

першоїдеєю, яка опанувала певний об'єкт, здатна її втратити. Такий об'єкт Всесвіту на певний час лишається без частини орієнтирів існування.

Через скінченність часу функціонування окремих об'єктів проявленого плану, передусім високо-

організованих, мислеформа може змінювати їх під час свого осмислення. Щоправда, у разі повернення мислеформи в Універсум цей процес переривається та має розпочинатися знову.

(Далі буде)

Список літ ерат ури

1. Беляев И. Древнеарийская философия. Т. 1. Москва : Фонд развития и поддержки следственных органов. Журнал "Национальная безопасность и геополитика России", 2008. 615 с.
2. Бурбаки Н. Теория множеств. Москва : Мир, 1965. 456 с.
3. Кострикин А. Введение в алгебру. Часть 3. Основные структуры алгебры. Москва : Физико-математическая литература, 2000. 497 с.
4. Кановой В. Аксиома выбора и аксиома детерминированности. Москва : Наука, 1984. 65 с.

Надійшла до редакції 18 грудня 2023 року

КНИГОЗНАВСТВО. ВИДАВНИЧА СПРАВА



УДК 795:004.94]:[002.1:7.094]](045)

DOI: 10.36273/2076-9555.2023.12(329).11-16

Євген Малюк,

кандидат культурології, старший викладач
Київського університету імені Бориса Грінченка,
e-mail: y.maliuk@kubg.edu.ua

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6671-129X>

Ремедіація книги в аудіовізуальному мистецтві на прикладі відеоігор

У статті проаналізовано явище ремедіації книг крізь призму теорії американських дослідників Дж. Болтера та Д. Грузіна. На підставі статистичних даних щодо місця книги в житті українців підтверджено думку про те, що нині вона не посідає головного місця в дозвіллі сучасного споживача, водночас більшість популярних медіа книгу ремедіює.

Аудіовізуальне мистецтво є мультимедійним за визначенням, тобто таким, якому притаманна ремедіація. Серед видів сучасного аудіовізуального мистецтва було обрано відеоігри як найбільш технологічний приклад. На основі проаналізованих досліджень автор дійшов висновку, що науковці не зосереджували увагу на зв'язку особливостей ремедіації книг у відеоіграх.

З'ясовано, що частота ремедіації книги відеоігрою залежить від жанру, крім того, в іграх, де механіка домінує над сюжетом, цей процес відбувається рідше. Форма ремедіації в таких відеоіграх умовна та більше стосується інтерфейсу гри. У сюжетоцентричних відеоіграх ремедіація тяжіє до безпосередності взаємодії з книгою.

Під час дослідження виявлено та проаналізовано й інші чинники ремедіації, що не входили до початкової сфери інтересів, — сетинг (середовище) гри та перспектива погляду гравця. Ремедіація книги частіше реалізується у відеоіграх, які відбуваються у фентезійному архаїчному або сучасному сетингу, тоді як у футуристичному — рідше. Визначено, що важливим чинником, який може впливати на спосіб ремедіації книги не менше за жанр, є перспектива погляду гравця. Іграм від першої особи притаманне уникнення гіпермедіальності у взаємодії з ігровим світом; найчастіше такий метод використовують у відеоіграх із технологією віртуальної реальності.

Ключові слова: ремедіація; книга; медіакультура; відеогра; ремедіація книги, аудіовізуальне мистецтво; медіа

Постановка проблеми. Аудіовізуальне мистецтво має мультимедійну природу, і зазвичай дослідження в цій сфері стосуються аудіосупроводу чи відеоряду в кіно, телепрограмах, медіа-інсталяціях, відеоіграх тощо. Водночас мультимедійність аудіовізуального мистецтва не вичерпується елементами, безпосередньо пов'язаними зі звуком чи зображенням, його важливим складником також є книга. Йдеться не так про

буквальне розуміння екранізації книги з допомогою аудіовізуального твору, як про феномен її ремедіації. Ремедіацією у профільних дослідженнях називають поглинання та використання можливостей одного формату медіа в іншому [1].

