

ФІЛОСОФІЯ ТА ПОЛІТОЛОГІЯ В КОНТЕКСТІ СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ

ISSN 2663-0265 (print) ISSN 2663-0273 (online)  
Journal home page: <https://fip.dp.ua/index.php/FIP>

ФІЛОСОФСЬКІ НАУКИ

Наталія Сергіївна СКУБІНА

Аспірантка кафедри теорії культури і  
філософії науки,  
Харківський національний університет імені  
В.Н.Каразіна,  
майдан Свободи, 4, Харків, 61022, Україна

E-mail: [natalia.skubina@gmail.com](mailto:natalia.skubina@gmail.com), ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3799-2923>

Natalia SKUBINA

PhD Student at the Department of Theory of Culture  
and Philosophy of Science,  
V.N.Karazin Kharkiv National University,  
Freedom Square, 4, Kharkiv,  
61022, Ukraine

УДК 130.2

ПЕРСПЕКТИВИ ДОСЛІДЖЕННЯ ВІДЕОІГОР ЧЕРЕЗ КОНЦЕПЦІЮ  
АРХЕОЛОГІЇ МЕДІА

Received 18 May 2024; revised 30 June 2024; accepted 8 July 2024

DOI: 10.15421/352418

*Анотація*

В даній статті розглядається проблематика підходів до культурологічного та філософського вивчення відеоігор. Насамперед досліджуються можливості використання методологічних засад археології медіа для кращого розуміння історії технічних носіїв відеоігор. Окрім того, в статті подано короткий огляд вже існуючих публікацій на запропоновану тему.

Задля аргументації доцільності використання медіаархеологічного підходу, в представленій роботі запропонований стислий аналіз напрямків досліджень *game studies*, показано їхні переваги та основні недоліки. Тож в статті міститься коротка історія відеоігрових досліджень, вказані філософські концепції, що лягли в основу перших праць про сутність феномену відеоігор, та розкриті засади головних напрямленостей в *game studies*. Перш за все, увага приділяється таким напрямкам: нарратологічному підходу Еспена Арсета, суть якого в розумінні кіберпростору гри як тексту, що може бути декодований та прочитаний; людологічному підходу Гонзало Фраска, де основною характеристикою гри є її інтерактивність; та багаторівневій теорії вивчення відеоігор Яна Богоста, в рамках котрої стає можливими використання медіаантропології.

Далі в статті розкриті основні засади медіаантропології, як міждисциплінарної науки, котра не лише вивчає минуле медіа та намагається прогнозувати майбутнє технологій виявляючи патерни їхнього розвитку, але й порушує питання про взаємозв'язок між людиною та технологіями. Названо також головних представників цього напрямку, як то Ф.Кітцлер, Ю.Парікка та Е.Хухтамо.

В останній частині роботи вказані причини необхідності використанні антропології медіа для осмислення відеоігор, серед яких гегемонія технічного носія перед змістовним наповненням відеоігор. А також наведені приклади застосування археологічного підходу в *game studies*, що ілюструють можливості даного напрямку.

**Ключові слова:** нові медіа, цифрова культура, медіафілософія, антропологія гри, медіаархеологія.

PERSPECTIVES ON VIDEO GAME RESEARCH THROUGH THE CONCEPT OF  
MEDIA ARCHAEOLOGY

*Abstract*

This article delves into various approaches to the cultural and philosophical study of video games. It primarily examines the potential of employing methodological foundations of media archaeology to enhance the understanding of the history of video game technical media. Additionally, it offers a brief review of existing publications on the proposed topic.

To justify the applicability of the media-archaeological approach, the article provides a concise analysis of key research directions in game studies, highlighting their advantages and main shortcomings. The paper includes a succinct history of video game research, elucidates the philosophical concepts underpinning early works on the essence of video games, and explores the principal directions within game studies. Special attention is given to several approaches: Espen Aarseth's narratological perspective, which interprets the cyberspace of games as a text that can be decoded and read; Gonzalo Frasca's ludological approach, where

*the primary characteristic of a game is its interactivity; and Ian Bogost's multi-level theory of video game study, which integrates the use of media anthropology.*

