Відгук отримано 18.06.2026
Голова разової спеціалізованої
ради ДФ 26133137
д. наук із соц
комунікацій, професор
Зражевська Н.У.

Голові спеціалізованої вченої ради
ДФ 26.133.137
у Київському столичному університеті
імені Бориса Грінченка
доктору наук із соціальних комунікацій,
професору, професору кафедри
міжнародної журналістики
Факультету журналістики
Київського столичного університету
імені Бориса Грінченка
Зражевській Ніні Іванівні

РЕЦЕНЗІЯ

Даниліної Олени Володимирівни, кандидата філологічних наук, доцента, доцента кафедри міжнародної журналістики Факультету журналістики Київського столичного університету імені Бориса Грінченка, на дисертацію **Гондюл Олександри Дмитрівни «Ігрові технології в медіа: стратегії комунікативного впливу»**, подану на здобуття наукового ступеня доктора філософії з галузі знань 06 Журналістика за спеціальністю 061 Журналістика

1. Актуальність дисертаційного дослідження.

Актуальність дисертації О. Д. Гондюл зумовлена трансформацією сучасного медіасередовища, у якому традиційні способи передавання інформації дедалі частіше поступаються форматам, орієнтованим на активну участь, емоційне залучення та персоналізовану взаємодію аудиторії з контентом. В умовах інформаційного перенасичення, зниження концентрації уваги, посилення конкуренції між платформами та поширення дезінформації медіа змушені шукати нові способи не лише привернення уваги, а й пояснення складних суспільно-політичних явищ.

У цьому контексті ігрові технології набувають особливої ваги, оскільки поєднують інформаційну, аналітичну, освітню, розважальну й комунікативну функції медіа, застосування яких змінює характер взаємодії з аудиторією: користувач уже не лише сприймає готове повідомлення, а здійснює вибір,

виконує завдання, моделює ситуацію, оцінює наслідки власних рішень і так глибше занурюється в зміст матеріалу.

Особливої актуальності дослідження набуває в умовах кризової комунікації, коли медіа мають швидко, зрозуміло й відповідально пояснювати складні події, протидіяти маніпуляціям і зберігати довіру аудиторії. Ігрові механіки, інтерактивні сценарії, симуляції та рольовий вибір можуть сприяти кращому розумінню кризової ситуації, водночас здатні використовуватися для емоційного тиску, сугестії або прихованого нав'язування певної позиції. Саме тому важливим є не лише опис ігрових форматів, а й визначення стратегій комунікативного впливу, етичних меж та параметрів їхньої ефективності.

Актуальність роботи посилюється тим, що ігрові технології впливають і на жанрову систему сучасних соціальних комунікацій. Вони сприяють появі гібридних медіаформ, які поєднують журналістський матеріал, інтерактивний наратив, тест, симуляція, освітній продукт і розважальний формат. Відповідно це потребує оновлення понятєвого апарату, чіткого розмежування ігрових елементів, механік, новинних ігор, ігрових медіа та ігрової журналістики.

Важливою є й освітня площина проблеми. Гейміфікація дедалі активніше застосовується у формальній і неформальній освіті, сприяє розвитку пізнавальної мотивації, критичного мислення, навичок аналізу та прийняття рішень. У журналістській освіті це означає необхідність готувати фахівців, здатних не лише використовувати готові інструменти, а й самостійно проєктувати етичні, змістовні та суспільно відповідальні ігрові медіапродукти.

Отже, актуальність дисертації визначається потребою комплексного наукового осмислення ігрових технологій як нового інструменту соціальних комунікацій, з'ясування їхнього впливу на аудиторію, вироблення критеріїв етичного використання та створення практичних моделей упровадження в журналістику й медіаосвіту. Обрана тема є своєчасною, суспільно значущою та перспективною для подальшого розвитку сучасного медіазнавства.

2. Наукова новизна результатів дисертації (теоретичних та/або експериментальних).

Наукова новизна дисертаційного дослідження О. Д. Гондюл полягає у комплексному осмисленні ігрових технологій у медіа як інструментів дизайну вражень і реалізації стратегій комунікативного впливу. Авторка формує цілісну концептуальну рамку, у межах якої поєднано ігрові технології, комунікативний вплив, аудиторну взаємодію та дизайн вражень.

