

УДК 130.2-051(493)Гейзинга:008]:[791.43:795MMORPG]«20»(045)

DOI <https://doi.org/10.32782/facs-2025-6-51>

Олександр КОЗОРИЗ

аспірант кафедри культурології та музеєзнавства, Харківська державна академія культури, Бурсацький узвіз, 4, м. Харків, Україна, 61057

ORCID: 0009-0008-7880-761X

Бібліографічний опис статті: Козоріз, О. (2025). Відображення ігрової концепції культури Й. Гейзинги у сюжетній складовій фільмів, присвячених масовим багатоосібним онлайн-рольовим іграм. *Fine Art and Culture Studies*, 6, 403–411, doi: <https://doi.org/10.32782/facs-2025-6-51>

**ВІДОБРАЖЕННЯ ІГРОВОЇ КОНЦЕПЦІЇ КУЛЬТУРИ Й. ГЕЙЗИНГИ
У СЮЖЕТНІЙ СКЛАДОВІЙ ФІЛЬМІВ, ПРИСВЯЧЕНИХ МАСОВИМ
БАГАТООСІБНИМ ОНЛАЙНОВИМ РОЛЬОВИМ ІГРАМ**

У статті розглядається прояв ігрової концепції культури, сформульованої нідерландським істориком і культурологом Й. Гейзиною, у сучасних кінематографічних наративах, присвячених феномену масових багатоосібних онлайн-рольових ігор (MMORPG).

Метою дослідження є з'ясування, яким чином ігрова концепція культури Й. Гейзинги відображається у сюжетах кінофільмів XXI ст., що інтерпретують MMORPG як соціокультурний феномен.

Методологія. У дослідженні застосовано культурологічний, системний і компаративний підходи, а також метод контент-аналізу, які дали змогу виявити, як у фільмах «Першому гравцю приготуватися» (2018), «Джуманджі: Поклик джунглів» (2017), «Джуманджі: Наступний рівень» (2019) і «Персонаж» (2021) MMORPG виходять за межі розважальної функції, набуваючи ознак комунікативного простору, що відтворює цінності, моделі поведінки й етичні орієнтири сучасної глобальної культури.

Наукова новизна дослідження полягає у комплексному осмисленні кінематографічних репрезентацій MMORPG крізь призму культурологічної теорії Й. Гейзинги, що дало змогу розглянути гру як універсальну модель соціальної взаємодії та метафору людського існування в умовах медіакультури. Особлива увага приділяється дихотомії «чесна гра – фальшива гра» як ключової категорії теорії нідерландського історика.

Висновки. Ігрова концепція культури, відображена у фільмах про MMORPG, засвідчує трансформацію уявлень про гру – від дозвільної діяльності до форми культурного самовираження й комунікації. Кінематографічні образи підкреслюють гуманістичний потенціал гри, її здатність об'єднувати, навчати і відтворювати моральні засади людського співжиття. З'ясовано, що чесна гра постає як простір добровільності, рівності, солідарності й творчого самовираження, тоді як фальшива гра пов'язується з маніпуляціями, прагненням до влади та руйнуванням гармонії ігрового світу. Ця опозиція розкриває глибший гуманістичний вимір гри, у якому виражається боротьба між автентичністю людського досвіду і технологічними викликами цифрової доби.

Ключові слова: ігрова концепція культури Йогана Гейзинги, MMORPG, відеогра, чесна гра, фальшива гра, віртуальний простір, кінематограф.

Oleksandr KOZORIZ

Postgraduate student at the Department of Cultural Studies and Museology, Kharkiv State Academy of Culture, 4 Bursatskyi Uzviz, Kharkiv, Ukraine, 61057

ORCID: 0009-0008-7880-761X

To cite this article: Kozoriz, O. (2025). Vidobrazhennia ihrovoi kontseptsii kultury Y. Heizynhy u siuzhetnii skladovii filmiv, prysviachenykh masovym bahatoosibnym onlainovym rolovym iham [Representation of J. Huizinga's play-concept of culture in the plot composition of films dedicated to massively multiplayer online role-playing games]. *Fine Art and Culture Studies*, 6, 403–411, doi: <https://doi.org/10.32782/facs-2025-6-51>

REPRESENTATION OF J. HUIZINGA'S PLAY-CONCEPT OF CULTURE IN THE PLOT COMPOSITION OF FILMS DEDICATED TO MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE ROLE-PLAYING GAMES

The article examines the manifestation of the play concept of culture, formulated by the Dutch historian and culturologist J. Huizinga, in contemporary cinematic narratives dedicated to the phenomenon of massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs).

The aim of the research is to determine how J. Huizinga's play concept of culture is represented in the plots of 21st Century films that interpret MMORPGs as a sociocultural phenomenon.

Methodology. The research applied cultural studies', systemic and comparative approaches, as well as the content analysis method, which made it possible to reveal how in the films «Ready Player One» (2018), «Jumanji: Welcome to the Jungle» (2017), «Jumanji: The Next Level» (2019) and «Free Guy» (2021) MMORPGs transcend the entertainment function, acquiring the characteristics of a communicative space that reproduces values, behavioral patterns and ethical orientations of modern global culture.

