

Відгук отримано 18.06.2026
Голова наукової спеціалізованої
ради ДФ 26.133.137
з 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

Малюка Євгена Олександровича, кандидата культурології, доцента кафедри інформаційних комунікацій Факультету української філології, культури і мистецтва 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 визначається збільшенням інтересу до ігрової форми взаємодії в різних комунікаційних практиках та сучасній культурі загалом. На ігри давно звертають увагу дослідники, і цифрова реалізація дозволила розширити їхні можливості як медіа. Ігри в очах дослідників стали сприйматися не просто забавкою, а ще й розвагою, яка може впливати на те, що людина думає, який вибір вона здійснює. І таким комунікативним потенціалом скористалися не тільки ті, хто робить суто розважальні проєкти, але й ті, хто займається діяльністю, яку можна вважати далекою від розважальної – працівники освітньої сфери це помітили одними з перших, згодом до подібних практик почали звертатися фахівці з інших сфер, зокрема журналістики. І в даному дослідженні якраз звертається увага на ці актуальні сфери та новітні підходи.

Сучасний користувач дедалі частіше взаємодіє з інформацією за моделями, сформованими звичками, що сформувалися під впливом ігрової

форми, йому буває недостатньо отримати гарно подану інформацію, необхідно більше – зворотний зв'язок, занурення в умови, в межах якої відбуватиметься моделювання процесу тощо. Тому медіа змушені адаптуватися до нових моделей сприйняття й залучення аудиторії. Ігрові технології в цьому контексті забезпечують специфічні форми комунікації, які цікавлять все більшу аудиторію. Іншими словами, – і це ще один аргумент на користь актуальності роботи, – ігрові технології формують нові моделі медіакомунікації. На відміну від форми комунікацій, що породжені традиційними іграми, сучасні ігрові технології, які покладаються на цифрові обчислення, можуть створювати потенційні світи, реалізація та моделювання яких у межах логіки традиційних ігор є неможливою.

Вагомим є також формування авторкою дисертації комплексного аналізу актуальних освітніх програм у галузі ігор та медіа, що дозволяє врахувати сучасні тренди щодо роботи з ігровими технологіями в даних галузях.

Також актуальності дослідження набуває в контексті дослідження економіки вражень. Навіть коли ми говоримо про «серйозні» сфери, нам доводиться бути свідомими того, що дуже часто інформація, яка подається нами, буде сприйматися передусім через враження. І в бажанні отримати більший емоційний зв'язок потенційний споживач освітнього, журналістського та будь-якого іншого контенту буде звертатися до такого продукту, який спроможний забезпечити цю потребу в більшій мірі. Безумовно, подібне явище вимагає детального наукового аналізу для кращого розуміння споживацької поведінки та її кореляції з продуктом, що йому пропонується.

Отже, дисертація відповідає актуальному запиту на міждисциплінарне осмислення ігрових технологій як складника цифрової культури та нового типу медіакомунікації. Проблематика дослідження є важливою для журналістики, культурології, досліджень ігор, цифрової освіти та соціальних комунікацій.

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

Наукова новизна дисертації О. Д. Гондюл визначається насамперед узагальненням та науковим осмисленням великого обсягу різноманітної емпіричної та теоретичної інформації стосовно ігрових технологій з різних галузей – від журналістики до освіти.

Уперше проаналізовано досвід створення та сприйняття (на прикладі вибірки, що складалася зі студентів) українських новинних ігор на сучасному матеріалі з точки зору сформованої дослідницею оптики. Узагальнено цей досвід разом з досвідом сприйняття міжнародних проєктів у вигляді експерименту, метою якого стало вимірювання ефективності комунікативного впливу шляхом використання ігрових технологій за 13 викоремленими в межах дослідження категоріями. Для повнішого наукового осмислення авторка аналізує не лише позитивні можливості гейміфікації, а й ризики маніпуляції, емоційного тиску, дискредитації, приховування інформації та інших форм негативного впливу.

Ще одним фактором новизни дисертаційного дослідження О. Д Гондюл є розробка моделі впровадження ігрових технологій у журналістську практику. Зокрема, розроблено тест-самоаналіз для медіа, який дозволяє дати відповідь, чи готові медіа впроваджувати ігрові технології, а також сформована послідовність етапів розробки гейміфікованого продукту.

3. Теоретичне і практичне значення результатів дисертації.

Теоретична цінність дисертації полягає в розширенні меж традиційного медіазнавчого аналізу через інтеграцію інструментарію ігрових студій, культурології, UX-дизайну, психології впливу та теорії економіки вражень. У роботі сформовано міждисциплінарну модель пояснення того, як ігрові структури змінюють характер взаємодії аудиторії з медіаконтентом.

