

Міністерство освіти і науки України
Національний університет «Острозька академія»
Навчально-науковий інститут міжнародних відносин та національної
безпеки
Кафедра національної безпеки та політології

Кваліфікаційна робота
на здобуття освітнього ступеня магістра на тему:
«Вплив відеоігор на політичні погляди в Україні у період російсько-
української війни»

Виконав студент II курсу, групи МПл-21,
спеціальності 052 Політологія
Шолудько Віктор Володимирович

Керівник — кандидат наук з державного
управління, доцент Лебедюк Віталій
Миколайович

Рецензент — кандидат історичних наук,
доцент Ганна Валеріївна Охріменко

Острог, 2024

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ І. ВПЛИВ НАРАТИВУ ТА СЮЖЕТІВ ВІДЕОІГОР НА ПОЛІТИЧНІ ПОГЛЯДИ	8
1.1 Характеристика наративів у відеоіграх: від культурних кодів до ідеології	8
1.2 Сюжетні лінії як інструмент формування світогляду гравців ..	17
1.3 «S.T.A.L.K.E.R. 2 Heart of Chornobyl» як феномен української м'якої сили	26
РОЗДІЛ ІІ. РОЛЬ ВІДЕОІГОР У МОБІЛІЗАЦІЇ МОЛОДІ ДО ПОЛІТИЧНИХ ДІЙ.....	32
2.1 Військові симулятори як фактор політичної мобілізації	32
2.2 Росія та її військово-політична пропаганда у відеоіграх.....	39
2.3 Ігри як інструменти активізації молодіжних ініціатив у контексті російсько-української війни.....	44
РОЗДІЛ ІІІ. СОЦІАЛЬНА ВЗАЄМОДІЯ В ОНЛАЙН-ІГРАХ ТА ЇЇ ВПЛИВ НА ПОЛІТИЧНІ ПЕРЕКОНАННЯ.....	54
3.1 Роль геймерських онлайн-спільнот у створенні політичного дискурсу	54
3.2 Вплив мережевої взаємодії геймерів на формування громадянської позиції.....	59
ВИСНОВКИ	69
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	72

ВСТУП

Постановка проблеми: За останніми даними¹, у світі налічується приблизно 3,32 млрд активних геймерів. Ця цифра зросла більш ніж на 1 млрд лише за останні 8 років. Відеоігри швидко перетворилися з нішевого хобі на один з найбільших ринків індустрії розваг. Наразі ігровий ринок оцінюється у 282 мільярди доларів. Операційний директор Української професійної кіберспортивної асоціації Олег Рибалко під час виступу на міжнародній конференції «Безпечний онлайн 2020: Сучасні виклики» заявив, що на момент 2020 року в Україні кількість гравців онлайн ігор нараховує до 5 млн осіб.²

Експерти ведуть дискусію, чи можуть відеоігри мати вплив пропаганди. Кіберспортивний оглядач Ліє Лейбовітц вважає, що відеоігри можуть бути хорошим майданчиком для освітніх процесів, але для пропаганди політичної ідеології вони не вдалі.³ З іншого боку, литовська дослідниця Єва Пікутет вважає, що відеоігри є чудовим майданчиком для здійснення потужної політичної пропаганди та просування ідеології.⁴

Кіберспорт попри всі відмінності від класичного спорту залишається інструментом для поширення російського впливу на міжнародну спільноту гравців. Відхід від російського середовища у вітчизняному кіберспорті розпочався після 2014 року, посилювався після 24 лютого 2022 року, але все ще не є достатнім для того, щоб назвати українську кіберспільноту резистентною до російських впливів. Ще більшою мірою це стосується міжнародної спільноти гравців та вболівальників. А коли путін офіційно характеризує російські кіберспортивні змагання «Ігри майбутнього», як такі, що вплинуть

¹ Howarth J. How Many Gamers Are There? (New 2024 Statistics). 2024. URL: <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers>

² Рибалко О. В Україні за рік кількість геймерів зросла до 5 мільйонів – експерт. 2021. URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-society/3174845-v-ukraini-za-rik-kilkist-gejmeriv-zroslo-do-5-miljoniv-ekspert.html>

³ Leibovitz L. The Video-Game Propaganda Wars. 2013. URL: <https://newrepublic.com/article/113560/video-game-propaganda-wars>

⁴ Pikutyte L. War in Video Games: Propaganda or Entertainment ?. 2015. URL: <https://pikubytes.com/2015/05/01/war-in-video-games-propaganda-or-entertainment/>

на мільйони гравців, це змушує задуматися⁵. Це означає, що Росія поширюватиме свою пропаганду на велику аудиторію, до якої точно входить Україна.

Виходячи з вище сказаного, дослідницьке запитання наступне: **яким є ступінь впливу відеоігор на політичні погляди українських геймерів під час російсько-української війни?**

Огляд літератури. Дослідники не мають єдиної позиції у питанні впливу відеоігор на політичні погляди геймерів.

Джошуа Фауст (Joshua Foust), доктор філософії, який вивчає стратегічні комунікації в коледжі медіа, комунікації та інформації Університету Колорадо в Боулдері, наголошує, що відеоігри зараз – це не просто культурний простір, але ще й місце боротьби політик, де уряди, компанії, журналісти та активісти, гравці конфліктують між собою за право розповідати історію та формування ідеології. Зараз ігрові корпорації — це вже багатомільярдні компанії, і їхні ігрові продукти відіграють все важливішу роль у формуванні світогляду. Тому, на його думку, не варто недооцінювати відеоігри та компанії, що створюють їх, і вважає, що політична спільнота повинна зі всієї серйозності ставитися до цього явища.⁶

Водночас Ніна Хантеман, доцент кафедри комунікації та журналістики Саффолкського університету у Бостоні і спеціаліст з комп'ютерних ігор вказує, що дуже важко сказати, чи онлайн-ігри підштовхують геймерів йти на передову. На її думку, причиною вступу людини в армію переважно залишились такі причини, як: історія, яка пов'язує армію та сім'ю, соціально-економічний статус або економічний стан.⁷

Про подібне говорить і Джастін Крамп, військовий, який відслужив 7 років у британській армії, до служби був геймером. Він визнав, що військові

⁵ Група з аналізу гібридних загроз. Кіберпропаганда: Як Росія експлуатує ігрову індустрію?. 2023. URL: <https://uacrisis.org/uk/cyberpropaganda-how-russia-exploits-the-gaming-industry>

⁶ Foust J. Video games are the new contested space for public policy. 2021. URL: <https://www.brookings.edu/techstream/video-games-are-the-new-contested-space-for-public-policy/>

⁷ Rayner A. Are video games just propaganda and training tools for the military?. 2012. URL: <https://www.theguardian.com/technology/2012/mar/18/video-games-propaganda-tools-military>

брали участь у створенні ранніх відеоігор. Далі вони вже використовували симулятори для військових. Через розвиток ігрової індустрії, військові змушені підлаштовуватися під неї та вдосконалюють симулятори, для навчання новобранців. Сам Крамп вважає, що картинка і події в іграх та реальності дуже відрізняються, що може засмутити гравця, який раптом хоче стати військовим через відеоігри. Своєю чергою це лише може відштовхнути новобранців.⁸

Руна Оттосен (Rune Ottosen) вважає, що сфера розваг також знаходиться під впливом ідеології. Щоб це описати, Робін Андерсон (Robin Anderson) увів визначення «воєнно-розважальний комплекс», чим пояснював тісні стосунки між Пентагоном та різними частинами розважальної індустрії. Оттосен вважає, що комп'ютерні ігри можна використовувати для пропаганди у межах «воєнно-розважального комплексу»⁹.

Павел Бацовський¹⁰ з Університету Колорадо, США на основі даних Шведської панелі політичної соціалізації відзначає, що геймери, які проводять більше часу за улюбленою справою, стають менш зацікавленими в соціально-політичних питаннях.

Також автор додає¹¹, що завзяті геймери частіше, ніж не геймери, переймаються питаннями, які підпадають під відповідну сферу. Доцент університету у Британській Колумбії Джозеф Браун, який п'ять років викладав розробку відеоігор у Росії вказує, що бачить прихильність Росії до пропаганди через відеоігри та медіа.¹²

⁸ Там само.

⁹ Ottosen R. Targeting the Player Computer Games as Propaganda for the Military-Industrial Complex. Nordicom Review 30. 2009. с. 35-36. URL: https://www.academia.edu/65910597/Targeting_the_Player_Computer_Games_as_Propaganda_for_the_Military_Industrial_Complex

¹⁰ Bacovsky P. From xbox to the ballot box? The influence of leisure activities on political engagement and vote choice. Journal of Information Technology and Politics. Volume 18, 2021. URL: <https://tinyurl.com/5h99unej>

¹¹ Bacovsky P. Gaming alone: Videogaming and sociopolitical attitudes. New Media & Society. Volume 23, Issue 5. 2021. URL: <https://journals.sagepub.com/doi/epub/10.1177/1461444820910418>

¹² Myers S.L., Browning K. Russia Takes Its Ukraine Information War Into Video Games. 2023. URL: <https://www.nytimes.com/2023/07/30/technology/russia-propaganda-video-games.html#:~:text=Joseph%20Brown,%20an,get%20to%20you.%E2%80%9D>

Дизайн дослідження

Мета дослідження: визначити ступінь впливу відеоігор на політичні погляди українських геймерів під час російсько-української війни.

Предмет дослідження: політичні погляди українських геймерів.

Завдання:

1. Дослідити роль наративу та сюжетів відеоігор у формуванні політичних поглядів українців;
2. Визначити рівень соціальної взаємодії в онлайн-іграх та їх вплив на політичні переконання;
3. Визначити роль відеоігор у мобілізації молоді до політичних дій під час російсько-української війни;
4. Провести інтерв'ю з українськими експертами у сфері кіберспорту.

Дані та методи:

Метод отримання даних — інтерв'ю з експертами у сфері кіберспорту.

Первинні дані: якісна інформація отримана з інтерв'ю з експертами у сфері кіберспорту.

Вторинні дані: українські та світові соціологічні дослідження у сфері кіберспорту.

Визначення змінних і формулювання гіпотези.

- Відеоігри: форма розваги, яка передбачає взаємодію гравця з віртуальним середовищем та виконання певних завдань за допомогою
-

електронного пристрою. У нашому випадку ми використаємо персональні комп'ютери та ігрові консолі.

- Політичні погляди: сукупність переконань, ставлень та оцінок людини щодо політичних явищ, процесів та подій.
- Російсько-українська війна: збройний конфлікт між Україною та росією, який розпочався у 2014 році.
- Українські геймери — особи 18-35 років, які мінімум 3-4 рази на тиждень більш як 2 години на день грають у відеоігри на регулярній основі.

РОЗДІЛ I. ВПЛИВ НАРАТИВУ ТА СЮЖЕТІВ ВІДЕОІГОР НА ПОЛІТИЧНІ ПОГЛЯДИ

1.1 Характеристика наративів у відеоіграх: від культурних кодів до ідеології

Наратив у відеоіграх — це не просто історія. Це комбінація сюжету, візуального стилю, діалогів, динаміки персонажів і навіть музичного супроводу, які разом створюють відчуття занурення. Хтось скаже, що грати у відеогру — це ніби читати книгу, де ви ще й автор. Наратив у відеоіграх має одну унікальну особливість: інтерактивність.

Гравець не просто спостерігає за розвитком подій, він впливає на них. Це ставить відеоігрові наративи в унікальну позицію у порівнянні з кіно, театром чи музикою. Важливо як саме відеоігри формують цю інтерактивність та які культурні коди вони при цьому використовують.

Відеоігри впливають на культуру, стаючи не лише розважальним засобом, але й важливим інструментом для передачі культурних ідей, традицій і цінностей¹³. Систематичний огляд літератури показав взаємодію відеоігор із культурними процесами, і виявили, що цей медіум має потужний вплив на суспільство завдяки своїй інтерактивності, доступності та здатності долати культурні бар'єри.

Сучасні відеоігри стали платформою для трансляції ідеологій, розповсюдження культурних норм та інтерпретації історичних подій. Вони використовують новітні технології, що дозволяють створювати інноваційні ігрові механіки та інтерактивний наратив, що робить їх важливими засобами комунікації у глобалізованому світі. Як друкарство або телебачення колись сприяли поширенню інформації, відеоігри сьогодні виконують аналогічну

¹³ Cerezo-Pizarro M. Revuelta-Domínguez F. Guerra-Antequera J. Melo-Sánchez J. The Cultural Impact of Video Games: A Systematic Review of the Literature. Educ Sci. 2023. 21 c. URL: https://www.mdpi.com/2227-7102/13/11/1116?utm_source

роль, але на значно глибшому рівні, дозволяючи гравцям не просто сприймати, а взаємодіяти з культурними феноменами.

Технології дозволяють відеоіграм розширювати культурні процеси та робити їх доступними для широкого загалу. За допомогою соціальних мереж і онлайн-спільнот гравці можуть обмінюватися досвідом і долучатися до глобального діалогу, відкриваючи для себе нові культурні горизонти. У цьому контексті ігри перетворюються на засіб не лише збереження, а й адаптації культур до сучасних реалій. Вони сприяють створенню нових форм культурного вираження та допомагають подолати ідіоматичні, географічні й соціальні бар'єри.

Ігрова культура також зазнала трансформації, ставши новим видом суспільної взаємодії. Відеоігри формують цілі спільноти, які мають свої власні норми, правила та ідентичність. Такі ігри, як «The Last of Us», не просто розважають, а порушують складні соціальні питання, як-от виживання в кризових ситуаціях, ідентичність, сексуальна орієнтація, кохання та втрати. Вони дають змогу гравцям співпереживати, замислюватися над глобальними проблемами та долучатися до сучасного культурного дискурсу.

Аналіз базувався на основі 45 статей із наукових баз даних WOS і SCOPUS. Автори використовували переважно якісний підхід (68,89%), доповнюючи його кількісними й змішаними методами. Географічний розподіл показав, що найбільше досліджень проведено в Іспанії (31,11%), Великобританії (24,44%) і Австралії (8,88%), що свідчить про високий рівень зацікавленості темою у цих регіонах. Дослідження охоплювало широкий спектр ігрових жанрів, зокрема навчальні ігри, шутери та симулятори, що підтверджує їх багатогранність як культурного медіума.

Особливо цікавим є роль відеоігор у поширенні ідеологій. Великі комерційні ігри часто передають панівні культурні меседжі, зокрема американізовані інтерпретації історичних конфліктів чи капіталістичні цінності. Це може бути як інструмент впливу, так і засіб для критичного осмислення поданих наративів. Наприклад, шутери типу «Call of Duty» чи

«Medal of Honor» відображають конфлікти з перспективи американської культури, тоді як менш відомі ігри, такі як «This War of Mine», пропонують альтернативні погляди, орієнтовані на гуманітарні аспекти.

Малобюджетні інді-ігри, з іншого боку, надають голос меншинам і маргіналізованим групам, представляючи локальні культури, яких часто уникає масова індустрія. Такі проекти, як «Primeira Armada da Índia», зосереджуються на португальській історії, а «The Rights Hero» сприяють висвітленню питань прав людини та боротьби проти дискримінації.

Відеоігри також тісно пов'язані з освітою. Чверть досліджених статей вивчала їхній потенціал як навчального інструменту. Ігри допомагають розвивати емпатію, критичне мислення та розуміння соціокультурних контекстів. Навчальні симулятори й серйозні ігри сприяють засвоєнню складних концепцій і є незамінними в сучасній педагогіці.

Загальний висновок дослідження полягає в тому, що відеоігри мають безпосередній вплив на культуру. Вони не лише передають ідеї, а й створюють нові культурні простори та спільноти. Їхній вплив багатогранний: від ідеологічного поширення до зміцнення локальних культур. Майбутні дослідження мають зосередитися на аналізі новітніх технологій, як-от VR, штучний інтелект і хаптичні системи, що додатково розширяють межі відеоігор як культурного феномену.

Відеоігри не існують у вакуумі. Як і будь-яка інша форма мистецтва, вони тісно переплітаються з культурними кодами, які притаманні суспільству, в якому вони створюються. Наприклад, у класичній японській грі «Final Fantasy» ви можете знайти тонкі посилення на східну філософію — гармонію, духовність, боротьбу добра і зла. Натомість американські ігри, як-от «The Last of Us», частіше торкаються тем індивідуалізму, моральних дилем та апокаліптичних сценаріїв.

Ігри можуть не лише відображати культурні цінності, але й впливати на них. Візьмемо, наприклад, «Assassin's Creed». Серія ігор не тільки дозволяє зануритися у важливі історичні періоди, але й знайомить гравця з різними

культурами, ідеологіями і навіть релігійними поглядами. Як наслідок, відеоігри стають своєрідними провідниками у світову культуру, подаючи історію через емоції й особистий досвід.

Відеоігрові наративи часто слугують платформою для передачі ідеологічних послань. Це може бути відкрито, як у «Papers, Please», де гравець стикається з моральними дилемами в тоталітарному суспільстві. Або приховано — як у багатьох шутерах, де створюється відчуття, що боротьба з ворогом завжди виправдана.

Це підводить нас до цікавого питання: чи можуть відеоігри бути об'єктивними? Скоріше за все, ні. Будь-яка гра створюється людьми, які мають певні світогляди, і це неминуче відображається в їхніх роботах. Але чи це погано? Чесно кажучи, ні. Саме завдяки цим ідеологічним підказкам відеоігри викликають емоційний відгук. Вони змушують замислитися, сперечатися, і навіть змінювати свою думку про світ.

