

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ПІДХОДИ ДО ДОСЛІДЖЕННЯ РЕЦЕПЦІЇ ІСТОРИЧНИХ ТА МІФОЛОГІЧНИХ СТРУКТУР У СУЧАСНІЙ ПОПУЛЯРНІЙ КУЛЬТУРІ НА ПРИКЛАДІ ВІДЕОІГРОВОЇ ІНДУСТРІЇ

Андрій Пількевич

THEORETICAL AND METHODOLOGICAL APPROACHES TO THE STUDY OF RECEPTION OF HISTORICAL AND MYTHOLOGICAL STRUCTURES IN CONTEMPORARY POPULAR CULTURE: THE CASE OF THE VIDEO GAME INDUSTRY

Andrii Pilkevych

The article examines the phenomenon of reception of historical and mythological images within contemporary popular culture, particularly within the sphere of video games. The author argues that, at the current stage of digital technology development, video games have acquired the status of significant cultural agents capable of substantially influencing the formation of collective memory, cultural identity, and ideological orientations of various social groups. A number of methodological approaches relevant to the analysis of this phenomenon have been reviewed, including comparative-historical analysis, reception theory, semiotic analysis, intertextual approach, discourse analysis, and phenomenological approach. Each method has been thoroughly characterized, illustrated with examples from the field of video games, and evaluated for its analytical potential in revealing mechanisms of adaptation and transformation of historical and mythological content within contemporary digital culture.

The author perceives the video game industry as a complex cultural phenomenon significantly influencing processes of socio-cultural identification. The study argues that the interactive and immersive nature of video games fundamentally alters the mechanisms by which historical narratives and mythological archetypes are perceived and internalized, differentiating these digital experiences from traditional media products. Consequently, historical and mythological plots incorporated into video games undergo profound semantic transformations, reinterpretations, and reconstructions, necessitating deep semiotic, intertextual, and cultural-anthropological analysis. Ultimately, the article concludes that a comprehensive interdisciplinary approach is essential for understanding how historical and mythological content is transformed within contemporary digital culture, particularly given the ongoing processes of digital globalization.

Keywords: U.S., Great Britain, popular culture, historical and cultural reception, video games, research methodology.

У сучасних умовах стрімкого розвитку цифрових технологій відеоігри стрімко перетворюються на впливовий культурний феномен, що виходить далеко за межі простого дозвілля. Перш за все, це канал трансляції та реінтерпретації культурної пам'яті, історичних дискурсів та ідеологічних наративів, культурних призм міфологічних сюжетів та доповнених образів. В контексті тотальної цифровізації на особливу увагу заслуговує процес гейміфікації інтерактивного медіа простору та посилення його впливу на процеси соціокультурної ідентифікації (Thompson 2018, р. 23). У цьому зв'язку актуалізуються дослідження механізмів рецепції, адаптації та трансформації історичних та міфологічних образів у сфері сучасної популярної культури.

Актуальність наукового вивчення рецепції історико-міфологічних запозичень у відеоіграх обумовлена комплексом соціокультурних та комунікаційних факторів. Насамперед інтерактивність та імерсивність ігор породжують нові, принципово відмінні від традиційних медіа, спо-

