

ISMA
ANNO 1994



**ISMA University
of Applied Sciences**

**Kherson State Agrarian
and Economic University**

LIFE ON THE CUTTING EDGE: SCIENCE. LIBRARIES. SOCIETY

Scientific monograph



**IZDEVNIECĪBA
BALTIJA
PUBLISHING**
2025

*Recommended for printing and distribution via Internet
by the Academic Council of Baltic Research Institute
of Transformation Economic Area Problems according
to the Minutes № 7 dated 27.03.2025*

REVIEWERS:

Djakons Romans – Dr.sc.ing., Professor, Academician, Chairman of the Board of ISMA University of Applied Sciences;

Lavrenko Sergiy Olehovych – PhD in Agriculture, Associate Professor, Vice-Rector for Science and International Cooperation, Honored Inventor of Ukraine, Kherson State Agrarian and Economic University;

Liubymenko Svitlana Mykolaivna – Director of the Scientific Library, Kherson State Agrarian and Economic University;

Tokovylo Oksana Valeriivna – Head of the Department of maintenance and storage of the Scientific Library's collections, Kherson State Agrarian and Economic University;

Lavrenko Nataliia Mykolaivna – PhD in Agriculture, Associate Professor, Senior Lecturer at the Department of Land Management, Geodesy and Cadastre, Kherson State Agrarian and Economic University;

Kononenko Lesia Vitaliivna – PhD in Economics, Associate Professor, Senior Lecturer at the Department of Entrepreneurship, Accounting and Finance, Kherson State Agrarian and Economic University;

Savchenko Vira Meierivna – PhD in Economics, Professor, Senior Lecturer at the Department of Entrepreneurship, Accounting and Finance, Kherson State Agrarian and Economic University.

Life on the cutting edge: Science. Libraries. Society : Scientific monograph. Riga, Latvia : “Baltija Publishing”, 2025. 508 p.

© Kherson State Agrarian
and Economic University, 2025

© ISMA University
of Applied Sciences, 2025

ISBN 978-9934-26-535-8

CONTENTS

CHAPTER 1. SCIENCE AS A DRIVER IN TIME AND SPACE 1

SECTION 1. SEMIOTICS OF GAME DEVELOPMENT.

THE PRESENCE OF MARKERS OF THE SOVIET ERA

IN THE GAME NARRATIVE (Vizitiv Yu. M.)..... 1

1. Video games. The point of contact of conflicts..... 2

2. Memeticization of the game world on the Internet 6

3. On the history of dealing with the monumental legacy of the Soviet dictatorship in the gaming industry..... 8

4. Minecraft worlds – creativity or propaganda 12

5. Russian gamedev and agitprop..... 17

6. Projects of Ukrainian gamemakers 30

7. Prospects for studying American and European game development 32

SECTION 2. SCIENCE IS THE MAIN COMPONENT

AND DRIVING FORCE OF SOCIETY

(Kichura D. B., Sobechko I. B.)..... 44

1. The emergence and evolution of science.

Scientific activity and its types. 47

2. Features of science in the era of globalization 51

3. Types and characteristics of scientific research 53

4. Research activities of students 57

5. The future of modern nakiya in Ukraine..... 60

6. Scientific infrastructure of Ukraine during the war..... 64

SECTION 3. PROBLEMS OF STUDYING THE TEXT OF A MOVIE

AS AN OBJECT OF GENDER-COATED COMMUNICATIVE

BEHAVIOR (Kuzan H. S., Kosenko A. V., Onishchuk I. V.)..... 69

1. The compositional structure of the film 70

2. Movie as an object of gender-coated communicative behavior 71

SECTION 4. THE SYSTEM OF FORMATION OF SPIRITUAL

VALUES OF UNIVERSITY STUDENTS (Lappo V. V.)..... 79

1. Theoretical and methodological foundations of the problem of formation of spiritual values of students..... 80

2. Empirical analysis of the current practice of forming the spiritual values of students in the educational process of higher education institutions..... 83

3. Modeling and experimental verification of the effectiveness of the process of formation of spiritual values of student youth in the educational process of higher education institutions..... 87

SECTION 5. EVOLUTION OF SCIENTIFIC RESEARCH IN FOOD SCIENCE: FROM TRADITIONAL TO HEALTHY NUTRITION (Simakhina G. O., Naumenko N. V.).....		101
1. Nutrition as the organic connection between human and nature. The scientific statements of classical and updated nutritional theories		102
2. Conceptual fundamentals of healthy nutrition and their practical realization		108
3. Nutritional correction of diets with a help of healthy foodstuffs		112
SECTION 6. NEW TECHNOLOGIES OF PSYCHOEMOTIONAL STABILIZATION IN CARDIOVASCULAR DISEASES AND ANXIETY-DEPRESSIVE DISORDERS (Sisetskiy A. P.).....		121
1. The Test Self-identification System and Self-assessment of the Level of Psychoemotional Exertion		122
2. Types of reactivity of patients with coronary artery disease, hypertension and anxiety-depressive disorders		124
3. Landscape image kinesiotherapy of patients with coronary artery disease, hypertension and anxiety-depressive disorders.....		126
4. Holographic modeling of patients with coronary artery disease, hypertension and anxiety-depressive disorders		126
5. Results after landscape image kinesiotherapy and holographic modelling of patients with coronary artery disease, hypertension and anxiety-depressive disorders.....		127
SECTION 7. THE ROLE OF EMPIRICAL RESEARCH IN SCIENTIFIC KNOWLEDGE OF THE WORLD (Fedotova O. O.).....		132
1. Empirical research: the nature and methods		133
2. Current trends and prospects for the development of empirical research		138
SECTION 8. AUDIOVISUAL TRANSLATION AS THEORETICAL AND PRACTICAL CONSTANT OF SCIENTIFIC DISCOURSE (Shayner H. I., Podolyak Z. R., Vanivska O. M.).....		147
1. The study of audiovisual translation.....		148
2. The main linguistic features of the animation script.....		153

**CHAPTER 2. INFORMATION, LIBRARY, MUSEUM,
AND ARCHIVAL AFFAIRS IN THE CONTEXT
OF THE DEVELOPMENT OF SCIENCE
AND SOCIO-CULTURAL PROCESSES OF OUR TIME.....157**

**SECTION 9. ADAPTATION OF THE LIBRARY
AND LIBRARY FUND OF THE INSTITUTION
OF HIGHER EDUCATION TO THE NEEDS OF THE MODERN
INFORMATION SOCIETY (Dankevych Yu. V.) 157**

1. Automated information library services of a higher education
institution: innovations and prospects 158
2. Electronic transformation of library funds of higher education
institutions: preserving academic heritage and ensuring access..... 162

**SECTION 10. THE EVOLUTION OF THE SPECIALITY
“INFORMATION, LIBRARY AND ARCHIVAL SCIENCE”
IN THE CONTEXT OF DIGITALISATION OF SOCIETY
(Laba O. V.) 170**

1. Concerning the problems of transformation of speciality 029 170
2. The role of an information specialist in digital humanities 178
3. Digital curation 191

**SECTION 11. CULTURE AND ART: MODERN SCIENTIFIC
DIMENSION (Lavreniuk V. V.) 203**

1. Ukrainian-Russian Surzhik in the Professional Sphere 204
2. Development of Professional Speech of Engineering Students
in Ukrainian Language Classes for Professional Orientation..... 210
3. Tribute to Fashion or Ukrainian-English Surzhik: Anglicisms
in the Modern Ukrainian Language 214

**SECTION 12. SCIENTIFIC LIBRARY AS A CENTER OF CULTURE,
SCIENTIFIC, REFERENCE, BIBLIOGRAPHIC AND INFORMATION
HERITAGE (Lyubimenko S. M., Lavrenko S. O., Lavrenko N. M.) 219**

1. Formation of the Scientific Library of the Kherson State Agrarian
and Economic University 220
2. Current status and development of the Scientific Library
of the Kherson State Agrarian and Economic University 223

**SECTION 13. INFORMATION AND LIBRARY SCIENCE
IN UKRAINE IN 1917–1920 (Popov V. Z.) 233**

1. The functioning of the library network in 1917–1920 234
2. The role of newspaper information in the lives of ordinary citizens 240
3. Rumors as a substitute for official information..... 248

SECTION 14. THE PEOPLE'S MUSEUM OF HISTORY OF THE KHERSON STATE AGRARIAN AND ECONOMIC UNIVERSITY: FROM A LOOK INTO THE PAST – ON THE WAY TO THE FUTURE (Tokovylo O. V., Lavrenko S. O., Lavrenko N. M.)	257
1. Creation of the Folk Museum of History of the Kherson State Agrarian and Economic University	258
2. Description of historical figures in the Folk Museum of History of the Kherson State Agrarian and Economic University	263
3. Collection of rare and valuable publications on agricultural topics in the Folk Museum of History of the Kherson State Agrarian and Economic University	270
SECTION 15. PECULIARITIES OF FUNCTIONING AND INFORMATION COMMUNICATIONS OF LIBRARIES IN KHERSON DURING THE WAR (Tsepkalo T. O.)	277
1. Organisation of information resources and functioning of Kherson libraries in the conditions of military danger	278
2. Information communications of Kherson library institutions in social media	284
CHAPTER 3. CULTURE AND ART: THE MODERN SCIENTIFIC DIMENSION	290
SECTION 16. HUMANITARIAN POLICY IN UKRAINE (Kupriichuk V. M., Kupriichuk A.V., Pryshchepa V. V.)	290
1. The essence of humanitarian policy	291
2. Strategic goal and basic principles of humanitarian policy	298
SECTION 17. UKRAINIAN SACRED ART AND CULTURAL HERITAGE IN MODERN WAR REALITIES (Lishchynska-Mylian O. I.)	313
1. Cultural heritage and sacred art: categorical analysis and legislative support	314
2. Monuments of sacred art under threat in the context of the Russian-Ukrainian war from 2022	318
3. Preservation and protection of sacred heritage in times of war: theoretical and practical steps	322

SECTION 18. COLOR PERCEPTION OF MODERN YOUTH OF UKRAINE IN THE CONTEXT OF GLOBAL CHALLENGES OF TODAY (BASED ON THE MATERIALS OF INTERNATIONAL ART THERAPY RESEARCH) (Sheretiuk R. M.)	331
1. Perception of colors through the body. International research on art therapy “I am my portrait. How do you see yourself?”	333
2. Specificity of color perception of modern Ukrainian students as an indicator of their emotional states	337

CHAPTER 4. DIGITAL TECHNOLOGIES IN THE DEVELOPMENT OF THE ECONOMY AND SOCIETY344

SECTION 19. DIGITAL TECHNOLOGIES IN THE TRANSFORMATION OF THE GLOBAL FINANCIAL SECURITY SYSTEM: A THEORETICAL AND SOCIAL CONCEPT (Alekseyenko L. M., Tulai O. I., Artemenko L. B.)	344
1. A Vision for Regulatory Action to Support a Global Financial Security System	345
2. Digital transformation in the global financial inclusion segment.....	350

SECTION 20. DIGITALIZATION IN CONTEXT FORMING “SOCIETY 5.0” (Hranovska V. H., Kononenko L. V., Savchenko V. M.)	365
1. Digital circular economy: problems and prospects	365
2. Formation of digital competence and its infusion into the old rural development in the context of the “Society 5.0” paradigm.....	373

SECTION 21. DIGITALIZATION OF SOCIAL SERVICES: STATUS, CHALLENGES AND PROSPECTS (Hryniv A. P.)	386
1. Theoretical Foundations of Social Services Digitalization	387
2. Current State and Challenges of Social Services Digitalization in Ukraine.....	395

SECTION 22. DIGITAL TECHNOLOGIES IN DENTISTRY: MAIN ASPECTS, DEVELOPMENT TRENDS, AND APPLICATION FEATURES IN THE DENTAL MEDICAL CENTER OF BOHOMOLETS NATIONAL MEDICAL UNIVERSITY (Gushcha D. K., Mykhailov A. A., Tyshko D. F.)	409
1. The Process of Fabrication.....	410
2. Radiological Examination.....	411
3. 3D Scanning.....	412
4. Photographic Methods in Dentistry.....	413
5. Additional Diagnostic Methods	415

6. Application of digital technologies at the planning and manufacturing stage of orthopedic construction	415
SECTION 23. DIGITAL TECHNOLOGIES IN EXTREME CONDITIONS OF THE FUNCTIONING OF ENTREPRENEURSHIP (Kozmuk N. I.).....	
1. Extreme operating conditions of enterprises: classification, extreme factors, methods of response in modern conditions	421
2. Digital technologies as a means of optimizing the functioning of the enterprise in extreme conditions.....	426
3. Prospects and forecast indicators for the further implementation of digital technologies in business, taking into account today's conditions	428
SECTION 24. DIGITALIZATION IN EDUCATION: CURRENT TRENDS AND CHALLENGES (Kononenko S. O.).....	
1. Digitalization of the educational process in the context of distance learning	436
2. Digital technologies as a tool for the formation of information and research competencies in higher education.....	444
SECTION 25. STRATEGIC FRAMEWORK FOR THE DEVELOPMENT OF E-BUSINESS MODELS IN THE CONTEXT OF SUSTAINABLE DEVELOPMENT (Nazarenko Ya. Ya.)	
1. Key aspects of implementing e-business models in the context of sustainable development	454
2. Strategies for implementing electronic business models in the context of sustainable development.....	461
SECTION 26. BASICS OF INTEGRATING DIGITAL TECHNOLOGIES INTO AGRICULTURE (Pylypenko T. V., Khonenko L. H., Zelinskyi Yu. A.)	
1. Theoretical foundations of digitalisation	472
2. Digitalisation of agricultural production management processes.....	474
3. Digitalisation of the agricultural production process.....	475
SECTION 27. PROSPECTS FOR THE DEVELOPMENT OF MULTIDIMENSIONAL VECTOR INFORMATION TECHNOLOGIES AS AN ALTERNATIVE TO QUANTUM ONES (Riznyk V. V., Hladchuk M. A., Talan T. S.).....	
1. Analysis of methods for processing multidimensional vector signals...	486
2. Formulation of increasing the efficiency of multidimensional vector information technologies problem.....	489

РОЗДІЛ 1. НАУКА ЯК РУШІЙНА СИЛА В ЧАСІ ТА ПРОСТОРИ

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-535-8-1>

СЕМІОТИКА ГЕЙМДЕВУ. ПРИСУТНІСТЬ МАРКЕРІВ РАДЯНСЬКОЇ ЕПОХИ В ІГРОВОМУ НАРАТИВІ

Візитів Ю. М.

ВСТУП

Кількість гравців віртуального світу стабільно зростає. Ринок комп'ютерних розваг стає все привабливішим. Інтернет-користувачі, завдяки digital-технологіям, створюють свою публічну історію, формують свою цифрову ідентичність. Нерідко, вони перебувають у полоні стереотипів, закладених альтернативною історією популярних комп'ютерних ігор. У світі постають нові форми цифрової культури пам'яті, серед яких – відеоігри. Ігри на історичні теми або на сюжети альтернативної історії є достатньо поширеними. Відтак, комп'ютерні ігри є актуальним і орієнтованим на застосування предметом дослідження. Тим більше, що відеоігри практично не аналізувалися, з точки зору їх потенціалу участі в конструюванні історії та пам'яті.

Мета статті полягає в аналізі специфіки реальності геймдеву; у вивченні, з огляду на російсько-українську війну, ігрового ландшафту на елемент присутності радянських маркерів; оцінці реакції геймерів світової ігрової спільноти на візуальні пропагандистські наративи в іграх різної локалізації; партисипації культури пам'яті та геймдеву; вивченні семіотики відеоігор; дослідженні дискурсів пам'яті та практики пам'яті в контексті війни; вивченні факторів геймінгу, їхньому впливі на геймерів; вивченні процесів конструювання офлайн-та онлайн-ідентичності геймерів через присутність радянських символів в ігрових ландшафтах.

Науковий простір активно поповнюється дослідженнями, які аналізують переваги та ризики впливу на гравців ігор, зокрема комп'ютерних, з точки зору історії, культури, психології, філософії, освіти тощо. Нерідко такі дослідження є радикально контраверсійними, все залежить від поглядів та завдань, розв'язання яких стоїть на меті в дослідника.

1. Відеоігри. Точка дотику конфліктів

Комп'ютерні ігри захопили весь світ. Вони стали невід'ємною частиною, без сумніву, більшості населення планети. У 2011 році урядом США, в рамках Національної програми підтримки мистецтва (National Endowment for the Arts, NEA), відеоігри було визнано видом мистецтва. Про це пише вебсайт Eurogamer з посиланням на офіційний веб-сайт NEA. Загальносвітове визнання залишається все ще дискусійним. Згідно з дослідженням маркетингових аналітиків DFC Intelligence, консалтингової та дослідницької фірми, що спеціалізується на індустрії відеоігор, майже 3,1 мільярда людей у всьому світі цікавляться відеоіграми, з них 8% вважають себе завзятими гравцями¹. Навіть поверхневий аналіз проблеми геймінгу дозволяє зробити висновок про стрімку позитивну динаміку інтересу до відеоігор в світі. При цьому і попит, і пропозиція взаємно скориговані. Ігрова індустрія входить до галузей із найшвидшим темпом розвитку, її доходи постійно зростають.