Одна з найбільш захопливих характеристик відеоігор — це те, що гравець може впливати на наратив. Згадайте «The Witcher 3» або «Mass Effect». Ваші дії — навіть найменші — можуть змінити фінал гри. Це створює ілюзію (чи, можливо, реальність?) контролю над історією.

Цікаво, що навіть відсутність вибору — це теж вибір. У «The Last of Us Part II», наприклад, ви не можете вплинути на основну лінію сюжету, але це створює ще глибше емоційне занурення. Такі обмеження нагадують нам, що життя — це не завжди про вибір, а часто про прийняття наслідків.

Сучасні відеоігри стали не лише засобом розваги, а й ефективним інструментом впливу на масову свідомість, особливо в контексті війни. Їхня комерціалізація, яка у 2022 році принесла близько 347 млрд доларів США, викликає численні питання про етичність використання ігор, зокрема в умовах конфліктів¹⁴.

¹⁴ Зінов'єва Т. Відеоігри як глибокі медіа: виклики під час російсько-української війни. *Obraz*. Vol. 1. 2024. с. 47-57. URL: https://essuir.sumdu.edu.ua/bitstream-download/123456789/95051/1/Zinovieva_Obraz_1_2024.pdf;jsessionid=96B739D92D8C32B814FA983EFF7E71C9

Ігри часто стикаються з критикою за можливу популяризацію насильства, жорстокості та міжнаціональної ворожнечі. Законодавство України містить норми щодо запобігання пропаганді насильства та нетерпимості, однак відсутність спеціального органу для моніторингу ускладнює регулювання таких питань.

Замість видовищного зображення насильства деякі ігри, як, наприклад, «Power&revolution 2022 edition», показують конфлікти в абстрактній, нереалістичній формі. Це дозволяє уникати демонстрації крові та натуралістичних сцен. Проте інші ігри, як, наприклад, «Kiss of War», навпаки, використовують сексуалізацію та романтизацію насильства, що може формувати хибні уявлення про військові конфлікти.

Відеоігри впливають на сприйняття світу, адаптуючи внутрішньоігрові цінності та норми до реального життя. Вони можуть стати засобом політичної сатири або критики, але водночас — майданчиком для пропаганди. Експерти наголошують на необхідності розвитку етичних стандартів, що сприятимуть відповідальному підходу до розробки ігор.

Термін «глибокі медіа» описує сучасні технології, які поєднують штучний інтелект, багатопарові сюжети та інтерактивність для створення занурюючого досвіду. Відеоігри мають потенціал не лише для розваг, а й для формування громадської думки. Вони можуть деконструювати неправду, боротися з маніпуляціями та створювати нові форми журналістики.

В одному з досліджень¹⁵ було проаналізовано 26 відеоігор, що мають політичний контекст і пов'язані з темою демократії. Загалом 88% ігор відповідають основним демократичним принципам, таким як розподіл влади, політичний плюралізм, децентралізація, гарантії свобод і соціальна справедливість. Три з цих ігор, такі як «Save Democracy in Greece», не пов'язані з політичними або демократичними питаннями, а зосереджуються на сюжетах,

¹⁵ Torres-Toukoumidis A. Gutiérrez M. Becerra M. León-Alberca T. Curiel P. Let's Play Democracy, Exploratory Analysis of Political Video Games. Societies 2023, 13(2). 2023. URL: https://www.mdpi.com/2075-4698/13/2/28?utm_source

які не мають жодного політичного змісту. Більшість ігор у дослідженні орієнтовані на відображення різних аспектів демократії через механіки і сюжети, що включають вибори, управління та політичні стратегії.

Ігри були класифіковані на три основні типи: переконливі, виразні та розважальні. Переконливі ігри мають на меті вплинути на гравця, пропагуючи певну політичну ідеологію чи критикуючи інші погляди. Виразні ігри зосереджуються на створенні у гравця усвідомлення та чутливості до важливих соціальних або політичних тем, намагаючись донести концепції демократії та управлінських рішень. Розважальні ігри, своєю чергою, не мають чіткої політичної мети і служать виключно для розваги.

Щодо дизайну ігор, виявилось, що багато з них використовують систему нагород, де гравець отримує бали за досягнення, а також механізми прогресії, які дозволяють гравцеві рухатися вперед через рівні чи завдання. Динаміка гри варіюється від повільного темпу, що вимагає уважного аналізу, до швидкого, коли гравець повинен оперативно приймати рішення. Більшість ігор мають прості графічні стилі, такі як плоске або векторне мистецтво, що дозволяє зосередитися більше на змісті гри, а не на її естетичному аспекті. Емоційна реакція гравців, як правило, проявляється у вигляді емпатії чи задоволення від ігор, що звертаються до важливих тем демократії.

Це дослідження має на меті надати відповідь на академічну дискусію, що виникла в соціальних науках щодо нових трансмедійних просторів, у яких формуються нові дискурси та реальності демократії. Політичні відеоігри, особливо ті, що працюють з концепцією демократії, віддаляються від суто тривіального дизайну, що обмежується миттєвими та поверхневими розвагами, і стають інструментами критичного розширення громадянської свідомості, де принципи політичних систем глибше розкриваються через логічні наративи, що демонструють розвиток політичних систем у минулому та сьогоденні. Це створює новий інтерактивний вимір комунікації, близький до нових поколінь.

У рамках нових поколінь також існує потреба вивчати перспективні можливості, які містяться в платформах віртуальної реальності для політичних відеоігор. Ці занурювальні простори, які позначаються як метавсесвіт, можуть стати простором для залучення молоді до політичної системи, шляхом моделювання виборчих дебатів, знайомства з кандидатами, розуміння соціальних проблем та їх стратегій для їх подолання, серед іншого.

Хоча це дослідження є попереднім, його процедурно-методологічний процес дозволив виявити певні патерни в результатах, демонструючи основні демократичні критерії, застосовані в політичних відеоіграх, їх типологію та найпоширеніші ігрові компоненти в їх дизайні. Тому це дослідження прагне, крім розвитку знань у цій сфері, також стати орієнтиром для подальших досліджень у галузях політичної комунікації, соціології, дослідження ігор та суміжних напрямків.

З розвитком технологій, таких як штучний інтелект і VR, наративи у відеоіграх стають дедалі складнішими. Уявіть собі гру, де сюжет розвивається залежно від вашого настрою або навіть біометричних даних. Ніби наратив стає живим організмом, який адаптується до вас.

Однак залишається одне питання: чи залишиться гравець центральною фігурою в цій історії? Адже саме людська взаємодія — той фактор, який робить відеоігрові наративи унікальними.

Відеоігри вже давно переросли статус «розваги». Це форма мистецтва, спосіб спілкування і навіть інструмент культурного обміну. Розуміння їхніх наративів — це ключ до розуміння сучасного суспільства, з його ідеологіями, проблемами і мріями.

Ще розглядали¹⁶ вплив політичних тем у відеоіграх, зокрема, як вони представлені на популярних платформах, таких як «Steam» та «Microsoft Store». Ігри з політичним контекстом можна класифікувати за різними

¹⁶ Gutwenger L. Keller S. Dolezal M. Schnögl B Rous. S. Poier K, Pirker J. Politics in Games — An Overview and Classification. 2024. URL: https://arxiv.org/html/2406.07379v1?utm_source

критеріями: жанр, мета (розвага чи серйозне навчання), вікова категорія, форма уряду в грі та історичний контекст. Згідно з аналізом, більшість ігор використовують жанри стратегії та симуляції для зображення політичних процесів, де гравець часто займає роль лідера країни, як-от диктатора чи президента.

Цей дослідницький проєкт зосереджений на тому, як відеоігри можуть сприяти формуванню політичних поглядів, особливо серед молодшої аудиторії. Попри те, що частіше за все політичні теми в іграх стосуються демократії та автократії, є ігри, що дозволяють гравцеві вибирати форму уряду. Окремі ігри, як-от «Tropico 6», «Democracy 4» та «Realpolitik New Power», зображують реальні або вигадані політичні системи, ставлячи гравця перед вибором ускладнених рішень щодо управління країною.

Аналіз також показав, що ігри з політичним контекстом варіюються за ціною та доступністю, починаючи від безкоштовних до тих, що коштують до 40 євро. Існує великий попит на ігри з політичним контекстом, що є доступними для різних соціальних груп і ігрових уподобань. Однак більшість ігор з політичним змістом орієнтовані на аудиторію віком від 9 до 12 років.

У результаті дослідження було виявлено, що відеоігри можуть значно впливати на політичну соціалізацію гравців. Вони здатні формувати розуміння та ставлення до політичних систем і важливих соціальних процесів. У майбутньому варто розглянути більш детальне вивчення впливу таких ігор на громадську думку та політичну участь, особливо серед молоді, щоб краще зрозуміти, як відеоігри можуть служити як інструмент для навчання і виховання в політичному контексті.

Отже, відеоігри стали унікальним культурним феноменом, що виходить за межі розваг і має значний вплив на суспільство. Вони поєднують інтерактивність, візуальний стиль, музику та сюжет, створюючи глибокий емоційний і культурний досвід для гравців. Особливість відеоігор у тому, що вони дозволяють не лише спостерігати за подіями, а й активно на них

впливати, що робить їх потужним інструментом формування громадської думки, трансляції ідеологій і адаптації культурних кодів до сучасних реалій.

Через свої наративи відеоігри здатні передавати історичні, соціальні та політичні ідеї, а також пропонувати різні перспективи на важливі події й проблеми. Великі комерційні ігри часто транслюють панівні культурні меседжі, тоді як інді-проекти надають голос маргіналізованим групам, зосереджуючись на локальних традиціях і проблемах. Крім того, політичні відеоігри стають платформою для симуляції демократичних процесів і критичного осмислення політичних систем. Гравці, занурюючись у світ стратегій і рішень, отримують можливість розвивати розуміння суспільних механізмів та оцінювати їхні наслідки.

Важливим є те, що відеоігри впливають не лише на окремих гравців, а й на цілу ігрову спільноту, яка формує свої культурні норми, ідентичність та соціальні зв'язки. Ігри сприяють створенню нових форм комунікації, зберігають культурну спадщину і водночас адаптують її до глобалізованого світу. Вони також є цінним освітнім інструментом, який допомагає у вивченні складних соціальних і політичних тем завдяки інтерактивності та емоційному залученню.

З розвитком технологій, таких як віртуальна реальність та штучний інтелект, відеоігри отримують ще більше можливостей для інтерактивності та занурення. Це відкриває перспективи для подальшого використання ігор як інструментів політичної соціалізації, освіти та культурного обміну. Проте важливо враховувати етичні аспекти, щоб уникати пропаганди насильства чи маніпуляцій. У сучасному світі відеоігри вже стали не лише засобом розваги, а й впливовою формою мистецтва та комунікації, яка сприяє розумінню і переосмисленню багатьох аспектів людського буття.

1.2 Сюжетні лінії як інструмент формування світогляду гравців

Знаєте, що цікаво? Відеоігри — це не просто спосіб розважитися. Це потужний інструмент, який здатний формувати наше уявлення про добро і зло, моральні дилеми та навіть про те, як функціонує світ. А все завдяки сюжетним лініям. Але як це відбувається? І чи дійсно сюжетні лінії можуть вплинути на наші переконання?

Уявіть собі гру без сюжету. Просто набір завдань і механік. Вона, можливо, буде цікавою, але чи викличе вона емоції? Саме сюжет дає гравцеві відчуття мети. Наприклад, в *The Witcher 3* кожне рішення, яке приймає гравець, має наслідки, що створюють відчуття відповідальності. Така інтерактивність робить сюжет не просто історією, а частиною досвіду гравця.

Ігри часто ставлять гравця перед складними моральними виборами. Наприклад, у «*Mass Effect*» ви не лише вибираєте, кого врятувати, але й приймаєте рішення, які змінюють долю цілих цивілізацій. Такі моменти змушують нас переосмислити власні переконання.

Відеоігри — це сучасний «тренажер» моралі. Ви можете помилитися, але без реальних наслідків. І ось у чому їхня унікальність: вони вчать нас думати про наслідки наших дій.

Значна кількість дослідників говорять про те, що мистецтво є політично орієнтовними. І відеоігри у цьому випадку не є виключенням. Вони диктують свої історії та переважно мають дві риси, які їх відрізняють:

- Це домінація лівих та правих ідеологій
- Відеоігри змушують діяти гравця інстинктивно, де сам користувач погоджується з подіями. Бажання в грі виглядають як його власні.

Відеоігри, за визначенням, Жака Лакана, є спонуканнями, які дозволяють випробовувати ідеології та наративи на власному досвіді. Водночас ігри розповідають про великих героїв, лиходіїв, яких Ви можете

бачити перед собою. Виходить, що в іграх є місце і для емоційного та морального розвитку¹⁷.

Елфі Баун вказує, щоб зрозуміти відеоігри, потрібен психоаналіз, а щоб зрозуміти сучасне суспільство, потрібні відеоігри. Саме вони зараз створюють реальність, як це колись робила література чи кіно. Ось що Елфі Баун каже про відеоігри:

«Як сон і не так, як книги і телебачення, відеогра сприймається активно, як ніби у кожного гравця своя роль у визначенні подій з наслідками. Як уві сні, гравці відчують бажання, тривоги, пристрасті, вони приймають рішення і вживають заходів відповідно цим напівінстинктам і «емоційним» реакціям. Так само як уві сні, багато хто з цих явних дій є ілюзорними, оскільки гравець не може контролювати ні середовище, ні сюжет. Навіть власні дії гравця здаються звідкись керованими. На відміну від реальності, але знову-таки, як у снах, гравець може переноситися з однієї ситуації в іншу поза всяким зв'язком з законами простору і часу. Як уві сні, гравець потім повертається в реальний світ, але все в ньому не завжди таке ж, як було до того, як сталося у сні»¹⁸.

Сюжетні лінії у відеоіграх завжди пов'язані з культурними кодами. Вони часто відображають цінності суспільства, у якому створені. Наприклад, в японських RPG ви можете помітити фокус на командній роботі, гармонії та жертвності, тоді як у західних іграх більше уваги приділяється індивідуалізму та свободі вибору.

Щобільше, відеоігри не просто відображають культурні норми, вони можуть їх змінювати. Згадайте «Assassin's Creed», яка змусила тисячі людей зацікавитися історією і культурою різних країн. Гра не тільки розважає, але й розширює наші горизонти.

¹⁷ Волинець А. Відеоігри як інструмент гібридної війни в контексті російсько-українського протистояння. Збірник наукових праць «Гілея: науковий вісник». Філософські науки. 2021. С. 8. URL: <https://cutt.ly/1Jn7x4a>

¹⁸ Muniowski Ł. Video Games, Capitalism, and Dreams: An Interview with Alfie Bown. 2017. URL: <https://lareviewofbooks.org/article/video-games-capitalism-and-dreams-an-interview-with-alfie-bown/>

Сюжетні лінії часто мають ідеологічний підтекст. Наприклад, у «Papers, Please» ви граєте роль прикордонника в тоталітарній державі. Гра показує жорстокість системи, водночас змушуючи гравця пристосовуватися до неї, щоб вижити. Це прямий коментар до того, як ідеології можуть впливати на людей.

Але бувають і більш приховані послання. Наприклад, шутери часто романтизують війну, створюючи ілюзію, що боротьба завжди виправдана. Такі сюжетні лінії формують наше уявлення про конфлікти, навіть якщо ми цього не усвідомлюємо. Або ж політичні переконання можуть транслювати не у самій грі, а у реальності. Просто як привід застосовують події у грі.

Що цікаво, окрім того, що пропаганда може бути у самій відеогрі, також пропагандистські наративи можуть бути навколо самого продукту гейм-дизайну. Так було з серією відеоігор «Call of Duty», яка створена американською компанією «Infinity Ward» та видані «Activision».

Загалом, у скандал потрапили дві її частини. Перша – це «Call of Duty: Modern Warfare 2», а саме її місія, яка називається «No Russian». Місія відбувається в одному з аеропортів Росії, де гравець, агент ЦРУ під прикриттям, і віртуальні НПС-терористи розстріляли звичайних людей у Московському аеропорті. Ви, як гравець, маєте вибір стріляти чи ні, від цього нічого не змінювалося. Том Хоггінс¹⁹ оцінив цю місію, як таку, що повинна шокувати гравців, але критикує за виконання, і роздумує, чи не змусить ця місія думати щодо людей, як про беззахисні і живі кеглі для боулінгу. Водночас Кіт Стюарт²⁰ заявив, що цей момент ніби занурює гравця і показує важкий моральний вибір, але розкритикував, що місію можна пропустити. У деяких країнах цю місію справді можна пропустити, або ж за її пряме виконання, тобто за постріли в цивільних, завдання вважалось проваленим. Загалом, від самих росіян позиція

¹⁹ Hoggins T. Call of Duty: Modern Warfare 2 leaked footage analysis. 2009. URL: <https://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/6460444/Call-Of-Duty-Modern-Warfare-2-leaked-footage-analysis.html>

²⁰ Stuart K. Should Modern Warfare 2 allow us to play at terrorism. 2009. URL: <https://www.theguardian.com/technology/2009/oct/29/games-gameculture>

була почута пізніше. Вони хотіли заборонити гру на території РФ та інших держав, які були вихідцями з радянського союзу, а також звинуватили її в наявності екстремістських матеріалів. У принципі, гра показувала, що злі росіяни роблять усе аби досягти свою мету і складається картинка, що вони не мають ніяких моральних орієнтирів чи дотримання законів. У цьому випадку можна говорити, про прийом «солом'яного опудала», оскільки до уваги не бралася думка опонента. У нашому випадку — Росії. У той же час, її ідеї про мир і дружні відносини спотворювалися на фоні негативних дій росіян у грі. Також можна помітити прийом «хибного узагальнення», оскільки такі події могли показати, що всі росіяни злі та діють незважаючи на мораль та закони.