*Subsequently, the article outlines the core principles of media anthropology as an interdisciplinary field that not only investigates the past of media and attempts to forecast the future of technologies by identifying patterns in their development but also addresses the relationship between humans and technologies. The primary representatives of this field, such as Friedrich Kittler, Jussi Parikka, and Erkki Huhtamo, are also mentioned.*

*In the final section of the article, the necessity of employing media anthropology for understanding video games is discussed, particularly emphasizing the hegemony of technical media over the content of video games. Furthermore, examples of the application of the archaeological approach in game studies are provided, illustrating the potential of this direction.*

*This comprehensive exploration aims to advance the discourse on video game studies by integrating insights from media archaeology and media anthropology, thereby fostering a deeper and more nuanced understanding of video games as cultural and technological artifacts.*

**Keywords:** *new media, digital culture, media philosophy, game anthropology, media archaeology.*

### **Постановка проблеми.**

Game studies або дослідження відеоігор – наука так само молода, як і об'єкт її вивчення. Перші звернення до відеоігрової тематики в науковій царині були пов'язані зі зростанням доступності, а як наслідок, і популярності відеоігор в Америці та Європі у 80-х роках минулого століття. Часто ці дослідження розглядали не відеогру як таку, її феноменологічні чи антропологічні особливості, а вписували феномен цифрової гри в контекст загальних культурних модусів, або ж констатували місце відеоігор в системі нових медіа. Дослідження відеогри як специфічного прояву культури, чи виду мистецтва, з власними структурними елементами, образною мовою та відмінним від кінематографа нарративом, з'явилися лише на зламі століть.

Сьогодні game studies хоч і виокремилися в специфічну міждисциплінарну галузь досліджень, що поєднує у собі методи як технічних, так і соціогуманітарних дисциплін, проте серед послідовників напрямку досі не знаходимо єдності щодо методологічних підходів в аналізі феномену відеогри.

Певна невизначеність та амбівалентність наукових підходів до відеоігор пояснюється вже згаданим раніше трансдисциплінарним характером напрямку, загальною не детермінованістю явища відеогри та тривалим маргінальним статусом дисципліни в науковому середовищі.

З одного боку така невиразність основних інструментів вивчення відеоігор тягне за

собою очевидні проблеми для дослідників – як охопити суть феномену; які аспекти відеогри мають бути роз'яснені обов'язково, а які можна виключити з аналізу; де проходить межа між культурфілософським дослідженням та суто технічним вивченням ігрового коду? Проте несформованість чітких методів також дає підстави для експериментів та використання таких концептів і теорій, що потенційно можуть відкрити нові грані відеоігрових досліджень. Так один із сучасних підходів у медіадослідженнях, а саме принцип археології медіа в інтерпретації Фрідріха Кіттлера та Зігфрида Зелінські, видається перспективним шляхом роботи з феноменом відеоігор та способом пояснити сучасне положення даного явища в культурі та суспільстві.

Тож метою представленої статті є характеристика найрозповсюдженіших підходів у game studies, окреслення суті археології медіа та ілюстрація потенціалу застосування останньої під час досліджень відеоігор.

### **Аналіз попередніх публікацій.**

За останні два десятиліття завдяки функціонуванню ряду наукових видань в площині відеоігрових досліджень, насамперед електронних журналів «Center for Computer Games Research» (функціонує з 1999р.) та «Game studies» (існує з 2001р.), культурфілософське осмислення відеоігор стрімко розвивається.

В рамках зазначених проєктів знаходимо цілу низку праць, що присвячені осмисленню наукових підходів в game studies. Так цікавою є стаття «Narrative, Games, and Theory»

Яна Сімонса, в котрій дослідник аналізує та порівнює наратологічне, людологічне та математичне направлення в теорії цифрових ігор, намагаючись висвітлити необхідність комплексного підходу до осмислення відеоігрового феномену. Сутність протистояння наратологів та людологів розкриває також Міхаліс Коконіс у статті «*Intermediality between Games and Fiction: The «Ludology vs. Narratology»*. Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca». Прикладом практичного застосування міждисциплінарного підходу в game studies є збірка статей «*The Routledge companion to video game studies*» 2023 року.

