

ВПЛИВ MMORPG НА СУЧАСНУ КУЛЬТУРУ: ІСТОРИОГРАФІЧНИЙ АСПЕКТ

О. В. Козоріз

Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна
 buckmin40@gmail.com

O. Kozoriz

Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine
<https://orcid.org/0009-0008-7880-761X>

О. В. Козоріз. Вплив MMORPG на сучасну культуру: історіографічний аспект

На основі аналізу наукових публікацій, переважно XXI ст., розглянуто історіографію дослідження впливу масових багатоосібних (або багатокористувачьких) онлайн-рольових ігор (MMORPG) на сучасні культурні процеси у світлі ігрової концепції культури. Проаналізовано наукову думку українських й іноземних науковців. Виокремлено комп'ютерні ігри в жанрі MMORPG як феномен сучасної української культури та їхній вплив на соціальне й культурне життя людей, а також особливості українського ігрового сегмента.

Ключові слова: MMORPG, комп'ютерні ігри, культура, ігрова концепція культури, наукові праці, історіографія, культурологічний аспект, український ігровий сегмент.

O. Kozoriz. Influence of MMORPG on modern culture: historiographical aspect

The relevance of the topic refers to the growing popularity of massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs) among users of various ages, genders, ethnicities, and social statuses, which influences contemporary cultural processes both globally and in Ukraine.

The purpose of the article is, based on scientific publications and personal observations, to examine the impact of MMORPG games on the cultural processes of the XXI century within the framework of the gaming concept of culture, as well as to identify the main features and characteristics of Ukrainian player communities.

The methodology. In the study we used source analysis for the identification of scientific publications on MMORPGs and Ukrainian gaming communities of this genre of games. Analytical method, as well as methods of synthesis, comparison, and generalization of the gathered information, are used to reveal evidence of the influence of computer games on contemporary culture, including Ukrainian culture, in academic works. Special attention is given to examining MMORPGs within the

framework of the gaming concept of culture, using cultural studies approach and principles of cultural-comparative analysis. New kinds of communication and interaction in MMORPGs are considered through socio-communication approach. When exploring contemporary MMORPG gamer communities, the study applied the method of socio-cultural observation and an axiological approach.

The results. Based on an analysis of scientific publications, primarily of XXI century, the historiography of the influence of massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs) on contemporary cultural processes is examined through the lens of the gaming concept of culture. The academic perspectives of both Ukrainian and foreign scholars are analyzed in the study. It highlights MMORPGs as a phenomenon of modern culture and their impact on the social and cultural lives of individuals. The paper also considers cultural characteristics of Ukrainian gamer communities. At the same time, it is found that the majority of researchers did not apply the gaming concept of culture or a cultural studies approach in their investigations of MMORPGs and gaming communities.

The scientific novelty. It is in the cultural aspect that the historiography of scientific works regarding the influence of MMORPG on culture was analyzed for the first time, and the most popular Ukrainian gaming communities and their socio-cultural characteristics have been identified and examined.

The practical significance. The results of this article may be useful for studying the impact of a specific genre of computer games — MMORPG — on modern cultural processes, as well as for analyzing characteristics of the national gaming segment. Additionally, and creation of MMORPGs by Ukrainian developers that highlight significant events in Ukrainian history and recreate notable cultural landmarks of Ukraine in a three-dimensional format.

Conclusions. The study, conducted within the framework of the gaming concept of culture, established that massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs) represent a significant

* This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

cultural phenomenon of the XXI century. This genre of computer games actively influences the formation of new sociocultural practices and communication models, as human is inherently a “playing being” (*Homo Ludens*). A historiographic review and cultural analysis of scientific works demonstrated that MMORPGs have evolved from mere entertainment products into environments for self-expression, socialization, psychological relief, and the development of new educational and practical skills that are increasingly relevant in real life.

The primary areas of MMORPG influence on global and Ukrainian culture include facilitating the globalization of cultural processes, modifying traditional forms of communication, creating new digital cultural practices, fostering new forms of social interaction, creativity, and cultural self-presentation, as well as integrating elements of gameplay from virtual spaces into everyday life.

A source-based search and cultural analysis of Ukrainian gaming communities revealed that Ukrainian gamers are forming their own virtual groups with a focus on supporting national identity. These national gaming communities are becoming important platforms for promoting Ukrainian culture in the digital space, contributing to the adaptation of game versions into the Ukrainian language.

The outcome of this research may, in the future, serve as the foundation for developing key ideas to creating a national segment of MMORPG games.

Keywords: *MMORPG, computer games, culture, gaming concept of culture, scientific works, historiography, cultural studies' aspect, Ukrainian gaming segment.*

Актуальність теми дослідження. В останнє десятиліття зростає інтерес світової науки до вивчення можливостей масових багатоосібних онлайн-рольових ігор (MMORPG) та їхнього впливу на культурні й освітні процеси, а також на психологічний стан гравців, їхню поведінкову стратегію в реальному житті. Це пояснюється великою популярністю таких ігор серед користувачів різного віку, гендеру, етносу, соціального стану. Водночас поки що відсутні ґрунтовні дослідження, присвячені історіографії питання в національному науковому колі, які допомогли б виокремити ті характеристики ігор у жанрі MMORPG, на основі яких простежується їхній ефект на сучасну культуру, зокрема й на українську.

Постановка проблеми. В основу дослідження покладено припущення, згідно з яким ігрова концепція культури Й. Гейзинґа знаходить своє продовження в сучасніших формах гри, насамперед у віртуальному просторі. Однією з таких форм є масові багатоосібні онлайн-рольові ігри, які, на відміну від більшості інших жанрів комп'ютерних ігор, ґрунтуються на взаємодії між реальними людьми. Зазначена комунікація не є безрезультатною, адже в ході спільного проходження рівнів користувачі діляться інформацією щодо свого життєвого досвіду, стилю життя, локальної культури. Відповідно, висувається авторська гіпотеза, що таке передавання знань між гравцями сприяє утворенню нових культурних форм усередині зразків ігор у жанрі MMORPG, які поступово поширюються за межами віртуального простору. Такі процеси трапляються й серед українських гравців MMORPG, досвід яких слід окремо розглянути в контексті впливу на культуру України.

