінці інсталяції глядач бачить результат своїх дій через віртуальну панель або інтерактивну діаграму. Зрештою глядач отримує нагоду пізнати емоційну важливість взаємодії з природою, а також побачити, як кожне його рішення може змінити екологічну ситуацію. Завдяки інтерактивним елементам буде зрозуміло, що відновлення природного балансу потребує часу та старань, навіть у цифровому середовищі.

Етапи реалізації проєкту викладені в таблиці (див. Таблиця 4.1). Вони охоплюють повний цикл розробки, впровадження та презентації інсталяції – від підготовчих заходів до підсумкового аналізу. Чіткий поділ структурує процес реалізації, визначає відповідальних осіб, забезпечує ефективний розподіл ресурсів і контроль за дотриманням термінів. Крім того, кожен етап описує конкретні цілі й завдання, що допомагає досягненню високої якості проєкту та його успішному впровадженню в публічному просторі.

Таблиця 4.1

**Етапи реалізації проєкту/робочий план VR-інсталяції
«PALIMPSĚSTUS»**

Етап реалізації	Термін реалізації	Заходи	Відповідальні особи (посада)
I. Підготовчий	Місяць 1	Формування команди проєкту. Узгодження концепції інсталяції, змісту трьох етапів (катастрофа – відновлення – майбутнє). Розробка технічного завдання. Підготовка кошторису, календарного плану та подання заявки на фінансування/грант.	Куратор проєкту, проєктний менеджер, фінансовий координатор.
II. Концептуально-дизайнерський	Місяць 2-3	Розробка візуальної стилістики та наративної структури інсталяції. Створення 3D-моделей, текстур, середовищ. Написання сценарію взаємодії користувача. Прототипування інтерактивних механік.	Арт-директор, UX/UI дизайнер, сценарист, 3D-художник.
III. Технічна реалізація	Місяць 4-5	Програмування VR-інсталяції. Інтеграція візуальних, аудіо- та інтерактивних елементів. Тестування інсталяції на різних пристроях. Корекція помилок, оптимізація продуктивності.	VR-розробник, технічний директор, звукорежисер.

IV. Комунікаційно-про моційний	Місяць 5-6	Розробка стратегії комунікації з громадськістю. Створення сторінки проєкту, анонсів у соцмережах, пресрелізів. Проведення інформаційної кампанії (онлайн і офлайн).	PR-менеджер, SMM-спеціаліст, дизайнер по візуальній айденциці.
V. Презентація та запуск Інсталяції	Місяць 5-6	Відкриття VR-інсталяції в публічному просторі. Фіксація реакції глядачів, збір фідбеку.	Куратор проєкту, технічний координатор, арт-менеджери.
VI. Підсумковий	Після запуску	Аналіз реалізованого проєкту. Узагальнення результатів. Підготовка фінального звіту. Розробка рекомендацій щодо масштабування або адаптації інсталяції в інших просторах.	Проєктний менеджер, дата-аналітик.

Проєкт «PALIMPSĒSTUS» є *оригінальним та інноваційним* як з точки зору художнього підходу, так і за формою подачі екологічної тематики. Оригінальність криється в поєднанні візуального мистецтва із відеоігровою логікою та сучасними VR-технологіями. Імерсивність інсталяції досягається через механіку «причина–наслідок», де кожна дія користувача впливає на стан віртуальної екосистеми. Це формує ґрунтовне розуміння екологічної відповідальності, створюючи емоційний та етичний зв'язок між людиною і природою.

Цільова аудиторія поділяється на пряму та опосередковану. Пряма аудиторія – це відвідувачі, які безпосередньо взаємодіятимуть з VR-інсталяцією «PALIMPSĒSTUS». До неї належать:

1. молодь (особливо студенти мистецьких, гуманітарних та екологічних спеціальностей);
2. представники культурних і креативних індустрій;
3. активісти, зацікавлені в тематиці сталого розвитку та екологічної свідомості.

Опосередкованою аудиторією «PALIMPSĒSTUS» є ті, хто не братиме безпосередньої участі у VR-інсталяції, але дізнається про неї через

комунікаційні канали або побічні форми поширення інформації. До цієї групи належать:

1. користувачі соціальних мереж, які переглядатимуть фото, відео, трейлери, рецензії, стріми чи репортажі про інсталяцію;
2. журналісти та медіа-фахівці, котрі висвітлюють теми культури, цифрового мистецтва, екології, технологій тощо.

Короткострокові *очікувані результати* зводяться до досягнення конкретних, вимірюваних ефектів на початковому етапі реалізації проєкту; насамперед передбачається завершення розробки VR-інсталяції та її публічна презентація. Довгострокові результати передбачають глибший і сталий вплив на екологічну свідомість суспільства, а також включення екологічних тем у ширший культурний і мистецький дискурс.

