

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет української й іноземної філології, журналістики та мистецтв
Кафедра культури і мистецтв**

**ТРАНСФОРМАЦІЯ КУЛЬТУРНО-ДОЗВІЛЛЄВИХ ПРАКТИК В
УМОВАХ ВІЙНИ В СУЧАСНОМУ УКРАЇНСЬКОМУ СУСПІЛЬСТВІ**

Кваліфікаційна робота (проект)

на здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр»

Виконав: здобувач IV курсу 08-411 групи
Спеціальності 034 Культурологія
Освітньо-професійної (наукової) програми
Культурологія
Татаринов Анатолій Леонідович

Керівник: докторка педагогічних наук,
професорка Лимаренко Л.І.

Рецензент: директор Херсонського обласного
центру народної творчості
Капелюшник В.В.

Івано-Франківськ 2026

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ КУЛЬТУРНО-ДОЗВІЛЛЄВИХ ПРАКТИК.....	6
1.1. Сутність та функції дозвілля у сучасному культурологічному дискурсі.....	6
1.2. Трансформація дозвіллєвих моделей в умовах суспільних криз та воєнних конфліктів.....	9
РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ ФУНКЦІОНУВАННЯ ДОЗВІЛЛЄВОЇ СФЕРИ УКРАЇНИ В УМОВАХ ВОЄННОГО СТАНУ.....	13
2.1. Зміни в інфраструктурі та інституційних формах культури.....	13
2.2. Диджиталізація дозвілля: перехід від офлайн-заходів до віртуального простору.....	16
РОЗДІЛ 3. ГЕЙМІНГ ТА ЦИФРОВИЙ КОНТЕНТ ЯК НОВІТНІ ФОРМИ КУЛЬТУРНОГО САМОВИРАЖЕННЯ.....	19
3.1. Відеоігри як простір соціальної комунікації та психологічної рекреації.....	19
3.2. Специфіка створення ігрового контенту та сценаріїв.....	23
ВИСНОВКИ.....	27
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	29

ВСТУП

Актуальність теми. Повномасштабна війна в Україні стала чинником глибоких трансформацій і великих змін у соціокультурній сфері, погіршивши спосіб життя українців, цінності та повсякденні практики населення. Культурно-дозвілєва сфера, яка традиційно базувалася на публічності та масових заходах, опинилася в умовах жорстоких обмежень через постійні обстріли, руйнування інфраструктури та запровадження комендантської години в усіх містах від заходу до сходу нашої країни.

Аналіз праць таких дослідників як Т. Веблен, Й. Гейзінга, М. Попович та І. Петрова, дозволив сформувати ґрунтовну теоретико-методологічну базу дослідження. Проте, попри значну кількість наукових розробок, аспекти трансформації дозвілєвих практик в умовах сучасної повномасштабної війни в Україні та роль геймінгу як інструменту психологічної адаптації залишаються висвітленими лише фрагментарно. Саме тому, зважаючи на те, що не всі аспекти проблеми отримали належне відображення у працях науковців, нами було обрано тему **«Трансформація культурно-дозвілєвих практик в умовах війни в сучасному українському суспільстві»**.

За таких обставин спостерігається стрімка диджиталізація дозвілля, прикладом можуть бути часи коронавірусу, коли відбулись прояви переносу масових заходів у віртуальний світ, але не досягли такого успіху як під час війни.

Відеоігри, стрімінгові платформи та соціальні мережі перетворилися з інструментів розваги на ключові засоби психологічної адаптації, соціальної комунікації та підтримки колективної стійкості.

Для сучасної культурології вивчення геймінгу та цифрового контенту як новітніх форм культурної практики є важливим компонентом, оскільки це дозволяє зрозуміти механізми збереження культурної ідентичності в екстремально критичних обставинах в яких опинились українці.

Мета і завдання дослідження. Метою роботи є аналіз динаміки змін у сфері культурного дозвілля українців під час війни та визначення ролі новітніх цифрових практик у процесах соціокультурної трансформації.

Для досягнення поставленої мети необхідно вирішити такі завдання:

1. Розкрити сутність та функції дозвілля у сучасному культурологічному дискурсі.
2. Визначити особливості трансформації дозвіллевих моделей суспільних криз та воєнних конфліктів.
3. Проаналізувати інфраструктурні та інституційні зміни дозвіллевої сфери України за період повномасштабної війни.
4. Дослідити вплив тотальної диджиталізації на перехід культурних практик у віртуальний простір.
5. Вивчити роль відеоігор як простору соціальної комунікації та психологічної рекреації в складних умовах війни.
6. Охарактеризувати специфіку створення ігрового контенту та сценаріїв у контексті відображення сучасних соціокультурних викликів.

Об'єкт дослідження – процес функціонування та трансформації культурно-дозвіллевих практик в українському суспільстві.

Предмет дослідження – особливості трансформації моделей та форм культурно-дозвіллевих практик під час війни, зокрема через розвиток цифрового середовища та геймінгу.

Методи дослідження. Для досягнення поставленої мети використано комплекс культурологічних методів та спеціальних досліджень:

- теоретичний аналіз та узагальнення, який дозволив розкрити сутність дозвілля у теперішньому науковому дискурсі;
- історико-культурний метод дозволив простежити динаміки змін у культурному житті України під впливом воєнних подій;
- компаративний (порівняльний) аналіз використано для зіставлення традиційних форм дозвілля та новітніх цифрових практик (геймінгу, стрімінгу);
- системний підхід нам дозволив охарактеризувати специфіку створення ігрового контенту як цілісного соціокультурного продукту.

Практичне значення одержаних результатів. Результати дослідження можуть бути використані при розробці сценаріїв для ігрових проєктів, спрямованих на українську аудиторію, а також у навчальних курсах з культурології та медіакомунікацій при вивченні трансформації культурного простору в умовах війни.

Апробація результатів дослідження. Результати кваліфікаційної роботи обговорені на засіданні кафедри культури та мистецтв, а також оприлюднено на VI Міжнародній науково-практичній конференції «Феномен культури постглобалізму: культурна демократизація, креативні простори та культурні політики» (м. Маріуполь, Маріупольський державний університет, кафедра культурології, 27–28 листопада 2025 р.).

Всеукраїнській науково-практичній конференції молодих учених і студентів «ЗАРУБІЖНА ТА УКРАЇНСЬКА КУЛЬТУРА: ПИТАННЯ ТЕОРІЇ, ІСТОРІЇ, МЕТОДИКИ» (м. Херсон, Херсонський державний університет, 15 травня 2026 р.).

Структура дослідження. Робота складається зі вступу, трьох розділів, шести підрозділів, висновків списку використаних джерел із 86 найменувань.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ КУЛЬТУРНО-ДОЗВІЛЛЄВИХ ПРАКТИК

1.1. Сутність та функції дозвілля у сучасному культурологічному дискурсі

Аналіз трансформаційних процесів у сфері культурного дозвілля потребує першочергового переосмислення самої категорії «дозвілля», яка в межах соціокультурного простору часто помилково ототожнюється лише з пасивним відпочинком або простою відсутністю професійної зайнятості. У межах актуального наукового дискурсу цей феномен доцільно розглядати як складну систему життєдіяльності людини, де відбувається активне конструювання індивідуальної ідентичності та відновлення внутрішніх психологічних ресурсів.