Уперше систематизовано український і міжнародний досвід використання ігрових технологій та гейміфікованих медіаматеріалів, узагальнено практику застосування гейміфікованих бізнес-моделей у медіа, а також досвід викладання дисциплін у галузі ігор і медіа в закладах вищої освіти різних країн. Такий широкий емпіричний контекст дав змогу виявити спільні тенденції, відмінності й специфіку інтеграції ігрових форматів у журналістську практику.

Вагомим результатом є розроблена авторкою типологія ігрових технологій у медіа, побудована на основі системи критеріїв, що охоплюють функціональні характеристики, рівень інтерактивності, цільове призначення, рівень залучення аудиторії, інтенсивність комунікативного впливу, рівень дизайну вражень і тематику. У роботі також запропоновано типологію стратегій комунікативного впливу, релевантних саме для аналізу ігрових технологій у медіа.

До нових наукових результатів належить розроблення системи параметрів оцінювання ефективності стратегій комунікативного впливу, що дозволяє аналізувати гейміфіковані медіаматеріали за комплексом емоційних, когнітивних, етичних, комунікаційних, психологічних і дизайнерських характеристик. Запропонований підхід дає змогу перейти від описового аналізу ігрових форматів до вимірювання їх потенційного впливу на медіаспоживача.

Уперше розроблено авторську модель упровадження ігрових технологій у журналістську практику, тест для самодіагностики готовності медіа до їх використання та систему основних етапів створення відповідних продуктів. Наукову новизну посилює простежена авторкою кореляція «стратегії комунікативного впливу – ігрові технології – дизайн вражень», а також експериментальна перевірка ефективності запропонованих підходів на матеріалі конкретних гейміфікованих медіапродуктів.

Отже, наукова новизна дисертації має комплексний характер і охоплює понятєвий, типологічний, методологічний, емпіричний та прикладний рівні дослідження.

3. Теоретичне і практичне значення результатів дисертації.

Теоретичне значення дисертації полягає в поглибленні наукових уявлень про ігрові технології як соціально-комунікаційний феномен сучасного цифрового медіасередовища. У роботі органічно поєднано здобутки медіазнавства, журналістикознавства, теорії соціальних комунікацій, ігрових студій, психології, UX-дизайну, поведінкових наук і теорії дизайну вражень.

Авторкою систематизовано та уточнено зміст основних понять дослідження: «ігрові технології», «ігрові медіа», «ігрова журналістика», «імерсивна журналістика», «серйозні ігри», «медіагра», «новинна гра», «ігрофікація / гейміфікація», «ігрові механіки», «ігрові елементи», «дизайн вражень», «користувацький досвід», «комунікативний вплив» і «комунікативна стратегія». Важливим є розмежування понять «ігрова журналістика» та «ігрові медіа», «ігрові механіки» та «ігрові елементи», «комунікативна стратегія» та «стратегія комунікативного впливу».

Теоретичну цінність має обґрунтування ігрових технологій у медіа як інструментів проєктування досвіду взаємодії аудиторії з контентом. Це дозволяє аналізувати медіапродукт не лише як носій інформації, а і як сконструйоване середовище, у якому вибір, дія, зворотний зв'язок і наслідки

формують певний тип враження та впливають на розуміння суспільно-політичної проблематики.

Практичне значення результатів визначається можливістю їх використання у журналістській, редакційній, управлінській, комунікаційній та освітній діяльності. Розроблена модель упровадження ігрових технологій, тест-самоаналіз і поетапний алгоритм їх створення можуть застосовуватися редакціями для визначення доцільності ігрового формату, планування виробничого процесу, оцінювання ресурсів, вибору механік і контролю етичності.

Результати дослідження можуть бути використані в медіаменеджменті для ухвалення рішень щодо інноваційних форматів, розвитку продуктового портфеля, утримання аудиторії та підвищення конкурентоспроможності медіа. Для комунікаційних підрозділів державних, громадських та інших інституцій вони можуть стати методологічною основою створення продуктів, спрямованих на пояснення реформ, складних суспільних процесів, протидію дезінформації та підвищення медіаграмотності.