У добу мережевих комунікацій книга вже не має домінантної позиції, як у період розквіту друкованого слова. За результатами дослідження Ukrainian Reading and Publishing Data 2018 р.,

поміж видів дозвілля українців читання посідає п'яте місце, поступаючись телевізійним передачам, електронним медіа, соціальним мережам і радіо [10], а за даними опитування Українського інституту книги 2020 р. — вже дев'яте [8]. Цікаво, що поміж конкурентних до книги видів дозвілля чимало таких, що певною мірою ремедіюють її форму — вебсайти, соціальні мережі, відеоігри тощо.

Книга зазнала чимало метаморфоз у сучасних медіа, і аналіз цих змін потребував би багато зусиль і часу. Звучити трансформацію книг до аудіовізуального мистецтва загалом теж проблематично, адже сучасні цифрові технології пропонують численні способи нестандартної роботи з книжковою формою.

У дослідженні до розгляду обрано саме відеоігри, оскільки це один із наймолодших видів аудіовізуального мистецтва, що стрімко розвивається, має високу популярність серед різних верств населення та є середовищем ремедіації книги.

Аналіз досліджень і публікацій. Одне з головних понять статті — ремедіація — сформулювали американські медіадослідники Дж. Болтер і Д. Грузін, послідовники канадського теоретика медіа М. Маклюена. У праці "*Remediation. Understanding New Media*" науковці здебільшого сфокусували увагу на ремедіації у відеоіграх загалом, а ремедіацію книги розглядають у контексті проаналізованої гри *Myst*. Такий погляд, безперечно, не вичерпує форми репрезентації та ремедіації книг у відеоіграх.

Дж. Кон проаналізував ремедіацію книги на прикладах читацьких спільнот, які реконструюють матеріальні ознаки друкованої культури у цифровому середовищі.

У праці Ф. Грінвуда "*The Girl at the Center of the World: Gender, Genre, and Remediation in Bishōjo Media Works*" розглянуто специфіку ремедіації відеоігор, в яких використано троп японської культури — бійсодзьо ("гарна дівчина") [4, с. 240].

Д. Мортон у розвідці "*Comics to Film (and Back Again): A Study in Stylistic Remediation from 1978—2009*" з'ясував особливості ремедіації коміксів у кіно, дотично звертаючись до аналізу ремедіації цих творів у відеоіграх.

Безпосередньому дослідженню місця книг у рольових відеоіграх присвячено працю М. ДіП'єтро, в якій визначено роль авторського тексту в грі *The Elder Scrolls: Skyrim*. Місце книги в цій грі також аналізувала А. Стегі. Водночас ці розвідки не виходять за межі дослідження конкретного ігрового продукту, що ускладнює вивчення особливостей ремедіації відеоігор загалом.

Поміж українських науковців питання ремедіації в аудіовізуальному мистецтві розглядав Є. Ворожейкін. Автор дослідив природу цього явища й зробив висновок, що воно "не тільки розширює форму медіа", а й "збільшує його вплив" [9, с. 51]. Водночас учений здебільшого розглядав явище ремедіації екранних мистецтв, а не книги.

Отже, попри те, що науковці розробляють зазначену проблематику, замало уваги приділено саме ремедіації книги у відеоіграх й взаємозв'язку цього процесу із жанрами відеоігор.

Мета статті — визначити особливості ремедіації книг у відеоіграх, а також закономірності між жанровими особливостями відеоігри та способами ремедіації в ній книги.

Виклад основного матеріалу дослідження. Як стверджують дослідники Дж. Болтер і Д. Грузін, у ремедіації полягає сутність нових медіа, які видозмінюють, реформують чи вдосконалюють попередні медіа, не заперечуючи їх [1, с. 45]. Процес ремедіації має дві базові "логіки": безпосередності (*immediacy*) та гіпермедіальності (*hypermediacy*). Безпосередність спрямовано на те, щоб усунути ознаки наявності посередника в процесі ремедіації. Яскравим прикладом безпосередності або, як її інколи називають, прозорості ремедіації є відомий античний анекдот про художників Зевксиса та Парразія. Перший, щоб перемогти у змаганні, намалював виноград настільки реалістично й переконливо, що птахи зліталися на картину, аби скуштувати ягоди. Натомість гіпермедіальність, навпаки, увиразнює матеріальність і посередницькі функції медіа, що підлягають ремедіації [1]. Якщо продовжувати шукати аналогію з історією стародавньої культури, слід згадати сюжети давньоєгипетських гробниць, на яких у межах однієї площини переплетені різноманітні міфологічні сюжети та ієрогліфічне письмо (у певному сенсі сукупність ієрогліфів як таку можна вважати гіпермедіальною). Зазначені способи ремедіації не виключають один одного та можуть взаємодіяти в межах одного медіа.

Відеоіграм притаманно використання обох типів взаємодії, до того ж в окремих випадках рівень безпосередності та гіпермедіальності можна налаштовувати. Наприклад, у класичній грі *Doom* і деяких інших шутерах першої половини 1990-х рр. для підвищення швидкодії можна було збільшити чи зменшити область відображення ігрового світу. Наприклад, якщо її зменшувати, то інтерфейс виходитиме на перший план, працюючи в логіці гіпермедіальності, якщо збільшувати — на макси-

мальному розмірі зникне значна частина інтерфейсу, а на екрані залишаться лише цифри кількох важливих для гри параметрів.

Щодо жанрів відеоігор, за якими аналізуватимемо ремедіацію книги, то завдання їх відбору є нетривіальним. Наявно чимало класифікацій, сфокусованих на певних тенденціях, а отже що може бути п'ятьма-шістьма жанрами в одній класифікації, в іншій матиме одну загальну назву.

На початковій стадії дослідження автор використав класифікацію, подану в книзі С. Егенфельд-Нільсона, Дж. Сміта та С. П. Тоски "*Understanding Videogames*". Вона доволі лаконічна та містить чотири основні елементи: екшн-ігри, або ж ігри дії; пригодницькі ігри; стратегічні ігри; ігри, орієнтовані на процес [3].

Під час дослідження було з'ясовано, що більшість релевантних проєктів можна віднести до жанру пригодницьких ігор. Другим кроком став вибір найпопулярніших жанрів відеоігор 2020 р. на базі глобального опитування компанії Statista [5]. Перелік охоплює екшн, пригодницький екшн, стратегію, казуальні та пригодницькі ігри, шутери, рольові ігри, спортивні, симулятори та багатокористувацькі ігри. Зауважимо, що останні окремо не розглядатимемо, оскільки способи ремедіації ігри зазвичай наслідують в однокористувацьких жанрах, які й проаналізуємо ґрунтовніше. Те саме стосується й казуальних ігор, виокремлених як жанр не за особливостями ігрового процесу, а за простотою опанування. Для ознайомлення з ремедіацією в окреслених межах слід зосередити увагу на головному жанрі за ігровою механікою.

Поміж досліджених проєктів найменше звертається до ремедіації книги жанр симуляторів, зокрема спортивних. Ці ігри створено для імітації певних видів діяльності, і хоча читання або робота в бібліотеці потенційно можуть бути діяльністю, реалізованою в межах цього жанру, але під час пошуку релевантних проєктів популярних ігор, які б ремедіювали книгу в ігровому процесі саме в такий спосіб, не знайдено. Водночас книга може виконувати функцію частини гіпермедіального інтерфейсу. Наприклад, піктограму книги використано в окремих симуляторах для демонстрації правил гри або навчання основ, як у *Pro Evolution Soccer 4*.

Образ книги як джерела знань, реалізований через гіпермедіацію її як частини ігрового інтерфейсу, активно використовують у відеоіграх жанру стратегії. Причиною цього є важливість ідеї технологічного поступу як одного з основних

елементів стратегічного розвитку. Стратегічним іграм у реальному часі (RTS) бракує можливостей для тіснішої взаємодії з книгою, тоді як у покрокових стратегіях більше часу для роздумів і "повільного" посередника на кшталт книги. Це сприяє ширшій її ремедіації в межах жанру. Іноді книгу ремедіюють не лише на рівні піктограм, а й на рівні повноцінної репрезентації. Цю практику уособлює доволі поширений елемент ігрових механік — "книга заклинань". Гравець має змогу користуватися повноцінною книгою, як-от в іграх серій *Disciples* чи *Heroes of Might and Magic*, на сторінках якої, доступних до гортання, відображаються різноманітні заклинання. Хоча це елемент інтерфейсу, такі функції, як "гортання сторінок", збільшують прозорість ремедіації порівняно з попередніми прикладами.