The scientific novelty of the study lies in the comprehensive interpretation of cinematic representations of MMORPGs through the prism of J. Huizinga's cultural studies' theory, which made it possible to consider play as a universal model of social interaction and a metaphor of human existence in the context of media culture. Special attention is paid to the dichotomy «fair play – false play» as a key category of the Dutch historian's theory.

Conclusions. The play concept of culture represented in films about MMORPGs demonstrates the transformation of perceptions about play – from a leisure activity to a form of cultural self-expression and communication. Cinematic imagery emphasize the humanistic potential of play, its capability to unite, teach and recreate the moral foundations of human coexistence. It has been found that fair play emerges as a space of voluntariness, equality, solidarity and creative self-expression, while false play is associated with manipulation, the desire for power and the destruction of the harmony of the play world. This opposition reveals a deeper humanistic dimension of play, which expresses the struggle between the authenticity of human experience and the technological challenges of the digital age.

Key words: Johan Huizinga's play concept of culture, MMORPG, video game, fair play, false play, virtual space, cinematography.

Актуальність проблеми. Феномен масових багатоосібних онлайн-рольових ігор (MMORPG) є одним із ключових проявів сучасної цифрової культури. Їхня популярність свідчить про суттєві зміни у способах соціалізації, організації дозвілля і репрезентації культурних цінностей. MMORPG вийшли далеко за межі традиційного уявлення про ігри як виключно розважальної діяльності, адже нині вони формують соціальні спільноти, згуртовують гравців, сприяють виробленню в них специфічних моделей поведінки та взаємодії.

У кінематографі ХХІ ст. простежується тенденція до художньої інтерпретації світу MMORPG. Фільми «Першому гравцю приготуватися» (2018), «Джуманджі: Поклик джунглів» (2017), «Джуманджі: Наступний рівень» (2019), «Персонаж» (2021) не лише демонструють естетичний і видовищний потенціал віртуальних ігор, а й піднімають культурологічні та етичні питання, пов'язані з ними.

У цьому контексті особливо актуальною постає ігрова концепція культури нідерландського культуролога Й. Гейзинги, викладена ним у праці «Homo Ludens» (1938). Вчений розглядав гру як універсальний культуротворчий принцип, що визначає розвиток мистецтва, науки, права, політики, релігії і навіть війни

(Huizinga, 1964). Такий культурологічний підхід надає продуктивну методологічну основу для аналізу модерних візуальних медіа, зокрема кінотворів, як культурних текстів, що репрезентують теперішнє розуміння гри, а також етики, свободи вибору та соціальної взаємодії у цифрову добу.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблематика відображення ігрової концепції культури й інтеграції ігор у кінематограф ХХІ ст. привертає інтерес культурологічної і медіадослідницької наукової спільноти. Дослідження еволюціонували від теоретичного переосмислення класичних концептів гри (Huizinga, 1964) до емпіричного вивчення конкретних кінотекстів, у яких ігрові механіки визначають нарративні та етичні моделі. Цей зріз включає три взаємопов'язані концептуальні повороти: 1) трансформацію основних тез Й. Гейзинги (Rodríguez, 2006) і критичну переоцінку метафори «магічне коло» (англ. «magic circle») (De Kesel, 2024); 2) перехід до вивчення кінофільмів як «гейміфікованих» нарративів, що використовують ігрові правила як засоби, що рухають сюжет (Baty, 2020; Fang, 2025; Xiong, 2023); 3) посилення уваги до формування нових типів суб'єктів в умовах «повного занурення» (Кислюк, 2014) – від homo ludens до homo virtualis (Куцепал, 2009).

Перший поворот спирається на сучасну інтерпретацію культурологічних ідей Й. Гейзинги. Нинішні мережеві, комерціалізовані та перехресні медійні простори руйнують автономію «магічного кола», через що у дослідників виникає необхідність переглянути уявлення про незалежність і межі гри (Rodríguez, 2006; De Kesel, 2024). Так, ігрова концепція культури нідерландського вченого залишається основоположною, але в умовах медіакультури потребує доповнення теоретичними інструментами для аналізу цифрових екосистем.

Другий поворот стосується практик адаптації елементів гри у кінематограф ХХІ ст. В аналітичних роботах останніх років систематизуються способи, через які фільми на кшталт «Першому гравцю приготуватися» і «Персонаж» приділяють увагу кільком ігровим елементам, зокрема правил та мети, як структурним засобам оповіді (Xiong, 2023, p. 435). Якщо дослідження С. Бейті наголошує на труднощах адаптації ігрової інтерактивності в статичний кінематографічний нарратив (Batu, 2020, p. 19), то свіжі мультимедійні аналізи Чжусінь Фен доводять, що сучасні режисерські та сценарні стратегії все частіше звертаються до гейміфікації для забезпечення мотивації героїв і вирішення їхніх проблем (Fang, 2025, p. 1).