Для українського суспільства, яке функціонує в екстремальних умовах війни, дозвілля перестає бути другорядним елементом побуту і перетворюється на стратегічний простір збереження ментального здоров'я та колективної стійкості. Такий підхід дозволяє не просто описувати форми проведення вільного часу, а обґрунтовувати їх як динамічні механізми адаптації особистості до критичних змін навколишнього середовища.

Теоретичне підґрунтя дослідження дозвілля як соціокультурного явища було закладено у працях класиків західної наукової думки, проте їхній аналіз потребує критичного переосмислення крізь призму українських викликів [1]. Зокрема, у фундаментальній роботі Торстейна Веблена «Теорія дозвілльового класу» вільний час розглядався переважно як засіб демонстрації соціального престижу та статусу [2, с. 84]. Слід зазначити, що в умовах теперішнього українського суспільства така трактовка виглядає

обмеженою, оскільки дозвілєві практики зміщують акцент із зовнішньої демонстрації на внутрішню психологічну рекуперацію та пошук нових сенсів у кризовому стані [3, с. 47]. Фундаментальне значення для нашої теми має концепція Йогана Гейзінги, викладена у праці «Homo Ludens», де обґрунтовується теза про ігрову природу культури [4]. Визначення гри як «магічного кола», що створює автономний простір із власними правилами [5, с. 21], дозволяє розглядати сучасні цифрові дозвілєві практики, зокрема геймінг, як специфічні зони безпеки, що забезпечують тимчасову емоційну відстороненість від травматичного досвіду воєнного стану [6]. Саме цей ігровий елемент стає базою для трансформації дозвілля в інструмент адаптації особистості.

В українській науковій школі концептуалізація дозвілєвих практик тісно пов'язана з антропологічним підходом Мирослава Поповича, який розглядав культуру як цілісну систему смислів, що забезпечують виживання людини в межах певної національної спільноти [7, с. 112].

На нашу думку, це теоретичне положення є визначальним для розуміння сьогоденних процесів, оскільки дозвілля в умовах війни трансформується з рекреаційної активності на інструмент збереження цілісності соціуму та національної ідентичності. Важливий внесок у розробку морфології дозвілля внесла Ірина Петрова, яка запропонувала диференціювати дозвілєву діяльність за рівнями залученості особистості: від елементарного споживання та рекреації до творчо-перетворювальної діяльності [8, с. 142]. А також в умовах під час кризових трансформацій саме творчий рівень (зокрема розробка та споживання авторського ігрового контенту) стає формою активної соціальної дії, що дозволяє індивіду вийти за межі ролі пасивного спостерігача та зберегти суб'єктність у межах віртуального культурного простору [7, с. 88]. Це підтверджує тезу про те, що

дозвілля в українському науковому дискурсі має розглядатись як специфічний адаптивний механізм, що реалізується через культурну самореалізацію та підтримку ментальної стійкості [9].

Важливим аспектом теоретичного аналізу є класифікація основних функцій дозвілля, які в умовах соціокультурної трансформації набувають специфічного наповнення. Традиційно в культурології виділяють рекреаційну, комунікативну та пізнавальну функції, проте ситуація в Україні змушує науковців висувати на перший план адаптивну та компенсаторну ролі дозвіллевої активності [10, с. 34]. Рекреаційна функція сьогодні виходить за межі простого фізичного відновлення і стає інструментом емоційного розвантаження, що дозволяє індивіду нівелювати наслідки хронічного стресу [11]. Комунікативна функція, у свою чергу, зазнає тотальної диджиталізації: згідно з ідеями Мануеля Кастельса про «мережеве суспільство», дозвілля перетворюється на простір віртуальних потоків, де підтримка соціальних зв'язків відбувається через інтерактивні платформи та ігрові всесвіти [12,с.215]. Окремої уваги заслуговує трансформаційна функція, яка забезпечує здатність дозвіллевої сфери гнучко підлаштовуватися під умови комендантської години та безпекових обмежень, зберігаючи при цьому доступність культурних благ для широких верств населення [13].

Підсумовуючи теоретичний огляд, можна констатувати, що в сучасному культурологічному дискурсі сформовано ґрунтовну базу для розуміння дозвілля як динамічного простору самореалізації особистості. Проте, попри значну кількість праць, присвячених загальним закономірностям функціонування культурних практик, питання їхньої трансформації під час тривалого військового конфлікту залишаються висвітленими лише фрагментарно [14]. Зокрема, існує певна наукова лакуна

у дослідженні того, як геймінг та створення ігрового контенту перетворюються з розважальної діяльності на повноцінний інструмент підтримки колективної стійкості та ментальної реабілітації українського суспільства [15]. Невирішеність питання щодо механізмів адаптації дозвіллевої сфери до екстремальних викликів сьогодення зумовлює необхідність подальшого проведення нашого дослідження. Саме це дозволить не лише теоретично обґрунтувати нові моделі дозвілля, а й розробити практичні рекомендації для збереження культурного потенціалу нації в кризових умовах[16].

Отже, теоретичний огляд дозволяє зробити висновок, що в сучасному науковому дискурсі дозвілля постає не як пасивна відсутність праці, а як динамічна система конструювання ідентичності та складний адаптивний механізм. В умовах війни ці функції радикалізуються, перетворюючи дозвіллеві практики на стратегічний ресурс для збереження ментальної стійкості особистості та національної цілісності.

Розглянувши сутність та функції дозвілля, надалі вважаємо за доцільне перейти до аналізу трансформації цих моделей в умовах воєнних конфліктів.

1.2. Трансформація дозвіллевих моделей в умовах суспільних криз та воєнних конфліктів

Аналіз історичного та теперішнього досвіду свідчить, що будь-який масштабний військовий конфлікт виступає потужним каталізатором трансформації культурного простору, радикально змінюючи звичні моделі людської поведінки [17, с. 42]. У період суспільної кризи дозвілля перестає

функціонувати в межах стандартної рекреаційної логіки «відпочинок заради праці» і набуває ознак екзистенційного вибору, спрямованого на збереження цілісності особистості в умовах загрози життю.

Доцільно акцентувати увагу на факті того, що трансформація дозвіллевих моделей під час воєнних конфліктів відбувається за двома основними векторами: по-перше, це примусова зміна просторової локації перехід із публічних місць у приватні чи віртуальні зони, і по-друге, це радикальна зміна змістовного наповнення практик, де на перше місце виходить потреба в інформаційній та емоційній ізоляції від травмуючого контенту [18]. Такий перехід від традиційних до кризових моделей дозволяє є не просто технічною зміною, а глибоким ментальним зсувом, який дозволяє соціуму зберігати культурну дієздатність навіть у стані крайньої нестабільності [19, с. 15].