Особливу цікавість для нас представляє стаття «*Victorian Snakes? Towards A Cultural History of Mobile Games and the Experience of Movement*» (2006 рік) Юсси Парікка і Яакко Суомінен, що присвячена технологічній історії мобільних ігор, та праця 2020 року «*An Archaeology of Music Video Games*» Israel V. Márquez, в якій розкриваються практичні можливості поєднання медіантропології з game studies на прикладі музичних відеоігор.

В українському науковому середовищі знаходимо значно менше праць, що присвячені відеоігровій тематиці. Як приклад згадаймо статті «*Відеогра - мистецтво на стику постмодернізму та постпостмодернізму*» (2013 рік) Н.А.Маренич, «*Теоретичні засади вивчення відеоігрових проєкцій художнього тексту*» К.М.Василина та О.Є.Нелюбова (2022 рік), «*Об'єкт дослідження: відеоігри*» А.Хайло (2021 рік), «*Відеогра як феномен сучасної культури*» І.П.Скиби (2020 рік) тощо. Та слід зазначити, що жодна із наведених статей не розкриває питання застосування принципів археології медіа в ігрових дослідженнях.

### **Напрямки game studies.**

З одного боку розуміння гри як специфічного модусу культура і однієї з найдавніших форм естетичної діяльності знаходимо ще в текстах давньогрецьких філософів та у працях представників німецької класичної філософії, а твердження про гру як про один із тригерів розвитку культури та невід'ємну властивість людини обґрунтував у праці «*Homo ludens*» (1938 рік) Йогана Гейзінга. Проте медійність відеоігор, їхня приналежність до нових медіа

та складний технічний характер їхнього творення, роблять неможливим для game studies орієнтуватися виключно на класичні теорії гри.

Розмову про перші спроби гуманітарного дослідження сутності відеоігор варто почати з кінця 80-х років минулого століття, коли, як вже було вказано вище, відеогра стає широкодоступною серед європейського та американського населення. І лише в кінці ХХ століття відмічаємо народження game studies як окремої наукової дисципліни, що увібрала у себе теорії таких філософів, як Р.Барт, Ф.Кітлер, М.Маклуен, Ж.Бодріяр, Й.Гейзінга тощо.

Окрему увагу варто приділити дисертації 1997 року норвезького дослідника відеоігор Еспена Арсета під назвою «*Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*». В ній Арсет визначає відеогра як специфічний інтерактивний кібертекст, що не лише грається, але й постійно читається гравцем. Відеогра він називає ергодичною літературою для прочитання якої необхідні «нетривіальні зусилля» [Aarseth 1997]. Дана праця стала основою для наратологічного підходу до вивчення відеоігор, згідно з яким у будь-якій цифровій грі є наратив, а тому процес гри – це завжди процес прочитання ігрового наративу, а не лише виконання дій згідно з геймплеєм. Тож перші дослідження цифрової гри апелювали до Бартівського твердження: «*narrative is international, trans-historical, trans-cultural: it is simply there, like life itself*» [Barthes, 1977: 79] та відкидали інтерактивність як таку на другий план, вбачаючи в ній лише способи творення та прочитання наративу. Так для наратологічного підходу важливо визначити, як інтерактивні елементи змінюють традиційні оповідні форми та сприйняття історії, а розкривати сутність інтерактивності.

Наратологічний підхід Арсета до відеоігор фокусується на аналізі й інтерпретації наративних структур та елементів у ігровому середовищі. Такий підхід вбачає у відеоігрі перш за все новий спосіб наративної комунікації, що може бути порівняний з літературою чи кінематографом.

Сучасні дослідження відеоігор так чи інакше завертаються до наратології, адже в

її рамках важливим є аналіз таких оповідних структур, як сюжетні лінії, розвиток персонажів, теми та мотиви у відеоіграх. Дослідження включають аналіз побудови сюжету, його розгалужень та варіативності. Так у праці 2017 року «Gaming representation. Race, gender, and sexuality in video games» під редакцією Jennifer Malkowski та Treaandrea M. Russworm в основі знаходимо саме наратологічний аналіз, на фундамент якого лягає деконструкція ігрових елементів, що пов'язані з гендерною чи расовою репрезентацією. На прикладі цього ж доробка бачимо, що наратологічний підхід можливий не лише в замкнених ігрових системах, де вибір гравця є штучний і будь-яка дія наперед прорахована творцем гри, а й у відкритих світах, як-от «Minecraft», де відбувається часткова чи повна ретрансляція авторства наративу на гравця [Malkowski, Russworm 2017].