Лише у перші дні запуску гри, її активними учасниками були більше 8 мільйонів користувачів по всьому світі, а видавництво отримало 550 мільйонів доларів США за перші 5 днів продажів²¹.

З іншою частиною цієї серії Modern Warfare 2019 року ситуація є більш цікавою. У ній все ще більш чітко описано. Якщо попередній випадок — це лише одна з місій, то у цій частині все будується на протистоянні з росіянами. Головний злодій — кадровий генерал РФ, протистояти треба спецпідрозділам РФ, події частково відбуваються у вигаданій країні Урзикстан, яка дуже схожа на Сирію, де не раз згадується про російські звірства. У кооперативних місіях є ігрова локація, яка відсилає нас до війни на сході України, оскільки там відобразили Донецький аеропорт, у якому тримали оборону українські військові, яких пізніше назвали «Кіборгами». Росіян у грі зображають злими, жорстокими, без будь-яких кордонів моралі та права. Самим відомим епізодом є сцена, де російські війська, найманці, здійснюють атаку на мирне поселення з допомогою забороненої хімічної зброї. Пізніше, у цій же локації, до головних героїв вривається російський солдат з набором стереотипів: татуюваннями ведмеда, ще радянським протигазом, автоматом Калашникова, в тільняшці, яку часто зображують і згадують про

²¹ Takahashi D. Modern Warfare 2's online army is the world's biggest. 2009. URL: <https://venturebeat.com/2009/12/04/modern-warfare-2s-online-army-is-the-worlds-biggest/>

неї, коли військові святкують «ВДВ РФ». Він жорстоко вбиває батька головної героїні. Оці загальні образи, уявлення про російського військового, найманця реалізовані у грі. Однією з завдань пропаганди є створити певне уявлення, стереотипні образи, які запам'ятовуються та можуть призводити до узагальнення щодо об'єкта пропаганди, що помітно у цій грі.

Якщо взяти до уваги повномасштабний наступ 24 лютого, то всі ці уявлення підтвердились. Не обійшлося без тролінгу. «Activations» на власній сторінці у Twitter (зараз мережа X) зробили пост, у якому висміяли армію РФ. «Якби ми знали всю правду, то використали як антагоніста більш компетентну армію, до прикладу, армію Лаоса або Куби», — сказали вони у твіттер-сторінці. Пізніше, вони заявили, що замінять російську армію у майбутніх серіях ігор.

Заяви у пропаганді могли б бути безпідставні, але як вказують розробники гри серії ігор «Call of Duty», під час створення своїх ігор вони консультувалися з радниками Пентагону та футурологами для побудови більш реального світу відеогри, де розвиваються події. Розробники намагалися все більше реально відповідати епосі, яку вони зображували.²²

Заробіток гри за перші два місяці склав 1 млрд доларів США. Гра була найбільш продаваною відеогрою 2019 року²³.

Також аналіз²⁴ серії відеоігор «Call of Duty: Modern Warfare» через призму популярної геополітики відкриває інші процеси політичних переконань. Автор досліджує, як ігри формують уявлення про глобальну політику, впливаючи на сприйняття воєн, ідентичностей і просторових уявлень у суспільстві. У роботі пропонується концепція «популярної геополітики 3.0», яка охоплює три основні аспекти: текстуальне

²² Stuart K. Call of Duty: Advanced Warfare: «We worked with a Pentagon adviser». 2014. URL: <https://www.theguardian.com/technology/2014/aug/28/call-of-duty-advanced-warfare-pentagon-adviser>

²³ Walker K. Call of Duty: Modern Warfare is #1 most played Call of Duty multiplayer of this console generation. 2019. URL: <https://investor.activision.com/news-releases/news-release-details/call-duty-modern-warfare-1-most-played-call-duty-multiplayer>

²⁴ Bos D. Answering the Call of Duty: The popular geopolitics of military-themed videogames. 2015. 309 c. URL. <https://tinyurl.com/y8dz43n8>

представлення, сприйняття аудиторії та виробництво. Ця структура дозволяє вивчати, як ідеологічні та геополітичні наративи створюються, споживаються та поширюються.

Аналіз включає дослідження візуальних і текстових елементів ігор, де ігрові ландшафти відображають сучасну геополітику і конфлікти. Автор звертає увагу на способи, якими сюжетні лінії та механіка гри представляють західну військову міць і моральну перевагу, створюючи бінарні протиставлення «ми проти них». Важливу роль у передачі цих уявлень відіграють кат-сцени, які через візуалізації глобального масштабу зміцнюють уявлення про американську військову силу.

Дисертація також охоплює аудиторійний аналіз, показуючи, як гравці інтерпретують, внутрішньо приймають чи відкидають геополітичні та військові наративи ігор. Цей аспект підкреслює активну роль гравців у формуванні значення ідей, представлених у грі. Відеоетнографія демонструє вплив емоційних і сенсорних аспектів гри на сприйняття воєнного контенту.

Розглядається також процес виробництва, включаючи вплив економічних і політичних структур, таких як «військово-розважальний комплекс», на остаточний геополітичний сценарій ігор. Аналіз маркетингових стратегій виявляє, як геополітичні сенси ігор виходять за межі екрана через рекламу, запуск продуктів та інші форми промоції.

Відмінність сюжетів у відеоіграх від інших прикладів розваг — це їхня інтерактивність. Гравець не просто спостерігає за подіями, він бере участь у них. Це створює глибший емоційний зв'язок з історією. Наприклад, у «Detroit: Become Human» ваші дії впливають на кожен аспект сюжету, від розвитку персонажів до фіналу гри.

Ця інтерактивність перетворює гравця на співтворця історії. А хіба є кращий спосіб сформувати світогляд, ніж пережити події власноруч?

З розвитком технологій сюжети у відеоіграх стають дедалі складнішими. Уявіть гру, яка адаптується до вашого настрою чи навіть

цінностей. Це вже не фантастика, а реальність, яку обіцяють штучний інтелект і технології VR.

Однак ключовим залишається одне питання: чи залишиться у центрі гравець? Адже саме його досвід робить відеоігри унікальними.

Різні мотивації²⁵ до відеоігор впливають на політичні установки молодих людей у чотирьох різних країнах: Австралії, Філіппінах, Південній Кореї та США. Автори прагнули зрозуміти, як взаємодія з відеоіграми формує почуття політичної ефективності, рівень політичного скептицизму та апатії. Дослідження базується на опитуванні 801 студента, яке враховує їхній ігровий досвід та політичні погляди.

Основою аналізу стали три ключові компоненти мотивацій до гри: соціальний, досягнення та занурення. Соціальний компонент передбачає такі мотиви, як спілкування, формування відносин та співпраця. Мотивація до досягнень охоплює бажання змагатися, прогресувати в грі та вивчати її механіку. Занурення акцентує на прагненні досліджувати ігровий світ, брати участь у рольовій грі та налаштовувати персонажів або середовище.

Результати дослідження показали, що різні типи мотивацій мають різний вплив на політичні установки. Наприклад, прагнення до змагання, характерне для компонента досягнень, асоціюється з вищим рівнем політичної ефективності — гравці відчувають здатними впливати на політику. Однак, водночас такі гравці менш схильні до критичного аналізу політичних систем, що свідчить про нижчий рівень скептицизму. З іншого боку, мотивації до просування в грі та дослідження її механіки демонструють протилежний вплив — вони підвищують скептичне ставлення до політики.

Мотивації до занурення, включно з дослідженням світу гри, рольовою грою та налаштуванням персонажів, пов'язані з вищим рівнем політичної апатії. Це свідчить про те, що такі гравці можуть менше цікавитися

²⁵ Dalisay F., Kushin M. J., Kim J., Forbes A., David C. C., Somera L. P. Motivations for Video Game Play And Political Decision-Making: Evidence from Four Countries. The international journal of computer game research. Volume 21. Issue 3. 2021. URL: <https://tinyurl.com/2vwf6etk>

активною участю в політичному житті, оскільки їхня увага більше зосереджена на особистих або віртуальних світах.

Ці висновки підкреслюють важливість розуміння різних аспектів мотивацій до гри у відеоігри, адже вони мають значний вплив на політичну поведінку. Стаття пропонує нові інсайти щодо того, як відеоігри можна використовувати для посилення громадянської участі та політичної обізнаності. Водночас вона вказує на ризики, пов'язані з апатією, яку можуть викликати деякі аспекти ігрового досвіду.

Стаття²⁶ аналізує використання антикомуністичної пропаганди в американських відеоіграх, присвячених тематиці Холодної війни. Вона досліджує, як відеоігри функціонують як ідеологічні державні апарати (ІДА) за Луї Альтюссером, сприяючи відтворенню ідеології через ігрові механіки, наративи та візуальні засоби. Основна увага приділяється тому, як ці ігри просувають ідеологічні наративи, що протиставляють Захід і Радянський Союз.

Автор стверджує, що відеоігри, створені після 2000 року, продовжують традиції антикомуністичної риторики через зображення комунізму як невдачі й загрози, а США – як захисника демократії та свободи. У статті розглядаються приклади, де такі ідеологічні послання втілюються через змалювання аморальності комуністичних сил, їхні неправомірні дії, використання пропаганди і медіа для контролю над думками, а також через створення образів ворогів.

Ігри, такі як «Call of Duty: Black Ops», «Homefront» і «Command & Conquer: Red Alert 2», показують, як антикомуністична пропаганда впливає на гравців, викликаючи емоційні реакції через стереотипи і маніпулятивні наративи. Наприклад, «Homefront» змальовує вторгнення об'єднаних комуністичних сил у США, акцентуючи на жорстокості ворога. У «Freedom

²⁶ Seiwald R. Down with the Commies: Anti-Communist Propaganda in American Cold War Video Games. 2021. 16 с. URL: <https://tinyurl.com/27skwshe>

Fighters» ідеологія транслюється через контроль медіа, які пропагують комуністичні цінності.

Відеоігри також використовують теми обману, змов і морального занепаду як суто комуністичні риси, створюючи чітке розмежування між «правильними» Західними і «неправильними» Східними силами. Попри це, у деяких іграх, таких як «Call of Duty: Black Ops Cold War», ставиться під сумнів чорно-біла інтерпретація конфлікту, зображуючи складнішу взаємодію між ворогуючими сторонами.

Загалом, стаття вказує на те, що відеоігри, створені в США, відображають домінуючу ідеологію і можуть сприяти її відтворенню. Проте вплив цих ігор на реальне сприйняття Холодної війни залежить від критичності гравців.

Сюжетні лінії у відеоіграх — це більше, ніж просто історії. Це інструменти, які формують наш світогляд, випробовують наші переконання і змушують задуматися про вибір, який ми робимо. Вони не лише розважають, але й учать нас бути кращими — як у грі, так і поза нею.

І ось у чому магія: кожен гравець пише свою власну історію. І хіба це не те що робить відеоігри справжнім мистецтвом?

Говорячи про вплив сюжетних ліній у відеоіграх, слід наголосити на їхній унікальній здатності інтегрувати гравця у процес прийняття рішень. Це не лише формує емпатію до персонажів, але й сприяє рефлексії щодо власних моральних принципів. Наприклад, в «Detroit: Become Human» ви дійсно відчуваєте, як ваші рішення впливають на долі персонажів та глобальний сюжет.

Щодо політичного виміру відеоігор, ваш приклад з «Call of Duty: Modern Warfare» показує, як інтерактивні медіа можуть не лише відображати, але й транслювати ідеологічні меседжі. Цікаво, як такі ігри використовують прийоми пропаганди, створюючи чітке бінарне протиставлення «ми проти них». Особливо це видно у формуванні стереотипних образів ворогів, які, на жаль, можуть впливати на реальне сприйняття певних культур чи націй.

Ідеї Жака Лакана та Луї Альтюссера вказують, що ігри справді можуть бути ідеологічними апаратами, в яких гравець несвідомо приймає нав'язані йому наративи через емоційні й сенсорні аспекти гри. Як відзначає Елфі Баун, ігри часто віддзеркалюють наші бажання та страхи, дозволяючи зануритися у контрольовану «реальність», яка ніби віддаляється від законів нашого світу.

1.3 «S.T.A.L.K.E.R. 2 Heart of Chornobyl» як феномен української м'якої сили

Відеоігри давно перестали бути просто розвагою. Це культурний феномен, здатний розповідати історії, формувати світогляд і навіть впливати на імідж цілих країн. Українська гра «S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl» — яскравий приклад цього. Але як саме гра стала символом української м'якої сили?

М'яка сила — це здатність впливати на інших через привабливість культури, ідей та цінностей, а не через примус. У випадку з відеоіграми цей вплив особливо ефективний, адже ігри залучають аудиторію через емоційний досвід і інтерактивність.

S.T.A.L.K.E.R. 2, створена українською студією GSC Game World, використовує унікальну суміш історичних і культурних кодів, щоб привернути увагу до Чорнобильської зони. Але гра не просто відображає українську реальність — вона переплітає її з міфологією, створюючи новий культурний продукт, який стає зрозумілим і цікавим для всього світу.

Чорнобильська зона відчуження — це більше, ніж просто місце дії гри. Це символ, який поєднує історію, трагедію та загадковість. У S.T.A.L.K.E.R. 2 ця зона стає центром уваги, надаючи гравцям можливість зануритися в атмосферу покинутого світу, де природа та технології перебувають у незвичному балансі.

Локації гри — це не лише точні копії реальних об'єктів, як-от саркофаг ЧАЕС чи міст-привид Прип'ять. Вони насичені деталями, які передають дух місця. Наприклад, радянська символіка, написи українською мовою, покинуті будинки та знакові пейзажі формують відчуття справжності. Для міжнародної аудиторії це не просто цікавість, а можливість доторкнутися до української культури через гру.

S.T.A.L.K.E.R. 2 — це не лише гра про виживання в зоні. Це історія про пошуки істини, моральні вибори та боротьбу з невідомим. Через сюжет гра торкається універсальних тем, які легко зрозуміти гравцям у будь-якій точці світу. Але водночас вона тонко інтегрує елементи української культури.

Згадайте попередні ігри серії STALKER: вони вміло балансували між фантастикою та реальністю, зберігаючи дух українських казок і легенд. У S.T.A.L.K.E.R. 2 цей підхід ще більше акцентується. Українські прислів'я, пісні, розмови персонажів українською мовою створюють відчуття автентичності.

На тлі російської агресії проти України культурні продукти, які підкреслюють українську унікальність, набувають особливого значення. S.T.A.L.K.E.R. 2 не тільки створює позитивний імідж України, але й розповідає світові про її історію та реалії через призму художнього бачення.

Цікаво, що S.T.A.L.K.E.R. 2 став частиною глобального дискурсу ще до свого виходу. Гра отримала величезну увагу через своє українське походження, а також через заяву розробників про відмову працювати з російським ринком. Це не просто бізнес-рішення, а чітке політичне послання, яке зміцнює позицію України як незалежної і творчої держави.

Гра не просто розповідає історію — вона викликає емоції. Відчуття самотності у зруйнованих локаціях, страх перед невідомістю, радість від маленьких перемог — усе це робить досвід унікальним. S.T.A.L.K.E.R. 2 використовує цей емоційний зв'язок, щоб глибше занурити гравця у світ гри і водночас передати частинку українського духу.

S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl демонструє, як відеоігри можуть стати потужним інструментом культурної дипломатії. Це не просто продукт розваги, а спосіб розповісти світу про Україну, її культуру, проблеми і досягнення. У грі ви чуєте українських виконавців, а озвучку українською виконували професійні актори. При цьому продукт має і якісну англійську локалізацію, що лише покращує її сприйняття на міжнародному ринку.

У майбутньому подібні проєкти можуть стати важливою частиною української м'якої сили, залучаючи мільйони людей до нашої культури.

S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl — це не просто черговий блокбастер. Це феномен, який поєднує в собі мистецтво, технології та культурну дипломатію. Через гру Україна демонструє свій потенціал, розповідає свою історію і формує новий етап у глобальному сприйнятті. І, чесно кажучи, хіба це не найкращий спосіб заявити про себе?

Вихід цієї гри не дав спокою росіянам і пропаганда РФ намагалася використати вихід культової гри на свою користь. Все почалося з того, що росіяни через злам отримали доступ до ранньої версії гри. У такий спосіб російські інтернет-пірати вимагали відновити продаж у російському регіоні та повернути російську озвучку.

Також російська пропаганда вже створила значну кількість фейків, де намагалася дискредитувати не лише гру, але й українську владу.

Почнемо з того, що російські телеграм-канали поширили відео²⁷, де начебто демонструють заяву у київську прокуратуру на розробника відеогри S.T.A.L.K.E.R. 2 Сергія Григоровича. У ній жінка просить притягнути автора до відповідальності за допомогу росіянам вбивати україномовних персонажів у грі.