Під культурою в дослідженні розуміється все, що створено людиною, або «штучна природа», але головна увага приділяється масовій культурі (медіакомунікації, кіно, телебачення, соцмережі тощо). Більшість дослідників вивчають MMORPG у технічному, художньому (дизайнерському), психологічному, педагогічному й соціологічному аспектах. Зважаючи на безперечний вплив цих ігор на культуру XXI ст., який простежується у фільмах, піснях, мемах, жаргоні та повсякденному житті, виникає потреба проаналізувати масові багатоосібні онлайн-рольові ігри саме в культурологічному аспекті. Тому передусім слід дослідити історіографію наукових праць, що присвячені окремому жанру комп'ютерних ігор — MMORPG, а також зафіксувати в цих працях вплив означених ігор на сучасні культурні процеси та особливості українського ігрового сегмента цього жанру. Отримані результати будуть враховані в подальшому культурологічному дослідженні.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Історіографію наукових праць щодо масових багатоосібних онлайн-рольових ігор можна віднайти в іноземних дослідників. Зокрема, з використанням бібліометричного підходу ними надано загальний огляд наукових статей про

MMORPG у різних академічних галузях, опублікованих з 2001 до 2021 рр. у Web of Science (Sun et al., 2024). Систематично оглянуто наукові дослідження, опубліковані між січнем 2012 р. та серпнем 2020 р., щодо впливу масових багатоосібних онлайн-рольових ігор на соціальне й психологічне благополуччя (Raith et al., 2021). Українські науковці досліджують праці про комп'ютерні ігри загалом, приділяючи деяку увагу й MMORPG (Хайло, 2021; Trach, 2021; Кислюк, 2014). Однак автори мало торкаються теми впливу комп'ютерних ігор на сучасну культуру, не говорячи вже про культуру України, зосереджуючись переважно на соціологічному та психологічному аспектах дослідження.

Мета статті — у світлі ігрової концепції культури дослідити вплив масових багатоосібних онлайн-рольових ігор на культурні процеси XXI ст., на основі наукових публікацій та особистих спостережень, і визначити основні ознаки й особливості українських ігрових спільнот. Мета може бути досягнута в результаті виконання таких завдань: а) історіографічний огляд і культурологічний аналіз праць українських й іноземних науковців про комп'ютерні ігри в жанрі MMORPG та їхній вплив на культуру XXI ст.; б) визначення основних напрямів впливу масових багатоосібних онлайн-рольових ігор на світову та українську культури; в) джерелознавчий пошук і культурологічний аналіз спільнот українських гравців у віртуальному просторі; г) оцінка перспективності досліджень MMORPG у культурологічному аспекті та створення національного продукту.

Методологія дослідження. Для досягнення мети статті використано джерелознавчий пошук для виявлення наукових публікацій про MMORPG та українських спільнот геймерів цього жанру ігор. Для з'ясування в наукових працях доказів впливу комп'ютерних ігор на сучасну культуру, насамперед українську, застосовано аналітичний метод, а також методи синтезу, порівняння та узагальнення зібраної інформації. Особливу увагу приділено розгляду ігор у жанрі MMORPG у світлі ігрової концепції культури за допомогою культурологічного підходу й культурологічно-компаративістських принципів. Новий вид комунікації та взаємодії

в масових багатоосібних онлайн-рольових іграх розглянуто з використанням соціокомунікаційного підходу. Виявити вплив ігор цього жанру на геймерів, зокрема негативний, а також на формування їхніх цінностей, знань і компетентностей допоміг аксіологічний підхід. У процесі дослідження сучасних спільнот гравців MMORPG застосовано метод соціокультурного спостереження.

Виклад основного матеріалу дослідження. MMORPG (massively multiplayer online role-playing game), або масова багатоосібна онлайн-рольова гра, — це спеціальний жанр відеогри онлайн, яка дозволяє сотням та тисячам географічно розділеним користувачам одночасно грати в інтернеті. Кожен гравець може обрати вигаданого персонажа, означеного як аватар, контролювати його поведінку та взаємодіяти з аватарами інших гравців (Zhong Zhi-Jin, 2011). Таким чином, до MMORPG можна віднести будь-яку сюжетну онлайн-відеогру, у якій гравець, обираючи образ персонажа у віртуальному фантастичному світі, взаємодіє з великою кількістю інших користувачів, незалежно від місця їх реального знаходження.

Масові багатоосібні онлайн-рольові ігри надзвичайно популярні у всьому світі і є проявом глобалізації сучасної світової культури, адже, як справедливо зауважує В. Шейко, «культурний обмін між народами є невіддільним атрибутом розвитку людського суспільства» (Шейко, 2009, с. 75). Практикуючись у цих іграх, користувачі долають географічні й мовні бар'єри та пізнають культуру інших країн, вивчаючи їхні популярні міфи, фантастичні й фентезійні літературні твори, на основі яких створюються сюжети багатьох рольових комп'ютерних ігор. Водночас з'являється бажання та можливість популяризувати національну культуру шляхом створення MMORPG, сюжети яких, у нашому випадку, базувалися б на українській історії та міфології.

Розглядаючи ігри в жанрі MMORPG у культурологічному аспекті, слід звернутися до ігрової концепції культури. Насамперед, один із фундаментальних її теоретиків Й. Гейзинга в праці "Homo Ludens" (1938) надав визначення гри та найповніше описав її ознаки і сутність як соціокультурного явища. Учений трактує гру як

поведінку, здійснювану в конкретних межах місця, часу й сенсу. Переконаючою є його позиція стосовно того, що будь-яку свою діяльність особа здавна втілювала ігровим чином, у зв'язку із чим сама людина постає як істота, котра грає — «Homo Ludens». Відповідно, елементи гри можна простежити в різних проявах життя людини, зокрема в художній та музичній творчості, лінгвістиці та поезії, спортивній, політичній і навіть військовій діяльності (Гейзінга, 1994).

Слід зазначити, що українській культурі характерні як самотність, так і відкритість до впливів інших культур, і віртуальний простір MMORPG не є винятком. Однак разом із взаємовпливом тут відбувається й взаємозбагачення. У будь-яку свою діяльність українці, зокрема локальні геймери, привносять національні ознаки. Спільноти українських гравців мають характерні особливості, які проявляються як усередині таких спільнот, так і під час спілкування геймерів на міжнародних платформах. Зважаючи на інтерес до України, що зростає на тлі подій останніх років, цей вплив стає дедалі вагомішим.