Ішим принципово відмінним способом вивчення феномену відеоігор став «людологічний» (від латинського *ludus* – «гра» та *λόγος* – «знання») напрямок, що виник в якості певної критичної реакції на домінуючий наратологічний підхід. Його представники, такі як Гонзало Фраска (праця 1999 року «Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative»), Маркку Ескелінен (стаття 2001 року «The gaming situation») та Яспер Юл (стаття 2001 року «Games telling stories? – A brief note on games and narratives») відкидали наратологію через нівелювання в рамках цього підходу різниці між іграми та іншими медіа, і акцентували на інтерактивності та «ігровості» як на сутності відеоігор.

Людологія розглядає відеоігри як системи правил і дій, що створюють певний ігровий досвід. Сутність людологічного підходу полягає в тому, щоб вивчати відеоігри як ігри, зосереджуючись на їх геймплеї, динаміці та взаємодії між гравцем і системою. Цей підхід відкидає або мінімізує значення наративу, аргументуючи, що основною характеристикою відеоігор є саме їхній ігровий аспект.

Зазначимо також, що з часом в межах людологічного підходу відбувся зсув в сторону прийняття наративу як елемента гри,

яскравим свідченням чого є стаття Гонзало Фраска «Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place» (2003 рік), в якій один із основоположників принципів людології пише:

*«...моя головна мета - показати, як базові поняття людології можна використовувати разом із наратологією для кращого розуміння відеоігор. У випадку, якщо все ще залишаються сумніви щодо намірів людології мирно співіснувати з наратологією, я також додаю, що моєю метою було не замінити наратологічний підхід, а доповнити його»* [Frasca 2003: 97].

Обидва зазначених методи дослідження сьогодні видаються обмеженими та самі по собі часто критикуються. Так у вже згаданій статті «Narrative, Games, and Theory» Ян Сімонс пише, що межі між наративом та геймплеєм нечіткі та розмиті, зчитування оповіді може стати повноцінною частиною активного ігрового процесу, а геймплей імплікується у наратив, унеможливаючи існування одного без іншого. Протистояння між людологією та наратологією Сімонс називає «грою з нульовою сумою», в той час, як для теорії відеоігор корисним виявилось б поєднання обох методів дослідження [Simons 2007].

Спробою сформувати новий підхід у game studies стала стаття американського дослідника та розробника відеоігор Яна Богоста під назвою «Videogames are a Mess» (2009 рік). В ній Богост висуває теорію багаторівневого підходу до вивчення відеоігор, що поєднувала б в собі як методологію соціогуманітарних дисциплін, як то психологія, соціологія, філософія, культурологія тощо, з суто технічним дослідженнями цифрового ігрового простору – коду та платформи гри. За думкою Богоста саме таке багатопланове вивчення (сам Богост розглядає п'ять рівнів пізнання гри) дало б змогу реалізувати різні підходи в рамках одного дослідження. Окрім того, ключовим моментом в теорії Богоста є усунення ієрархії відеоігрових елементів в дослідженнях. Він називає відеоігру хаосом, який не потребує впорядкування, і саме тому виключно всебічне «препарування» відеоігри має найбільший сенс, адже дозволяє уникнути ієрархізації,

а отже і зміни сутності нового складного медіа [Bogost 2009].

Аналізуючи підхід Богоста до game studies логічно видається згадка твердження медіа-теоретика та філософі М.Маклуена про те, що «медіа – це повідомлення» («The Medium is the Message»), котре вперше знаходимо в його книзі 1964 року «Understanding Media: The Extensions of Man». За розумінням Маклуена форма медіа «кодує» сутність повідомлення, впливає на спосіб сприйняття інформації людиною та, зрештою, сама технологія кожного медіа стає його ж змістом [McLuhan 1964]. В рамках цієї теорії медіа нередукціоністський шлях вивчення відеоігор, представником якого безсумнівно є Богост, здається найвдалішим, адже має на меті збереження сутності медіаформи відеоігри, а одже не руйнує її змісти.

Спираючись на уявлення Маклуен про нові медіа, до яких належать і відеоігри, вважаємо, що саме в рамках багатоетапного дослідження ігор Богоста можливо реалізувати підхід медіаантропології в game studies, при цьому не обмеживши відеоігру виключно до однієї характеристики.

