

що структурують простір кадру та надають йому символізму. Крістофер Нолан дотримує прагматичного реалізму: використовуючи натуральне світло і тіні, він досягає емоційної глибини й філософської багатшаровості своєї оповіді. Тім Бертон, своєю чергою, занурює глядача у готичну атмосферу, де гра світлотіні та стилізована кольорова гама пробуджують відчуття містичного страху і захоплення. Таким чином, світло, тінь і колір стають ключовими елементами мови кіно для кожного з розглянутих авторів, слугуючи для передачі настрою, характерів і смислових акцентів. Враховуючи, що пряма паралель між Скоттом, Ноланом і Бертоном до цього не проводилась, представлений підхід відкриває новий ракурс для дослідження еволюції кінематографічної естетики та підтверджує невичерпний потенціал світлотіні як художнього засобу в кіно.

Б. Войтович

ДВА ТИПИ РЕЦЕПЦІЇ СУЧАСНОГО АУДІОВІЗУАЛЬНОГО МИСТЕЦТВА. ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ (НА МАТЕРІАЛІ КІНО ТА ВІДЕОІГОР)

В. Voitovych

TWO TYPES OF RECEPTION IN CONTEMPORARY AUDIOVISUAL ART. COMPARATIVE ANALYSIS (BASED ON CINEMA AND VIDEO GAMES)

В умовах сучасної медіакультури аудіовізуальне мистецтво (АВМ) перетворилося на один із ключових факторів формування світогляду, ціннісних орієнтацій та поведінкових моделей особистості. Проте, чи є сприйняття аудіовізуального продукту універсальним? Наша розвідка виходить з припущення, що воно значною мірою залежить від специфіки медіуму та характеристик аудиторії. Саме тому метою нашої доповіді є проведення порівняльного мистецтвознавчого аналізу відмінностей у механізмах глядацької (кіно) та гравецької (відеоігри) рецепції. Наукова новизна роботи полягає у виокремленні та емпіричному обґрунтуванні двох принципово різних типів сприйняття: когнітивно-рефлексивного, який передбачає аналітичну дистанцію і інтелектуальне осмислення твору, та імєрсивно-ідентифікаційного, що оснований на глибокому зануренні у віртуальний світ та прямому отождоженні з персонажем.

В основі нашого дослідження лежать принципи рецептивної естетики та студій аудиторії (audience studies). Емпіричну базу порівняльного аналізу склали результати двох онлайн-опитувань (2025 р.): 160 глядачів кіно (переважно зріла, 35–55 років, високоосвічена аудиторія) та 31 гравець у відеоігри (переважно молода, до 30 років, аудиторія). Дану вибірку слід вважати репрезентативною, оскільки, за даними Київського міжнародного інституту соціології, станом на початок 2024 р. 80,1% дорослого населення України користується інтернетом і таким чином це забезпечує широке охоплення цільових досліджуваних груп.

Наше дослідження аудиторії кіно виявило тип сприйняття, який ми характеризуємо як когнітивно-рефлексивний. Як свідчать дані, глядачами керує насамперед запит на наративну складність («сюжет» — 83,1%) та ідейну глибину («ідейний зміст» — 57,5%). Це, своєю чергою, пояснює популярність жанрів, що вимагають аналітичної роботи, — історичного (61,9%) та документального (37,5%). Ключовим маркером цього типу рецепції є виражена аналітична дистанція щодо художнього тексту. Так, переважна більшість респондентів (55%) заперечує факт прямого наслідування поведінки персонажів (Рис. 1).

Аналогічна тенденція простежується і щодо механізму ототожнення: більшість глядачів (61,3%) не схильні прямо асоціювати себе з героями на екрані (Рис. 2).

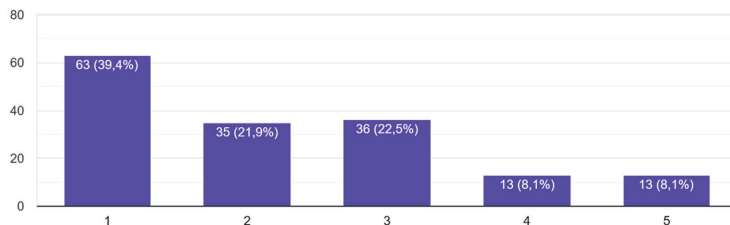


Рис. 2. Оцінка твердження про ототожнення з персонажами кіно, %.

Отже, кінотвір для цієї аудиторії є не стільки джерелом прямих поведінкових моделей, скільки об'єктом для рефлексії та інтелектуального осмислення.