Сучасна епоха з її надзвичайним розвитком ігрових технологій і гейміфікації в багатьох сферах життя підтверджує думку, що людина є істотою, котра грає. Гра тут переходить вже на інший рівень — з реального у віртуальний. Відповідно, оприлюднюються й наукові дослідження щодо впливу комп'ютерних ігор на нинішні культурні процеси та значення їх окремого жанру — MMORPG. Розглянемо найхарактерніші з цих напрацювань.

Учена Ю. Трач характеризує комп'ютерні ігри, зокрема й MMORPG, як складову культури та предмет, гідний культурологічного дослідження. Вона зазначає: «Проблематика створення й функціонування комп'ютерних ігор в сучасному суспільстві — невичерпне джерело для подальших досліджень, зокрема й у культурології. Комп'ютерні ігри — це широке поле для застосування новітніх IT-розробок, філософських ідей і мистецьких нововведень» (Trach, 2021, р. 61). З цим складно не погодитись, спостерігаючи широку адаптацію нинішніх культурних тенденцій до віртуального простору не лише на наших теренах, а й по всьому світу. Водно-

час постає питання щодо вибору конкретного жанру комп'ютерних ігор для культурологічних розвідок, де в пригоді стають саме масові багатособісні онлайн-рольові ігри.

Українська дослідниця А. Хайло зосереджує увагу на понятті «відеогра» й висвітлює, як саме та на яких рівнях ігри впливають на суспільство, культуру та людей. Серед відеоігор вчена аналізує й MMORPG, надаючи статистичні дані, зібрані з кількох міжнародних звітів, про індустрію відеоігор, вікової категорії геймерів та їх гендерної належності. Надана статистика переконливо утворює думку А. Хайло про те, що з початку свого виникнення «відеоігри пройшли довгий шлях, трансформувалися у складне, комплексне явище та потужну індустрію, і навіть більше — із примітивної розваги та бізнесу — у новий вид мистецтва, стали частиною сучасної культури й нині чинять помітний вплив на суспільство, життя й свідомість окремих людей» (Хайло, 2021, с. 26). Зрозуміло, що кожен жанр комп'ютерної гри має різний ступінь впливу на нинішні культурні процеси. Так само культура кожної країни має різний рівень відкритості до інновацій. Але сам факт наявності цієї здатності до видозмін у відеоіграх, першочергова мета створення яких ґрунтувалася на дозвіллі, вже свідчить про еволюцію їх значимості та сприйняття сучасним суспільством, і MMORPG тут найбільш вирізняються.

Перспективи відеоігор у медіакulturі XXI ст. досліджує К. Кислюк, розглядаючи комп'ютерну гру загалом як жанр художньої творчості: «Інтегруючи сучасні художні тенденції, вона відкриває нові — інтерактивні — форми взаємодії глядача з мистецьким середовищем для більшої художньої виразності, являє собою новий етап розвитку екранних мистецтв» (Кислюк, 2014, с. 41). Доречною є його думка, що завдяки вдосконаленню інформаційно-ігрових технологій людство переживає ігровий ренесанс, особливо у сфері дозвілля, адже першочергова мета створення будь-якої гри полягає в ефективному проведенні вільного часу. Однак особливу увагу учений приділяє MMORPG, які, зважаючи на феномен «повного занурення», створюють нову віртуальну та культурну реальність. Нездоречною є його твердження, що масові

багатоосібні онлайнві рольові ігри об'єднують представників усіх рас, національностей, культур, держав, мов і релігій, наділяючи учасників унікальними здібностями й креативними можливостями самореалізації. Тому цілком можна погодитися із К. Кислюком щодо розгляду ігор у жанрі MMORPG як новітніх соціальних ліфтів для молоді, акцентуючи на тому, що квестові завдання розвивають у геймерів винахідливість, нестандартність й ексклюзивність у пошуках правильного вирішення (там само). Усе зазначене свідчить про динаміку MMORPG, що зростає, з-поміж інших відеоігор як в Україні, так і по всьому світу.

Цікавою є стаття М. Чікарькової, підхід якої ґрунтується на культурологічному аспекті комп'ютерних ігор, беручи до уваги широку концепцію культури, яка включає в себе як мистецтво, так і політику, релігію, науку, освіту та виховання. На її думку, відеоігри, зокрема MMORPG, є симулякрами й водночас вони створюють достовірну ілюзію реальності. Вони є не лише джерелом розваг і релаксу, а й можуть бути ядром знань та навіть наукових відкриттів (Чікарькова, 2018, с. 91). Хоча ідея вченої і свідчить про перспективність комп'ютерних ігор, утім, надзвичайно мала їх кількість дійсно може відтворити навіть близькі до наукової діяльності умови. MMORPG, зі свого боку, слугують полем обміну знань особистого характеру, яке нечасто включає наукові здобутки, не говорячи вже про планування наукових проєктів. Проте цілком можливо, що сучасне становище України спонукатиме наукову спільноту звертатися до більш специфічних віртуальних платформ для розширення своєї діяльності, і певні зразки MMORPG слугуватимуть одним з варіантів.

Зважаючи на теперішні реалії, не можна оминути увагою й політичний аспект комп'ютерних ігор. Наприклад, С. Фіялка досліджує відеоігри як інструмент пропаганди в умовах російсько-українського протистояння і зауважує: «Щоб уникнути деструктивного пропагандистського впливу відеоігор на українську громадськість, потрібно відстежувати їхній зміст: чи не спотворюють вони геополітичного становища України, чи не завдають шкоди іміджу нашої держави. Водночас на рівні держави потрібно заохочувати

створення ігрових продуктів із закладеними в них національними цінностями, наступальною історичною пропагандою» (Фіялка, 2017, с. 79). Остання теза є найдоречнішою й перспективною для майбутніх наукових досліджень і проєктів, оскільки ігровий характер продукту сприяє ефективному засвоєнню споживачем інформації. Можливість створення ігор у жанрі MMORPG із закладеними в них цінностями української культури є найкращим варіантом, адже умови проходження їх рівнів спонукатиме гравців спільними зусиллями вивчати значення патріотичних ідей.