За результатами дослідження, проведеного у 2021 році американською глобальною компанією NielsenIQ, яка збирає та аналізує інформацію про поведінку споживачів, середній вік українського гравця у відеоігри (на комп'ютерах, консолях, смартфонах) – 31 рік; чоловіки грають частіше від жінок – 51:49. Таким чином, представники покоління, що починало грати наприкінці 90-х років XX століття, становлять фундамент сьогоднішніх геймерів. Серед найпопулярніших причин грати дослідники називають: бажання розслабитися, необхідність «вбити час», спосіб відключитися від реальності, бажання відчувати адреналін, спосіб спілкування з друзями, опанування технологічних новинок, вивчення ігрових платформ, небажання відставати від друзів, кіберспорт².

Подібні процеси ми спостерігаємо і на полях гейміндустрії країни-агресорки. Наприклад, під час засідання наглядової ради організації «Росія – країна можливостей», диктатор Володимир Путін у своїй промові стосовно проблеми відеоігор підкреслив: «Це колосальний бізнес, багатомільярдний... Тим більше, що ми розуміємо, що ігрова індустрія сьогодні активно розвивається... Звичайно, питання: в які

¹ Сливенко О. Поринь у віртуальний світ і повернися «ватником»: як Росія поширює свою пропаганду через відеоігри. *ms.detector.media* : веб-сайт. URL: <https://ms.detector.media/propaganda-ta-vplivi/post/33008/2023-09-21-poryn-u-virtualnyy-svit-i-povernysya-vatnykom-yak-rosiya-poshyryuie-svoyu-propagandu-cherez-videogry/> (дата звернення: 24.10.2024).

² Глуховський М. Індустрія комп'ютерних ігор перемогла кіно. Дослідження українського ринку. *Главком* : веб-сайт. URL: <https://glavcom.ua/publications/industriya-kompyuternih-igor-peremogla-kino-doslidzhennya-ukrajinskogo-rinku-737655.html> (дата звернення: 24.10.2024).

ігри ми граємо? Вони забезпечують створення цього движка, ...де правильно показана історія, правильна ідеологія, цінності»³. Українським геймерам важливо пам'ятати, яку «правильну історію» та які наративи просуває кремлівський агітпроп!

Йоган Гейзинга, нідерландський історик культури ще в 1939 році в своїй книзі «Homo Ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури» означив роль гри у виникненні і розвитку культури і в якій мірі культура є носієм гри. В умовах війни в Україні, актуальності набуває розділ V «Гра та війна» цієї монографії, де описані взаємопроникні особливості процесів, згаданих у назві розділу. Й.Гейзинга підкреслив: «...функція, притаманна як людям, так і тваринам, і не менш важлива за розумування й творення. Це – гра. Мені видається, що після Homo Faber – і чи не на одному шаблі з Homo Sapiens – заслуговує на своє місце в нашій номенклатурі й Homo Ludens – людина, що грається»⁴.

Наприклад, дослідник кіберпростору Майкл Хайм в 1991 році зазначав: «Наша любов до комп'ютерів, комп'ютерної графіки та комп'ютерних мереж сягає глибше, ніж естетичне захоплення та глибше, ніж гра почуттів... Наше захоплення комп'ютерами скоріше еротичне, ніж чуттєве, скоріше духовне, ніж утилітарне... Привабливість комп'ютера полягає не тільки в утилітарності чи естетиці, це еротично. Замість освіжаючої гри з поверхнями, як з іграшками чи розвагами, наша історія з інформаційними машинами проголошує симбіотичні стосунки та, зрештою, ментальний шлюб із технологією»⁵.

Комп'ютерні ігри в XX-XXI століттях стали джерелом новітньої інформації, платформою новітніх експериментів, інструментом прогресу та інструментом залежності, нарівні з алкоголем, нікотиним та наркотиками. Всесвітньою організацією охорони здоров'я свого часу було визнано та класифіковано поняття «Розлад інтернет-ігор». Згаданий термін був введений для опису структурних і функціональних змін у системі винагород мозку. На нейронному рівні ці зміни такі ж, як і при інших залежностях⁶. З кожним роком у світі зростає динаміка

³ Заседание наблюдательного совета АНО «Россия – страна возможностей». Президент России. URL: <http://kremlin.ru/events/president/news/71697> (дата звернення: 08.11.2024).

⁴ Гейзинга Й. Homo Ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури / пер. з англ. О. Мокровольського. Київ : Основи, 1994. 250 с.

⁵ Heim M. The Erotic Ontology of Cyberspace. *Cyberspace : First Steps*, (MIT Press) Cambridge, Mass, 1991. P.59-80.

⁶ Позитивний та негативний вплив відеоігор. Посібник. Kidslox : веб-сайт. URL: <https://kidslox.com/ua/guide-to/positive-and-negative-effects-of-video-games/> (дата звернення: 10.11.2024).

агресивної поведінки комп'ютерних фанів, спровокованої впливом комп'ютерних ігор, зокрема мілітарних⁷. Така ситуація є результатом емоційної соціальної незадоволеності гравців.

Успішними стають ті відеоігри, які допомагають гравцям «досягти Нірвани» – увійти в «стан потоку». Автором згаданого терміну є американський психолог угорського походження Мігай Чиксентмігай. Так, з відчуттям «потокового стану» в ігровому процесі пов'язані наступні моменти/дії: зрозумілість ігрових завдань; концентрація уваги і глибоке занурення; викривлене сприйняття часу; прямий негайний зв'язок, пов'язаний з успіхами і невдачами в процесі проходження рівнів; рівновага між здібностями, у нашому випадку геймера, і складністю виконуваного завдання; відчуття контролю над процесом і сприйняттям гри як винагороди тощо⁸.

Відеоігри є як розвагою, так і проявом запитів модерних субкультур. Вони відображають сучасні мораль і етику, світогляд, ілюзії, сподівання, мрії, впливають на уявлення про минуле та майбутнє. В умовах російсько-української війни, ми є свідками трансформації ідентичності, яка є нашим минулим, сучасним та майбутнім. Публічний простір наповнений інформацією про виклики і проблеми формування національної, європейської, гендерної, соціальної, професійної та особистісної ідентичності. У цьому контексті слід пам'ятати і про віртуальну/цифрову ідентичність як проєкцію фізичної особи, а також про те, як особистість проявляє себе у цифровому вимірі. Мова йде і про персональні дані, історію пошуку в інтернеті, паролі, логіни, і про акаунти в соцмережах.

Громадська організація «Український інститут медіа та комунікації» за підтримки Київського офісу проекту Американської асоціації юристів «Ініціативи з верховенства права» (ABA ROLI) провела дослідження і підготувала аналітичний звіт «Карта ризиків для персональної цифрової ідентичності». Згідно з результатами дослідження, хакери РФ здійснюють кібератаки на цифрову ідентичність громадян України, використовуючи засоби соціальної інженерії (дослідження причин поведінки; дослідження факторів та оточення, що впливають на формування системи цінностей індивіда, і як результат – поведінки) та фішингу. В умовах війни, експерти серед

⁷ Лютиков О. У Туреччині фанат комп'ютерних ігор напав з ножом на відвідувачів мечеті: поранив щонайменше п'ятьох людей. Фото. *OBOZREVATEL NEWS* : веб-сайт. URL: <https://news.obozrevatel.com/ukr/abroad/u-turechchini-fanat-kompyuternih-igor-napav-iz-nozhem-na-vidviduvachiv-mecheti-poraniv-schonajmenshe-pyatoh-lyudej-foto.htm> (дата звернення: 20.12.2024).

⁸ Чиксентмігай М. Потік. Психологія оптимального досвіду. Книжковий клуб. «Клуб сімейного довілля», 2017. 368 с.

інших ризиків для цифрової ідентичності виділили наступні: дезінформація та поширення інформації для емоційної дестабілізації; ізоляція від джерел достовірної інформації; шахрайство та крадіжка цифрових ресурсів; використання цифрових слідів для переслідування та загрози життю⁹.

Формування ідентичності, особливо в умовах війни, може бути складним та суперечливим процесом, що супроводжуватиметься кризами, конфліктами чи депресіями. Відтак, особливо важливо сформувати здорову та цілісну ідентичність. Проблем додає і контрверсійність публічного та цифрового середовища, які, нерідко у розрізі часу, не завжди діють злагоджено, послідовно, а то й переслідують антагоністичні цілі. На хвилі швидкісної діджиталізації сучасного суспільства, феномену гейміфікації як інноваційної технології навчання і продуктивної діяльності^{10 11}, проникнення геймінгу в практику музейної педагогіки¹², і навіть створення Міжнародним олімпійським комітетом Олімпійських ігор з кіберспорту, які вперше пройдуть в 2025 році в Саудівській Аравії¹³, особливо важливо критично оцінювати змістове наповнення цифрових продуктів (відеоігр) на зразок присутності пропагандистських кремлівських вкидів та фейків, радянської символіки, комуністичних вождів, імперських візуальних наративів тощо.

Віртуальна реальність має семіотичну природу, представлену текстовим, віртуальним і аудіальним наративом через систему знаків, які наповнюють змістовий і перцептивний простір. Через символи і знаки ми є свідками/учасниками постійної динаміки семіозису в іграх. Символи ігрового ландшафту по-різному інтерпретуються і забезпечують різноманітні ефекти.

Вірусні відеоігри є провідною темою на ігрових полях і впевнено завойовують собі ключову роль/першість під час неформального,

⁹ Detector media. Цифрова ідентичність – у небезпеці під час війни – звіт УІМК. *detector.media* : веб-сайт. URL: <https://detector.media/infospace/article/202180/2022-08-24-tsytrova-identychnist-u-nebezpetsi-pid-chas-viyny-zvit-uimk/> (дата звернення: 08.11.2024).

¹⁰ Саган О.В. Гейміфікація як сучасний освітній тренд. *Педагогічні науки*. 2022. Вип. 100. С.12-18. DOI: <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2022-100-2>

¹¹ Освіта.UA. Грай і вчись: добірка комп'ютерних ігор, корисних для підлітків. *Освіта.UA* : веб-сайт. URL: <https://osvita.ua/news/lifelonglearn/92277/> (дата звернення: 20.12.2024).

¹² Зайченко О. Гейміфікація музейного простору в аспекті типології поведінки музейного відвідувача. *Місто: історія, культура, суспільство*. 2017. № 1(2). С.87-98. DOI:10.15407/mics2017.02.087

¹³ Заблоцька О. Міжнародний олімпійський комітет одноголосно проголосував за створення Олімпійських ігор з кіберспорту. Вперше такі змагання пройдуть у 2025 році в Саудівській Аравії. *Суспільне. Культура* : веб-сайт. URL: <https://suspilne.media/culture/797417-mok-stvoriv-olimpijski-igri-z-kibersportu-so-vidomo/> (дата звернення: 22.12.2024).

позаігрового спілкування учасників, уже так би мовити, на побутовому рівні, офлайн. Ми спостерігаємо активний процес доповнення та аугментації реальності, коли персонажі, створені гейміндустрією, проникають у фізичний простір завдяки представникам різноманітних субкультур, комп'ютерним фанатам і, врешті-решт, бізнесменам, зацікавленим у виготовленні та продажу тематичної супутньої сувенірної продукції та іншого мерчу, що розповсюджується власниками ігрових брендів чи асоційованими особами.

Онлайн-розваги стають все привабливішими, аудиторія геймерів і кіберспортсменів невпинно збільшується. На задоволення їхніх потреб працює також і готельно-ресторанний бізнес. Відтак, замовники та підрядники розробляють для гравців спеціалізовані готелі, спрямовані на забезпечення потреб специфіки цільової аудиторії. Дизайнери працюють над інтер'єрами, які повинні задовольнити вимогливу, розпечену віртуальним світом публіку¹⁴.

Завдяки професіоналізму команд-розробників, ігрові всесвіти із захоплюючими сюжетами та глибоко проробленим візуальним наповненням, стають перспективними і для сфери кіноіндустрії. Відтак, чимало успішних геймпродуктів лягли в основу не менш успішних ігрових екранізацій – фільмів та серіалів. В основі кіноадаптацій ми бачимо також сюжети про геймерів, геймінг і кіберспорт^{15 16 17}.

2. Мемефікація ігрового світу в інтернет-просторі

Ігровий світ та геймери є джерелом матеріалу і для такого феномену як мем, який є унікальною одиницею партисипації, передачі культурної аудіовізуальної чи текстової інформації. Мем вдало відповідає сучасному прискореному темпу інфообміну та правилам спілкування у віртуальному світі. Українська наукова спільнота є свідком прориву в українському мемному середовищі, порівняно з іншими країнами, що є певним результатом російсько-української війни та необхідності швидкої інформатизації публічного простору. Мем перетворюється на потужне місце пам'яті, містить закодовані символи, знаки,

¹⁴ Esports hotel E-Zone 電腦空間 Osaka. URL: <https://e-sports-hotel-e-zone.hotels-in-osaka.com/en/> (дата звернення: 21.12.2024).

¹⁵ Танасійчук І. Фільми та серіали зняті за мотивами ігор: найкращі ігрові всесвіти, перенесені на екран. *Вікна. TV* : веб-сайт. URL: <https://vikna.tv/styl-zhyttya/filmy-ta-serialy-znyati-za-motyvyamy-kompyuternyh-igor-spysok/>

¹⁶ Гребеник М. Фільми про геймерів, які варто подивитися на вихідних – Pingvin.Pro. *Pingvin.Pro* : веб-сайт. URL: <https://pingvin.pro/blogy/advertisement/filmy-pro-gejmeriv-yakivarto-podvyvutysya-na-vyhidnyh.html> (дата звернення: 21.12.2024).

¹⁷ Фільми по комп'ютерних іграх дивитися українською. *UAKino – дивитися фільми та серіали онлайн в HD якості* : веб-сайт. URL: <https://uakino.me/colections/po-kompiuternyh-igrah/> (дата звернення: 21.12.2024).

демонструє ідентичність, стає орієнтиром та джерелом пропаганди та сінестезії.

Для створення інтернет-мему необхідна передісторія, коли конкретна історична чи культурна подія вплітається в канву факту з ігрового сюжету. Мемі є як текстові, так і креалізовані, коли текст поєднується із зображенням. Саме у результаті креалізації, мем набуває комічного чи навіть іронічного емоційного забарвлення. Проблемою вивчення мемів займається відносно молода наука – меметика. Мем є достатньо складним предметом досліджень.

Вивчаючи мемне онлайн-життя, ми можемо простежити еволюцію використання візуального ігрового контенту для генерування мемів. Нерідко епічні ігрові зображення, оформлені в мем і, наприклад, пов'язані з російсько-українською війною, перебігом процесів декомунізації, дерусифікації, деімперіалізації в Україні, є не лише способом самовираження у віртуальному середовищі, але й способом психологічного захисту.

Всесвітньовідомим мемом став стоп-кадр надмірної емоційної реакції одинадцятирічного Сашка Фокіна, одного з учасників проекту телеканалу СТБ у жанрі реаліті-шоу «Кохана, ми вбиваємо дітей», створеного за британським форматом «Honey, we're killing the kids». Його герої – родини, в яких батьки і діти ведуть неправильний спосіб життя. Українське телевізійне реаліті-шоу транслювалося з 6 вересня 2011 року по 31 травня 2016 року. Суть проекту полягала в тому, що ведучий, психолог Дмитро Карпачов, «перевиховував» проблемних дітей та їхніх батьків. Телепередача неодноразово піддавалася критиці через девіантну поведінку учасників на камеру та шкідливий для дітей контент.

Олександр став мемним персонажем після виходу в ефір четвертого випуску програми. Хлопець залишається популярним на YouTube, його образ просувають у соціальних мережах, використовують для створення візуалу, генерування демотиваторів тощо. Хвилинне відео Олександра з фразою «Я буду встановлювати зараз всі ігри!» зібрало майже 10 мільйонів переглядів і понад 15 тисяч коментарів. Першопричиною появи хлопця в шоу була комп'ютерна ігрова залежність. Відповідно і популярність Сашку принесла саме його реакція на відкриття того факту, що з його персонального комп'ютера було видалено усі улюблені комп'ютерні ігри. Найчастіше образ Фокіна використовують для передачі інформації про втрату чогось пов'язаного з віртуальним світом, віртуальним життям^{18 19 20 21}. Цікаво,

¹⁸ Кохана, ми вбиваємо дітей! СТБ : веб-сайт. URL : <https://www.stb.ua/kohana/ua/> (дата звернення: 20.12.2024)

що на інтернет-сторінках, присвячених Сашку, в коментарях щодо його роду діяльності зазначають – «геймер, інтернет-мем», репутація – «негативна». Подібних Сашку ігromанів чимало, і це лише вершина айсбергу²². Інтернет-простір рясніє такого типу мемами, які поширюються користувачами з різною метою. Їх забувають і до них повертаються, осучаснюючи та поєднуючи з «гарячими новинами дня».

Таким чином, дуалізм будь-якої комп'ютерної гри зводиться до взаємозалежності фізичного простору, який наповнюється ігровими знаками, персонажами геймдеву, та віртуального світу, в який активно проникають у якості іконічних знаків реальні історичні особи та символи епох. Важливо розуміти, що аналогія з реальністю забезпечує краще розуміння гравцем правил гри та вищий рівень маніпулювання гравцем.