соби засвоєння та інтерналізації історичних знань і міфологічних архетипів. По-друге, масове залучення історичних сюжетів та міфологічних образів у контекст відеоігор створює умови для значних трансформацій, переосмислень та реконструкцій культурних кодів минулого, що вимагає глибокого семіотичного, інтертекстуального та культурно-антропологічного аналізу. Незважаючи на окремі напрацювання, сучасний стан наукового осмислення проблематики рецепції історико-міфологічних наративів у відеоіграх залишається вкрай фрагментарним, що обумовлює нагальну потребу в комплексних дослідженнях. Найбільш актуальним бачиться системний аналіз механізмів та форм використання історичних та міфологічних запозичень у відеоігровій індустрії з метою виявлення латентних соціокультурних факторів впливу, ідеологічних конструктів (Smith & Clark 2020, p. 46). Водночас актуальність дослідження рецепції історичних та міфологічних запозичень у сучасних відеоіграх визначається низкою складних соціокультурних, комунікативних і когнітивних чинників. Насамперед, специфіка відеоігор як інтерактивних цифрових просторів де передбачається активна залученість гравця у процес конструювання семіотичних симулякрів і навіть аксіологічних дилем (Peterson 2019, p. 244). Саме інтерактивність у поєднанні з імерсивністю, зануренням у віртуальний світ з відчуттям безпосередньої присутності та залучення, забезпечує формування унікальних когнітивних патернів сприйняття, засвоєння й інтерналізації історичних наративів та міфологічних архетипів (Mukherjee 2017, p. 27). У цьому зв'язку особливо пріоритетними для аналізу постають ігрові франшизи, де гравець не тільки пасивно сприймає, але активно реконструює або навіть ремоделює історичні події. На особливу увагу заслуговують методики моделювання систем представлення структурованих оповідей, що базуються на реальних чи псевдоісторичних фактах та подіях, а також усталених символічних уявленнях, які репрезентують культурні та колективно-безсвідомі архетипи у відеоігрових наративах. Це бачиться нами як дієві інструменти впливу для масштабних трансформацій культурних кодів минулого (McCall 2023, p. 17). Ці трансформації вже проявляються через процеси переосмислення, адаптації та реконструкції символів, образів і концептів у новому, інтерактивному контексті (Clare 2021, p. 8). Для аналізу цих феноменів необхідно застосовувати комплекс методологічних підходів, таких як семіотичний, інтертекстуальний та культурно-антропологічний аналіз. Водночас глобальний масштаб впливу ігрової індустрії та їх здатність до швидкого, практично миттєвого розповсюдження інформації на міжнародному рівні перетворює відеоігри на потужних агентів культурної комунікації (Hartman, Tulloch & Young 2021). В результаті відеоігри не лише транслиють певні історичні наративи, але й активно конструюють ідеологічні контексти та культурні ідентичності. Аналіз впливу ігрових продуктів на суспільні уявлення про гуманність, культурні цінності, героїзм і моральність потребують глибоких досліджень, як на рівні малих ком'юніті, так і в площині проблеми «керованої детермінації» масової свідомості.

Для глибокого осмислення особливостей рецепції історичних та міфологічних образів у сучасній відеоігровій індустрії необхідно здійснити детальний аналіз низки окремих методів, які дозволяють систематично і комплексно виявити механізми, способи та наслідки трансформації традиційних культурних наративів у цифровому інтерактивному середовищі. Нижче розглянемо методологічні підходи, які з нашої точки зору є найбільш релевантними для вирішення окресленої проблематики.

Одним з ключових методологічних інструментів, що передбачає системне співставлення історичних та міфологічних елементів, образів і сюжетів, представлених у сучасних ігрових медіапродуктах, з їх первинними джерелами або історичними прообразами є історико-порівняльний метод.

Практична користь цього методу полягає у виявленні механізмів, шляхів та закономірностей адаптації, трансформації й переосмислення історичного та міфологічного контенту в умовах сучасної популярної культури. Метод передбачає порівняння архетипів історичних та міфологічних образів у першоджерелах та їх сучасних інтерпретаціях для визначення змін, викривленого чи доповненого змісту, форми та функцій цих образів. Робота починається з ідентифікації первинних джерел, виявлення й аналізу тематичного наративного поля, а також відповідної «матеріально-культурної спадщини». У цьому зв'язку важливим є встановлення базового контексту походження, а саме визначення автентичних історико-культурних умов, у яких виникли певні історичні чи міфологічні наративи, символи, образи тощо. Далі компаративний аналіз автентичних джерел і сучасних адаптацій, що розуміється як безпосереднє зіставлення початкових автентичних зразків із сучасними формами їх репрезентації у відеоіграх, із визначенням подібностей та відмінностей у змісті, формі, семантиці та функціональному навантаженні. Найбільш складним видається наступний крок із визначенням причинності трансформацій.

