

Відгук отримано 18.06.2026
Таня Назова спеціалізованої
ради ДФ 26.133.137
д. наук із соц.
комунікацій, професор
Зражевська Н.І.

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
Ніні ЗРАЖЕВСЬКІЙ

ВІДГУК

офіційного опонента Комової Марії Василівни, доктора наук із соціальних комунікацій, професора, професора кафедри соціальних комунікацій та інформаційної діяльності Інституту гуманітарних та соціальних наук Національного університету «Львівська політехніка», на дисертацію **Гондюл Олександрі 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 дисертаційної роботи О. Д. Гондюл зумовлена необхідністю переосмислення механізмів соціальної комунікації в умовах цифровізації, конвергенції контенту та зміни моделей інформаційної поведінки аудиторії. Сучасний цифровий медіапростір характеризується надлишком повідомлень, високою швидкістю їх поширення, послабленням меж між інформаційним, розважальним і освітнім контентом та активним залученням користувача до процесів створення й інтерпретації інформації.

У цих умовах особливого значення набувають ігрові технології, які поєднують різні типологічні характеристики цифрового контенту й створюють нові моделі соціокомунікаційної взаємодії. Ігрові елементи, механіки, інтерактивні сценарії та новинні ігри можуть виконувати інформаційну, просвітницьку, мотиваційну, соціалізаційну, рекреативну й переконувальну функції. Водночас їхній вплив не є нейтральним і залежить від способу конструювання повідомлення, сценарію взаємодії, системи виборів і заданої автором логіки наслідків.

Саме тому актуальним є дослідження ігрових технологій не лише як технічних форматів, а як інструментів реалізації стратегій комунікативного впливу. У цифровому середовищі вплив здійснюється не тільки через вербальний зміст повідомлення, а й через інтерфейс, правила, винагороди, обмеження, персоналізацію та сценарій дій користувача. Такий підхід розширює традиційні уявлення про структуру соціальної комунікації та потребує відповідного теоретико-методологічного осмислення.

Важливою обставиною є зростання ризиків дезінформації, маніпуляції й формування викривлених уявлень про суспільні процеси. Ігрова форма здатна підвищувати довіру та залучення, але саме тому може посилювати й маніпулятивний потенціал повідомлення. Актуальність дисертації визначається потребою розмежувати позитивні й негативні стратегії впливу, сформувавши систему параметрів їх оцінювання та запропонувати критерії прозорого й етично відповідального застосування.

Науково вагомим є також типологічний аспект дослідження. Конвергентність сучасного медіаконтенту ускладнює класифікацію нових форматів і потребує чіткого розмежування інтерактивності, гейміфікації, ігрових механік, ігрових елементів, медіаігор і новинних ігор. Відсутність усталеного поняттєвого апарату та єдиних критеріїв аналізу зумовлює необхідність систематизації цього поля.

Практична актуальність теми пов'язана з потребою редакцій, освітніх установ і комунікаційних підрозділів у зрозумілих моделях упровадження інноваційних форматів. Сучасні медіа потребують інструментів, які дозволяють співвідносити комунікативну мету, потреби цільової аудиторії, тип контенту, ігрові механіки, етичні обмеження та очікуваний результат.

Отже, дисертація є актуальною з огляду на потребу комплексного аналізу ігрових технологій у системі соціальних комунікацій, типологізації нових форм цифрового контенту, дослідження стратегій впливу та створення методологічної основи для їх відповідального використання в сучасному медіапросторі.

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

Наукова новизна дисертації О. Д. Гондюл є належно обґрунтованою та має системний характер. Вона виявляється у формуванні цілісної концепції дослідження ігрових технологій у медіа в межах соціокомунікаційної парадигми та в установленні взаємозв'язку між ігровим інструментарієм, дизайном вражень і стратегіями комунікативного впливу.