#### **Основні аспекти археології медіа.**

Перші праці в площі археології медіа були створені у 80-х роках минулого століття німецьким літературознавцем та дослідником електронних технологій Фрідріхом Кіттлером. У 1985 році вийшла його новаторська докторська дисертація «Aufschreibesysteme 1800/1900», що була присвячена аналізу впливу технологій на літературні процеси XIX століття, а через рік вчений видає працю «Grammophon, Film, Typewriter», в якій повністю зосереджується на суто технічних аспектах медіа та на гегемонії технічного. Методологічно ці праці були пов'язані з філософськими концепціями медіа М.Маклуена, теорією інформації К. Шеннона та апелювали до проекту «археології знання» М.Фуко [Simone 2012].

Для Кіттлера матеріальна дійсність медіа має першопричинне значення у формуванні людського досвіду і через це виноситься на перший щабель в дослідженнях. Кіттлер стверджує, що саме медіа врешті решт

визначають місце та положення людини. Технодетермінізм для Кіттлера – очевидний факт, від якого він і відштовхується у своїх дослідженнях [Kittler 1986]. В результаті підхід Кіттлера, суть якого полягає у археологічному дослідженні історії медіальних форм, а особливо тих, що відійшли на другий план, були забуті чи втрачені з плином часу, сформулював основу медіаархеології.

Фактично, медіаархеологія – це спроба аналізувати не текст, котрий може бути декодований та прочитаним за допомогою сучасного цифрового медіа, наприклад, смартфона, а дослідження медіа як матеріального об'єкта з власною історією становлення. Звернення до фізичного аспекту медіа й археологічні «розкопки» втрачених медіа дозволяють, на думку медіаархеологів, не лише вказати на те, як саме сучасність детермінована медіальним, але й побачити альтернативні варіанти розвитку медіа через окреслення закономірностей та патернів медіаісторії [Zielinski 2008].

Проте ставлення до археології медіа як до дисципліни, що сконцентрована виключно на ексгумації та вивченні закинутих медіа буде помилкою. Медіаархеологія завжди, починаючи від праць Кіттлера, мала на меті також прослідкувати зв'язок між технікою та людиною, знайти місце людини-оператора у цих відносинах [Huhtamo, Parikka 2011]. Питання про те, як технології медіа формують людські модули сприйняття, як впливають на ієрархію та інституції в суспільстві часто виступають основою археологічних досліджень медіа.

Сьогодні серед провідних теоретиків археології медіа бачимо таких дослідників, як Юссі Парікка та Ерккі Хухтамо («Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications», 2011 рік), Томас Ельзесер («Film Theory by Thomas Elsaesser Film Theory: An Introduction Through the Senses», 2009 рік), Зігфрід Зелінські («Deep Time of the Media: Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means», 2002 рік), Бернгард Зігерт («Doors: On the Materiality of the Symbolic» 2012, рік) тощо.

#### **Імплікація археології медіа в game studies.**

Не зважаючи на зростаючу популярність

медіаархеології, досліджень відеоігор з точки зору цієї перспективи знаходимо обмаль. На відміну від кінодосліджень, де принципи археології медіа застосовані чи не найкраще (як приклад, доробок Томаса Ельзессера «Film Theory by Thomas Elsaesser Film Theory: An Introduction Through the Senses»), Game studies були немов позбавлені можливості глибокого археологічного дослідження фізичних носіїв відеоігор через «молодість» подібних цифрових інтерактивних технологій загалом.

Апеляцію до відеоігор вперше знаходимо у працях Ерккі Хухтамо. Він наголошує, що відеоігри не з'явилися самі по собі й, безперечно, мають в основі інтерактивні технології кінці XIX – початку XX століття, хоч вони – технології минулого – є примітивними з погляду сьогодення [Huhtamo 2007]. Сам Хухтамо майже не розкриває ігрову тематику у своїх дослідженнях, а лише вказує на можливість та навіть необхідність застосування принципів медіаархеології у game studies. Частково розвиває проблематику відеоігор в рамках археології медіа Юссі Парікка, про що йтиметься далі.