3. До історії поводження з монументальною спадщиною радянської диктатури в гейміндустрії

Сюжети ігрового світу безперечно впливають на думки геймерів, формують певні поняття, уявлення, стереотипи і, що важливо, нерідко транслують ряд меседжів, закладених творцями. Команди розробників створюють сценарії, які забезпечують ефект присутності у віртуальному світі та змушують геймера грати за чужими правилами. Нерідко, сценарії пишуться на основі реальних подій, які розбавляються яскравими, хвилюючими сценами по темі та неочікуваними поворотами сюжету.

Окрема ніша належить іграм, створеним із використанням резонансних подій, які привертають увагу суспільства, викликають жваві дискусії. Зокрема, в основі ідей для таких ігор лежать війни, воєнні конфлікти, воєнні компанії, діяльність терористичних організацій та відомих диктаторів, насильство з боку кримінальних угруповань, воєнізоване насильство, протестні рухи тощо. В уявленні більшості чітко сформувався і стереотип: комп'ютерна гра – отже, мова

¹⁹ Редакція Т. Від тролфейса – до упоротого лиса. Найпопулярніші мему Інтернету. *TCH.ua* : веб-сайт. URL: <https://tsn.ua/tsikavinki/vid-trollfeysa-do-uporotogo-lisa-naupopulyarnishi-memi-internetu-624417.html> (дата звернення: 20.12.2024).

²⁰ Сашко Фокін, *memepedia*. yak.koshachek.com : веб-сайт. URL: <https://yak.koshachek.com/articles/sashko-fokin-memepedia.html> (дата звернення: 21.12.2024).

²¹ Сашко Фокін. URL: https://www.youtube.com/channel/UCi8OqFobKVAsR_3aYEM4ZVg (date of access: 21.12.2024).

²² Contributors to Angry German Kid Wiki. Alan Slikk. *Angry German Kid Wiki*. URL: https://agk.fandom.com/wiki/Alan_Slikk (date of access: 22.12.2024)., Contributors to Angry German Kid Wiki. Kaeru Otoko. *Angry German Kid Wiki*. URL: https://agk.fandom.com/wiki/Kaeru_Otoko (date of access: 22.12.2024).

йде про стандартний сюжет, в якому супергерой рятує світ від монстрів. Відеоігри дозволяють гравцеві відчути себе всемогутнім і безкарним, набути невластивих йому інтелектуальних та фізичних здібностей, вийти за межі законів фізики, моральних принципів, кримінального кодексу, поринути в альтернативну реальність.

Відеоігри, через геймерський попит/запит на ігровий сюжет, певним чином віддзеркалюють усі ті процеси, які переживає суспільство. Відтак, ми можемо спостерігати і взаємозв'язок між відеоіграми та змінами, які відбуваються в Україні в останні десятиліття, наприклад – ленінопад та декомунізація. Процес переосмислення спадщини комуністичного режиму та вилучення елементів комуністичної ідеології з публічного простору України набув системності після 9 квітня 2015 року, коли Верховна Рада України ухвалила чотири закони про декомунізацію та державну політику пам'яті: «Про доступ до архівів репресивних органів комуністичного тоталітарного режиму 1917-1991 років», «Про засудження комуністичного та націонал-соціалістичного (нацистського) тоталітарних режимів в Україні та заборону пропаганди їхньої символіки», «Про правовий статус та вшанування пам'яті борців за незалежність України у XX столітті», «Про увічнення перемоги над нацизмом у Другій світовій війні 1939-1945 років». Ці закони входили до так званого «декомунізаційного пакету». Таким чином, почалася масштабна реформа декомунізації, наслідком якої є очищення публічного простору від тоталітарної символіки, відхід від радянського минулого та його переосмислення. У широкому контексті – це прагнення остаточно дати належну оцінку злочинам тоталітарних режимів і залишити в минулому тоталітарні практики²³.

27 липня 2023 року набув чинності Закон України «Про засудження та заборону пропаганди російської імперської політики в Україні та деколонізації топонімії»: закон визнає злочинною та засуджує російську імперську політику, забороняє пропаганду символіки російської імперської політики, визначає порядок усунення символіки з публічного простору. Це означає, що процес деколонізації отримує чітку правову рамку²⁴. Український інститут національної пам'яті (УІНП), що є спеціально уповноваженим центральним органом виконавчої влади у сфері відновлення та збереження національної пам'яті українського народу, дає роз'яснення питань: Що таке

²³ Декомунізація. Офіційний веб-сайт УІНП. *Новини. Офіційний веб-сайт УІНП*. URL: <https://old.uinp.gov.ua/page/dekomunizatsiya-0> (дата звернення: 24.10.2024).

²⁴ 27 липня набуває чинності закон про деколонізацію. *Український інститут національної пам'яті* : веб-сайт. URL: <https://uinp.gov.ua/pres-centr/novyny/27-lypnya-nabuvaye-chynnosti-zakon-pro-dekolonizaciyu> (дата звернення: 24.10.2024).

російська імперська політика? Що таке пропаганда російської імперської політики? Яких сфер стосується закон? Що забороняє закон? Хто/що підпадає під винятки у переліку символіки? На що не поширюється заборона на використання російської імперської символіки?²⁵.

Наявність пам'ятників радянської епохи у вуличному публічному просторі українських міст є абсолютним анахронізмом. Як зазначає німецький історик Карл Шлегель в інтерв'ю DW: «Коли ми говоримо про декомунізацію, то розуміємо під цим не лише зміну символів, а й відновлення стосунків, де поважають права і свободи людини»²⁶.

Процес декомунізації – це не лише зміна назв вулиць і демонтаж пам'ятників; це також зміна міського простору, наповнення міста новими смислами, зміна зовнішнього вигляду, облаштування модерного публічного/приватного простору, формування нової міської культури, нової міської свідомості, ідентичності вулиць і міст. Більшість наших вуличних сенсів тягнуться з радянського минулого. Кінцева мета декомунізації – формування сучасних українських вуличних сенсів, ідентичності публічного простору. Вся ця сукупність аспектів декомунізації важлива для того, щоб українці почали формувати власні погляди на своє минуле, яке ми і називаємо національною пам'яттю. У цьому полягає прямий і безпосередній зв'язок між процесами декомунізації та формуванням національної пам'яті. Це усунення з публічного простору символіки комуністичного тоталітарного режиму, перейменування вулиць і населених пунктів, демонтаж пам'ятників, деконструкція міфів і стереотипів, які є в свідомості українського народу.

Але якщо в очищенні вуличного простору від символів комуністичного режиму на території України є помітні успіхи, то як бути з інтернет-простором, віртуальними світами, а саме онлайн-гейм-індустрією та їхнім впливом на формування ідентичності, культури пам'яті користувачів/серферів/юзерів? Публічний простір відеоігор також слід вивчати та очищувати від символів імперського та комуністичного минулого. В умовах російсько-української війни феномени геймдеву (мистецтво створення ігор), геймінгу (з англ. gaming – ведення гри; на комп'ютерному слензі – заняття, захоплення

²⁵ 27 липня набуває чинності закон про деколонізацію. *Український інститут національної пам'яті* : веб-сайт. URL: <https://uinp.gov.ua/pres-centr/novyny/27-lypnya-nabuvaye-chynnosti-zakon-pro-dekolonizaciyu> (дата звернення: 24.10.2024).

²⁶ Deutsche Welle. Німецький історик про європейський досвід декомунізації. DW. *dw.com* : веб-сайт. URL: <https://www.dw.com/uk/німецький-історик-декомунізація-не-зміна-символів-а-створення-відносин-права-і-свободи/a-19068521> (дата звернення: 24.10.2024).

іграми) та гейміфікації (з англ. gamification – геймізація, геймерізація, ігрофікація; сучасний напрям засвоєння інформації та навчання) активно використовується агітаційною пропагандою країни-агресорки.

У сучасному інформатизованому та глобалізованому світі відеоігри перетворюються на транслятори пропаганди²⁷. До прикладу, Аарон Делвіч, професор кафедри комунікації в Університеті Трініті (Сан-Антоніо, штат Техас, США), який викладає курси з віртуальних світів, пропаганди, трансмедійних розповідей і мобільних ігор, у своєму дослідженні «From The Green Berets to Americ's Army: Video Games as a Vehicle or Political Propaganda» («Від Зелених беретів до американської армії: відеоігри як транспортний засіб або політична пропаганда») стверджує: «...відеоігри мають потенціал формувати ставлення та поведінку таким чином, про який Геббельс навіть мріяти не міг. ...я визначив чотири риси відеоігор, які можуть функціонувати як механізми впливу на ставлення. Ці характеристики – чотири «Я» – це занурення, інтенсивність залучення, ідентифікація та інтерактивність»²⁸. Також науковець спрогнозував, що пропагандистські кола будуть використовувати усі чотири характеристики для досягнення своїх цілей, і закликав «дизайнерів ігор і вчених визнати етичну відповідальність, яка супроводжує це потужне середовище»²⁹.

Результатом системної роботи кремлівської пропагандистської машини є повторення/поширення/розшарення про-/російськими гравцями імперських наративів і перенесення їх на ігрові платформи, які нерідко частково або навіть зовсім припинили свою роботу на російському ринку. Наприклад, в 2023 році видання The New York Times на своїх шпальтах розмістило матеріали, які ілюструють приклади прокремлівської пропаганди в іграх Minecraft, Roblox, World of Tanks, World of Warships, Fly Corp, Armored Warfare, War Thunder. Так, Таня Беккер, дослідниця з компанії Active Fence (Компанія-розробник програмного забезпечення в Нью-Йорку, США), зазначила:

²⁷ Сливенко О. Поринь у віртуальний світ і повернися «ватником»: як Росія поширює свою пропаганду через відеоігри. *ms.detector.media* : веб-сайт. URL: <https://ms.detector.media/propaganda-ta-vplyvi/post/33008/2023-09-21-poryn-u-virtualnyy-svit-i-povernysya-vatnykom-yak-rosiya-poshyryuie-svoyu-propagandu-cherez-videoigry/> (дата звернення: 24.10.2024).

²⁸ Delviche A. From The Green Berets to Americ's Army: Video Games as a Vehicle or Political Propaganda. *The players' realm: Studies on the culture of video games and gaming* за ред. J. H. Jefferson. N.C: McFarland & Co, 2007. P. 91-109.

²⁹ Delviche A. From The Green Berets to Americ's Army: Video Games as a Vehicle or Political Propaganda. *The players' realm: Studies on the culture of video games and gaming* за ред. J. H. Jefferson. N.C: McFarland & Co, 2007. P. 91-109.

«що ігровий світ – це насправді платформа, яка може впливати на громадську думку, впливати на аудиторію, особливо на молодь»³⁰.

4. Світи Minecraft – креативність чи пропаганда

Minecraft (з англ. mine craft – шахтарське ремесло) – гра з найвищими рейтингами продажів за всю історію відеоігор. Вона пропонує своїм геймерам величезний ігровий світ. Загалом, за увесь період часу з 2009 року, коли компанія Mojang Studios, випустила гру, було продано понад 300 мільйонів копій у всьому світі. Шведську компанію-розробницю інді-ігор (з англ. indie games від independent – вільні/незалежні ігри, нерідко дешеві чи безкоштовні) заснував Маркус «Notch» Перссон, програміст та ігровий дизайнер.

У травні 2024 року Minecraft відсвяткував свій п'ятнадцятирічний ювілей. Кількість активних гравців у Minecraft щомісяця перевищує 130 мільйонів³¹. Гра щорічно тішить користувачів новим контентом, активно розвиває віртуальний світ. Лідія «MinecraftChick» Вінтерс, колишній бренд-директор Mojang Studios, зазначила: «У Minecraft є люди, які прагнуть пригод. Деякі люблять будувати будинки, а інші – грати у кооперації з друзями. Усі ці види геймплею дуже важливі для нас»^{32 33}.

Аналізуючи світи Minecraft, створені українськими користувачами, ми бачимо як геймери крафять/будують фактично все – від креативних замків і міст до історичних особистостей. Контент українських майнкрафтерів містить моделі зброї і військової техніки, задіяної на фронтах російсько-української війни; моделі символів незламності України в умовах війни – «руській ваенний карабль іді на ...», острів Зміїний, пес Патрон, соняшники, кавуни; моделі історичних особистостей – Степана Бандери, Володимира Зеленського, Богдана Хмельницького; імпровізовані «батли» між українськими та

³⁰ Свиридюк.Ю. Росія займається пропагандою війни через відеоігри. *NYT.1* : веб-сайт. URL: <https://suspilne.media/541005-rosia-zajmaetsa-propagandou-vijni-cerez-videogri-pyt/> (дата звернення: 08.11.2024).

³¹ Warner Bros. показала перший трейлер кіноадаптації гри Minecraft. *espresso.tv* : веб-сайт. URL: <https://espresso.tv/kino-warner-bros-pokazala-pershiy-treyler-kinoadaptatsii-gr-minecraft> (дата звернення: 11.11.2024).

³² Олефіренко М. Minecraft встановила рекорд серед усіх ігор на YouTube : понад трильйон переглядів. 16.12.2021. URL: <https://life.fakty.com.ua/ua/tekhnohii/minecraft-vstanovyla-rekord-sered-usih-igor-na-youtube-ponad-tryljon-pereglyadiv/> (дата звернення: 11.11.2024).

³³ Welcome to the official site of Minecraft. *Minecraft.net* : веб-сайт. URL: <https://www.minecraft.net/en-us> (date of access: 11.11.2024).

російськими сегментами/об'єктами/світами/дизайнами; скіни С. Бандери тощо^{34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44}.

Можемо стверджувати, що український сегмент Minecraft вирізняється патріотизмом. Сприяє цьому і «Організація українських майнкрафтерів», яка постала у 2022 році з метою підтримки, згуртування та розбудови україномовного контенту та просування українських авторів, майнкрафтерів в Україні та у світі. Адміністратори спільноти закликають: «Дорогий український глядач, досить вештатися по іноземним та ворожим-російським Ютюб каналам. Досить вже грати на російських серверах та робити росіянам донат...», «Приєднуйтеся до українського сегменту Ютюб та усіх інших соціальних мереж. Підписуйтеся та рекомендуйте український контент близьким та друзям, а від російськомовних відписуйтеся. Створюйте український контент на усіх можливих платформах, ведіть стріми та блоги українською мовою, або робіть донати українським авторам. Грайте на українських та україномовних серверах, засновуйте та гуртуйтеся в українські клани, захищайте українців та українську мову на усіх світових серверах. Так, в Україні є багато цікавого та якісного

³⁴ Бірка. Я Побудував Пам'ятник Богдану Хмельницькому в Майнкрафт і Майнкрафт українською, 2022. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Ap9KqbPDkVQ> (дата звернення: 11.11.2024).

³⁵ Майнкрафт сервер BanderaLand. Організація Українських Майнкрафтерів. Українські Сервера Майнкрафт : веб-сайт! URL: <https://minecraft.org.ua/minecraft-servers/BanderaLand/925> (дата звернення: 11.11.2024).

³⁶ Про ОУМ. Організація Українських Майнкрафтерів. Українські Сервера Майнкрафт! : веб-сайт URL: <https://minecraft.org.ua/about> (дата звернення: 11.11.2024).

³⁷ Теоо. Я Збудував Планету з Україною в Minecraft Hardcore. (Майнкрафт Українською), 2023. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=QXZyNMArJo8> (дата звернення: 11.11.2024).

³⁸ Кавун Майнкрафт. Як скафтити Зеленського у Майнкрафті?, 2023. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=PBjBFT7C6Y0> (дата звернення: 11.11.2024).

³⁹ Олег Зірка. «Чути гімн» кліп в майнкрафті, 2023. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=8hRaiClMOPI> (дата звернення: 11.11.2024).

⁴⁰ Azenatol. Я побудував пам'ятник: Богдан Хмельницький в майнкрафт українською, 2023. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=YGmS44E5r1o> (дата звернення: 11.11.2024).

⁴¹ Організація Українських Майнкрафтерів. Організація Українських Майнкрафтерів. Українські Сервера Майнкрафт! : веб-сайт URL: <https://minecraft.org.ua/> (дата звернення: 11.11.2024).

⁴² bcraft.fun. URL: <https://bcraft.fun/> (date of access: 11.11.2024).

⁴³ Кавун Майнкрафт. Українські сходи проти російських у Майнкрафті, 2023. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=sy717lgt8wA> (дата звернення: 11.11.2024).

⁴⁴ Кавун Майнкрафт. Зеленський поховав путіна у Майнкрафті, 2023. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=g3U61DVbIYE> (дата звернення: 11.11.2024).

україномовного контенту, але його все ще недостатньо та має бути ще більше!»⁴⁵.

Російсько-українська війна дала потужний стимул і усталенню українського геймінгового сленгу. В 2021 році Національна комісія зі стандартів державної мови організувала круглий стіл «Стандартування відеоігрової термінології», фактично з цього і розпочалася робота над відеоігровим словником. Пілотна версія «словника вер. 1.0» вийшла 28 червня 2022 року. Над її створенням працювала крос-функціональна команда, сформована з представників локалізаційних компаній UnlocTeam та SBT Localization, а також незалежні експерти – розробники, стримери, перекладачі, ігрові (відеоігрові) журналісти. Словник поширюється за ліцензією Creative Commons із зазначенням авторства на некомерційній основі. 26 серпня 2024 року вийшов оновлений робочий документ «словника вер. 2.0». Це важливий етап у процесі стандартизації мови українського геймінгу, що сприятиме розвитку вітчизняної ігрової індустрії та підвищенню якості локалізацій (адаптація технічного, візуального та звукового матеріалу під новий регіон)^{46 47 48}.