Уперше на значній кількості українських і міжнародних кейсів узагальнено досвід використання ігрових технологій та ігрофікованих журналістських матеріалів, систематизовано практику застосування гейміфікованих бізнес-моделей і досвід зарубіжних освітніх програм та дисциплін, пов'язаних із медіа й іграми. Це дозволило авторці представити досліджуваний феномен у його редакційному, аудиторному, економічному й освітньому вимірах.

Важливим науковим результатом є розроблення авторської типології ігрових технологій у медіа, що ґрунтується на сукупності функціональних, змістових, інтерактивних, комунікаційних та аудиторних критеріїв. Запропонована типологія дає змогу описувати не лише зовнішні ознаки гейміфікованих матеріалів, а й рівень залучення користувача, інтенсивність впливу та характер сформованого досвіду.

Наукову новизну має систематизація 15 стратегій комунікативного впливу, релевантних для аналізу ігрових технологій у медіа. Авторка встановлює співвідношення позитивних і негативних стратегій, визначає їхню нормативну прийнятність у журналістському контексті та наголошує на потребі етичного контролю під час проектування ігрової взаємодії.

Уперше розроблено систему з 13 параметрів оцінювання ефективності стратегій комунікативного впливу через застосування ігрових технологій. Вона охоплює емоційне залучення, мотивацію до дії, інтерактивність, контроль процесу, когнітивні навички, навчальний ефект, соціальну взаємодію, довіру, етичність, дизайн, психологічний вплив, критичне мислення та ігровий потенціал.

До нових прикладних результатів належать модель упровадження ігрових технологій у журналістську практику, тест-самоаналіз готовності медіа та система основних етапів реалізації гейміфікованого проєкту. Запропоновані положення пройшли емпіричну перевірку в межах аналізу конкретних медіаматеріалів, опитування та експериментального оцінювання, що забезпечує їхню доказовість і практичну верифікованість.

3. Теоретичне і практичне значення результатів дисертації.

Теоретичне значення дисертації полягає у розвитку наукових засад дослідження ігрових технологій у системі соціальних комунікацій. Авторкою сформовано міждисциплінарну теоретико-методологічну основу, що поєднує положення медіазнавства, журналістикознавства, комунікативістики, ігрових студій, психології, поведінкових наук і дизайну користувацького досвіду.

Суттєвим внеском у розвиток поняттєвого апарату є уточнення змісту та співвідношення понять «ігрові медіа», «ігрова журналістика», «ігрові технології в медіа», «ігрові механіки», «ігрові елементи», «новинна гра», «гейміфікація», «дизайн вражень», «комунікативний вплив» і «стратегія комунікативного впливу». Запропоновані дефініції та розмежування можуть бути використані в подальших теоретичних і прикладних дослідженнях цифрової журналістики.

Важливим теоретичним результатом є обґрунтування ігрових технологій як інструменту дизайну вражень, за допомогою якого медіа проєктують сценарій взаємодії, визначають можливості користувацького вибору й формують емоційні, когнітивні та поведінкові ефекти. Такий підхід поглиблює теорію комунікативного впливу та дає змогу аналізувати вплив не лише на рівні змісту повідомлення, а й на рівні інтерфейсу, сценарію та структури взаємодії.

Практичне значення результатів полягає в можливості їх використання редакціями для планування гейміфікованого контенту, визначення оптимального формату, оцінювання рівня готовності команди, вибору ігрових механік, тестування прототипів і вимірювання результативності. Запропоновані інструменти можуть сприяти переведенню гейміфікації з площини ситуативного експерименту в систему керованих редакційних рішень.

У медіаменеджменті результати можуть бути використані для оцінювання інвестиційної та комунікаційної доцільності ігрових форматів, розвитку інноваційного продуктового портфеля, підвищення лояльності й утримання аудиторії. У діяльності інституцій вони можуть застосовуватися для створення суспільно значущого контенту, пояснення реформ, протидії дезінформації, формування критичного мислення й підвищення рівня медіаграмотності.