Важливе теоретичне значення має уточнення категорійного апарату. Авторка не лише аналізує наявні дефініції, а й пропонує власне розуміння ігрових технологій у медіа, гейміфікації в медіа та новинної гри, встановлює співвідношення між ігровими медіа й ігровою журналістикою, ігровими елементами й механіками, дизайном вражень і користувацьким досвідом.

Запропонована типологія дозволяє розглядати ігрові технології як культурно й функціонально неоднорідне явище, що може виконувати інформаційну, освітню, просвітницьку, розважальну, комунікаційну, мотиваційну та маніпулятивну функції. Теоретичне значення має також використання можливостей ігрового дизайну та наративу для дизайну вражень та стратегій впливу, що поглиблює розуміння механізмів формування користувацького досвіду.

Практична цінність роботи стосується багатьох сфер, зокрема медійної, освітньої та комунікаційної. Авторка пропонує відійти від використання гри як експериментального інструменту до чіткої та вимірюваної моделі для виконання покладених на гру функцій. Також варто відзначити важливість

тесту готовності медіа для впровадження ігрових технологій та запропоновану систему етапів розробки гейміфікованого продукту. Потенційно отримані результати спроможні надати можливість відповідним структурам медіа краще розпланувати свою діяльність та забезпечити створеним ігровим продуктам культурну релевантність, врахувати їхній аудиторний потенціал та зважати на можливі етичні ризики.

Результати можуть використовуватися в діяльності редакцій, цифрових платформ, музеїв, видавництв, освітніх установ, громадських організацій і креативних індустрій. Вони є корисними для створення новинних ігор, інтерактивних спецпроектів, освітніх ігор, гейміфікованих культурних продуктів і комунікаційних кампаній.

Окрім цього, практичне значення має освітній складник дослідження, який забезпечено формуванням та викладанням авторської дисципліни «Гейміфікація в медіа». Описаний у роботі досвід, що отримано протягом викладання цієї дисципліни, може бути використаним у підготовці журналістів, медіазнавців, дизайнерів та інших фахівців.

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

Ступінь наукової обґрунтованості результатів дисертаційного дослідження О. Д. Гондюл є високим. Робота ґрунтується на міждисциплінарному підході, що поєднує положення теорії соціальних комунікацій, журналістикознавства, медіазнавства, ігрових студій, культурології, дизайну вражень, UX-дизайну та поведінкових наук. Такий підхід є релевантним для аналізу ігрових технологій у тому контексті, як це поняття трактується в роботі.

Обґрунтованість результатів підтверджується широкою емпіричною базою, яка охоплює українські й міжнародні гейміфіковані медіаматеріали, новинні ігри, приклади гейміфікованих бізнес-моделей, зарубіжні освітні програми та авторські освітні практики. Теоретичні узагальнення підкріплено опитуванням студентської аудиторії, експериментальним оцінюванням комунікативної ефективності конкретних медіапродуктів і практичною апробацією авторських підходів у межах навчальної дисципліни «Гейміфікація в медіа», яку спроектовано дисертанткою.

Розроблені типології, система параметрів оцінювання, модель впровадження ігрових технологій, тест для самодіагностики медіа та послідовність практичних етапів мають достатню аргументованість і можуть бути використані в медійній, освітній та культурно-комунікаційній практиці.

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

Поставлені в дисертації наукові завдання виконано на належному теоретичному й прикладному рівнях. Дослідниця продемонструвала вміння вирішувати завдання в межах міждисциплінарної роботи, що перебуває на перетині журналістики, соціальних комунікацій та ігрового дизайну.

Авторка демонструє вміння критичного читання в контексті наукових концепцій, а також формувати власні типологічні й структурні моделі. Методологічно виваженим є поєднання якісного аналізу медіакейсів із кількісним узагальненням результатів опитування.

Особливої уваги заслуговує здатність здобувачки переводити теоретичні положення у практичну площину. Результатом цього стали авторська типологія ігрових технологій, система параметрів оцінювання їх комунікативної ефективності, модель упровадження в журналістську практику, тест-самоаналіз готовності медіа та методика створення освітніх ігрових продуктів.

Отже, робота засвідчує сформованість у здобувачки навичок самостійного наукового пошуку, міждисциплінарного аналізу, концептуального моделювання та практичної апробації отриманих результатів.

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

Основні положення дослідження було представлено на 12 наукових і науково-практичних заходах в Україні та за кордоном. Широка географія апробації свідчить про залученість здобувачки до міжнародного академічного дискурсу та обговоренні представленої в дослідженні теми з фахівцями багатьох галузей, які відповідають тематиці розглянутої роботи.