Інформаційне забезпечення проєкту та комунікація з громадськістю передбачають використання багатоканального підходу для формування стійкого суспільного резонансу. Перш за все, це активне ведення соціальних мереж (Instagram, Facebook, TikTok, X/Twitter) для заохочення молодіжної аудиторії та підтримки постійного інтересу до проєкту. Крім того, інформаційна підтримка з боку партнерських установ (музеї, галереї, екологічні організації, освітні заклади) та прес-релізи для ЗМІ, публікації у профільних медіа. Необхідною є візуальна айдентика, до якої входить розробка візуального стилю, логотипу, інформаційних матеріалів (афіші, банери, цифрові буклети), які сприятимуть упізнаваності проєкту.

У якості підсумку окреслимо критерії, за якими здійснюватиметься *оцінювання ефективності реалізації* інсталяції. Насамперед це кількісні та якісні показники, що комплексно оцінюють вплив проєкту на аудиторію та суспільство загалом. До кількісних показників належить фактична кількість відвідувачів, які взяли участь в інсталяції протягом певного періоду, і рівень залучення – тобто інтенсивність взаємодії учасників з її інтерактивними елементами, що фіксується технічними засобами (час перебування, кількість дій, обрані сценарії тощо). Якісні показники охоплюють зворотний зв'язок від

учасників (опитування, інтерв'ю), який дає уявлення про емоційне та пізнавальне сприйняття екологічної тематики. Рівень підвищення екологічної обізнаності аудиторії можна зафіксувати через порівняльне тестування знань до та після участі в інсталяції.

4.2 Кошторис та деталі щодо реалізації інсталяції

Після обґрунтування концептуальної основи проєкту наступним етапом є формування кошторису, що відображає необхідні ресурси та обсяг фінансування для його реалізації. Структура бюджету охоплює витрати на технічне забезпечення, матеріали, програмне забезпечення, гонорари, логістику та інші супутні потреби. Кошторис складено за моделлю, яку застосовує Український культурний фонд у своїх грантових програмах і подано в таблиці нижче (див. Таблиця 4.2).

Таблиця 4.2

Кошторис проєкту «PALIMPSESTUS», за матеріалами Українського культурного фонду [10]

№ з/п	Стаття витрат	Опис	Сума, грн	Джерело фінансування
1.	Гонорари (оплата праці)	Куратор, менеджер, художник, програміст, звукорежисер, PR-команда	250 000	Грант, партнерські внески
2.	Послуги з розробки продукту	3D-моделювання, текстурування, UX-дизайн, VR-програмування	180 000	Грант
3.	Оренда обладнання	VR-шоломи, ПК для рендеру та демонстрації	60 000	Грант
4.	Технічне забезпечення події	Монтаж, демонтаж, підключення, технічна підтримка інсталяції, транспортні витрати	25 000	Грант
5.	Комунікаційна кампанія	Дизайн айдентики, реклама, соціальні мережі	35 000	Партнерські внески
6.	Витратні матеріали та поліграфія	Плакати, фласри, інформаційні матеріали	10 000	Власні кошти
7.	Адміністративні витрати	Бухгалтерія, зв'язок, інтернет, документообіг	10 000	Власні кошти
8.	Непередбачені витрати	Резерв на технічні збої або коригування процесу	15 000	Грант

	РАЗОМ		585 000	
--	-------	--	---------	--

Із таблиці зрозуміло, що найбільшу частку в загальному бюджеті становлять витрати на оплату праці команди (250 000 грн) та послуги з розробки продукту (180 000 грн), що логічно відображає інтелектуально-технологічну специфіку VR-інсталяції. Сума на оренду обладнання (60 000 грн) свідчить про високі технічні вимоги до реалізації проєкту. Інші статті, зокрема комунікаційна кампанія, витратні матеріали, адміністративні й непередбачені витрати, мають менший, але важливий операційний характер. Джерела фінансування демонструють збалансовану модель: більшість витрат (80-90%) покриваються за рахунок гранту, тоді як партнерські внески та власні кошти спрямовано на окремі аспекти (комунікацію й адміністративні витрати), що підкреслює стратегічну залученість і співпрацю.

З огляду на складну й мультидисциплінарну природу проєкту «PALIMPSĒSTUS», його успішна реалізація можлива виключно за умови залучення команди фахівців із різних галузей. Арт-проєкт передбачає співпрацю між спеціалістами у сфері сучасного візуального мистецтва, VR- та UX-дизайну, аудіоінженерії, програмування, технічної підтримки і управління культурними ініціативами. Кожен учасник команди виконує чітко окреслені функціональні обов'язки, що відповідають його професійній компетенції; розподіл ролей забезпечує координацію процесів на всіх етапах виробництва продукту. Структуру команди, її функціональну ієрархію та перелік відповідальностей представлено в таблиці (див. Таблиця 4.3).