Науковці А. Рябчук і А. Прокопенко вважають, що спілкування в онлайн-іграх сприяють поліпшенню комунікативних навичок у реальному житті. Не відкидаючи проблеми залежності від таких ігор, вони акцентують саме на позитивних наслідках взаємодії у віртуальному світі. «Завдяки спілкуванню у онлайн-іграх індивід може побороти власні проблеми з вираженням думок чи емоцій, може натренуватись швидко розбиратись у ситуації та реагувати на неї потрібним чином», — вважають учені (Рябчук & Прокопенко, 2013, с. 89). Ця думка цілком слухна й особливо характерна для масових багатоосібних онлайнві рольових ігор, які вирізняються залученням багатьох людей зі всього світу, що значно розширює коло комунікації та надає більше варіантів до вирішення проблем у спілкуванні. Водночас теза про підготовку у віртуальному просторі MMORPG до можливих скрутних ситуацій у реальному житті є вагомою для України, зважаючи на тривале звернення підприємств та установ певних її регіонів до формату роботи онлайн, аніж офлайн.

Важливо зазначити, що українські дослідження MMORPG певною мірою стосуються культурологічного контексту. Багато науковців, наприклад, К. Кислюк й А. Хайло, розглядають такі ігри комплексно, разом з іншими комп'ютерними іграми та їхнім впливом на сучасну культуру. Решта дослідників аналізує окремі аспекти MMORPG, наприклад елементи міжособистісного спілкування у віртуальному ігровому просторі.

Привертає увагу дослідження засобів комунікації грецькомовних користувачів масових

багатоосібних онлайн-рольових ігор, яке здійснили Н. Воевутко та С. Романенкова. Науковці з'ясували й проаналізували спілкування в грецьких ігрових чатах, а також на форумах і сайтах, присвячених MMORPG. Вони дійшли висновку, що найпоширенішою мовою спілкування таких гравців стала субмова Greeklish, назва якої походить від поєднання слів "Greek" та "English". Для спеціальних ігрових термінів користувачі застосовували англійську мову, що сприяло глибшому її вивченню. Хоча авторів дослідження цікавив саме філологічний аспект, вони ще обґрунтували термінологію MMORPG, причини популярності ігор цього жанру, їхній вплив на пізнання, комунікативні та соціальні навички людей (Воевутко & Романенкова, 2018). Цю розвідку можна розглядати як еталонний зразок для подальших праць, присвячених аналізу специфіки спільнот MMORPG інших країн, насамперед України. Так, на перший погляд звичайні ознаки комунікації однієї групи гравців, які вирізняються з-поміж інших, насправді виявляються новітніми формами спілкування, що стають невіддільними складовими геймерської культури певної країни.

Більше матеріалу про MMORPG можна знайти в дослідженнях іноземних науковців. Це пояснюється тим, що саме за кордоном зародився й нині активно розвивається цей жанр ігор, що не може не впливати на культурні процеси. До нього активно долучаються гравці з усього світу, зокрема українські. Тому вчені розглядають вплив масових багатоосібних онлайн-рольових ігор комплексно, починаючи від їх історії виникнення та сюжетної складової. Насамперед, Йон Асбьорн зосереджується на витоках і розвитку культури MMORPG та їх гільдій (груп гравців), починаючи від появи жанру. Слушною є його позиція, що рушійною силою діяльності в цих іграх є фантастичний світ, створений багатьма популярними письменниками середини ХХ ст. Не менш цінним є розгляд ученим обрядів ініціації в субкультурі MMORPG. Їх цілком можна порівняти з ритуалами дорослішання в багатьох суспільствах, оскільки люди їх проходять, щоб отримати визнання спільноти (Asbjorn, 2010, p. 107). Ця думка повертає до ігрової концепції культури Й. Гейзинги, відповідно до якої всі дієства в грі здійснюються саме

за добровільно встановленими правилами. Деякі етапи проходження в масових багатоосібних онлайн-рольових іграх не є обов'язковими, але можуть виявитися бажаними, коли в користувача виникає потреба бути прийнятим у певну групу гравців.

Інші іноземні дослідники звертаються до впливу MMORPG на розвиток соціального та психологічного капіталу, формування соціальних навичок. Зокрема, Чіу-Пінг Хсу й Чіа-Вен Чанг досліджують вплив соціального капіталу, здобутого онлайн у спеціальних об'єднаннях гравців, на чотири виміри психологічного капіталу: надія, оптимізм, самоефективність і стійкість. Автори дійшли висновку, що навчання та соціальні взаємодії онлайн й офлайн допомагають гравцям створити онлайн-соціальний капітал, який, у свою чергу, поліпшує їх психологічний капітал (Chiu-Ping Hsu & Chia-Wen Chang, 2022). У цьому ракурсі важливим є ще вивчення Чжі-Жін Чжоном впливу колективних MMORPG на соціальний капітал геймерів як у віртуальному, так і в реальному світі. Автор надає емпіричні докази позитивного ефекту таких онлайн-ігор, висвітлює соціальний досвід гри в MMORPG, його вплив на соціальні мережі геймерів і колективну участь у грі (Zhong Zhi-Jin, 2011).

Звідси можемо висувати, що сучасна гра не лише переходить із реального світу у віртуальний простір, але й навпаки, — поступово повертає гравців у реальний світ, де їх спілкування переходить на вищий ступінь. Подолавши психологічні, соціальні й мовні бар'єри у MMORPG, гравці стають значно впевненішими та комунікабельнішими в реальному житті, що сприяє їх професійному й особистому зростанню, відповідає розвитку згаданих капіталів.

Дослідники Т. Сурмеліс, А. Іоанну та П. Зафіріс простежують вплив масових багатоосібних онлайн-рольових ігор на розвиток навичок, необхідних людям у ХХІ ст. На основі огляду емпіричних досліджень MMORPG з 2010 до 2016 р. автори знаходять переконливі докази того, що ці ігри є простором, де можна відточувати різноманітні компетентності ХХІ ст., серед яких: співпраця, спілкування, лідерство, спільне вирішення проблем, стратегічне мислення

(Sourmelis et al., 2017). Ця теза вкотре доводить актуальність MMORPG, адже вказані навички активно застосовуються людьми й поза грою, насамперед з метою збагачення сучасної культури. Не зайвим буде зауважити, що для культури України ці компетентності особливо корисні сьогодні, коли як ніколи є потреба в її збереженні та популяризації.

