

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ
УКРАЇНИ ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРИ
ФАКУЛЬТЕТ КУЛЬТУРОЛОГІЇ ТА СОЦІАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ
Кафедра культурології та музеєзнавства

ОСТРОУШКО СЕРГІЙ

**ПРОЄКТ МУЗЕЙНОЇ ВИСТАВКИ «ІСТОРІЯ ВІДЕОІГРОВОЇ
ІНДУСТРІЇ УКРАЇНИ»**

027 Музеєзнавство, пам'яткознавство галузь

знань 02 Культура і мистецтво

Подається на здобуття освітньої кваліфікації магістр музеєзнавства,
пам'яткознавства

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень.
Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на
відповідне джерело.

Остроушко Сергій

Науковий керівник, доктор історичних наук, доцент кафедри музейно-
туристичної діяльності

Тортіка Марія Валерівна

Дата захисту

17 грудня 2025р

Національна шкала

відомо

Кількість балів

90

оцінка ECTS

A

Харків-2025

Зміст

ВСТУП	4
Розділ 1. Історичні передумови розвитку індустрії	10
Розділ 2 Концепція музейної виставки	18
Розділ 3. Музейно-педагогічна програма на базі тимчасової виставки: «Історія відеоігрової індустрії України»	25
Висновки	37
Список використаних джерел та літератури	40
Додатки	46

АНОТАЦІЯ

Остроушко Сергій Олександрович

Кваліфікаційна робота «Проект музейної виставки «Історія відеоігрової індустрії України»»

У даній кваліфікаційній роботі за допомогою музейних засобів розкрито процес становлення та розвитку української ігрової індустрії, а також розроблено проєкт музейної виставки «Історія відеоігрової індустрії України». Визначено наступні наскрізні проблеми: 1. Історичні та соціокультурні передумови виникнення відеоігрової культури в Україні (від радянських автоматів до комп'ютерних клубів). 2. Еволюція українського геймдеву від аматорських спроб до світового визнання. 3. Проблема правового статусу та збереження відеоігор як вразливої цифрової культурної спадщини. Розроблені рекомендації для створення архітектурно-художнього образу нової виставки. Виставка побудована за дуалістичною моделлю, що розділяє експозицію на два маршрути («Світ Гравця» та «Світ Творця»), які зливаються у фінальній зоні. Розроблено музейно-педагогічну програму для студентів вищих навчальних закладів (інтегровану з дисципліною «Психологія»). Програма складається з довгострокового проєкту музейно-педагогічної програми, в рамках якого створено короткостроковий проєкт музейної педагогіки (семінар-практикум). Результати даного музейного проєкту можуть бути задіяні при розбудові виставок, присвячених цифровій культурі, та для актуалізації відеоігрової спадщини на державному рівні.

Ключові слова: культура, музей, музейна експозиція, відеоігри, цифрова спадщина, геймдев, комп'ютерні клуби, кіберспорт, музейна педагогіка.

ВСТУП

Актуальність. Ще з давніх часів основною формою розваги та, водночас, найважливішим інструментом пізнання світу для людини була гра. Це світове явище, що пронизує усю історію людства, від дитячих забав, які імітують доросле життя та розвивають базові навички, до складних ігор для дорослих, які служили для тренування стратегічного мислення. З прогресом людства, його соціальних структур та, що найважливіше, технологій, ігрова форма ставала все складнішою. Сьогодні саме відеоігри стали апогеєм цього розвитку, перетворивши просту розвагу на комплексний соціокультурний феномен.

Глобальний успіх та культурна значущість українських ігор неминуче піднімає питання збереження цієї унікальної спадщини. У міру того, як відеоігри еволюціонують до домінантної форми культури, у світі зростає усвідомлення їхньої цінності як частини культурної спадщини, що потребує систематичного збереження, вивчення та експонування. Проте в Україні, попри значні досягнення національної ігрової індустрії, цей процес перебуває на початковому етапі. Відсутність спеціалізованих інституцій та належної правової бази створює реальний ризик безповоротної втрати унікальної цифрової спадщини країни.

На міжнародному рівні ідея збереження ігрової спадщини активно втілюється в життя вже кілька десятиліть. Одним із перших та найвідоміших є

Берлінський музей відеоігор, заснований ще у 1997 році. Його експозиція «Computer Games. Evolution of a Medium» не лише демонструє еволюцію ігрових пристроїв, але й досліджує культурний вплив ігор на суспільство. Подібні інституції існують по всьому світу: музей ретро-ігор у Франції, музей ігор та комп'ютерів минулого у Вроцлаві . Визнання відеоігор як форми мистецтва та важливого культурного феномену, що потребує академічного вивчення, є ключовим для цих інституцій. Вони зберігають не лише фізичні об'єкти (консолі, картриджі, ігрові автомати), а й намагаються архівувати цифровий контент, документацію та усну історію розробки. Також створюються організації, які лобіюють збереження ігрової спадщини на законодавчому рівні, наприклад - Європейська федерація ігрових архівів, музеїв та проєктів зі збереження (EFGAMP).

На тлі цих світових тенденцій ситуація в Україні не виглядає позитивною. В країні досі не існує жодного спеціалізованого державного чи приватного музею відеоігор. Головна проблема полягає у збереженні власне цифрової спадщини. Вихідні коди ігор, дизайн-документи, ранні прототипи, цифрові арт-активи, листування розробників — усе це є невидимою, але найціннішою частиною історії українського геймдеву. Ця спадщина є надзвичайно вразливою до втрати через фізичне старіння носіїв інформації, закриття студій, втрату даних під час переїздів чи, як показала сучасна історія, внаслідок воєнних дій. Без цілеспрямованих зусиль з архівування, історія створення таких знакових ігор, як "Козаки" чи S.T.A.L.K.E.R., може залишитися лише в спогадах та окремих публікаціях, втративши свою матеріальну (цифрову) основу.

Поняття "цифрової спадщини" практично відсутнє в правовому полі. Склалася парадоксальна ситуація: хоча де-юре відеоігри віднесені до креативних

індустрій (як вид економічної діяльності), вони залишаються поза визначеним законом переліком сфер культури та об'єктів спадщини. Відповідно, не існує механізмів для її обліку, каталогізації та захисту на державному рівні. Наприклад, на фаховому заході Національного бюро програми ЄС «Креативна Європа» в Україні «Цифрова трансформація культурної спадщини в умовах війни» увага була приділена оцифруванню матеріальних об'єктів та музейних фондів, повністю оминаючи питання оригінально цифрових артефактів, таких як відеоігри. Ця інституційна сліпа пляма і є тим правовим вакуумом, який досліджує дана робота.

Об'єкт дослідження - музеєфікація відеоігрової спадщини України, .

Предмет дослідження - принципи, методи та структура музейної виставки "Історія відеоігрової індустрії України", присвяченої історії української відеоігрової культури та її ключовим артефактам.

Мета дослідження - розробка науково-обґрунтованої концепції музейної виставки, спрямованої на збереження, вивчення та популяризацію української відеоігрової культури як важливої складової національної цифрової спадщини.

Для досягнення поставленої мети було визначено такі **завдання**:

- проаналізувати теоретико-методологічні засади та міжнародний досвід музеєфікації цифрової та відеоігрової спадщини;
- дослідити історичні та соціокультурні передумови виникнення відеоігрової культури в Україні;
- розробити комплексну концепцію музейної експозиції, визначивши її місію, профіль, класифікаційні характеристики та методи побудови;

Хронологічні межі дослідження. Нижня межа конкретизована як 1974 рік. Ця дата обґрунтована не появою першого комп'ютера, а початком першого

масового досвіду взаємодії з інтерактивними розвагами в УРСР. Верхня межа, 2025 рік, визначається сучасним станом ігрової індустрії

Географічні межі дослідження. Дослідження зосереджене на території України, що дозволяє проаналізувати унікальні риси глобального феномену в локальному контексті.

Наукова новизна обумовлена вперше розробленою повноцінною концепцією виставки на основі систематизованих історичних даних та авторської класифікації етапів становлення української ігрової індустрії.

Запропоновано унікальну структуру експозиції, яка дозволяє розглядати історію відеоігор не лише хронологічно, а й через призму соціальної взаємодії та творчого процесу. Також розроблено захід музейної педагогіки з використанням міждисциплінарного підходу.

Історіографія.

Наукову літературу, залучену до дослідження, систематизовано за проблемно-тематичним принципом, що охоплює історико-філософські, музеєзнавчі та технічні аспекти.

Значний масив історіографічних джерел складають праці з **теорії гри**. Теоретичним фундаментом є класичне дослідження Й. Гейзінги «Номо Ludens» [38], яке обґрунтовує ігровий характер культуротворення. Сучасний західний дискурс представлений роботами Я. Богоста [51] та Є. Юула [56], які аналізують гру крізь призму «процедурної риторики» та дуалізму правил і фікції. Глобальний історичний контекст розкрито у праці М. Вольфа [58], а специфіку українського медіапростору та піратства 90-х - у статтях К. Кислюка [42] та Р. Мишока [43]. Окрему увагу приділено дисертаційним дослідженням, зокрема роботі Є. Дехтяренка [41], присвяченій феномену

кіберспорту в Україні.

Окремий пласт досліджень присвячено **музеєзнавчим аспектам та збереженню спадщини**. Специфіка роботи з цифровими об'єктами розкрита у фундаментальній «Before it's too late» Г. Ловуда [50] та дослідженнях Р. Гінса [55], які піднімають проблему "цифрового забуття". Український досвід імплементації цифрових технологій у музейну практику аналізується у працях Л. Приходько [45].

Важливим для розуміння технічної природи об'єкта музеєфікації є корпус **технічної літератури**. Сюди входять праці з архітектури ігрових рушіїв Дж. Грегори [54] та геймдизайну Дж. Шелла [49].

Джерельна база дослідження.

міжнародному рівні проблематика збереження цифрових артефактів відображена у Хартії ЮНЕСКО про збереження цифрової спадщини [20] та Директиві ЄС про авторське право на єдиному цифровому ринку [25]. Національне законодавче поле представлене законами України «Про авторське право і суміжні права» [3] та «Про культуру» [4], які визначають механізми охорони комп'ютерних програм та культурних цінностей. Окрему групу складають підзаконні акти, що фіксують інституційне визнання індустрії, зокрема наказ Міністерства молоді та спорту «Про визнання видів спорту» [12] та урядові постанови щодо розвитку цифрових технологій [14].

Унікальну інформацію містять **джерела особового походження**. Усна історія є ключовим інструментом для реконструкції раннього етапу геймдеву. Сюди увійшли інтерв'ю з засновниками студій: Сергієм Григоровичем (GSC) [6],

Баелем Амром (Frogwares) [21], спогади С. Гальонкіна про ринок 90-х [10].
Методологія роботи з цими джерелами спирається на праці Г. Грінченко [39].

Безпосереднім об'єктом аналізу стали **аудіовізуальні джерела**. До вибірки увійшли знакові ігри, що розглядаються як артефакти: «*Admiral Sea Battles*» [23], «*Козаки*» [8], «*S.T.A.L.K.E.R.*» [33], «*Metro 2033*» [32] та «*Hollow Home*» [31].

Для аналізу наративної складової залучено **літературні сюжети**. Це твори, що стали основою ігрових всесвітів або вплинули на них: повість Братів Стругацьких «Пікнік на узбіччі» [19] (для *S.T.A.L.K.E.R.*), роман Д. Глуховського «Метро 2033» [1] та оповідання А. Конан Дойла [2].

Структура роботи складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та літератури. Загальна кількість сторінок - 47, з них: текст дослідження - 33 сторінки, список джерел та літератури - 5 сторінок (58 найменувань), додатки -2 сторінки

Розділ 1. Історичні передумови розвитку індустрії

Відеоігри, що на зорі свого існування сприймалися переважно як форма ескапістської розваги, у ХХІ столітті утвердилися як комплексний культурний феномен, новий спосіб художнього вираження, соціальної взаємодії та рефлексії над складними суспільними процесами.

Варто зазначити, що українська відеоігрова індустрія є унікальним прикладом того, як це глобальне явище не просто адаптується до регіону, а й стає його дзеркалом, віддзеркалюючи актуальні проблеми суспільства.

Цей процес нерозривно пов'язаний з соціально-політичними трансформаціями, що перенесла Україна наприкінці ХХ та на початку ХХІ століть - від розпаду Радянського Союзу та хаотичного становлення незалежності до формування нового культурного простору.

Передумови для виникнення ігрової культури в Україні були закладені ще за радянських часів, проте вони мали подвійний, суперечливий характер.

Слід підкреслити, що перший масовий досвід інтерактивних розваг в Українській РСР, як і в усьому Радянському Союзі, був пов'язаний з появою в 1974 році ігрових автоматів (Додаток А). Ці масивні пристрої, що розміщувалися в парках культури, кінотеатрах та спеціалізованих залах, були не просто технологічною забавою, а й важливим елементом державної політики у сфері дозвілля. На відміну від західних аркад, де домінували фантастичні та суто розважальні сюжети, радянські автомати часто мали спортивне або військове спрямування. Зокрема, такі популярні апарати, як "Морський бій", "Снайпер" чи "Тир", вирізнялися характерним мілітаристським відтінком, що було цілком закономірним явищем у контексті

епохи Холодної війни. Сьогодні ці радянські автомати перетворилися на об'єкти колекціонування та ностальгії, їх продають як антикваріат, що свідчить про їхній статус символів епохи, яка минула.

Дев'яності, у свою чергу, принесли нове явище - комп'ютерні клуби.

Саме комп'ютерні клуби стали не просто місцями для гри, а головним простором для дозвілля та спілкування поза домом і школою для цілого покоління української молоді.

Вони виконували функції соціалізації, формування спільнот та культурного обміну, заклавши таким чином фундамент масової геймерської культури в країні. Економічна криза та загальна нестабільність 90-х років зробили персональний комп'ютер недосяжною розкішшю для переважної більшості українських родин.

Водночас доступ до мережі Інтернет був вкрай обмеженим і повільним.

У цих умовах комп'ютерні клуби, які часто називали "інтернет-кафе", стали єдиним доступним вікном у цифровий світ.

Ці заклади, зазвичай розташовані в темних напівпідвальних приміщеннях з простими меблями (Додаток Б), стали символами нової, неформальної молодіжної культури, що прийшла на зміну радянським організованим формам дозвілля, таким як піонерські табори чи будинки культури (17).

Ці місця приваблювали людей з багатьох причин. По-перше, вони пропонували потужний механізм ескапізму - втечі від складної та часто гнітючої реальності у яскраві віртуальні світи. В умовах постійного стресу та невизначеності, гра давала змогу тимчасово "видихнути" та відновити психічні ресурси.

По-друге, клуби надавали унікальну можливість для самореалізації та досягнення. У віртуальному просторі соціальний статус визначався не походженням чи матеріальним становищем, а виключно навичками,

швидкістю реакції та стратегічним мисленням.

Перемога в «Counter-Strike» чи «Quake» давала відчуття компетентності та поваги з боку однолітків, якого було важко досягти в реальному житті.

По-третє, і це, певно, найважливіше, клуби стали потужними центрами соціалізації. Вони функціонували як соціальні центри, де молодь знайомилася, спілкувалася та формувала дружні зв'язки. Саме в комп'ютерних клубах Дніпра, Києва, Харкова та інших міст України народжувалася змагальна культура. Навколо таких ігор, як «Counter-Strike», «Quake», «StarCraft», та «DotA», формувалися перші команди, проводилися локальні турніри, часто з символічними призами [47]. Ці змагання були не просто розвагою, а способом структурування соціальних відносин усередині нової субкультури.

Виникали власні ієрархії, з'являлися свої «легенди» та «чемпіони». Яскравим прикладом такої легенди є Віталій «v1lat» Волочай, який починав як гравець у київських клубах, а згодом став культовим коментатором і голосом DotA для цілого покоління.

Говорячи про український кіберспорт, неможливо оминати згадку про організацію Natus Vincere (з лат. - "Народжені перемагати"), або NAVI.

Заснована в Києві в 2009 році, NAVI за короткий час перетворилася з локальної команди на один з найвідоміших та найуспішніших кіберспортивних брендів у світі.

Історія NAVI сповнена знакових досягнень, що назавжди залишились в головах фанатів світового кіберспорту.

У 2011 році команда NAVI з Dota 2 здобула перемогу на першому в історії турнірі The International, вигравши безпрецедентний на той час приз в \$1 млн і назавжди змінивши бачення професійних змагань [36](Додаток В).

Економічна модель комп'ютерних клубів базувалася на двох стовпах: низькій вартості послуг та тотальному використанні піратського, нелегального,

програмного забезпечення.

В умовах відсутності легального ринку та низької купівельної спроможності населення, піратство було не стільки свідомим правопорушенням, скільки нормою життя та єдиним можливим способом доступу до світового ігрового контенту. Це сформувало специфічне ставлення до інтелектуальної власності, яке мало довготривалі наслідки для українського ринку в наступні десятиліття [43].

Феномен комп'ютерних клубів виявився значно глибшим, ніж просто надання доступу до технологій. Вони стали фізичним втіленням раннього, до-масового інтернету - децентралізованою, самоорганізованою мережею соціальних вузлів. У цих приміщеннях ціле покоління вчилася не лише грати в ігри, а й існувати та будувати спільноти у новому, мережевому цифровому середовищі. Таким чином, перший етап становлення ігрової культури характеризується залученням молодих українців до пізнання нових технологій шляхом гри, а підприємлива частка населення створювала простори зустрічей людей, яких об'єднувала зацікавленість в інтернет технологіях.

Цей практичний досвід та сформована субкультура стали живильним середовищем для народження власне індустрії. Хоча відомості про ранні аматорські спроби розробки залишаються уривчастими, першим професійним суб'єктом індустрії виступила студія Meridian'93, яку у 1993 році в Луганську очолив Анатолій Смирнов [11]. Їхня гра «Admiral Sea Battles»

[24](Додаток Г), випущена в 1996 році, є першою відомою відеогрою, створеною в незалежній Україні, яка досягла ринкового успіху.

Водночас, слід зазначити, що паралельно розвивався й інший напрям - міжнародна кооперація.

Яскравим прикладом цього є симулятор гольфу «SimGolf» (1996), розроблений київською компанією Tavex для легендарної американської

студії Maxis (творців популярної «The Sims»).

Цей випадок є одним із перших прикладів успішної співпраці українських розробників із провідними світовими видавцями, що продемонструвало потенціал індустрії на глобальному ринку.

1995 року 17-річний ентузіаст Сергій Григорович заснував компанію GSC Game World [15]. Назва компанії є ініціалами засновника (Grygorovych Sergiy Constantinovich). Починаючи з локалізації ігор російською мовою, що було першим подібним досвідом в Україні, GSC отримала глибоке розуміння ринку та потреб гравців. Їхній перший власний проєкт, стратегія «WarCraft 2000: Nuclear Epidemic» (1998), не здобув визнання, але став важливим навчальним досвідом.

Згодом, початок 2000-х став періодом розквіту для українського геймдеву, коли студії почали не просто копіювати західні зразки, а й шукати власну унікальну ідентичність. Справжнім проривом для GSC Game World і всієї індустрії стала історична стратегія в реальному часі «Козаки: Європейські війни» (2001). Козацтво було обрано як унікальний національний символ, здатний зацікавити світову аудиторію. Гра, що дозволяла керувати величезними арміями до 32 000 юнітів на екрані, стала міжнародним хітом, продана мільйонними накладами і міцно закріпила за GSC репутацію одного з провідних розробників стратегій у світі.

Цей успіх надав поштовх до виходу на сцену нових амбітних студій.

Ключовою стала київська студія Action Forms, яка ще у 1997 році випустила свій перший проєкт «Chasm: The Rift» - шутер від першої особи, що запам'ятався інноваційною на той час можливістю відстрілювати ворогам кінцівки.

Проте справжнє міжнародне визнання студія здобула завдяки серії симуляторів полювання на динозаврів «Carnivores» (1998) та «Carnivores 2»

(1999).

Ці ігри знайшли свою унікальну нішу на західному ринку та продемонстрували здатність українських розробників створювати успішні проекти за межами, популярного на той момент, стратегічного жанру.

Водночас GSC Game World, паралельно з розвитком серії «Козаки», у 2002 році анонсувала гру, що згодом стане її головним проектом - «S.T.A.L.K.E.R». [33].

Таким чином, другий етап становлення української ігрової індустрії став часом формування її основ. Він характеризувався переходом від перших комерційних спроб до створення міжнародних хітів, жанровим розширенням від стратегій до шутерів та симуляторів, а також закладенням фундаменту для знакових проектів наступного десятиліття. Саме в цей період український геймдев остаточно затвердився на світовій мапі як самобутня та конкурентоспроможна сила.

Період з середини 2000-х дотепер став вирішальним для структурного оформлення українського ринку відеоігор. Індустрія, що здобула визнання завдяки оригінальним інтелектуальним продуктам, почала розвиватися за двома паралельними векторами. З одного боку, продовжувалося створення власних ігор, а з іншого - відбувалася стрімка інтеграція в глобальні виробничі ланцюги як висококваліфікованого постачальника послуг. Це заклало економічний та кадровий фундамент, який згодом забезпечив надзвичайну стійкість галузі. Прихід великих міжнародних видавців на український ринок став каталізатором професіоналізації індустрії.

Одним із перших і найвпливовіших гравців став французький гігант мобільних ігор Gameloft, який у 2007 році відкрив студію в Харкові [21]. Цей крок засвідчив життєздатність України як хабу для ринку мобільних ігор, що стрімко зростав, і диверсифікував індустрію, яка до того моменту була

переважно орієнтована на ПК. Харківська студія швидко стала однією з найбільших у структурі Gameloft[28]. Другою важливою подією стало відкриття у 2008 році київського офісу Ubisoft . Це ознаменувало прихід в Україну культури розробки AAA-проектів. Спочатку роль студії була переважно технічною: Ubisoft Kyiv спеціалізувалася на перенесенні великих франшиз на платформу ПК. Сотні українських розробників пройшли школу суворих стандартів якості, складних технологій та глобальних виробничих циклів.

Утім, тривалий час українська ідентичність в іграх існувала переважно в підтексті, не виходячи на перший план. Каталізатором змін стала Революція Гідності 2013-2014 років. Цей історичний злам змусив розробників відкрито заявити про свою національну позицію, яка доти була неявною.

І одним із перших та найгучніших таких висловлювань у геймдеві став крок студії Frogwares, яка присвятила гру «Sherlock Holmes: Crimes and Punishments»[34] пам'яті Небесної Сотні.

Цей акт ознаменував рішучий розрив із політичним нейтралітетом і публічно позиціонував частину індустрії на боці нової, проєвропейської української держави.

Але, безперечно, ключову роль відіграє початок війни у 2014 році та повномасштабне вторгнення РФ на територію України. Конфлікт створив безпрецедентні виклики, змусивши компанії до швидких та рішучих дій для мінімізації ризиків. У 2014 році 4A Games, творці серії «Metro», здійснили знаковий крок, перенісши свою штаб-квартиру з Києва до Мальти, зберігши при цьому основну студію розробки в Україні.

Поки великі студії адаптувалися до нових реалій, почала активно розвиватися незалежна сцена, яка взялася за осмислення конфлікту більш прямо та особисто. З'явилися перші інтерактивні проекти, які не ставили за мету

комерційний успіх чи високі цифри продажів, а натомість функціонували як акти рефлексії та мистецькі висловлювання.

У цьому полягає ключова відмінність інді-сцени від великих гравців. Якщо компанії через комерційні ризики та довготривалі цикли розробки часто уникають гострих і неоднозначних тем, то незалежні розробники мають значно більше творчої свободи.

Їхні проекти можуть бути нішевими, експериментальними та глибоко особистими, що дозволяє їм реагувати на суспільні потрясіння майже миттєво, перетворюючи гру на інструмент для опрацювання травматичного досвіду.

Яскравим прикладом такого підходу є гра «The Point of No Return» [37], присвячена війні на Донбасі. На відміну від традиційних військових шутерів, цей проект свідомо відмовляється від екшен-механік та фокусується на психологічній травмі українського солдата, який повернувся з фронту.

Цей фокус на людському, а не мілітарному вимірі конфлікту, є центральним і для інших проектів.

Так, наративна RPG «Hollow Home» [31], повноцінний реліз якої ще перебуває у розробці, вже на етапі доступної демо-версії пропонує поглянути на жахи війни очима підлітка, який намагається вижити в оточеному Маріуполі. Оприлюднений ігровий фрагмент демонструє, що проєкт робить головний акцент на механіках виживання, складних моральних виборах та збереженні людяності в нелюдських умовах, свідомо відмовляючись від геймплею прямих бойових дій.

Підсумовуючи, аналіз історичних та соціокультурних передумов становлення відеоігрової культури в Україні дозволяє зробити низку висновків.

По-перше, її коріння сягає радянської доби, проте справжнім фундаментом для майбутньої індустрії став не державний апарат розваг, а низовий рух ентузіастів, чия винахідливість та самоорганізація визначили курс української

розробки ігор.

По-друге, унікальним соціальним каталізатором для формування масової геймерської культури стали комп'ютерні клуби 90-х, які в умовах економічної та технологічної кризи виконували функції центрів соціалізації та практичного навчання використання ПК для цілого покоління.

По-третє, перші українські студії, що виникли в середині 90-х, не лише продемонстрували здатність створювати конкурентоспроможні продукти світового рівня, а й розпочали процес осмислення національної ідентичності в новому цифровому просторі, звертаючись до таких потужних культурних явищ, як козацтво.

Попри значні досягнення, українська відеоігрова спадщина залишається під загрозою через відсутність інституційних механізмів її збереження. Склалася парадоксальна ситуація: хоча де-юре відеоігри віднесені до креативних індустрій, як вид економічної діяльності, вони залишаються поза визначеним законом переліком сфер культури та об'єктів спадщини[4]. Концептуальний розрив між традиційним розумінням культурної спадщини та природою цифрових артефактів є головною перешкодою, подолання якої вимагає кардинальних змін бачення відеоігор як культурного явища.

Таким чином, історія становлення української відеоігрової культури є не лише історією технологічного та комерційного успіху, а й яскравим прикладом того, як нова форма мистецтва стає інструментом для формування ідентичності.

Розділ 2 Концепція музейної виставки

Основна ідея музейної виставки - за допомогою музейних засобів розкрити процес становлення та розвитку української ігрової індустрії. Для пересічного

українця ця виставка буде цікавою, оскільки вона дозволить по-новому поглянути на власне минуле через знайомі, але неочікувані артефакти. Старше покоління зможе відчувати ностальгію, побачивши відтворені радянські ігрові автомати, консолі чи занурившись в атмосферу комп'ютерних клубів.

Водночас виставка демонструє, як українці змогли перетворити своє захоплення на потужну індустрію, що є предметом національної гордості.

Інтерактивність, яка надає змоги зіграти в ігри кожної епохи, робить цей історичний досвід живим та захопливим для відвідувачів будь-якого віку.

Проект має на меті офіційно закріпити за відеоіграми статус важливої та цінної складової сучасної культурної спадщини України.

Класифікація виставки

Відповідно до прийнятої музейної класифікації, ця експозиція характеризується наступними параметрами:

- **за профілем:** історична, технологічна.
- **за типом:** класична.
- **за метою, завданням, призначенням:** основні
- **за тривалістю роботи:** тимчасова з перспективою створення постійної виставки.
- **за способом демонстрації:** стаціонарна, що включає віртуальні та інтерактивні елементи.

Методи побудови виставки

Для розкриття теми та досягнення поставлених цілей буде використано поєднання кількох експозиційних підходів:

- **Систематичний метод:** Цей підхід буде застосовано для ілюстрації технологічного розвитку ігрової культури. Наприклад, окремий стенд покаже еволюцію носіїв інформації.

- **Ансамблевий метод:** Цей підхід є ключовим для створення ефекту присутності.
- **Тематичний метод:** Структура експозиції складається з взаємопов'язаних тематичних блоків, кожен з яких має свій центральний експонат з високою інформативністю.

Принцип побудови

Комплексно-тематичний, історико-хронологічний

Жанрові форми музейної експозиції - експозиційний нарис, в перспективі - експозиційна модель часу і світу.

Структура музейної виставки

Запропонована структура відходить від суто хронологічного викладу на користь двопланової тематичної рамки, що досліджує український відеоігровий феномен через дві взаємопов'язані перспективи: споживача культури (Гравець) та виробника культури (Творець), але кінцева точка обох стежок - ця загальна зона пов'язана з майбутнім відеоігор, їх значення як культурного об'єкту.

Такий підхід дозволяє глибше проаналізувати соціальні, культурні та технологічні рушійні сили української розробки відеоігор.

Тема 1: Світ гравця

- *Підтема 1.1* : Перший контакт: від автоматів до комп'ютерів
- *Підтема 1.2*: Народження відеоігрової спільноти
- *Підтема 1.3*: Гравець як громадянин

Тема 2 : Світ творця

- *Підтема 2.1*: Алхімія коду
- *Підтема 2.2*: Індустрія на перехресті світів

Тема 3 : Наступний рівень

- *Підтема 3.1: Виклик збереження*
- *Підтема 3.2: Більше ніж гра*

Архітектурно-художній образ

Дизайн експозиції створює дві відмінні, але переплетені атмосферні подорожі для розділів «Гравець» та «Творець», що завершуються у спільній рефлексивній фінальній зоні.

Подорож «Світом Гравця»

Цей маршрут досліджує еволюцію гравця та ігрових просторів, і ця еволюція віддзеркалена у зміні атмосфери, світла та кольору.

Перший контакт: Від державних автоматів до підвальних клубів. Ця зона побудована на контрасті.

Перший ансамблевий комплекс - це простір радянських ігрових автоматів. Різке, холодне світло, сіро-зелена кольорова гама та гучні механічні звуки відтворюють атмосферу ідеологізованої розваги. Відвідувачі можуть зіграти на відреставрованих та повністю функціональних апаратах «Морський бій» та «Снайпер», а також консолях того часу.

Звідси відвідувач переходить у зовсім інший простір - імерсивну реконструкцію комп'ютерного клубу 1990-х. Це темне, тісне приміщення, де єдиним джерелом світла є тепле мерехтіння моніторів. Гудіння старих ПК та приглушені голоси створюють відчуття приналежності до таємної, окремої спільноти. Тут можна сісти за комп'ютери та зіграти в класичні LAN-ігри, як-от «Counter-Strike 1.6» чи «Quake III Arena», у локальній мережі з іншими відвідувачами.

Один із комп'ютерів запускає інтерактивну текстову гру «Симулятор геймера 90-х», що в ігровій формі розкриває соціальний контекст епохи через низку моральних дилем: «Прогуляти школу заради турніру?» чи «Витратити останні

гроші на годину гри чи на обід?»).

Народження спільноти: локальні турніри та глобальний кіберспорт. Простір розширюється і стає яскравим, динамічним, нагадуючи сучасну кіберспортивну арену.

Центральним елементом є відеоінсталяція «Арена Слави», де на кількох великих екранах транслюється нарізка найяскравіших перемог українських команд, зокрема Natus Vincere (NAVI), під емоційний коментар українських кастерів.

Поруч розташована інтерактивна «Стіна Чемпіонів» - велика сенсорна панель для дослідження хронології українського кіберспорту, профілів гравців та 3D-моделей трофеїв. Окрема станція «Тест на реакцію» дозволяє порівняти свої показники зі швидкістю реакції професійних кіберспортсменів.

Гравець як громадянин: Ідентичність та рефлексія у віртуальному просторі. Атмосфера знову змінюється, стаючи тихою, стриманою. Тут облаштовано декілька індивідуальних ігрових станцій, де відвідувачі можуть зіграти в короткі демо-версії українських наративних ігор, що осмислюють війну, як-от «The Point of No Return».

Це дозволяє безпосередньо взаємодіяти з мистецьким висловлюванням. Тема цифрового активізму представлена у вигляді великої інтерактивної карти України, де дотик до різних міст відкриває інформацію про волонтерські ініціативи та благодійні стріми, організовані ігровими спільнотами після 2014 та 2022 років.

Подорож «Світом Творця»

Цей шлях оформлений як світла, функціональна творча студія чи майстерня, де панує атмосфера творення.

Нейтральна палітра (відтінки білого та сірого) та чисте освітлення дозволяють сконцентруватися на яскравих концепт-артах та візуальних матеріалах.

Алхімія коду: Ця зона розкриває процес створення ігор. Центральним елементом є інтерактивна «Майстерня розробника».

На станції «Піксель-арт» відвідувачі можуть на сенсорному екрані створити та анімувати власного 8-бітного персонажа.

На станції «Конструктор рівнів» за допомогою спрощеного редактора можна зібрати невелику ігрову сцену з готових 3D-асетів.

Поруч у вітринах представлені фізичні артефакти: коробкові видання перших українських ігор, як-от «Admiral Sea Battles», та оригінальні дизайн-документи GSC Game World.

Конструюючи світи: Історія та постапокаліпсис як національна оповідь. Цей розділ аналізує, як українські розробники використовували ігри для переосмислення національної історії та колективних травм.

Зона, присвячена «S.T.A.L.K.E.R.», є потужною фізичною інсталяцією «Артефакт із Зони».

Це часткова реконструкція впізнаваної ігрової локації, що відтворює атмосферу занепаду за допомогою реальних(або імітованих) об'єктів: іржавого металу, уламків бетону, покинутого спорядження.

У центрі інсталяції, підсвічений спрямованим променем, знаходиться муляж ігрового «артефакту», а спеціальні звукові та світлові ефекти імітують небезпечну «аномалію», фізично втілюючи тезу про перетворення реальної травми Чорнобиля на культурний міф.

Глобальна сцена та локальний голос: Індустрія на перехресті світів. Ця підтема аналізує сучасний стан індустрії.

Тут розміщено інтерактивну станцію «Створи свою гру», де відвідувачі можуть «зібрати» концепт власної гри, обираючи жанр, стиль та платформу, а система видасть результат, що імітує реалії ринку («великий комерційний потенціал» або «сміливий мистецький проект»).

Окрема зона «Український інді-аркад» обладнана кількома ігровими станціями для знайомства з найцікавішими сучасними незалежними іграми.

Фінальна зона: Спільний світ: Збереження цифрової спадщини

У цьому світлому, відкритому та мінімалістичному просторі два шляхи зливаються.

М'яке, розсіяне освітлення створює спокійну, споглядальну атмосферу, що спонукає до роздумів про майбутнє.

Більше ніж гра. Простір побудований на контрасті.

З одного боку - велика скляна вітрина «Крихкий код», що містить фізичні символи цифрової ефемерності: пожовклі дизайн-документи, тріснуті диски, старі жорсткі диски.

На стіні за вітриною проектується анімація, що показує, як рядки вихідного коду поступово зникають, ілюструючи загрозу втрати спадщини.

Навпроти розташована відеостіна «Більше ніж гра», що демонструє інтерв'ю з істориками, культурологами та соціологами, які аналізують українські ігри як повноцінні культурні об'єкти, що осмислюють історію та створюють нові міфи.

Архів майбутнього завершує експозицію велика інтерактивна стіна з питанням: «Яку українську гру ви б зберегли для майбутнього і чому?».

Відвідувачі можуть ввести назву гри та коротке обґрунтування. Відповіді з'являються на стіні у вигляді інтерактивної мозаїки, створюючи живий архів громадської думки.

Цей акт вибору перетворює відвідувача на учасника процесу збереження спадщини.

Таким чином, розроблена концепція виставки «Історія відеоігрової індустрії України» пропонує інноваційний підхід до експонування цифрової спадщини, відходячи від лінійної хронології на користь дуалістичної тематичної моделі.

Запропонована структура, що розділяє маршрут відвідувача на два паралельні потоки — «Світ Гравця» (еволюція споживання та соціалізації) та «Світ Творця» (еволюція виробництва та технологій), дозволяє комплексно розкрити феномен українського геймдеву.

Обґрунтовано доцільність поєднання систематичного, ансамблевого та тематичного методів побудови експозиції, що забезпечує баланс між інформативністю та емоційним залученням відвідувача. Архітектурно-художнє рішення, побудоване на контрасті атмосферних зон (від темряви комп'ютерних клубів до стерильності студій розробки), підсилює імерсивний ефект та сприяє глибшому розумінню контексту епохи.

Реалізація цієї концепції, із фінальним об'єднанням потоків у зоні «Спільного світу», спрямована на вирішення ключового завдання — офіційного закріплення за відеоіграми статусу важливої складової національної культурної спадщини, що потребує фахового збереження та дослідження.

Розділ 3. Музейно-педагогічна програма на базі тимчасової виставки: «Історія відеоігрової індустрії України»

Програма з музейної педагогіки розроблена для студентів Харківської державної академії культури (ХДАК), спеціальності 027 «Музеєзнавство, пам'яткознавство» освітньо-професійної програми «Цифрові музейні індустрії».

Вона спрямована на поглиблене вивчення української відеоігрової культури

як складової національної цифрової спадщини та глибоко інтегрується з вибірковою дисципліною «Психологія».

Такий підхід забезпечує не лише культурологічний, але й глибокий психологічний аналіз експозиції.

Він дає студентам-музеологам унікальну можливість застосувати теоретичні знання для дослідження ключових тем, починаючи з психологічних особливостей формування груп у комп'ютерних клубах 90-х і закінчуючи роллю наративних ігор в опрацюванні колективного травматичного досвіду.

Мета:

- Навчальна: формування у студентів професійних компетентностей у галузі цифровізації музейних процесів на прикладі української відеоігрової спадщини, формування у студентів розуміння психологічних аспектів взаємодії людини з інтерактивним експонатом; аналіз відеоігор як об'єктів, що викликають глибокий емоційний відгук.
- Розвивальна: розвиток практичних навичок з аналізу групової поведінки відвідувачів в імерсивних зонах виставки; стимулювання креативного мислення через завдання, що вимагають інтерпретації цифрових наративів з точки зору психології.
- Виховна: формування професійної відповідальності за збереження національної цифрової спадщини, що є надзвичайно вразливою.

Ціль:

На основі виставки, що поєднує матеріальні артефакти та інтерактивні цифрові об'єкти, сприяти формуванню у майбутніх фахівців з музеєзнавства комплексного, науково-обґрунтованого уявлення про відеоігри як про складний об'єкт історико-культурної спадщини, що потребує інноваційних підходів до збереження, дослідження та експонування.

Завдання, які вирішують для себе студенти:

- Опанування методології психологічного аналізу та експертизи цифрових культурних артефактів.
- Набуття практичних навичок аналізу групової поведінки в музейному просторі.
- Глибоке розуміння зв'язку між популярною культурою та пануючими суспільними настроями.
- Набуття практичних навичок для майбутньої професійної діяльності в сфері музеєзнавства.

Музей:

- Залучення академічної аудиторії та позиціонування себе як майданчика для міждисциплінарних (культурологічно-психологічних) досліджень.
- Налагодження партнерства з ХДАК для підготовки фахівців нової генерації, здатних працювати з сучасними викликами.

Реалізація та методологія програми

Форми реалізації:

- Практичний семінар: «Психологічний аналіз в українських наративних іграх» (на базі зони «Гравець як громадянин»).
- Семінар-практикум: «Групова динаміка та лідерство» (на базі реконструкції клубу).

Учасники: Студенти освітньо-професійної програми «Цифрові музейні індустрії» спеціальності 027 «Музеєзнавство, пам'яткознавство» ХДАК, що обрали дисципліну «Психологія» як вибіркову, та викладачі.

Мотивація для учасників: Можливість застосувати теоретичні знання з дисципліни «Психологія» до реального кейсу музейної виставки; отримання унікального досвіду взаємодії з імерсивними інсталяціями;

участь у фахових дискусіях на актуальні теми. Методи та прийоми: Наочно-ілюстративний, проблемно-пошуковий, метод проєктів, кейс-стаді, робота в малих групах. Матеріали та технології: Інтерактивні експозиційні станції, проєктори, ноутбуки, поліграфічні роздаткові матеріали. Інтеграція з вибірковою дисципліною «Психологія»

Ключовим елементом програми є глибока інтеграція з вибірковою дисципліною «Психологія», що дозволяє студентам-музеологам застосувати теоретичний апарат для аналізу експозиції.

Навчальна дисципліна «Психологія», Тема 10 «Психологічні особливості груп та колективів».

Заняття буде проходити у формі практичного семінару на базі реконструкції комп'ютерного клубу.

Ми проаналізуємо ці клуби як перші малі групи та колективи української ігрової культури.

На основі експозиції ми розберемо групову динаміку, формування соціальних ієрархій (де статус визначався навичками), психологічну сумісність у локальних командах та неписані правила поведінки, що формували соціально-психологічний клімат у цих місцях.

Навчальна дисципліна «Психологія», Тема 7 «Самосвідомість та життєвий шлях особистості».

Заняття проходитиме у зоні «Гравець як громадянин». Студенти проаналізують представлену гру («The Point of No Return») як інструмент психологічної рефлексії.

Ми обговоримо, як інтерактивність дозволяє гравцю не просто

спостерігати, а й «проживати» травматичний досвід, що співвідноситься з психологічними механізмами опрацювання травми та розвитком емпатії через занурення у психологічний стан іншої людини.

Довгостроковий проєкт музейно-педагогічної програми

Програма розрахована на 120 годин і реалізується протягом семестру.

Тема викладача курсу	Тема музейна	Форма реалізації	Мета	Завдання (експонати та зони)
1. Вступ до психології. Методи психологічних досліджень.	Відеоігри як об'єкт психологічного та музейного дослідження.	Лекція-екскурсія	Ознайомити студентів зі специфікою виставки та методами спостереження за поведінкою гравців.	Огляд зон «Світ Гравця» та «Світ Творця». Аналіз методів впливу інтерактивних експонатів на сприйняття відвідувача.
2. Походження та еволюція психічних процесів (сприймання,	«Перший контакт»: еволюція ігрового сприйняття від	Лекція з елементами демонстрації	Простежити, як зміна технологій (від механічних до цифрових)	Робота з експонатами: автомат «Морський бій» (механічне

увага, пам'ять).	радянських автоматів до VR.		впливала на психічні процеси користувачів.	сприйняття) vs сучасні VR-станції (імерсивне сприйняття).
3. Психологічні основи діяльності. Макро- та мікроструктура діяльності.	Геймінг як вид діяльності: мотиви, цілі та операції.	Семінарське заняття	Визначити психологічну структуру ігрової діяльності та відмінність гри від праці (розробки).	Аналіз зони «Алхімія коду». Порівняння мотивації гравця (зона «Комп'ютерний клуб») та розробника (стенди GSC Game World).
4. Проблема особистості в сучасній психології. Темперамент і характер.	Аватар як проекція особистості. Психотипи гравців.	Тренінг	Дослідити, як індивідуально-психологічні властивості впливають на вибір ігрових жанрів та ролей.	Інтерактивна станція «Створи свого персонажа». Аналіз рольових моделей у грі S.T.A.L.K.E.R. та класових ролей у Dota 2.
5.	«Гравець як	Практичний	Проаналізуват	Робота в зоні

Самосвідомість та життєвий шлях особистості.	громадянин»: рефлексія травматичного досвіду через гру.	семінар	и роль наративних ігор у формуванні самосвідомості та опрацюванні колективних травм.	ігор про війну. Кейс-стаді гри The Point of No Return та Hollow Home. Аналіз емоційного відгуку.
6. Міжособистісне спілкування. Стили спілкування.	Цифровий етикет та токсичність: спілкування в онлайн-іграх.	Дискусія	Виявити особливості вербальної та невербальної комунікації у віртуальному просторі.	Аналіз відеоматеріалів з кіберспортивних турнірів (зона «Арена Слави»). Вивчення сленгу та специфіки комунікації в Counter-Strike.
7. Психологічні особливості груп та колективів. Лідерство.	«Народження спільноти»: групова динаміка в комп'ютерних клубах 90-х.	Семінар-практикум	Дослідити структуру малої групи, феномен лідерства та соціальну стратифікацію	Імерсивна реконструкція «Комп'ютерний клуб». Спостереження за взаємодією

			в геймерських спільнотах.	учасників під час командної гри (LAN-party).
8. Психологія творчості. Методи дослідження творчості.	«Світ Творця»: психологія креативного процесу в геймдеві.	Майстер-клас	Розкрити психологічні механізми творчості при створенні віртуальних світів.	Інтерактивна станція «Конструктор рівнів». Аналіз арт-активів та дизайн-документів українських розробників (Sherlock Holmes , Metro).

Короткостроковий проєкт музейно-педагогічної програми

Практичне семінар-заняття: «Психологія віртуальних спільнот: Групова динаміка та лідерство в комп'ютерних клубах 90-х»

Навчальна дисципліна: «Психологія».

Аудиторія: Студенти 1-2 курсів ОПП «Цифрові музейні індустрії».

Тривалість: 90 хвилин (2 академічні години).

Мета

- Практична: Застосувати теоретичні знання про структуру групи, лідерство та міжособистісні стосунки для аналізу поведінки відвідувачів комп'ютерних клубів на базі музейної реконструкції.
- Освітня: Розкрити роль комп'ютерних клубів як альтернативних центрів соціалізації, де формувалися специфічні ієрархії та норми поведінки, відмінні від шкільних чи родинних.
- Розвиваюча: Розвинути навички спостереження за груповими процесами та вміння аналізувати соціально-психологічний клімат у закритих спільнотах.

Методичне обладнання: Виставкова зона «Світ Гравця» (підтема «Перший контакт») з імерсивною реконструкцією комп'ютерного клубу ,працюючі ПК з локальною мережею, роздаткові картки з критеріями аналізу групи (за силлабусом).

План заняття:

1. Вступна частина (20 хв.):

Локація: Вхід до зони «Світ Гравця» (перед реконструкцією клубу).

Актуалізація знань: викладач проводить бліц-опитування за матеріалами лекцій з «Психології» :

- Що таке «мала група» і чим вона відрізняється від стихійного скупчення людей?.
 - Які види лідерства існують (формальне/неформальне, емоційне/інструментальне)?
 - Що таке соціальна стратифікація (ієрархія) всередині групи?
- Введення в контекст:
- Викладач пояснює, що комп'ютерні клуби 90-х були не просто місцем доступу до техніки, а потужними центрами соціалізації. Тут виникали закриті спільноти («клани», команди) зі своїми жорсткими правилами, сленгом та авторитетами, що робить їх ідеальним об'єктом для психологічного аналізу.
2. Практична робота: «Лабораторія групової динаміки» (35 хв.):
- Інструктаж: Група ділиться на дві підгрупи: «Учасники» та «Дослідники».
- Занурення в середовище: Студенти заходять у реконструкцію клубу - темне приміщення з мерехтінням моніторів та специфічним звуковим фоном.
- Хід роботи:
- Підгрупа «Учасники»: Сідають за комп'ютери і грають у командний матч Counter-Strike 1.6 по локальній мережі. Їхня задача - взаємодіяти, координувати дії та намагатися перемогти.
- Підгрупа «Дослідники»: Не грають, а спостерігають за гравцями, використовуючи чек-листи. Вони мають зафіксувати:
- Виникнення лідерства: Хто бере на себе командування? Чи збігається цей лідер з старостою групи в реальному житті? (Перевірка тези диплома про те, що статус визначався виключно ігровими навичками).
 - Комунікація: Як відбувається обмін інформацією? (Викрики, сленг, емоційні реакції)

- Конфлікти: Як група реагує на помилки "союзників"?

3. Аналітична дискусія (25 хв.):

Локація: Вихід із темної зони клубу до світлішої зони «Народження спільноти».

Обговорення результатів:

- Питання 1 (Ієрархія): чи у віртуальному просторі соціальний статус залежав лише від навичок? Чи підтвердило це ваше спостереження? Як почувалися ті, хто в реальному житті є лідерами, але у грі програвали?
- Питання 2 (Згуртування): Як спільна мета (перемога в раунді) перетворювала групу розрізнених гравців на колектив?. Яку роль відігравали емоції та спільний простір (тісне приміщення)?
- Питання 3 (Соціальні ролі): Які ролі ви помітили? (Наприклад: «стратег», «емоційний лідер», «аутсайдер»). Як це корелює з поняттям соціальних ролей у психології?
- Питання 4 (Клімат): Як би ви охарактеризували соціально-психологічний клімат клубу? Це середовище підтримки чи жорсткої конкуренції?