Таблиця 4.3

**Список учасників міждисциплінарної команди та їх обов'язків
в межах проєкту «PALIMPSĒSTUS»**

№ з/п	Посада	Обов'язки
1.	Куратор проєкту	Формулює основні концептуальні принципи інсталяції, забезпечує її ідейну цілісність, координує художні та етичні напрямки, а також затверджує всі візуальні та нарративні рішення, що визначають загальну структуру проєкту.

2.	Проектний менеджер	Забезпечує організацію процесів, слідкує за дотриманням графіка, комунікує між учасниками команди, контролює виконання дедлайнів і збалансоване розподілення ресурсів.
3.	Фінансовий координатор	Складає кошторис, контролює бюджет, здійснює фінансову звітність, забезпечує прозоре використання коштів та пошук додаткових джерел фінансування.
4.	Арт-директор	Розробляє і підтримує візуальну стилістику проекту, координує роботу 3D-художника, дизайнера айдентики та UX/UI-фахівця, відповідає за єдність естетики в усіх складових.
5.	UX/UI розробник	Створює зручні інтерфейси взаємодії користувача з інсталяцією, адаптує VR-контент до ергономічних принципів та забезпечує інтуїтивну навігацію у віртуальному середовищі.
6.	Сценарист	Пише структуру наративу, розробляє сценарій взаємодії глядача з простором, формує подієву логіку, включаючи варіативність дій та наслідків.
7.	3D художник	Створює тривимірні моделі, анімації, текстури, формує зорове середовище інсталяції, забезпечує технічну сумісність моделей з VR-платформою.
8.	VR розробник	Впроваджує віртуальну платформу, програмує функціонал, забезпечує інтерактивність та сумісність з гарнітурами й сенсорами.
9.	Технічний директор/координатор	Забезпечує інтеграцію всіх технічних компонентів: апаратного забезпечення, світла, VR-пристроїв, мережевого з'єднання. Координує монтаж та тестування.
10.	Звукорежисер/саунд-дизайнер	Створює аудіоатмосферу інсталяції, синхронізує звук з подіями в просторі, генерує емпатичну складову через музику, шуми, амбієнт.
11.	PR-менеджер	Формує інформаційну кампанію, розробляє стратегії презентації проекту у медіа, комунікує з журналістами, забезпечує участь у фестивалях і виставках.
12.	SMM-спеціаліст	Веде соцмережі проекту, створює контент-плани, просуває оновлення, залучає аудиторію до процесу створення інсталяції, збирає зворотний зв'язок.
13.	Дизайнер по візуальній айдентичі	Розробляє логотип, шрифтові рішення, палітру, візуальні матеріали для соцмереж, сайту, афіш, мерча, презентацій.
14.	Арт-менеджери	Відповідають за представлення проекту в культурному середовищі, ведуть переговори з галереями, фондами, організують покази, резиденції, співпрацю з інституціями.
15.	Дата-аналітик	Збирає та аналізує дані взаємодії глядачів з інсталяцією, формує статистичні звіти для оцінки ефективності, виявляє точки залучення аудиторії.

Ще однією вагомою передумовою успішної реалізації проєкту є вибір місця його проведення, котре має бути ретельно обраним з урахуванням кількох важливих чинників. Насамперед, варто враховувати характеристики цільової аудиторії, зручність доступу для відвідувачів і відповідність технічним вимогам. Оскільки проєкт передбачає розробку VR-інсталяції, найбільш придатними для його впровадження є музеї та галереї сучасного мистецтва. Ці установи здатні надати оптимальні умови для інтерактивної взаємодії з глядачами та оснащені відповідною технічною інфраструктурою. В Україні серед таких установ можна відзначити Музей сучасного мистецтва України, який забезпечений сучасним обладнанням для реалізації VR-експозицій [5]. Ще одним значущим майданчиком є Центр сучасного мистецтва «М17», що активно підтримує проєкти, які поєднують технології і мистецтво [11]. ПінчукАртЦентр, один із найбільших і найвідоміших арт-центрів Києва, також є важливим простором для інноваційних і інтерактивних мистецьких проєктів, залучаючи широке коло відвідувачів та експертів [8]. Крім того, треба розглянути інші установи, які активно підтримують сучасні мистецькі практики – це приватні галереї та культурні центри.

Альтернативним та масштабнішим форматом реалізації проєкту участь у виставкових просторах або спеціалізованих фестивалях. Зокрема, доцільно розглядати можливість презентації VR-інсталяції в межах тимчасових експозицій сучасного мистецтва і на технологічних та екологічних форумах, орієнтованих на широку, зацікавлену аудиторію. Подібний формат здатний забезпечити сприятливі умови для демонстрації проєкту завдяки наявності необхідної технічної інфраструктури, адаптованої до потреб віртуальної реальності. Фестивальні платформи активізують міждисциплінарну взаємодію та міжкультурний обмін та професійного діалогу, що, у свою чергу, спричиняє ширше включення мистецьких практик у сучасний соціокультурний контекст. Тож, можлива участь у таких ініціативах значно посилює комунікативний потенціал проєкту, розширюючи коло його реципієнтів.