Для цього необхідно провести аналіз мотивів та причин видозмінення комплексного чи сегментарного історико-міфологічного контенту, таких як комерційні, ідеологічні, культурні, етичні та соціальні фактори. Наведемо декілька прикладів, зокрема у серії ігор «Assassin's Creed» – застосування цього методу дозволяє здійснити порівняльний аналіз реальних історичних подій з їх інтерпретацією в ігровому середовищі. Актуальним фокусом уваги тут може виступати концепт спрощення складних соціально-політичних процесів заради геймплейної привабливості та сюжетної драматургії (Gilbert 2019, р. 110). У серії ігор «God of War» – метод застосовується для аналізу реінтерпритації різних міфологічних систем, особливо для скандинавського кейсу. Відбувається порівняння представлених образів персонажів за принципом першоджерела та їх сучасна інтерпретація, де базовим є виявлення зміни у функціях персонажів, зміщення акцентів з героїчного чи сакрального на психологічне й драматичне (Daneels et al. 2021, р. 52). Також чудовим прикладом є «Kingdom Come: Deliverance». За допомогою історико-порівняльного методу можна проаналізувати ступінь автентичності реконструкції середньовічного побуту, озброєння, одягу, звичаїв і навіть мовних практик XV століття (Vandewalle 2024, р. 92). Встановлюються не лише відхилення, але й причини таких відмінностей, зокрема, геймдизайнерські обмеження, комерційна доцільність, або авторське бачення історії. Отже, застосування цього методу дозволяє предметно дослідити не тільки формальні зміни у зображенні історико-міфологічних сюжетів та образів, але й зрозуміти, як ці зміни впливають на культурне сприйняття, інтерпретацію минулого і формування колективної пам'яті через призму сучасної популярної культури.

Не менш важливим є метод рецептивного аналізу, який спрямований на вивчення процесів сприйняття, інтерпретації та переосмислення історичних і міфологічних образів різними аудиторіями. Ключовим поняттям цього методу є «горизонт очікування», який описує попередні знання, культурні установки й очікування умовної аудиторії щодо того чи іншого «культурного тексту» або образу (Flegler 2020, р. 206). Рецептивний аналіз досліджує, як чином геймери інтерпретують і адаптують запропоновані у відеоіграх образи й сюжети у відповідності до особливостей актуального соціокультурного, політичного або економічного контексту (Houghton 2016, р. 12). Виділимо декілька етапів. Перш за все, це окреслення досліджуваної групи, а саме визначення соціокультурних характеристик цільової аудиторії з віковими, культурними, освітніми, та гендерними «параметрами». Далі аналіз сформованих попередніх архетипів уявлень, знань та очікувань, з якими аудиторія починає взаємодію із історико-міфологічними сюжетами у відеогрі. Наступним кроком має бути збір та аналіз відгуків гравців у формі персональних інтерв'ю, фокус-групи, контент-аналіз відгуків гравців на форумах, в соціальних мережах, ігрових платформах, наприклад Steam, або на веб-сайтах агрегаторів соціальних новин із рейтингуванням контенту та «живим» вебфорумом, наприклад Reddit тощо. Далі робота з отриманими результатами з метою визначення закономірностей у способах і характері інтерпретації історико-міфологічного контенту гравцями (Vandewalle & Paprocki 2024). На фінал залишається контекстуальний аналіз, що має допомогти встановити зв'язки між зміною соціокультурного, політичного контексту і трансформацією значень історичних і міфологічних образів. Для кращого розуміння розглянемо запропоновані вище приклади, але в контексті саме цього методу. У серії ігор «God of War» за допомогою рецептивного аналізу вивчається, як сучасні гравці сприймають міфологічні образи скандинавських богів, адаптовані у грі відповідно до сучасних «культурних стандартів» з акцентом на психологічні конфлікти, сімейні цінності, етичні дилеми тощо. Дослідження відгуків гравців дозволяє виявити механізми первинної інтерпретації образів у відповідності до сучасних етичних цінностей, злободенності, актуальності, популярності певних стилів поведінки, моди тощо. Рецептивний аналіз «Assassin's Creed Odyssey» – дає можливість простежити, як сучасні гравці адаптують та інтерпретують історичні образи давньогрецького світу, що репрезентовані у грі, як гравці оцінюють історичну точність та культурну автентичність гри, адаптуючи ці знання до сучасних уявлень про демократію, свободу особистості, гендерну рівність та інші соціокультурні концепти (Santos 2022, р. 27). На прикладі «Kingdom Come: Deliverance» можна зрозуміти, як історична автентичність гри сприймається різними групами гравців у залежності від їх освітніх та культурних горизонтів очікування. Для умовної першої групи важливою є максимальна близькість до історичної точності та автентичності культурних деталей, тоді як для інших переважаючою складовою є естетично приваблива «картинка» геймплею (Rollinger 2020, р. 48). Таким чином, рецептивний аналіз дозволяє комплексно дослідити процеси інтерпретації та адаптації історичних і міфологічних образів в сучасних відеоіграх, надаючи глибоке розуміння того, як соціокультурні контексти впливають на формування і трансформацію цих образів у свідомості аудиторії. У тісному зв'язку із методом рецептивного аналізу є феноменологічний підхід, що концентрується на суб'єк-