В освітній сфері одержані результати можуть бути використані під час розроблення навчальних дисциплін, сертифікатних програм, тренінгів і курсів підвищення кваліфікації для журналістів, редакторів, комунікаційників, дизайнерів і розробників. Практичне впровадження результатів у межах авторської дисципліни «Гейміфікація в медіа» підтверджує їхню затребуваність і придатність до використання у професійній підготовці майбутніх журналістів.

4. Наукова обґрунтованість результатів дослідження, наукових положень, висновків і рекомендацій, сформульованих у дисертації.

Наукові положення, висновки та рекомендації, сформульовані в дисертації О. Д. Гондюл, є належно обґрунтованими й логічно випливають із поставленої мети та послідовно виконаних дослідницьких завдань. Авторка коректно визначає об’єкт і предмет дослідження, формує розгалужений

термінологічно-понятєвий апарат, уточнює співвідношення понять «ігрові медіа», «ігрова журналістика», «ігрові технології в медіа», «ігрові елементи», «ігрові механіки», «новинна гра», «дизайн вражень» і «стратегії комунікативного впливу».

Достовірність одержаних результатів забезпечено застосуванням комплексу загальнонаукових і спеціальних методів, серед яких аналіз і синтез, зіставний і системний методи, контент-аналіз, аналіз кейсів, когнітивне картування, моделювання, онлайн-опитування та експериментальне оцінювання. Важливим є поєднання теоретичного осмислення проблеми з аналізом значного корпусу українських і зарубіжних медіаматеріалів, що дозволило виявити закономірності використання ігрових технологій у різних медійних і соціокультурних контекстах.

Висновки до розділів і загальні висновки узгоджуються зі змістом дисертації, відображають результати проведеного теоретико-емпіричного дослідження та відповідають сформульованим завданням. Запропоновані авторкою рекомендації щодо впровадження ігрових технологій у журналістську практику й освітній процес мають належну наукову аргументацію та практичну цінність для медіа, закладів вищої освіти й інших зацікавлених сторін.

5. Рівень виконання поставленого наукового завдання та оволодіння здобувачем методологією наукової діяльності.

Загальний рівень виконання поставленого наукового завдання є високим. Дисертантка продемонструвала ґрунтовне володіння теоретико-методологічними засадами журналістикознавства, медіазнавства та соціальних комунікацій, здатність системно опрацьовувати наукові джерела, узагальнювати різні підходи до тлумачення ключових понять і формувати власну термінологічно-понятєву систему дослідження.

У роботі простежується вміння авторки послідовно переходити від теоретичного осмислення понять «ігрові медіа», «ігрова журналістика»,

«ігрові технології в медіа», «ігрові елементи», «ігрові механіки», «новинні ігри» до аналізу їх практичного функціонування в сучасному медійному середовищі. Здобувачка аргументовано визначає об'єкт і предмет дослідження, формулює мету й завдання, добирає адекватні методи та забезпечує відповідність висновків отриманим результатам.

Заслуговує на позитивну оцінку комплексне застосування аналізу й синтезу, зіставного та системного методів, контент-аналізу, аналізу кейсів, когнітивного картування, моделювання, онлайн-опитування та експериментального оцінювання. Це дало змогу авторці не лише описати досліджуване явище, а й типологізувати його, встановити взаємозв'язки між ігровими технологіями, дизайном вражень і стратегіями комунікативного впливу.

Отже, дисертантка продемонструвала належний рівень методологічної культури, самостійність наукового мислення, здатність здійснювати теоретичні узагальнення та працювати з великим масивом емпіричного матеріалу.

6. Апробація результатів дисертації. Повнота викладу основних результатів дисертації у наукових публікаціях.

Основні положення та результати дисертаційного дослідження О. Д. Гондюл пройшли належну апробацію в українському та міжнародному науковому середовищі. Результати роботи були представлені у формі доповідей на 12 наукових і науково-практичних конференціях, круглих столах, симпозіумах і літніх школах в Україні, Грузії, Австралії, Іспанії, Данії, Болгарії та Канаді. Тематика виступів охоплювала використання ігрових технологій у медіа, гейміфікацію журналістських матеріалів, комунікативний вплив, дизайн вражень, медіаосвітні ігри, кризову комунікацію, маніпулятивні ризики та бізнес-моделі сучасних медіа.