4. Підсумки (10 хв.):

Висновок викладача: Комп'ютерні клуби стали унікальним соціальним полігоном. Саме тут, через механізми самоорганізації та природного відбору лідерів, формувалася основа українського кіберспорту та команд на кшталт NAVI.

Завдання для самостійної роботи: Написати есе-рефлексію на тему: «Трансформація поняття лідерства: від капітана дворової футбольної команди до капітана кіберспортивного клану» (в рамках СРС з теми «Психологія особистості»).

Таким чином, розроблена музейно-педагогічна програма на базі виставки «Історія відеоігрової індустрії України» підтвердила ефективність застосування міждисциплінарного підходу в сучасній музейній практиці. Інтеграція експозиційного простору з навчальною дисципліною «Психологія» дозволила трансформувати виставку з місця пасивного огляду на інтерактивну лабораторію для дослідження соціальних явищ та психології гравця. Обґрунтовано, що запропоновані форми роботи, зокрема аналіз групової динаміки в реконструйованому середовищі комп'ютерних клубів та вивчення наративних ігор, сприяють формуванню у студентів-музеологів унікальних компетенцій для роботи з цифровими артефактами. Реалізація програми не лише забезпечує фахову підготовку спеціалістів нової генерації, але й актуалізує статус відеоігор як складної частини національної культурної спадщини, що потребує глибокого наукового осмислення та збереження.

Висновки

Не один раз людство втрачало цілі пласти своєї історії не лише через війни або природні лиха, а й тому, що сучасники не вбачали цінності у буденному, не помічали втрати, яка відбувалася просто на їхніх очах. Історія знає безліч прикладів, коли речі, що здавалися простою розвагою або звичайною частиною побуту, зникали назавжди. Ми знаємо хроніки королів та баталій, але частково втратили знання про народні ігри, вуличні пісні чи дитячі забавки минулих століть - усе те, що складало буденність життя, але не вважалося вартим увічнення. Лише через покоління нащадки усвідомлювали, що разом із цими «дрібницями» зник унікальний культурний код цілої епохи. Сьогодні ми стоїмо перед подібним ризиком, але вже у цифровому вимірі. Відеоігри, які пробili свій шлях до міжнародного визнання як частини інтернаціональної культури, є вразливою спадщиною.

Дослідження засвідчило, що українська відеоігрова індустрія сформувалася як потужний культурний феномен, який є унікальною спадщиною країни. Систематизація історичних умов та аналіз джерельної бази дозволили простежити еволюційний шлях вітчизняної індустрії відеоігор, що охоплює понад пів століття та об'єднує досвід кількох поколінь українців. В основу структурування цієї історії покладено авторську періодизацію: етап «Зародження» (1970-1991), етап «Популяризація» (1991-2007) та етап «Сучасність» (2007 - по теперішній час).Ця хронологія демонструє не лише технологічний прогрес, а й ґрунтовні зміни у способах соціокультурної взаємодії. Якщо на етапі «Популяризації» центром тяжіння були комп'ютерні клуби, де спілкування відбувалося наживо, у тісних приміщеннях, то сучасний етап характеризується повною відсутністю

кордонів. Сьогоднішнє покоління геймерів є частиною глобального цифрового соціуму, де українці вільно комунікують з однодумцями з будь-якої точки світу, миттєво переймаючи досвід та транслюючи власний назовні. Цей еволюційний стрибок від локальних мереж до інтернаціональних онлайн-спільнот яскраво ілюструє інтеграцію українського суспільства у світовий контекст.

Розроблена концепція виставки «Історія відеоігрової індустрії України» пропонує відхід від лінійної хронології на користь дуалістичної моделі. В цікавій формі демонструється процес розвитку українського геймерства. Через сучасні музейні технології зроблена перша спроба музеєфікації відеоігрової спадщини України. Це дасть змогу в майбутньому робити наступні кроки в правовому полі і офіційно закріпити за відеоіграми статус важливої та цінної складової сучасної культурної спадщини України, розробити механізми для її обліку, каталогізацію та захисту на державному рівні. Бачення відеоігор, як культурного явища закріпленого на законодавчому рівні, дасть змогу зберегти і розвивати таку унікальну форму мистецтва, що стала потужним інструментом для формування ідентичності.

Одночасно, у ході дослідження теоретико-методологічних засад та міжнародного досвіду було з'ясовано, що у світовій науковій практиці відеоігри вже утвердилися як комплексний культурний феномен, який вимагає специфічних підходів до музеєфікації, орієнтованих на збереження не лише матеріальних носіїв, а й вразливого цифрового контенту. Аналіз діяльності провідних закордонних інституцій довів ефективність існуючих моделей архівації та експонування ігрової спадщини, водночас виявивши критичний розрив між глобальними тенденціями та українськими реаліями, де відсутність правових механізмів та спеціалізованих музеїв створює реальну загрозу втрати національних цифрових артефактів.

Таким чином, проведена робота в ході самого дослідження становлення та розвитку вітчизняного геймдеву, на думку автора, дозволяє не лише розширити уявлення про історію відеоігрової індустрії України, а й підняти на його основі нові актуальні культурологічні питання збереження цифрової спадщини, які в поєднанні із запропонованими масовими та спеціалізованими комунікаційними музейно-педагогічними програмами, в свою чергу, вдало довершать образ самої виставки не лише як суто розважальної локації з ігровими автоматами та комп'ютерами, але і як інтерпретатора новітніх культурних цінностей між відвідувачем та цифровим артефактом, що забезпечить їй подальший розвиток та живий інтерес широкого загалу.

Список використаних джерел та літератури

Джерела

1. Глуховський Д. Метро 2033 : роман / Д. Глуховський ; пер. Б. Щавурський. - Тернопіль : НК-Богдан, 2020.
2. Дойл А. К. Пригоди Шерлока Холмса. Повне зібрання / А. К. Дойл ; пер. М. Іванова. - Київ : Знання, 2018.
3. Закон України «Про авторське право і суміжні права» від 01.12.2022 р. № 2811-IX (Стаття 18. Охорона комп'ютерних програм).
4. Закон України «Про культуру» від 14.12.2010 р. № 2778-VI (зі змінами).
5. SlavaR Blog: Інтерв'ю у колишнього креативного директора 4A Games Андрія Прохорова [Електронний ресурс] // S.T.A.L.K.E.R. News info. - URL: <https://stalker-news.info/articles/slavar-blog-interv-iu-u-kolyshnoho-kreatyvnoho-dyrektora-4a-games-andriia-prokhorova/> (дата звернення: 27.11.2025).
6. Інтерв'ю з засновником GSC Game World Сергієм Григоровичем [Електронний ресурс] // DOU.ua. URL: <https://gamedev.dou.ua/forums/topic/49007/> (дата звернення 27.11.2025)
7. Історія [Електронний ресурс] // Natus Vincere : офіційний сайт. - URL: <https://navi.gg/ua/company/history> (дата звернення: 27.11.2025).
8. Козаки: Європейські війни [Електронний ресурс] : відеогра / розроб. GSC Game World ; видав. CDV. - 2001.
9. Григорович розповів, що «наші віджали» бренд «Козаки» у GSC і повідомив, чи варто чекати на продовження [Електронний ресурс] //