Підсумовуючи, проєкт «PALIMPSĒSTUS» демонструє значний потенціал як платформи для синтезу візуального мистецтва й соціально-екологічної критики, відкриваючи нові можливості для осмислення актуальних проблем сьогодення через інноваційні форми мистецького висловлювання. Завдяки формату VR-інсталяції він пропонує глядачеві безпосереднє занурення у штучно сконструйоване середовище, яке стимулює рефлексію над наслідками людської діяльності для планети. Успішна реалізація проєкту ґрунтується на злагодженій роботі міждисциплінарної команди, чітко структурованому кошторисі відповідно до вимог грантових програм і продуманому виборі локацій для демонстрації. Сукупність цих факторів створює передумови й для подальшого масштабування новітнього українського мистецтва та його гідного представлення на міжнародному рівні.

Висновки до розділу 4

Четвертий розділ дипломної роботи є практичною його частиною. У першому підрозділі подано опис концепт-ідеї проєкту «PALIMPSĒSTUS» – інтерактивної VR-інсталяції. Проєкт базується на актуальних соціальних і екологічних проблемах: глобальна зміна клімату, забруднення навколишнього середовища, екологічна свідомість. Інсталяція пропонує новий підхід до комунікації з громадськістю через інтерактивні мистецькі форми. В межах першого підрозділу формовано аплікаційну форму, яка включає мету, основні завдання, цільову аудиторію, етапи реалізації, очікувані результати. Також обґрунтовано використання новітніх технологій для створення глибокого емоційного і пізнавального досвіду, що підтримує комунікацію глядача з екологічними процесами для усвідомлення своєї ролі у відновленні природного балансу.

У другому підрозділі розроблено кошторис проєкту. Представлено детальну структуру витрат (технічне обладнання, програмне забезпечення, матеріали, гонорари виконавцям та ін.). Окремо виділено витрати на логістичні

та безпекові аспекти, збереження інсталяції, на маркетингові та інформаційні заходи, що допомагають успішному запуску і популяризують проєкт. Додатково описано склад міждисциплінарної команди, до якої увійшли фахівці з різних областей: мистецтво, технології, менеджмент і соціальні науки. Подібне рішення гарантує ефективну реалізацію всіх етапів існування проєкту.

ВИСНОВКИ

Проведене дослідження, зосереджене на естетичній своєрідності відеоігор у контексті сучасної візуальної культури та проаналізоване крізь призму творчості японського геймдизайнера Хідео Кодзіми, дало змогу сформуванню комплексне розуміння відеоігор як повноцінного мистецького явища. У межах кваліфікаційної роботи успішно реалізовано поставлену мету та виконано всі заплановані дослідницькі задачі. Результати можна узагальнити у таких положеннях, які відповідають структурі сформульованих у вступі завдань:

1. Вивчено історичні етапи формування (video)game studies як дисципліни. Окреслено ключові віхи становлення game studies як наукового напрямку, початок якого можна простежити із праці Йогана Гейзинги «Homo Ludens» 1938 року. Його концепція гри як культурного феномена, що передує самій культурі, сформувала підґрунтя для подальшого філософського й антропологічного осмислення ігрових практик. У цьому контексті гра розглядається в найширшому сенсі – як форма соціальної взаємодії, носій символів, ритуалів і структурованих досвідів. Із кінця ХХ століття виникає окремий дослідницький напрям – *videogame studies*, який зосереджується саме на відеоіграх як особливому прояві ігрової культури. Тут відеоігри стають об'єктом міждисциплінарного вивчення, що охоплює психологію, медіазнавство, культурологію, філософію та інші сфери. Поділ дозволив нам більш точно визначити предмет дослідження – відеогра як форма авторського висловлювання, у центрі якого постає естетика та нарративний підхід Хідео Кодзіми.

2. Визначено сутність міждисциплінарного підходу до аналізу відеоігор. Установлено, що інтердисциплінарна природа відеоігор вимагає інтеграції методологічного інструментарію з низки наукових галузей – медіазнавства, культурології, інформатики, естетики, психології – відповідно до специфіки дослідницького фокусу. З огляду на це, особливого значення набуває модель

аналізу відеоігор, запропонована Яном Богостом, яка демонструє принципову необхідність багаторівневої оцінки феномену відеоігор. Концепція п'ятирівневої онтології гри, що охоплює як технічні, так і естетико-нарративні виміри, постає як ефективна відповідь на виклик людонаративного дисонансу – конфлікту між геймплейною структурою та нарративним змістом. Саме цей конфлікт став рушієм перегляду усталених підходів у (video)game studies і відкрив простір для формування нового дослідницького горизонту. Таким чином, міждисциплінарність у вивченні відеоігор визначена нами як необхідна умова адекватного осмислення складної, полікомпонентної природи гри.