Глобалізація через онлайн-ігри призвела до того, що відеоігрова та коловідеоігрова термінологія англomовного походження активно проникає і в українську мову – нуб (з англ. noob – новий гравець, без досвіду), афк (з англ. AFK/away from keyboard – гравець, недоступний деякий час), бот (з англ. bots – неігровий персонаж), токсичний (з англ. toxic – токсичний, отруйний, грубий), лагає (з англ. lag – переривання ігрового процесу), ікспі (з англ. experience points – прогрес), скіл (з англ. skill – здібність, майстерність, вміння) тощо. Як результат, подібний сленг ми вже чуємо не лише з вуст молоді.

Вивчаючи доробки російських користувачів Minecraft, ми бачимо tutorіали (покрокові інструкції) на YouTube та в TikTok, наприклад, як побудувати/скрафтити герб та прапор СРСР, мавзолей і пам'ятник Леніну; відеоряди на тему – історія Росії з часів Київської Русі до СРСР, історія КДБ, фрагменти відеобіографій Сталіна, Леніна; як

⁴⁵ Організація Українських Майнкрафтерів. *Організація Українських Майнкрафтерів. Українські Сервери Майнкрафт!* : веб-сайт URL: <https://minecraft.org.ua/> (дата звернення: 11.11.2024).

⁴⁶ Відеоігрова та коловідеоігрова термінологія. Публічне обговорення. Google Docs. URL: https://docs.google.com/spreadsheets/d/1p0H6dFzah3INkernHXGju_tjvbXzpYnbOyNzJLzCWGrQ/htmlview (дата звернення: 14.11.2024).

⁴⁷ Геймінговий сленг може бути й українським. uGame. *Новини гравельної індустрії* : веб-сайт. URL: <https://www.ugame.in.ua/novini/gejmingovyj-sleng-mozhe-buty-j-ukrayinskyj/> (дата звернення: 14.11.2024).

⁴⁸ Що таке локалізація ігор? Скільки коштує локалізація ігор? URL: <https://pereklad.ua/ukr/blog/lokalizatsiia-igor/> (дата звернення: 14.11.2024).

завантажити моди, скіни, аватари Леніна, Сталіна, Пушкіна тощо. Нерідко, ці матеріали супроводжуються пафосними прорадянськими, проімперськими наративами про велич Росії, російського народу і його геніїв^{49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62}.

У 2017 році у місті Красноярськ, РФ, у рамках проекту «Міські історії», художники Олександр Закіров та Іван Тузов створили арт-об'єкт – пам'ятник Володимиру Леніну в стилі графіки Minecraft. Встановили «дєдушку Леніна» поблизу музейного центру сучасного мистецтва «Площа миру», який до 1991 року був філіалом Центрального музею ім. Леніна. Скульптурне зображення засновника СРСР, одягнене у чорний костюм і червону краватку, та стоїть у своїй фірмовій позі з витягнутою рукою. О. Закіров в інтерв'ю журналістам наголосив: «Пам'ятник встановлений не для того, щоб вшанувати пам'ять самого Леніна, а щоб вшанувати його візуальне зображення, адже Ленін уже давно став певним брендом... його зроблено з

⁴⁹ Ленин – Голова Майнкрафт. Головы Майнкрафт. URL: <https://mcheads.ru/humans/rfte> (дата звернення: 12.11.2024).

⁵⁰ Adamantine. Флаг СССР в Майнкрафт, 2020. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=LI2NyG2Lqfk> (дата звернення: 12.11.2024).

⁵¹ Ankalagon. Премьера Сталин! Майнкрафт машини, 2021. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=2IU-oHS8jBg> (дата звернення: 12.11.2024).

⁵² Ankalagon. Сталин и НКВД, 2023. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Nw-4ifQ9gMI> (дата звернення: 12.11.2024).

⁵³ It's RustyGuy. Building a Statue of Lenin in Minecraft, 2020. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=zKXF-y64vL0> (date of access: 12.11.2024).

⁵⁴ FUZZE. Пушкин в Майнкрафте #майнкрафт, 2023. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=qLW-4VJYue0> (дата звернення: 12.11.2024).

⁵⁵ MVA Gamer | Minecraft. Герб СССР в #майнкрафт #minecraftshorts #minecraft #shortvideo #майн #build #timelapse #shorts, 2023. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=QXFOWqu73UI> (дата звернення: 12.11.2024).

⁵⁶ T.N _/Play. Как построить статую Ленина в Майнкрафт, 2021. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=oj6-YJSgNhM> (дата звернення: 12.11.2024).

⁵⁷ TikTok – Make Your Day. TikTok – Make Your Day. URL: <https://www.tiktok.com/discover/как-создать-знак-коммунизма-в-майнкрафте> (date of access: 12.11.2024).

⁵⁸ Danymok. Russian History Portrayed by Minecraft, 2022. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Z1bZ4nbhz-w> (date of access: 12.11.2024).

⁵⁹ magicerofce. Minecraft: Recreating the Kremlin, 2024. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=1lCk6ZiByEA> (date of access: 12.11.2024).

⁶⁰ Baron Von Bornholm. Lenins Mausoleum And The Kremlin Necropolis – Project Moscow Subject 3, 2020. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=jpdWhSCyCpQ> (date of access: 12.11.2024).

⁶¹ Bevor Sie zu YouTube weitergehen. URL: <https://www.youtube.com/@ItsRustyGuy> (date of access: 12.11.2024).

⁶² SOFterl stream. Смерть Сталина – Поясню в Майнкрафте, 2024. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=vxgmYI-cu50> (дата звернення: 12.11.2024).

гофрокартону і буде там стояти, поки не розмокне і не розкладеться, як в пісні Єгора Лєтова «...на піксельну плісняву і піксельний мед»»⁶³.

Красноярські ж представники Комуністичної партії Російської федерації на таке креативне бачення художниками-геймерами вождя світового пролетаріату образилися⁶⁴. Так, перший секретар красноярського відділення КПРФ Петро Медведєв поінформував журналістів радіостанції «Гаваріт Масква» про те, що партія створить спеціальну комісію, яка домагатиметься демонтажу пам'ятника: «Це, звісно, кошмар... Це не справа. Це блюзнірство, знущення. Якийсь чоловік затесався – у нього ні батьківщини, ні прапора, нічого немає. Ми його знесемо. І покарати [треба]. Я завтра туди з комісією виїду. Кошунство влаштовувати неприпустимо». Онлайн-видання «Запад24» на своїх шпальтах відібрало та розмістило реакції із соцмереж представників Національно-визвольного Руху (НВР) Москви і Самарської області: «Ми вважаємо, що це блюзнірство і знущення над Радянськими символами. З ім'ям Леніна наші предки йшли в атаку під час Великої Вітчизняної Війни і Ми не дозволимо інформаційним неофашистським диверсантам паплюжити Пам'ять і нашу Велику Радянську історію». За інформацією цього ж видання, невідомі «громадські працівники» просять притягнути до відповідальності організаторів «цього пасквіля за екстремізм і причетність до неофашистських організацій»⁶⁵.

Таким чином, багатовимірні матриці вуличного публічного простру та віртуального публічного простору перетнулися і взаємно доповнили один одного в архітектурній, візуальній, соціокультурній і символічній площині. Вертикальний маркер радянської епохи, а саме пам'ятник «вождю світового пролетаріату», проник у віртуальний простір і, трансформувавшись, відповідно до субкультури геймерів, повернувся в офлайн-простір. Перенесення історичної особи на ігрові поля тягне за собою і перенесення сенсів реального місця пам'яті, з комплексним змістом, цілями і значенням.

⁶³ Серєда К. В РФ установили картонный памятник Ленину в стиле Minecraft. *НикВести* : веб-сайт. URL: <https://nikvesti.com/news/public/120156> (дата звернення: 12.11.2024).

⁶⁴ Лапрад Т. Пиксельный Ленин в Красноярске. *Радио Свобода* : веб-сайт. URL: <https://www.svoboda.org/a/28882244.html> (дата звернення: 12.11.2024).

⁶⁵ Памятник Ленину в Красноярске в стиле Minecraft оскорбил чувства коммунистов » Запад24. *Запад24*. URL: <https://zapad24.ru/news/krasnoyarsk/54754-pamyatnik-leninu-v-krasnoyarske-v-stile-minecraft-oskorbil-chuvstva-kommunistov-i-obschestvennikov.html> (дата звернення: 24.12.2024).

5. Російський геймдев та агітпроп

П'єр Нора, французький історик, автор концепції «місць пам'яті», зазначає, що такі місця – монументи, пам'ятники, святині, музеї, архіви, кладовища, фестивалі, ювілейні дати – зберігають історію і створюють ілюзію вічності⁶⁶. І саме пам'ятники/монументи виступають одними з найзмістовніших місць пам'яті, адже їх можна читати як кодовані історичні інтерпретації. Зміни політичних режимів тягнуть за собою зміни у ставленні до вертикальних маркерів, що виливається в нові прочитання/інтерпретації, переозначення/переосмислення⁶⁷.

Пам'ятники стояли, стоять і будуть стояти в усіх містах/селах; вони були, є і будуть частиною знайомого пересічним громадянам публічного простору. Як елементи вуличного ландшафту, пам'ятники є складовою історії та сімейного наративу/буденності, виступають обов'язковими елементами становлення святкової обрядовості. З початком будь-яких протистоянь вертикальні маркери перетворюються на їхні епіцентри, як символічні місця.

Радянська символіка та монументальні вертикальні маркери присутні як в іграх американських, європейських, українських, так і російських розробників. У часи російсько-української війни особливо важливо зважати на те, що система ворожої пропаганди культивує стереотипи, використовуючи, в тому числі, й ігрові площини, залучаючи в них символічні місця пам'яті, при цьому не гребуючи і спекуляцією місцями травматичної пам'яті.

Незаперечним залишається той факт, що російський прокремлівський ігровий контент маркується радянською символікою виключно з пропагандистською метою. Так, 21 лютого 2023 року, за три дні до річниці початку Великої російсько-української війни та в день виступу Путіна з посланням до Федеральних зборів Росії, вийшла російська гра – Atomic Heart («Атомне серце»). Ця гра – черговий приклад застосування російським агітпропом, в інформаційній війні проти України, стратегії оперування символізмом дат, з прив'язкою до історичного контексту. Згадана відеогра належить до жанру пригодницького бойовика, розроблена російсько-кіпрською студією Mundfish і видана для PlayStation 4, PlayStation 5, Microsoft Windows, Xbox One, і Xbox Series⁶⁸.

⁶⁶ Nora P. Between Memory and History: Les Lieux de Mémoire. *Representations, Special Issue: Memory and Counter-Memory*. 1989. No 26. P. 7-24.

⁶⁷ Carrier P. Chapter 1. Contemporary Memory Cultures in Europe: Monumental Forms, Cultural Codes, Analytical Concepts. Monuments and National Memory Cultures in France and Germany since 1989. The 'Vél' d'Hiv' in Paris and the 'Holocaust Monument' in Berlin. *Inaugural-Dissertation*. Free University Berlin. 2000. P.13-19.

⁶⁸ Новини У. Н. Україна закликала Sony та Microsoft заборонити продаж російської гри Atomic Heart. *УНН. Оперативні новини України та Світу. Українські Національні*

Гру інвестують Gaijin Entertainment, російський геймдевелопер відеоігор, що спеціалізується на розробці комп'ютерних ігор і супутніх їм технологій та базується в Угорщині, і GEM Capital, міжнародна інвестиційна компанія, що працює в сфері прямих інвестицій та венчурного капіталу і розташована на Кіпрі. За інформацією видання The Gamer, перша зі згаданих компаній спонсорє проросійський YouTube канал «Крупнокаліберний Переполюх», що пропагує/просуває російську армію. Як вдалося з'ясувати користувачам колишнього Twitter, GEM Capital належить екс-співробітнику російського Газпрому Анатолію Палію. Ця компанія також пов'язана з підсанкційними банками та організаціями⁶⁹.

До вивчення геймдеву Atomic Heart долучилися десятки представників українського геймінгового простору, і не тільки. Так, OSINT-спільнота Molfar, яка з початком повномасштабного вторгнення Росії в Україну у 2022 році «повністю присвятила себе воєнним розслідуванням, спростуванню пропаганди, ідентифікації воєнних злочинців та геопросторовій розвідці»⁷⁰, провела своє розслідування та виявила чимало неоднозначних фактів щодо розробників гри Atomic Heart. Так, серед них – «зливи» даних держорганам РФ, зв'язки з «системотворчими» російськими компаніями Mail.ru Group, «Первий канал», «Єдіная Россія», Газпром, зв'язки з російськими олігархами, приховані співробітники з РФ, підсанкційні інвестори, крадіжки сюжетів, дизайнерських та девелоперських рішень тощо⁷¹.

Орест Сливенко, журналіст українського інтернет-видання «Детектор медіа», у своєму матеріалі так розповідає про сюжет Atomic Heart: «Гра позиціонується розробниками як ретро-футуристична в стилістиці СРСР. Вона описує події альтернативної історії 50-х років, коли Радянський Союз вийшов із Другої світової війни абсолютним переможцем»⁷². Валерій Ковтун, оглядач Інформаційної агенції ЛІГАБізнесІнформ пише: «В Atomic Heart немає ані прямої, ані навіть

Новини УНН : веб-сайт. URL: <https://unn.ua/news/ukrayina-zaklikala-sony-ta-microsoft-zaboroniti-prodazh-rosiyskoyi-gri-atomic-heart> (дата звернення: 16.11.2024).

⁶⁹ Борисіхіна К. BioShock по-радянськи. Геймери розкритикували російський шутер Atomic Heart. URL: <https://techno.nv.ua/ukr/games/rosiyska-komp-yuterna-gra-atomic-heart-viklikala-kritiku-geymeriv-novini-50298498.html> (date of access: 11.11.2024).

⁷⁰ OSINT-аренція Molfar. OSINT-аренція Molfar : веб-сайт. URL: <https://molfar.com/> (дата звернення: 24.12.2024).

⁷¹ Комп'ютерна гра Atomic Heart: пропаганда срср, підсанкційні інвестори, топи з рф. Molfar. OSINT-аренція Molfar : веб-сайт. URL: <https://molfar.com/blog/atomic-heart-is-a-russian-game> (дата звернення: 16.11.2024).

⁷² Сливенко О. Поринь у віртуальний світ і повернися «ватником»: як Росія поширює свою пропаганду через відеоігри. *ms.detector.media* : веб-сайт. URL: <https://ms.detector.media/propaganda-ta-vplivi/post/33008/2023-09-21-poryn-u-virtualnyy-svit-i-povernysya-vatnykom-yak-rosiya-poshyryuie-svoyu-propagandu-cherez-videoigry/> (дата звернення: 24.10.2024).

опосередкованої критики комуністичної ідеології, хоча вона ... тоталітарна і людиноненависницька за своєю суттю. ... У разі з Atomic Heart складається враження, що розробники щиро захоплюються СССР і захотіли через гру його популяризувати серед геймерів»⁷³.

Олі Велш, старший редактор геймерського видання Polygon, у дописі з наступною назвою «Atomic Heart – це дуже російський різновид відкату. Радянський Союз знову піднімається – а може й падає – у цьому олдскульному шутері, але чи потепліє до нього аудиторія 2023 року?» ділиться своїми враженнями: «Якою б не була національність чи політика людей, які її створили, не можна заперечувати, що Atomic Heart – це глибоко культурно-російська гра, як за своїм сеттингом, так і за тим, як вона увібрала певний колорит хардкорної комп'ютерної гри кінця 90-х – початку 2000-х: графічно просунуту, брутальну, системну та цинічну за своїм світоглядом. Радісне використання радянської іконографії та всіх відгомонів російської винятковості та імперіалізму, що з нею пов'язані, навряд чи можна назвати унікальним...»⁷⁴.

Як ми вже зазначали, непересічні історичні події, історії тоталітарних режимів та використання їхньої символіки у геймдеві є достатньо поширеною практикою. Присутність радянської/нацистської естетики в геймдизайні не завжди повинна однозначно сприйматися як пропаганда. За таких обставин, слід зважати на весь змістовий комплекс та оцінювати контекст критично. У випадку ж з Atomic Heart – сумніватися не доводиться.

Проте, аналізуючи ігрові медіа, які проводили плейтести гри напередодні її виходу в лютому 2023 року, ми можемо виділити достатньо високий рівень захоплення грою і, що сумно, слід констатувати факт цілковитого нерозуміння/небачення чи ігнорування запуску/активізації механізмів кремлівської пропаганди, тактик та стратегій, що фактично безперервно атакують геймера як на візуальному, так і на аудіальному рівні. Ймовірно, це пов'язано з незнанням чи поверхневим уявленням гравців про практики радянської тоталітарної системи та роль символізму для агітпропу.