Третій поворот, що ґрунтується на семантиці рівнів реальності й інтертекстуальності, виражається в аналізах утопії, антиутопії і ретротопії у фільмі «Першому гравцю приготуватися», де кінотекст конструює множинні реалії як культурну рефлексію ностальгії та втечі (Romanzi, 2020, p. 163). Це підтримано дослідженнями з інтертекстуальності, у яких відзначено, що в кінематографі ХХІ ст. простежується взаємозв'язок між реальністю та вигадкою, а також використання аватарів і комунікативних моделей аудиторії, структури і правил, концепції часу і боротьби проти тиранії (Jiménez Sánchez et al., 2023, p. 1). Така інтертекстуальність посилює значущість ігрових світів як культурних артефактів, що формують колективні уявлення про технологічне й соціальне майбутнє.

У цьому контексті на увагу заслуговує порівняльний аналіз голлівудських науково-фантастичних фільмів «Першому гравцю приготуватися» і «Персонаж» дослідниці Руян Шан (Xiong, 2023). Авторка розглядає інтеграцію

кінокартин та ігор як нове культурне явище і виокремлює спільні ігрові стратегії й естетичні трансформації в кіноігрових проєктах. Підкреслюється, що безпосереднє використання ігрових елементів дає позитивні результати при створенні майбутніх робіт, які поєднуюватимуть фільми з іграми (Xiong, 2023, p. 435).

Українська наукова думка доповнює цей міжнародний дискурс. Тут варто згадати методологічні та наукові розробки харківської культурологічної школи, започаткованої Харківською державною академією культури. Зокрема, автори підручника «Культурологія» (2011), відштовхуючись від ідей Й. Гейзинги, підкреслюють, що, незважаючи на насиченість різних аспектів теперішнього життя ігровими елементами, роль гри при цьому не зростає, а навпаки – стає ознакою втрати суспільством зв'язку із традицією. Так, хоч справжня культура залежить від ігрового змісту, в сучасних реаліях людина все частіше звертається до фальшивої гри, каталізатором чого слугує можливість власної вигоди (Шейко та ін., 2011, с. 260–261). Однак, водночас новітні цифрові технології та удосконалення гри до формату масових багатособібних сприяють її переходу на новий рівень. У статті К. Кислюка зауважено, що сучасні браузерні MMORPG, наближаючись до феномену «повного занурення», можуть сприяти формуванню нової віртуальної та культурної реальності, яка, в свою чергу, створюватиме новий творчий тип особистості. Цей прогноз вказує як на ключові екзистенційні ознаки простору гри, так і на важливу роль медіа як провідного динамічного фактора культури (Кислюк, 2014, с. 42–47). Разом з тим С. Куцепал формулює ідею нового типу людини, *homo virtualis* («людина віртуальна»), який можна розглядати як концептуальну заміну чи доповнення до *homo ludens* («людина, яка грає»), що дозволяє аналізувати трансформацію суб'єкта під впливом цифрових технологій (Куцепал, 2009, с. 6). Обидва регіональні підходи цінні тим, що пропонують альтернативні парадигми суб'єктності та культуротворення.

Але, незважаючи на наявність певної кількості праць, проблема відображення ігрової концепції культури Й. Гейзинги у сюжетній структурі фільмів, присвячених іграм у жанрі MMORPG, залишається недостатньою проробленою. В українській культурологічній думці

цей аспект майже не аналізувався, тоді як кінематографічна репрезентація гри, її гуманістичного потенціалу та дихотомії «чесна гра – фальшива гра» потребують окремого дослідження. Саме цим зумовлена актуальність запропонованої розвідки.

Мета дослідження – з'ясувати, яким чином ігрова концепція культури Й. Гейзинга відображається у сюжетах кінофільмів XXI ст., що інтерпретують MMORPG як соціокультурний феномен.

Для досягнення поставленої мети у дослідженні було сформульовано наступні завдання: розкрити теоретичні засади ігрової концепції культури Й. Гейзинга; окреслити специфіку масових багатоосібних онлайн-рольових ігор як феномену сучасної глобальної культури, що формує нові моделі комунікації та сприяє розвитку креативних здібностей; проаналізувати сюжетні складові фільмів, присвячених MMORPG; виявити прояви дихотомії «чесна гра – фальшива гра» у художньому світі розглянутих кінокартин; виокремити гуманістичний і культурологічний потенціал гри як моделі соціальної та культурної взаємодії, вираженої в кінематографічних образах.

Виклад основного матеріалу дослідження. Ігрова концепція культури залишається однією з найвпливовіших теоретичних парадигм XX–XXI ст., адже гра виявляє глибинні механізми формування і функціонування культури як живої системи символів і смислів. У культурологічному вимірі гра постає не лише як форма дозвілля чи творчості, а й універсальний спосіб моделювання світу, засіб комунікації, соціальної взаємодії та самовираження особистості.

Перші ґрунтовні спроби осмислення гри як культурного феномена здійснив нідерландський історик, один із провідних теоретиків ігрової концепції культури – Йоган Гейзинга. У праці «Homo Ludens» (1938) він визначив гру як основу культуротворення, джерело ритуалу, мистецтва, права та суспільного ладу. Науковець виокремив низку ознак гри: добровільність участі; вихід за межі повсякденності та рутинного життя; наявність правил, які всі учасники визнають; обмеженість у часі й просторі; створення тимчасової спільноти; автономність і цінність гри самої по собі (Huizinga, 1964, р. 28–45). Ключова ознака – це відсутність прямої цілі, крім самого процесу гри, що

відрізняє її від реальності, яка має матеріальну або практичну мету. Гра, на думку вченого, є основною характеристикою людини, яка всю свою діяльність прагне оформлювати в ігровій формі.

Водночас Й. Гейзинга розділяє поняття чесної гри і фальшивої гри. Чесна гра (англ. fair play) у його трактуванні дорівнює ширій грі. Вона полягає у вияві гармонійної взаємодії між учасниками ігрового процесу і засновується на добровільному прийнятті правил, внутрішній дисципліні та прагненні до духовного самовираження. Так, чесна гра є самодостатньою діяльністю, що дарує людині внутрішнє задоволення і сприяє не тільки її самопізнанню, а й розвитку культури в цілому. Її сутність закладена не у зовнішніх вигодах, а у переживанні «чистої радості» від участі у грі, яка відбувається в межах встановлених рамок і не має практичної користі в якості кінцевої мети (Huizinga, 1964, р. 211).

На противагу цьому, фальшива гра (англ. false play) виникає через порушення встановлених правил, маніпуляцію, зловживання можливостями задля отримання матеріальних або статусних переваг. У такому разі гра втрачає свій естетичний і культуротворчий сенс, перетворюючись на засіб досягнення зовнішніх цілей – псевдогру. Це призводить до руйнації ігрового простору, у якому зникає дух вільного суперництва і співтворчості, а сама гра фактично стає не-грою (Huizinga, 1964, р. 206–208).

Отже, чесна гра, за Й. Гейзингою, є втіленням етичних ідеалів і соціальних цінностей, що підтримують культурний розвиток, тоді як фальшива гра стає її антиподом, гальмуючи духовне зростання й підмінюючи культуру на середовище корисливості.

Сучасна доба засвідчує зміну антропологічних орієнтирів, що відображається у трансформації ігрової природи людини. Якщо homo ludens Й. Гейзинга виражав ідею гри як універсальної культуротворчої діяльності, то у XXI ст., за спостереженням української вченої С. Куцепал, на зміну йому приходять homo virtualis – людина інформаційного суспільства, існування якої нерозривно пов'язане з цифровими технологіями та віртуальним простором (Куцепал, 2009, с. 200). У цьому світлі поява комп'ютерних ігор, мережеских спільнот і віртуальної реальності сприймається не просто як

інноваційні форми розваг, а як елементи самоідентифікації нової людини. Homo virtualis, у свою чергу, набуває екзистенційного значення: фізичний світ і цифровий вимір зливаються в єдину ігрову комунікацію, у якій індивід формує власну ідентичність, соціальні взаємозв'язки й культурні практики. Значення цього нового типу людини особливо зростає у зв'язку з поточними реаліями України, де підвищена небезпека реального простору спонукає українців активніше використовувати можливість віртуального.

На нашу думку, найяскравіші ознаки homo virtualis простежуються у світі відеоігор у жанрі MMORPG, які стали самотніми моделями нового типу соціальності та культури. MMORPG, або масова багатоосібна онлайн-рольова гра (англ. massively multiplayer online role-playing game) – це будь-яка сюжетна онлайн-відеогра, у якій людина, керуючи образом персонажа у віртуальному фентезійному світі, взаємодіє через нього з великою кількістю інших гравців (MMORPG, 2025). У цифрових просторах MMORPG користувач не лише проходить їхню сюжетну складову, а й конструює власну ідентичність, формує систему соціальних зв'язків, розвиває навички комунікації, співпраці й суперництва.

MMORPG слід вважати своєрідною лабораторією сучасного досвіду існування homo virtualis у зв'язку з тим, що їхній ігровий простір наразі трансформується у нову форму культурної реальності. Так, гравець, перебуваючи у багаторівневій цифровій структурі, спілкується з такими ж користувачами в умовах, де розмиваються межі між реальним та віртуальним, а гра стає способом самопізнання, комунікації та соціального конструювання. В межах масових багатоосібних онлайн-рольових ігор відбувається процес гейміфікації життя, коли ігрове стає чимось більшим, аніж дозволя, і перетворюється на важливий складник культурної ідентичності сучасної людини. Результати цієї інтеграції вже можна бачити у всьому світі, і в Україні зокрема, де геймери об'єднуються у низку ігрових спільнот не тільки задля спілкування, а й з метою ефективного просування патріотичних ідей у цифровому просторі.

Цей феномен істотно вплинув на медіакультуру, насамперед кінематограф, який дедалі

частіше звертається до ігрової тематики як моделі теперішнього буття. У фільмах віртуальний простір постає не лише як художній прийом, а як символічне відображення ігрової концепції культури Й. Гейзинги – вільної, творчої, морально осмисленої діяльності. Серед таких кінотворів особливої уваги заслуговують «Першому гравцю приготуватися» (2018), друга й третя частини серії фільмів «Джуманджі» (2017, 2019), «Персонаж» (2021). Усі вони якісно дубльовані українською мовою, транслиються час від часу на українських телеканалах і є вельми популярними серед глядачів у всьому світі. У їхніх кінематографічних інтерпретаціях відеоігор, зокрема MMORPG, простежується прописана Й. Гейзингою дихотомія «чесна гра – фальшива гра», що дозволяє осмислити їх у ширшому культурологічному контексті.

Фільм «Першому гравцю приготуватися» (2018) режисера Стівена Спілберга репрезентує ідею тотального занурення у цифровий простір, яке постає як глобальна масова багатоосібна онлайн-рольова гра з назвою «ОАЗИС», що розшифровується як Онтологічний Антропоцентричний Зоровий Імерсивний Симулятор (Spielberg, 2018). Так, цей всесвіт віртуальних розваг функціонує як інтерактивна реальність, де користувачі взаємодіють під вигаданими іменами створених персонажів (аватарів), завдяки чому формують альтернативні соціальні, культурні й економічні структури. ОАЗИС уособлює феномен гри крізь призму ідей Й. Гейзинги – як світ, що відокремлений від буденності, але який водночас формує нову культурну реальність.

Головний герой, Вейд Воттс, відомий під ім'ям аватара «Парзіваль», у процесі гри долає шлях ініціації: від звичайного гравця до переможця, який здобуває право власності на ОАЗИС. Його успіх зумовлений не стільки силою чи насильством, скільки знанням культурних кодів, усвідомленням інтелектуальної чесності, здатністю до колективної співпраці та нестандартних вирішень завдань гри. Перемога команди Парзівалю є символом чесною гри – відкритої, творчої, культурно осмисленої. Протилежною стороною виступає корпорація IOI («Innovative Online Industries»), що прагне монополізувати віртуальний світ і зрештою перетворити його з культурного феномена на економічний ресурс. Звернення керівництва IOI

до обману, примусу, підкупу і технологічного контролю свідчить про фальшиву гру – намагання порушити межі культурного поля, через яке гра перестає бути вільною. Таким чином, «Першому гравцю приготуватися» утверджує ідеал гри як простору моральної та культурної автентичності, що протистоїть утилітарним інтересам.

Фільм «Джуманджі: Поклик джунглів» (2017) і його продовження «Джуманджі: Наступний рівень» (2019) режисера Джейка Кездана акцентуються на еволюції класичної настільної гри у формат відеоігрового сценарію, близького до жанру MMORPG (Kasdan, 2017; Kasdan, 2019). Потрапивши буквально у гру, люди опиняються у тілах аватарів героїв з різними характеристиками, через які вони мають відшукати нові способи кооперації й адаптації. Це входження у цифровий світ теж відображає ключові аспекти концепції гри Й. Гейзинга – тимчасовість, умовність і трансформаційний потенціал. За короткий час, проведеного у віртуальному ігровому просторі, головні діючі особи кінокартин не лише виконують поставлену місію, а й вчаться співпраці, відповідальності за команду, прийняттю відмінностей один одного.

Ідея чесної гри тут реалізується у визнанні правил, колективному прийнятті рішень, взаємоповазі, самодисципліні та готовності до самопожертви. Натомість спроби вести себе індивідуалістично, порушувати умови гри і жертвувати іншими призводили лише до поразки та повторення циклу випробувань, що метафорично виражає необхідність дотримання ігрового кодексу. Серія фільмів «Джуманджі» у цьому сенсі демонструє педагогічний потенціал гри як культурної практики, що сприяє формуванню етики взаємодії, дружби і довіри. Так, повернувшись із відеогри у реальність, головні герої вже є уважнішими один до одного, сміливішими, більш комунікабельними і відкритими до проявів креативності у реальному житті, тоді як до гри були в цілому замкнені у собі. Це ілюструє основну ідею обох кінокартин – подолання егоїзму й особистісне зростання через участь у грі.

Фільм «Персонаж» (2021) режисера Шона Леві розкриває ігрову концепцію культури з іншого ракурсу, а саме через досвід негравального персонажа «Free City», що є масовою

багатоосібною онлайнвою грою (англ. MMO чи MMOG – massively multiplayer online game). Головний герой кінотвору на ім'я Гай спершу функціонує як запрограмована частина ігрового простору, проте поступово починає усвідомлювати себе і здобувати ознаки суб'єкта, здатного до морального вибору (Levy, 2021). У цьому виявляється глибинний гуманістичний потенціал гри, про який писав Й. Гейзинга: навіть у межах умовного середовища можливе відтворення свободи духу. Гай обирає чесну гру – діяти за правилами, але водночас дотримуватися етичності, зокрема допомагати іншим і запобігати насильству, що стало поширеною формою взаємодії серед гравців у «Free City».

Фальшива гра у фільмі простежується у зловживанні владою Антуаном, псевдотворцем названої відеогри, а також у його маніпуляціях її простором і спотворенні самої природи гри. Протиставлення віртуального героя реальній людині, яка привласнила оригінальну гру та переробила на свій лад, ілюструє конфлікт, у результаті якого вільна, творча і морально осмислена ігрова структура поборює комерційну експлуатацію відеогри як інструменту влади й контролю. Зрештою, у кінокартині «Персонаж» підкреслюється, що ігрова реальність може бути не лише простором розваги, а й сферою етичного становлення, де навіть цифрові істоти мають право на свободу, справедливість і вияви гуманізму.

Отже, проаналізовані фільми репрезентують ідеї Й. Гейзинга про гру як універсальний принцип культури, а самі ігри у жанрі MMORPG – як нові її моделі, у яких перетинаються естетичні, етичні й соціальні аспекти. Загальна сюжетна лінія цих кінотворів ґрунтується на грі як своєрідній втечі з реальності до іншого, вільного світу з необмеженими можливостями, де кожен учасник має шанс проявити себе і відточити свої компетентності. Після повернення до буденного життя результати пройденого ігрового шляху даються взнаки: гравці стають впевненішими у собі, легше формують нові дружні взаємини, починають активно співпрацювати не тільки у грі, а й поза нею. У сюжетних структурах фільмів особливу увагу також приділено розвитку креативності та формуванню консолідації як гарантій досягнення успіху у віртуальному просторі MMORPG. Властивість цього жанру ігор згуртовувати користувачів обумовлює їхню

зростаючу популярність, що охоплює й терени України, де у зв'язку із реаліями війни люди ще частіше знайомляться дистанційно, зокрема в ігровому світі.

Окрім усього зазначеного, у кожній з розглянутих кінокартин простежується дихотомія чесної та фальшивої гри. Її можна спостерігати не тільки у сюжетних колізіях, а й у філософському вимірі як зіставлення творчої і гуманістично зорієнтованої діяльності із прагненням до контролю, влади й комерційної вигоди. Чесна гра ґрунтується на дотриманні правил, пошуку моральної рівноваги, взаємодії, розкритті творчого потенціалу та саморозвитку, що забезпечує стабільність ігрового всесвіту, а фальшива гра – на маніпуляціях, насильстві, егоїзмі та прагненні до монополії, що призводить до хаосу (табл. 1). Таким чином, кінематографічні образи відтворюють не лише сюжетні елементи масових багатоосібних онлайн-ігор, а й морально-культурні сенси, притаманні homo ludens.

Узагальнюючи, можна стверджувати, що фільми, сюжети яких ґрунтуються на

віртуальному просторі MMORPG, відображають гру як культурний феномен, який з умовного й відокремленого середовища трансформувався в універсальний спосіб осмислення світу. Згадані кінотвори також підтверджують актуальність ігрової концепції культури Й. Гейзинґи у цифрову епоху. Так, навіть у віртуальному вимірі гра залишається сферою свободи, творчості і морального вибору, що формує новітній тип людини – «homo virtualis ludens» («людина, яка грає у віртуальному просторі»).

Насамкінець важливо наголосити, що для України це дослідження стане в пригоді у тому сенсі, що через такий культурологічний аналіз ігрової концепції культури Й. Гейзинґи можна осмислювати сучасні реалії, які наразі відображаються в національному кінематографі. У контексті війни та боротьби за свободу стає очевидним, що чесна гра в широкому значенні полягає у додержанні принципів справедливості, солідарності, рівності й добровільності, тоді як фальшива гра уособлює агресію, маніпуляцію, негативну пропаганду, руйнування правил співіснування. Застосування цієї

Таблиця 1

Прояви чесної і фальшивої гри у сюжетах фільмів, присвячених MMORPG

Фільм	Чесна гра	Фальшива гра
«Першому гравцю приготуватися» (англ. «Ready Player One», 2018)	1) Відкритий і вільний глобальний простір всесвіту «ОАЗІС» із численними можливостями для користувачів; 2) Справедливе проходження головними героями випробувань, залишеними розробником; 3) Рівність шансів у віртуальному просторі, де будь-який гравець може стати переможцем.	1) Використання чисельної переваги корпорацією IOI з метою здобуття контролю над ОАЗІС задля своїх корисливих цілей; 2) Спроби керівництва компанії пройти квести нечесними способами: шахрайством, підкупом, передовим технічним оснащенням; 3) Насильницький тиск IOI на гравців, який з віртуального світу переходить у реальний (примусове боргове рабство, прямі погрози і замах на життя).
«Джуманджі: Поклик джунглів» (англ. «Jumanji: Welcome to the Jungle», 2017); «Джуманджі: Наступний рівень» (англ. «Jumanji: The Next Level», 2019)	1) Повне прийняття гравцями характеристик своїх аватарів і правил гри як необхідних умов її проходження; 2) Наявність рівних стартових умов для кожного з учасників: по три ігрових життя, сильних та слабких сторін власних аватарів, відведених ролей у відеогрі; 3) Здобуття головними героями перемоги у грі завдяки злагодженій командній роботі, координованим діям і довірі.	1) Нехтування застереженнями від гри, що призводило до втрати одного ігрового життя не тільки у порушника, а й усієї його команди; 2) Примусова жертва ігровим життям одного з гравців, що спричинювало розлад у команді й ускладнювало процес проходження відеогри; 3) З'ясування особистих стосунків і недоречне насильство, що ставило під загрозу як прогрес гри, так і реальне життя її учасників.
«Персонаж» (англ. «Free Guy», 2021)	1) Використання функцій гравця негральним персонажем Гаєм з добрими намірами – дослідження різних локацій гри і допомозі іншим негральним персонажам; 2) Справедливе виконання місій відеогри головним героєм та дотримання ним її правил задля підвищення власного ігрового рівня та саморозвитку; 3) Консолідація негральних персонажів з метою збереження свого віртуального світу.	1) Експлуатація псевдотворцем Антуаном відеогри як чергового джерела прибутку; 2) Втручання у структуру простору відеогри і введення невразливого персонажа з метою запобігання перемозі головного героя та викриття правди про походження гри; 3) Зловживання Антуаном адміністративною владою і фізичне знищення ним джерел функціонування відеогри у реальному світі через невизнання свого програшу.