Особливо важливою є участь здобувачки в заходах, організованих провідними міжнародними фаховими об'єднаннями, зокрема European

Journalism Training Association, Journalism Education and Research Association of Australia та European Communication Research and Education Association. Представлення результатів на ECREA Digital Games Research Section Symposium і European Media and Communication Doctoral Summer School засвідчує відповідність тематики дисертації актуальним напрямам європейських досліджень журналістики, цифрових медіа та ігрових студій.

Повнота викладу результатів дослідження в наукових публікаціях є достатньою. Зміст і основні положення дисертації відображено у 16 публікаціях, з-поміж яких 5 одноосібних статей у наукових фахових виданнях України, 1 стаття у співавторстві у виданні, індексованому в Web of Science Core Collection та Scopus, а також 10 одноосібних публікацій, у яких додатково висвітлено результати дослідження. Тематика публікацій відповідає структурі дисертації та охоплює її ключові теоретичні, типологічні, емпіричні й практичні положення.

Отже, результати дисертації пройшли належну наукову апробацію, а основні положення, висновки та авторські розробки представлено в публікаціях із достатньою повнотою.

7. Структура та зміст дисертації, її самостійність, завершеність, відповідність вимогам щодо оформлення й обсягу.

Структура дисертації О. Д. Гондюл є логічною, послідовною та зумовленою метою і завданнями дослідження. Робота містить анотації українською та англійською мовами, список наукових публікацій здобувачки, вступ, чотири розділи, висновки до кожного розділу, загальні висновки, список використаної літератури, список умовних скорочень використаних джерел і 13 додатків. Загальний обсяг дисертації становить 496 сторінок, із яких 205 сторінок припадає на основний текст. Список використаної літератури охоплює 284 позиції, із них 185 – іноземними мовами; список умовних скорочень використаних джерел містить 416 позицій. Обсяг і

композиція роботи відповідають характеру та складності порушеної проблематики.

У вступі авторка переконливо обґрунтовує актуальність теми, визначає мету, завдання, об'єкт і предмет дослідження, окреслює методологічні засади, наукову новизну, теоретичне та практичне значення результатів, наводить відомості про їх апробацію та оприлюднення. Вступна частина формує цілісну концепцію дослідження й задає логіку подальшого викладу.

У першому розділі здійснено теоретико-методологічне осмислення основних понять дослідження. Авторка розмежовує поняття «ігрова журналістика» та «ігрові медіа», характеризує імерсивну журналістику, медіаігри, новинні ігри, ігрові механіки, ігрові елементи та гейміфікацію. Значну увагу приділено визначенню місця ігрових технологій у сучасній журналістиці та їх зв'язку з дизайном вражень. Така побудова першого розділу створює необхідне понятєве й теоретичне підґрунтя для подальшого аналізу.

Другий розділ присвячено розгляду ігрових технологій як соціально-комунікаційного феномену та інструменту дизайну вражень. У ньому запропоновано авторське визначення поняття «ігрові технології в медіа», розроблено їх типологію та проаналізовано український і міжнародний досвід використання ігрових елементів, механік і новинних ігор. Послідовне поєднання теоретичної типологізації з аналізом конкретних медіаматеріалів засвідчує здатність авторки переходити від концептуальних положень до їх емпіричної перевірки.

У третьому розділі розкрито сутність комунікативного впливу, систематизовано основні стратегії впливу ігрових технологій на медіаспоживача та запропоновано систему параметрів оцінювання комунікативної ефективності гейміфікованих медіаматеріалів. Розділ має виразну дослідницьку спрямованість, оскільки теоретичні положення доповнено результатами опитування та експериментального оцінювання.

Четвертий розділ має прикладний характер і містить аналіз гейміфікованих бізнес-моделей, авторську модель упровадження ігрових технологій у журналістську практику, тест-самоаналіз готовності медіа, основні етапи створення відповідного продукту, аналіз освітніх практик і рекомендації для стейкхолдерів. Особливо цінним є поєднання медійної, управлінської та освітньої складових дослідження.