3. Розглянуто, як авторська стилістика формує художню ідентичність відеоігор. У результаті проведеного аналізу встановлено, що авторська стилістика є визначальним чинником у процесі формування естетичної ідентичності відеоігрового твору. Її наявність дозволяє розглядати гру не лише як продукт масової культури, а як форму індивідуалізованого художнього висловлювання. Послідовне втілення характерних композиційних, тематичних і механічних рішень у творчості окремих геймдизайнерів свідчить про існування цілісної авторської моделі. Авторська стилістика функціонує як синтезуючий концепт, який охоплює провідні компоненти геймдизайну – від моделювання віртуального середовища до систем користувацької взаємодії – і забезпечує структурну цілісність ігрового простору. Саме завдяки послідовній реалізації індивідуального естетичного бачення геймдизайнер набуває статусу повноцінного автора (auteur), а відеогра – ознак самостійного мистецького феномену.

4. Проаналізовано авторський стиль Хідео Кодзіми, зокрема концептуальні риси його творів, нарративну структуру, застосування символіки та метафор, особливості аудіовізуального оформлення. Авторська стилістика Хідео Кодзіми була предметом ґрунтовного аналізу, у межах якого окреслено її концептуальні, нарративні та візуально-звукові характеристики. Особливу увагу зосереджено на впізнаваних ідейних мотивах, притаманних його іграм, серед яких теми ізоляції, зв'язку, технологічного прогресу та екзистенційної

самотності. Ці ідеї реалізуються через складну, багаторівневу сюжетну структуру, що часто передбачає нелінійність, використання ретроспекцій, поліваріантність трактувань і активне залучення гравця до формування смислів. Кодзіма широко використовує символіку як засіб комунікації з гравцем, інтегруючи філософські, культурні та політичні алюзії, що вимагають глибокого рефлексивного осмислення. Встановлено, що метафорика вирізняється багатошаровістю та кінематографічністю, які посилюється завдяки ретельно продуманому аудіовізуальному рішенню. До естетичних особливостей належать кінематографічна композиція кадру, динамічний монтаж, атмосфера, створена через поєднання звукового дизайну, музики (зокрема використання незалежних музичних проєктів), та своєрідного темпоритму, що зближує ігровий процес з авторським кінематографом.

5. У межах практичного компонента кваліфікаційної роботи розроблено авторський мистецький проєкт у сфері цифрового медіаарту – інтерактивну VR-інсталяцію під назвою «PALIMPSESTUS». Проєкт є спробою художнього осмислення взаємозв'язку між людиною, середовищем та технологією у постапокаліптичному контексті, з оперттям на естетику ігор Хідео Кодзіми.

Отже, сучасні відеоігри обґрунтовано можна розглядати як нову, самодостатню форму художнього висловлення. Проведене дослідження підтвердило, що їхній естетичний вимір характеризується складною, полікомпонентною структурою та концептуальною глибиною. Усі елементи відеоігрового твору інтегруються в межах єдиної авторської візії, що зумовлює цілісність і виразність ігрового досвіду. В умовах сучасної культури авторські відеоігри постають не лише як засіб рефлексії над соціальними й культурними змінами, а й як чинник, що активно формує нові естетичні моделі та системи цінностей.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Абе, К. Жінка в пісках. Київ : Дніпро, 1988. 603 с.
2. Волинець, А. Використання відеоігор як засобу ІКТ в освіті // Вісник Національного університету «Чернігівський колегіум» ім. Т. Г. Шевченка, вип. 22. 2023. 14-21 с.
3. Гагоорт, Г. Менеджмент мистецтва. Підприємницький стиль / пер. з англ. Б. Шумилович. Львів : Літопис, 2008. 360 с.
4. Ткаченко, О. Гейміфікація освіти : формальний і неформальний простір // Актуальні питання гуманітарних наук, вип. 11. 2015. 309-311 с.
5. Музей сучасного мистецтва України : офіційна веб-сторінка. Виставки. URL : <https://modern-museum.org.ua/events/spysok/> (дата звернення: 05.05.2025)
6. Наджафов, І. «Дієвидло». Як і хто робить українську локалізацію відеоігор і чому геймери задоволені й незадоволені одночасно. 2024. URL : <https://ms.detector.media/trendi/post/34557/2024-04-01-diievdyloyaki-khto-robyt-ukrainsku-lokalizatsiyu-videoigor-i-chomu-geymery-zadovoleni-y-nezadovoleni-odnochasno/> (дата звернення : 11.02.2025)
7. Наджафов, І. «Дієвидло». Як і хто робить українську локалізацію відеоігор і чому геймери задоволені й незадоволені одночасно. 2024. URL : <https://ms.detector.media/trendi/post/34557/2024-04-01-diievdyloyaki-khto-robyt-ukrainsku-lokalizatsiyu-videoigor-i-chomu-geymery-zadovoleni-y-nezadovoleni-odnochasno/> (дата звернення : 11.02.2025)
8. ПінчукАртЦентр : офіційний веб-сторінка. Публічна програма. URL : <https://new.pinchukartcentre.org/public-program> (дата звернення 05.05.2025)
9. Тлумачний словник української мови. Дефініція «палімпсест». URL : <https://slovnyk.ua/index.php?swrd=%D0%BF%D0%B0%D0%BB%D1%96%D0%BC%D0%BF%D1%81%D0%B5%D1%81%D1%82> (дата звернення : 01.05.2025)
10. Український культурний фонд : офіційна веб-сторінка. Як подати заявку до Українського культурного фонду? URL : https://ucf.in.ua/p/how_to_apply (дата звернення: 03.05.2025)