Результати мають вагомe освітнє значення. Вони можуть бути інтегровані в навчальні програми з журналістики, соціальних комунікацій, медіадизайну, цифрового продакшну й медіаменеджменту. Авторська методика та практичні кейси можуть використовуватися у викладанні, підвищенні кваліфікації та

міждисциплінарній підготовці команд, які створюють новинні ігри й гейміфіковані медіапродукти.

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

Наукова обґрунтованість положень і результатів дисертації забезпечується цілісною логікою дослідження, відповідністю його методологічного інструментарію меті та завданням, репрезентативною емпіричною базою, а також послідовним переходом від теоретичної концептуалізації до емпіричної перевірки й практичного моделювання. Авторка формує власну дослідницьку рамку, у межах якої ігрові технології в медіа аналізуються в кореляції «стратегії комунікативного впливу - ігрові технології - дизайн вражень».

Методологічна основа роботи охоплює аналіз і синтез, зіставний, системний і типологічний методи, контент-аналіз, аналіз кейсів, когнітивне картування, моделювання, імплементацію проєктної діяльності, онлайн-опитування та експериментальне оцінювання. Поєднання якісних і кількісних методів уможливило комплексне дослідження ігрових технологій не лише як сукупності форматів і механік, а як інструменту цілеспрямованої соціокомунікаційної взаємодії з аудиторією.

Вагомість результатів посилюють розроблені авторкою типологія ігрових технологій у медіа, систематизація стратегій комунікативного впливу, система параметрів оцінювання їхньої ефективності, а також прикладна модель інтеграції ігрових технологій у журналістську практику. Основні положення дисертації достатньо аргументовані, висновки відповідають змісту розділів і сформульованим завданням, а рекомендації ґрунтуються на узагальненні теоретичних положень, емпіричних даних та практичного досвіду авторки. Це дає підстави вважати одержані результати достовірними, науково значущими й перспективними для подальшого розвитку досліджень у галузі соціальних комунікацій.

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

Рівень виконання поставленого наукового завдання слід оцінити як високий. Дисертантка послідовно реалізувала мету дослідження та виконала визначені завдання, що охоплюють теоретико-методологічне обґрунтування проблеми, формування поняттєвого апарату, розроблення типологій, емпіричне вивчення українських і зарубіжних медіапрактик, а також створення прикладних моделей і рекомендацій.

Здобувачка виявила належне володіння методологією наукової діяльності, зокрема здатність обґрунтовано визначати дослідницьку проблему, формулювати наукові припущення, добирати методи відповідно до поставлених завдань, систематизувати й інтерпретувати отримані дані. Методологічна конструкція дослідження є багаторівневою та поєднує описово-аналітичний, типологізаційний, емпірично-верифікаційний підходи.

Наукову зрілість авторки підтверджує не лише опрацювання значного масиву українських і міжнародних джерел та медіакейсів, а й розроблення власної дослідницької рамки «ігрові технології - дизайн вражень - стратегії комунікативного впливу». Обґрунтованість результатів посилюється застосуванням контент-аналізу, аналізу кейсів, системного та зіставного методів,

когнітивного картування, моделювання, онлайн-опитування й експериментального оцінювання.

Висновки дисертації логічно випливають із результатів проведеного дослідження, узгоджуються з його метою та завданнями, а запропоновані моделі й рекомендації мають належний рівень теоретичної аргументованості та практичної апробованості. Це свідчить про сформованість у здобувачки методологічної культури та здатності самостійно виконувати завершені наукові дослідження в галузі соціальних комунікацій.

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

Основні наукові положення, теоретичні узагальнення та практичні результати дисертації О. Д. Гондюл належним чином апробовано. Здобувачка представила результати дослідження на 12 наукових і науково-практичних заходах національного та міжнародного рівнів. Серед них - щорічна конференція European Journalism Training Association, конференція Journalism Education and Research Association of Australia, симпозіум секції Digital Games Research Європейської асоціації досліджень і освіти в галузі комунікацій, European Media and Communication Doctoral Summer School, а також низка міжнародних і всеукраїнських конференцій із проблем соціальних комунікацій, нових медій, освіти та креативних індустрій.