Позитивний вплив масових багатоосібних онлайн-рольових ігор щодо навчання новому та кращого вивчення іноземних мов виокремлюють немало іноземних науковців, зокрема А. Союф, Б. Л. Рейнольдс, К. К. Чан, В.-Т. Ценг, К. Маклей (Soyouf Ali et al., 2023). Результати їхнього дослідження підкреслюють потенціал простору MMORPG для вивчення англійської мови серед іранських студентів. Доречною є думка, що ігри цього жанру можуть розглядатися як альтернатива або доповнення до формального середовища навчання іноземної мови. Можна додати, що швидке опанування індивідом мови у віртуальному просторі MMORPG пришвидшує його адаптацію до чужорідної культури. І ця теза стосується не лише вивчення англійської мови носіями української мови, а й вивчення української мови іноземцями, зважаючи на підвищену цікавість до культури України на тлі останніх подій.

Участь у MMORPG впливає також на купівельну поведінку геймерів як у віртуальному, так і в реальному житті. Зокрема, Ві-Кхен Тан і Чіє-Ю Ян досліджують вплив внутрішньоігрових віртуальних предметів на ступінь задоволення користувачів від гри з погляду купівельної поведінки й психології. Учені зауважують, що віртуальні речі всередині масових багатоосібних онлайн-рольових ігор, наявність яких є невіддільним елементом цих ігор, геймери отримують за реальні гроші. Це можуть бути персонажі та різні доповнення до них: жести, «емоції», зброя, костюми, екіпірування. Дослідження доводить важливість психологічного володіння для отримання насолоди від гри, що знову ж відповідає ігровій концепції культури Й. Гейзинги (Wee-Kheng Tan & Chieh-Yu Yang, 2022). Уважаємо, таке задоволення поширюється й за межами віртуального простору, коли геймери купують різні фізичні речі із символікою, персонажами

та їхніми висловлюваннями з улюблених ігор. Ці предмети надають можливість ідентифікувати «свого» серед «чужих», знайти прихильників конкретної гри (наприклад, “World of Warcraft”), з якими можна спілкуватися вже в реальності. Більше того, зазначений спосіб ідентифікації може застосовуватися й з метою пошуку представника певної культури, який би визначався за наявності в нього певної специфічної речі.

Розглядаючи історіографію праць про масові багатоосібні онлайн-рольові ігри, варто звернути увагу на питання залежності від них. Його порушують багато науковців, але переважно в негативному аспекті, оскільки MMORPG, порівняно з іншими жанрами комп'ютерних ігор, можуть спричиняти більшу залежність і відірваність від реальності завдяки своїй популярності та впливу на свідомість. Наприклад, А. Чен та його колеги провели дослідження на основі огляду літератури про ігри в жанрі MMORPG та дійшли висновку, що від решти відеоігор вони відрізняються тим, що викликають найбільше звикання, а тому заслуговують на розгляд окремо. Так, надмірне використання масових багатоосібних онлайн-рольових ігор з агресивним сюжетом може призвести до таких психічних розладів, як депресія і залежність, у зв'язку із чим погіршується якість життя, що, безумовно, є негативним наслідком. Проте науковці аналізують і позитивні аспекти ігор цього жанру. Не можна не погодитися з думкою, що деяким гравцям може піти на користь бути частиною соціальної спільноти MMORPG та використовувати її як навчальну платформу або як безпечний простір для вивчення, як приклад, проблем гендерної ідентичності (Chen et al., 2020). Як правило, у віртуальному просторі люди більш відкриті до комунікації, що полегшує збір статистичних даних з актуальних питань, наприклад, стосовно культурного життя в Україні.

До впливу масових багатоосібних онлайн-ігор (ММО), до яких входять і MMORPG, на соціальне та психологічне благополуччя в межах систематичного огляду літератури звертаються Л. Рейт з колегами (Raith et al., 2021). Цікавим є висновок науковців про значний позитивний зв'язок між грою в ММО і соціальним благополуччям, незалежно від віку людини та

її поведінки в грі. Однак вчені також наводять докази щодо несприятливих наслідків надмірних ММО-ігор і проблемної поведінки її гравців, хоча зауважують, що помірне використання таких ігор може допомогти набутти важливі психосоціальні переваги. Відповідно, можна погодитися з авторами, що ММО-ігри — це шлях для соціальних зв'язків і підтримки, подібний до решти видів дозвілля в реальному світі. Утім, не можна оминати той факт, що надмірне захоплення ними, і MMORPG зокрема, може викликати кризу ідентичності особистості й тим самим негативно позначитися на її соціальному та психологічному благополуччі.

Звертаються до ефекту занурення в гру, його впливу на психологічний стан гравців і їхню поведінкову залученість й інші іноземні вчені. Тен Чінг-І та інші простежують, як нові елементи ігрового дизайну задовольняють психологічні та соціальні потреби користувачів. На основі аналізу відповідей 546 учасників онлайн-опитування науковці дійшли висновку, що можливість створення власної ігрової лінії, високі досягнення в грі та ефект повного залучення відповідають таким потребам гравців, як можливість прийняття власного самостійного рішення, прояву компетентності й відчуття належності до певної спільноти (Teng Ching-I et al., 2024). Результати цього дослідження можуть допомогти підвищити конкурентоспроможність світових розробників та постачальників ігор і розширити вибір новостворених зразків MMORPG, сюжет яких вибудовувався б на популяризації принаймні ключових елементів власної культури.