Джерело: створено автором на основі переглянутих фільмів.

дихотомії щодо сюжетів національних фільмів може допомогти глибше зрозуміти культурні моделі, що підтримують суспільну стійкість, і зрештою сприяти формуванню українського нарративу, в якому свобода й чесність гри отожнюватимуться з базовими цінностями демократичного суспільства.

Висновки і перспективи подальших досліджень. У результаті дослідження встановлено, що ігрова концепція культури Й. Гейзинга є ефективним теоретичним інструментом для аналізу сучасних кінематографічних творів, присвячених масовим багатоосібним онлайн-рольовим іграм. Ідеї, що були закладені у тип людини *homo ludens*, дозволяють інтерпретувати ігри цього жанру не просто як форму дозвілля, а як фундаментальний принцип, що визначає спосіб мислення, комунікації і творчої самореалізації людини у цифровій епосі. Зростаюча популярність MMORPG підтримує їхній статус феномена сучасної глобальної культури, що формує нові моделі для взаємодії та розкриття творчого потенціалу гравців у віртуальному світі.

Сюжетно-композиційний аналіз фільмів «Першому гравцю приготуватися» (2018), «Джуманджі: Поклик джунглів» (2017), «Джуманджі: Наступний рівень» (2019) та «Персонаж» (2021) показав, що відеогра у цих кінокартинах постає як середовище випробувань, самопізнання і соціальної взаємодії. Дихотомія чесної та фальшивої гри відтворюється на рівні морального вибору персонажів і конфлікту між гуманістичними цінностями гри, які спираються на свободу, творчість й рівність, та її спотвореними формами, зумовленими прагненням до контролю, маніпуляції чи прибутку. Зрештою, у кожному з розглянутих кінотворів наголошується на перемозі тих діючих осіб, які дотримувалися шляху чесної гри. У «Першому

гравцю приготуватися» він розгортався як колективний пошук істини та відстоювання справедливості, у дилогії «Джуманджі» – як особистісне зростання та формування солідарності задіяних людей, у «Персонажі» – як пробудження самосвідомості та прояв безкорисливості цифрового героя. Ці приклади демонструють, що кінематограф ХХІ ст. осмислює гру як універсальний культурний код, у якому відображаються сучасні уявлення про моральну відповідальність та людську гідність.

Таким чином, у художньому світі фільмів, присвячених MMORPG, гра виступає метафорою теперішнього буття, а дихотомія «чесна гра – фальшива гра» набуває значення морального орієнтира в контексті технологічно опосередкованої культури. Гуманістичний і культурологічний потенціал гри, за Й. Гейзингою, виявляється в її здатності не тільки об'єднувати людей різного соціального статусу, а й стимулювати їхню креативність та сприяти духовному і культурному розвитку.

Майбутні наукові розвідки доцільно спрямувати на поглиблене вивчення медіапростору гри як нової культурної екосистеми, зокрема на аналіз етичних, комунікативних і освітніх аспектів ігор у жанрі MMORPG в контексті цифрової гуманітаристики. Не менш перспективним є проведення порівняльного аналізу кінематографічних ігрових моделей у західній та українській культурі, що дасть змогу осмислити потенціал національних кінотворів у відтворенні сучасного «ігрового» світогляду. Так само доцільним у майбутньому може стати розбір анонсованих продовжень розглянутих фільмів, насамперед четвертої частини «Джуманджі» і другої частини «Першому гравцю приготуватися», де особливу увагу слід приділити трансформаціям елементів, що надають віртуальному простору ознак MMORPG.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Кислюк К. В. Перспективи комп'ютерних ігор у медіа-культурі ХХІ ст. // *Культура України*. 2014. Вип. 47. С. 40–48.
2. Куцепал С. В. *Homo virtualis* як продукт культури інформаційного суспільства // *Гілея*. 2009. Вип. 25. С. 195–201.
3. Шейко В. М., Богущкий Ю. П., Германова де Діас Е. В. *Культурологія* : навч. посібник. Харків : ХДАК, 2011. 473 с.
4. Baty S. *The Art of the Game: Issues in Adapting Video Games* // *Dissertations, Theses, and Student Research: Department of English, The University of Nebraska-Lincoln*. 2020. № 4. URL: <https://digitalcommons.unl.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1179&context=englishdiss> (дата звернення: 18.10.2025).
5. De Kesel M. *Playthings of the Gods: On the “Magic Circle” Metaphor in Johan Huizinga’s Homo Ludens* // *Into the Magic Circle: Rethinking Homo Ludens*. 2024. Vol. 1, No 1. DOI: <https://doi.org/10.71265/craapw51>