У стратегічних іграх ремедіація траплятиметься рідше, якщо події відбуватимуться у футуристичному чи сучасному сетингу, адже книга є типовим елементом інтерфейсу переважно фентезійного сетингу.

Динамічні екшн-ігри ремедіюють книги нечасто. На відміну від стратегій, в яких книги становлять частину інтерфейсу, в екшені їх зазвичай втілено у формі об'єктів ігрового світу. У відеоіграх цього жанру дія відбувається в реальному часі, що потребує оперативної реакції гравця, дії якого не опосередковано інтерфейсом, як у стратегіях, а виконуються контекстуально, безпосередньо. Книга може бути зброєю, як у *Vampire Survivors*, чи предметом, котрий можна знайти та використати для зміни власних характеристик, як у *Binding of Isaac*. У межах цього жанру книгу зазвичай ремедіювано безпосередньо, але не з погляду її функцій, а як фізичний об'єкт, що в певний спосіб взаємодіє зі світом гри чи аватаром гравця.

Шутери наближені до екшенів, а отже специфіка ремедіації книг теж схожа. Для теорії дослідження медіа цей жанр відеоігор має один цікавий піджанр — "шутери від першої особи". З розширенням технічних можливостей у відеоігор з'явився такий елемент, як "розповідь за допомогою навколишнього середовища" (*environmental storytelling*). З появою ефекту тривимірності та камери "від першої особи" для реалізації ремедіації за принципом безпосередності застосовують важливий елемент — відображення світу з використанням перспективи [1]. Гравець у шутер від першої особи ще не може повноцінно читати книгу (але якби й міг, не став, позаяк динаміка, що потребує постійної дії, не відповідає неквапливому процесу читання), але має

змогу оцінити, наприклад, що у шафці головного героя *Half-Life* Г. Фрімена лежать цілком конкретні книги, зокрема й відомого фантаста, сценариста гри М. Лейдлоу [6].

Використання камери у тривимірній грі з перспективою "від першої особи" — це великий крок назустріч безпосередній ремедіації, але ефект можна підсилити завдяки технології віртуальної реальності (VR). Вона дає змогу оприроднити присутність посередника з допомогою VR-шолома. Світ, з яким взаємодіє гравець, намагається реагувати на його дії якнайприродніше; графічний інтерфейс, котрий зазвичай потребує чимало місця у відеоіграх, повністю або майже повністю зникає, а чинник жанру може відігравати другорядну роль. Якщо доводиться маніпулювати предметами, то дія відбувається максимально прозоро, гравець мусить безпосередньо брати предмет у руки, аби взаємодіяти з ним.

Далі йтиметься про жанри, що найчастіше ремедіюють книгу, зокрема й за логікою безпосередності ремедіації, але слід усвідомити, що технологія VR є настільки впливовою в цьому контексті, що майже будь-яка репрезентація інших медіа стає максимально прозорою безвідносно до жанру.

Пригодницький екшн є містком між кількома жанрами: шутером, екшеном і пригодками, та може ремедіювати книгу у способи, притаманні зазначеним жанрам. На відміну від звичайних шутерів, у таких відеоіграх набагато більше уваги приділено розповіді з допомогою навколишнього середовища. В окремих випадках книги репрезентовано не лише як предмети на полиці, а і як повноцінні інтерактивні об'єкти, доступні до читання. Ба більше, читання книг може відбуватися за логікою безпосередності, то бо гравець має змогу відкрити книгу й прочитати конкретне повідомлення. Зазвичай це потрібно для створення ігрової атмосфери, викладу сюжету чи наведення пояснення до пазла. Інколи ефект безпосередності нівелюється через інтермедіальність тексту, що відображається, тобто текст, написаний в оригіналі, гравець не може чи ледь може розгледіти. Щоб спростити процес читання, розробники вводять напис над книгою внутрішньоігровим шрифтом, як це було в оригінальній трилогії *Silent Hill*. Якщо в іграх зазначеного жанру багато записок і книг, їх можуть зібрати в одному місці ігрового інтерфейсу.