Розглядаючи праці іноземних учених, варто зазначити, що хоча досліджень у них надзвичайно багато, але бракує праць саме в культурологічному аспекті. Ігрова концепція культури часто залишається поза увагою, попри той факт, що саме завдяки властивості людини як істоти, котра грає, комп'ютерні ігри набули такого широкого розповсюдження та впливу. Утім, для зарубіжних колег часто на першому місці постає питання економічної ефективності, насамперед від продажу MMORPG. Тому й всі інші питання,

зокрема психологічні, соціальні, освітні та навіть культурні, розглядаються з погляду вдосконалення таких ігор з метою підвищення їх продажу серед користувачів. Для культурологічного дослідження пріоритетним є вивчення впливу MMORPG на сучасну культуру, аналіз взаємодії та культурного обміну гравців, утворення спільнот у віртуальному світі, з'ясування причин виникнення ефекту «маски» (аватару) тощо. Особливо важливо звернути увагу на спільноти українських геймерів, які мають визначальні ознаки, загострені подіями останніх років.

Специфіка масових багатоосібних онлайн-рольових ігор передбачає взаємодію в гільдіях для успішного проходження квестів та досягнення успіху в їхньому просторі. Тому якщо порівнювати з користувачами відеоігор інших жанрів, учасники MMORPG вирізняються більшою схильністю до утворення спільнот та спілкування на спеціальних онлайн-форумах, і українці не виняток. Слід зауважити, що українські гравці давно беруть участь у дискусії на іноземних форумах, що сприяє розвитку їхніх комунікативних навичок та вдосконалює знання іноземної мови, переважно англійської. Проте в них із самого початку не згасала потреба в спілкуванні саме в україномовних спільнотах, що й привело до їх створення й активного розвитку. Проаналізуємо найпопулярніші із цих спільнот.

Ігровий форум “STAFF RP”¹ створений з метою спілкування й обговорення різних аспектів MMORPG, зокрема соціальної взаємодії, ігрових подій та відповідних серверів. У форумі є розділи як для технічної підтримки гравців, так і для спеціальних пропозицій та заходів. В ігровому порталі “PlayUA”² можна знайти новини про масові багатоосібні онлайн-рольові ігри, розглядаються найпопулярніші їх зразки. Привертає увагу висвітлення порталом українських проєктів, насамперед “The Skies”, що розробляється незалежною українською студією “Eforb Gamebox”. Таке ідейне наповнення форуму та порталу об'єднує гравців, які цікавляться локальними MMORPG та іншими комп'ютерними іграми з культурним контекстом України.

1. STAFF RP. (n.d.). STAFF RP: Ігровий форум. [Вебсайт]. STAFF RP. <https://forum.staff-rp.com.ua/index.php>

2. PlayUA. (n.d.). *PlayUA: Інтернет-видання*. [Вебсайт]. PlayUA. <https://playua.net/>

Українські геймери також спілкуються й в соціальних мережах, зокрема на youtube-каналах. Заслуговує уваги україномовний канал “UPD.”, де відбуваються огляди популярних ігор у жанрі MMORPG та надається перелік найвідоміших україномовних спільнот, гільдій, кланів. Канал створений 31 травня 2016 р., станом на лютий 2025 р. має 14,2 тис. підписників, переглядів до кожного відео — від 5,2 до 12 тис., а загальне число переглядів до усіх відео становить 630 тис.¹ Під відеооглядами відбувається активне спілкування в коментарях, що свідчить про інтерес українських геймерів як до ігор цього жанру, так і до україномовного сегмента.

На основі досліджень спільнот українських гравців та форумів їх комунікації протягом 2014–2024 рр. простежується загальна тенденція — прагнення гравців, щоб їх ідентифікували й сприймали саме як представників незалежної України. Водночас зростають потреби в україномовних іграх та перекладі ігрового інтерфейсу державною мовою. Значна кількість користувачів вільно грає та спілкується в англійських MMORPG, уникаючи їх російськомовних адаптацій, які останніми роками не користуються широким попитом в українському просторі. Тому геймери неабияк вдячні тим учасникам спільнот, які перекладають іноземні ігри українською, до того ж часто на волонтерських засадах, тобто безоплатно. Доречно додати, що зіставлення україномовного перекладу з мовою оригіналу певної гри теж сприяє ефективному опануванню гравцем іноземної мови.

Важливо зазначити, що українські користувачі в спілкуванні часто висловлюють бажання грати в масові багатоосібні онлайн рольові ігри, які б ґрунтувалися на подіях української історії та відображали національний дух народу. Як приклад часто наводиться відеогра “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля” (студія “GSC Game World”). На жаль, вона є одноосібною, а не багатоосібною рольовою грою, а тому не належить до жанру ігор, що розглядається в статті. Проте її можна розглядати як зразок для створення майбутніх MMORPG, адже сюжет цієї гри розгортається на українському ландшафті, супроводжується музикою й піснями українських

виконавців та містить відповідну атмосферу подій тих часів. Реліз “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля” відбувся 20 листопада 2024 р. та став справжньою подією серед кола як українських, так й іноземних геймерів. Можливо, розробники в подальшому вдосконалять її до жанру MMORPG, що підвищить як популярність цієї гри, так і обізнаність світу з історичними подіями України та елементами її культури загалом.

Висновки. Під час дослідження, проведеного у світлі ігрової концепції культури, визначено, що масові багатоосібні онлайн рольові ігри (MMORPG) є вагомим культурним феноменом XXI ст. Цей жанр комп’ютерних ігор активно впливає на формування нових соціокультурних практик і комунікативних моделей завдяки тому, що людина за своєю суттю є істотою, котра грає (“Homo Ludens”). Історіографічний огляд та культурологічний аналіз наукових праць довели, що вчені як в Україні, так і за кордоном визнають, що роль MMORPG у сучасному культурному просторі зростає. Ігри цього жанру еволюціонували з простих розважальних продуктів у середовища для самовираження, соціалізації, психологічного розвантаження та формування нових освітніх і практичних навичок, які стають дедалі більш затребуваними в реальному житті, зокрема в небезпечних умовах. Основні напрями впливу масових багатоосібних онлайн рольових ігор на світову та українську культури виявилися різноманітними. Вони сприяють глобалізації культурних процесів, модифікації традиційних форм комунікації та створенню нових культурних практик у цифровому вигляді. Крім того, MMORPG надають поштовх до розвитку нових форм соціальної взаємодії, творчості та культурної самопрезентації, а також інтеграції елементів гри з віртуального простору в повсякденне життя.