11. Центр сучасного мистецтва M17 : офіційна веб-сторінка. Інформаційна довідка про інституцію. URL : <https://m17.kiev.ua/aboutus/> (дата звернення 05.05.2025)
12. Atelier Lozano-Hemmer : офіційний веб-сторінка. Інформаційна довідка про проєкти митця. URL : <https://www.lozano-hemmer.com/> (дата звернення : 09.03.2025)
13. Barbier, A. Screenshot from the «Annihilation». URL : <https://pin.it/6Ebf1ltoR> (дата звернення : 01.05.2025)
14. Balagan. Screenshot from the Death Stranding. URL : <https://pin.it/1g2KIUiNY> (дата звернення : 01.05.2025)
15. Bazin A. De la politique des auteurs. Cahiers du Cinema. 1957. No. 70.
16. Bissel, T. Extra Lives : Why Video Games Matter. NY : Pantheon Books, 2010. 256 p.
17. Bogost, I. Videogames are a mess. 2009. URL : https://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/ (дата звернення : 19.02.25)
18. Burke, A. How well did Metal Gear Solid predict the future of warfare? 2014. URL : <https://www.gamesradar.com/how-well-did-metal-gear-solid-predict-future-warfare/> (дата звернення : 30.04.2025)
19. Christie's : офіційна веб-сторінка. EVERYDAYS: THE FIRST 5000 DAYS by Beeple. URL : <https://onlineonly.christies.com/s/first-open-beeple/beeple-b-1981-1/112924> (дата звернення : 09.03.2025)
20. Colantonio, J. Silent Hill 2 review : faithful remake understands the assignment. 2024. URL : <https://www.digitaltrends.com/gaming/silent-hill-2-remake-review-ps5/> (дата звернення : 30.04.2025)
21. Corelitz, J. Home Depot was instrumental to Death Stranding's soundtrack. 2019. URL :

<https://www.polygon.com/2019/11/13/20959161/death-stranding-music-score-soundtrack-kojima> (дата звернення : 06.02.2025)

22. Dawkinz, D. Death Stranding review – Hideo Kojima’s radically tough slow-burning epic. 2019. URL : <https://www.theguardian.com/games/2019/nov/01/death-stranding-review-playstation-4-pc-kojima-gameplay> (дата звернення : 30.04.2025)

23. Denzer, TJ. Shacknews Best Horror Game of 2024 – Silent Hill 2. 2024. URL : <https://www.shacknews.com/article/142560/best-horror-game-2024-silent-hill-2> (дата звернення : 30.04.2025)

24. Digital Games Research Association : офіційна веб-сторінка. Інформаційна довідка про асоціацію. URL : <https://digra.org/> (дата звернення : 18.02.2025)

25. Frushtick, R. Death Stranding review : Hideo Kojima tries to make fetch happen. 2019. URL : <https://www.polygon.com/reviews/2019/11/1/20942070/death-stranding-review-hide-o-kojima-ps4> (дата звернення : 29.04.2025).

26. Grau, O. Virtual Art : From Illusion to Immersion. London : MIT Press, 2003. 431 p.

27. Nakimi, J. Designing Auteurs : Video games, authorship, and MoMA. Écrans – Politique des auteurs / Auteur theory. Lectures contemporaines, 2(6), 2017. 207-225 pp.

28. Hexen. Death Stranding : Director’s Cut fait montre de ses critiques élogieuses. 2021. URL : <https://www.warlegend.net/death-stranding-directors-cut-bande-annonce-critiques/> (дата звернення : 30.04.2025)

29. Huizinga, J. Homo Ludens : a study of the play element in culture. NY : Roy Publishers, 1950. 220 p.

30. Hurley, L. Silent Hill 2 Remake review : «An atmospheric and rewarding horror game up there with the Resident Evil remakes for reinventing a classic». 2024.