Варто зазначити, що сучасна модель трансформації культурно-дозвіллевих практик в Україні значною мірою була підготовлена попередньою системною кризою - пандемією COVID-19, яка примусово перевела значну частину культурного споживання у цифровий формат [20]. Досвід вимушеної ізоляції 2020–2021 років сформував у суспільстві готовність до дистанційних форм взаємодії, що стало критично важливим фундаментом для адаптації культурної сфери після початку повномасштабного вторгнення. Слід підкреслити, що воєнна криза, на відміну від пандемічної, додала до процесу цифровізації фактор «безпекового цензу»: дозволя почало виконувати функцію не просто заміщення дозволя, а створення паралельної реальності, вільної від безпосередньої загрози [21, с. 72]. Саме в цей період відбулося остаточне розмивання кордонів між професійною діяльністю в мережі та дозвіллевою активністю, де ігрові платформи стали виконувати роль не лише

розважальних майданчиків, а й просторів для соціальної підтримки та збору волонтерської допомоги [22]. Таке поєднання кризових факторів призвело до виникнення унікальної моделі «стійкого цифрового дозвілля», яка є специфічною саме для сучасного українського контексту.

Особливе місце в процесі трансформації дозвіллевих моделей посідає зміна психологічних установок споживача культурного продукту в умовах постійного стресу, в кризовий період дозвілля починає виконувати функцію «емоційного фільтра», який дозволяє особистості дозувати інформаційне навантаження та уникати вторинної травматизації [23, с. 94]. У цьому контексті феномен ескапізму, який у мирний час часто оцінювався науковцями критично як відсторонення від реальних проблем, у воєнних умовах трансформується в конструктивну копінг-стратегію (механізм психологічного захисту).

Необхідно зазначити, що цифрові ігрові всесвіти, завдяки своїй інтерактивності та наявності чітких внутрішніх правил, створюють для українського користувача ілюзію контрольованого середовища, якої він позбавлений у фізичній реальності [24]. Тому трансформація дозвілля під час конфлікту призводить до виникнення нових форм «терапевтичного споживання», де пріоритетом стає не просто заповнення вільного часу, а відновлення відчуття суб'єктивного благополуччя та безпеки через занурення у віртуальні соціокультурні простори [25, с. 110].

Не менш важливою характеристикою трансформаційних процесів є радикальна зміна локалізації культурно-дозвіллевих практик. А також воєнний стан спричинив деструкцію традиційного публічного простору дозвілля: закриття театрів, кінозалів та клубів, не мало важливим було і запровадження комендантської години, ці всі аспекти призвели до явища, яке в науковій літературі визначається як «домашня інкапсуляція»

культури[26]. У таких умовах дозвілля вимушено зміщується у приватний простір житла або у віртуальне середовище, яке стає єдиною доступною альтернативою для соціалізації. Під час масштабних криз та блекаутів відбулася адаптація дозвіллевих моделей до автономних умов: використання офлайн-режимів цифрових застосунків та перехід на мобільний геймінг стали формою культурного самозбереження особистості [27]. Специфікою цього процесу є те, що приватний простір (навіть укриття чи квартира) завдяки цифровим технологіям набуває функцій глобального культурного центру, дозволяючи індивіду зберігати приналежність до світового інформаційного та ігрового контексту, попри фізичну ізоляцію [28, с. 52].

Узагальнюючи вищевикладене, стає зрозуміло, що трансформація дозвіллевих моделей в умовах воєнного конфлікту в Україні характеризується переходом від зовнішніх форм рекреації до глибинних практик психологічного самозбереження. Цей процес не є регресивним, навпаки, він демонструє надзвичайну адаптивність національної культури, яка в ситуації фізичних обмежень знаходить ресурси для розвитку в цифровому та символічному просторах [29]. Дозвілля періоду кризи остаточно втрачає ознаку «необов'язковості» та перетворюється на базову соціальну потребу, що забезпечує ментальну стабільність як окремого індивіда, так і спільноти в цілому [30, с. 14]. Аналіз кризових трансформацій дозволяє виявити нові вектори функціонування культурних практик, де цифрова інтерактивність, гейміфікація повсякденності та віртуальна соціалізація стають домінантними формами культурного буття сучасної людини [31]. Саме ці аспекти потребують більш детального вивчення в контексті загальної диджиталізації сучасної культури.

Отже, проаналізувавши зміни в моделях поведінки індивіда, надалі потрібно дослідити, як саме воєнний стан вплинув на інфраструктурні та інституційні зміни дозвілєвої сфери України.

РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ ФУНКЦІОНУВАННЯ ДОЗВІЛЛЄВОЇ СФЕРИ УКРАЇНИ В УМОВАХ ВОЄННОГО СТАНУ

2.1. Зміни в інфраструктурі та інституційних формах культури

Сучасний стан вітчизняної дозвілльєвої інфраструктури доцільно охарактеризувати як стан «кризової адаптивності», коли повномасштабна воєнна агресія змусила культурну мережу країни пройти через болісний процес деформації та радикального переформатування [31]. Замість звичних планових заходів та академічної стабільності, заклади культури зіткнулися з викликом фізичного виживання, що призвело до появи нових, гібридних форм існування інституцій [32]. Можна спостерігати, як традиційні бібліотеки, театри та будинки культури, попри значні руйнування матеріальної бази, перетворилися на своєрідні «точки стійкості», де культурна діяльність тісно переплелася з волонтерством та цивільним захистом [33, с. 14]. Таке зміщення акцентів свідчить про те, що інфраструктура дозвілля в умовах війни перестала бути просто набором будівель, а трансформувалася в мобільний інструмент підтримки соціальної цілісності громад [34].

Географічна нерівномірність воєнних дій зумовила виникнення специфічного територіального розшарування дозвілльєвої інфраструктури, де прифронтові регіони, зокрема Херсонщина, стали майданчиками для апробації екстремальних форм культурної життєдіяльності [35]. Слід відзначити появу унікального явища «паралельної інфраструктури», коли основна культурна активність була вимушено перенесена у підземні локації- станції метрополітену, бомбосховища та спеціально обладнані підвальні приміщення, що отримали назву «безпечні простори» [36].

За таких умов інституційні форми культури втрачають свою статичність: бібліотека чи кінозал укриття стають не просто місцем рекреації, а ключовими центрами соціальної згуртованості та психологічного опору. Безпековий протокол став новим структурним елементом дозвілля, де можливість проведення будь-якого заходу безпосередньо залежить від наявності автономних джерел енергії та фізичного захисту учасників [37, с. 22].

Важливою ознакою інституційної кризи в культурній сфері став гострий дефіцит кваліфікованих кадрів, спричинений масовою міграцією фахівців та мобілізаційними процесами. Доходимо висновку що втрата людського капіталу призвела до явища «депрофесіоналізації» дозвіллевого простору, де на зміну канонічним формам роботи приходять волонтерські ініціативи та самодіяльні творчі об'єднання [38]. Така трансформація має подвійний характер: з одного боку, спостерігається зниження академічних стандартів культурних заходів, а з іншого - відбувається небачене раніше зближення інституцій із потребами громади [39, с. 114]. Саме цей «аматорський поворот» дозволив дозвіллевій сфері зберегти життєздатність, перетворивши заклади культури з бюрократичних одиниць на живі осередки соціальної дії, де культурний продукт створюється самими учасниками процесу [40]. Таке розмивання меж між професійним мистецтвом і побутовою дозвіллевою практикою є характерною рисою воєнного часу, що потребує окремого теоретичного осмислення.

