

Рецензія

на кваліфікаційну магістерську роботу

Остроушка Сергія Олександровича

«Проект музейної виставки “Історія відеоігрової індустрії України”»

Магістерську кваліфікаційну роботу Остроушка С.О. присвячено розробці концепції музейної виставки, орієнтованої на репрезентацію та збереження відеоігрової спадщини України. Тематика дослідження є сучасною, актуальною та міждисциплінарною, оскільки поєднує елементи культурології, музеєзнавства, психології, цифрових гуманітарних практик і досліджень креативних індустрій. З огляду на стрімкий розвиток українського ігрового ринку, брак інституцій, що займаються збереженням цифрової спадщини, а також нагальні виклики, пов'язані з воєнними подіями, робота має важливе наукове й практичне значення.

Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел і додатків. Структура є логічно вибудованою, а зміст — послідовним і переконливим.

У вступі автор чітко обґрунтовує актуальність теми, визначає об'єкт, предмет, мету, завдання, хронологічні й територіальні межі. Особливо цінним є акцент на правовому вакуумі щодо цифрової спадщини в Україні та на необхідності осмислення відеоігор як культурних артефактів.

Перший розділ містить ґрунтовний історико-культурологічний аналіз становлення відеоігрової індустрії в Україні. Автор переконливо показує взаємозв'язок між соціальними трансформаціями та розвитком ігрової культури — від радянських автоматів до сучасного геймдеву та кіберспорту. Відзначається вдала робота з джерелами особового походження, інтерв'ю, ігровими артефактами. Матеріал викладено цілісно, з належною увагою до контексту.

Другий розділ містить центральним елементом роботи - розробка концепції музейної виставки. Автор пропонує інноваційну дуалістичну модель експозиції («Світ Гравця» та «Світ Творця») з чітким концептуальним, методичним та художньо-просторовим обґрунтуванням. Особливо цінним є застосування ансамблевого та імерсивного підходів, а також розробка

інтерактивних зон, що відтворюють культурний досвід різних періодів і різних учасників процесу (гравців, розробників, фанатів).

У третьому розділі музейно-педагогічна програма вирізняється високим рівнем продуманості та інтеграцією з навчальною дисципліною «Психологія». Автор демонструє розуміння специфіки освітньої діяльності музею та пропонує реалістичний і методично вивірений комплекс практичних занять, що базуються на матеріалах виставки. Особливо сильним елементом є моделювання поведінки груп у зоні реконструкції комп'ютерного клубу — це сучасний, інноваційний підхід до навчання музеєзнавців.

У роботі використано значний масив літератури (58 найменувань), включно з класичними працями з теорії гри, сучасними дослідженнями цифрової спадщини, українськими медіа-студіями та технічною літературою з геймдизайну. Джерельна база є різноманітною та добре систематизованою. Посилання оформлені коректно, а використання інтерв'ю та аудіовізуальних матеріалів підсилює емпіричну частину дослідження.

Серед сильних сторін роботи варто виділити: першу в Україні комплексну концепцію музейної виставки, присвяченої геймдеву; авторську класифікацію етапів розвитку відеоігрової індустрії України; поєднання культурологічного, технічного та психологічного аспектів; створення повноцінної музейно-педагогічної програми з елементами міждисциплінарності; актуалізацію проблеми збереження цифрової спадщини на рівні державної культурної політики. Матеріали роботи можуть бути використані для створення реальної музейної виставки, оновлення методичних рекомендацій у сфері музеєфікації цифрових артефактів, а також у навчальних курсах для майбутніх музеєзнавців.

Робота виконана на високому рівні, однак можна вказати кілька рекомендацій для подальших досліджень. По-перше, доцільно було б розширити порівняльний аналіз світових практик музеєфікації відеоігор (порівняння з музеєм у Берліні, Вроцлаві, США). По-друге, можна було б глибше розглянути питання авторського права та можливі стратегії оцифрування/архівування вразливих цифрових об'єктів. По-третє, у перспективі варто додати візуальні схеми маршрутів виставки або макет експозиційного планування. Проте ці зауваження мають рекомендаційний характер і не знижують загальної високої оцінки роботи.

Таким чином, магістерська кваліфікаційна робота Остроушка С.О. «Проект музейної виставки “Історія відеоігрової індустрії України”» є змістовним, цілісним, науково обґрунтованим дослідженням, що має вагоме теоретичне та практичне значення для сфери музеєзнавства, культурології та збереження цифрової спадщини. Робота відзначається

глибиною аналітики, коректністю методології, інноваційністю запропонованих рішень і високою культурологічною чутливістю.

На мою думку, робота відповідає усім вимогам, що висуваються до магістерських кваліфікаційних досліджень, та заслуговує на оцінку "відмінно", а її автор — на присвоєння кваліфікаційного ступеня магістра.

Провідний науковий співробітник

Інституту сходознавства ім. А. Ю. Кримського

НАН України,

доктор історичних наук, професор



О.Б. Бубенок