Тематика доповідей послідовно відображає основні напрями дисертації: роль гейміфікації у взаємодії з аудиторією, застосування ігрових технологій у матеріалах про війну та кризи, гейміфікацію в музейних і видавничих практиках, створення медіаосвітніх ігор, співвідношення залучення та маніпуляції, а також дизайн вражень як основа нової бізнес-моделі медіа.

Основні результати дисертації повною мірою представлені у 16 наукових публікаціях. П'ять одноосібних статей опубліковано у фахових виданнях України. Одну статтю опубліковано та індексовано в міжнародних базах Web of Science Core Collection та Scopus, ще десять одноосібних праць

додатково репрезентують окремі аспекти дослідження. Публікації висвітлюють теоретичні засади ігрових медіа та ігрової журналістики, типологію ігрових технологій, дизайн вражень, ефективність стратегій комунікативного впливу, освітні й культурні практики гейміфікації.

Таким чином, апробація є системною, міжнародно орієнтованою та тематично різноманітною. Публікаційна активність здобувачки забезпечує релевантне представлення основних наукових результатів дисертації.

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

Дисертаційна робота О. Д. Гондюл має продуману внутрішню структуру, яка відповідає міждисциплінарному характеру обраної теми. До складу роботи входять анотації українською та англійською мовами, список публікацій, вступ, чотири взаємопов'язані розділи, висновки до них, загальні висновки, список використаної літератури, список умовних скорочень використаних джерел і 13 додатків. Загальний обсяг роботи становить 496 сторінок, основного тексту – 205 сторінок. Джерельна база представлена 284 позиціями, із яких 185 опубліковано іноземними мовами, а список умовних скорочень використаних джерел налічує 416 позицій. Велика кількість різноманітних джерел демонструє різноманіття опрацьованого матеріалу. Наявність 28 рисунків та 12 таблиць наочно демонструє ілюстративні матеріали та детальні результати зазначених в основному тексті досліджень.

Логіка побудови дисертації ґрунтується на поступовому переході від теоретичного осмислення ігрових медіа та гейміфікації до типологізації, аналізу комунікативного впливу та розроблення практичних моделей. У вступі визначено напрямок дослідження, окреслено його міждисциплінарну основу та обґрунтовано потребу розгляду ігрових технологій одночасно як медійного, соціокомунікаційного, культурного й технологічного феномену.

Перший розділ присвячено концептуалізації понять, що використовуються в роботі. Авторка системно розглядає історико-культурні передумови розвитку цих явищ, уточнює їх поняттєві межі та визначає роль у трансформації взаємодії медіа з аудиторією.

У другому розділі ігрові технології постають як цілісний соціально-комунікаційний феномен. Авторка розробляє багатокритеріальну типологію, аналізує українські та зарубіжні кейси підходів до ігрових технологій, ігрової таксономії та аналізує український досвід впровадження ігрових технологій в медіа. Окрему увагу приділено дизайну вражень та його реалізації у різноманітних проєктах.

Третій розділ зосереджений на стратегіях комунікативного впливу та параметрах оцінювання їх ефективності. Авторка систематизує позитивні й негативні стратегії, аналізує механізми взаємодії користувача з ігровим контентом і проводить емпіричну перевірку запропонованих положень. Завдяки цьому робота дозволяє продемонструвати на досвіді можливі наслідки комунікативного впливу.

У четвертому розділі представлено практичні кейси використання ігрових технологій у бізнес-моделях медіа та в освітньому процесі. Розроблені авторкою модель, тест-самоаналіз, алгоритм упровадження й рекомендації для стейкгоल्дерів демонструють прагнення перетворити теоретичні результати на інструменти, придатні для використання редакціями, освітніми інституціями та іншими суб'єктами комунікаційної діяльності.

Розділи мають зв'язок один з одним, структура є логічною. Переходи між розділами продемонстровано в висновках до них, забезпечуючи зв'язність. Загальні висновки відповідають поставленим завданням і не виходять за межі отриманих результатів.

Самостійність роботи підтверджується авторським поняттєвим апаратом, оригінальними типологічними й модельними побудовами, значним обсягом самостійно опрацьованого емпіричного матеріалу та практичною апробацією результатів. За структурою, змістом, завершеністю, оформленням і обсягом дисертація відповідає вимогам до наукових праць такого рівня.

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

Аналіз дисертаційної роботи та публікацій О. Д. Гондюл засвідчує належне дотримання вимог академічної доброчесності. Використання наукових концепцій, типологій, емпіричних матеріалів та ілюстративних прикладів здійснено з відповідним покликанням на першоджерела. Цитування й бібліографічні посилання оформлено коректно, а власні результати здобувачки відокремлено від положень інших авторів. Даний висновок підтверджено емпірично за допомогою систем автоматизованої перевірки, який засвідчив коефіцієнт подібності дисертаційного дослідження на рівні 3,61 %. Показники подібності шести основних наукових публікацій становлять відповідно 1,55 %, 0 %, 0 %, 1,31 %, 0 % та 2,71 %. Наведені показники є незначними й підтверджують оригінальність текстів,

самостійний характер проведеного дослідження та коректне використання наукових джерел.