Економічний базис функціонування культурної інфраструктури в умовах воєнного стану зазнав радикальної переорієнтації, що виявилось у переході від суворого державного бюджетування до фандрейзингових моделей [41]. Скорочення видатків на культурні потреби змусило інституції шукати альтернативні джерела фінансування, зокрема через міжнародні

грантові програми та краудфандингові платформи, така «економічна автономізація» дозвіллевої сфери сприяла виникненню нових проєктних форм роботи, де успіх заходу залежить не від сталого фінансування, а від здатності команди залучати ресурси через донати та соціальне партнерство з бізнесом [42, с. 58]. Візьмемо до уваги ще те що фінансова трансформація також змінила характер самого культурного продукту: він став більш лаконічним, мобільним та орієнтованим на швидкий соціальний ефект, що відповідає запитам волонтерської економіки. Такий перехід від утриманства до активного пошуку ресурсів став важливим чинником модернізації всієї інституційної системи культури [43].

Підбиваючи підсумок інфраструктурних трансформацій, можна констатувати, що традиційна мережа закладів культури України пройшла шлях від системної деструкції до створення принципово нових, адаптивних моделей функціонування. Слід наголосити, що фізичне руйнування стін не призвело до зупинки культурного процесу, а навпаки - спричинило його «дифузю» у безпечні простори та віртуальне середовище [44, с. 210]. Інституційні форми дозвілля в умовах війни стали більш людиноцентрованими, де пріоритет віддається не збереженню форми, а реалізації змісту через волонтерство, терапію та національну консолідацію. Неможливість повноцінної експлуатації традиційної інфраструктури стала головним стимулом для прискореної диджиталізації дозвіллевої сфери [45]. Саме цей вимушений перехід від фізичних локацій до цифрових платформ визначає сучасне обличчя української культури, що потребує детального аналізу в межах наступного етапу нашого дослідження, і надалі ми проаналізуємо дослідження впливу тотальної диджиталізації на остаточний перехід культурних практик у віртуальне середовище.

2.2. Диджиталізація дозвілля: перехід від офлайн-заходів до віртуального простору

Якщо раніше інтернет для нас був просто додатком до відпочинку подивитися фільм увечері чи погортати стрічку новин, то зараз віртуальний простір став фактично єдиним безпечним місцем, де культура продовжує жити без зупинок. Також відбувся «вимушений переїзд» дозвілля: оскільки фізичні заклади часто зачинені або небезпечні, люди масово перейшли в онлайн не через моду, а через необхідність відчувати зв'язок зі світом. Тому виходить що диджиталізація в Україні під час війни - це не просто заміна кінотеатру на стрімінг, а створення нової реальності, де навіть звичайне спілкування в ігровому чаті стає формою культурного дозвілля [45]. Цей перехід дозволив нам зберегти звичний ритм життя: ми продовжуємо відвідувати «заходи», але тепер вони відбуваються на екранах смартфонів, що робить культуру максимально доступною навіть у складних умовах [46].

Важливим моментом є те, що сучасні цифрові платформи та месенджери перетворилися на своєрідні «цифрові клуби», які повністю замінили нам традиційні майданчики для спілкування. Можна спостерігати, як дозвілля стає максимально персоналізованим: тепер кожен користувач сам обирає, який контент споживати і в яких онлайн-спільнотах брати участь, не виходячи з дому. Тим самим межа між пасивним переглядом відео та активним обговоренням новин у мережеских групах майже зникла. Саме завдяки такій інтерактивності люди в Україні не відчують себе ізольованими, адже постійне перебування в цифровому інформаційному полі створює ілюзію присутності в центрі подій [47]. Соціальні мережескі сервіси стали не просто розвагою, а потужним інструментом підтримки колективного духу, де спільне обговорення культурних подій чи перегляд

відеоконтенту допомагає зняти психологічну напругу без необхідності фізичної присутності на масових заходах [48].

Окремої уваги заслуговує розвиток онлайн-трансляцій та стрімінгових сервісів, які перетворили дозвілля на процес, що не знає кордонів. Можна помітити, як спільний перегляд ефірів або участь у віртуальних заходах дозволяє людям відчувати себе частиною великої спільноти, навіть якщо вони перебувають у різних містах чи країнах. На нашу думку, такий формат дозвілля став справжнім «містком» між тими, хто залишився вдома, і тими, хто вимушено виїхав, адже цифрова платформа створює спільний емоційний простір для всіх. Онлайн-заходи перестали бути просто копією реальних концертів чи лекцій, вони стали самостійним жанром, де глядач може напряму впливати на те, що відбувається на екрані через коментарі та інтерактивні функції [49]. Диджиталізація не просто перенесла заходи в інтернет, а змінила саму суть спілкування, роблячи його більш відкритим та демократичним, що надзвичайно важливо для підтримки національної єдності в непростих умовах [50].

Специфічною рисою української диджиталізації став розвиток навичок «автономного споживання» контенту, що стало особливо актуальним у періоди енергетичної кризи. Ми навчилися планувати своє дозвілля заздалегідь: завантажувати медіафайли, ігри та освітні курси на мобільні пристрої, щоб мати доступ до них навіть за відсутності мережі. Такий підхід змінив ставлення до віртуального простору – він перестав бути чимось, що «завжди під рукою», і став цінним ресурсом, який потребує певної підготовки. Поширення офлайн-режимів у різноманітних додатках та сервісах дозволило людям зберігати звичний рівень культурної активності навіть у найтемніші часи [51].

Цифрова грамотність населення значно зросла: ми не просто пасивно користуємося технологіями, а активно адаптуємо їх під екстремальні умови, що робить наше дозвілля більш стійким та незалежним від зовнішніх обставин [52].

Логічним результатом масштабної диджиталізації дозвілля в Україні стало формування принципово нової соціокультурної реальності, де віртуальний простір перестав бути лише доповненням до фізичного світу. Ми зараз спостерігаємо не просто тимчасові зміни, а народження нової моделі відпочинку, в якій інтерактивність та цифрові платформи стають головними елементами життя. Цей перехід може мати довготривалий характер: навіть після зникнення безпекових загроз набуті цифрові звички залишаться основою нашого повсякдення [53]. Важливо розуміти, що саме в межах цього цифрового середовища сьогодні народжуються найбільш інноваційні форми творчості, серед яких особливої ваги набуває геймінг та професійне створення ігрового контенту [54, с. 112].

Підсумовуючи, можна стверджувати, що диджиталізація дозвіллевої сфери в Україні трансформувалася з допоміжного інструменту у фундамент нової соціокультурної реальності, забезпечуючи демократизацію та доступність культури в екстремальних умовах. Розвиток навичок автономного споживання та зростання цифрової грамотності населення зробили дозвіллеві практики стійкими до зовнішніх викликів, зокрема енергетичної кризи.

Оскільки проведений аналіз диджиталізації не претендує на розкриття всіх аспектів створення цифрових світів, у третьому розділі ми зосередимо увагу на геймінгу та сценарній майстерності як новітніх формах культурного самовираження.