- URL :
<https://www.gamesradar.com/games/survival-horror/silent-hill-2-remake-review/>
 (дата звернення : 30.04.2025)
31. Kojima Productions. Death Stranding [Video game]. 2019. Steam. https://store.steampowered.com/app/1190460/Death_Stranding/ (дата звернення : 26.04.2025)
32. Konami. Metal Gear Solid – Master Collection Version [Video game]. 2023. Steam. URL : <https://store.steampowered.com/app/2131630/METALGEARSOLIDMasterCollectionVersion/> (дата звернення : 02.05.2025)
33. Konami. The Truth Behind RISING [Video]. YouTube. 2011. URL : https://youtu.be/gV1BMUg4NsA?si=9OFT_sYm-be8Y2Wv (дата звернення : 03.05.2025)
34. Kunzelman, C. The Scary Political Relevance of ‘Metal Gear Solid 2. 2017. <https://www.vice.com/en/article/the-scary-political-relevance-of-metal-gear-solid-2/> (дата звернення : 30.04.2025)
35. Lonsdale, J. Faroe Islands whaling and the birth of EIA’s first campaign. 2024. URL : <https://eia-international.org/blog/faroe-islands-whaling-and-the-birth-of-eias-first-campaign/> (дата звернення : 02.05.2025)
36. Low, K. Hideo Kojima’s ‘Death Stranding 2 : On the Beach’ Will Let Players Skip Boss Battles. 2025. URL : https://geekculture.co/hideo-kojimas-death-stranding-2-on-the-beach-will-let-players-skip-boss-battles/#google_vignette (дата звернення : 04.05.2025)
37. Lyotard, J-F. The Postmodern Condition. University of Minnesota Press, 1984. 110 p.
38. Maher, C. The sound of Death Stranding and how Hideo Kojima selects the music for his games. 2016. URL :

<https://www.eurogamer.net/the-sound-of-death-stranding-and-how-hideo-kojima-selects-the-music-for-his-games> (дата звернення : 29.04.2025)

39. Makedonski, B. Ludonarrative dissonance : The roadblock to realism. 2012. URL :

<https://www.destructoid.com/ludonarrative-dissonance-the-roadblock-to-realism/> (дата звернення : 18.02.2025)

40. Matulef, J. Uncharted 4's really meta hidden Trophies revealed. 2016. URL :

<https://www.eurogamer.net/uncharted-4-has-a-couple-of-really-meta-hidden-trophies> (дата звернення : 18.02.2025)

41. Mercante, A. Death Stranding PC photo mode is as pretty as a picture. 2020. URL : <https://www.gamesradar.com/death-stranding-pc-photo-mode-is-as-pretty-as-a-picture/> (дата звернення : 02.05.2025)

42. Milner, G. (Director). Hideo Kojima : Connecting Worlds [Film]. Kojima Productions, Filmworks, PlayStation Productions. 2023.

43. Moyles, T. Interview with Clint Hocking. 2005. URL : <https://gamecritics.com/thom-moyles/3651/> (дата звернення : 28.04.2025)

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

45. Nae, A. Immersion, Narrative, and Gender Crisis in Survival Horror Video Games. Routledge Advances in Game Studies. London & NY : Taylor & Francis Group, 2022. 237 p.

46. Nelson, A. Kubrick, i ricordi di Andy Nelson : «Full metal jacket e la ricerca del suono perfetto». La Repubblica, 2024. URL : https://www.repubblica.it/spettacoli/cinema/2024/11/28/news/stanley_kubrick_full_metal_jacket_andy_nelson-423759867/ (дата звернення : 10.04.2025)

47. Newman, J. Playing with Videogames. London & NY : Taylor & Francis Group, 2008. 39-40 pp.

48. Nyxus. Kojima Productions website updated with 'making of Death Stranding', 2016. URL :

https://www.metalgearinformer.com/kojima-productions-website-updated-with-making-of-death-stranding/#google_vignette (дата звернення : 07.04.2025)

49. Parnell, C., Dawkinz, D. How Metal Gear Solid manipulated its players, warning us of an age of Fake News, Cambridge Analytica and data surveillance. 2018.

URL :

<https://www.gamesradar.com/how-metal-gear-solid-manipulated-its-players-warning-us-of-an-age-of-fake-news-cambridge-analytica-and-data-surveillance/> (дата звернення : 29.04.2025)

50. Paul, C. A Companion to Digital Art. NY : Wiley-Blackwell, 2016. 632 p.

51. Plant, C. The Last of Us 2 epitomizes one of gaming's longest debates. 2020. URL : <https://www.polygon.com/2020/6/26/21304642/the-last-of-us-2-violence> (дата звернення : 18.02.25)

52. Rojers, T. «Nawa» («The Rope») by Kobo Abe. Translation. 2019. URL : <https://medium.com/@108/nawa-the-rope-by-kobo-abe-19db9afa6dd3> (дата звернення : 07.05.2025)

53. Sarris, A. The American Cinema. NY : Dutton, 1968. 383 p.

54. Seraphine, F. Ludonarrative Dissonance : Is Storytelling About Reaching Harmony? 2016. URL :

<https://www.fredericseraphine.com/index.php/2016/09/02/ludonarrative-dissonance-is-storytelling-about-reaching-harmony/> (дата звернення : 16.02.25)

55. Seymour, F., Singer R. D. Television and Aggression : An Experimental Field Study. San Francisco : Jossey-Bass Inc Publishers, 1971. 186 p.