тивному досвіді гравця, вивчаючи те, як саме образи минулого або міфологічні архетипи актуалізуються у свідомості, переживаннях та індивідуальних інтерпретаціях суб'єкта. При цьому ключовою особливістю феноменологічного підходу є уникнення попередньої об'єктивізації досвіду, натомість увага акцентується на безпосередньому процесі переживання взаємодії між історичними чи міфологічними образами безпосередньо у ігровому середовищі. Цей підхід формалізує дискриптори, через які історичні та міфологічні образи розкриваються у свідомості гравця, враховуючи особливості інтерактивності та імерсивності ігрового середовища (Daneels et al. 2021, p. 50). Водночас вивчаються емпатійні реакції, які допомагають встановити як емоційна залученість індивіда визначає сприйняття образів минулого, міфологічних символів чи персонажів у відеоіграх (Politoroulos, Mol & Lammes 2023, p. 4).

Досить корисним є семіотичний аналіз. У контексті дослідження рецепції історичних та міфологічних образів цей методологічний підхід передбачає наступну логічну послідовність. По-перше, дослідження внутрішньої організації та взаємозв'язків між знаками, що формують певний культурний чи міфологічний текст у цифровому середовищі гри. По-друге, процес інтерпретації, у ході якого здійснюється декодування прихованих чи явних культурних смислів та символічних значень, що передаються через історико-міфологічні образи. По-третє, виявлення ідеологем, закладених у знакові системи гри, аналіз того, як через історичні чи міфологічні образи відтворюються або трансформуються певні ідеологічні установки, соціокультурні стереотипи або домінуючі культурні дискурси. З цього вже випливає аналіз впливу актуального соціокультурного контексту на формування, функціонування та інтерпретацію знакових систем, представлених у грі (McCall 2020, p. 1).

Не можна не згадати надзвичайно корисний методологічний інструментарій інтертекстуального підходу. Це цілісна методологічна стратегія де у центрі уваги ідея про те, що будь-який текст культури не існує автономно, а завжди перебуває у складній системі взаємозв'язків з іншими текстами-попередниками, активно вступаючи з ними у своєрідний діалог. У контексті дослідження рецепції історичних та міфологічних образів у відеоіграх інтертекстуальний підхід передбачає дослідження наступних аспектів. Першою складовою є ідентифікація ідей-текстів попередників. Тобто визначення історичних, міфологічних, літературних та інших культурних текстів, які виступають основою чи джерелом запозичення образів, сюжетів та мотивів, представлених у грі. Мова йде про вторинні, а не первинні джерела (першоджерела). Другою складовою є класифікація способів взаємодії між текстами, до прикладу пряме цитування, алюзія, ремінісценція, парафраз, стилізація, пастиш тощо. Третьою складовою є дослідження конкретних механізмів та способів, через які відбувається інтеграція образів чи мотивів із джерел у новий медіатекст відеоігри (Serrano Lozano 2020, p. 152). Далі побудова логічного ланцюга, що пояснює, як змінюються смисли історичних або міфологічних образів у процесі перенесення та інтеграції у сучасні відеоігри, включаючи аналіз впливу нових контекстів на ці образи. І нарешті аналіз того, як інтертекстуальні елементи впливають на сприйняття гри аудиторією, активізуючи її культурну пам'ять, посилюючи емоційне занурення або формуючи специфічні асоціативні зв'язки (Vandewalle, Daneels, Simons & Malliet 2023, p. 644). Таким чином, інтертекстуальний підхід дозволяє комплексно дослідити складні механізми взаємодії відеоігрових наративів з історичними та міфологічними текстами-попередниками, розкриваючи культурні, символічні та комунікативні функції цієї взаємодії у контексті сучасної популярної культури.