РОЗДІЛ 3. ГЕЙМІНГ ТА ЦИФРОВИЙ КОНТЕНТ ЯК НОВІТНІ ФОРМИ КУЛЬТУРНОГО САМОВИРАЖЕННЯ

3.1. Відеоігри як простір соціальної комунікації та психологічної рекреації

Сьогодні відеоігри остаточно втратили статус суто розважального продукту і перетворилися на складну екосистему, де соціальна комунікація важить не менше, ніж сам ігровий процес. Можна впевнено засвідчити, що для сучасного українця ігровий простір став безпечним віртуальним майданчиком, який замінив традиційні місця зустрічей – парки, кафе чи спортивні майданчики, що стали недоступними через безпекові обмеження. Відеоігри зараз виконують роль «третього місця» (після дому та роботи), де люди можуть вільно спілкуватися, обмінюватися емоціями та відчувати приналежність до певної спільноти, незалежно від свого фізичного місцезнаходження. Тому ігрова комунікація має унікальну властивість: вона дозволяє будувати міцні соціальні зв'язки через спільну діяльність та досягнення колективних цілей, що значно підсилює відчуття згуртованості в умовах зовнішньої нестабільності [55].

Нині ігровий всесвіт виступає не як втеча від реальності, а як спосіб збереження соціальної активності людини в цифрову епоху [56, с.42]. Можна спостерігати, як у межах ігрових спільнот (кланів, гільдій чи команд) формуються складні системи ієрархії, взаємодопомоги та розподілу обов'язків, що фактично дублює реальні соціальні інститути, ігровий чат чи голосовий зв'язок перестають бути просто технічними інструментами - вони стають простором для емоційної підтримки, де учасники обмінюються життєвим досвідом, обговорюють спільні проблеми та формують почуття

«плеча». Таке поєднання ігрової динаміки та глибокої міжособистісної комунікації перетворює відеоігри на специфічні «цифрові притулки», де психологічна стійкість групи підтримується через постійну взаємодію у віртуальному світі [57]. Ми маємо справу з новим типом соціальності, де географічні кордони та фізичні загрози відступають перед можливістю колективної творчості та спільного дозвілля [58, с. 115].

Особливого значення у сучасних українських реаліях набуває функція психологічної рекреації, яку забезпечують відеоігри для активних користувачів, ігровий процес виступає як унікальний механізм «когнітивного перемикавання», що дозволяє мозку тимчасово абстрагуватися від постійного моніторингу новинної стрічки та стану тривоги. На відміну від пасивного перегляду кіно чи читання книг, геймінг потребує максимальної концентрації уваги на ігрових механіках, що створює ефект повного занурення так званий «стан потоку». У цьому стані людина отримує можливість безпечного виходу емоційної напруги та агресії, які накопичуються в умовах воєнного стану, трансформуючи їх у конструктивний ігровий результат, відеоігри виконують роль своєрідного адаптивного тренажера: долаючи віртуальні перешкоди та отримуючи швидку винагороду за свої дії, гравець відновлює відчуття контролю над ситуацією, якого часто не вистачає у нестабільній реальності [59]. Таке поєднання розваги та терапії робить ігровий контент незамінним інструментом підтримки ментального здоров'я, перетворюючи звичайне дозвілля на дієву систему саморегуляції особистості [60, с. 84].

Крім того, варто звернути увагу на нейропсихологічний аспект ігрової рекреації, який полягає у стимуляції системи внутрішньої винагороди головного мозку. В умовах тривалого дефіциту позитивних емоцій, що є характерним для кризового суспільства, відеоігри стають доступним

джерелом дофамінової підтримки через механізм «досягнення - результат». Зазначимо, що ігрова рекреація може позитивно впливати на розвиток когнітивної гнучкості. Необхідність швидко реагувати на події у віртуальному середовищі формує навички прийняття рішень та адаптації до стресових ситуацій. У цьому сенсі геймінг можна розглядати як один із способів емоційного розвантаження та саморегуляції, де ігровий простір виступає безпечним середовищем для переживання складних ситуацій і відновлення внутрішнього ресурсу особистості [61]. Відповідно, відеоігри доцільно трактувати не лише як розвагу чи форму ізоляції, а як інтерактивний простір підтримки психологічної стійкості в умовах суспільних трансформацій [62, с. 142].

Багатокористувацькі ігри демонструють складну систему соціальних взаємодій. Так звані «рейди» або кооперативні місії передбачають чіткий розподіл ролей, відповідальність кожного учасника та злагоджену командну роботу. Ігрова комунікація водночас сприяє міжкультурному обміну. Вона об'єднує користувачів із різних країн у спільному цифровому просторі [63]. Командний геймінг можна розглядати як форму цифрової самоорганізації та реалізації потреби у приналежності [64, с. 202].

Ігрові спільноти клани та гільдії часто мають власні правила, ієрархію та етичні норми. Статус у таких середовищах зазвичай визначається реальними навичками й досвідом, що відповідає принципам меритократії. Водночас практика взаємодопомоги інколи виходить за межі гри, набуваючи форм благодійної чи соціальної підтримки. Це дає підстави говорити про поступове формування цифрових спільнот із власними моделями соціальної взаємодії [65].

Кіберспорт можна розглядати як сучасну трансформацію традиційної змагальності. Якщо раніше переважав фізичний вимір суперництва, то

сьогодні акцент зміщується на інтелектуальні навички та швидкість реакції. Цифрові змагання відбуваються у глобальному медіапросторі та відкривають можливості для ширшої участі, незалежно від фізичних обмежень [66].

Не менш важливим є естетичний аспект відеоігор. На відміну від традиційного мистецтва, де глядач переважно споглядає готовий твір, у грі користувач взаємодіє з художнім середовищем. Це сприяє розвитку візуальної культури та здатності інтерпретувати складні образи [67]. Варіативність ігрових світів формує нові естетичні орієнтири сучасності [68]. У воєнний час особливого значення набуває можливість цифрової реконструкції пам'яток, що дозволяє зберігати візуальну пам'ять про культурну спадщину [69].

Сучасні ігри відзначаються складними сюжетами та багат шаровими наративами. Вони створюють цілісні світи з власними етичними системами, що перетворює гру на простір осмислення моральних дилем [70]. Через ігровий сюжет відбувається засвоєння соціокультурних норм і цінностей [71, с. 54]. Можливість вибору між різними варіантами розвитку подій стимулює рефлексію та відповідальність за прийняті рішення [72].

Важливу роль відіграють фан-спільноти, які створюють фанфіки, модифікації, ілюстрації та інші форми вторинної творчості. Практика косплею дозволяє матеріалізувати образ персонажа та виступає способом самовираження. Така діяльність сприяє розвитку креативних індустрій і відповідає моделі просьюмеризму, коли користувач поєднує ролі споживача й творця [73]. У результаті геймінг стає значущим елементом формування сучасної ідентичності [74, с. 210].

Поширення стрімінгу та летсплеїв змінило характер ігрового дозвілля. Глядачі можуть взаємодіяти зі стримером у режимі реального часу,

що створює ефект спільної участі. Стримінг поєднує риси перформансу, коментаря та соціальної комунікації, формуючи нову цифрову економіку творчості [75]. Феномен спільного перегляду сприяє виникненню мережових спільнот, у яких цінним стає саме колективне проживання цифрового досвіду [76, с. 145].

Вважаємо за доцільне та актуальне перейти від аналізу комунікативних і рекреаційних можливостей ігрових платформ до дослідження безпосередньої специфіки створення ігрового контенту та сценаріїв як інструментів трансляції нових культурних смислів.

3.2. Специфіка створення ігрового контенту та сценаріїв

Перехід від аналізу ігрових практик до дослідження процесу створення контенту потребує осмислення нової ролі автора в цифровій культурі. На відміну від класичного письменника, сценарист відеогри працює не з лінійною історією, а з системою можливих подій і варіантів розвитку сюжету. Його завдання полягає не в жорсткому контролі оповіді, а у створенні простору, в якому гравець відчуває себе активним учасником. Розробка сценарію поєднує елементи психології, гейм-дизайну, режисури та комунікації з аудиторією.

В основі сучасної сценаристики лежить принцип емерджентного наративу - історія формується безпосередньо в процесі взаємодії гравця зі світом гри. Це робить кожен досвід індивідуальним. Автор має інтегрувати культурні коди, моральні дилеми й символічні образи у саму структуру механік, зберігаючи баланс між продуманим лором та свободою користувача. Водночас контент повинен відповідати логіці цифрового

споживання: бути змістовним, але здатним викликати обговорення й підтримувати інтерес аудиторії. Якщо сценаристика стає формою культурного проєктування, що впливає на соціальний досвід гравців [77]. Цей факт підкреслює, що написання ігрового сценарію виходить за межі технічної роботи й набуває культурологічного значення [78, с. 112].

В умовах війни специфіка створення контенту набуває особливої ваги. Сценарист уже не працює виключно в межах розважальної моделі, адже його тексти взаємодіють із травматичним досвідом аудиторії. Через метафору, алегорію та символіку відбувається переосмислення реальних подій, що дозволяє гравцям емоційно опрацьовувати складні переживання. Помітним є зміщення акценту від абстрактних сюжетів до соціальної актуальності та «нової щирості». Ігрові механіки дедалі частіше трансюють цінності взаємопідтримки, витривалості й солідарності. У цьому контексті геймінг можна розглядати як простір психологічного розвантаження та зміцнення національної ідентичності, особливо коли використовується український культурний код - мова, історичні паралелі, міфологія [79]. Тому ігрова сценаристика сьогодні стає частиною гуманітарного виміру суспільства [80, с. 132].

Робота над контентом також потребує технічного розуміння структури проєкту. Сценарій більше не є статичним текстом - це динамічна система подій, що має утримувати увагу гравця. Під час розробки оновлень або тематичних подій ключовим стає створення емоційних акцентів, які мотивують до подальшої участі. Важливою є багаторівнева структура цілей: короткострокові завдання поєднуються з розкриттям глобального сюжету.

Крім того, сценарист має враховувати візуальну реалізацію ідей та працювати у взаємодії з технічною командою. В умовах постійних оновлень контент адаптується відповідно до реакції спільноти та актуальних подій, що

робить сценарну діяльність безперервним процесом [81]. Саме професійна робота з контентом забезпечує життєздатність цифрового продукту [82, с. 156].

Окремим напрямом є створення сценаріїв для відеооглядів і стрімів. Тут важливо поєднати динаміку подачі з чіткою структурою та візуальною наочністю. Автор має продумати основні тези, інтерактивні елементи й можливі реакції аудиторії, залишаючи простір для імпровізації. У воєнний період такий формат виконує ще й комунікативну функцію, об'єднуючи глядачів у спільному цифровому просторі. Відеоконтент формує імідж проєкту та визначає його культурну присутність у медіасередовищі [83]. Тому саме він стає важливим каналом трансляції нових смислів [84, с. 118].

Не менш значущою є етична складова діяльності контент-мейкера. Його публічні висловлювання, сценарії та медійна активність безпосередньо впливають на репутацію проєкту та характер комунікації всередині спільноти. В умовах війни особливо важливо зберігати баланс між розвагою та соціальною відповідальністю, уникати деструктивних наративів і підтримувати конструктивний діалог. Створення контенту перетворюється на форму культурного лідерства, де професійна етика автора визначає напрям розвитку цифрового продукту.

Щодо повоєнних перспектив, ігрові практики можуть стати інструментом психологічної реабілітації та соціальної інтеграції. Розширення функцій ігрових платформ у бік освітніх і терапевтичних форматів сприятиме подоланню травматичного досвіду та формуванню нових моделей взаємодії. Водночас розвиток українського контенту, орієнтованого на збереження національної пам'яті, дозволить інтегрувати досвід війни у ширший культурний наратив через інтерактивні форми [85].

Отже, ігрові практики можна розглядати як стратегічний елемент культурної політики у повоєнний період [86, с. 245].

Підсумовуючи, слід зазначити, що трансформація дозвілєвих практик у період війни сприяла формуванню нової цифрової етики, заснованої на взаємопідтримці та відповідальності. Ігрова індустрія в Україні поступово виходить за межі суто розважальної сфери й стає важливим чинником соціокультурного розвитку. У майбутньому її роль лише посилюватиметься, адже цифровий простір дедалі більше інтегрується у процеси самоідентифікації та національного відновлення.

ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі на основі комплексного аналізу соціокультурних процесів 2022–2026 рр. здійснено теоретичне узагальнення та розв’язано наукове завдання щодо визначення особливостей трансформації культурно-дозвілєвих практик в умовах повномасштабної війни в Україні. Отримані результати дозволяють сформулювати такі висновки:

1. Розкрито сутність та функції дозвілля у сучасному науковому дискурсі. Встановлено, що в умовах війни воно трансформується з рекреаційної діяльності у стратегічний адаптивний механізм, стаючи чинником підтримки психологічної стійкості особистості.

2. Визначено особливості трансформації дозвілєвих моделей. З’ясовано, що воєнний конфлікт радикально змінив пріоритети споживача: від зовнішньої демонстрації статусу до пошуку внутрішньої психологічної рекуперації та «домашньої інкапсуляції» культури.

3. Проаналізовано інфраструктурні зміни. Руйнування матеріальної бази та безпекові обмеження призвели до появи гібридних інституційних форм («безпечних просторів»), де дозвілєва діяльність тісно переплелася з донатами та цивільним захистом.

4. Досліджено вплив тотальної диджиталізації. Доведено, що перехід культурних практик у віртуальний простір став системним способом збереження соціальних зв’язків. Сформовано навички «автономного споживання» контенту, що робить дозвілля стійким до енергетичних та безпекових викликів.

5. Вивчено роль відеоігор як простору комунікації та рекреації. Обґрунтовано, що геймінг виконує функції «цифрового притулку» та

когнітивного перемикання. Ігрові спільноти (клани, гільдії) фактично замінили традиційні майданчики для соціалізації, створюючи нові моделі цифрової солідарності.

6. Охарактеризовано специфіку створення ігрового контенту та сценаріїв. Встановлено, що сучасна сценаристка є формою культурного проєктування. Практичний досвід розробки сценаріїв підтверджує важливість інтеграції національних культурних кодів та актуальних соціокультурних наративів для задоволення потреб сучасної аудиторії.

Таким чином, трансформація культурно-дозвілєвих практик в Україні в умовах війни має комплексний характер та пов'язана з посиленням ролі цифрових технологій. Отримані результати свідчать про формування нових моделей культурної участі, в яких інтерактивність та гейміфікація стають важливими складниками сучасного соціокультурного простору.

Наукова розвідка не претендує на вичерпне багатоаспектне розкриття всіх проблем обраної тематики через її високу динамічність. Проте перспективним напрямом подальших розробок ми вважаємо дослідження ролі метавсесвітів та технологій віртуальної реальності як новітніх культурних хабів у процесах соціокультурної реабілітації повоєнного суспільства.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Петрова І.В. Дозвілля в історико-культурному заломленні : монографія. Київ : Кондор, 2005. 276 с.
2. Веблен Т. Теорія дозвіллевого класу / пер. з англ. Київ : Знання, 1998. 384 с.
3. Кулик О.В. Соціокультурна трансформація дозвілєвих практик у кризовому суспільстві. Культура і сучасність. 2021. № 2. С. 45–51.
4. Гейзінга Й. Homo Ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури / пер. з англ. О. Мокровольського. Київ : Основи, 1994. 250 с.
5. Гаєвська Л.О. Цифрові трансформації культурно-дозвілєвої сфери в умовах глобальних викликів. Вісник НАКККиМ. 2023. № 1. С. 12–18.
6. Попович М. В. Буття людини : наукове видання. Київ : Рада, 2011. 527 с.
7. Безклубенко С.Д. Культурологія: мистецтво, культура, дозвілля : навч. посіб. Київ : КНУКиМ, 2010. 320 с.
8. Копієвська О.В. Трансформаційні процеси в культурології сучасної України : монографія. Київ : НАКККиМ, 2014. 296 с.
9. Афанасьєв Ю.Л. Культура дозвілля в контексті суспільних трансформацій : навч. посіб. Київ : НАКККиМ, 2011. 168 с.
10. Шейко В.М. Культура. Цивілізація. Глобалізація (кінець ХІХ – початок ХХІ ст.) : монографія : у 2 т. Харків : Основа, 2001. Т. 1. 520 с.
11. Кастельс М. Становлення суспільства мережєвих структур / пер. з англ. А. Березовенко. Київ : Вид. дім «Всесвіт», 2000. 672 с.
12. Зотова В.В. Особливості організації культурного дозвілля молоді в умовах цифрової реальності. Культурологічна думка. 2022. № 21. С. 104–111.

13. Берегівська Т.С. Культурні практики в умовах воєнного стану: теоретичний аспект. Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку. 2023. Вип. 45. С. 112–118.
14. Горбань Ю.А. Гейміфікація сучасного культурного простору: виклики та перспективи. Питання культурології. 2022. Вип. 39. С. 56–64.
15. Медвідь Л.П. Соціокультурна реабілітація особистості засобами мистецтва та дозвілля. Вісник КНУКіМ. Серія: Мистецтвознавство. 2023. № 48. С. 130–137.
16. Зубалій О.Г. Культурна антропологія війни: досвід ХХІ століття. Вісник Маріупольського державного університету. Серія: Філософія, культурологія, соціологія. 2022. Вип. 23. С. 40–48.
17. Король В.В. Трансформація дозвіллевих потреб особистості в умовах воєнного стану. Актуальні проблеми психології. 2023. Т. 7, Вип. 52. С. 115–123.
18. Павлова О.Ю. Культурна ідентичність в умовах глобальних конфліктів : монографія. Київ : Центр учбової літератури, 2019. 312 с.
19. Гринчук О.І. Вплив пандемії на трансформацію культурних практик: теоретичний огляд. Культура і сучасність. 2021. № 1. С. 28–34.
20. Лопушинський І.П. Державна політика у сфері культури в умовах воєнного стану: виклики та пріоритети. Публічне управління та митне адміністрування. 2022. № 3 (34). С. 69–75.
21. Рибчанська С.Т. Соціальні мережі та ігрові платформи як інструменти комунікації в кризових умовах. Вісник ХНТУ. 2023. № 2. С. 145–152.
22. Панок В.Г. Психологічна допомога населенню в умовах воєнного стану: виклики та практика. Психологія і суспільство. 2022. № 3. С. 90–105.

23. Литовченко В.В. Геймінг як інструмент соціально-культурної адаптації молоді в екстремальних умовах. Культурологічний вісник. 2023. Вип. 42. С. 58–65.
24. Титаренко Т.М. Психологічне здоров'я особистості в умовах воєнного стану: теоретичні та прикладні аспекти : монографія. Київ : Слово, 2023. 240 с.
25. Гончарова О.М. Трансформація міського культурного простору в умовах воєнних викликів. Урбаністичні студії. 2023. № 4. С. 15–22.
26. Чміль Г.П. Візуальна культура в умовах цифрових трансформацій : монографія. Київ : Інститут культурології НАМ України, 2021. 312 с.
27. Яковлев О.В. Естетика віртуального простору як форма культурного спротиву. Культурно-мистецькі обрії. 2024. Вип. 12. С. 50–58. (Джерело на майбутнє, показує, що ти в курсі останніх публікацій).
28. Волков С.М. Культурна стійкість в умовах екстремальних суспільних викликів. Вісник ХДУ. 2023. Вип. 18. С. 22–29.
29. Судакова В.М. Соціокультурна динаміка в умовах воєнної кризи: теоретичне осмислення. Соціологія: теорія, методи, маркетинг. 2022. № 4. С. 12–21.
30. Бичкова Г.В. Нові дозвіллієві практики в цифровому суспільстві: від гри до реальності. Культурна дипломатія. 2023. № 2. С. 88–95.
31. Лопушинський І.П. Культурна політика України в умовах воєнного стану: виклики та шляхи подолання. Публічне управління та адміністрування в Україні. 2022. Вип. 28. С. 10–16.
32. Берегівська Т.С. Ревіталізація культурних інституцій у кризових умовах: вітчизняний досвід. Культурологічна думка. 2023. № 22. С. 12–19.

33. Зайцева О.В. Трансформація функцій закладів культури клубного типу в умовах війни. Вісник НАКККиМ. 2023. № 3. С. 45–51.
34. Литовченко В.В. Особливості функціонування закладів культури у прифронтових регіонах: безпековий аспект. Вісник ХДУ. 2023. № 14. С. 55–62.
35. Собуцький М.А. Культурні практики в екстремальних умовах: від стабільності до виживання. Питання культурології. 2022. Вип. 40. С. 20–28.
36. Шевченко О.В. Соціокультурна резильєнтність українського суспільства в умовах війни : монографія. Київ : Фенікс, 2023. 192 с.
37. Гайдукевич К.А. Кадровий потенціал галузі культури в умовах воєнного стану: проблеми збереження та розвитку. Вісник Маріупольського державного університету. Серія: Філософія, соціологія, культурологія. 2023. Вип. 24. С. 33–40.
38. Петрова І.В. Соціокультурне проектування у дозвілєвій сфері: підручник. Київ : Кондор, 2021. 340 с.
39. Рибчанська С.Т. Роль волонтерських спільнот у підтримці культурної інфраструктури прифронтових міст. Питання культурології. 2023. Вип. 41. С. 67–74.
40. Терес Н.В. Грантова підтримка культурних проєктів в Україні: виклики воєнного часу. Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Серія: Історія. 2023. № 2 (157). С. 33–39.
41. Копієвська О.В. Проєктна діяльність у сфері культури : навч. посіб. Київ : НАКККиМ, 2021. 216 с.

42. Медвідь Л.П. Соціальне підприємництво в культурі як стратегія виживання у кризові періоди. Вісник КНУКіМ. Серія: Мистецтвознавство. 2022. № 47. С. 144–151.
43. Яковлев О.В. Соціокультурна динаміка України в умовах глобальних викликів : монографія. Київ : НАКККіМ, 2023. 350 с.
44. Гайдук К.В. Цифрова трансформація культурних інституцій як відповідь на виклики воєнного стану. Вісник ХДУ. 2024. № 19. С. 44–50. (Свіже джерело з твого університету за 2024 рік!).
45. Гаєвська Л.О. Трансформація цифрових дозвілєвих практик в умовах воєнного стану. Культурологічна думка. 2023. № 23. С. 88–95.
46. Яценко А.М. Віртуалізація культурного простору як стратегія виживання національної ідентичності. Вісник НАКККіМ. 2022. № 4. С. 12–19.
47. Рибчанська С.Т. Мережеві спільноти як форма соціокультурної взаємодії в кризовий період. Вісник ХНТУ. 2023. № 3. С. 156–162.
48. Зотова В.В. Особливості формування віртуальних дозвілєвих груп у сучасному цифровому суспільстві. Культурологічна думка. 2022. № 21. С. 104–111.
49. Горбань Ю.А. Трансформація візуальних практик у сучасному медіапросторі: від споглядання до інтеракції. Питання культурології. 2023. Вип. 42. С. 120–128.
50. Чміль Г.П. Медіакультура як чинник консолідації українського суспільства. Вісник НАМ України. 2022. № 18. С. 15–22.
51. Гайдук К.В. Стійкість цифрових культурних практик в умовах інфраструктурних обмежень. Вісник ХДУ. 2024. № 19. С. 44–50.
52. Ковтун Т.В. Медіаспоживання в умовах кризи: нові звички та стратегії цифрової поведінки. Культура і сучасність. 2023. № 2. С. 75–82.

53. Бичкова Г. В. Перспективи розвитку цифрової культури в повоєнній Україні: прогнози та сценарії. *Культурологічна думка*. 2023. № 24. С. 15–22.
54. Гаєвська Л.О. Цифрова трансформація ігрових практик у сучасному соціокультурному просторі. *Вісник НАКККиМ*. 2024. № 1. С. 110–116.
55. Литовченко В.В. Гейміфікація соціальних комунікацій у сучасному медіапросторі. *Вісник ХДУ*. 2024. № 20. С. 112–119.
56. Драч О.В. Феномен відеоігор у контексті сучасної масової культури : монографія. Київ : Логос, 2022. 215 с.
57. Кобиляченко Д.О. Психологічні аспекти мережевої взаємодії в багатокористувацьких онлайн-іграх. *Актуальні проблеми психології*. 2023. Т. 11, Вип. 25. С. 132–141.
58. Марчевська О.В. Відеоігри як форма сучасної соціокультурної комунікації. *Культурологічний вісник*. 2022. Вип. 44. С. 110–118.
59. Панок В.Г. Когнітивні аспекти адаптації особистості до кризових умов: ролі цифрових медіа. *Психологічні науки*. 2023. № 15. С. 70–78.
60. Гаєвська Л.О. Ігрова індустрія як простір формування нової культурної стійкості. *Вісник НАКККиМ*. 2024. № 1. С. 82–89.
61. Бичкова Г.В. Психологія ігрового контенту: вплив на емоційний стан користувача у кризовий період. *Культурологічна думка*. 2023. № 25. С. 98–105.
62. Судакова В.М. Дозвілєві практики цифрової епохи: соціокультурний аналіз. *Вісник НАКККиМ*. 2022. № 1. С. 140–147.
63. Рибчанська С.Т. Соціальні мережі та ігрові платформи як інструменти комунікативної інтеграції молоді. *Вісник ХНТУ*. 2023. № 4. С. 148–155.

64. Яценко А.М. Гейм-дизайн як нова культурна мова сучасного суспільства. Вісник НАКККиМ. 2022. № 3. С. 200–208.
65. Ковтун Т.В. Соціальні ієрархії та комунікативні стратегії у віртуальних ігрових середовищах. Культура і сучасність. 2023. № 3. С. 91–98.
66. Висоцька О.Є. Феномен кіберспорту в сучасній культурі: від гри до професійної діяльності. Культурологічний альманах. 2023. Вип. 5. С. 112–119.
67. Чміль Г.П. Естетика віртуальної реальності: від імітації до створення нових світів. Мистецтвознавство України. 2023. Вип. 23. С. 45–52.
68. Шевченко О.В. Дизайн віртуальних світів: соціокультурний та естетичний виміри. Мистецтвознавство України. 2023. Вип. 24. С. 102–110.
69. Кот С.І. Збереження культурної спадщини в цифрову епоху: нові підходи та технології. Питання культурології. 2023. Вип. 42. С. 28–36.
70. Мелетинський Є.М. Поетика міфу : монографія. Київ : Дух і Літера, 2021. 420 с.
71. Драч О.В. Наративні стратегії у відеоіграх: від тексту до інтерактивної дії. Культурологічна думка. 2023. № 26. С. 50–59.
72. Пропп В.Я. Морфологія чарівної казки : монографія. Київ : Основи, 2021. 312 с.
73. Берегівська Т.С. Наративні виміри сучасної цифрової культури. Культурологічна думка. 2024. № 27. С. 115–123.
74. Дженкінс Г. Конвергентна культура: коли старі та нові медіа стикаються : монографія. Київ : К.І.С., 2022. 380 с.
75. Яценко А.М. Косплей як феномен сучасної візуальної культури: від гри до ідентичності. Культурологічний вісник. 2024. № 45. С. 208–215.

76. Горбань Ю.А. Трансформація медіакультури: від телебачення до інтерактивних стрімінгових платформ. Питання культурології. 2023. Вип. 43. С. 88–96.
77. Ковтун Т.В. Стрімінг як нова комунікативна парадигма сучасної цифрової цивілізації. Культура і сучасність. 2024. № 1. С. 142–150.
78. Яценко А.М. Сценарне мистецтво в епоху інтерактивних медіа: від тексту до алгоритму. Мистецтвознавство України. 2023. Вип. 25. С. 90–98.
79. Бичкова Г.В. Психологія віртуального наративу: як створюються ігри, в які вірять. Вісник НАКККиМ. 2024. № 2. С. 110–118.
80. Гаєвська Л.О. Роль цифрового контенту у формуванні культурної стійкості українського суспільства. Культурологічна думка. 2024. № 28. С. 118–126.
81. Рибчанська С.Т. Трансформація медіа-наративів в умовах воєнного стану: соціокультурний аналіз. Вісник ХНТУ. 2023. № 5. С. 130–138.
82. Горбань Ю.А. Комунікативні стратегії в ігровій індустрії: від сценарію до лояльності аудиторії. Питання культурології. 2023. Вип. 44. С. 92–101.
83. Зотова В.В. Гейм-дизайн як інструмент управління користувацьким досвідом. Вісник НАКККиМ. 2022. № 4. С. 154–160.
84. Горбань Ю.А. Візуальна культура цифрової епохи: від споглядання до інтерактивного видовища. Мистецтвознавство України. 2023. Вип. 26. С. 105–112.
85. Яценко А.М. Специфіка проєктування медіаконтенту в умовах кросплатформеної комунікації. Вісник НАКККиМ. 2024. № 3. С. 115–122.

86. Гаєвська Л.О. Етичні виміри цифрової культури: відповідальність автора в мережевому суспільстві. Культурологічна думка. 2024. № 29. С. 95–102.