Рольові ігри — один із найстаріших жанрів, що виокремилися з цифрової адаптації настільних рольових ігор. У рольових системах на кшталт *Dungeons & Dragons* використовували нескладні

математичні обчислення для визначення успішності дії, а розповідь контролював майстер гри — ведучий, який створював ситуації для персонажів гравців. Комп'ютер став чудовим медіумом для трансляції таких історій без участі команди зацікавлених гравців. Зазвичай історії, ситуації, персонажі створювали на основі спеціальної літератури для рольових ігор, тобто їх основу вже становили книги, і в певному сенсі ігри за такими рольовими системами є ремедіацією книг.

Ранні ігри жанру, наприклад *Ultima IV* (1985), ремедіюють книгу за логікою гіпермедіальності. Щоб прочитати потрібну книгу, слід повернутися до стелажа та активізувати дію "подивитися", після чого на текстовій області екрана з'явиться стислий зміст, опис книги або реакція на неї.

Одним із найцікавіших прикладів ремедіації книг у відеоіграх є серія *The Elder Scrolls*, назва якої ("Старовинні сувої"), власне, віддзеркалює певну книгоцентричність. У першій частині, *Arena*, у меню на початку гри імітовано сувої — елемент стародавньої книжкової культури. Хоча книги не відіграють у сюжеті вагомий ролі, починаючи з другої частини гри, *Daggerfall*, вони є не лише елементом інтерфейсу, а й повноцінними ігровими об'єктами. Як наголошує М. ДіП'єтро, "фізична природа книг серії *The Elder Scrolls* є важливим інструментом побудови ігрового світу" [2, с. 203]. Зануренню у процес читання сприяє складний і цікавий світ гри, що розкривається, також і у книгах, яких в останній (на поточний момент) частині гри, *Skyrim*, налічується 337 назв [7], зокрема видання з історії, міфології, магії, наукові тексти, художня література тощо. У *Skyrim* безпосередність досвіду читання зросла порівняно з попередніми іграми серії: гравець не лише читає книгу, а й гортає сторінки. Оскільки події розгортаються у фентезійному сетингу з яскравими елементами середньовічної естетики, книги також мають вигляд середньовічних: шкіряна обкладинка, шрифти, текстура паперу тощо. Книги із серії *The Elder Scrolls* не тільки розширюють уявлення гравця про світ гри, а й містять окремі поради щодо ігрових механік [7, с. 6].

Утім, рольові ігри не можна вважати книгоцентричними. Багато залежить від динаміки гри, наприклад, рольові ігри з елементами екшену міститимуть менше книг, ремедійованих у логіці безпосередності, і більше таких, що мають гіпермедіальні властивості (наприклад, книга заклинань чи статичні книги ігрового світу, які зазвичай не можна прочитати). В ігровому світі *Fallout 4*, розробленої Bethesda Softworks, авторами *The Elder Scrolls: Skyrim*, не передбачено можливості

повноцінного читання книги. Частина сюжету, яка не розкривається в діалогах, реалізується в комп'ютерних терміналах, які ремедіюють більш сучасний вид медіа.

Пригодницькі відеоігри — жанр, що переважно базується на розкритті таємниць і розв'язанні різноманітних пазлів. У цьому форматі книга часто слугує повноцінним джерелом знань. Рівень деталізації книги та способи взаємодії з нею, як у *Skyrim*, трапляються нечасто, але це їй не потрібно. Якщо в рольових іграх книга дає змогу зануритися у світ, то у пригодницьких виконує функцію радника/довідника у розв'язанні певних проблем. Наприклад, книга може містити ключі до шифрів, і в такій формі давати гравцеві змогу прочитати щоденник персонажа тощо.