Джерелознавчий пошук і культурологічний аналіз українських ігрових спільнот виокремив кілька їхніх основних ознак та особливостей. Українські гравці не лише активно спілкуються в міжнародних спільнотах, а й формують власні віртуальні угруповання з акцентом на підтримку національної ідентичності. Особливості таких спільнот полягають у тому, що вони стають

1. Social Blade (n.d.). UPD’s YouTube Stats (Summary Profile). [Website]. Social Blade. <https://socialblade.com/youtube/c/upd04>

важливими платформами для популяризації української культури в цифровому просторі, сприяють адаптації іншомовних версій ігор саме українською мовою та дедалі більше відмовляються від російськомовного продукту. Результатом дослідження в майбутньому може стати розроблення ключових ідей для створення національного сегмента ігор у жанрі MMORPG, які висвітлюють знакові події української історії та відтворюють визначні пам'ятки культури України в тривимірному форматі.

Перспективи подальших досліджень убачаються в аналізі особливостей і потреб українських геймерських спільнот MMORPG у культу-

рологічному аспекті, зокрема ознак субкультур та їх внутрішньої комунікації (сленгу, мемів, етикету), впливу українського культурного контексту (символіки, героїв, історичних наративів) на стиль гри та поведінку гравців у віртуальному світі тощо. Це відкриватиме нові можливості для глибшого розуміння видозмін цих спільнот на тлі останніх подій. Також доцільним є вивчити прояв елементів масових багатоосібних онлайн-рольових ігор у медіа, насамперед у сюжетних лініях кінофільмів, окремо зосереджуючись на впливі ігор цього жанру на життя та культуротворчу діяльність українських користувачів.

Список посилань

- Воєвутко, Н. Ю., & Романенкова, С. В. (2018). Засоби комунікації грецькомовних користувачів MMORPG-ігор. *Вісник Маріупольського державного університету. Серія: Філософія, Культурологія, Соціологія*, 18, 144–149.
- Гейзінга, Й. (1994). *Ното Ludens*. Основи.
- Кислюк, К. В. (2014). Перспективи комп'ютерних ігор у медіа-культурі XXI ст. *Культура України*, 47, 40–48.
- Рябчук, А. М., & Прокопенко, А. Ю. (2013). Спілкування в онлайн-іграх як чинник покращення комунікативних навиків у реальному житті. *Вісник Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут»*. Серія: Політологія. Соціологія. Право, 4, 85–91.
- Фіялка, С. Б. (2017). Відеоігри як інструмент пропаганди в умовах російсько-українського протистояння. *Технологія і техніка друкарства*, 3, 79–85. [https://doi.org/10.20535/2077-7264.3\(57\).2017.112012](https://doi.org/10.20535/2077-7264.3(57).2017.112012)
- Хайло, А. (2021). Об'єкт дослідження: відеоігри. *Вісник Книжкової палати*, 11, 25–36. [https://doi.org/10.36273/2076-9555.2021.11\(304\).25-36](https://doi.org/10.36273/2076-9555.2021.11(304).25-36)
- Чикарькова, М. Ю. (2018). Комп'ютерні ігри у соціокультурному дискурсі. *Вісник Маріупольського державного університету. Серія: Філософія, Культурологія, Соціологія*, 15, 87–95.
- Шейко, В. М. (2002). *Історико-культурологічні концепції цивілізаційної еволюції в добу глобалізму (кінець XIX – початок XXI ст.)*. [Автореферат дисертації доктора історичних наук, Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна]. Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна.
- Шейко, В. М. (2009). Культура та глобалізація: компаративістський аналіз. *Культурологічна думка*, 1, 73–79.
- Asbjorn, J. A. (2010). The Development of MMORPG Culture and The Guild. *Australian Folklore*, 25, 97–112.
- Chen, A., Mari, S., Grech, S., & Levitt, J. (2020). What we know about massively multiplayer online role-playing games. *Harvard Review of Psychiatry*, 28(2), 107–112. <https://doi.org/10.1097/HRP.0000000000000247>
- Chiu-Ping Hsu, & Chia-Wen Chang (2022). Does the social platform established by MMORPGs build social and psychological capital? *Computers in Human Behavior*, 129, April 2022, 107139. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107139>
- Dictionary.com. (2024). MMORPG Definition & Usage Examples. In *Dictionary.com*. Retrieved May 14, 2024, <https://www.dictionary.com/browse/mmorpg>
- Raith, L., Bignill, J., Stavropoulos, V., Millea, P., Allen, A., Stallman, H. M., Mason, J., De Regt, T., Wood, A., & Kannis-Dymand, L. (2021). Massively multiplayer online games and well-being: A systematic literature review. *Frontiers in Psychology*, 12, 2369. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.698799>
- Sourmelis, T., Ioannou, A., & Zaphiris, P. (2017). Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs) and the 21st century skills: A comprehensive research review from 2010 to 2016. *Computers in Human Behavior*, 67, February, 41–48. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.10.020>
- Soyoof Ali, Reynolds Barry Lee, Chan Kan Kan, Tseng Wen-Ta, & McLay Kate (2023). Massive online multiplayer games as an environment for English learning among Iranian EFL students. *Computer Assisted Language Learning*. <https://doi.org/10.1080/09588221.2023.2171065>

- Sun, S., Nan, D., Che, Sh., & Kim, J. H. (2024). Investigating the knowledge structure of research on massively multiplayer online role-playing games: A bibliometric analysis. *Data and Information Management*, 8(1), March, 100024. <https://doi.org/10.1016/j.dim.2022.100024>
- Teng Ching-I, Huang Tzu-Ling, Huang Guan-Ling, Wu Chieh-Ni, Cheng T.C.E., & Liao Gen-Yih (2024). Creatability, achievability, and immersibility: New game design elements that increase online game usage. *International Journal of Information Management*, 75, April, 102732. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2023.102732>
- Trach, Yu. (2021). Computer games as a component of culture and a subject of cultural research. *National Academy of Culture and Arts Management Herald: Science journal*, 2, 61–64. <https://doi.org/10.32461/2226-3209.2.2021.239932>
- UPD. (2023, Серпень 26). *Українці в MMORPG, Українські гільдії та клани, Українська локалізація MMORPG*. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=79BUbvD3fYI&ab_channel=UPD
- Wee-Kheng Tan, & Chieh-Yu Yang (2022). An exploration of MMORPG in-game virtual-item contribution to game enjoyment from the perspectives of purchase behavior and psychological ownership. *Computers in Human Behavior*, 134, September 2022, 107303. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107303>
- Zhong, Zhi-Jin (2011). The effects of collective MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) play on gamers' online and offline social capital. *Computers in Human Behavior*, 27(6), November 2011, 2352–2363. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.07.014>