Висновки до розділів і загальні висновки логічно випливають із змісту роботи, відповідають поставленим завданням і узагальнюють одержані результати. Додатки істотно доповнюють основний текст, містять значний емпіричний та ілюстративний матеріал і підтверджують масштаб проведеної роботи.

Дисертація справляє враження цілісного, самостійного й завершеного дослідження. Авторський характер роботи виявляється у запропонованих визначеннях, типологіях, системі параметрів, моделях, практичних інструментах та рекомендаціях. Оформлення, структура й обсяг дисертації відповідають установленим вимогам до кваліфікаційних наукових праць на здобуття ступеня доктора філософії.

8. Дотримання академічної доброчесності у дисертації та наукових публікаціях. Відсутність (наявність) академічного плагіату, фабрикації, фальсифікації.

Ознайомлення зі змістом дисертації О. Д. Гондюл та наукових публікацій, у яких висвітлено її основні результати, дає підстави констатувати дотримання здобувачкою принципів академічної доброчесності. Запозичені теоретичні положення, терміни, ідеї та результати досліджень інших науковців супроводжуються належними бібліографічними посиланнями, а авторські положення й висновки чітко відмежовано від використаних наукових джерел.

За результатами автоматизованої перевірки коефіцієнт подібності тексту дисертації становить 3,61 %. У шести наукових публікаціях, у яких

відображено основні результати дослідження, показники подібності становлять від 0 % до 2,71 %. Такі результати засвідчують високий рівень текстової оригінальності та самостійність виконання наукової роботи.

Характер викладу, широта джерельної бази, наявність авторських визначень, типологій, моделей і практичних розробок підтверджують індивідуальність наукового пошуку здобувачки. Ознак академічного плагіату, фабрикації або фальсифікації в дисертації та пов'язаних із нею наукових публікаціях не виявлено.

9. Дискусійні положення та зауваження до дисертації.

Позитивно оцінюючи науковий рівень, новизну та практичну значущість дисертаційного дослідження, вважаємо за доцільне звернути увагу на окремі положення, які можуть стати предметом подальшого наукового осмислення та обговорення.

1. Оскільки в роботі на ст. 122-125 комунікативний вплив розглянуто як один із ключових результатів взаємодії аудиторії з ігровими технологіями, доцільним було б глибше розкрити психологічні аспекти такого впливу. Йдеться, зокрема, про увагу, емпатію, ідентифікацію, залучення, емоційне зараження, когнітивне навантаження, ефект присутності, мотивацію до дії та потенційну зміну ставлення аудиторії. Оскільки психологічний вплив входить до системи параметрів оцінювання ефективності (на ст. 146) його можна було б розгорнути як окрему дослідницьку площину. Особливо важливим це видається для аналізу ігрових медіаматеріалів на суспільно-політичні, воєнні, кризові або травматичні теми, де емоційне залучення аудиторії потребує особливої етичної обережності.

2. У дисертації на ст. 48-50 окреслено зв'язок ігрових технологій з імерсивними медіа, VR, AR та імерсивною журналістикою, однак цей аспект представлений радше як важливий напрям розвитку, ніж як окрема розгорнута емпірична лінія. З огляду на активний розвиток імерсивних форматів у світових медіа, можливо, доцільним було б ширше проаналізувати

саме імерсивні ігрові технології та їхній вплив на досвід аудиторії. Перспективним у цьому сенсі є розширення переліку кейсів імерсивних ігрових медіапроєктів, зокрема VR/AR-форматів, 360°-відео, інтерактивних симуляцій, просторових історій і форматів журналістики занурення. Це дозволило б точніше визначити, як ефект присутності, тілесного або просторового занурення посилює чи змінює стратегії комунікативного впливу.

3. Емоційне залучення, інтерес, емпатія, розуміння, запам'ятовування й мотивація до дії можуть мати різну природу, тому перспективним для дослідження, на нашу думку, є уточнення індикаторів дизайну вражень та їхнього зв'язку зі стратегіями комунікативного впливу, а також відповідь на запитання: «Як саме вимірювати «враження» як результат взаємодії з ігровим медіаконтентом?». Можливо, доцільно було з огляду на ефективність різних типів дизайну вражень (емоційно-сенсорного, когнітивного, рефлексивного, імерсивного, соціального та поведінкового) детальніше пояснити, які саме враження формують довіру, які емпатію, які критичне мислення, а які можуть створювати ризик маніпуляції.