Трістан Огілві, відеопродюсер сіднейського офісу IGN (Imagine Games Network, розважальний вебсайт, який розповідає про відеоігри,

⁷³ Ковтун В. У РФ за гроші Газпрому створили пропагандистську гру Atomic Heart. Чому Україна хоче заборонити її. *LIGA* : веб-сайт. URL: <https://tech.liga.net/ua/other/article/v-rf-za-dengi-gazproma-sozdali-propagandistskuyu-igru-atomic-heart-pochemu-ee-zapreshayut> (дата звернення: 24.12.2024).

⁷⁴ Welsh O. Atomic Heart is a very Russian kind of throwback. Polygon : веб-сайт. URL: <https://www.polygon.com/23553661/atomic-heart-preview-russia-mundfish-soviet-fps> (date of access: 25.12.2024).

фільми, музику та інші елементи масової культури) у своєму прес-релізі до гри писав: «Хороша новина полягає в тому, що після практичного знайомства з першими кількома годинами майже фінальної збірки гри, цей більшовицький BioShock здається, що він цілком вартий того, щоб почекати – його надпотужний бій, захоплююча історія та видовищний сеттинг – все це... утворює єдине ціле. Миготить яскравим життям...»⁷⁵.

Джош Вест, головний редактор геймерського видання GamesRadar+ поділився своїми враженнями: «Гра виглядає страшенно феноменально... Навколишнє середовище насичене ретельно продуманими деталями, які Mundfish використовує для легкого продажу концепції... Це світ, в якому вам захочеться проводити час...»⁷⁶.

Джошуа Воленс, журналіст видання PCGamer, що спеціалізується на комп'ютерних іграх, поділився своїми враженнями від гри: «Почнемо з хорошого: Atomic Heart виглядає чудово. Уявіть собі помадний, перламутровий оптимізм, який у нас асоціюється зі США 1950-х років у нашій власній реальності, і перенесіть його у світ високих сталінських хмарочосів і нудотно корисних роботів». Автор стверджує, що радянські плакати, які регулярно зустрічаються на задньому плані «розміщені рандомно». Але чи так це? Вочевидь, оглядач не вчитувався і не вникав у їхній зміст. Автор також констатує, що ці пропагандистські плакати «сприймаються як пасхальні яйця лише тими геймерами, які по життю є ботанами»⁷⁷.

Річард «Levelord» Грей, один з творців гри, американський геймдизайнер, який наразі проживає в Росії, у відео-анонсі до гри зазначив: «Ви зможете уявити та відчути, що таке справжній Радянський Союз. Це історія усіх історій!»^{78 79}.

За задумом творців, сюжет гри зводиться до того, що після Другої світової війни людей частково замінюють роботи, спроектовані

⁷⁵ Ogilvie T. Atomic Heart: The Final Preview. IGN : веб-сайт. URL: <https://www.ign.com/articles/atomic-heart-the-final-preview> (date of access: 25.12.2024).

⁷⁶ West J. No, Atomic Heart isn't a Soviet-set BioShock. Gamesradar : веб-сайт. URL: <https://www.gamesradar.com/atomic-heart-gameplay-preview-hands-on/> (date of access: 25.12.2024).

⁷⁷ Wolens J. Atomic Heart has a great aesthetic in search of a more interesting game. Pcgamer : веб-сайт. URL: <https://www.pcgamer.com/atomic-heart-preview/> (date of access: 25.12.2024).

⁷⁸ Сливенко О. Поринь у віртуальний світ і повернися «ватником»: як Росія поширює свою пропаганду через відеоігри. ms.detector.media : веб-сайт. URL: <https://ms.detector.media/propaganda-ta-vplivi/post/33008/2023-09-21-poryn-u-virtualnyy-svit-i-povernysya-vatnykom-yak-rosiya-poshyryuie-svoyu-propagandu-cherez-videoigry/> (дата звернення: 24.10.2024).

⁷⁹ Ukrainian Toronto Television. What's wrong with Atomic Heart, 2023. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=b3x-ZhhpFM> (date of access: 16.11.2024).

«видатними радянськими науковцями». Роботи допомагають побудувати нове ідеальне суспільство, засноване на засадах колективізму, – «Колектив 2.0». Радянський вчений, якого розробники гри називають академіком Дмитрієм Сеченовим, створює універсальний «полімер» – речовину, яка змінює хід історії. За класичним сюжетом, коли роботи заповнили весь Союз, вони повстали проти людей, тоді у бій вступив агент КДБ Сергій Нечаєв.

В лютому 2023 року, через добу після виходу гри Atomic Heart, мережу фактично заповнили скріншоти з гри, які неоднозначно вказують на позицію розробників. Геймерська спільнота з усього світу помітила/зібрала ряд візуальних свідчень/нарративів/пасхалок, розміщених у грі на догоду путінській імперській машині (пасхалка – це сленговий термін, який служить для визначення навмисно прихованих у фільмах або комп'ютерних іграх повідомлень, картинок, предметів, секретних локацій або посилань до інших подій і творів⁸⁰).

Так, геймери фіксували моменти знущання над свинею, яку довго били палицею, і, як результат побоїв, – на боці уже мертвої тварини залишився кривавий слід у формі літери Z. Це викликало захоплення російських гравців, один з яких навіть запропонував: «А давайте придумаємо смішний підпис!». Серед іншого – використання дронів, що розносять по ігровому полю горщики з квітами герані. З початку російсько-української війни чимало гравців знають, що «Геранню-2» у Росії називають іранський БПЛА Shched-136, який активно застосовував загарбник проти України в 2022 році. Помітили геймери і такі пасхалки як магніти на холодильник, на яких зображені окуповані та постраждалі українські міста, наприклад, Донецьк, Запоріжжя. Чого варті консерви жовто-синього кольору з написом «колбасный фарш свиной»^{81 82} тощо.

Розробники Atomic Heart для знеславлення України на міжнародному рівні активно практикують застосування новітніх культурних символів українського спротиву в російсько-українській війні, викривлюючи засадничі сенси, символізм їхньої появи та популярності. Наприклад, це добре відомі герої вірусних мемів – «бойові гуси з українських біолабораторій», які також пророкують російському диктатору «Гаагу-Гаагу». Російські геймдеви вводять в

⁸⁰ Пасхалка – що це таке в іграх, кіно та літературі. *Termin.in.ua* : веб-сайт. URL: <https://termin.in.ua/paskhalka/> (дата звернення: 16.11.2024).

⁸¹ Карпенко О. «Аполітична» російська гра Atomic Heart висміює вбивства українців. *AIN. Новини IT і бізнесу в Україні* : веб-сайт. URL: <https://ain.ua/2023/02/22/atomic-heart-vysmiyuye-vbyvstva-ukrayinciv/> (дата звернення: 16.11.2024).

⁸² Hasuko. Atomic Heart [DEMO] – Полное прохождение, 2023. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=eRQ8A-Z8w3E> (дата звернення: 16.11.2024).

офіційний тизер-трейлер DLC #2. TGS 2023 згаданих птахів, як карикатурних персонажів, що з'являються на фоні аудіоряду в стилі ковбойської кантрі-музики (DLC – додатковий цифровий вміст, який гравець може встановити поверх повної відеогри). Геймдизайнери закликають глядачів стати «свідками вереску»⁸³, тим самим висміюючи функціонал даного символу та історію природи його появи.

Таким чином, російські пропагандисти, через навішування стереотипів, штампів і кліше, працюють на дискредитацію України та створення її негативного образу не лише у внутрішньої аудиторії геймерів, але й далеко за межами ігрових полів. Український користувач Роман Єременко на своїй сторінці в мережі X написав: «Я геймдев і скажу так: ігри є проявом культури, вони мають здатність впливати на людей, а Росія, зокрема, використала свою культуру як зброю для поширення свого порядку денного. «Ця політична нісенітниця», як ви її називаєте, є вторгненням, геноцидом, реальністю, в якій ми живемо»⁸⁴.

Один із наративів, який просувають розробники гри Atomic Heart – позиціонування СРСР як «золотої доби». Більше того, акцент ставиться на використанні/активізації сентиментів старшого покоління і почуття ностальгії за втраченою молодістю, що підміняються поняттями/асоціаціями світлого та ідеального СРСР; реабілітації/воскресінні радянської ідентичності, сформованої на індивідуальному і колективному рівні «серих обивателів» Союзу. Сама ж емоція – ностальгія – трансформується у потужний інструмент пропагандистської машини.

Важливою складовою утвердження політичної і символічної влади СРСР було насадження єдиного культурного простору на всіх підкорених територіях. Відбувалися ці процеси шляхом масового встановлення пам'ятників, погрудь, пам'ятних знаків, меморіальних дощок; розміщення радянської символіки в екстер'єрах та інтер'єрах; меморіального маркування територій з розташуванням поховань, у тому числі, в публічному просторі і, нерідко, створенням кенотафів. Подібна діяльність була покликана просувати пропагандистські радянські наративи, створювати нові символічні прив'язки, насильно формувати нові громадські традиції, транслювати пропаганду на

⁸³ Atomic Heart – Official DLC #2 Teaser Trailer.TGS 2023. IGN : веб-сайт. URL: <https://www.ign.com/videos/atomic-heart-official-dlc-2-teaser-trailer-tgs-2023> (date of access: 25.12.2024).

⁸⁴ x.com. X (formerly Twitter). URL: https://x.com/Roal_Yr/status/1627745067875110914?ref_src=twsrc^tfw/twcamp^tweeembed|t_wterm^1627745067875110914|twgr^f6f6e46e90f98fb9d8ebee513a42ae181a4dde45|twcon^s1_&ref_url=https://ain.ua/2023/02/22/atomic-heart-vysmiyuye-vbyvstva-ukrayincziv/ (date of access: 16.11.2024).

населення, а також демонструвати вищість російської культури над поневоленими народами.

Назвати достовірну цифру, наприклад, пам'ятників Леніну, встановлених в СРСР, неможливо. Офіційна цифра – 10 тисяч. Український інститут національної пам'яті України зазначає, що свого часу лише на теренах нашої держави їх було понад 5 500 одиниць. Декілька хвиль Ленінопаду поклали край присутності такого роду об'єктів у публічному просторі України.

Жодним чином не слід забувати і про той факт, що нова окупаційна рашистська влада на захоплених українських територіях розпочинає встановлення своїх порядків із реанімації старих радянських символів, а саме з доставки та встановлення пам'ятників Леніну. Так, рашистський експеримент з переміщення в минуле у супроводі/компанії Леніна має місце в Новопискові і Білокуракіному Луганської області, Новій Каховці і Генічеську Херсонської області, Мелітополі Запорізької області, в Світлодарську на Донеччині^{85 86 87 88 89}.

У грі Atomic Heart романтизується комунізм, і не останню роль у цьому відіграє маркування ігрового ландшафту за допомогою грандіозної пафосності «кафедральних» монументальних пам'ятників, погрудь, голів, обелісків, меморіалів. Агітпроп вдається до практики героїзації/возвеличення радянських лідерів. Відтак, у грі ставляться візуальні акценти на сакралізованих пам'ятниках, адже у свідомості не лише радянської, але й пострадянської людини такі місця пам'яті мають чітку прив'язку до святкової обрядовості, сформованої та нав'язаної радянською владою.

⁸⁵ Степура А. Історикія: Встановлення окупантами пам'ятника Леніну на Луганщині – це символічний жест. *Суспільне. Новини* : веб-сайт. URL: <https://suspilne.media/311614-istorikina-vstanovlennia-okupantami-pamatnika-leninu-na-lugansini-ce-simvolichnij-zest/> (дата звернення: 19.12.2024).

⁸⁶ detector.media. У Новій Каховці окупанти встановили пам'ятник Леніну. *detector.media*. URL: <https://detector.media/infospace/article/198834/2022-04-30-u-noviy-kakhovtsi-okupanty-vstanovyly-pamyatnyk-leninu/> (дата звернення: 26.12.2024).

⁸⁷ Козлова Д. Повернення Леніна. В окупованому Світлодарську на Донеччині встановили пам'ятник «вождю». *Суспільне. Донбас* : веб-сайт. URL: <https://suspilne.media/donbas/330622-povernennia-lenina-v-okupovanomu-svitlodarsku-na-doneccini-vstanovili-pamatnik-vozdju/> (дата звернення: 26.12.2024).

⁸⁸ Чубенко Т. *sil.media*. Повернення леніна: як українцям на окупованих територіях нав'язують російську культуру. *Сіль Медіа* : веб-сайт. URL: <https://sil.media/p/povernennia-lenina-iak-ukrayintsiam-na-okupovanih-teritoriiakh-naviazuiut-rosiisku-kulturu-845643-2652> (дата звернення: 26.12.2024).

⁸⁹ В окупованому Новописковій рашисти вирішили повернути демонтованого леніна, – Гайдай. *Східний Варіант*. URL: <https://v-variant.com.ua/v-okupovanomu-novopskovi-rashisty-vyrishyly-povernuty-demontovano-ho-lenina-hayday/> (дата звернення: 26.12.2024).

В Atomic Heart присутні легко впізнавані, типові скульптури, які масово штампували по всьому Союзу. Так, відеоряд гри поцяткований десятками радянських вертикальних символів: у різних об'ємних/скульптурних формах Володимир Ленін; Карл Маркс (один з авторів «Маніфесту комуністичної партії» і класичної наукової праці з політичної економії «Капітал»); скульптурні композиції на історично-революційну та робітничо-селянську тематику; радянські «салдати-асавбадітелі» – «Альоші»; меморіальні комплекси, присвячені військовим подіям; серед усього іншого різноманіття і люта «Родіна-мать завьот»...

У панорамі ігрового поля регулярно під різними ракурсами підіймається/транслюється/нависає силует пам'ятника «Родіна-мать завьот» з виразом обличчя, неначе, в стані афекту. Дана скульптура є частиною комплексу «Героям Сталінградської битви», зведеного в 50-60-ті роки ХХ століття на Мамаєвому кургані в Волгограді (колишній Сталінград) РФ. Автором був «придворний» скульптор Євген Вучетич. У радянські часи жартували, що Вучетичем «совіти» планували помітити шлях наступу радянської армії: Сталінград (РРФСР) – Київ (УРСР) – Берлін (Німеччина).

З нагоди четвертої річниці капітуляції нацистської Німеччини, 8 травня 1949 року, в Трептов-парку в Берліні установили пам'ятник воїнам Радянської Армії – «Воїн-асвабадітель» авторства Є.Вучетича. Планувалося, що чергове творіння скульптора піднесеться на берегах Дніпра в Києві в образі української «Батьківщини-Матері», покритої сусальним золотом, але одіозний митець помер. Проект передали молодому українському архітектору Василю Бородаю, який переосмислив концепцію попередника і розробив ескіз монумента, який на думку його команди мав українську ідентичність. Київська «Батьківщина-Мати», з різних причин, так і не вписалася в канву, розроблену компартійно-радянською номенклатурою.

Уже згадувана волгоградська «Родіна-мать завьот» та берлінський «Воїн-асвабадітель» лягли в основу триптиха, а завершальним елементом до нього став Монументальний ансамбль у Магнітогорську (РРФСР/РФ): «Тил – фронту». За задумом творців, з уральської руди був викуваний меч, який робітник і солдат передають «Родіні-матері» і, який вона підіймає в Сталінграді та опускає лише після перемоги в Берліні.

Встановлюючи будь-який пам'ятник, держава демонструє, що ця фігура чи подія є важливою для кожного громадянина. На особисте сприйняття впливає і візуальне рішення пам'ятника, і інклюзія в навколишній ландшафт. У випадку з грою Atomic Heart, ідеологія

радянщини просто перекочувала у віртуальний світ, з якого впливає на формування віртуальної ідентичності, продовжує тиснути на геймера уже під кутом російського культурного продукту та історичного наративу.

Слід наголосити на тому факті, що волгоградська «Родина-мать...» є достатньо пізнаваним символом в інтернеті. Скульптура часто виступає ключовим персонажем агітпропівських мемів та відео-мемів – найпопулярнішого типу контенту, перевіреного/випробуваного засобу привернення уваги в інтернеті. Саме такі роботи викликають ефект «снігової кулі». Російська «Родина-мать завьот» є антагоністом української «Батьківщини-Матері», яка за роки війни та декомунізації переродилася на символ, культурно-просвітницьку платформу переозначення/переосмислення та розросійщення.

Напередодні річниці Великої російсько-української війни, в лютому 2023 року, рашисти випустили пропагандистський ролик, який в лічені години розлетівся соціальними мережами⁹⁰. У відео, яке ілюструє битву «Родини-мать...» і американської Статуї Свободи на фоні нью-йоркських висоток, чітко простежуються «духовніє скрепи» населення РФ. Це і – «Рассія саперніц не імеет», «можем павтарить», «деди насвалі». Радянські/російські пам'ятники та меморіали перенесені/релоковані у віртуальний світ – це інфраструктура пам'яті, матеріалізовані/віртуалізовані маркери фіксації наративів рашистської машини, націленої на відновлення колоніального ладу/устрою.

У ході російсько-української війни, в часи переоцінки радянської тоталітарної системи, критичного осмислення прокремлівських наративів, які спекулюють подіями Другої світової війни та наполягають на виключній, провідній ролі росіян у перемозі над нацизмом, брендуванні радянського монументального спадку, українське суспільство іде шляхом переосмислення своєї історичної спадщини, зміни ціннісних орієнтирів, шляхом критичного світосприйняття візуальних символів СРСР, зокрема, і творинь Вучетича.