References

- Voievutko, N. Yu., & Romanenkova, S. V. (2018). Communication tools for Greek-speaking users of MMORPG games. *Visnyk Mariupolskoho derzhavnoho universytetu. Serii: Filozofia, Kulturolohiia, Sotsiolohiia*, 18, 144–149. [In Ukrainian].
- Heizinha, Y. (1994). *Homo Ludens*. Osnovy. [In Ukrainian].
- Kysliuk, K. V. (2014). Prospects for Computer Games in the Media Culture of the XXI century. *Culture of Ukraine*, 47, 40–48. [In Ukrainian].
- Riabchuk, A. M., & Prokopenko, A. Yu. (2013). Communication in online games as a factor in improving communication skills in real life. *Visnyk Natsionalnoho tekhnichnoho universytetu Ukrainy "Kyivskiy politekhnichnyi instytut"*. Serii: Politolohiia. Sotsiolohiia. Pravo, 4, 85–91. [In Ukrainian].
- Fiialka, S. B. (2017). Video games as a propaganda tool in the context of the Russian-Ukrainian confrontation. *Tekhnolohiia i tekhnika druzarstva*, 3, 79–85. [https://doi.org/10.20535/2077-7264.3\(57\).2017.112012](https://doi.org/10.20535/2077-7264.3(57).2017.112012) [In Ukrainian].
- Khailo, A. (2021). Object of study: video games. *Visnyk Knyzhkovoï palaty*, 11, 25–36. [https://doi.org/10.36273/2076-9555.2021.11\(304\).25-36](https://doi.org/10.36273/2076-9555.2021.11(304).25-36) [In Ukrainian].
- Chikarkova, M. Yu. (2018). Computer games in socio-cultural discourse. *Visnyk Mariupolskoho derzhavnoho universytetu. Serii: Filozofia, Kulturolohiia, Sotsiolohiia*, 15, 87–95. [In Ukrainian].
- Sheiko, V. M. (2002). *Historical and Cultural Concepts of Civilizational Evolution in the Age of Globalism (Late XIX – Early XXI Centuries)*. [Doctor of Historical Sciences dissertation, V. N. Karazin Kharkiv National University]. V. N. Karazin Kharkiv National University. [In Ukrainian].
- Sheiko, V. M. (2009). Culture and globalisation: a comparative analysis. *Kulturolohichna dumka*, 1, 73–79. [In Ukrainian].
- Asbjorn, J. A. (2010). The Development of MMORPG Culture and The Guild. *Australian Folklore*, 25, 97–112. [In English].
- Chen, A., Mari, S., Grech, S., & Levitt, J. (2020). What we know about massively multiplayer online role-playing games. *Harvard Review of Psychiatry*, 28(2), 107–112. <https://doi.org/10.1097/HRP.0000000000000247> [In English].
- Chiu-Ping Hsu, & Chia-Wen Chang (2022). Does the social platform established by MMORPGs build social and psychological capital? *Computers in Human Behavior*, 129, April 2022, 107139. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107139> [In English].
- Dictionary.com. (2024). MMORPG Definition & Usage Examples. In *Dictionary.com*. Retrieved May 14, 2024, <https://www.dictionary.com/browse/mmorpg> [In English].
- Raith, L., Bignill, J., Stavropoulos, V., Millea, P., Allen, A., Stallman, H. M., Mason, J., De Regt, T., Wood, A., & Kannis-Dymand, L. (2021). Massively multiplayer online games and well-being: A systematic literature review. *Frontiers in Psychology*, 12, 2369. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.698799> [In English].
- Sourmelis, T., Ioannou, A., & Zaphiris, P. (2017). Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs) and the 21st century skills: A comprehensive research review from 2010 to 2016. *Computers in Human Behavior*, 67, February, 41–48. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.10.020> [In English].

- Soyoof Ali, Reynolds Barry Lee, Chan Kan Kan, Tseng Wen-Ta, & McLay Kate (2023). Massive online multiplayer games as an environment for English learning among Iranian EFL students. *Computer Assisted Language Learning*. <https://doi.org/10.1080/09588221.2023.2171065> [In English].
- Sun, S., Nan, D., Che, Sh., & Kim, J. H. (2024). Investigating the knowledge structure of research on massively multiplayer online role-playing games: A bibliometric analysis. *Data and Information Management*, 8(1), March, 100024. <https://doi.org/10.1016/j.dim.2022.100024> [In English].
- Teng Ching-I, Huang Tzu-Ling, Huang Guan-Ling, Wu Chieh-Ni, Cheng T.C.E., & Liao Gen-Yih (2024). Creatability, achievability, and immersibility: New game design elements that increase online game usage. *International Journal of Information Management*, 75, April, 102732. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2023.102732> [In English].
- Trach, Yu. (2021). Computer games as a component of culture and a subject of cultural research. *National Academy of Culture and Arts Management Herald: Science journal*, 2, 61–64. <https://doi.org/10.32461/2226-3209.2.2021.239932> [In English].
- UPD. (2023, August 26). *Ukrainians in MMORPGs, Ukrainian guilds and clans, Ukrainian localisation of MMORPGs*. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=79BUbvD3fYI&ab_channel=UPD [In Ukrainian].
- Wee-Kheng Tan, & Chieh-Yu Yang (2022). An exploration of MMORPG in-game virtual-item contribution to game enjoyment from the perspectives of purchase behavior and psychological ownership. *Computers in Human Behavior*, 134, September 2022, 107303. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107303> [In English].
- Zhong, Zhi-Jin (2011). The effects of collective MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) play on gamers' online and offline social capital. *Computers in Human Behavior*, 27(6), November 2011, 2352–2363. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.07.014> [In English].

Надійшла до редколегії 10.06.2024

O. B. Козоріз

аспірант, кафедра культурології та медіакомунікацій, Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна

O. Kozoriz

postgraduate student, Department of Cultural Studies and Media Communications, Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine
