УДК 130.2
DOI https://doi.org/10.31392/cult.alm.2024.4.29

Скубіна Наталія Сергіївна,
аспірантка кафедри теорії культури і філософії науки
філософського факультету
Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна
orcid.org/0000-0003-3799-2923
natalia.skubina@gmail.com

НАРАТИВНА ВІДЕОГРА ЯК МИСТЕЦТВО МЕТАМОДЕРНУ

Статтю присвячено осмисленню наративних відеоігор як метамодерністського медіа, пошуку в іграх відповідного жанру характерних елементів та стратегій, що дали б змогу класифікувати відеоігри як мистецькі артефакти нової культурної епохи. Дослідження базується на низці теоретичних праць, що присвячені вивченню особливостей метамодернізму. Насамперед використовується концепція метамодерну Робіна ван ден Аккера та Тімотеуса Вермьолена, які описують нову культурну реальність як відхід від панівної цинічності й відстороненості постмодерну та прагнення до неоромантизму з його щирістю, відкритістю, осциляцією як коливанням між протилежними поняттями чи явищами (щирість та насмішка, серйозність і наївність тощо), намаганням поєднати постмодерністичне з модерністичним, апеляцією до міфологічного та чуттєвого. Теоретично важливою для представленої статті є також концептуалізація метамодерністських прийомів у мистецтві Г. Дембера. Серед таких він виокремлює низку понять, зокрема емпатичну рефлексію, «подвійну рамку», осциляцію, ексцентричність, метамодерний мінімалізм і максималізм, конструктивний пастиш, іронестій, нормкор, антропоморфізацію та метасимпатичність, які разом створюють складну й багатогранну структуру сучасного художнього тексту.

Використовуючи зазначену методологію, у статті проаналізовано наративні відеоігри та серії відеоігор XXI століття, як-от «Death Stranding», «Kena: Bridge of Spirits» та інші. Так, стаття висвітлює метамодерністські елементи, що є спільними та часто повторюваними в сучасному ігровому середовищі. На прикладі кількох ігрових тайтлів проілюстровано механізми реалізації емоційної осциляції, амбівалентності та щирості, що водночас дають змогу краще залучити гравця до кібертекстового наративу гри, а з іншого боку стають яскравим вираженням метамодерністичних концепцій.

Важливими метамодерними елементами, що дедалі частіше знаходять своє відображення у відеоігровому просторі, є також прагнення до колективної дії та соціальної взаємодії, що може виражатися через імплікацію в індивідуальний ігровий досвід механізмів комунікації з іншими гравцями, а також тяжіння до реконструкції міфічних тропів та сюжетів, що не просто зчитуються, а насамперед проживаються гравцями.

Ключові слова: метамодернізм, постмодернізм, «нові медіа», візуальна культура, цифрова культура, відеоігри, наратив, нова щирість, чуттєве, неоромантизм.

Skubina Nataliia,
Postgraduate Student at the Department
of Theory of Culture and Philosophy of Science Faculty of Philosophy
V. N. Karazin Kharkiv National University
orcid.org/0000-0003-3799-2923
natalia.skubina@gmail.com

NARRATIVE VIDEO GAME AS METAMODERN ART

The article is dedicated to understanding narrative video games as a form of metamodern media. It seeks to identify the distinctive elements and strategies within such games that would classify them as artistic artifacts of a new cultural era. The research is based on several theoretical works that focus on the characteristics of metamodernism. The article employs the concept of metamodernism proposed by Robin van den Akker and Timotheus Vermeulen. They describe this new cultural reality as a departure from the prevailing cynicism and detachment of postmodernism. It reflects a yearning for neoromanticism, characterized by sincerity, openness, and oscillation between opposing concepts or phenomena (such as sincerity and irony, seriousness and naïveté). This involves an attempt to blend

postmodernist and modernist elements, appealing to the mythological and sensory. Additionally, the conceptualization of metamodernist techniques in art by H. Dember is theoretically significant for this article. Dember identifies several key concepts, including empathetic reflection, "double framing", oscillation, eccentricity, metamodern minimalism and maximalism, constructive pastiche, irony-resistance, normcore, anthropomorphism, and metasympathy. Together, these elements create a complex and multifaceted structure within contemporary artistic texts.

Using this methodology, the article analyzes narrative video games and series from the 21st century, such as Death Stranding, Kena: Bridge of Spirits and others. The article highlights common and frequently recurring metamodern elements within the contemporary gaming environment. By examining several game titles, it illustrates mechanisms of emotional oscillation, ambivalence, and sincerity. These mechanisms not only enhance player engagement with the cybertextual narrative of the game but also vividly express metamodernist concepts.

Significant metamodern elements increasingly reflected in the video game space include the pursuit of collective action and social interaction. This can be expressed through the incorporation of communication mechanisms with other players into the individual gaming experience. Moreover, there is a tendency towards the reconstruction of mythical tropes and narratives, which are not merely read but primarily experienced by players.

Key words: metamodernism, postmodernism, new media, visual culture, digital culture, video games, narrative, new sincerity, sensuality, neoromanticism.

Вступ. Постановка проблеми. Відеоігри виникли в контексті кінця XX століття, коли постмодернізм ставав центральною темою академічних дискурсів і знаходив відображення в різних галузях культурної діяльності. На тлі дедалі вищого інтересу до теорій симуляції та децентралізації суб'єкта відеоігри стали унікальним простором, що забезпечує гравцям значну свободу в межах інтерактивних наративів, даючи їм змогу активно впливати на розвиток подій у віртуальних світах. Зі стрімким прогресом у галузі комп'ютерного програмування, удосконаленням графічних технологій і використанням потужних технічних носіїв розробники ігор отримали змогу відкривати нові горизонти в дослідженні ігрових механік, наративних структур і гравецької взаємодії, що змінило підхід до відеоігор як до нового мистецького та технологічного феномену. Проте відеогра як така у філософсько-культурологічних дослідженнях частіше трактується саме як постмодерністське медіа (праці таких представників game studies, як А. Гандехаріон, М. Баруї, М. Маккенні, М. Пачеко тощо).

Академічне ж осмислення відеогри як форми мистецтва, що відповідає характеристикам метамодернізму, залишається фрагментарним і недостатньо розкритим. Зокрема, постає низка питань: як відеоігри відображають ключові риси метамодерністського мистецтва, як-от подвійність та рух між протилежностями (іронією і щирістю, сподіваннями та відчаєм, утопією і антиутопією), та чи можна взагалі визначити відеогру як суто метамодерністський феномен. Тож метою представленої роботи є дослідження відеоігрових форм як виявів метамодернізму в сучасному візуальному мистецтві.

У широкій перспективі дослідження відеоігор як мистецтва метамодерну дасть змогу краще простежити вплив цифрових технологій на культурні практики, формування ідентичності та соціальних взаємодій, а також заповнити прогалини в теоретичних моделях game studies. Тому **актуальність** статті визначається не лише фактичним привнесенням нових підходів у відеоігрові дослідження, а й перспективою досягти глибшого розуміння стану сучасного «культурного ландшафту».

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Як уже було зазначено, праць, що були б покликані осмислити сутність відеоігор з погляду метамодерну, украй мало як серед вітчизняних, так і серед закордонних публікацій. На спроби віднайти метамодерністські тенденції в наративних відеоіграх натрапляємо лише в таких працях, як «Metamodern Gaming: Literary Analysis of The Last of Us» та «Metamodern Nature of Hideo Kojima's Death Stranding Synopsis and Gameplay» українського дослідника С. Радченка, що присвячені аналізу конкретних відеоігор шляхом використання метамодерністської теорії, та в статті «Gameplay and its meaningful fullness from the perspective of metamodern cyberculture» М. Мельничук. Також окремої уваги вимагає стаття «Deathloop»: the Meta(modern) Immersive Simulation Game» доцента Центру досліджень комп'ютерних ігор в IT-університеті Копенгагена Ганса-Йоахіма Баке, адже викладений матеріал не лише розкриває реалізацію метамодерністської естетики в проєкті «Deathloop», а також досліджуються

способи конструювання жанру імерсивних симуляторів та пояснюється, у чому полягає структурний та наративний відхід «Deathloop» від традиційних норм жанру. У цьому аспекті метамодернізм використовується як теоретична основа для герменевтичного аналізу відеогри. Частково відеоігровій проблематиці присвячена колективні стаття Л. Обух, О. Чурсіна, Л. Соколюк, З. Алфьорової та М. Ковалевої «The digital evolution of art: current trends in the context of the formation and development of metamodernism», проте робота обмежується лише констатацією поступового проникнення метамодерністських ідей у сферу геймінгу, що є елементом загальної тенденції в мистецтві.

Виклад основного матеріалу. Есе «Notes on Metamodernism» 2010 року Робін ван ден Аккер та Тімотеус Вермьолен розпочинають з констатації завершення епохи постмодерну (Vermeulen, Akker, 2010). Навряд такі висновки можна було назвати новаторськими. Як зазначають самі автори, не вони першими помітили занепад постмодерністських наративів та тенденцій і не вони перші намагаються дати визначення та характеристику новому стану культури, що прийшов на зміну тотальній цинічності та деконструкції другої половини XX століття. Як приклади подібних спроб Аккер та Вермьолен указують на концепції цифромодернізму (першопочатково псевдомодернізму) Алана Кібрі, який писав про занепад постмодерну ще у 2006 році в статті «The Death of Postmodernism And Beyond», згадують автомодернізм Роберта Самуельса та альтмодернізм Ніколя Бурріо (Vermeulen, Akker, 2010). Проте й цей список не можна назвати вичерпним, адже теорій, що належали б до корпусу постпостмодерністських, тобто таких, що намагаються визначити стан культури кінця XX – початку XXI століття, знаходимо значно більше (Radchenko, 2023).

За Вермьоленим та Аккером термін «метамодерн» не лише дає визначення соціокультурним явищам як таким, а фіксує та описує структуру почуттів, що, на думку метамодерністів, є рушійною силою будь-яких змін у суспільстві та глибинною першопричиною соціальних явищ (Vermeulen, Akker, 2010). Тоді як уже згадані теорії цифромодернізму чи автомодернізму апелюють насамперед до нових технологічних медіа як до першопричини суспільних змін, матемодерністи змінюють оптику технологічного на оптику чуттєвого. Припускаємо, що саме апеляція до чуттєвого рівня викликала неабияке поширення метамодерністських поглядів та концепцій у мистецтві.

У вищезгаданому есе «Notes on Metamodernism» Вермьолен та Аккер також доводять гегемонію метамодерну, спираючись на новий тип мистецтва, яке прийшло на зміну постмодерністському та уособлює саме чуттєвість і нову щирість (Vermeulen, Akker, 2010). Останній термін запозичений із праць літератора Девід Фостера Воллеса, який ще у 90-х роках XX століття характеризував стан американського суспільства як такий, де панівними є страх осміяння та тотальна іронія. У нього ж уперше знаходимо твердження про дедалі вищк важливість чуттєвості та спільного переживання, про які згодом напишуть Вермьолен й Аккер.

Далі аналізуючи сучасне медіамистецтво – перформанс, інсталяцію та кіно, автори вводять низку термінів, що характеризує новий тип творчого. Насамперед Вермьолен та Аккер говорять про появу неоромантизму з його тяжінням поєднувати опозиційні категорії, як-от щирість та насмішка, серйозність і наївність, прогресивне та архаїчне тощо. Так, мистецькі рефлексії через призму метамодерністського підходу широко поширені в найрізноманітніших художніх формах (Vermeulen, Akker, 2010). Проте метамодерністський аналіз віртуального ігрового простору трапляється вкрай рідко.

Відеоігри сьогодні – це складний та багатошаровий культурний феномен, що давно вийшов зі статусу «нішевого» та «периферійного» медіа. Як і будь-який мистецький продукт, відеогра вбирає та виражає культурні, соціальні та політичні тенденції суспільства, а її інтерактивний характер породжує більш інтенсивний емоційний досвід не просто читача тексту, а насамперед гравця. Тож незацікавлення метамодерністських дослідників у цьому явищі видається незрозумілим. Є спокуса пояснити відсутність ігрових досліджень із позиції метамодерністської теорії певною невизначеністю методології в середині самих game studies. Ідеться про тривалу дискусію між представниками двох підходів у вивченні відеоігор, а саме між наратологією та лудологією. Перший напрям обстоює положення про відеогру як нову форму наративу, а отже, виступає

за аналіз гри як специфічної форми оповіді. А представники другого вбачають у відеогрі унікальний революційний розрив з іншими медіа, який вимагає абсолютно нових методів опису та пізнання. Гонсало Фраска – один із найяскравіших представників людологічного підходу, називає відеогру «зсувом парадигм у культурі», бо вони є першим симуляційним масовим медіа (Frasca, 2003), тоді як для наратологів важливішим є дослідження «свободи наративу» в симуляційному просторі відеоігор (Simons, 2007). Проте метамодерн із його прагненням до реалізації позиції «обидва – жоден» (Vermeulen, Akker, 2010) між протиставними парадигмами не має відчувати труднощів через невизначеність підходів, адже тяжіє до певної трансдисциплінарності та імплікації різних концепцій у єдине ціле.

Та перш ніж перейти до пошуку метамодерністських елементів у сучасному відеоігровому середовищі, необхідно детальніше розглянути загальні тенденції та риси метамодерністського мистецтва, які хоч і були описані ще Вермьоленим та Аккером, проте вимагають додаткової концептуалізації. Так, у праці «Eleven Metamodern Methods in the Arts» Г. Дембер виокремлює одинадцять основних стратегій, що реалізуються в мистецьких артефактах метамодерну і за якими таке мистецтво може бути розпізнане та виокремлене (Dember, 2023).

Серед таких ознак – емпатична рефлексія (empathic reflexivity/life-as-movie) як інструмент посилення самоусвідомлення та акцентуація уваги на відчуттях автора та/або читача; запозичений із теорії перформатизму Рауля Ешельмана метод «подвійної рамки» (double frame) в художньому творі, який передбачає існування зовнішньої рамки, що містить фантастичні елементи, які зобов'язують читача повірити в реальність конкретного тексту, і внутрішньої рамки, що дає змогу без іронії зануритися в емоційний наратив; осциляція (oscillation) – коливання між метамодерном та постмодерном; ексцентричність (quirky) як проміжний стан між іронією та серйозністю; крихітність (the tiny / metamodern minimalism) – підхід, що зосереджується на простих і менш виразних формах, щоб наблизити читача чи глядача до емоційного досвіду, який передається у творі; епічне (the epic / metamodern maximalism) як форма протистояння проти постмодерністського зведення пишності та яскравості до рівня епатажу; конструктивний пастиш (constructive pastiche), тобто поєднання різнорідних жанрових / естетичних елементів у конструктивний простір; іронестій (ironesty) – неологізм Дембера, що вказує на поєднання іронії та щирості; нормкор (normcore) – свідоме прагнення нестандартної ідентичності прийняти правила «стандартності»; антропоморфізація (overprojection / anthropomorphizing) – проєктування людського чуттєвого та суб'єктивного на нелюдське й об'єктивне; метасимпатичність (meta-cute) як апеляція до милого дитячого в дорослому та серйозному контексті (Dember, 2023).

У текстах С. Радченка бачимо узагальнене розуміння метамодерністських мистецьких ознак, що зводять до постійної осциляції вимоги до художнього тексту бути одночасно «емоційним і викликати емоції», містити повернення до віри у «велику ідею» і водночас не відмовлятися від іронічного остаточно, прагнути до згуртованості та спільноти, не уникати соціальної комунікації (Radchenko, 2023). Спираючись на вищеокреслені якості та стратегії метамодерністського мистецтва маємо змогу простежити ці ознаки в наративних відеоіграх.

Задля кращого розуміння культурних артефактів, на основі яких проводять дослідження, окреслимо також визначення наративної відеогри та поставимо межі, у яких і проводять аналіз. За визначенням відеогра – це електронна гра, «спосіб взаємодії між гравцем, машиною з електронним візуальним дисплеєм і, можливо, іншими гравцями, що опосередковується значущим вигаданим контекстом та підтримується емоційним зв'язком між гравцем і результатами його дій у цьому вигаданому контексті» (Dember, 2018, с. 253). Це найширше визначення цього поняття, що вміщує всі можливі версії технічної реалізації відеогри (платформою реалізації може бути консоль, персональний комп'ютер, телефон, аркадний автомат тощо) та все можливе змістовне наповнення. Проте така дефініція не відображає різницю між першими відеоіграми, що з'явилися в другій половині XX століття та часто реалізовували лише один досить примітивний геймплений механізм, і складними як сюжетно, так і технічно відеоіграми сьогодення. Тож користуючись типологією електронних ігор Йонне Арйоранта, який класифікував ігри,

спираючись не на перелік їхніх структурних елементів, а на головній властивості, звужуємо об'єкти аналізу до наративних відеоігор, тобто таких, де основною є не дія, а розповідь та історія (Arjoranta, 2014). Саме на матеріалі наративних ігор дослідження метамодерністських тенденцій у реалізації цього медіа видається найповнішим та повноцінним, адже одна з основних характеристик такої відеогри – це прагнення створити емоційний досвід гравця через програвання історії, уособлення себе в ігровому персонажі (аватарі) тощо.

Філософські дослідження, присвячені метамодернізму у відеоіграх, часто акцентують увагу на наративних іграх. Так, С. Радченко у своїй роботі про гру The Last of Us (Naughty Dog, 2011), дії якої відбуваються в постапокаліптичному світі, зазначає, що емоційна осциляція головного персонажа Джоеля й інших персонажів відображає метамодерністський внутрішній конфлікт між самозбереженням і вразливістю. Радченко також указує на наявність ностальгії та реконструктивного елементу в нарративі, що поєднує тугу за минулим із прагненням відбудови суспільства. Попри намагання створити утопію, персонажі усвідомлюють можливу марність своїх зусиль, що є ознакою метамодерністського балансу між прагматизмом та утопією. До інших важливих характеристик метамодернізму в грі автор зараховує моральну неоднозначність виборів і глибоку емоційну залученість гравця (Radchenko, 2020).

Автор зупиняється на аналізі лише першої частини гри, проте окреслені вище тенденції не просто повторюються, а посилюються в другій частині гри, реліз якої відбувся у 2020 році. Гра не просто емоційно залучає гравця через асоціацію себе з ігровим аватаром, а примушує дивитися на одні й ті ж самі елементи гри крізь призму протилежних ігрових ідеологій. Так, собаки, що постають як джерело смертельної небезпеки для першого ігрового персонажа «The Last of Us II» Еллі, значну частину гри не викликають у гравця нічого, окрім остраху та ненависті. Проте зі зміною ігрового аватара в другій половині сюжетного наративу гравець проживає флешбеки про дресирування тих самих тварин, яких знищував раніше. Тепер оптика змінюється, і замість кровожерливих хижаків перед гравцем постають приязні та ласкаві істоти. Так, нещодавні вчинки, що здавалися правильними, потребують значного переосмислення й відображають непостійність, амбівалентність та осциляцію між думками й діями.

Не менш яскравим прикладом є Death Stranding (Kojima Productions, 2019), дія якого відбувається в постапокаліптичній Америці. Радченко наголошує на метамодерністському акценті гри на емоційній уразливості та відкритості, що формується через особисті історії персонажів, які відкрито діляться своїми переживаннями. Це, за його словами, створює глибокий емоційний зв'язок між гравцем і персонажами, характерний для метамодерністської щирості та емпатії. Головний герой Сем переживає трансформацію, що виявляється в подоланні гаптофобії та у фінальній сцені, коли він обіймає антагоністку. Водночас коливання між сумнівами й упевненістю у власній місії підтверджує метамодерністську складність ідентичності персонажа (Radchenko, 2023).

Метамодерністським є й підхід автора «Death Stranding» до створення спільноти серед гравців. Хоча гра насампеерд сконструйована як суб'єктивний індивідуальний досвід, вона також забезпечує можливість спільного гейм-плею багатьох гравців одночасно. Ця механіка дає змогу створювати колективний досвід, де дії кожного гравця впливають на внутрішній ігровий світ і допомагають іншим. Ця спільнота відповідає метамодерному бажанню «ми» – прагненню до колективної дії та соціальної взаємодії. Такий аспект гри підкреслює її зв'язок із метамодерними ідеями про спільне співіснування та взаємодопомогу у світі, який все ще може бути роз'єднаним. Прагнення до колективного не є унікальним механізмом «Death Stranding». Це радше загальна тенденція останніх десяти років – імплікувати в одиночні ігри спеціальні режими чи окремі платформи для спільної взаємодії онлайн.