На додаток до цього, варто звернути увагу на міждисциплінарний підхід дискурс-аналізу, що включає елементи лінгвістики, соціології, семіотики, культурології тощо. У контексті звернень до історичних та міфологічних образів у відеоігровій індустрії дискурс-аналіз передбачає визначення конкретних локусів впливу, що поширюють певні інтерпретації історичних та міфологічних концептів, зокрема імена, визначення понять та термінів, візуальні репрезентації, звуковий супровід тощо. Системне визначення того, які ідеологеми та суспільні цінності підтримуються, репродукуються чи, навпаки, критикуються через історичні і міфологічні образи в іграх є основою для критичного аналізу основоположних дискрипторів дискурсу. На цій основі будуються дослідження того, як дискурсивні практики відеоігор впливають на масову свідомість, формування колективної пам'яті, національної чи культурної ідентичності та ставлення до конкретних проблем історії, сприйняття міфологічних сюжетів у суспільстві (Charman 2016, p. 137). Отже, цілком очевидно є багатогранність представлених вище підходів, що характеризуються міждисциплінарною домінантою. Феномен сучасної популярної культури являє собою складний, поліфункціональний та гетерогенний соціокультурний простір, аналіз якого потребує системної роботи та релевантної методології досліджень. Звернення до проблеми визначення методологічних підходів, які застосовуються для вивчення рецепції історичних та

міфологічних образів у сучасних відеоіграх, дозволяє констатувати, що цей феномен виступає одним із найбільш репрезентативних проявів трансформації культурної пам'яті та нарративних структур у контексті тотальної діджиталізації сьогодення. Сучасна відеоігрова індустрія перетворилась на потужний фактор впливу, здатний не лише поширювати й популяризувати історичні та міфологічні нарративи, але і змінювати механізми їх рецепції на рівні індивідуальної та колективної свідомості. Мультидисциплінарне поєднання методологічних підходів створює ґрунтовну теоретичну базу для подальших досліджень у сфері цифрової рецепції історико-міфологічних нарративів. Представлені вище методи та підходи, у своїй сукупності, дозволяють комплексно осмислити специфіку сучасних процесів інтерпретації культурних образів у ігровому цифровому середовищі, відкриваючи перспективи для подальших розвідок, зокрема, щодо впливу технологій штучного інтелекту на трансформацію культурної пам'яті та ідентичності сучасної людини в умовах глобалізованої інформаційної культури.

Список джерел та літератури **References**

- CHAPMAN, A., 2016, *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Routledge.
- CLARE, R., 2021, *Ancient Greece and Rome in Videogames: Representation, Play, Transmedia*. Bloomsbury Publishing.
- DANEELS, R., et al., 2021, Assassins, Gods, and Androids: How Narratives and Game Mechanics Shape Eudaimonic Game Experiences, *Media and Communication*, 9(1), 49–61.
- FLEGLER, A., 2020, The Complexities and Nuances of Portraying History in Age of Empires, *Classical Antiquity in Video Games*. *Playing with the Ancient World*, Bloomsbury Academic.
- GILBERT, L., 2019, Assassin's Creed reminds us that history is human experience: Students' senses of empathy while playing a narrative video game, *Theory & Research in Social Education*, 47(1), 108–137.
- HARTMAN, A., & TULLOCH, R., & YOUNG, H., 2021, Video Games as Public History: Archives, Empathy and Affinity, *Game Studies*, 21 (4). [Online]. Available from: https://gamestudies.org/2104/articles/hartman_tulloch_young
- HOUGHTON, R., 2016, Where Did You Learn That? The Self-Perceived Educational Impact of Historical Computer Games on Undergraduate Historians, *Gamevironments*, 5, 1–49.
- MCCALL, J., 2020, The Historical Problem Space Framework: Games as a Historical Medium, *Game Studies*, 20(3). [Online]. Available from: <https://gamestudies.org/2003/articles/mccall>
- MCCALL, J., 2023, *Gaming the Past. Using Video Games to Teach Secondary History*. Routledge.
- MUKHERJEE, S., 2017, *Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back*. Palgrave Macmillan.
- PETERSON, J., 2019, Comparative Historical Analysis of Strategy Video Games: From Chess to StarCraft. *Games and Culture*, 14 (3), 243–260.
- POLITOPOULOS, A., & MOL, A. A. A., & LAMMES, S., 2023, Finding the fun: Towards a playful archaeology, *Archaeological Dialogues*, 30, 1–15.
- ROLLINGER, C. (Ed.), 2020, *Classical Antiquity in Video Games: Playing with the Ancient World*. Bloomsbury Academic.
- SANTOS, N., 2022, Assassins and the Creed: A look at the Assassin's Creed series, Ubisoft, and women in the video games industry, *Women in Historical and Archaeological Video Games*, De Gruyter.
- SERRANO LOZANO, D., 2020, Si vis ludum para bellum: Violence and War as the Predominant Language of Antiquity in Video Games, *Bloomsbury Academic*.
- SMITH, J., & CLARK, M., 2020, Reimagining History: The Role of Video Games in Simulating Historical Events. *Journal of Digital Humanities*, 9 (1), 45–60.
- THOMPSON, R., 2018, From Past to Play: The Evolution of Historical Narratives in Video Games. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 10 (2), 21–37.
- VANDEWALLE, A., & DANEELS, R., & SIMONS, E., & MALLIET, S., 2023, Enjoying My Time in the Animus: A Quantitative Survey on Perceived Realism and Enjoyment of Historical Video Games, *Games and Culture*, 18(5), 643–663.