Проте навіть ігноруючи зауваження Хухтамо щодо коріння відеоігрових технологій, вбачаємо використання медіаархеології у game studies релевантним, адже коротка історія розвитку відеоігор не дорівнює її насиченості. І йдеться тут насамперед про стрімкість змінити технологій реалізації відеоігор (технічних носіїв), котрі розвивалися, занепадали та вдосконалювалися набагато швидше, ніж, припустимо, технології в кінематографі. Через це фізична історія ігрових носіїв не поступається насиченістю та різноманітністю іншим медіа.

Як вже зазначалося раніше, серед традиційно досліджуваних аспектів відеоігор присутня технічна складова як то код, на якому гра «написана», чи фізичний інтерфейс (персональний комп'ютер, консольна приставка, ігровий аркадний автомат, смартфон тощо). Апеляція до технічних характеристик відеоігри зумовлена підпорядкованістю геймплею та візуального наративу гри фізичним характеристикам носія. Так перші комп'ютерні ігри, що були оснащені графічним

інтерфейсом (як то «Tennis for Two», 1958р.), мали не ідейну сутність гри як першоджерело, під яку потрім розроблялися механізми реалізації, а навпаки, виникали вже на основі існуючих технічних пристроїв – насамперед, осцилографу, – під технічні характеристики котрих підбирали можливі в реалізації ігрові дії [Kent 2001]. Сьогодні наповненість чи візуальна досконалість відеоігри також відштовхується від технічних можливостей розповсюджених та доступних для користувачів (гравців) інтерфейсів.

Ця ключова якість відеоігор перш за все впливає на суто історичні дослідження розвитку відеоігор. Так історія змістовної наповненості цього медіа тісно пов'язана саме з вектором технічного розвитку, що можна побачити в чисельний працях про становлення та розвиток відеоігор як мистецтва [Donovan 2010]. Проте використання принципів медіаархеології у game studies здатне проілюструвати перспективи «забутих» на сьогодні ігрових інтерфейсів, звернутися до антропології цифрової гри, що робить цей напрямок дослідження ще більш привабливим.

Так у статті «An Archaeology of Music Video Games» Israel V. Márquez говорить про те, що дослідники відеоігор часто проявляють байдужість до минулого ігрових медіа, тим самим обмежуючи можливості розуміння інтерактивних цифрових ігор. У своїй роботі автор звертається до матеріального минулого музичних ігор та ілюструє, як саме неіснуючі сьогодні технології відобразилися, ба навіть визначили, модерні тенденції в розробці музичних відеоігор. У висновках Márquez пише: «*The novelty of modern music video games in terms of design, mechanics and playability can be found in older machines going back to Atari's Touch Me or Milton Bradley's SIMON, two games that laid the foundations for the type of experience that defines this particular genre of video games: musical response based on memorization and repetition of sounds*» [Márquez 2020: 49].

З іншого боку тенденцію до пояснення людського досвіду через медіатехнології знаходимо у праці Юссі Парікка та Яакко Суомінен «Victorian Snakes? Towards A Cultural History of Mobile Games and the Experience of

Movement». В ній вчені включають феномен мобільних ігор до загального процесу модернізації, що розпочалася в XIX столітті й, на думку авторів, триває дотепер. Вони відносять даний вид цифрових ігор до «традицій аудіовізуальної культури модерності, яка, своєю чергою, належить до тенденцій технології, культури та медіа останніх двохсот років» [Parikka, Suominen 2006]. Аналізуючи тенденції сучасного світу, причина яких криється в існуючих медіатехнологіях, Парікка та Суомінен визначають два протилежні, але однаково активні топоси – прагнення індивіда лишитися вдома, та прагнення дім покинути. Мобільні ігри, як зазначають Парікка і Суомінен, одночасно втілюють ці два топоси у життя, адже технологія мобільних ігор дозволяє завжди «лишатися вдома», оскільки телефон – це дім, що постійно «прикріплений» до тіла людини; і разом з тим це ще й спосіб безперервного зв'язку зі світом, шлях покидання меж домівки без фізичного переміщення. «Ми стверджуємо, – пишуть Парікка і Суомінен, – що мобільний розваги можна зрозуміти в контексті сучасного досвіду мобільних медіа та середовища громадської сфери, де відбуваються медіа-події» [Parikka, Suominen 2006].

#### **Висновки.**

Відеоігри – це безсумнівно новий і часто недооцінений вид медіа, до досліджень якого звертаються несправедливо рідко. В представленій статті була здійснена спроба окреслення основних наявних підходів до

культурфілософського осмислення відеоігор, як то наративний та людологічний підходи, та пояснення необхідності застосування методів медіаархеології для подальшого аналізу відеоігор як сучасних медіа.

З огляду на складність та синтетичність явища відеоігор, найбільш релевантним видається той підхід для їхнього вивчення, що буде всебічно розглядати відеоігру, приділяючи увагу кожному з її аспектів. Орієнтуючись на багаторівневий метод аналізу відеоігор Яна Богоста, вважаємо, що методологічний підхід медіаархеології здатний стати інструментом, що якнайкраще проаналізує історичну матеріальність ігрових носіїв. Останнє видається особливо значущим, через детермінізм ігрових технологій перед змістовним наповненням відеоігор.

Проте спроби застосування принципів медіаархеології в рамках game studies потенційно корисні для розробки обох напрямків. В дослідженнях відеоігор, перш за все, в рамках плюралістичної програми Яна Богоста, медіаархеологія здатна вказати історичність цифрових ігор, що своєю чергою покращить осмислення стану сучасних відеоігор, їхньої форми та змісту. З іншого ж боку звернення до відеоігор як до предмета досліджень, здатне збагати розуміння взаємозв'язку між людиною та технологією. Зазначимо також, що питання дослідження відеоігор через медіаархеологію видається справою великою та амбітною через жанрове, тематичне та технічне різноманіття цифрових розваг.

#### **Бібліографічні посилання / References**

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Barthes, R. (1977). *An Introduction to the Structural Analysis of Narrative*. London: Image-Music-Text.
- Bogost, I. (2009). *Videogames are a Mess*. Retrieved May 15, 2024 from [https://bogost.com/writing/videogames\\_are\\_a\\_mess/](https://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/)
- Donovan, T. (2010). *Replay: The History of Video Games*. New York: Yellow Ant.
- Elsaesser, T. (2009). *Film Theory by Thomas Elsaesser Film Theory: An Introduction Through the Senses*. London: Routledge.
- Frasca, G. (2003). Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. *Digital Games Research Conference*, 92-99.
- Frasca, G. (1999). Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative. *Ludology.org*. Retrieved May 15, 2024 from <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>
- Huhtamo, E. (2007). Máquinas de diversión, máquinas de problemas. *Jugabilidad: arte, videojuegos y cultura*, 7, 46-64.

- Huhtamo, E., Parikka, J. (2011). *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*. California: University of California Press.
- Juul, J. (2001). Games telling stories? - A brief note on games and narratives. *Game Studies*. Retrieved May 10, 2024 from <https://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Kent, S. (2001). *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon -The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. New York: Crown.
- Kittler, F. (1986). *Gramophone, Film, Typewriter*. Berlin: Brinkmann & Bose.
- Kokoni, M. (2014). Intermediality between Games and Fiction: The «Ludology vs. Narratology» Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca. *Acta Universitatis Sapientiae, Film And Media Studies*, 9, 171-188. <http://dx.doi.org/10.1515/ausfm-2015-0009>
- Malkowski, J., Russworm, A. (2017). *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games*. Bloomington: Indiana University Press.
- Marquez, I. (2020). An Archaeology of Music Video Games. *Journal of Sound, Silence, Image and Technology*, 3, 41-51.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill.
- Parikka, J., Suominen, J. (2006). Victorian Snakes? Towards A Cultural History of Mobile Games and the Experience of Movement. *Game Studies*. Retrieved May 10, 2024 from [https://gamestudies.org/0601/articles/parikka\\_suominen](https://gamestudies.org/0601/articles/parikka_suominen)
- Siegert, B. (2012). Doors: On the Materiality of the Symbolic. *Grey Room*, 47, 6-23.
- Simone, N. (2012). Understanding Media Archaeology. *Canadian Journal of Communication*, 37, 523-527.
- Simons, J. (2007). Narrative, Games, and Theory. *Game Studies*. Retrieved May 15, 2024 from <https://gamestudies.org/0701/articles/simons>
- Zielinski, S. (2008). *Deep Time of the Media: Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Mean*. Cambridge: MIT Press.