Авторські визначення, класифікації, типології ігрових технологій, стратегії комунікативного впливу мають виразний індивідуальний характер. Підстав для висновку про наявність академічного плагіату, фабрикації чи фальсифікації результатів дослідження немає.

9. Дискусійні положення та зауваження до дисертації.

1. При формуванні наукової новизни зазначено велику кількість факторів, які демонструють інноваційність роботи. Проте хотілося б бачити більший діалектичний елемент при його формуванні. Іншими словами, важливо звертати увагу не тільки на те, що зроблено вперше, але й на те, що змінює наші уявлення, спростовує вже відомі твердження інших дослідників або уточнює сформовані ними положення. Деякі з цих моментів спостерігаються в тексті, але не сформовані експліцитно.

2. У дисертації емпірично підтверджено ефективність форматів симуляції, компромісу та рольового вибору на ст. 151. Водночас перспективним, на нашу думку, є зіставлення цих форматів із традиційними журналістськими форматами на ту саму тему, що дозволило б точніше визначити, у чому саме полягає цінність та специфіка ігрових технологій.

3. Також перспективним напрямком дослідження, на нашу думку, є проведення аналогічного наведеного в розділі 3.3 експерименту з групами людей з більш різноманітними соціально-демографічними характеристиками, оскільки вибірка тільки зі студентів не обов'язково відображає тенденції, які можна спостерігати на інших групах.

4. Запропонована система параметрів є різноманітною та дозволяє комплексно проаналізувати можливості впливу ігрових технологій на комунікацію, однак запропоновані формулювання здаються недосконалими з точки зору логіки. Наприклад, параметрами є когнітивні навички, інтерактивність, мотивація до активної участі, етичність, дизайн – різні аналітичні рівні, що ускладнює розуміння критеріїв їх вибору в межах однієї системи.

Наведені міркування мають переважно рекомендаційно-дискусійний характер та не заперечують перспективність обраного напрямку дослідження й не применшують вагомості отриманих авторкою наукових результатів і загального високого рівня виконаної роботи.

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

Виконана О. Д. Гондюл дисертація демонструє сформованість у здобувачки комплексних теоретичних знань з дослідженої проблематики, навичок дослідника і професійних компетентностей, які необхідні для здійснення самостійної наукової діяльності. Авторка вільно орієнтується в проблематиці сучасних медіа, ігрових студій, дизайну досвіду, журналістики та соціальних комунікацій, що дозволило їй дослідити ігрові технології в межах міждисциплінарного дослідження.

Здобувачка продемонструвала здатність інтегрувати підходи різних галузей знань, критично працювати з науковою літературою, працювати з великими обсягами інформації, вміти знаходити та обґрунтовувати в них закономірності та здійснювати емпіричну перевірку окремих положень. Результати проведеної роботи демонструють вміння дисертантки реалізовувати теоретичні результати у прикладні рішення. Загальний рівень набутих знань, умінь і компетентностей є високим та відповідає освітньо-науковому рівню доктора філософії.

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

Дисертаційне дослідження Олександри Дмитрівни Гондюл «Ігрові технології в медіа: стратегії комунікативного впливу» є цілісною та завершеною науковою працею, яка розглядає ігрові технології крізь міждисциплінарну перспективу на перетині журналістики, соціальних комунікацій, ігрових студій, медіазнавства та культурології.

Вагомість роботи демонструється якістю теоретичного узагальнення та широкою емпіричною базою. Авторкою розроблено власну типологію ігрових технологій, систематизовано стратегії комунікативного впливу, запропоновано параметри оцінювання ефективності та практичний інструментарій для медіа й журналістської освіти. Наукові публікації репрезентують основні результати дослідження. Самостійність авторського пошуку, коректність використання джерел і результати перевірки тексту підтверджують дотримання вимог академічної доброчесності.



Зважаючи на отримані наукові результати, якість виконання роботи та рівень апробації 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 культурології, доцент
кафедри інформаційних
комунікацій Факультету
української філології, культури і
мистецтва Київського столичного
університету імені Бориса
Грінченка


Є.О. Малюк

КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА Код ЄДРПОУ 45307965		
ВЛАСНИЙ ПІДПИС  Малюк Є.О. ЗАСВІДЧУЮ (п.і.б.)	Туроб. орає. В. (посадж.) А. Максимько 18.06.2026	