Яскравим прикладом пригодницької гри, в якій відбувається ремедіація книги, є *Myst* (1993). Саме вона стала головним предметом уваги Дж. Болтера та Д. Грузіна в розділі про ремедіацію в комп'ютерних іграх. Гра виявилася настільки популярною, що лише на персональних комп'ютерах її перевидавали з різноманітними оновленнями графіки двічі 2000 р. і по одному разу 2014 і 2021 р. Досліднику ремедіації може впасти в око високий ступінь прозорості у грі на відміну від ігор цього жанру 1993 р. від провідних компаній Sierra та LucasArts, що мали гіпермедіальний інтерфейс. Інтерфейс інвентарю, тобто предметів, що їх гравець носить із собою, є поширеним гіпермедіальним елементом багатьох відеоігор, однак *Myst* належить до тих, що при-

бирають його з ігрових механік. Якщо є предмет, здатний взаємодіяти з іншим, його можна використати лише тут і зараз. Логіка безпосередності в ремедіації виразна й у взаємодії з книгами у грі. Розробники пригодницьких ігор часто звертаються до образів книги та бібліотеки. Хоча загалом спосіб ремедіації книг у пригодницьких іграх подібний до того, який використовують у рольових, можна припустити, що через поширеність образу книги відеоігри цього жанру можуть становити перспектив для дослідження.

Висновки. У статті розглянуто приклади ремедіації книги за різними жанрами. У процесі дослідження виявлено, що ремедіація залежить від жанру та ігрового сетингу. Сюжетоцентричні жанри, зокрема рольові та пригодницькі відеоігри, більше придатні для безпосередньої ремедіації книги, тоді як механікоцентричним жанрам властивий гіпермедіальний підхід. Важливим чинником безпосередньої ремедіації є перспектива погляду, характерна для ігор "від першої особи". У загальному розумінні під логіку прозорості підпадає технологія віртуальної реальності. Визначено, що, крім жанрового різноманіття, на специфіку ремедіації книги впливатимуть такі чинники, як сетинг гри, швидкість ігрового процесу та перспектива, з якої гравець дивиться на ігровий простір. Ремедіація книг передбачає дослідження перенесення і фізичної форми книг, і їхнього змісту в межах відеоігрового медіума. Ця проблематика, як і тема ремедіації книг у пригодницькому жанрі, потребує ґрунтовнішого дослідження.

Список бібліографічних посилань

1. Bolter J. D., Grusin R. Remediation: Understanding new media. Cambridge, Mass : MIT Press, 1999. 295 p.
2. DiPietro M. Author, Text, and Medievalism in The Elder Scrolls. *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*. [S. l.]. 2013. P. 216—227. URL: <https://doi.org/10.4324/9780203097236-27> (date of access: 29.11.2023).
3. Egenfeldt-Nielsen S., Smith J. H., Tosca S. P. Understanding Video Games: The Essential Introduction. [S. l.] : Routledge, 2007. 304 p.
4. Greenwood F. The Girl at the Center of the World: Gender, Genre, and Remediation in Bishōjo Media Works. *Mechademia*. 2014. Vol. 9. P. 237—252.
5. Infographic: Americans' Favorite Video Game Genres. *Statista Daily Data*. URL: <https://www.statista.com/chart/24700/favored-video-game-genres-in-the-us/> (date of access: 20.11.2023).
6. Peel J. "The narrative had to be baked into the corridors": Marc Laidlaw on writing Half-Life. *Rock Paper Shotgun*. URL: <https://www.rockpapershotgun.com/the-narrative-had-to-be-baked-into-the-corridors-marc-laidlaw-on-writing-half-life> (date of access: 20.11.2023).
7. Stahie A. Playing with and Reading Books in The Elder Scrolls V: Skyrim. *ResearchGate*. URL: https://www.researchgate.net/profile/Andreea-Stahie/publication/374031838_Playing_with_and_Reading_Books_in_The_Elder_Scrolls_V_Skyrim/links/650ad94082f01628f0342a51/Playing-with-and-Reading-Books-in-The-Elder-Scrolls-V-Skyrim.pdf. (date of access: 23.11.2023).
8. Волосевич І., Щуренкова А. Звіт за результатами всеукраїнського соціологічного дослідження "Читання в контексті медіаспоживання та життєконструювання". Київ : Український інститут книги, 2020. 178 с.
9. Ворожейкін С. Візуальні стратегії сучасної екранної культури: філософсько-антропологічний аспект : дис. ... канд. філос. наук : 09.00.04. Київ, 2018. 210 с.
10. Читання в Україні — Ukrainian Reading and Publishing Data 2018. *Ukrainian Reading and Publishing Data 2018*. URL: <https://data.chytomo.com/chytannya-v-ukrayini/> (дата звернення: 20.11.2023).