- GameDev DOU. - 2025. - 30 січ. - URL: <https://gamedev.dou.ua/forums/topic/52269/> (дата звернення: 27.11.2025).
10. Лисайчук А. Велике інтерв'ю із Сергієм Гальонкіним: про перші українські ігрові студії, піратські війни та огляди ігор в Playboy. Частина 1. *ITC.ua*. 2023. 20 груд. URL: <https://itc.ua/ua/articles/velyke-interv-yu-iz-sergiyem-galonkinym-pro-pershi-ukrayinski-igrovi-studiyi-piratski-vijny-ta-oglyady-igor-v-playboy-chastyna-1/> (дата звернення: 26.11.2025).
11. Міщенко Т. Велике інтерв'ю із Сергієм Гальонкіним: про перші українські ігрові студії [Електронний ресурс] // *ITC.ua*. - 2023. URL: <https://itc.ua/ua/articles/velyke-interv-yu-iz-sergiyem-galonkinym-ukrayinska-lokalizatsiya-tsiny-na-igry-ta-reputatsiya-sered-rozrobnykiv-chastyna-2/> (дата звернення 27.11.2025)
12. Наказ Міністерства молоді та спорту України № 17 від 21.04.2020 р. «Про визнання видів спорту».
13. Підтримка Європейським Союзом Сектору Культурної Спадщини в Україні [Електронний ресурс] : відео / Creative Europe Desk Ukraine. - 2025. - URL: <https://www.youtube.com/watch?v=QHdYKMjBAIQ>.
14. Постанова Кабінету Міністрів України від 09.12.2020 р. № 1556-р «Про схвалення Концепції розвитку штучного інтелекту в Україні».
15. Про компанію [Електронний ресурс] // Офіційний сайт GSC Game World. - URL: <https://www.gsc-game.com>.
16. Сапковський А. Відьмак. Останнє бажання / А. Сапковський. - Харків : КСД, 2016.
17. Стахов А. Як ми перестали ходити в комп'ютерні клуби [Електронний ресурс] // *Skvot.io*. - 2022. URL: <https://skvot.io/uk/blog/how-we-stopped-going-to-computer-clubs> (дата звернення 27.11.2025)

18. Стратегія діяльності на 2019–2021 роки / Український культурний фонд.
- Київ : УКФ, 2019.
19. Стругацькі А. і Б. Пікнік на узбіччі : повість / А. Стругацький, Б. Стругацький ; пер. А. Сагана. - Тернопіль : НК-Богдан, 2020.
20. Хартія ЮНЕСКО про збереження цифрової спадщини (2003) // Вісник Книжкової палати. - 2022. - № 12.
21. Шерлок Голмс, дієвидло та український геймдевелопмент. Інтерв'ю з CEO Frogwares Ваелем Амром [Електронний ресурс] // DOU.ua. - 2023.
URL: <https://gamedev.dou.ua/articles/wael-amr-frogwares-interview/> (дата звернення 27.11.2025)
22. About the museum [Electronic resource] // Computerspielemuseum Berlin. -
URL: <https://www.computerspielemuseum.de>. (дата звернення 27.11.2025)
23. *Admiral Sea Battles* [Електронний ресурс] : відеогра / розроб. Meridian'93 ; видав. Megamedia. - 1996.
24. *Admiral Sea Battles* [Електронний ресурс] // Old-Games.com. - URL:
<https://www.mobygames.com/game/4542/admiral-sea-battles/> (дата звернення 27.11.2025)
25. Directive (EU) 2019/790 of the European Parliament and of the Council of 17 April 2019 on copyright in the Digital Single Market and amending Directives 96/9/EC and 2001/29/EC.
26. EFGAMP Manifesto regarding the future of digital cultural heritage in Europe [Electronic resource]. - URL: <https://efgamp.eu>. (дата звернення 27.11.2025)
27. Exhibition «Computer Games. Evolution of a Medium» [Electronic resource] // Computerspielemuseum Berlin.
28. Gameloft Lviv & Kharkiv [Electronic resource] // Gameloft Official Site. -
URL: <https://www.gameloft.com/gameloft-studios/ukraine> (дата звернення 27.11.2025)

29. Games and Computers of the Past Era Museum (Wroclaw) [Electronic resource] // Gikme.pl.
30. History of Soviet Arcade Machines [Electronic resource] // Medium. — 2017.
- URL: <https://medium.com/@15kop>.
31. *Hollow Home* [Електронний ресурс] : відеогра / розроб. Twigames ; видав. Twigames. - 2024.
32. *Metro 2033* [Електронний ресурс] : відеогра / розроб. 4A Games ; видав. THQ. - 2010.
33. *S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля* [Електронний ресурс] : відеогра / розроб. GSC Game World ; видав. THQ. - 2007.
34. *Sherlock Holmes: Crimes and Punishments* [Електронний ресурс] : відеогра / розроб. Frogwares ; видав. Frogwares. - 2014.
35. *SimGolf* [Електронний ресурс] : відеогра / розроб. Tavex, Maxis ; видав. Maxis. - 1996.
36. The International 2011 [Electronic resource] // Liquipedia Dota 2 Wiki. - URL: <https://liquipedia.net>.
37. *The Point of No Return* [Електронний ресурс] : відеогра / розроб. The Point of No Return Team. - 2017..

Література

38. Гейзінга Й. Homo Ludens. Людина, що грається / Й. Гейзінга ; пер. з англ. О. Кислюка. - Київ : Основи, 1994. - 254 с.
39. Грінченко Г. Г. Усна історія як метод і джерело дослідження / Г. Г. Грінченко // Невигадане: Усні історії. - Харків : Райдер, 2004.

40. Дарчук Н. П. Комп'ютерна лінгвістика (автоматичне опрацювання тексту) : підручник / Н. П. Дарчук. - Київ : ВПЦ «Київський університет», 2008.
41. Дехтяренко Є. Феномен кіберспорту в Україні: становлення та розвиток : дис. ... д-ра філософії / Є. Дехтяренко. - Запоріжжя : ЗНУ, 2024.
42. Кислюк К. В. Перспективи комп'ютерних ігор у медіа-культурі ХХІ ст. / К. В. Кислюк // Вісник ХДАК. - 2019. - Вип. 56.
43. Мишок Р. Р. Феномен українського піратства у розрізі соціально-політичної інтернет-поведінки / Р. Р. Мишок // Modern society. - 2022. - № 39.
44. Пасічник В. В. Математична лінгвістика. Кн. 2 : навч. посіб. / В. В. Пасічник. — Львів : Львівська політехніка, 2019.
45. Приходько Л. Ф. Збереження цифрової культурної спадщини – імператив ХХІ століття / Л. Ф. Приходько // Архіви України. - 2010. - № 5.
46. Рутинський М. Й. Музеєзнавство : навч. посіб. / М. Й. Рутинський, О. В. Стецюк. - Київ : Знання, 2008. - 428 с.
47. Тесленко Д. Всупереч. Шлях до перемоги / Д. Тесленко. - Харків : Фоліо, 2019. - 374 с.
48. Трач Ю. В. Культурні та креативні індустрії в цифровому середовищі: можливості й перспективи / Ю. В. Трач // Цифрова платформа: інформаційні технології в соціокультурній сфері. - 2024.
49. Шелл Дж. Мистецтво геймдизайну. Книга лінз / Дж. Шелл ; пер. Д. Цепкова. - Київ : ArtHuss, 2025.
50. Before It's Too Late: A Digital Game Preservation White Paper / ed. Н. Lowood. - Urbana : University of Illinois, 2009.
51. Bogost I. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames / I. Bogost. - Cambridge : MIT Press, 2007. - 464 p.

- 52.EFGAMP. Manifesto regarding the future of digital cultural heritage in Europe
- 53.Galloway A. Gaming: Essays on Algorithmic Culture / A. Galloway. - Minneapolis : University of Minnesota Press, 2006.
- 54.Gregory J. Game Engine Architecture / J. Gregory. -3rd ed. - Boca Raton : CRC Press, 2018. - 1240 p.
- 55.Guins R. Game After: A Cultural Study of Video Game Afterlife. Cambridge, Massachusetts ; London, England : The MIT Press, 2014. 349 p.
- 56.Juul J. Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds / J. Juul. - Cambridge : MIT Press, 2005.
- 57.O'Hagan M. Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry / M. O'Hagan, C. Mangiron. - Amsterdam : John Benjamins Publishing, 2013.
- 58.Wolf M. J. P. Video Games Around the World / M. J. P. Wolf. - Cambridge : MIT Press, 2015.

Додатки



Додаток А. Заводська ідентифікаційна табличка (шильд) радянського ігрового атракціону «Морський бій». У коді «ТУ5.16-341-74» останні дві цифри («74») вказують на 1974 рік затвердження стандарту виробництва. Це найраніше документальне підтвердження стандартизації радянських ігрових автоматів, яке вдалося виявити у відкритих джерелах



Додаток Б Фотографія комп'ютерного клубу



Додаток В. Команда Natus Vincere з чеком на 1 млн доларів США.



Додаток Г. Інтерфейс гри «Admiral Sea Battles»