VANDEWALLE, A., & PAPROCKI, M., 2024, Mythological Comedy through Incongruity in Immortals Fenyx Rising: Humor and Playfulness in Antiquity Games, *Game Studies*, 24(4). [Online]. Available from: https://gamestudies.org/2404/articles/vandewalle_paprocki

VANDEWALLE, A., 2024, Video Games as Mythology Museums? Mythographical Story Collections in Games, *International Journal of the Classical Tradition*, 31(1), 90–112.

Теоретико-методологічні підходи до дослідження рецепції історичних та міфологічних структур у сучасній популярній культурі на прикладі відеоігрової індустрії

У статті досліджено феномен рецепції історичних і міфологічних образів у сучасній популярній культурі, зокрема у сфері відеоігор. Автором аргументовано, що відеоігри на сучасному етапі розвитку цифрових технологій набули статусу важливого культурного агента, здатного суттєво впливати на формування колективної пам'яті, культурної ідентичності та ідеологічних орієнтирів окремих груп суспільства. Встановлено, що інтерактивний та імерсивний характер відеоігор здатен видозмінювати механізми сприйняття та інтерналізації історичних наративів і міфологічних архетипів. Розглянуто низку методологічних підходів, релевантних для аналізу цього явища: порівняльно-історичний метод, рецептивний аналіз, семіотичний аналіз, інтертекстуальний підхід, дискурс-аналіз та феноменологічний підхід. Кожен із зазначених методів охарактеризовано, наведено приклади застосування у сфері відеоігор, визначено їхні потенційні можливості щодо розкриття механізмів конструювання, адаптації та трансформації історико-міфологічного контенту у сучасній цифровій культурі. Відеоігрову індустрію автор бачить як складний культурологічний феномен, що має значний вплив на процеси соціокультурної ідентифікації, адаптації та трансформації історичних і міфологічних образів у контексті сучасної популярної культури. Актуальність наукового вивчення рецепції історико-міфологічних запозичень у відеоіграх обумовлена комплексом соціокультурних та комунікаційних факторів. Насамперед інтерактивність та імерсивність ігор породжують нові, принципово відмінні від традиційних цифрових продуктів, способи засвоєння та інтерналізації історичних знань і міфологічних архетипів. Масове залучення історичних сюжетів та міфологічних образів у контекст відеоігор створює умови для сталих трансформацій, переосмислень та реконструкцій культурних кодів миттєвого, що вимагає глибокого семіотичного, інтертекстуального та культурно-антропологічного аналізу. У підсумку зроблено висновок про необхідність комплексного міждисциплінарного підходу до дослідження рецепції історичних і міфологічних образів у відеоіграх, що дозволяє глибше зрозуміти процеси трансформації сучасної історико-культурної пам'яті, ідентичності та соціальних цінностей у контексті цифрової глобалізації.

Ключові слова: США, Велика Британія, популярна культура, історико-культурна рецепція, відеоігри, методологія дослідження.

Andrii Pilkevych, Ph.D., Associate Professor, Department of Ancient and Medieval History, Taras Shevchenko National University of Kyiv.

Андрій Пількевич, кандидат історичних наук, доцент кафедри історії стародавнього світу та середніх віків Київського національного університету імені Тараса Шевченка.

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-4154-064X>

Received: 16.03.2025

Advance Access Published: April, 2025