Серед указаних вище ознак метамодерністського мистецтва знаходимо тяжіння до імплікації дитячого в дорослe, і навпаки. Цей принцип також широко використовується у відеоіграх і може відображатися як у художній стилістиці візуального наративу, так і на ідейному рівні. Прикладом реалізації meta-cute в ігровому середовищі є проєкт «Kena: Bridge of Spirits» (Ember Lab, 2021 р.), що розповідає про подорож Кени – дівчини, яка здатна допомагати духам померлих перейти в потойбіччя.

Світ «Kena: Bridge of Spirits» візуально яскравий, підкреслено дитячий та милий. Проте сюжет гри змістовно ніби не відповідає візуальному наративу, адже основні події в історії розгортаються довкола несправедливих та жахливих смертей, поступового знищення звичного світу, відчуття обов'язку та відповідальності. Водночас Кена позбавлена іронічності та радше наповнена рефлексією персонажів і мотивами прощення як єдино можливого порятунку.

Серед особливостей наративних відеоігор як таких є тенденція до постійної реконструкції міфів та міфологічної структури через проживання гравцем архаїчних універсальних тропів (Todor, 2010). Це тяжіння дає змогу провести ще одну паралель між відеоіграми та метамодерністським мистецтвом. У роботі «Notes on metamodernism» читаємо таке: «...new generations of artists increasingly abandon the aesthetic precepts of deconstruction, parataxis, and pastiche in favor of aesth-ethical notions of reconstruction, myth, and metaxis.» (Vermeulen, Akker, 2010). Це позиція здатна якнайкраще описати зміст численних наративних відеоігор, як-от «God of War» (SCE Santa Monica Studio, 2005-2022 pp.), «Hellblade: Senua's Sacrifice» (Ninja Theory, 2014 p.), «Age of Mythology» (Ensemble Studios, 2002 p.), «Fallout 3» (Bethesda Game Studios, 2008 p.), «The Elder Scrolls V: Skyrim» (Bethesda Game Studios, 2011 p.) чи вже згадані «Death Stranding» та «Kena: Bridge of Spirits». Зауважимо, що йдеться не про використання міфології як основи сюжету, а про апеляцію до чуттєвого досвіду переживання міфологічних тропів, звернення до мономіфу та архетипів, які широко використовують в ігровій індустрії.

Висновки. Попри традиційне сприйняття відеоігор як постмодерністського медіа, детальний аналіз елементів наративів відеоігор XXI століття вказує на численні ознаки належності електронної гри до мистецтва метамодерну. Це виявляється в реалізації у відеоіграх низки метамодерних тенденцій, як-от постійна апеляція до чуттєвості, прагнення встановити глибинний зв'язок між аватаром та гравцем, рефлективний і реконструкційний характер ігрових світів, амбівалентність ігрових рішень, постійна осциляція між дихотомічними поняттями. Широкий спектр відеоігор пронизаний метамодерністськими тенденціями, а сам інтерактивний спосіб взаємодії між відеогрою та читачем-гравцем лише посилює особистісний ігровий досвід. Це дає змогу осмислити відеоігри як особливу форму метамодерністського мистецтва, де щирість і осциляція між крайнощами є центральними темами.

Список використаних джерел:

Arjoranta, J. (2014). Game Definitions: A Wittgensteinian Approach / Game Studies. URL: https://gamestudies.org/1401/articles/arjoranta.

Arjoranta, J. (2019). How to Define Games and Why We Need to / Comput Game. Vol. 8, P. 109–120. DOI: https://doi.org/10.1007/s40869-019-00080-6

Backe, H-J. (2022). "Deathloop": the Meta(modern) Immersive Simulation Game / Game Studies. URL: https://gamestudies.org/2202/articles/gap_backe

Bergonse, R. (2017) Fifty Years on, What exactly is a videogame? An essentialistic definitional approach. *The Computer Games Journal*. Vol. 6(4), P. 239–255. DOI: https://doi.org/10.1007/s40869-017-0045-4.

Dember, G. (2018). After Postmodernism: Eleven Metamodern Methods in the Arts / Medium. URL: https://medium.com/what-is-metamodern/after-postmodernism-eleven-metamodern-methods-in-the-arts-767f7b646cae.