У часи російсько-української війни, оцінюючи вуличний/публічний простір гри Atomic Heart, ми завважуємо пропагандистські акценти, спрямовані на підсвідомість простих обивателів, і свідчення інклюзії культурного середовища. Аналізуючи діалоги, монологи, слова автора із звукової доріжки, можемо фіксувати, що особливо пафосні фрази виголошуються саме в знакових місцях пам'яті – в присутності якогось

⁹⁰ Блокнот Волгоград. Битву Родины-матери и Статуи свободы воссоздали на видео, 2023. YouTube. URL: https://www.youtube.com/watch?v=I7u7vct9_9A (дата звернення: 28.12.2024).

із бетонних вожнів, колгоспних символів чи гігантських червоних плакатів: «...скільки щасливих і благополучних людей на вулиці, як в Китаї...», «...тут працюють найсвітліші уми всього СРСР, включно з Німецькою...», «...проходьте на екскурсії меморіалом і вшануйте перебіг усіх воєнних подій...», «...союзний Китай...», «...усі відкриття здійснені в СРСР! Весь світ зобов'язаний науковим прогресом СРСР!» тощо⁹¹. Гра вирізняється фактично безперервним музичним супроводом, використані саундтреки – це популярні радянські пісні другої половини ХХ століття, а також хіти Ніколая Баскова, який активно підтримує вторгнення в Україну.

Михайло Федоров, віцепрем'єр-міністр, міністр цифрової трансформації України, 3 березня 2023 року закликав корпорації Sony, Microsoft та Valve Corporation заблокувати продажі російської гри Atomic Heart, через яку російська пропаганда хоче закріпитися ще й в ігровій індустрії. На своїй сторінці у колишньому Twitter він зазначив: «Я вірю, що жоден із цих бізнесів не підтримує кривавий режим, вбивства чи романтизацію комунізму. Абсолютно новий рівень російської цифрової пропаганди – використання ігрової індустрії. Робимо все, щоб не дати їй цього зробити»⁹².

У свою чергу, Олександр Борняков, заступник міністра цифрової трансформації в коментарях для медіа про технології, інновації, винаходи в Україні та за її межами dev.ua повідомив: «Так само ми закликаємо обмежити розповсюдження цієї гри в інших країнах через її токсичність, потенційний збір інформації даних користувачів і можливість передачі їх третім особам у Росії, а також потенційне використання грошей, залучених з купівель гри, на ведення війни проти України»⁹³, «Хочемо наголосити також для західної аудиторії, що розробники гри не вийшли з публічною заявою про засудження путінського режиму та кривавої війни, яку росія розв'язала проти України»⁹⁴.

⁹¹ Hasuko. Atomic Heart [DEMO] – Полное прохождение, 2023. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=eRQ8A-Z8w3E> (дата звернення: 16.11.2024).

⁹² Новини У. Н. Україна закликала Sony та Microsoft заборонити продаж російської гри Atomic Heart. УНН. *Оперативні новини України та Світу. Українські Національні Новини УНН* : веб сайт. URL: <https://unn.ua/news/ukrayina-zaklikala-sony-ta-microsoft-zaboroniti-prodazh-rosiyskoyi-gri-atomic-heart> (дата звернення: 19.12.2024).

⁹³ d46FqI. У Мінцифрі відреагували на реліз російської гри Atomic Heart. dev.ua : веб-сайт. URL: <https://dev.ua/news/v-mintsyfri-vidreahuvay-na-reliz-rosiiskoi-hry-atomic-heart-1676979980> (дата звернення: 16.11.2024).

⁹⁴ Герасименко Я. У Мінцифрі закликали обмежити продаж російської відеогри Atomic Heart – ЗМІ. *Hromadske* : веб-сайт. URL: <https://hromadske.ua/posts/u-mincifri-zaklikali-obmezhati-prodazh-rosijskoyi-videogri-atomic-heart-zmi> (дата звернення: 28.12.2024).

Відповідь російських користувачів зводилася до того, що в Україні хочуть блокувати/кенселити Atomic Heart, і головна причина криється в тому, що гра створена в РФ.

Слід зазначити, що розробники гри так і не висловили свого ставлення щодо війни в Україні. За кілька місяців до виходу Atomic Heart, на офіційному акаунті Mundfish у колишньому Twitter з'явився допис англійською мовою: «Хлопці, ми взяли до уваги питання, пов'язані з позицією компанії Mundfish. Ми хочемо запевнити вас, що Mundfish – це розробник і студія з глобальною командою, зосередженою на інноваційній грі, і, безсумнівно, організація, яка виступає за мир проти насильства над людьми»⁹⁵. Допис був сприйнятий геймерською світовою спільнотою негативно і викликав хвилю обурення.

Ситуація загострилася і після чергового рішення студії Mundfish – перекласти офіційний вебсайт українською мовою – <https://mundfish.com/uk/>⁹⁶. Першим на це звернув увагу український блогер OLDboi та повідомив на своїй сторінці в мережі X⁹⁷. У геймерському середовищі поширювалися різні припущення, з якою метою це було зроблено: Це хитрий маркетинговий хід, щоб через скандал привернути більшу кількість клієнтів? Спроба затягнути українців у власне інфополе? Черговий виток російської пропаганди? Плани по створенню української локалізації гри? Окозамилювання світовій геймерській спільноті, яка не орієнтується в контексті гри та пропагандистських наративах, закладених у віртуальному світі?^{98 99}. Але як би там не було, розробникам укрain необхідна українська аудиторія.

Допоки в Україні і світі доволі мляво реагують на ситуацію з пропагандистською Atomic Heart, в РФ спостерігається справжній сплеск/бум росту популярності гри. Відразу після виходу гри у 2023 році, студія Mundfish підписала ліцензійний договір з агентством Megalicense на запуск франшизи товарів у Росії та СНД, відповідно

⁹⁵ x.com. X (formerly Twitter). URL: <https://x.com/mundfish/status/1614903977333637120> (date of access: 30.12.2024).

⁹⁶ Atomic Heart. Mundfish : веб-сайт. URL: <https://mundfish.com/uk/> (date of access: 30.12.2024).

⁹⁷ x.com. X (formerly Twitter). URL: <https://x.com/OLDboiUA/status/1624834889542430720> (date of access: 30.12.2024).

⁹⁸ d46FqI. Російська геймдев-студія Mundfish додала українську мову до своєї гри Atomic Heart. Це спроба затягнути українців у власне інфополе. dev.ua : веб-сайт. URL: <https://dev.ua/news/rosiiska-heimdev-studiia-mundfish-dodala-ukrainsku-movu-do-svoiei-hry-atomic-heart-tse-sproba-zatiahnuty-ukraintsiv-u-vlasne-infopole> (дата звернення: 30.12.2024).

⁹⁹ Перемот С. Російські розробники Atomic Hearts переклали свій сайт українською. Навіщо вони це роблять? gamedev.dou.ua : веб-сайт. URL: <https://gamedev.dou.ua/forums/topic/41419/> (дата звернення: 30.12.2024).

заплановано виробництво одягу, електроніки, ігрової атрибутики, а також продуктів харчування і товарів для дому з символікою гри¹⁰⁰. Ряд російських та міжнародних брендів вже вступили в колаборації з грою. Ціль – створення інфоприводу, підвищення впізнаваності, просування продукту, залучення нової аудиторії, зміцнення зв'язку з аудиторією, отримання прибутку тощо.

Одним з прикладів колаборації Mundfish стала інтеграція в гру всіма пізнаваного солодкого бренду СРСР – молочного шоколаду «Альонка». Так, ігрова одноразова зброя «Пускавой блок» з DLC «Інстинкт Істреблення» була оформлена у вигляді плитки шоколаду, зі збереженням на обгортці оригінальним написом «Альонка» та логотипом кондитерської фабрики «Красний Октябрь». На обгортці ми бачимо знайому всім дівчинку, але вже без хустини, в білому скафандрі на синьому тлі. Саме в такому дизайні, кондитерами було випущено лімітовану серію плиток шоколаду для спеціальних подарункових наборів, приурочених до презентації DLC «Інстинкт Істреблення», яка мала місце 2 серпня 2023 року. Цей шоколад поширювався виключно серед блогерів та журналістів, присутніх на заході. Дещо пізніше, брендування з ігрового дизайну шоколаду було зняте і замінено на колаж, який поєднує хімічні колби та символи, розкриті долоні, також було введено напис «Менделєєв», а зображення осучасненої «Альонки» залишилося^{101 102}.

Цікаво, що навіть виробник презервативів Vizit випустив лімітовані колекційні екземпляри засобів контрацепції з персонажами Atomic Heart. Колекція вийшла того ж дня, що і перше сюжетне доповнення «Інстинкт Істреблення»¹⁰³.

У лютому 2024 року видавці Atomic Heart здійснили маркетинговий хід – у фаст-фуд мережі Burger King у продажі надійшли тематичні обіди «Атомік Бокс. Єш. Іграй. Виігравай». Слід зазначити, що Burger King – американська мережа ресторанів швидкого харчування, яка після повномасштабного вторгнення Росії в Україну так і не пішла з російського ринку. Загалом, у Росії все ще працюють понад 800 ресторанів Burger King. Новий презентований бокс містив, у тому

¹⁰⁰ Создатели игры Atomic Heart запустят франшизу товаров по вселенной игры. *AdIndex*. URL: <https://adindex.ru/news/marketing/2023/03/20/311341.phtml> (дата звернення: 05.01.2025).

¹⁰¹ Contributors to Atomic Heart Вики. Пусковой блок. *Atomic Heart Вики* : веб-сайт. URL: https://atomic-heart.fandom.com/ru/wiki/Пусковой_блок (дата звернення: 05.01.2025).

¹⁰² Миронова Е. Mundfish представила шоколадку «Алёнка» из Atomic Heart. *CyberMeta* : веб-сайт. URL: <https://cybersport.metaratings.ru/news/mundfish-predstavila-shokoladku-alyonka-iz-atomic-heart-274838/> (дата звернення: 05.01.2025).

¹⁰³ Варламов М. Vizit выпустил коллекционные презервативы по игре Atomic Heart. *rozetked* : веб-сайт. URL: <https://rozetked.me/news/29943-vizit-vypustil-kollekcionnye-prezervativy-po-igre-atomic-heart> (дата звернення: 05.01.2025).

числі, – лімітований «Атомік Вовпер» (гамбургер); оформлений в тематичному стилі гри Atomic Heart, гіфт-талон для отримання одного з гарантованих призів – завантажена копія гри, друге сюжетне доповнення «Узнік Лімбо», скіни або інші подарунки^{104 105}. Дизайнери в оформленні продукції масштабно використали радянську символіку та скріншоти відеореєстру.

У вересні 2024 року на YouTube каналі AtomicHeartGames з’явилася інформація про кіноадаптацію гри від Mundfish¹⁰⁶. Над сценарієм працюватиме Роман Кантор, один з творців останньої російської екранізації роману Михайла Булгакова «Майстер і Маргарита». Автори кіноверсії роблять відсил не лише на гру, але й на роман-пріквел – «Atomic Heart. Предісторія. Підприємство 3826». Ця новина викликала ажіотаж у соціальних мережах та на шпальтах російських інтернет-видань: «Atomic Heart запам’ятався публіці якісно проробленим світом альтернативного Радянського Союзу і вражаючим сплавом чарівної атмосфери минулого і актуальними темами, які піднімають сюжет гри»¹⁰⁷.

Заборонити російським геймдевам створювати ігри і вихвалити в них СРСР/Росію неможливо, але слід бойкотувати/обмежити надходження та поширення такого роду продуктів на світові ринки та працювати на критичне роз’яснення закладених змістів. Сашко Перемот, редактор геймерського видання GameDev DOU, у своїх читачів запитує: «...а навіщо взагалі згадувати про цю гру? Чи не пряма дорога це до ефекту Стрейзанд? Якщо хто не знає, це соціальний феномен, який полягає в тому, що спроба видалити інформацію з інтернету призводить лише до її розповсюдження. І якби це була невеличка гра, на яку звертають увагу виключно завзяті геймери та поціновувачі російського геймдеву, тоді Atomic Heart треба було б ігнорувати. Та, знову ж таки, ситуація трошки складніша»¹⁰⁸.

¹⁰⁴ Атомік Бокс уже в Бургер Кінг! *burger-king.by* : веб-сайт. URL: <https://burger-king.by/novinki-i-aktsii/atomik-boks-uzhe-v-burger-king/> (дата звернення: 05.01.2025).

¹⁰⁵ «Бургер Кінг» представив бокси для фанатів Atomic Heart. *AdIndex* : веб-сайт. URL: <https://adindex.ru/news/creative/2024/02/7/320349.shtml> (дата звернення: 05.01.2025).

¹⁰⁶ AtomicHeartGames. Atomic Heart Екранізація От Кинопоиск, 2024. *YouTube*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Tz9kkQGREjE> (дата звернення: 05.01.2025).

¹⁰⁷ Бондаренко А. Не только играть, но и смотреть: что известно про экранизацию Atomic Heart. *sport-express.ru* : веб-сайт. URL: <https://www.sport-express.ru/zozh/movies/reviews/ekranizaciya-atomic-heart-cto-izvestno-i-kogda-vyydet-syuzhet-i-aktery-2256827/> (дата звернення: 05.01.2025).

¹⁰⁸ Перемот С. Як українські розробники причетні до створення Atomic Heart – російської гри на гроші «Газпрому». *GameDev DOU* : веб-сайт. URL: <https://gamedev.dou.ua/articles/atomic-heart-ukrainian-game-developers/> (дата звернення: 24.12.2024).

6. Проекти українського геймдеву

У розрізі часу, ми можемо простежити як змінюється філософія відеоігор, як трансформуються світоглядні орієнтири геймдевів і як вони ретранслюються в офлайн-простір. У продуктах українського геймдеву ми також натрапляємо на монументальні пам'ятники радянської епохи, хоча передумови їхньої присутності в ігровій площині кардинально різняться з російськими іграми.

В українському віртуальному світі існує чимало ігор, в основі сюжетів яких присутня українська складова. Це і авторська складова – коли за основу для гри взято твір українського письменника, географічна – коли події відбуваються в Україні, історична – коли взято факт чи подію з історії України тощо. Наприклад, з франшизою гри Metro 2033 (Метро 2033) – усе навпаки. Українські геймдеви, від української студії 4A Games, розробили серію відеоігор російською мовою, за романами російського письменника, журналіста, військового кореспондента Дмитра Глуховського – «Метро». Це постапокаліптичний роман про життя людей у московській підземці після ядерної війни.

Процес створення українських локалізацій розпочався в 2010-х роках і активізувався лише після анексії Криму та нападу Росії на східну Україну. Саме тоді українські перекладачі почали реалізовувати власні проекти. Так, ігри Metro 2033 (2010 року) та Metro: Last Light (Метро: Останнє світло, 2013 року) отримали українську локалізацію у 2014 році, завдяки українській локалізаційній спільці «Шляхбитаф», а озвучила гру аматорська студія «Омікрон»¹⁰⁹.

У лютому 2019 року вийшла третя відеогра з серії під назвою Metro: Exodus (Метро: Вихід). Вона отримала комерційний успіх уже з перших днів продажів. Американський щомісячний журнал онлайн-формату про комп'ютерні технології PC World вніс Metro: Exodus до десятки найкращих ігор для ПК 2019 року. Це пригодницька відеогра в жанрі шутер від першої особи. Час проходження гри – приблизно 64 години. Одним з ключових аспектів гри є її відкритий світ, який розблоковується поступово, поетапно, відкриваючи гравцю нові локації: 1. Москва, 2. Волга, 3. Військовий бункер, 4. Каспій, 5. Тайга в лісистій зоні Сибіру, 6. Новосибірськ, 7. Байкал – кінцева точка подорожі і фінал гри. Оглядач Igorbarn у медіавиданні Na chasi зазначає: «Одним із головних аспектів Metro: Exodus є її атмосфера,

¹⁰⁹ Наджафов І. «Дієвидло». Як і хто робить українську локалізацію відеоігор і чому геймери задоволені й незадоволені одночасно. *ms.detector.media* : веб-сайт. URL: <https://ms.detector.media/trendi/post/34557/2024-04-01-diiyevdlo-yak-i-khto-robyt-ukrainsku-lokalizatsiyu-videoigor-i-chomu-geymery-zadovoleni-y-nezadovoleni-odnochasno/> (дата звернення: 01.01.2025).

особливо для жителів України та інших країн, що входили до складу СРСР»¹¹⁰.

У згаданій частині шутера можна здобути ачивку (з англ. achivment – досягнення) за руйнування пам'ятника Леніну. Дане досягнення розробники назвали «Декомунізація». Щоб його отримати, слід на рівні Тайга, де герої стикаються з дикими тваринами та зустрічають ворогів і союзників, знайти дитячий піонерський табір, пройти його алеєю, яку прикрашають скульптури радянських піонерів, і діставшись мальовничого мосту та оглядового майданчика з пам'ятником Леніну, відстрелити скульптуру, використовуючи арбалет, руку, ногу та голову¹¹¹.