Насправді номер телефону «заявниці» належить іншій людині. Студія GSC Game World офіційно не продає гру у Росії та Білорусі. Також у

²⁷ Команда VoxCheck. ФЕЙК: Заява до прокуратури на розробника S.T.A.L.K.E.R. 2 за можливість убивства україномовних. 2024. URL: <https://voxukraine.org/fejk-zayava-do-prokuratury-na-rozrobnyka-stalker-2-za-mozhlyvist-ubyvstva-ukrayinomovnyh>

грі, окрім української озвучки, є англійська. Щоб придбати гру, користувачі звідти повинні використовувати різні схеми: реєструвати акаунти в інших країнах через VPN, купувати у громадян інших держав банківські карти тощо. Тому розробники навпаки у доступний їм спосіб обмежили купівлю гри в Росії. Подібне звинувачення звучить абсурдно, адже в багатьох відеоіграх противники розмовляють тією ж мовою, яка поширена в країні розробників.

Або інший приклад: росіяни поширюють відео²⁸, де начебто англomовний стрімер знайшов послання від розробників у грі S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl. Воно містить нецензурне висловлювання щодо українців. Це буцімто показує справжнє ставлення розробників до громадян України. У самому ролику помітний монтаж. Відео поширюють лише російські та проросійські джерела, а надійні українські чи іноземні медіа не публікували цю новину. Також розробники S.T.A.L.K.E.R. 2 регулярно допомагають ЗСУ, тому навряд залишили б подібний напис.

У подібний спосіб росіяни намагалися дискредитувати українських розробників. Зокрема не лише, щоб зменшити підтримку самої компанії, але й зменшити їхню можливість підтримувати українських розробників.

З іншої сторони, через гру російська пропаганда намагалася дискредитувати українську владу. Так, вона поширює фейкове вертикальне відео з водяним знаком WIRED²⁹ у Telegram та в електронних листах безпосередньо журналістам, в якому неправдиво стверджується, що гра використовується для вербування більшої кількості українських солдатів і таємно збирає приватні дані гравців. Начебто у коді гри було виявлено вбудовану програму, яка збирає дані про гравців і передає їх на сервери розробника. Програма збирає дані про пристрій, ім'я, IP-адресу та поточне місцезнаходження гравця. Інформація передається щосекунди. Все для того,

²⁸ Команда VoxCheck. ВІДЕОФЕЙК: Розробники S.T.A.L.K.E.R. 2 залишили у грі нецензурний напис про українців 2024. URL: <https://voxukraine.org/videofejk-rozrobnyky-stalker-2-zalyshyly-u-gri-netsenzurnyj-napys-pro-ukrayintsiv>

²⁹ Maiberg E. Russian Disinformation Campaign Spreads Lies About Ukraine's «Stalker 2». 2024. URL: <https://www.404media.co/stalker2-disinformation/>

аби розробники отримали фінансування від держави. Хоча насправді GSC Game World отримала кошти на благодійних майданчиках та від інвесторів.

Отже, гра «S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl» стала важливим елементом культурної дипломатії України, демонструючи, як відеоігри можуть впливати на міжнародний імідж країни. Завдяки інтеграції історичних і культурних особливостей, гра розкриває українську реальність, поєднуючи її з унікальними художніми елементами. Чорнобильська зона у грі слугує не лише місцем дії, але й символом, який поєднує трагедію, історію та загадковість, що робить її зрозумілою та цікавою для глобальної аудиторії. Реалістичні локації, українська мова та культурні деталі створюють глибокий емоційний зв'язок із гравцями, водночас представляючи українську культуру світові.

Особливість гри полягає не лише у фантастичному світі, але й у тонкому відображенні українського духу. Гра підіймає універсальні теми морального вибору та боротьби з невідомим, при цьому збагачуючи їх українськими елементами, такими як народні пісні, прислів'я та діалоги українською мовою. Це дозволяє залучити широку аудиторію, зокрема за межами України, сприяючи поширенню знань про культуру та історію країни. Важливим є й те, що розробники GSC Game World свідомо відмовилися працювати з російським ринком, чітко заявивши про свою позицію щодо незалежності України. Такий підхід перетворив гру на символ спротиву та культурного самоствердження.

Російська пропаганда активно намагається дискредитувати «S.T.A.L.K.E.R. 2», поширюючи фейки та маніпуляції. Від звинувачень у пропаганді до фальшивих заяв про збір персональних даних гравців — ці дії спрямовані на підрив довіри до українських розробників і зменшення їхньої підтримки. Проте ці спроби не зменшують значення гри як важливого елемента української м'якої сили. Завдяки високій якості, увазі до деталей і принциповій позиції, «S.T.A.L.K.E.R. 2» стає не лише розважальним

продуктом, але й способом культурного самовираження України на світовій арені.

РОЗДІЛ II. РОЛЬ ВІДЕОІГОР У МОБІЛІЗАЦІЇ МОЛОДІ ДО ПОЛІТИЧНИХ ДІЙ

2.1 Військові симулятори як фактор політичної мобілізації

Військові симулятори, які спочатку були створені для навчання військових, сьогодні перетворилися на важливий інструмент культурного й політичного впливу. Вони не тільки популяризують концепцію війни, але й формують уявлення гравців про сучасні конфлікти, ідеології та політичні системи. Завдяки інтерактивності, вони забезпечують глибше емоційне залучення гравців, створюючи простір для політичної мобілізації та формування громадської думки.

Військові симулятори є потужним інструментом впливу, особливо через елементи пропаганди, інтегровані в ігровий процес. Наприклад, серія «America's Army», розроблена за підтримки Міністерства оборони США, популяризує військову службу, навчаючи гравців тактичного мислення та просуваючи цінності американської армії. Водночас подібні ігри сприяють формуванню національної ідентичності, створюючи патріотичний образ держави.

Вийшла дана відеогра у 2002 році, і оновлювалася до недавнього часу. Доступна в Інтернеті безкоштовно і демонструє, як приклад, відважних американських військових. Як самі автори вказують на офіційній сторінці «Солдати у спецпідрозділах є відображенням армії, в якій вони служать. Вони сміливі, розумні, винахідливі й віддані особистості». Випуск чергової відбувся у 2003 році, що співпало з початком воєнних дій в Іраку. Відбулося дійство на виставці «Electronic Entertainment» в Лос-Анджелесі і супроводжувалося реальними та віртуальними подіями. На зовні були розміщені справжні танки, а ВПС імітували повітряну атаку.

«America's Army» розробляли як інструмент для набору рекрутів до армії США і водночас була безкоштовною до користування в Інтернеті. З

листопада 2003 року до весни 2008 року користувацька база зросла з 2,3 мільйона осіб до більше, а ніж 8 мільйонів. Також дана відеогра дозволяє змінити імідж для громадськості як в Сполучених Штатах, так і за її межами.

Як пізніше заявив у інтерв'ю для «Army News Service» полковник Кейсі Вардинські (Casey Wardynski), директор ОМЕА, керівник проєкту «America's Army» та доцент економіки USMA, пояснив, наскільки відеогра є хорошим інструментом: «Гра викликала інтерес до армії та навчила людей військовій справі». Також опитування, які проводили серед молодих людей віком від 16 до 21 року показали, що 29% вказали, що гра була найефективнішим методом для того, щоб викликати інтерес до армії.

Гра була доволі одностороння: ситуацію показували лише зі сторони військових США, а розв'язання проблем не мав альтернатив, окрім як військового шляху. Під час запуску відеогри, у лаунчері можна спостерігати відео, де справжні військові діляться досвідом своєї служби та гравець спостерігає за побутом американських солдатів³⁰.

Також у даній сфері відзначилася відеогра «Kuma War» від американської компанії «Kuma Reality Games», а гроші на неї виділяли ЦРУ. Сама гра – це стандартний шутер. Події відеогри припадають на події періоду військових дій армії США в Іраку. Аудиторія гри – жителі країн Близького Сходу.

Сама по собі гра повністю проамериканська, події показують лише з однієї, американської сторони та створена для того, щоб переконати населення Іраку та й жителів інших країн у тому, що військове втручання США є виправданим.

Гра виходила з 2004 до 2011 року, а завдання у грі часто відображали реальні події та місії, які здійснювала американська армія. «Kuma War» мала різні довідкові інформації, супутникові знімки, статті та репортажі ЗМІ, які

³⁰ Ottosen R. Targeting the Player Computer Games as Propaganda for the Military-Industrial Complex. 2009. С. 40-41. URL: https://www.academia.edu/65910597/Targeting_the_Player_Computer_Games_as_Propaganda_for_the_Military_Industrial_Complex

були в реальності. Наприклад, герой може подивитися сюжет про захоплення Саддама Хусейна, який нібито виходить на спеціальному каналі Kuma War. У травні 2011 року Kuma Games відтворила смерть Усами бен Ладена у грі. У листопаді 2011-го вийшла остання місія гри, дії в якій відбувалися в лівійському місті Сирт — гравець стає учасником вирішального штурму для захоплення міста, місія закінчується смертю Муаммара Каддафі. Серед жителів Близького Сходу гру поширювали безкоштовно³¹.

Створення пропагандистських ігор не оминув і Китай. У 2010 році у співпраці Народно-визвольної армії Китаю та «Wuxi Giant Interactive Group» створили гру «Glorious Mission». Її розробляли як аналог «America's Army». Окрім, як пропагувати службу в китайській армії, гра повинна була пропагувати китайські цінності, тренувати військових та уникнути небезпеки введення в оману офіцерів і солдатів китайської армії від іноземних аналогів. Що цікаво, головним ворогом у грі є американці, що в принципі сходиться зі зростаючим геополітичним протистоянням між Китаєм та США³².

Цікавим є як державні структури намагаються залучити відеоігри для своєї діяльності. У першу чергу варто згадати про кіберспортивний підрозділ армії США. Ця програма розпочалася з 2018 року і продовжується досі. Її ціль — рекрутинг до армії. Для цього відбираються хороші гравці, спочатку вони проходять бойову підготовку, як звичайні військові. Потім, їх відбирають для роботи в кіберспортивній сфері. Вони влаштовують різні види ігрових виставок, куди запрошують молодь і не лише її, ведуть прямі трансляції з 9:00 до 22:00, де грають та спілкуються з іншими гравцями. Їхня задача — показати, що вони такі самі, і що в армії можна грати комп'ютерні ігри, розповідають про службу. Останні результати — це близько півмільйона відвідувачів стрімів за добу. Близько 72% чоловіків і 42% жінок, яким менше 30 років, грають

³¹ Шевяхова Н. Virtual Politics: політична пропаганда в комп'ютерних іграх. 2016. URL: <https://ms.detector.media/onlain-media/post/16474/2016-04-22-virtual-politics-politychna-propaganda-v-kompyuternykh-igrakh/>

³² McHugh M. Chinese video game «Glorious Mission choose US Army for its enemy. 2011. URL: <https://www.digitaltrends.com/gaming/chinese-video-game-glorious-mission-chooses-us-army-for-its-enemy/>

відеоігри і є потенційними рекрутерами. На момент 2020 року, ціль цієї команди була зібрати 66 000 новачків до 30 вересня. На жаль, не зміг знайти інформації, чи виконали вони цей набір³³.

Перші військові симулятори, такі як «Battlezone», були розроблені для тренування солдатів, але з часом стали частиною масової індустрії розваг. Сьогодні такі ігри, як «Call of Duty» чи «Battlefield», стали платформами, які поєднують ігровий наратив із реальною політикою. Через історичні та сучасні конфлікти вони часто передають певні ідеологічні послання, створюючи сприятливий ґрунт для обговорення соціальних і політичних тем.

Ці ігри також стають майданчиком для створення політичного дискурсу. Наприклад, у симуляторі «Arma 3» гравці часто створюють сценарії реальних військових конфліктів, які потім обговорюються у спільнотах. Такі дискусії не лише сприяють обміну думками, але й формують уявлення про реальні події.

Під час війни в Україні військові симулятори використовувалися як платформи для поширення інформації, що сприяло мобілізації міжнародної підтримки та активізації благодійних ініціатив.

Військові симулятори також стали інструментом благодійних акцій. Наприклад, студії-розробники проводять кампанії зі збору коштів для гуманітарної допомоги, використовуючи популярність своїх ігор для залучення широкої аудиторії. Це демонструє, як інтерактивні медіа можуть використовуватися для досягнення соціально значущих цілей.

Однак використання військових симуляторів у політичній мобілізації має і ризики. Зокрема, вони можуть сприяти романтизації війни, створюючи ілюзію її героїчності та виправданості. В деяких випадках ці ігри використовуються для поширення пропаганди чи навіть радикалізації молоді, що викликає етичні питання. Викривлення реальності в іграх може призводити до формування спотворених уявлень про наслідки військових конфліктів.

³³Insider News. How The US Army Uses Video Games to Attract Gen Z. 2021. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=sdVifjnaPsU>

Попри ці виклики, військові симулятори залишаються потужним засобом формування громадської думки та політичної мобілізації. З розвитком технологій, таких як віртуальна реальність, їхній вплив лише посилюється. Завдяки реалістичності та інтерактивності вони здатні емоційно залучати гравців, формуючи уявлення про реальні події та конфлікти.

Отже, військові симулятори — це не просто розважальний контент. Вони є інструментом, що здатний впливати на свідомість гравців, формувати політичний дискурс і навіть мобілізувати людей до дій. У цьому контексті вони відіграють важливу роль у сучасній політичній і культурній динаміці, вимагаючи відповідального підходу до їх створення та використання.

Відеоігри давно перестали бути лише інструментом розваги. Сьогодні вони відіграють ключову роль у формуванні громадської думки, мобілізації спільнот і навіть політичній активності. У контексті російсько-української війни цей феномен набув особливого значення. Молодь, яка є основною аудиторією відеоігор, активно використовує ці платформи для об'єднання, самовираження та створення ініціатив, що підтримують Україну.

Геймерські платформи стали простором, де креативність поєднується із суспільною свідомістю. Саме тут народжуються нові форми активізму, які здатні об'єднувати людей навколо важливих соціальних і політичних питань.

Відеоігри забезпечують інтерактивний досвід, який дозволяє гравцям зануритися у створений світ, приймати рішення та впливати на розвиток подій. У контексті війни це стає потужним інструментом для розуміння складних політичних і соціальних реалій. Наприклад, молодь, яка грає у військові симулятори, може не тільки вдосконалювати свої стратегічні навички, але й переосмислювати реальні конфлікти через призму ігрового досвіду.

Ігри, як-от «This War of Mine», демонструють гуманітарний вимір війни, змушуючи гравців задуматися про моральні аспекти виживання в

умовах конфлікту. Такі ігри допомагають формувати емпатію та привертають увагу до гуманітарних питань, які виникають під час війни.

Онлайн-спільноти геймерів стали важливими центрами молодіжної активності. Платформи, як-от Discord чи Reddit, об'єднують мільйони гравців із різних куточків світу, створюючи простір для обговорення актуальних проблем. У контексті російсько-української війни ці спільноти використовуються для мобілізації молоді, збору коштів і створення інформаційних кампаній.

Наприклад, геймери організовують стріми, під час яких розповідають про події в Україні, поширюють перевірену інформацію та збирають кошти на підтримку армії чи гуманітарних потреб. Такі ініціативи мають глобальний масштаб, дозволяючи залучати іноземну аудиторію та формувати позитивний імідж України за кордоном.

Один із найяскравіших прикладів креативного підходу до мобілізації — це використання ігор як платформи для протестів. У грі «Minecraft»³⁴, наприклад, створюються інтерактивні музеї чи локації, що розповідають про події війни, відзначають українських героїв чи демонструють наслідки російської агресії. Ці проекти не лише інформують, але й залучають до обговорення важливих тем широку аудиторію.

Ігрові модифікації також стали інструментом для поширення патріотичних ідей. У деяких популярних іграх, як-от «Arma 3» гравці створюють моди, які відображають символіку України, додають нові сценарії або інтегрують реальні історичні події³⁵.

Військові симулятори перестали бути лише розвагою, перетворившись на потужний інструмент культурного та політичного впливу. Вони популяризують військову службу, формують ідеологічні переконання та

³⁴ Степура А. У Minecraft відтворили соляні шахти Соледару та проводять відкритий конкурс та збір на відбудову гімназії. 2024. URL: <https://suspilne.media/donbas/711046-u-minecraft-vidtvorili-solani-sahti-soledaru-ta-provodat-vidkritij-konkurs-ta-zbir-na-vidbudovu-gimnazii/>

³⁵ Терєбинська А. Call of Duty на Донбасі: якою зображена війна в Україні у комп'ютерних іграх. 2019. URL: <https://www.radiosvoboda.org/a/donbass-realii/30238930.html>

мобілізують спільноти навколо певних політичних ідей. Завдяки своїй інтерактивності ці ігри забезпечують глибоке емоційне залучення гравців, сприяючи формуванню громадської думки та створенню нових форм активізму. Такі проекти, як «America's Army», «Kuma War» і «Glorious Mission», використовувалися для пропаганди національних цінностей, залучення до військової служби та обґрунтування політичних дій на міжнародній арені.

Військові симулятори також відіграють важливу роль у мобілізації молоді в контексті сучасних конфліктів, зокрема російсько-української війни. Онлайн-спільноти геймерів стають платформами для поширення інформації, організації благодійних кампаній та привернення уваги до гуманітарних проблем. Відеоігри не лише допомагають гравцям розвивати стратегічні навички, але й формують їхнє розуміння реальних політичних і соціальних викликів. Такі ігри, як «This War of Mine», показують гуманітарний вимір війни, спонукаючи до моральних роздумів і співпереживання.

Крім того, ігри використовуються як простір для творчих ініціатив, таких як створення інтерактивних музеїв у «Minecraft» або модифікацій у «Arma 3», які відображають події війни, символіку чи героїв. Це допомагає залучити глобальну аудиторію та формувати позитивний імідж країни за кордоном. Однак із впливом таких ігор пов'язані й ризики, зокрема романтизація війни, виправдання насильства та викривлення реальності. Ці аспекти потребують відповідального підходу до розробки та використання ігор.

Отже, військові симулятори — це потужний інструмент впливу, який охоплює як розважальні, так і серйозні соціально-політичні аспекти. Їхня здатність формувати громадську думку, мобілізувати людей та поширювати ідеологічні послання підкреслює важливість обережного і свідомого ставлення до інтерактивних медіа в сучасному світі.

2.2 Росія та її військово-політична пропаганда у відеоіграх

Світ відеоігор має здатність формувати свідомість гравців, створюючи альтернативну реальність, яка часто викривлює реальні факти. Гравці сприймають запропоновані сценарії як норму, діючи в межах встановлених правил. Це робить відеоігри ідеальним інструментом для пропаганди. Російські ігри, як і будь-які інші, здатні впливати на уявлення про події та формувати в пам'яті користувачів спотворені образи реальності³⁶.

Професор Джозеф Браун, який викладав розробку ігор у Росії, зазначає, що країна активно використовує відеоігри для просування пропаганди. Президент Росії Володимир Путін у 2023 році підкреслив важливість ігор для розвитку людини й назвав цю індустрію значущою економічною сферою. Росія планує активно просувати свої ігри на ринки країн БРІКС, використовуючи їх як інструмент ідеологічного впливу.

Аарон Делвіше³⁷, професор з Техасу, у своїх дослідженнях відзначає, що відеоігри мають сильний потенціал впливати на переконання людей. Ігри з військовими чи історичними сюжетами можуть додавати вигадані елементи, які резонують із суспільством, підсилюючи пропагандистські меседжі. Делвіше виділяє чотири ключові риси таких ігор: глибоке занурення в контекст, інтенсивну участь, інтерактивність і ототожнення гравця з персонажем. Завдяки цьому гравець повністю поглинається сюжетом і приймає нав'язану реальність.

Російська гра «Atomic Heart» є яскравим прикладом пропаганди. Випущена у 2023 році, вона зображує альтернативну історію, де Радянський Союз є технічно передовою супердержавою. Гра романтизує СРСР, використовуючи символіку, алюзії на військові дії Росії проти України, а також негативні стереотипи про українців. Дослідники виявили зв'язки між

³⁶ Сливенко О. Поринь у віртуальний світ і повернися «ватником»: як Росія поширює свою пропаганду через відеоігри. 2023. URL: <https://tinyurl.com/5n6ucrd4>

³⁷ Myers S.L., Browning K. Russia Takes Its Ukraine Information War Into Video Games. 2023. URL: <https://tinyurl.com/5xvsd9wb>

розробниками гри та російськими державними структурами, такими як «Газпром» і «Єдина Росія».

Крім того, російські гравці активно створюють пропагандистські сценарії у світових іграх, як-от «Minecraft», «World of Tanks» чи «Roblox». Вони відтворюють історичні події, що звеличують Радянський Союз і Росію, або проводять заходи, які транслиують кремлівські наративи. Через ці дії формується негативний образ України та романтизується російський імперіалізм.

Відеоігри стають потужним інструментом пропаганди, перевершуючи традиційні медіа. Завдяки інтерактивності, емоційному залученню та ототожненню гравця з подіями, вони можуть ефективно формувати суспільні переконання. У випадку російських ігор це спрямовано на підтримку імперіалістичних ідей та викривлення реальності.

Росія також відзначилася у пропагандистському матеріалі. Їхні ігри є шовіністичними та підтримуються державою. Серед таких ігор ми можемо назвати відеогру «Імперія» у якій пропонується стати правителем великої російської імперії й вести її «до великих перемог». Складається гра з кампаній: «Битва за Москву», «Микола II», «Петро I», «Сталін», «Примус до Миру 2008», «Крим наш», «Атака мерців», «Оборона фортеці Осовець», «Кольорова революція», «Перебудова», «Путін» тощо. Регулярно виходять оновлення та нові сюжетні кампанії. Гра дозволяє керувати державними структурами в різних історичних епохах, побувати в ролі Петра I, Сталіна, Горбачова і навіть Путіна, перемагати у війнах, урятувати СРСР, повернути Аляску, захоплювати нові території. Аудиторія «Імперії» доволі значна: за даними Google Play, її встановило понад 100000 користувачів. Гра подає викривлення розуміння історії та геополітичної ситуації. У кампанії «Крим наш» гра подає неправдиву інформацію про події в Україні. Там згадують про провокації західних країн, Майдан, державний переворот та історія про «фашистську хунту».

Ще однією грою від російських виробників є «Протистояння: примус до миру», у якій розповідаються про події в Грузії 2008 року. Тут користувач може зіграти за російських «миротворців» та примусити Грузію до миру³⁸.

Одна з антиукраїнських відеоігор³⁹ — «Майдан.Ru» — зображує Україну як поле громадянської війни, де немає ані уряду, ані Верховної Ради, а натомість панує хаос. Першим, що бачить гравець, є майдан та попередження «Оставь надежду, всяк сюда входящий». Гравцям пропонується побудувати військову базу, протистояти НАТО, створювати стратегічні союзи та захоплювати території. У грі є власний чат і соціальна мережа для гравців. Це негативне зображення України є результатом пропаганди, яка формується через медіа та «патріотичні» наративи розробників, що використовують ігри для виправдання військових дій і пропаганди імперської політики Росії. Ці ігри, апелюючи до патріотичних почуттів, сприяють підтримці російської агресії та легітимізації військових дій проти України, культивуючи образ ворога і просуваючи національну ворожнечу.

Ще одна гра — «Битва за Донецьк» — має «антивоєнний» меседж, але, зображуючи війну між Україною і так званою «ДНР», вводить в оману, адже не згадується Росія, яка активно підтримує бойовиків. Гравці можуть вибрати одну зі сторін, але, незалежно від вибору, вони завжди програють. Після кожної битви показуються цифри загиблих мирних жителів. Це підсилює маніпуляцію, представляючи ситуацію в Україні як громадянську війну, замість того, щоб вказати на російську агресію.

Також окрім звичайних ігор, Російська Федерація багато вкладає у кіберспорт⁴⁰. Російський уряд активно використовує кіберспорт як інструмент пропаганди, мілітаризації та підтримки ідеологічних наративів. Кіберспорт

³⁸ Волинець А. Відеоігри як інструмент гібридної війни в контексті російсько-українського протистояння. Збірник наукових праць «Гілея: науковий вісник». Філософські науки. 2021. С. 10. URL: <https://cutt.ly/IJn7x4a>

³⁹ Фіялка С. Відеоігри як інструмент пропаганди в умовах російсько-українського протистояння. Технологія і техніка друкарства. 2017 рік. с 79-85. URL: <https://tinyurl.com/zruj9en9>

⁴⁰ Чайка В. z-Пропаганда в кіберспорті: Як Росія використовує кіберспорт як пропагандистський майданчик. 2024. URL: <https://ruinfocrimes.com.ua/uk/analytic/z-propaganda-e-sports>

розглядається Кремлем як спосіб впливу на молодь, зміцнення патріотичних настроїв і формування майбутнього кадрового резерву для армії. Це включає розвиток на державному рівні кіберспортивних центрів, популяризацію відеоігор із «правильними» цінностями, а також інтеграцію навичок геймерів у військову сферу.

Уряд Росії надає кіберспорту стратегічне значення, розглядаючи його як «м'яку силу» і засіб мобілізації молоді. Наприклад, створюються спеціалізовані військові підрозділи для кіберспортсменів, які можуть використовувати свої навички в управлінні сучасною технікою, включаючи дрони. Паралельно із цим російські чиновники пропагують «правильний патріотизм» через відеоігри, які навчають ідеологічно зручним версіям історії та національних цінностей. Це робиться, щоб протистояти впливу західних культурних продуктів.

Інституціоналізація кіберспорту в Росії підкріплена створенням державних кіберспортивних центрів і організацією масштабних турнірів, які використовуються для підсилення наративу про технологічний розвиток країни. Також робляться спроби порушувати міжнародні правила, зокрема через ігнорування інтелектуальної власності західних розробників, що дозволяє проводити змагання, попри санкції.

Важливою частиною російської пропаганди є залучення міжнародних кіберспортсменів, зокрема українців, щоб демонструвати «братерство» народів. Це спрямовано на зменшення міжнародного осуду та створення ілюзії гармонії. Подібна тактика також використовується на окупованих територіях, де Росія організовує локальні кіберспортивні турніри.

Значний виклик для України та світу — це слабкість регуляції кіберспорту на глобальному рівні. Відсутність єдиної організації дозволяє Росії просувати свої інтереси та посилювати пропаганду. Ця ситуація ускладнюється нерозумінням серед міжнародної кіберспортивної спільноти реального характеру війни між Росією та Україною.

Таким чином, кіберспорт у Росії стає не лише сферою розваг, а й потужним інструментом ідеологічного та військового впливу. Ця стратегія має далекосяжні наслідки, поєднуючи культурну, політичну та мілітаристську складові, що потребує активної протидії на глобальному рівні.

Відеоігри стали одним із найпотужніших інструментів сучасної пропаганди, здатним впливати на свідомість гравців через занурення в альтернативну реальність. Росія активно використовує цей інструмент, створюючи ігри, що пропагують імперські ідеї, викривляють історичні події та формують негативний образ України. У таких іграх, як «Atomic Heart», «Імперія» чи «Майдан.Ru», присутні елементи романтизації Радянського Союзу, виправдання агресії та негативні стереотипи щодо західних країн. Військові кампанії й історичні сюжети подаються так, щоб виправдати політику Кремля та посилити ідеологічний вплив на гравців.

Російська держава підтримує ігрову індустрію на високому рівні, використовуючи її як платформу для трансляції пропагандистських меседжів. Це стосується не лише окремих відеоігор, а й кіберспорту, який інтегрується у мілітаристську ідеологію. Кіберспорт розглядається як спосіб залучення молоді до патріотичних наративів і підготовки майбутніх кадрів для армії. Змагання, організовані Кремлем, підкреслюють технічний розвиток Росії, але часто супроводжуються порушеннями міжнародних норм, включно з ігноруванням санкцій і правил інтелектуальної власності.

Відеоігри та кіберспорт у Росії використовуються для створення міфу про велич держави, виправдання агресивних дій і маніпуляції громадською думкою, зокрема на міжнародній арені. За допомогою цих інструментів Кремль просуває свої ідеологічні меседжі, намагаючись створити позитивний образ Росії та зменшити осуд її дій. Ця стратегія становить серйозну загрозу для суспільної свідомості, зокрема через слабку регуляцію кіберспорту на глобальному рівні. Для протидії необхідно посилювати міжнародну співпрацю, поширювати правдиву інформацію та підвищувати

обізнаність про маніпулятивні методи, що застосовуються через відеоігри та кіберспорт.

2.3 Ігри як інструменти активізації молодіжних ініціатив у контексті російсько-української війни

Особливе місце серед ігор займають військові симулятори. Вони не тільки розважають, але й навчають гравців стратегічного мислення, взаємодії в команді та прийняття рішень у кризових ситуаціях. У контексті війни такі ігри, як «Arma 3», допомагають молоді зрозуміти тактику і стратегію, що використовуються в реальних бойових діях.

Ці симулятори часто використовуються для навчання військових і волонтерів. Наприклад, платформи з відкритим кодом дозволяють створювати сценарії, що імітують реальні військові операції. Молодь, яка цікавиться військовою справою, отримує можливість не лише брати участь у тренувальних місіях, але й вивчати сучасні підходи до ведення війни.

Попри численні позитивні аспекти, використання ігор у контексті війни має свої ризики. Наприклад, ігри можуть сприяти романтизації війни, створюючи викривлене уявлення про її реальні наслідки. Крім того, є ризик поширення дезінформації або використання ігор для маніпуляцій, що може негативно вплинути на громадську думку.

Ще однією проблемою є доступність таких ініціатив для ширшої аудиторії. Не всі молодіжні спільноти мають достатню обізнаність про те, як використовувати ігри для активізації, що вимагає додаткових освітніх зусиль.

З огляду на популярність ігор серед молоді, їхній потенціал у мобілізації ініціатив тільки зростатиме. Використання інтерактивних технологій, таких як віртуальна реальність, дозволяє створювати ще більш реалістичні сценарії, які можуть залучати гравців до розв'язання реальних проблем. Це відкриває нові можливості для формування суспільної свідомості та підтримки важливих соціальних і політичних проєктів.

Деніел Батіста⁴¹ детально розглядає, як відеоігри стали інструментом політичної участі, змінюючи динаміку суспільних відносин і політичної комунікації. Автор аналізує, як відеоігри можуть мобілізувати громадян, стимулювати дискусії про політичні й соціальні проблеми та сприяти розвитку демократії через інноваційні форми взаємодії.

Центральна тема роботи — зростання ролі відеоігор у сучасному політичному ландшафті, де вони стають не лише формою розваги, але й потужним засобом політичного висловлювання. Політична комунікація в епоху цифрових технологій переживає трансформацію: вона стає більш персоналізованою, інтерактивною та візуально насиченою. Політики використовують цифрові платформи для безпосереднього спілкування з виборцями, і відеоігри в цьому контексті пропонують нові інструменти для залучення громадян до політичних процесів.

Автор досліджує, як відеоігри можуть розглядатися як платформи для політичної участі. Ігри дозволяють користувачам зануритися у вигадані чи реалістичні сценарії, що моделюють політичні процеси. Наприклад, такі симуляції, як «Democracy 3» чи «Tropico», дають можливість гравцям управляти країною, приймати рішення й оцінювати наслідки політичних стратегій. Своєю чергою, ігри типу «Papers, Please» або «This War of Mine» наголошують на етичних і політичних дилемах, з якими стикаються звичайні громадяни під час кризових ситуацій.

У статті також приділяється увага концепції гейміфікації, тобто використанню ігрових механік у неігрових контекстах. У політиці це виражається через створення додатків, симуляторів і навіть ігрових кампаній, які залучають громадян до активнішої участі. Наприклад, в Італії Маріо Монті

⁴¹ Battista D. Play, Participate, Decide: The Emergence of Video Games as Tools for Political Participation. *Journal of Sociological Research*. 15(1). 2023. 14 с. URL: https://www.researchgate.net/publication/374374651_Play_Participate_Decide_The_Emergence_of_Video_Games_as_Tools_for_Political_Participation

створив гру «Agenda Monti» для популяризації своєї політичної програми, а Хілларі Клінтон під час президентської кампанії 2016 року розробила гру, яка дозволяла гравцям «працювати» на її кампанію, заробляючи віртуальну валюту.

Ці приклади демонструють, що ігрові механіки можуть використовуватися для формування політичної свідомості, навчання громадян правилам політичного процесу та навіть залучення молоді, яка часто скептично ставиться до традиційних форм політики.

Відеоігри також є інструментом політичної соціалізації. Через ігрові механіки громадяни можуть розвивати навички критичного мислення, емпатії та розуміння політичних систем. Автор наводить приклади серйозних ігор (serious games), які створюються з метою навчання, а не лише розваг. Такі ігри сприяють розвитку громадянських компетенцій і стимулюють учасників до активної участі у демократичних процесах. Наприклад, «Mission Bari» — гра, створена для підвищення обізнаності громадян про правила поведінки у місті, — демонструє, як можна використовувати ігрові платформи для просування соціальної відповідальності.

Попри позитивний потенціал, використання відеоігор у політиці має й свої обмеження. З одного боку, вони можуть сприяти зміцненню довіри між громадянами та політичними лідерами, підвищувати обізнаність і зацікавленість у політичних процесах. З іншого боку, критики наголошують на ризиках: можливості маніпуляції, використання ігор для політичної пропаганди або поверхневого розуміння складних питань.

Автор також акцентує на необхідності подальших досліджень, щоб повністю зрозуміти, як відеоігри впливають на демократичні процеси. Зокрема, потрібен міждисциплінарний підхід, що поєднує політологію, соціологію, медіа дослідження та ігровий дизайн.

Використовуючи Шведську базу даних опитувань з політичної соціалізації Павел Бацовський⁴² дослідив зв'язок між грою у відеоігри та політичними і соціальними поглядами підлітків з плином часу. Він виявив, що ті геймери, які проводять більше часу за улюбленою справою, з кожним роком стають менш зацікавленими в соціально-політичних питаннях і менш просоціальними, ніж ті, хто не грає в ігри. Його висновки розповідають застережливу історію про негативний вплив захоплення іграми на розвиток демократичних поглядів серед підлітків.

Цей же ж автор⁴³ на основі тих же ж бази відзначає, що завзяті геймери частіше, ніж не геймери, переймаються питаннями, які підпадають під сферу піратської політики, а отже, підтримують Шведську піратську партію. Затяті геймери також більш схильні використовувати Інтернет для участі в політичній поведінці. Ці висновки допомагають пояснити, що політичні погляди постійно висхідної кількості молодих дорослих геймерів, а також вплив, здавалося б, аполітичного дозвілля на політичну поведінку в ширшому сенсі.

Стаття⁴⁴ «Press B to March: The Effects of Video Games on Political Behavior» досліджує, як відеоігри впливають на політичні погляди та участь громадян у суспільному житті. Автор Пітер Лікарі аналізує, як наративи, соціальний компонент і інтерактивність ігор можуть формувати ставлення гравців до моральних, соціальних та політичних тем.