Кардинально іншу картину демонструє аналіз аудиторії гравців. Тип реценції, властивий для них, ми визначаємо як імерсивно-ідентифікаційний. Його природа зумовлена ключовою художньою особливістю медіуму — інтерактивністю, яка перетворює реципієнта на активного співтворця. Тож не дивно, що для цієї аудиторії ідентифікація з персонажем стає нормою, що підтверджується і тим, що переважна більшість (64,5%) визнає наслідування поведінки ігрових героїв (Рис. 3).

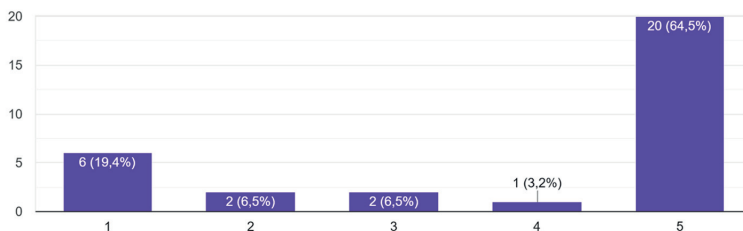


Рис. 3. Показники згоди з твердженням про наслідування персонажів відеоігор, %.

Схожа картина спостерігається і в даних щодо ототожнення: гравці так само демонструють надзвичайно високий рівень згоди (61,3%), коли йдеться про асоціювання себе з персонажами (Рис. 4).

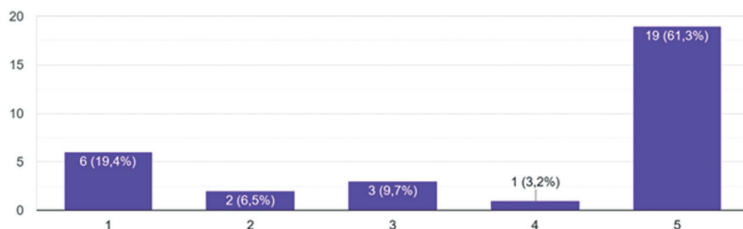


Рис. 4. Сприйняття твердження про ототожнення з персонажами відеоігор, %.

На відміну від кіногероя, що залишається зовнішнім об'єктом для споглядання, ігровий персонаж функціонує як аватар — фактично як пряме продовження волі гравця у віртуальному світі.

Саме ця особливість робить з ігрового персонажа ефективний інструмент ідентифікації і як наслідок — моделювання поведінки.

Зрештою проведено нами дослідження надає нам такий висновок, що попри спільну аудіовізуальну природу відеоігри та кіно активують принципово відмінні механізми сприйняття.

Якщо в досвідченої та зрілої аудиторії кіно є насамперед полем для рефлексії та інтелектуального аналізу, то для молодшої аудиторії відеоігри стають простором для безпосереднього досвіду, що відображається через занурення та пряму ідентифікацію.

Переконані, що усвідомлення цих ключових відмінностей є плідним не лише для подальших наукових розвідок у галузі мистецтвознавства, але й має безпосереднє практичне значення для медіавиробників, які прагнуть створювати контент, що резонує з різними цільовими аудиторіями.

І. Кімеєв

СЕМАНТИЧНА ЕВОЛЮЦІЯ ТА РЕКОДУВАННЯ ЯЗИЧНИЦЬКИХ СИМВОЛІВ У СУЧАСНОМУ УКРАЇНСЬКОМУ МЕДІАПРОСТОРІ

I. Kimeiev

SEMANTIC EVOLUTION AND RECODING OF PAGAN SYMBOLS IN THE CONTEMPORARY UKRAINIAN MEDIA SPACE

У сучасному українському культурному ландшафті спостерігається стійка та дедалі помітніша присутність дохристиянських, фольклорних символів. Це явище виходить за межі простого відродження чи ностальгічного тренду, перетворюючись на складний процес переосмислення, де архаїчні знаки набувають нових функцій у нових медійних форматах. Це дослідження присвячене аналізу того, як символи, що традиційно належали до сфери фольклору, ритуалів та історичних артефактів, трансформуються та інтегруються в сучасні медіа, від національного кінематографу до глобальних цифрових субкультур. Вивчення цього процесу має вирішальне значення для розуміння динаміки культурної пам'яті та її адаптації до умов глобалізації.

У цьому дослідженні ми застосовуємо семіотичну оптику, щоб простежити, як ці символічні форми, що вказують на магічний чи ритуальний зміст, перетлумачуються в сучасному контексті. Символ перестає бути лише сакральним знаком, а перетворюється на естетичний, наративний мотив, або ж, у цифровому середовищі, на функціональний елемент з конкретними властивостями. Ця трансформація відображає фундаментальну зміну у сприйнятті символічного: від віри у його надприродну силу до використання як інструменту для конструювання смислу.

Історична основа для такої символічної плинності глибоко вкорінена в українській культурі. Після прийняття християнства відбувся поступовий «еклектизм язичницького та християнського орнаменталізму». Замість повного витіснення давні символи були наповнені новим змістом, створюючи феномен