Dember, G. (2023). Metamodernism: Oscillation Revisited / What is Metamodernism. URL: https://medium.com/what-is-metamodern/metamodernism-oscillation-revisited-b1ae011abf3c.

Frasca, G. (2003). Simulation versus narrative: Introduction to ludology. London: Routledge. P. 221–236.

Melnichuk, M. S. (2023). Gameplay and its meaningful fullness from the perspective of metamodern cyberculture. *Zhytomyr Ivan Franko State University Journal. Philosophical Sciences*. Vol. 2 (94), P. 119–129. DOI: https://doi.org/10.35433/PhilosophicalSciences.2(94).2023.119-129

Radchenko, S. (2020). Metamodern Gaming: Literary Analysis of The Last of Us. *Interlitteraria*. Vol. 20(1), P. 246–259. DOI: https://doi.org/10.12697/IL.2020.25.1.20

Radchenko, S. (2023). Metamodern Nature of Hideo Kojima's Death Stranding. Synopsis and Gameplay / Games and Culture / Sage. P. 1–18. DOI: https://doi.org/10.1177/15554120231187794

Simons, J. (2007). Narrative, games, and theory / Game Studies. URL: https://gamestudies.org/0701/articles/simons.

Todor, A. (2010). Video games as myth reconstructions, Braşov: Transilvania University of Braşov, 85 p.

Vermeulen, T., van den Akker, R. (2010). Notes on metamodernism. *Journal of Aesthetics & Culture*. DOI: https://doi.org/10.3402/jac.v2i0.5677

References:

Arjoranta, J. (2014). Game Definitions: A Wittgensteinian Approach / Game Studies. Retrieved from: https://gamestudies.org/1401/articles/arjoranta.

Arjoranta, J. (2019). How to Define Games and Why We Need to / Comput Game. Vol. 8, P. 109–120. DOI: https://doi.org/10.1007/s40869-019-00080-6

Backe, H-J. (2022). "Deathloop": the Meta(modern) Immersive Simulation Game / Game Studies. Retrieved from: https://gamestudies.org/2202/articles/gap_backe

Bergonse, R. (2017). Fifty Years on, What exactly is a videogame? An essentialistic definitional approach. / The Computer Games Journal. Vol. 6(4), P. 239–255. DOI: https://doi.org/10.1007/s40869-017-0045-4.

Dember, G. (2018). After Postmodernism: Eleven Metamodern Methods in the Arts / Medium. Retrieved from: https://medium.com/what-is-metamodern/after-postmodernism-eleven-metamodern-methods-in-the-arts-767f7b646cae.

Dember, G. (2023). Metamodernism: Oscillation Revisited / What is Metamodernism. Retrieved from: https://medium.com/what-is-metamodern/metamodernism-oscillation-revisited-b1ae011abf3c.

Frasca, G. (2003) Simulation versus narrative: Introduction to ludology. London: Routledge. P. 221–236.

Melnichuk, M. S. (2023). Gameplay and its meaningful fullness from the perspective of metamodern cyberculture. *Zhytomyr Ivan Franko State University Journal. Philosophical Sciences*. Vol. 2 (94), P. 119–129. DOI: https://doi.org/10.35433/PhilosophicalSciences.2(94). 119–129

Radchenko, S. (2020). Metamodern Gaming: Literary Analysis of The Last of Us. *Interlitteraria*. Vol. 20(1), P. 246–259. DOI: https://doi.org/10.12697/IL.2020.25.1.20

Radchenko, S. (2023). Metamodern Nature of Hideo Kojima's Death Stranding. Synopsis and Gameplay / Games and Culture / Sage. P. 1–18. DOI: https://doi.org/10.1177/15554120231187794

Simons, J. (2007). Narrative, games, and theory / Game Studies. Retrieved from: https://gamestudies.org/0701/articles/simons.

Todor, A. (2010). Video games as myth reconstructions, Braşov: Transilvania University of Braşov, 85 p.

Vermeulen, T., van den Akker, R. (2010). Notes on metamodernism / *Journal of Aesthetics & Culture*. DOI: https://doi.org/10.3402/jac.v2i0.5677