Цікаво, що досягнення «Декомунізація» отримало значний розголос у геймерській спільноті, і не тільки, саме завдяки репортажу російського державного телеканалу «Россія 24» від 18 лютого 2019 року. Алексей Казаков, ведучий новин, заявив: «...а ось розробники-українці, мабуть, захопилися своїми «майданними реаліями». І поглумилися над москвичами, що не знають, що за межами столиці, серед розрухи і полчищ мутантів, теж живуть люди. Як то кажуть – «розлога журавлина плюс махрова русофобія». Чимала частина російської аудиторії, зважаючи на відгуки в соціальних мережах, – розчарована, проте західна – в захопленні, ...[гра] в їхнє ставлення до Росії укладається ідеально...»¹¹².

Аналізуючи пафосну ретрансляцію новини на російську аудиторію, ми можемо бачити класичне медійне викривлення інформації, пропагандистське трактування вирваних з контексту гри подій, розраховане на необізнаних з основами медіаграмотності геймерів, та підігрівання/розпалювання поділу на «калектівний Запад» і «Рассію/русскіх».

Автор книги та сценарію відеогри Дмитро Глуховський в інтерв'ю російській суспільно-політичній газеті з опозиційно-ліберально-демократично-правозахисною орієнтацією «Новая газета» зазначив, що його тішить увага каналу «Россія 24» до його твору: «Я радий, що у них

¹¹⁰ IgorBarn. Metro Exodus – огляд (No spoilers). *Na chasi* : веб-сайт.. URL: <https://nachasi.com/videogames/2023/02/20/metro-exodus-oglyad/> (дата звернення: 01.01.2025).

¹¹¹ Спільнота Steam. Посібник: Metro Exodus + DLC на 100%. *Steam Community* : веб-сайт. URL: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?l=ukrainian&id=3022207784> (дата звернення: 02.01.2025).

¹¹² Echols W. Voice of America. Russian State TV Calls Video Game Metro Exodus “Russophobic”. *Voice of America* : веб-сайт. URL: <https://www.voanews.com/a/metro-exodus-russophobia-decommunization-fact-check/6742074.html> (date of access: 02.01.2025).

підгоріло. Дуже приємно, що мені вдалося трошки ткнути палицею в їхній вулик»¹¹³.

7. Перспективи вивчення американського та європейського геймдеву

На окреме дослідження заслуговує сторінка історії американського та європейського геймдеву, який також використовує для сюжету історію СРСР, радянської тоталітарної системи та комуністичні символи. В ігрових екстер'єрах безперечно домінує саме пам'ятник Леніну, як елемент геймдизайну та об'єкт, із яким можна взаємодіяти.

У 2000 році американський розробник відеоігор Westwood Studios (Лас-Вегас, штат Невада, США) розробив і випустив гру Red Alert 2 (Червона загроза), яка є частиною серії стратегічних ігор Command & Conquer (Командуй і перемагай). Гра набула популярності за свою унікальну суміш альтернативної історії та наукової фантастики – сюжет розгортається в альтернативній реальності, де Радянський Союз і Союзні сили борються за світове панування. У 2005 році гра була включена до Книги рекордів Гіннеса, як гра RTS (з англ. real-time strategy, RTS – стратегія в реальному часі) із найвищими продажами у світі на той час. У Red Alert 2 на території Радянського Союзу знаходяться пам'ятники Леніну, з якими гравці можуть вступати в інтерактивну взаємодію – руйнувати в процесі виконання місій. У Red Alert 3 бюст Леніна розташований над кнопкою відкриття лабораторії зі створення машини часу; статуя Леніна є на вищій радянського летовища, на даху Палацу рад у Москві; а вже після завершення радянської компанії, Ленін у своїй фірмовій позі, але під назвою «Статуя Леніна-Свободи», з'являється на постаменті, замість зруйнованої «Статуї Свободи» в Нью-Йорку¹¹⁴.

У відеогрі Call of Duty: Modern Warfare 2 (Поклик обов'язку: сучасне ведення війни 2), розробленій американською компанією Infinity Ward у 2009 році, події відбуваються у Східній Європі. У відеогрі збережено елементи радянського минулого, можна побачити залишки радянської архітектури та символіки. Загалом гра не фокусується на декомунізації. Проте, в ній є місія «No Russian» («Ніяких росіян»), де дія відбувається в московському аеропорту з

¹¹³ Реалії. Крим. В українській грі «Metro: Exodus» російські ЗМІ знайшли «русофобію» (+ відео). *Крим.Реалії*: веб-сайт. URL: <https://ua.krymr.com/a/news-hra-metro-exodus-rusofobiia-rosiiski-zmi/29779266.html> (дата звернення: 02.01.2025).

¹¹⁴ AlexPlays0 – Прохождение компьютерных игр. Red Alert 3 – Статуя Ленина свободы, 2017. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=H46QN5xAocs> (дата звернення: 04.01.2025).

інтерактивним елементом – пам'ятником Леніну, по якому можна стріляти.

Також, у відеогрі Rise of Nations (Світанок націй), розробленій американською компанією Big Huge Games в 2003 році, статую Леніна можна купити як реквізит за ігрові ресурси, що видобуваються в процесі гри. У відеогрі «Homefront» (Домашній фронт) 2011 року від американської компанії THQ є сцени, де гравці можуть взаємодіяти з радянською символікою та пам'ятниками Леніну. У грі Battlefield V (Поле битви), розробленій шведською компанією EA DICE 2018 року, є місії, дія яких відбувається під час Другої світової війни на Східному фронті, де гравці бачать радянські символи та архітектуру.

ВИСНОВКИ

Таким чином, у часи ретротопії Зігмунта Баумана, польського та англійського соціолога та філософа, тобто в часи ідеалізації минулого і ностальгії за цим минулим, та у час російсько-української війни, перед українською та світовою громадськістю постає ряд завдань, які потребують нагального розв'язання: Як віртуальний світ впливає на формування/утвердження віртуальної ідентичності? Які пропагандистські сенси закладаються в продукти геймдеву? Як просувати основи медіаграмотності в спільноті геймерів? Як забезпечитися від нав'язливого впливу прокремлівської пропаганди в офлайн- та онлайн-просторі? Як протидіяти ключовим наративам й тактикам агітпропу? Як визначати маніпулятивний медіаконтент, розрізняти дезінформацію, шкідливі пропагандистські наративи? Як працювати з радянським минулим, з символічними місяцями пам'яті – такими як пам'ятники, в тому числі і в ігровому віртуальному просторі? Яким чином залучати громадськість до вирішення проблеми очищення публічного простору від радянських пам'ятників та радянського минулого?

Проблема радянських маркерів в ігрових просторах дуже цікава та перспективна, і все ще чекає на свого дослідника. У подальшому автор даного дослідження планує продовжувати вивчати проблему присутності радянських символів у комп'ютерних іграх.

АНОТАЦІЯ

У світі постають нові форми цифрової культури пам'яті, серед яких і відеоігри. Інтернет-користувачі, завдяки digital-технологіям, створюють свою публічну історію, формують свою цифрову ідентичність, активізують процеси партисипації культури пам'яті та геймдеву. Нерідко, вони перебувають у полоні стереотипів, закладених

альтернативною історією популярних комп'ютерних ігор. З огляду на російсько-українську війну, в дослідженні автором було здійснено аналіз ігрового ландшафту на елемент присутності радянських маркерів; досліджено реакції геймерів світової ігрової спільноти на візуальні пропагандистські наративи в іграх; вивчено особливості семіотики ігор; досліджено дискурси пам'яті та практики пам'яті в контексті війни; досліджено процеси конструювання офлайн- та онлайн-ідентичності геймерів через присутність радянських символів в ігрових ландшафтах. Формат комп'ютерної гри дозволяє вільну інтерпретацію історичної події чи біографії історичної особи, а звідси – прямий шлях викривлення чи міфологізації історії, особливо, в часи воєн та економічних криз. Звідси, впливає необхідність розробки стратегій, спрямованих на протистояння маніпулятивному впливу агітпропу через віртуальний світ.

Література

1. Атомик Бокс уже в Бургер Кинг! *burger-king.by* : веб-сайт. URL: <https://burger-king.by/novinki-i-aktsii/atomik-boks-uzhe-v-burger-king/> (дата звернення: 05.01.2025).
2. Бірка. Я Побудував Пам'ятник Богдану Хмельницькому в Майнкрафт і Майнкрафт українською, 2022. *YouTube*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Ap9KqbPDkVQ> (дата звернення: 11.11.2024).
3. Блокнот Волгоград. Битву Родины-матери и Статуи свободы воссоздали на видео, 2023. *YouTube*. URL: https://www.youtube.com/watch?v=I7u7vct9_9A (дата звернення: 28.12.2024).
4. Бондаренко А. Не только играть, но и смотреть: что известно про экранизацию Atomic Heart. *sport-express.ru* : веб-сайт. URL: <https://www.sport-express.ru/zozh/movies/reviews/ekranizaciya-atomic-heart-cto-izvestno-i-kogda-vyydet-syuzhet-i-aktery-2256827/> (дата звернення: 05.01.2025).
5. Борисіхіна К. BioShock по-радянськи. Геймери розкритикували російський шутер Atomic Heart. URL: <https://techno.nv.ua/ukr/games/rosiyska-komp-yuterna-gra-atomic-heart-viklikala-kritiku-geymeriv-novini-50298498.html> (date of access: 11.11.2024)
6. «Бургер Кинг» представил боксы для фанатов Atomic Heart. *AdIndex* : веб-сайт. URL: <https://adindex.ru/news/creative/2024/02/7/320349.phtml> (дата звернення: 05.01.2025).
7. Варламов М. Vizit выпустил коллекционные презервативы по игре Atomic Heart *rozetked* : веб-сайт. URL: <https://rozetked.me/news/>

29943-vizit-vypustil-kollekcionnye-prezervativy-po-igre-atomic-heart
(дата звернення: 05.01.2025).

8. В окупованому Новопскові рашисти вирішили повернути демонтованого лєніна, – Гайдай. *Східний Варіант*. URL: <https://v-variant.com.ua/v-okupovanomu-novopskovi-rashysty-vyrishyly-povernuty-demontovanoho-lenina-hayday/> (дата звернення: 26.12.2024)

9. Відеоігрова та коловідеоігрова термінологія. Публічне обговорення. Google Docs. URL: https://docs.google.com/spreadsheets/d/1p0H6dFzah3INkemHXGju_tjvbXzpYnbOyNzJLzCWGrQ/htmlview (дата звернення: 14.11.2024).

10. Геймінговий сленг може бути й українським. uGame. *Новини гральної індустрії* : веб-сайт. URL: <https://www.ugame.in.ua/novini/gejmingovyj-sleng-mozhe-buty-j-ukrayinskym/> (дата звернення: 14.11.2024).

11. Гейзинга Й. Homo Ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури / пер. з англ. О. Мокровольського. Київ : Основи, 1994. 250 с.

12. Герасименко Я. У Мінцифри закликали обмежити продаж російської відеогри Atomic Heart – ЗМІ. *Громадське* : веб-сайт. URL: <https://hromadske.ua/posts/u-mincifri-zaklikali-obmezhati-prodazh-rosijskoyi-videogri-atomic-heart-zmi> (дата звернення: 28.12.2024).

13. Глуховський М. Індустрія комп'ютерних ігор перемогла кіно. Дослідження українського ринку. *Главком* : веб-сайт. URL: <https://glavcom.ua/publications/industriya-kompyuternih-igor-peremogla-kino-doslidzhennya-ukrajinskogo-rinku-737655.html> (дата звернення: 24.10.2024).

14. Гребеник М. Фільми про геймерів, які варто подивитися на вихідних – Pingvin.Pro. *Pingvin.Pro* : веб-сайт. URL: <https://pingvin.pro/blogy/advertisement/filmy-pro-gejmeriv-yaki-varto-podyvytysya-na-vyhidnyh.html> (дата звернення: 21.12.2024).

15. Декомунізація. Офіційний веб-сайт УІНП. *Новини. Офіційний веб-сайт УІНП*. URL: <https://old.uinp.gov.ua/page/dekomunizatsiya-0> (дата звернення: 24.10.2024).

16. Заблоцька О. Міжнародний олімпійський комітет одноголосно проголосував за створення Олімпійських ігор з кіберспорту. Вперше такі змагання пройдуть у 2025 році в Саудівській Аравії. *Суспільне. Культура* : веб-сайт. URL: <https://suspilne.media/culture/797417-mok-stvoriv-olimpijski-igri-z-kibersportu-so-vidomo/> (дата звернення: 22.12.2024).

17. Зайченко О. Гейміфікація музейного простору в аспекті типології поведінки музейного відвідувача. *Місто: історія, культура, суспільство*. 2017. № 1(2). С. 87–98. DOI: 10.15407/mics2017.02.087

18. Заседание наблюдательного совета АНО «Россия – страна возможностей». Президент России. URL: <http://kremlin.ru/events/president/news/71697> (дата звернення: 08.11.2024).

19. Зірка Олег. «Чути гімн» кліп в майнкрафті, 2023. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=8hRaiClMOII> (дата звернення: 11.11.2024).

20. Кавун Майнкрафт. Українські сходи проти російських у Майнкрафті, 2023. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=sy7l7gt8wA> (дата звернення: 11.11.2024).

21. Кавун Майнкрафт. Зеленський поховав путіна у Майнкрафті, 2023. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=g3U61DVbIYE> (дата звернення: 11.11.2024).

22. Кавун Майнкрафт. Як скрафтити Зеленського у Майнкрафті?, 2023. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=PBjBFT7C6Y0> (дата звернення: 11.11.2024).

23. Ковтун В. У РФ за гроші Газпрому створили пропагандистську гру Atomic Heart. Чому Україна хоче заборонити її. LIGA : веб-сайт. URL: <https://tech.liga.net/ua/other/article/v-rf-za-dengi-gazproma-sozdali-propagandistskuyu-igru-atomic-heart-pochemu-ee-zapreshchayut> (дата звернення: 24.12.2024).

24. Козлова Д. Повернення Леніна. В окупованому Світлодарську на Донецькому встановили пам'ятник «вождю». Суспільне. Донбас : веб-сайт. URL: <https://suspilne.media/donbas/330622-povernenna-lenina-v-okupovanomu-svitlodarsku-na-doneccini-vstanovili-pamatnik-vozdu/> (дата звернення: 26.12.2024).

25. Комп'ютерна гра Atomic Heart: пропаганда срер, підсанкційні інвестори, топи з рф. Molfar. OSINT-агенція Molfar : веб-сайт. URL: <https://molfar.com/blog/atomic-heart-is-a-russian-game> (дата звернення: 16.11.2024).

26. Кохана, ми вбиваємо дітей! СТБ : веб-сайт. URL : <https://www.stb.ua/kohana/ua/> (дата звернення: 20.12.2024)

27. Карпенко О. «Аполітична» російська гра Atomic Heart висміює вбивства українців. AIN. Новини IT і бізнесу в Україні : веб-сайт. URL: <https://ain.ua/2023/02/22/atomic-heart-vysmiyuye-vbyvstva-ukrayincziv/> (дата звернення: 16.11.2024).

28. Лапрад Т. Пиксельный Ленин в Краснoярске. Радио Свобода : веб-сайт. URL: <https://www.svoboda.org/a/28882244.html> (дата звернення: 12.11.2024).

29. Ленин – Голова Майнкрафт. Головы Майнкрафт. URL: <https://mchheads.ru/humans/rfte> (дата звернення: 12.11.2024).

30. Лютіков О. У Туреччині фанат комп'ютерних ігор напав з ножем на відвідувачів мечеті: поранив щонайменше п'ятьох людей. Фото. *OBOZREVATEL NEWS* : веб-сайт. URL: <https://news.obozrevatel.com/ukr/abroad/u-turechchini-fanat-kompyuternih-igor-napav-iz-nozhem-na-vidviduvachiv-mecheti-poraniv-schonajmenshe-ryatoh-lyudej-foto.htm> (дата звернення: 20.12.2024).

31. Майнкрафт сервер BanderaLand. Організація Українських Майнкрафтерів. *Українські Сервери Майнкрафт* : веб-сайт. URL: <https://minecraft.org.ua/minecraft-servers/BanderaLand/925> (дата звернення: 11.11.2024).

32. Миронова Е. Mundfish представила шоколадку «Алєнка» из Atomic Heart. *CyberMeta* : веб-сайт. URL: <https://cybersport.metaratings.ru/news/mundfish-predstavila-shokoladku-alyonka-iz-atomic-heart-274838/> (дата звернення: 05.01.2025).

33. Наджафов І. «Дієвидло». Як і хто робить українську локалізацію відеоігор і чому геймери задоволені й незадоволені одночасно. *ms.detector.media* : веб-сайт. URL: <https://ms.detector.media/trendi/post/34557/2024-04-01-diievdylo-yak-i-khto-robyt-ukrainsku-lokalizatsiyu-videoigor-i-chomu-geymery-zadovoleni-y-nezadovoleni-odnochasno/> (дата звернення: 01.01.2025).

34. Новини У. Н. Україна закликала Sony та Microsoft заборонити продаж російської гри Atomic Heart. *УНН. Оперативні новини України та Світу. Українські Національні Новини УНН* : веб-сайт. URL: <https://unn.ua/news/ukrayina-zaklikala-sony-ta-microsoft-zaboroniti-prodazh-rosiyskoyi-gri-atomic-heart> (дата звернення: 16.11.2024).