4. Можливо, доцільним було б також глибше розкрити питання персоналізації ігрового досвіду, вивчення того, як персоналізація впливає на стратегії комунікативного впливу в ігрових медіапродуктах, адже в сучасних цифрових медіа взаємодія користувача дедалі частіше залежить від його попередньої поведінки, виборів, цифрового сліду та алгоритмічного налаштування контенту.

Висловлені зауваження та рекомендації мають дискусійний характер, окреслюють можливі напрями подальшого розроблення досліджуваної проблематики й не знижують загальної позитивної оцінки дисертації, її наукової новизни, теоретичного та практичного значення.

10. Загальний висновок про рівень набуття здобувачем теоретичних знань, відповідних умінь, навичок та компетентностей.

Дисертаційна робота О. Д. Гондюл засвідчує високий рівень теоретичної та фахової підготовки здобувачки, її здатність самостійно здійснювати науковий пошук у галузі журналістики та соціальних комунікацій. Авторка продемонструвала ґрунтовне знання сучасних підходів до вивчення цифрових медіа, ігрової журналістики, гейміфікації, дизайну вражень і комунікативного впливу, а також уміння критично осмислювати й систематизувати наукові концепції.

У процесі виконання дослідження здобувачка сформувала належні аналітичні, дослідницькі та професійні компетентності: уміння працювати з українськими й іншомовними науковими джерелами, розмежовувати суміжні поняття, проводити контент-аналіз медіаматеріалів, здійснювати типологізацію, узагальнювати емпіричні результати та формулювати науково обґрунтовані висновки. Рівень самостійності, аргументованості й методологічної культури дослідження відповідає вимогам, установленим до здобувачів ступеня доктора філософії.

11. Загальна оцінка дисертації і наукових публікацій щодо їхнього наукового рівня з урахуванням дотримання академічної доброчесності та щодо відповідності вимогам.

Дисертація Олександри Дмитрівни Гондюл «Ігрові технології в медіа: стратегії комунікативного впливу» є самостійною, завершеною та актуальною кваліфікаційною науковою працею, у якій розв'язано важливе науково-прикладне завдання щодо комплексного осмислення ігрових технологій у медіа в кореляції зі стратегіями комунікативного впливу та дизайном вражень.

Наукові результати дисертації характеризуються новизною, належним ступенем теоретичної обґрунтованості та практичною значущістю. Авторські визначення, типології, система параметрів оцінювання, модель і етапи впровадження ігрових технологій у журналістську практику розширюють сучасні уявлення про інтерактивну взаємодію медіа з аудиторією. Основні

положення дослідження достатньо відображено в наукових публікаціях, а роботу виконано з дотриманням принципів академічної доброчесності.

За актуальністю, новизною, достовірністю результатів і практичною значущістю дисертація відповідає пп. 6–9 Порядку присудження ступеня доктора філософії та скасування рішення разової спеціалізованої вченої ради закладу вищої освіти, наукової установи про присудження ступеня доктора філософії, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 12 січня 2022 р. № 44 (зі змінами), наказу Міністерства освіти і науки України від 12 січня 2017 р. № 40 «Про затвердження Вимог до оформлення дисертації», зареєстрованого в Міністерстві юстиції України 03 лютого 2017 р. за № 155/30023, а її авторка, Гондюл Олександра Дмитрівна, заслуговує на присудження їй ступеня доктора філософії в галузі знань 06 Журналістика за спеціальністю 061 Журналістика.

Рецензент:
кандидат філологічних наук, доцент, доцент
кафедри міжнародної журналістики
Факультету журналістики
Київського столичного університету імені
Бориса Грінченка О.В. Даниліна

КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
Код ЄДРПОУ 45307965
УКРАЇНА

КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
Код ЄДРПОУ 45307965
ВЛАСНИЙ ПІДПИС
О. Даниліної (ПІБ) ЗАСВІДЧУЮ
(посада)