Апробаційні виступи охоплюють основні проблемні лінії дисертації: теорію і практику ігрових технологій у медіа, комунікативний вплив, український контекст використання гейміфікації, застосування ігрових форматів у кризовій і війсьній журналістиці, медіаосвіті, видавничій справі та бізнес-моделюванні. Послідовність тем доповідей засвідчує етапність наукового пошуку, розвиток авторської концепції та її обговорення у фаховому середовищі.

Результати дисертації з достатньою повнотою викладено у 16 публікаціях. Із них 5 одноосібних статей опубліковано у виданнях, включених до переліку наукових фахових видань України, 1 статтю у співавторстві - у виданні, індексованому в Web of Science Core Collection та Scopus, 10 одноосібних праць додатково висвітлюють окремі результати дослідження. Особистий внесок здобувачки у співавторській публікації визначено належним чином.

Зміст публікацій корелює з основними розділами дисертації та репрезентує її ключові результати: поняттєве розмежування ігрових медіа та ігрової журналістики, типологію ігрових технологій, дизайн вражень, стратегії комунікативного впливу, ефективність гейміфікації та практичні напрями її застосування. Отже, вимоги щодо апробації та оприлюднення результатів дисертаційного дослідження виконано в повному обсязі.

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

Композиційна побудова дисертації О. Д. Гондюл відповідає логіці розв'язання поставленої наукової проблеми та забезпечує послідовне розкриття теми. Дисертація складається з анотацій українською та англійською мовами, списку публікацій здобувачки, вступу, чотирьох розділів, висновків до кожного з них, загальних висновків, списку використаної літератури, списку умовних скорочень використаних джерел та 13 додатків. Загальний обсяг рукопису становить 496 сторінок, із них 205 сторінок основного тексту. Список

використаної літератури включає 284 позиції, серед яких 185 - іноземними мовами; список умовних скорочень використаних джерел охоплює 416 позицій.

Структура дисертації є функціональною й підпорядкованою послідовному виконанню п'яти основних дослідницьких завдань. Вступ містить усі необхідні структурні компоненти: обґрунтування актуальності, характеристику стану наукового опрацювання проблеми, формулювання мети, завдань, об'єкта й предмета, опис методологічного інструментарію, визначення наукової новизни, теоретичного та практичного значення, відомості про апробацію й публікації.

Перший розділ виконує теоретико-методологічну функцію. У ньому систематизовано наукові підходи до розуміння ігрових медіа, ігрової журналістики, імерсивної журналістики, медіаігор, новинних ігор та гейміфікації. Авторка уточнює кореляції між суміжними поняттями, визначає специфіку ігрових механік та елементів, а також обґрунтовує доцільність залучення концепції дизайну вражень до аналізу журналістських продуктів.

Другий розділ має типологізаційний та емпірично-аналітичний характер. У ньому сформульовано авторське визначення ігрових технологій у медіа, запропоновано систему критеріїв їх класифікації, проаналізовано значний масив українських і міжнародних прикладів. Важливим результатом є обґрунтування зв'язку між рівнем інтерактивності, характером ігрового інструментарію, ступенем залучення користувача та дизайном вражень.

Третій розділ спрямовано на концептуалізацію стратегій комунікативного впливу та перевірку їх ефективності. Авторка розмежовує основні поняття, систематизує стратегії позитивного й негативного впливу, розробляє систему параметрів оцінювання та застосовує її під час експериментального аналізу гейміфікованих медіаматеріалів. Таким чином, теоретичні положення роботи отримують емпіричне підтвердження.

Четвертий розділ репрезентує проектно-аналітичний і прикладний рівні дослідження. У ньому досліджено гейміфіковані бізнес-моделі медіа, розроблено авторську модель упровадження ігрових технологій, тест-самоаналіз та основні етапи реалізації відповідних проєктів. Окремий блок присвячено зарубіжним і українським освітнім практикам, авторській дисципліні «Гейміфікація в медіа» та рекомендаціям для стейкхолдерів.

Внутрішній зв'язок між розділами є чітким: теоретичне осмислення переходить у типологізацію, далі - у вивчення стратегій комунікативного впливу, а потім - у практичне моделювання й рекомендації. Висновки до розділів відображають проміжні результати, а загальні висновки кореспондують із метою та завданнями дослідження.

Додатки містять значний масив допоміжного, емпіричного та методичного матеріалу й виконують доказову функцію щодо проведених дослідницьких процедур. Рукопис оформлено відповідно до встановлених вимог, термінологічний апарат застосовано послідовно, бібліографічний та ілюстративний матеріал належно систематизовано.

Дисертація є самостійною та завершеною науковою працею. Її авторський характер підтверджують розроблені поняттєві визначення, типологія, система стратегій і параметрів оцінювання, модель, тест-самоаналіз, практичні етапи та рекомендації. Структура, обсяг, зміст і рівень оформлення роботи відповідають вимогам до дисертацій на здобуття ступеня доктора філософії.

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

Вивчення змісту дисертації, характеру використання наукових джерел та публікацій, у яких оприлюднено результати дослідження, дає підстави стверджувати, що О. Д. Гондюл дотрималася вимог академічної доброчесності. Теоретичні положення, запозичені ідеї, результати попередніх досліджень і фактичний матеріал супроводжуються відповідними посиланнями, що забезпечує належне розмежування авторського внеску й наукового доробку інших дослідників.

Дисертація пройшла автоматизовану перевірку на наявність текстових запозичень. Установлений коефіцієнт подібності становить 3,61 %. Для шести наукових публікацій, у яких висвітлено основні результати дисертації, відповідні показники перебувають у межах від 0 % до 2,71 %. Отримані результати підтверджують високий рівень оригінальності дисертаційного тексту та наукових праць здобувачки.

Самостійність дослідження засвідчують сформований авторкою поняттєвий апарат, власні типологічні й методологічні розробки, результати емпіричного дослідження, а також розроблені практичні моделі та рекомендації. У співавторській публікації особистий внесок здобувачки окреслено належним чином. Ознак академічного плагіату, фабрикації або фальсифікації в дисертації та наукових публікаціях не встановлено.

9. Дискусійні положення та зауваження до дисертації.

Визнаючи належний рівень теоретичної обґрунтованості, методологічну цілісність і наукову значущість одержаних результатів, варто водночас окреслити низку дискусійних положень, уточнень і рекомендацій, що виникають у процесі аналізу дисертаційної роботи.

1. Окремої уваги в подальших дослідженнях потребує питання співвідношення стратегій і тактик комунікативного впливу. У дисертації ґрунтовно систематизовано стратегії комунікативного впливу, релевантні для аналізу ігрових технологій у медіа, однак тактичний рівень їх реалізації представлений менш розгорнуто. Перспективним видається подальше деталізоване вивчення конкретних комунікативних тактик, за допомогою яких ці стратегії втілюються в гейміфікованих медіаматеріалах. Це дозволило б точніше описати механізм переходу від загальної стратегії комунікативного впливу до конкретних мовних, візуальних, наративних, інтерактивних та ігрових засобів її реалізації.

2. На особливу увагу заслуговує розподіл стратегій комунікативного впливу за ознакою позитивного й негативного впливу. Проте в журналістській практиці почасти та сама стратегія може мати не лише різні етичні наслідки залежно від теми, контексту, наміру редакції та способу взаємодії з аудиторією, а й поєднувати ознаки і позитиву, і негативу, що вимагає глибшого контекстуального аналізу та умов етичного або маніпулятивного застосування таких амбівалентних стратегій.