Yevhen Maliuk,
PhD of Cultural Studies, Senior Lecturer
of the Borys Grinchenko Kyiv University

Book remediation in audiovisual arts through the lens of video games

The article undertakes a comprehensive examination of the phenomenon of book remediation through the lens of the theoretical framework presented by American researchers J. Bolter and D. Grusin. Drawing on statistical data illustrating the role of books in the lives of Ukrainians, the author validates the assertion that books no longer occupy a central position in the leisure pursuits of contemporary individuals. However, it is intriguing to note that the majority of today's popular media actively engage in the process of remodeling books.

Defined inherently as multimedia, contemporary audiovisual art is characterized by remediation, with video games chosen as the most technologically advanced exemplar within this genre. Notably, the analysis reveals a significant gap in previous research, specifically, the lack of attention to the nuanced connection between the characteristics of remediating books in the context of video games.

A key revelation is that the frequency of remediating books through video games is contingent on the genre, with games prioritizing gameplay mechanics over plot exhibiting a lower propensity for book remediation. The form of remediation in such video games is conditional, primarily associated with the intricacies of the game interface. Conversely, in narrative-centric video games, remediation tends to involve a more direct interaction with the book.

Expanding beyond the initial scope of inquiry, the study identifies and scrutinizes additional factors influencing remediation. The setting of the game and the player's perspective emerge as crucial variables, with book remediation more prevalent in video games set in fantasy archaic or modern environments compared to those set in fantastical realms. An equally significant factor, rivaling genre influence, is the player's perspective, notably observed in first-person games which exhibit a propensity to eschew hypermedia in their interaction with the game world — a tendency most pronounced in video games leveraging virtual reality technology.

Keywords: remediation; book; mediaculture; videogame; book remediation; audio and visual arts; media

Надійшла до редакції 5 грудня 2023 року

УДК 050(477)''2023''(045)

Періодичні та продовжувані видання, випуск яких розпочато у 2023 році (за матеріалами надходжень обов'язкових примірників у Книжкову палату України)

Назва	Підзаголовок	Засновник	Місце видання	Періодичність	Редактор, телефон
КИЇВ					
КИЇВСЬКИЙ ЖУРНАЛ СУЧАСНОЇ ПСИХОЛОГІЇ ТА ПСИХОТЕРАПІЇ= KYIV JOURNAL OF MODERN PSYCHOLOGY AND PSYCHOTHERAPY	Наукове фахове видання	Київський інститут сучасної психології та психотерапії	Київ	Двічі на рік	Завязкіна Н. В.
ПРЕВЕНТИВНА МЕДИЦИНА. ТЕОРІЯ І ПРАКТИКА	Науково-практичний журнал	Державна установа "Інститут епідеміології та інфекційних хвороб імені Л. В. Громашевського"	Київ	Щоквартально	Задорожна В. І.
BITCOIN MAGAZINE УКРАЇНА	Журнал	Товариство з обмеженою відповідальністю "БТС Медіа Україна"	Київ	Двічі на рік	Комчук Є.
ONE HEALTH JOURNAL	Збірник наукових праць	Державний НДІ з лабораторної діагностики та ветеринарно-санітарної експертизи	Київ	Щоквартально	Чечет О. М. Тел. (067) 718-17-04
ВОЛИНСЬКА ОБЛАСТЬ					
ДОНЕЧЧИНА: МИНУЛЕ І СУЧАСНІСТЬ	Історико-краєзнавчий альманах	Донецька обласна організація Національної спілки краєзнавців України	Луцьк	Щорічно	Романько В. І.
КИЇВСЬКА ОБЛАСТЬ					
УКРАЇНСЬКИЙ ЛІТОПИС=UKRAINIAN LYTOPYS	Збірник наукових праць	Університет Григорія Сковороди в Переяславі	Переяслав	Двічі на рік	Молоткіна В. К.
СУМСЬКА ОБЛАСТЬ					
ОСВІТА. ІННОВАТИКА. ПРАКТИКА=EDUCATION. INNOVATION. PRACTICE	Науковий журнал	Сумський державний педагогічний університет імені А. С. Макаренка	Суми	Щорічно	Семеніхіна О. В. Тел. (0542) 68-59-72