56. Shezad Dawood : офіційна веб-сторінка. Інформаційна довідка про проєкти митця. URL : <https://shezaddawood.com/> (дата звернення : 09.03.2025)

57. Simpson, R. Superior Viaduct to release the original soundtrack for Solaris on vinyl; somewhere Ben Frost is shouting and shaking his fist at the sky. 2013. URL :

<https://www.tinymixtapes.com/news/superior-viaduct-to-release-the-original-soundtrack-for-solaris-on-vinyl> (дата звернення : 21.04.2025)

58. Stanton, R. Metal Gear Solid : The first modern video game. 2015. URL : <https://www.eurogamer.net/metal-gear-solid-the-first-modern-video-game> (дата звернення : 30.04.2025)

59. Supermassive Games. The Quarry [Video game]. 2022. Steam. URL : https://store.steampowered.com/app/1577120/The_Quarry/ (дата звернення : 02.05.2025)

60. Truffaut, F. It is impossible to make an anti-war film. Chicago : Chicago Tribune, 1973. 228 p.

61. Vaughan, T. Multimedia : Making It Work, Ninth Edition. NY : McGraw Hill, 2014. 504 p.

62. Visser, J. Death Stranding Gameplay Revealed In Bizarre 8 Minute Trailer. 2018. URL : <https://exp.gg/en/46048/> (дата звернення : 30.04.2025)

63. Welsh, O. Death Stranding review : a baffling, haunting, grand folly. 2019. URL : <https://www.eurogamer.net/death-stranding-review-a-baffling-haunting-grand-folly> (дата звернення : 02.05.2025)

ДОДАТКИ

Додаток А



Багатокамерна установка для фотограмметрії, яка зафіксує морфологічні й мімічні особливості актора Нормана Рідуса для побудови фотореалістичної 3D-моделі [48].



Загальний план. Кадри з відеогри *Death Stranding* (розробник Kojima Productions, 2019), скріншоти Алісси Мерканте [41].



Компаративний аналіз побудови композиції кадру. Кадр з відеогри *Death Stranding: Director's Cut* (розробник Kojima Productions, 2021), скріншот користувача Нехен [28]. Кадр з фільму «Соляріс» (реж. Андрій Тарковський, 1972), скріншот Райана Сімпсона [57].



Компаративний аналіз побудови перспективи кадру. Кадр з відеогри *Death Stranding 2: On the Beach* (розробник Kojima Productions, 2025), скріншот Кевіна Лоу [36]. Кадр з фільму «Full Metal Jacket» (реж. Стенлі Кубрик, 1987), скріншот Енді Нельсона [46].



Зображення тіл мертвих тварин як візуальний носій концептуальної ідеї. Кадр з відеогри *Death Stranding* (розробник Kojima Productions, 2019), скріншот користувача Balagan [14]. Фотографія з Фарерських островів (видання Environmental Investigation Agency UK, 2024) [35].



Компаративний аналіз візуальної образності. Кадр з відеоігри *Death Stranding* (розробник Kojima Productions, 2019), скріншот Джелмера Віссера [62]. Кадр з фільму «Annihilation» (реж. А. Гарленд, 2018), скріншот Александри Барб'є[13].

№ з/п	Рік релізу	Назва	Розробник
1.	1987	<i>Metal Gear</i>	КСЕJ
2.	1990	<i>Metal Gear: Solid Snake</i>	КСЕJ
3.	1998	<i>Metal Gear Solid</i>	КСЕJ
4.	2001	<i>Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty</i>	КСЕJ
5.	2004	<i>Metal Gear Solid 3: Snake Eater</i>	КСЕJ
6.	2008	<i>Metal Gear Solid 4: Guns of Patriot</i>	Kojima Productions
7.	2010	<i>Metal Gear Solid: Peace Walker</i>	Kojima Productions
8.	2013	<i>Metal Gear Rising: Revengeance</i> (спін-офф)	Platinum Games
9.	2014	<i>Metal Gear Solid V: Ground Zeros</i>	Kojima Productions
10.	2015	<i>Metal Gear V: The Phantom Pane</i>	Kojima Productions

Список із десяти відеігор із серії *Metal Gear*, що піддаються аналізу в ході дослідження в межах другого підрозділу третього розділу дипломного дослідження [32].