6. Fang Z. Integration of film and game: multi-case study on narrative strategies // *Frontiers in Sociology*. 2025. 25 March. DOI: <https://doi.org/10.3389/fsoc.2025.1534556>
7. Goggin J. Play and Games in Fiction and Theory // *Angles*. 2020. No. 11. DOI: <https://doi.org/10.4000/angles.2561>
8. Huizinga J. *Homo Ludens : A study of the play-element in culture*. Boston : The Beacon Press, 1964. 220 p. é
9. Jiménez Sánchez Á., Lavin José M., Garcia Noemi Martin. Videogames as drivers for film plots: booming intertextuality // *Convergencia / Scielo*. 2023. Vol. 30. DOI: <https://doi.org/10.29101/crcs.v30i0.20385>
10. Kasdan J. *Jumanji: The Next Level* [Film]. Columbia Pictures, 2019.
11. Kasdan J. *Jumanji: Welcome to the Jungle* [Film]. Columbia Pictures, 2017.
12. Levy S. *Free Guy* [Film]. 20th Century Studios, 2021.
13. MMORPG // *Dictionary.com*. URL: <https://www.dictionary.com/browse/mmorpg> (дата звернення: 18.10.2025).
14. Rodríguez H. The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's *Homo Ludens* // *Game Studies*. 2006. Vol. 6. Issue 1. URL: <https://gamestudies.org/06010601/articles/rodrigues> (дата звернення: 18.10.2025).
15. Romanzi V. Levels of Reality in Steven Spielberg's *Ready Player One: Utopia, Dystopia and Retrotopia* // *JAMIT*. 2020. No. 3. DOI: <https://doi.org/10.13135/2612-5641/4229>
16. Spielberg S. *Ready Player One* [Film]. Warner Bros. Pictures, 2018.
17. Xiong R. The Use of Game Elements in Hollywood Science Fiction Films: Taking *Ready Player One* and *Free Guy* as Examples // *Communications in Humanities Research*. 2023. No 3(1). DOI: <https://doi.org/10.54254/2753-7064/3/20220398>

REFERENCES:

1. Kysliuk, K. V. (2014). Perspektyvy kompiuternykh ihor u media-kulturi XXI st. [Prospects of computer games in the media culture of the 21st century]. *Culture of Ukraine*, 47, 40–48 [in Ukrainian].
2. Kutsepal, S. V. (2009). Homo virtualis yak produkt kultury informatsiinoho suspilstva [Homo virtualis as a product of the culture of the information society]. *Hileia*, 25, 195–201 [in Ukrainian].
3. Sheiko, V. M., Bohutskyi, Yu. P., Hermanova de Dias, E. V. (2011). *Kulturolohiia : navch. posibnyk* [Cultural studies : textbook]. Kharkiv : KhDAK, 473 [in Ukrainian].
4. Baty, S. (2020). The Art of the Game: Issues in Adapting Video Games // *Dissertations, Theses, and Student Research: Department of English, The University of Nebraska-Lincoln, 2020*, 4. Retrieved from <https://digitalcommons.unl.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1179&context=englishdiss> [in English].
5. De Kesel, M. (2024). Playthings of the Gods: On the 'Magic Circle' Metaphor in Johan Huizinga's *Homo Ludens*. *Into the Magic Circle*, from <https://doi.org/10.71265/craapw51> [in English].
6. Fang, Z. (2025). Integration of film and game: multi-case study on narrative strategies. *Frontiers in Sociology*, 25 March, from <https://doi.org/10.3389/fsoc.2025.1534556> [in English].
7. Goggin, J. (2020). Play and Games in Fiction and Theory. *Angles*, 11, from <https://doi.org/10.4000/angles.2561> [in English].
8. Huizinga, J. (1964). *Homo Ludens : A study of the play-element in culture*. Boston : The Beacon Press, 220 [in English].
9. Jiménez Sánchez, Á., Lavin José M., & Garcia Noemi Martin (2023). Videogames as drivers for film plots: booming intertextuality. *Convergencia / Scielo*, 30, from <https://doi.org/10.29101/crcs.v30i0.20385> [in English].
10. Kasdan, J. (Director). (2019). *Jumanji: The Next Level* [Film]. Columbia Pictures. [in English].
11. Kasdan, J. (Director). (2017). *Jumanji: Welcome to the Jungle* [Film]. Columbia Pictures. [in English].
12. Levy, S. (Director). (2021). *Free Guy* [Film]. 20th Century Studios. [in English].
13. MMORPG. *Dictionary.com*. Retrieved from <https://www.dictionary.com/browse/mmorpg> [in English].
14. Rodríguez, H. (2006). The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's *Homo Ludens*. *Game Studies*, 6, 1. Retrieved from <https://gamestudies.org/06010601/articles/rodrigues> [in English].
15. Romanzi, V. (2020). Levels of Reality in Steven Spielberg's *Ready Player One: Utopia, Dystopia and Retrotopia*. *JAMIT*, 3, from <https://doi.org/10.13135/2612-5641/4229> [in English].
16. Spielberg, S. (Director). (2018). *Ready Player One* [Film]. Warner Bros. Pictures. [in English].
17. Xiong, R. (2023). The Use of Game Elements in Hollywood Science Fiction Films: Taking *Ready Player One* and *Free Guy* as Examples. *Communications in Humanities Research*, 3(1), from <https://doi.org/10.54254/2753-7064/3/20220398> [in English].

Дата першого надходження статті до видання: 17.11.2025

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 12.12.2025

Дата публікації (оприлюднення) статті: 31.12.2025