35. Олефіренко М. Minecraft встановила рекорд серед усіх ігор на YouTube : понад трильйон переглядів. 16.12.2021. URL: <https://life.fakty.com.ua/ua/tekhnohii/minecraft-vstanovyla-rekord-sered-usih-igor-na-youtube-ponad-tryljon-pereglyadiv/> (дата звернення: 11.11.2024).

36. Освіта.ua. Грай і вчись: добірка комп'ютерних ігор, корисних для підлітків. *Освіта.UA*. URL: <https://osvita.ua/news/lifelonglearn/92277/> (дата звернення: 20.12.2024).

37. Організація Українських Майнкрафтерів. *Організація Українських Майнкрафтерів. Українські Сервери Майнкрафт!* : веб-сайт URL: <https://minecraft.org.ua/> (дата звернення: 11.11.2024).

38. Памятник Ленину в Красноярске в стиле Minecraft оскорбил чувства коммунистов» Запад24. *Запад24*. URL: <https://zapad24.ru/news/krasnoyarsk/54754-pamyatnik-leninu-v-krasnoyarske-v-stile-minecraft-oskorbil-chuvstva-kommunistov-i-obschestvennikov.html> (дата звернення: 24.12.2024).

39. Пасхалка – що це таке в іграх, кіно та літературі. *Termin.in.ua* : веб-сайт. URL: <https://termin.in.ua/paskhalka/> (дата звернення: 16.11.2024).

40. Перемот С. Як українські розробники причетні до створення Atomic Heart – російської гри на гроші «Газпрому». *GameDev DOU* : веб-сайт. URL: <https://gamedev.dou.ua/articles/atomic-heart-ukrainian-game-developers/> (дата звернення: 24.12.2024).

41. Перемот С. Російські розробники Atomic Hearts переклали свій сайт українською. Навіщо вони це роблять? *gamedev.dou.ua* : веб-сайт. URL: <https://gamedev.dou.ua/forums/topic/41419/> (дата звернення: 30.12.2024).

42. Позитивний та негативний вплив відеоігор – посібник. *Kidslox* : веб-сайт. URL: <https://kidslox.com/ua/guide-to/positive-and-negative-effects-of-video-games/> (дата звернення: 10.11.2024).

43. Про ОУМ. Організація *Українських Майнкрафтерів*. *Українські Сервери Майнкрафт!* : веб-сайт URL: <https://minecraft.org.ua/about> (дата звернення: 11.11.2024).

44. Реалії. Крим. В українській грі «Metro: Exodus» російські ЗМІ знайшли «русофобію» (+ відео). *Крим.Реалії* : веб-сайт. URL: <https://ua.krymr.com/a/news-hra-metro-exodus-rusofobiia-rosiiski-zmi/29779266.html> (дата звернення: 02.01.2025).

45. Редакція Т. Від тролфейса – до упоротого лиса. Найпопулярніші мему Інтернету. *TCH.ua* : веб-сайт. URL: <https://tsn.ua/tsikavinki/vid-trollfeysa-do-uporotogo-lisa-naupropulyarnishi-memi-internetu-624417.html> (дата звернення: 20.12.2024).

46. Саган О.В. Гейміфікація як сучасний освітній тренд. *Педагогічні науки*. 2022. Вип. 100. С. 12–18. DOI: <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2022-100-2>

47. Сашко Фокін, memepedia. *yak.koshachek.com*. URL: <https://yak.koshachek.com/articles/sashko-fokin-memepedia.html> (дата звернення: 21.12.2024).

48. Сашко Фокін. URL: https://www.youtube.com/channel/UCi8OqFobKVAsR_3aYEM4ZVg (date of access: 21.12.2024).

49. Свиридюк.Ю. Росія займається пропагандою війни через відеоігри. *NYT.1* : веб-сайт. URL: <https://suspilne.media/541005-rosia-zajmaetsa-propagandou-vijni-cerez-videoigri-nyt/> (дата звернення: 08.11.2024).

50. Середа К. В РФ установили картонний пам'ятник Леніну в стилі Minecraft. *НикВести* : веб-сайт. URL: <https://nikvesti.com/news/public/120156> (дата звернення: 12.11.2024).

51. Сливенко О. Поринь у віртуальний світ і повернися «ватником»: як Росія поширює свою пропаганду через відеоігри. *ms.detector.media* : веб-сайт. URL: <https://ms.detector.media/propaganda-ta-vplyvi/post/33008/2023-09-21-poryn-u-virtualnyy-svit-i-povernysya-vatnykom-yak-rosiya-poshyryuie-svoyu-propagandu-cherez-videoigry/> (дата звернення: 24.10.2024).

52. Создатели игры Atomic Heart запустят франшизу товаров по вселенной игры. *AdIndex*. URL: <https://adindex.ru/news/marketing/2023/03/20/311341.phtml> (дата звернення: 05.01.2025).

53. Спільнота Steam. Посібник: Metro Exodus + DLC на 100%. *Steam Community* : веб-сайт. URL: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?l=ukrainian&id=3022207784> (дата звернення: 02.01.2025).

54. Степура А. Історикиня: Встановлення окупантами пам'ятника Леніну на Луганщині – це символічний жест. *Суспільне. Новини* : веб-сайт. URL: <https://suspilne.media/311614-istorikina-vstanovlenna-okupantami-pamatnika-leninu-na-lugansini-ce-simvolichniy-zest/> (дата звернення: 19.12.2024).

55. Танасійчук І. Фільми та серіали зняті за мотивами ігор: найкращі ігрові всесвіти, перенесені на екран. *Вікна. TV* : веб-сайт. URL: <https://vikna.tv/styl-zhyttya/filmy-ta-serialy-znyati-za-motyvyamy-kompyuternyh-igor-spysok/>

56. Теоо. Я Збудував Планету з Україною в Minecraft Hardcore. (Майнкрафт Українською), 2023. *YouTube*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=QXZyNMArJo8> (дата звернення: 11.11.2024).

57. Фільми по комп'ютерних іграх дивитися українською. *UAKino* – дивитися фільми та серіали онлайн в HD якості : веб-сайт. URL: <https://uakino.me/colections/po-kompiuternyh-igrah/> (дата звернення: 21.12.2024).

58. Чиксентмігаї М. Потік. Психологія оптимального досвіду. Книжковий клуб. «Клуб сімейного довілля», 2017. 368 с.

59. Чубенко Т. *sil.media*. Повернення леніна: як українцям на окупованих територіях нав'язують російську культуру. *Сіль Медіа* : веб-сайт. URL: <https://sil.media/p/povernennia-lenina-iak-ukrayintsiam-na-okupovanikh-teritoriakh-naviazuiut-rosiisku-kulturu-845643-2652> (дата звернення: 26.12.2024).

60. Що таке локалізація ігор? Скільки коштує локалізація ігор? URL: <https://pereklad.ua/ukr/blog/lokalizatsiia-ihor> (дата звернення: 14.11.2024).

61. 27 липня набуває чинності закон про деколонізацію. *Український інститут національної пам'яті* : веб-сайт. URL: <https://uinp.gov.ua/pres-centr/novyny/27-lypnya-nabuvaye-chynnosti-zakon-pro-dekolonizaciyu> (дата звернення: 24.10.2024).

62. Adamantine. Флаг СССР в Майнкрафт, 2020. *YouTube*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=LI2NyG2Lqfk> (дата звернення: 12.11.2024).

63. AlexPlays0 – Прохождение компьютерных игр. Red Alert 3 – Статуя Ленина свободы, 2017. *YouTube*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=H46QN5xAocs> (дата звернення: 04.01.2025).

64. Ankalagon. Премьера Сталин! Майнкрафт машинима, 2021. *YouTube*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=2IU-oHS8jBg> (дата звернення: 12.11.2024).

65. Ankalagon. Сталин и НКВД, 2023. *YouTube*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Nw-4ifQ9gMI> (дата звернення: 12.11.2024).

66. Arenatol. Я побудував пам'ятник: Богдан Хмельницький в майнкрафт українською, 2023. *YouTube*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=YGmS44E5r1o> (дата звернення: 11.11.2024).

67. Atomic Heart – Official DLC #2 Teaser Trailer.TGS 2023. *IGN* : веб-сайт. URL: <https://www.ign.com/videos/atomic-heart-official-dlc-2-teaser-trailer-tgs-2023> (date of access: 25.12.2024).

68. Atomic Heart. *Mundfish* : веб-сайт. URL: <https://mundfish.com/uk/> (date of access: 30.12.2024).

69. AtomicHeartGames. Atomic Heart Екранизация От Кинопоиск, 2024. *YouTube*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Tz9kkQGREjE> (дата звернення: 05.01.2025).

70. Baron Von Bornholm. Lenins Mausoleum And The Kremlin Necropolis – Project Moscow Subject 3, 2020. *YouTube*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=JpdWhSCyCpQ> (date of access: 12.11.2024).

71. bcraft.fun. URL: <https://bcraft.fun/> (date of access: 11.11.2024).

72. Bevor Sie zu *YouTube* weitergehen. URL: <https://www.youtube.com/@ItsRustyGuy> (date of access: 12.11.2024).

73. Carrier P. Chapter 1. Contemporary Memory Cultures in Europe: Monumental Forms, Cultural Codes, Analytical Concepts. Monuments and National Memory Cultures in France and Germany since 1989. The 'Vél d'Hiv' in Paris and the 'Holocaust Monument' in Berlin. Inaugural-Dissertation. Free University Berlin. 2000. P.13-19.

74. Contributors to Angry German Kid Wiki. Alan Slikk. *Angry German Kid Wiki*. URL: https://agk.fandom.com/wiki/Alan_Slikk (date of access: 22.12.2024),.

75. Contributors to Angry German Kid Wiki. Kaeru Otoko. *Angry German Kid Wiki*. URL: https://agk.fandom.com/wiki/Kaeru_Otoko (date of access: 22.12.2024).

76. Contributors to Atomic Heart Вики. Пусковой блок. *Atomic Heart Вики*. URL: https://atomic-heart.fandom.com/ru/wiki/Пусковой_блок (дата звернення: 05.01.2025).

77. Danymok. Russian History Portrayed by Minecraft, 2022. *YouTube*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Z1bZ4nbhz-w> (date of access: 12.11.2024).

78. Delviche A. From The Green Berets to Americ's Army: Video Games as a Vehicle or Political Propaganda. *The players' realm: Studies on the culture of video games and gaming* за ред. J. H. Jefferson. N.C: McFarland & Co, 2007. P. 91-109.

79. Detector media. Цифрова ідентичність – у небезпеці під час війни – звіт УІМК. *detector.media* : веб-сайт. URL: <https://detector.media/infospace/article/202180/2022-08-24-tsyfrova-identychnist-u-nebezpetsi-pid-chas-viyny-zvit-uimk/> (дата звернення: 08.11.2024).

80. detector.media. У Новій Каховці окупанти встановили пам'ятник Леніну. *detector.media*. URL: <https://detector.media/infospace/article/198834/2022-04-30-u-noviy-kakhovtsi-okupanty-vstanovyly-pamyatnyk-leninu/> (дата звернення: 26.12.2024).

81. Deutsche Welle. Німецький історик про європейський досвід декомунізації. *DW. dw.com* : веб-сайт. URL: <https://www.dw.com/uk/німецький-історик-декомунізація-не-зміна-символів-а-створення-відносин-права-і-свободи/a-19068521> (дата звернення: 24.10.2024).

82. d46FqI. У Мінцифрі відреагували на реліз російської гри Atomic Heart. *dev.ua* : веб-сайт. URL: <https://dev.ua/news/v-mintsyfri-vidreahuvaly-na-reliz-rosiiskoi-hry-atomic-heart-1676979980> (дата звернення: 16.11.2024).

83. d46FqI. Російська геймдев-студія Mundfish додала українську мову до своєї гри Atomic Heart. Це спроба затягнути українців у власне інфополе. *dev.ua* : веб-сайт. URL: <https://dev.ua/news/rosiiska-heimdev-studiia-mundfish-dodala-ukrainsku-movu-do-svoiei-hry-atomic-heart-tse-sproba-zatiahnuty-ukraintsiv-u-vlasne-infopole> (дата звернення: 30.12.2024).

84. Echols W. Voice of America. *Russian State TV Calls Video Game Metro Exodus "Russophobic"*. *Voice of America* : веб-сайт. URL: <https://www.voanews.com/a/metro-exodus-russophobia-decommunization-fact-check/6742074.html> (date of access: 02.01.2025).

85. Esports hotel E-Zone 電腦空間 Osasks. URL: <https://e-sports-hotel-e-zone.hotels-in-osaka.com/en/> (дата звернення: 21.12.2024).
86. FUZZE. Пушкин в Майнкрафте #майнкрафт, 2023. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=qLW-4VJYue0> (дата звернення: 12.11.2024).
87. Hasuko. Atomic Heart [DEMO] – Полное прохождение, 2023. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=eRQ8A-Z8w3E> (дата звернення: 16.11.2024).
88. Heim M. The Erotic Ontology of Cyberspace. *Cyberspace : First Steps*, (MIT Press) Cambridge, Mass, 1991. P.59-80.
89. IgorBarn. Metro Exodus – огляд (No spoilers). *Na chasi* : веб-сайт.. URL: <https://nachasi.com/videogames/2023/02/20/metro-exodus-oglyad/> (дата звернення: 01.01.2025).
90. It's RustyGuy. Building a Statue of Lenin in Minecraft, 2020. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=zkXF-y64vL0> (date of access: 12.11.2024).
91. magicerofice. Minecraft: Recreating the Kremlin, 2024. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=1lCk6ZiByEA> (date of access: 12.11.2024).
92. MVA Gamer | Minecraft. Герб СССР в #майнкрафт #minecraftshorts #minecraft #shortvideo #майн #build #timelapse #shorts, 2023. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=QXFOWqu73UI> (дата звернення: 12.11.2024).
93. Nora P. Between Memory and History: Les Lieux de Mémoire. *Representations, Special Issue: Memory and Counter-Memory*. 1989. No 26. P. 7–24.
94. SOFter1 stream. Смерть Сталина – Поясняю в Майнкрафте, 2024. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=vgxmYI-cu50> (дата звернення: 12.11.2024).
95. TikTok – Make Your Day. TikTok – Make Your Day. URL: <https://www.tiktok.com/discover/как-создать-знак-коммунизма-в-майнкрафте> (date of access: 12.11.2024).
96. T.N _/Play. Как построить статую Ленина в Майнкрафт, 2021. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=oj6-YJSgNhM> (дата звернення: 12.11.2024).
97. Ogilvie T. Atomic Heart: The Final Preview. *IGN* : веб-сайт. URL: <https://www.ign.com/articles/atomic-heart-the-final-preview> (date of access: 25.12.2024).
98. OSINT-агенція Molfar. *OSINT-агенція Molfar* : веб-сайт. URL: <https://molfar.com/> (дата звернення: 24.12.2024).

99. Ukrainian Toronto Television. What's wrong with Atomic Heart, 2023. *YouTube*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=-b3x-ZhhpfM> (date of access: 16.11.2024).

100. Warner Bros. показала перший трейлер кіноадаптації гри Minecraft. *espresso.tv* : веб-сайт. URL: <https://espresso.tv/kino-warner-bros-pokazala-pershiy-treyler-kinoadaptatsii-gri-minecraft> (дата звернення: 11.11.2024).

101. Welcome to the official site of Minecraft. *Minecraft.net* : веб-сайт. URL: <https://www.minecraft.net/en-us> (date of access: 11.11.2024)

102. Welsh O. Atomic Heart is a very Russian kind of throwback. *Polygon* : веб-сайт. URL: <https://www.polygon.com/23553661/atomic-heart-preview-russia-mundfish-soviet-fps> (date of access: 25.12.2024).

103. West J. No, Atomic Heart isn't a Soviet-set BioShock. *Gamesradar* : веб-сайт. URL: <https://www.gamesradar.com/atomic-heart-gameplay-preview-hands-on/> (date of access: 25.12.2024).

104. Wolens J. Atomic Heart has a great aesthetic in search of a more interesting game. *Pcgamer* : веб-сайт. URL: <https://www.pcgamer.com/atomic-heart-preview/> (date of access: 25.12.2024).

105. x.com. *X (formerly Twitter)*. URL: https://x.com/Roal_Yr/status/1627745067875110914?ref_src=twsrc^tfw|twcamp^tweetembed|twterm^1627745067875110914|twgr^f6f6e46e90f98fb9d8e513a42ae181a4dde45|twcon^s1_&ref_url=https://ain.ua/2023/02/22/atomic-heart-vysmiyuye-vbyvstva-ukrayincziv/ (date of access: 16.11.2024).

106. x.com. *X (formerly Twitter)*. URL: <https://x.com/mundfish/status/1614903977333637120> (date of access: 30.12.2024).

107. x.com. *X (formerly Twitter)*. URL: <https://x.com/OLDboiUA/status/1624834889542430720> (date of access: 30.12.2024).

Information about the authors:

Vizitiv Yulia Mykolaivna,

Candidate of Historical Sciences,

Associate Professor at the Department of History of Ukraine

Rivne State Humanitarian University

31, Plastova St., Building No. 5, Rivne, 33028, Ukraine