Однією з основних тез є те, що відеоігри, як і інші форми мистецтва, розповідають історії, які часто відображають суспільні реалії або порушують важливі теми. Наприклад, такі ігри, як «Life is Strange» або «Mass Effect»,

⁴² Bacovsky P. Gaming alone: Videogaming and sociopolitical attitudes. *New Media & Society*. Volume 23, Issue 5. 2021. URL: https://www.researchgate.net/publication/339775883_Gaming_alone_Videogaming_and_sociopolitical_attitudes

⁴³ Bacovsky P. From xbox to the ballot box? The influence of leisure activities on political engagement and vote choice. *Journal of Information Technology and Politics*. Volume 18, 2021. URL: <https://tinyurl.com/5h99unej>

⁴⁴ Licari P. R. Press B to March: The Effects of Video Games on Political Behavior. 2020. URL: <https://tinyurl.com/4m3cstss>

змушують гравців приймати складні етичні рішення. Це впливає на їхнє розуміння моралі, співчуття та соціальних норм. Інші проєкти, такі як «Democracy» або «The Redistricting Game», інтегрують політичну освіту, навчаючи гравців основ політичної системи або проблем граничного маніпулювання виборчими округами.

Інтерактивність ігор надає гравцям унікальний досвід, оскільки вони активно взаємодіють із середовищем гри та персонажами. Це створює потужний вплив, оскільки гравець безпосередньо відчуває наслідки своїх рішень. У таких іграх, як «Gone Home» чи «Detroit: Become Human», інтерактивність дозволяє зануритися в ситуації, які розкривають теми соціальної рівності, прав людини або міжособистісних відносин.

Стаття⁴⁵ «Engagement in Play, Engagement in Politics: Playing Political Video Games» розглядає, як політичні відеоігри можуть сприяти громадянській активності та політичній участі. Автори досліджують, яким чином відеоігри, як медіа, здатні формувати політичні навички, інтереси та поведінку, і як вони впливають на сучасні уявлення про громадянство.

У роботі підкреслюється, що в західних демократіях активна громадянська позиція є ключовою для здорового функціонування демократичної системи. Громадяни повинні брати участь у політичних та соціальних процесах, обговорювати важливі суспільні питання і бути добре поінформованими, щоб приймати свідомі рішення. Відеоігри можуть допомогти в розвитку таких компетенцій, створюючи безпечне середовище для моделювання громадянської участі та експериментування з політичними сценаріями.

Окрема увага приділяється політичним відеоіграм, які створюються з метою передати соціальні або політичні послання. Наприклад, такі ігри, як «Darfur is Dying» або «September 12th», змушують гравців задуматися про гуманітарні кризи чи наслідки військових дій. Граючи, користувачі не лише

⁴⁵ Jansz J., Neys J. Engagement in play, engagement in politics : Playing political video games. The Playful Citizen. 2018. с. 36-55. URL: <https://tinyurl.com/jvdhspm9>

взаємодіють з ігровим світом, а й отримують нове розуміння складних суспільних проблем.

Автори також досліджують концепцію так званих «переконливих ігор» (persuasive games), які використовують ігрові механіки для зміни переконань і поведінки гравців. Ці ігри надають користувачам можливість випробувати наслідки власних дій у симульованому середовищі, що сприяє розвитку емпатії та розуміння глобальних проблем. Такі проєкти, як «The Cat and the Coup» або «Poverty Is Not a Game», поєднують розвагу з освітою, мотивуючи гравців до активної участі у суспільному житті.

Соціальний аспект відеоігор також відіграє важливу роль у формуванні громадянської позиції. Ігрові спільноти часто стають платформами для обговорення політичних і соціальних тем. Гравці обмінюються думками, діляться досвідом і формують нові погляди, що сприяє розвитку критичного мислення та солідарності. Дослідження підтверджують, що спілкування з однолітками про проблеми, порушені у відеоіграх, значно підсилює їхній вплив на гравців.

Результати досліджень свідчать, що політичні відеоігри можуть сприяти підвищенню інтересу до громадянської активності, особливо серед молоді. Гравці, які експериментували з політичними сценаріями у відеоіграх, частіше брали участь у суспільних дискусіях, підписували петиції або долучалися до громадських ініціатив. У довгостроковій перспективі це може змінити їхнє ставлення до політики та суспільства.

На завершення автори наголошують на необхідності подальших досліджень у цій галузі. Важливо зрозуміти, як саме відеоігри можуть стати ефективними інструментами політичної освіти та громадянського виховання, і як їхній вплив відрізняється від впливу інших медіа. Поки що отримані дані свідчать, що відеоігри є потужним засобом для залучення громадян до сучасних форм демократії та громадської активності.

Соціальна складова відеоігор також є важливим аспектом. Онлайн-ігри, такі як «Fortnite» чи «Destiny 2», сприяють формуванню спільнот та

соціального капіталу, що може підвищувати рівень політичної участі. Автор доводить, що гравці, які регулярно взаємодіють у багатокористувацьких середовищах, більш схильні брати участь у громадських заходах або політичних акціях. Водночас мультиплеєрні ігри сприяють обговоренню важливих тем, таких як екологія, права меншин або глобальні конфлікти.

Автор підкреслює, що політичний вплив відеоігор виходить за рамки їхньої розважальної функції. Це підтверджується аналізом контенту популярних ігор за період 2007–2017 років, які часто включають соціально-політичні теми. Наприклад, у «The Amazing Spider-Man» критикується фашизм, а в «Undertale» акцентується увага на мирному вирішенні конфліктів. У цьому контексті автор вказує, що навіть розважальні ігри можуть мати педагогічний і громадянський вплив.

У статті використано комплексний підхід, що включає аналіз опитувань, експериментальні дослідження, контент-аналіз та вивчення архівів. Автор досліджує, як гравці інтерпретують контент відеоігор і як це впливає на їхні дії поза грою. Наприклад, експерименти показали, що гравці, які грали в ігри з вираженим соціальним або політичним змістом, частіше демонстрували громадянську активність та розвивали емпатію.

Висновок роботи підкреслює, що відеоігри мають значний потенціал як інструмент політичного та соціального впливу. Автор пропонує розширити дослідження в цій галузі, щоб краще зрозуміти, як відеоігри можуть сприяти розвитку демократії, критичного мислення та громадянської участі.

Українські розробники створюють ігри, що відображають воєнні події, пропонуючи користувачам добровільно підтримувати українську армію через пожертви, рекламу або продаж контенту. Така комерціалізація стає не лише формою волонтерства, але й засобом інформування про воєнні злочини та боротьбу за демократію. Водночас гравці самостійно вирішують, чи робити внески.

В Україні ж розробляються ігри, в яких гравці борються проти окупантів або висміюють їх. Наприклад, в «Defend Ukraine» гравці захищають

українські міста від загарбників, а всі кошти від продажу гри спрямовуються на допомогу українським військовим. Існують також ігри з гумористичним контекстом, як «Кримська битва», де події відбуваються на Кримському півострові, а сюжет подається через боротьбу козаків і інопланетян, з використанням перевернутого прапора України, що часто стає об'єктом насмішок проросійських гравців. У грі «АТО» гравці мають можливість звільнити Україну від російської окупації, знищуючи зомбі, що наступають зі сходу.

Інший приклад — 23 серпня 2024 року українська компанія з розроблення відеоігор Twigagames випустила демо нової гри. Мова йде про «Hollow Home», яка зроблена за мотивами облоги Маріуполя. У ній описують події міста напередодні та на початку повномасштабного вторгнення. Хоч у грі немає боїв чи насильства, вона демонструє всю складність для мирного населення, яке перебувало у Маріуполі. Гравці переживають всі страшні події початку повномасштабного вторгнення через гуманітарний аспект, при цьому користувачі бачать весь жах, який принесли росіяни⁴⁶.

Отже, відеоігри у сучасному світі стали не лише інструментом розваг, але й важливим засобом навчання, політичної соціалізації та формування суспільної свідомості. Військові симулятори, такі як «Arma 3», ігри з політичним змістом та інтерактивні платформи для громадської участі демонструють величезний потенціал для розвитку стратегічного мислення, емпатії та обізнаності про соціальні і політичні процеси. Вони можуть не лише навчати користувачів сучасним підходам до військової тактики чи політичного управління, але й стимулювати дискусії про актуальні проблеми, залучати до громадської активності та формувати критичне мислення.

Відеоігри також відкривають нові можливості для мобілізації громадян і розвитку демократії через інтерактивність та персоналізований досвід. Політичні симуляції, як «Democracy 3» чи «Tropico», дають змогу

⁴⁶ Паливода В. У Steam вийшла гра за мотивами трагедії у Маріуполі — відео. 2024.
URL: <https://speka.media/u-steam-viisla-gra-za-motivami-tragediyi-v-mariupoli-vrxo5r>

гравцям оцінювати наслідки політичних рішень, тоді як ігри на кшталт «Papers, Please» чи «This War of Mine» зосереджують увагу на етичних дилемах і складнощах повсякденного життя. Окрему роль відіграють серйозні ігри, що сприяють громадянській освіті, і платформи для залучення молоді до розв'язання реальних проблем через гейміфікацію.

Однак поряд із численними перевагами існують і ризики. Відеоігри можуть романтизувати війну, поширювати дезінформацію чи бути використаними для маніпуляцій, що потенційно впливає на громадську думку. Крім того, захоплення іграми іноді супроводжується зниженням зацікавленості в традиційних формах громадянської участі. З іншого боку, дослідження свідчать, що деякі категорії гравців, наприклад, завзяті геймери, активно підтримують нові політичні ініціативи, зокрема через інтернет.

В Україні відеоігри стали потужним інструментом для підтримки національної ідентичності та інформування про реалії війни. Ігри на воєнну тематику, як «Defend Ukraine» чи «Hollow Home», не лише допомагають зібрати кошти на допомогу армії, але й підвищують обізнаність про боротьбу українців за незалежність і трагедії мирного населення. Вони виконують просвітницьку функцію, нагадуючи гравцям про важливість підтримки своєї країни.

Загалом, відеоігри мають значний потенціал як інструмент політичної освіти, громадянського виховання та соціального впливу. Вони можуть сприяти розвитку демократичних цінностей, критичного мислення та активної участі у суспільному житті. Однак для ефективного використання цього потенціалу необхідні подальші дослідження та зусилля з інтеграції ігрових технологій в освітні та соціальні проєкти.

Геймерські онлайн-спільноти сьогодні є важливим елементом цифрової культури, що не тільки об'єднує людей навколо відеоігор, але й впливає на суспільні та політичні процеси. Завдяки платформам, таким як Twitch, Discord і Reddit, геймери мають змогу обговорювати актуальні проблеми, мобілізувати ресурси та долучатися до глобальних соціальних

ініціатив. Ця інтерактивність сприяє формуванню політичного дискурсу, залучаючи молодь до обговорення важливих тем і сприяючи її громадянській активності.

Політизація геймерських спільнот стала помітною тенденцією, і приклади, як рух «#GamerGate», демонструють, що такі спільноти можуть порушувати важливі питання, зокрема гендерної рівності та етики. Водночас ці платформи активно підтримують соціальні ініціативи. Наприклад, під час пандемії COVID-19 та війни в Україні геймери і стрімери збирали кошти на гуманітарну допомогу та підтримку постраждалих. Українські стрімери та кіберспортивні організації, такі як Maincast, стали важливими каналами для збору пожертв та популяризації правдивої інформації про війну, зокрема серед міжнародної аудиторії.

Геймерські спільноти мають великий потенціал для соціальних змін, але цей потенціал супроводжується викликами. Анонімність в інтернеті часто сприяє токсичній поведінці, мові ненависті та поширенню дезінформації. Крім того, платформи можуть використовуватися для радикалізації та екстремістської пропаганди. Розв'язання цих проблем потребує активної участі розробників платформ, спільнот і освітніх ініціатив, які сприятимуть медіаграмотності, критичному мисленню та етиці онлайн-комунікації.

Зрештою, геймерські спільноти стають новою формою громадянського суспільства, де розвага переплітається із соціальною активністю. Вони можуть бути важливим інструментом для формування політичної свідомості, розвитку демократичних цінностей та підтримки позитивних соціальних змін. Однак для цього необхідно створювати безпечне та інклюзивне середовище, яке сприятиме конструктивному діалогу та активній громадській участі.

РОЗДІЛ III. СОЦІАЛЬНА ВЗАЄМОДІЯ В ОНЛАЙН-ІГРАХ ТА ЇЇ ВПЛИВ НА ПОЛІТИЧНІ ПЕРЕКОНАННЯ

3.1 Роль геймерських онлайн-спільнот у створенні політичного дискурсу

Геймерські онлайн-спільноти стали невід'ємною частиною сучасної цифрової культури, об'єднуючи мільйони людей з усього світу навколо спільного захоплення відеоіграми. З розвитком технологій та глобалізацією інтернету ці спільноти перетворилися на потужні соціальні платформи, де обговорюються не лише ігрові стратегії та новини, але й важливі соціально-політичні питання.

Однією з ключових особливостей геймерських спільнот є їхня інтерактивність та динамічність. Платформи, такі як Discord, Reddit, Twitch, дозволяють гравцям не лише спілкуватися в реальному часі, але й створювати контент, обмінюватися думками та впливати на думки інших. Ця взаємодія створює середовище, сприятливе для виникнення та розвитку політичного дискурсу.

Політизація геймерських спільнот стала помітною тенденцією в останні роки. Молодь, яка становить значну частину геймерської аудиторії, активно цікавиться соціальними та політичними питаннями. Вони використовують геймерські платформи як місце для вираження своїх поглядів, обговорення актуальних проблем та мобілізації односторонців. Це особливо актуально в контексті зростаючого впливу соціальних мереж на політичні процеси.

Одним із найвідоміших прикладів впливу геймерських спільнот на політичний дискурс є рух «#GamerGate», що розпочався у 2014 році. Початково сфокусований на питаннях етики в ігровій журналістиці, він швидко переріс у ширший дискурс про гендерну рівність, сексизм та харасмент в індустрії відеоігор. Цей рух висвітлював глибокі соціальні проблеми

та спонукав до обговорення ролі жінок у геймерському середовищі, а також загальної культури спілкування в інтернеті.

Геймерські спільноти також відіграють важливу роль у підтримці та поширенні соціальних рухів. Під час протестів та соціальних змін у різних країнах геймери використовували свої платформи для збору коштів, організації благодійних стрімів та підвищення обізнаності про ті чи інші проблеми. Наприклад, під час глобальної пандемії COVID-19 багато геймерів та стрімерів об'єдналися для збору коштів на медичне обладнання та підтримку постраждалих.

Політики також починають усвідомлювати потенціал геймерських спільнот як каналу комунікації з виборцями, особливо з молодим поколінням. Деякі з них беруть участь у стрімах, грають у популярні відеоігри та спілкуються з аудиторією в неформальній атмосфері. Це допомагає зруйнувати бар'єри між політиками та громадянами, роблячи політичний дискурс більш доступним та залученим.

Яскравий приклад тут президент США Дональд Трамп. Під час своєї виборчої кампанії він намагався залучати велику частку молоді. Саме для цього він розпочав взаємодіяти з цією аудиторією через Twitch-канал — платформу, яка першочергове була створена для геймерів⁴⁷.

Проте разом із позитивними аспектами існують і значні виклики. Анонімність та відсутність строгих правил у деяких геймерських спільнотах можуть призводити до токсичної поведінки, мови ненависті та поширення екстремістських ідей. Деякі групи використовують ці платформи для радикалізації та вербування, що становить серйозну загрозу для суспільства.

Дезінформація є ще однією серйозною проблемою. Швидкість обміну інформацією в інтернеті означає, що неправдива або маніпулятивна інформація може швидко поширюватися, впливаючи на думки та дії великої

⁴⁷ Kreps D. Twitch reinstates Donald Trump's channel after three-year ban. 2024. URL: <https://www.rollingstone.com/culture/rs-gaming/twitch-reinstates-donald-trump-channel-1235064556/>

кількості людей. Це підкреслює необхідність медіаграмотності та критичного мислення серед учасників геймерських спільнот.

Розробники ігор та власники платформ відіграють ключову роль у формуванні середовища, в якому відбувається політичний дискурс. Вони можуть впроваджувати політики модерації, спрямовані на запобігання токсичній поведінці та підтримку конструктивного обговорення. Деякі компанії активно працюють над інтеграцією соціально важливих тем у свої ігри, сприяючи підвищенню обізнаності та стимулюючи дискусії на важливі теми.

Соціальна відповідальність геймерських спільнот також проявляється через участь у благодійних акціях та ініціативах. Благодійні марафони, організовані відомими стрімерами та командами гравців, збирають мільйони доларів на підтримку різних соціальних проектів, медичних досліджень та допомогу нужденним.

Під час російсько-української війни це відобразилося активністю українських інфлуенсерів у сфері відеоігор та кіберспорту.

Так, українські стрімери заявили про свою проукраїнську позицію та активно допомагають українській армії. Неодноразово на їх трансляціях вони закликають донатити на збори для ЗСУ, що дозволяє здобути Силам оборони України доволі великі суми.

Наприклад, геймери організовують стріми, під час яких розповідають про події в Україні, поширюють перевірену інформацію та збирають кошти на підтримку армії чи гуманітарних потреб. Такі ініціативи мають глобальний масштаб, дозволяючи залучати іноземну аудиторію та формувати позитивний імідж України за кордоном.

Так, екс професійний гравець DOTA 2 Андрій «Ghostik» Кадик за допомогою своїх трансляцій зміг зібрати 10 млн грн для бригади НГУ «Азов». Це лише один з прикладів та лише один зі зборів. На його трансляціях разом з глядачами (118 тисяч фоловерів) вони постійно закривають збори для українських підрозділів, регулярно покриваючи великі суми.

Андрій Кадик — це лише один з прикладів українських відповідальних стрімерів. Українське ком'юніті активно долучається до допомоги Силам оборони України. Це має і вплив на політичні переконання — учасники таких об'єднань активно підтримують Україну, її позицію та діляться нею з іноземною аудиторією. Важко виміряти саме активну частину таких людей, водночас сама кількість глядачів українських стрімерів доволі велика.

Окрім вже згаданого Андрія Кадика, є Михайло Лебіга (423 тисячі фоловерів на Twitch), «TheThemba» (79,2 тисячі фоловерів) тощо.

Також є цілі компанії пов'язані з кіберспортом та активно допомагають українській армії. Один з прикладів — студія Maincast, яка аналізує та коментує кіберспортивні матчі таких ігор, як «Counter Strike 2», «DOTA 2», «Rainbow sledge 6» та «Valorant». На кожній своїй трансляції вони закликають донатити на українську армію та висвітлюють злочини Російської Федерації⁴⁸.

Важливо зазначити, що геймерські онлайн-спільноти можуть стати потужним інструментом для позитивних змін у суспільстві. Вони мають потенціал для мобілізації великої аудиторії навколо спільних цінностей та цілей. Проте для цього необхідно активно протидіяти негативним явищам, таким як токсичність та дезінформація, та сприяти розвитку інклюзивного та відкритого середовища.

Освіта та просвітницькі програми можуть відіграти важливу роль у цьому процесі. Навчання геймерів медіаграмотності, критичному мисленню та етиці спілкування в інтернеті допоможе створити більш здорове та конструктивне середовище для політичного дискурсу. Крім того, співпраця між геймерськими спільнотами, розробниками та громадськими організаціями

⁴⁸ Мілітарний. Волонтери придбали 100 автомобілів для ЗСУ. 2023. URL: <https://mil.in.ua/uk/news/volontery-prydbaly-100-avtomobiliv-dlya-zsu/>

може сприяти розв'язання соціальних проблем та підтримці демократичних процесів.

У сучасному світі, де цифрові технології та інтернет стають все більш впливовими, роль геймерських онлайн-спільнот у формуванні політичного дискурсу не можна недооцінювати. Вони являють собою нову форму громадянського суспільства, де межі між розвагою та соціальною активністю розмиваються. Це відкриває унікальні можливості для залучення молоді до політичних процесів, розвитку громадянської свідомості та сприяння соціальним змінам.

Проте для реалізації цього потенціалу необхідно визнати та адресувати виклики, з якими стикаються геймерські спільноти. Забезпечення безпечного та інклюзивного простору, підтримка позитивної культури спілкування та протидія негативним явищам є ключовими завданнями для всіх учасників цього процесу.

Гравці⁴⁹ можуть переживати військові сцени в українській грі «Death from Above», де вони керують військовими дронами та грають роль українських пілотів дронів. Відеоігри з військовою тематикою використовуються як фон для продажу продуктів, пов'язаних з війною, наприклад, гра «Ukrainian Farmy». Ігри, такі як «Death from Above», мають політичний та соціальний потенціал, зокрема, збір коштів на підтримку України. Воєнізовані відеоігри можуть впливати на сприйняття гравцями війни в Україні та зміцнювати антиросійські настрої.

Загалом, геймерські онлайн-спільноти відіграють все більш значущу роль у створенні та розвитку політичного дискурсу. Вони стають платформами для обговорення важливих соціальних питань, мобілізації громадян та впливу на громадську думку. Це свідчить про те, що відеоігри та пов'язані з ними спільноти є не лише формою розваги, але й важливим соціальним феноменом, що формує майбутнє нашого суспільства.

⁴⁹ DW Shift. Computer Games in the Information War: Exploring the Role of Propaganda and Politics. 2023. URL: <https://tinyurl.com/ykukkmdh>

3.2 Вплив мережевої взаємодії геймерів на формування громадянської позиції

Мережева взаємодія, що стала можливою завдяки стрімкому розвитку інформаційно-комунікаційних технологій, кардинально змінила спосіб спілкування та взаємодії людей у сучасному світі. Особливо це стосується молоді, яка активно користується інтернетом та соціальними мережами. В Україні, де цифрові технології стали невід'ємною частиною повсякденного життя, мережева взаємодія значно впливає на формування громадянської позиції, особливо серед геймерів.

Українські геймери є активними користувачами різноманітних соціальних мереж та платформ для спілкування. Серед найпопулярніших можна виділити такі платформи, як Discord, Telegram, YouTube та Twitch. Кожна з цих платформ надає унікальні можливості для комунікації, обміну інформацією та організації спільнот за інтересами.

Discord став одним із головних інструментів для спілкування геймерів. Ця платформа дозволяє створювати сервери для обговорення різних тем, обмінюватися повідомленнями, голосовими та відеодзвінками. Українські геймери використовують Discord не лише для координації ігрових сесій, але й для обговорення актуальних соціально-політичних питань. Під час важливих подій у країні, таких як вибори або суспільні протести, ці сервери стають майданчиком для обміну думками та мобілізації однодумців.

Telegram також набув великої популярності серед українських геймерів. Канали та групи в Telegram дозволяють швидко розповсюджувати інформацію, організовувати опитування та обговорення. У періоди суспільних потрясінь чи політичних криз Telegram стає важливим джерелом новин та інструментом для координації дій. Багато геймерів використовують цю платформу для участі в громадських ініціативах, волонтерських проєктах та благодійних акціях.

YouTube та Twitch використовуються геймерами для створення контенту та прямих трансляцій. Українські стрімери та контент-мейкери часто піднімають у своїх відео соціально важливі теми, обговорюють політичні події та висловлюють свою громадянську позицію. Під час прямих ефірів глядачі можуть взаємодіяти зі стрімером, ставити питання та брати участь у дискусіях. Це сприяє формуванню активної спільноти, яка не байдужа до подій у країні.

Мережева взаємодія через ці платформи дозволяє українським геймерам бути не лише споживачами інформації, але й активними її творцями. Вони можуть впливати на формування громадянської позиції як своєї власної, так і інших людей. Обмін думками та досвідом сприяє розвитку критичного мислення, формуванню власних переконань та розумінню складних суспільних процесів.

Важливим аспектом є те, що через мережеву взаємодію геймери можуть об'єднуватися для досягнення спільних цілей. Наприклад, під час складних політичних ситуацій або у період воєнних дій геймерські спільноти організовували збори коштів на підтримку армії, допомогу постраждалим або інші благодійні проєкти. Це демонструє високий рівень громадянської свідомості та готовність до активних дій.

Також варто відзначити роль мережевої взаємодії у поширенні інформації про важливі події та проблеми. У сучасному інформаційному просторі, де традиційні медіа можуть бути упередженими або обмеженими, соціальні мережі стають альтернативним джерелом новин. Українські геймери активно діляться інформацією, проводять власні розслідування та висвітлюють події, які можуть бути замовчані офіційними ЗМІ. Це сприяє підвищенню рівня інформованості населення та формуванню об'єктивної громадянської позиції.

Однак мережева взаємодія має і свої виклики. Швидке поширення інформації в інтернеті може призводити до розповсюдження фейків та маніпулятивного контенту. Це вимагає від користувачів високого рівня медіаграмотності та критичного мислення. Геймерські спільноти часто

обговорюють питання достовірності інформації, навчають один одного перевіряти джерела та аналізувати отримані дані.

Кіберспорт варто розглядати⁵⁰ як феномен, що стрімко розвивається завдяки цифровізації та професіоналізації з 1990-х років. Він вже перевершив багато традиційних видів спорту за кількістю гравців, глядачів і призовими фондами, особливо під час пандемії COVID-19.

Він має як позитивний, так і негативний вплив на суспільство. Серед позитивних аспектів зазначають можливості для соціалізації, розвиток освітніх та педагогічних навичок, поліпшення навичок комунікації, роботи в команді, а також розвиток когнітивних та дрібної моторики. E-sport може слугувати платформою для людей, які не можуть брати участь у традиційних видах спорту, зокрема через фізичні обмеження. Також електронний спорт сприяє формуванню колективної ідентичності, розвитку індустрії медіа та спонсорської підтримки.

Негативні сторони включають ризики залежності, відсутність фізичної активності, токсичну поведінку та дискримінацію. Були зафіксовані випадки гендерної нерівності, образливого ставлення до жінок і домінування чоловіків серед учасників. Також існують загрози, пов'язані з відсутністю регулювання азартних ігор та ринку ставок..

Необхідні подальші дослідження у таких напрямках, як гендерна рівність, вплив електронного спорту на фізичну активність, зв'язок між залежністю та участю в e-sport, механізми боротьби з дискримінацією та токсичною поведінкою, а також роль електронного спорту в політичному контексті. Автори вказують на потребу створення ефективної регуляторної бази для мінімізації ризиків та використання позитивних сторін електронного спорту.

Також існує ризик формування «інформаційних бульбашок», коли користувачі взаємодіють лише з однодумцями та отримують інформацію, що

⁵⁰ Thiel A., Riatti P. The societal impact of electronic sport: a scoping review. 2021. URL: <https://tinyurl.com/dhe8zxb5>

підтверджує їхні власні погляди. Це може обмежувати спектр думок та заважати об'єктивному сприйняттю дійсності. Геймерські спільноти в Україні працюють над тим, щоб створювати відкриті та інклюзивні простори для дискусій, де поважаються різні думки.

Мережева взаємодія також сприяє розвитку навичок цифрової комунікації та співпраці. Геймери навчаються працювати в команді, вирішувати конфлікти та домовлятися. Ці навички є важливими для активної громадянської позиції та участі в суспільному житті.

Крім того, через соціальні мережі українські геймери мають можливість взаємодіяти з міжнародною спільнотою. Це розширює їхній світогляд, дозволяє ділитися досвідом та підтримувати глобальні ініціативи. Взаємодія з геймерами з інших країн допомагає встановлювати культурні зв'язки та сприяє взаєморозумінню між народами.

У сучасних умовах, коли Україна стикається з багатьма викликами, мережева взаємодія стає важливим інструментом для консолідації суспільства. Геймерські спільноти демонструють високий рівень солідарності та готовності до взаємодопомоги. Вони беруть участь у волонтерських проєктах, організовують заходи на підтримку армії, допомагають переселенцям та займаються іншими важливими соціальними справами.

Дуже важливо в яких спільнотах та у контексті якої інформації перебувають українські геймери. Досвідчений аналітик та коментатор Денис «Logan» Журід⁵¹ в інтерв'ю відзначає, що російський та український кіберспорт був дуже пов'язаний між собою. Раніше, як тільки з'являлась можливість спілкуватися між собою за допомогою Інтернету, на пострадянському просторі об'єднувалися між собою. І робилося це поза політикою на російських умовах, оскільки прямих військових протистоянь не було. І це «кіберспортивна бульбашка» була присутньою. Найбільш поєднаними були Білорусь, Україна та Росія. Проте трохи ситуацію змінили

⁵¹ Особисте спілкування з експертом

події 2014 та повністю вторгнення у 2022 році. Українське та російське ком'юніті роз'єдналося. Він відзначає, що перебування у цьому спільному кіберспортивному просторі з росіянами однозначно впливало на політичну думку українських геймерів. Проте віддаленість від РФ загалом позитивно вплинуло на українців, відзначає Денис Журід.

Він додає, що від росіян від'єдналась доволі велика частина українського ком'юніті, водночас це зробили не всі. За його словами, значна частина українських геймерів досі дивиться російськомовні джерела інформації, які адмініструють росіяни. Або ж українських гравців досі цікавить думка російських кіберспортивних аналітиків чи коментаторів.

Він вказує, що російські професійні гравці та організації або через них здійснюють політичний вплив. Як приклад Журід наводить ситуацію, коли російська команда «Forze» приїздить на турнір, при цьому спонсорується російською компанією «Лукойл». Тобто росіяни продовжують проводити наратив, що гравці з РФ можуть виступати на міжнародній арені і це нормально. Хоча вони фінансуються російською компанією, з податків яких спонсорують бойові дії в Україні.

Аналітик та коментатор студії Maincast Сергій Давидюк відзначає, що російський та український сцени кіберспорту завжди були досить тісно один з одним і розвивались паралельно. Зрозуміло, що для більшого охоплення акцент робили саме на російськомовний контент. Він вказує, що повномасштабне вторгнення РФ вторгнення змінило ситуацію: українці вирішили відокремитися і створити власну кіберспортивну спільноту. Це позитивно відобразилося на її розвитку, оскільки українські трансляції за загальними переглядами перегнали німецькі і французькі трансляції.

Сергій Давидюк відзначає, що досі є люди, які дивляться російські трансляції, слідкують за російськими командами і гравцями. Бо це їм просто звичніше. Аналітик відзначає, що кіберспорт у їхньому розумінні знаходиться «поза політикою». Є російські гравці, які мають вплив на світовому рівні, такі як Ілля «m0NESY» Осіпов, слова якого авторитетні для всього

кіберспортивного ком'юніті, де українське не є виключенням. Сергій Давидюк відзначає, що важко абстрагуватись українському ком'юніті від російського, коли вони довгий час були одним цілим. При цьому у світі докладають мало зусиль та переважно не висловлюються проти російських команд, букмекерів чи гравців на турнірах. Коментатор вказує, що росіяни, на жаль, мають багато грошей та впливу на медіа і ігнорувати це майже не можливо.

Коментатор відзначає, що спільний кіберспортивний простір однозначно вплинув на політичні погляди українців. Нещодавня ситуація з гравцем Gamer Legion Тимур «FL4MUS» Марєв та українською командою Passion UA, коли наша організація вирішила не привітатися після гри через наявність у опонента росіянина та російського букмекера. «FL4MUS» у своїх соціальних мережах написав, що розуміє чому так відбувається і відзначив красиву гру Passion UA. Але ж це і створює суспільний резонанс серед українців, що ось він «хороший росіянин». Сергій Давидюк відзначає, що Ілля Осіпов, який наче б то має чітку позицію проти війни, публічно її ніде не висловлює. І для когось він теж може здатись хорошим. Але чіткої позиції «m0NESY» та «FL4MUS» у медіапросторі немає. Таким чином кожен створює собі фінальну картину подій, що працює в обидві сторони (для росіян і українців). Сергій Давидюк зазначає, що дехто не хоче чути цієї позиції, бо *«ну вони ж ігри грають, до чого тут політика?»*. Тому в Україні завжди буде зросійщений сегмент населення, який буде видавати російські наративи та показувати лояльне ставлення до росіян, зокрема через зв'язок у кіберспорті.

Також важливо відзначити статистику, яку наводить коментатор та аналітик Maincast Олексій «Bafik» Бафадаров. Він вказує, що за статистикою, кожен третій глядач канал студії переглядає російських кіберспортивних стрімерів чи відповідні російські організації. Наразі основний канал студії Maincast «Dota2_mc» має майже 700 тисяч фоловерів⁵². Третина з них, тобто приблизно понад 200 тисяч фоловерів переглядають російськомовний або

⁵² Twitch Tracker. URL: <https://twitchtracker.com/dota2mc/statistics>

російський контент на платформі Twitch. Це означає, що вони перебувають у російському середовищі та сприймають інформації з наративами РФ. Що однозначно впливає на їх політичну позицію. Щонайменше, це дозволяє маніпулювати тезою, що відеоігри та кіберспорт поза політикою. Це намагання виправдати позицію росіян, які не засуджують російську агресію та відбілити «звичайний російський народ».

Інша проблема тут — це виступи українських та російських гравців в одній команди. Наприклад, до 2024 року українські гравці у DOTA 2 Мирослав «Mira» Колпаков та Ілля «Yatoro» Мулярчук грали у команді Team Spirit. Це російська організація, яка після 24 лютого 2022 року переїхала до Сербії. Грали вони з російськими гравцями, а сама команда серед спонсорів має російські букмекерські компанії. Інший приклад — Мирослав «zont1x» Плахотя, який також продовжує грати у Team Spirit, проте у дисципліні Counter-Strike 2.

Або ще приклад — український мідер у DOTA 2 Володимир «No[o]ne-» Міненко виступає за команду російського букмекера «PARIVISION» та грає там з росіянами.

У такий спосіб, російська пропаганда може поширювати свою тезу про «один народ». Буцімто ось, гравці Росії та України виступають в одному колективі, грають разом, тому нас роз'єднують не якісь об'єктивні причини, а «злий Захід».

Також це унормовує ставлення фанатів українських гравців до росіян чи їх команд. Для цих людей стає нормальним продовжувати комунікувати з представниками РФ, начебто перед цим нічого не сталося. А це далі дозволяє російській дезінформації вільно нав'язувати власні шкідливі наративи.

Саме російські букмекерські організації спонсорують майже всі світові спортивні змагання. А якщо не фінансують їх, то проводять власні змагання, куди приїждять світові та українські команди.

Активність BetBoom після початку повномасштабної війни в Україні на тлі підтримки кіберспорту урядом Росії добре пояснюється розслідуванням Кайла Фрідмана⁵³, в якому він показує зв'язки BetBoom з урядом Росії.

У світлі цих обставин найімовірнішим поясненням активності ВВ в кіберспорті стає те, що букмекер є частиною російської пропагандистської машини, метою якої є відбілювання репутації країни-терориста і легітимізація її діяльності у світі через проведення міжнародних турнірів з залученням найкращих кіберспортсменів.