3. Окремої уваги потребує питання вимірювання комунікативного впливу. Запропонована система параметрів є цінною для аналізу гейміфікованих медіаматеріалів, однак у майбутньому її можна було б доповнити більш

розгорнутими індикаторами довготривалого ефекту: зміни ставлення, рівня запам'ятовування, повторної взаємодії з темою, готовності до дії або зміни поведінкових настанов.

4. Однією з актуальних проблем є розкриття мовних репрезентантів відповідних комунікативних стратегій у гейміфікованих медіаматеріалах. У роботі цей аспект частково простежується через аналіз комунікативного впливу, наративу, взаємодії з аудиторією та змістового наповнення кейсів, однак дослідження лексичних, стилістичних, риторичних і прагматичних засобів реалізації стратегій могло б посилити соціокомунікаційний вимір роботи. Відтак виникає запитання: «Якими саме мовними засобами в ігрових медіаматеріалах реалізуються, наприклад, стратегії переконання, сугестії, маніпуляції, дискредитації, ідентифікації з аудиторією чи створення образу ворога?». Вважаємо, що аналіз мовних маркерів кожної зі стратегій комунікативного впливу в українських і міжнародних кейсах став би доцільним у подальших дослідженнях.

Зазначені положення, питання та рекомендації не мають принципового характеру, не ставлять під сумнів достовірність основних результатів і висновків дисертації та не впливають на її загальну високу оцінку як завершеного самостійного наукового дослідження.

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

Дисертація О. Д. Гондюл засвідчує високий рівень оволодіння здобувачкою теоретичними знаннями, методологією наукового пізнання та сучасним інструментарієм дослідження соціальних комунікацій. Авторка продемонструвала здатність самостійно формулювати наукову проблему, визначати логіку її розв'язання, добирати релевантні методи, здійснювати теоретичну концептуалізацію та емпіричну перевірку отриманих результатів.

Робота свідчить про сформованість у здобувачки системного й критичного мислення, вміння працювати з великими масивами джерел і фактичного матеріалу, здійснювати типологізацію та моделювання, інтерпретувати кількісні й якісні дані, встановлювати зв'язки між ігровими технологіями, дизайном вражень і стратегіями комунікативного впливу. Розроблення авторської дослідницької рамки, типологій, параметрів оцінювання й практичних рекомендацій підтверджує здатність здобувачки створювати нове наукове знання та впроваджувати результати дослідження у професійну й освітню практику. Сукупність набутих знань, умінь і компетентностей відповідає кваліфікаційному рівню 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 завершеним самостійним дослідженням, у якому отримано науково обґрунтовані результати, важливі для подальшого розвитку теорії соціальних комунікацій, журналістикознавства та досліджень цифрових медіа.

Наукова цінність роботи полягає у формуванні цілісного підходу до вивчення ігрових технологій у взаємозв'язку зі стратегіями комунікативного

впливу та дизайном вражень. Запропоновані авторкою теоретичні положення, типології, система параметрів оцінювання й прикладні моделі належно аргументовані та підтверджені результатами аналізу медіакейсів, опитування й експериментального оцінювання. Основні наукові результати опубліковані в достатньому обсязі та пройшли апробацію в українському й міжнародному науковому середовищі. Ознак порушення академічної доброчесності в дисертації та публікаціях не виявлено.

За своїм змістом, науковою новизною, теоретичним і практичним значенням 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.

Офіційний опонент:

Доктор наук із соціальних комунікацій,
професор, професор кафедри
соціальних комунікацій та інформаційної
діяльності Інституту гуманітарних
та соціальних наук
Національного університету
«Львівська політехніка»



Марія КОМОВА

Підпис Комової Марії Василівни
Засвідчую
Вчений секретар
НУ «Львівська політехніка»



Роман БРИЛИНСЬКИЙ