Фактично турніри BetBoom – це ті самі ігри Майбутнього для тих, хто не хоче їхати до Росії, турбуючись за свою репутацію, але згоден брати гроші від росіян на нейтральній території країн типу Сербії чи Арабських Еміратів.

Також існує російський проєкт «Ігри майбутнього», який базується на концепції «фіджитал-спорту» — поєднанні кіберспорту, фізичної активності та новітніх технологій, таких як VR та дрони⁵⁴. Захід підтримує російський уряд, а його проведення в Казані було анонсоване на Петербурзькому міжнародному економічному форумі у 2022 році. Президент Росії Володимир Путін та голова КНР Сі Цзіньпін домовилися про співпрацю щодо події, хоча участь Китаю у 2024 році залишається незрозумілою. Бюджет заходу становить 5,3 млрд рублів, із заявленим призовим фондом до \$25 млн.

Організатором виступає російська урядова агенція, а серед партнерів — великі компанії, такі як «Газпром» та «РЖД», які перебувають під санкціями. Росія запросила понад 100 країн, а серед учасників — команди з Китаю, Індії, Саудівської Аравії та інших країн. Водночас участь західних організацій викликає критику через ризики порушення санкцій, що ускладнює легальне отримання призових коштів.

⁵³ Freedman K. BetBoom & TI 11. 2022. URL: <https://keepingitkyle.medium.com/betboom-ti-11-51adc2cc5307>

⁵⁴ Nordland J. Games of the Future: Russia's daring \$58m state-funded «esports» event. 2024. URL: <https://esportsinsider.com/2024/02/games-of-the-future-russia>

Турнір може стати першим великим кіберспортивним заходом, проведеним без ліцензій на використання ігор. У 2023 році російський парламент обговорював законопроект, що дозволяє організаторам обходити ліцензування. Видавці, як-от Moonton, заявили, що не надавали дозволів, а більшість міжнародних партнерів відмовилася коментувати ситуацію.

Політична функція події очевидна. Вона задумана як альтернатива міжнародним спортивним змаганням, з яких Росію виключили через санкції та допінгові скандали. «Ігри майбутнього» демонструють, як уряди використовують кіберспорт для політичних цілей, схожих на «спортвошинг», як це роблять авторитарні режими для покращення іміджу.

Отже, мережева взаємодія, зокрема серед українських геймерів, відіграє важливу роль у сучасному суспільстві, впливаючи на формування громадянської позиції, поширення інформації та організацію суспільно важливих ініціатив. Завдяки платформам, таким як Discord, Telegram, YouTube і Twitch, геймерські спільноти отримують можливість не лише спілкуватися і координувати ігровий процес, а й обговорювати актуальні соціально-політичні питання. Це створює сприятливе середовище для обміну думками, мобілізації ресурсів та реалізації благодійних проєктів.

Однак кіберспорт та його мережевий контекст також стають інструментом політичного впливу, особливо в умовах інформаційної війни. Попри розрив між українським і російським кіберспортивними спільнотами після 2014 року і подій 2022 року, частина українських гравців і глядачів продовжує споживати контент, створений російськими медіа та організаціями. Це дозволяє поширювати шкідливі наративи, зокрема ідею про «один народ», яка використовується для виправдання російської агресії. Участь українських гравців у командах із російськими спонсорами та колегами сприяє нормалізації стосунків із країною-агресором і створює враження, що конфлікт може бути ігнорований у контексті кіберспорту.

Російська держава активно використовує кіберспорт для легітимізації своїх дій через проведення міжнародних турнірів і просування

власних організацій. Приклади, такі як «Ігри майбутнього» чи турніри, що фінансуються російськими компаніями, демонструють спроби пропагандистської експансії, спрямованої на зміну світового ставлення до Росії. Це є викликом для української спільноти, яка має усвідомлювати загрози таких дій та активно працювати над розвитком незалежного інформаційного простору.

Попри всі виклики, мережева взаємодія серед українських геймерів залишається потужним інструментом соціалізації, солідарності та громадянської активності. Вона сприяє не лише обміну інформацією, а й формуванню критичного мислення та здатності протистояти маніпуляціям. У цих умовах важливо підвищувати рівень медіаграмотності, формувати відкриті та інклюзивні спільноти, а також підтримувати ініціативи, що допомагають зміцнювати національну ідентичність і протидіяти зовнішньому впливу.

ВИСНОВКИ

Відеоігри сьогодні перетворилися на унікальний культурний і соціальний феномен, який виходить за межі розваг, впливаючи на суспільство та формуючи громадську думку. Завдяки інтерактивності, візуальному стилю, музиці й сюжетним лініям вони створюють глибокий емоційний і культурний досвід, здатний транслювати історичні, соціальні та політичні ідеї. Великі комерційні проекти популяризують глобальні наративи, тоді як інді-ігри надають голос маргіналізованим групам, відкриваючи нові перспективи на важливі події та проблеми. Такі ігри, як «S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl», демонструють, як інтеграція культурних елементів та історичного контексту може стати важливим інструментом культурної дипломатії, формуючи міжнародний імідж України та привертаючи увагу до її реальності.

Відеоігри здатні бути інструментом політичної соціалізації та рефлексії. Вони пропонують гравцям можливість приймати рішення, розвиваючи емпатію й розуміння соціальних механізмів. Наприклад, «This War of Mine» звертає увагу на моральні аспекти війни, тоді як військові симулятори, як-от «Arma 3», можуть мобілізувати молодь і поширювати ідеї патріотизму. У контексті російсько-української війни відеоігри та геймерські спільноти стали важливими платформами для підтримки України, поширення правдивої інформації та мобілізації ресурсів через інтерактивні формати, такі як стріми, модифікації чи спеціальні ігрові сценарії.

Проте цей потужний вплив відеоігор несе й певні ризики. Вони можуть стати платформою для пропаганди, романтизації війни чи викривлення реальності, як це спостерігається у випадку з російськими іграми, що транслюють імперські ідеї та маніпулюють історичними фактами. Такі тенденції підкреслюють необхідність етичного підходу до розробки й використання ігор, а також активного залучення міжнародної спільноти для протидії дезінформації та маніпуляціям.

Загалом, відеоігри стали не лише формою мистецтва й засобом розваги, а й інструментом соціального та політичного впливу, здатним об'єднувати людей, формувати політичну свідомість і популяризувати демократичні цінності. Геймерські спільноти, що виникають навколо відеоігор, мають потенціал стати новими осередками громадянського суспільства, де соціальна активність поєднується з розвагами. Для реалізації цього потенціалу необхідно забезпечувати безпечне й інклюзивне середовище, сприяти медіаграмотності й підтримувати конструктивний діалог. Відеоігри, як частина цифрової культури, уже сьогодні змінюють наше сприйняття світу, спонукаючи до переосмислення важливих аспектів сучасного життя.

Геймерські онлайн-спільноти у сучасному світі набувають значного впливу як соціальний і політичний феномен. Вони виходять за рамки розважального контексту, стаючи платформами для обговорення важливих соціально-політичних питань, мобілізації громадян та реалізації благодійних ініціатив. Завдяки інтерактивним платформам, таким як Discord, Telegram, YouTube і Twitch, геймери отримують можливість не лише координувати ігровий процес, але й активно взаємодіяти у суспільно значущих сферах, обмінюватися думками та розвивати громадянську свідомість.

Відеоігри, особливо ті, що мають військову тематику, демонструють значний потенціал у формуванні суспільної думки та підтримці національних ініціатив. Наприклад, українські ігри, такі як «Death from Above», не лише сприяють поширенню інформації про війну, але й допомагають збирати кошти на підтримку України. Вони здатні впливати на сприйняття війни, формувати антиросійські настрої та слугувати інструментом культурного спротиву.

Ми повинні розуміти, що сотні тисяч українців перебували у спільному геймерському дискурсі разом з росіянами. Однак геймерські спільноти стикаються з низкою викликів. Серед них — необхідність забезпечення безпечного та інклюзивного середовища, протидія токсичній поведінці, а також мінімізація впливу пропагандистських наративів, що поширюються через контент і організації, пов'язані з країною-агресором.

Російська держава активно використовує кіберспорт як інструмент легітимізації своїх дій, фінансуючи турніри та просуваючи власні організації. Це створює ризик поширення шкідливих ідеологій, що вимагає від українських спільнот активної протидії та розвитку незалежного інформаційного простору.

Попри всі труднощі, українські геймери демонструють приклади солідарності, сприяючи формуванню національної ідентичності та протистоянню зовнішньому впливу. Підвищення рівня медіаграмотності, розвиток критичного мислення та підтримка ініціатив, спрямованих на зміцнення громадянського суспільства, є ключовими завданнями для подальшого розвитку геймерських спільнот. Це дозволить їм залишатися важливим чинником соціалізації та інструментом впливу на сучасне суспільство.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Волинець А. Відеоігри як інструмент гібридної війни в контексті російсько-українського протистояння. Збірник наукових праць «Гілея: науковий вісник». Філософські науки. 2021. С. 8. URL: <https://cutt.ly/lJn7x4a>
2. Волинець А. Відеоігри як інструмент гібридної війни в контексті російсько-українського протистояння. Збірник наукових праць «Гілея: науковий вісник». Філософські науки. 2021. С. 10. URL: <https://cutt.ly/lJn7x4a>
3. Група з аналізу гібридних загроз. Кіберпропаганда: Як Росія експлуатує ігрову індустрію?. 2023. URL: <https://uacrisis.org/uk/cyberpropaganda-how-russia-exploits-the-gaming-industry>
4. Зінов'єва Т. Відеоігри як глибокі медіа: виклики під час російсько-української війни. Образ. Vol. 1. 2024. с. 47-57. URL: https://essuir.sumdu.edu.ua/bitstream-download/123456789/95051/1/Zinovieva_Obraz_1_2024.pdf;jsessionid=96B739D92D8C32B814FA983EFF7E71C9
5. Команда VoxCheck. ВІДЕОФЕЙК: Розробники S.T.A.L.K.E.R. 2 залишили у грі нецензурний напис про українців 2024. URL: <https://voxukraine.org/videofejk-rozrobnyky-stalker-2-zalyshyly-u-gri-netsenzurnyj-napys-pro-ukrayintsiv>
6. Команда VoxCheck. ФЕЙК: Заява до прокуратури на розробника S.T.A.L.K.E.R. 2 за можливість убивства українців. 2024. URL: <https://voxukraine.org/fejk-zayava-do-prokuratury-na-rozrobnyka-stalker-2-zamozhlyvist-ubyvstva-ukrayinmovnyh>
7. Мацієвський Ю. Лебедюк В. Як писати наукові роботи з політології ?. Острог. Видавництво Національного університету «Острозька академія», 2015. – 148 с. URL: <https://tinyurl.com/bdd28pnw>

8. Мілітарний. Волонтери придбали 100 автомобілів для ЗСУ. 2023. URL: <https://mil.in.ua/uk/news/volontery-prydbaly-100-avtomobiliv-dlya-zsu/>
9. Паливода В. У Steam вийшла гра за мотивами трагедії у Маріуполі — відео. 2024. URL: <https://speka.media/u-steam-viisla-gra-za-motivami-tragediyi-v-mariupoli-vrxo5r>
- 10.Рибалко О. В Україні за рік кількість геймерів зросла до 5 мільйонів — експерт. 2021. URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-society/3174845-v-ukraini-za-rik-kilkist-gejmeriv-zroslo-do-5-miljoniv-ekspert.html>
- 11.Сливенко О. Поринь у віртуальний світ і повернися «ватником»: як Росія поширює свою пропаганду через відеоігри. 2023. URL: <https://tinyurl.com/5n6ucrd4>
- 12.Степура А. У Minecraft відтворили соляні шахти Соледару та проводять відкритий конкурс та збір на відбудову гімназії. 2024. URL: <https://suspilne.media/donbas/711046-u-minecraft-vidtvorili-solani-sahti-soledaru-ta-provodat-vidkritij-konkurs-ta-zbir-na-vidbudovu-gimnazii/>
- 13.Теребинська А. Call of Duty на Донбасі: якою зображена війна в Україні у комп'ютерних іграх. 2019. URL: <https://www.radiosvoboda.org/a/donbass-realii/30238930.html>
- 14.Фіялка С. Відеоігри як інструмент пропаганди в умовах російсько-українського протистояння. Технологія і техніка друкарства. 2017 рік. с 79-85. URL: https://www.researchgate.net/publication/335019550_Videoigri_ak_instrument_propagandi_v_umovah_rosijsko-ukrainskogo_protistoanna
- 15.Чайка В. z-Пропаганда в кіберспорті: Як Росія використовує кіберспорт як пропагандистський майданчик. 2024. URL: <https://ruinfocrimes.com.ua/uk/analytic/z-propanganda-e-sports>
- 16.Шевяхова Н. Virtual Politics: політична пропаганда в комп'ютерних іграх. 2016. URL: <https://ms.detector.media/onlain-media/post/16474/2016-04-22-virtual-politics-politychna-propaganda-v-kompyuternykh-igrakh/>

17. Bacovsky P. From xbox to the ballot box? The influence of leisure activities on political engagement and vote choice. *Journal of Information Technology and Politics*. Volume 18, 2021. URL: <https://tinyurl.com/5h99unej>
18. Bacovsky P. Gaming alone: Videogaming and sociopolitical attitudes. *New Media & Society*. Volume 23, Issue 5. 2021. URL: <https://journals.sagepub.com/doi/epub/10.1177/1461444820910418>
19. Battista D. Play, Participate, Decide: The Emergence of Video Games as Tools for Political Participation. *Journal of Sociological Research*. 15(1). 2023. 14 c. URL: https://www.researchgate.net/publication/374374651_Play_Participate_Decide_The_Emergence_of_Video_Games_as_Tools_for_Political_Participation
20. Bos D. Answering the Call of Duty: The popular geopolitics of military-themed videogames. 2015. 309 c. URL. <https://tinyurl.com/y8dz43n8>
21. Cerezo-Pizarro M. Revuelta-Domínguez F. Guerra-Antequera J. Melo-Sánchez J. The Cultural Impact of Video Games: A Systematic Review of the Literature. *Educ Sci*. 2023. 21 c. URL: https://www.mdpi.com/2227-7102/13/11/1116?utm_source
22. Dalisay F., Kushin M. J., Kim J., Forbes A., David C. C., Somera L. P. Motivations for Video Game Play And Political Decision-Making: Evidence from Four Countries. *The international journal of computer game research*. Volume 21. Issue 3. 2021. URL: <https://tinyurl.com/2vwf6etk>
23. DW Shift. Computer Games in the Information War: Exploring the Role of Propaganda and Politics. 2023. URL: <https://tinyurl.com/ykukkmdh>
24. Foust J. Video games are the new contested space for public policy. 2021. URL: <https://www.brookings.edu/techstream/video-games-are-the-new-contested-space-for-public-policy/>
25. Freedman K. BetBoom & TI 11. 2022. URL: <https://keepingitkyle.medium.com/betboom-ti-11-51adc2cc5307>

26. Gutwenger L. Keller S. Dolezal M. Schnögl B Rous. S. Poier K, Pirker J. Politics in Games — An Overview and Classification. 2024. URL: https://arxiv.org/html/2406.07379v1?utm_source
27. Hoggins T. Call of Duty: Modern Warfare 2 leaked footage analysis. 2009. URL: <https://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/6460444/Call-Of-Duty-Modern-Warfare-2-leaked-footage-analysis.html>
28. Howarth J. How Many Gamers Are There? (New 2024 Statistics). 2024. URL: <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers>
29. Insider News. How The US Army Uses Video Games to Attract Gen Z. 2021. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=sdVifjnaPsU>
30. Jansz J., Neys J. Engagement in play, engagement in politics : Playing political video games. The Playful Citizen. 2018. c. 36-55. URL: <https://tinyurl.com/jvdhspm9>
31. Kreps D. Twitch reinstates Donald Trump`s channel after three-year ban. 2024. URL: <https://www.rollingstone.com/culture/rs-gaming/twitch-reinstates-donald-trump-channel-1235064556/>
32. Leibovitz L. The Video-Game Propaganda Wars. 2013. URL: <https://newrepublic.com/article/113560/video-game-propaganda-wars>
33. Licari P. R. Press B to March: The Effects of Video Games on Political Behavior. 2020. URL: <https://tinyurl.com/4m3cstss>
34. Maiberg E. Russian Disinformation Campaign Spreads Lies About Ukraine's «Stalker 2». 2024. URL: <https://www.404media.co/stalker2-disinformation/>
35. McHugh M. Chinese video game «Glorious Mission choose US Army for its enemy. 2011. URL: <https://www.digitaltrends.com/gaming/chinese-video-game-glorious-mission-chooses-us-army-for-its-enemy/>
36. Muniowski Ł. Video Games, Capitalism, and Dreams: An Interview with Alfie Bown. 2017. URL: <https://lareviewofbooks.org/article/video-games-capitalism-and-dreams-an-interview-with-alfie-bown/>
37. Myers S.L., Browning K. Russia Takes Its Ukraine Information War Into Video Games. 2023. URL:

<https://www.nytimes.com/2023/07/30/technology/russia-propaganda-video-games.html#:~:text=Joseph%20Brown,%20an,get%20to%20you.%E2%80%9D>
[D](#)

38. Myers S.L., Browning K. Russia Takes Its Ukraine Information War Into Video Games. 2023. URL: <https://tinyurl.com/5xvsd9wb>
39. Nordland J. Games of the Future: Russia's daring \$58m state-funded «esports» event. 2024. URL: <https://esportsinsider.com/2024/02/games-of-the-future-russia>
40. Ottosen R. Targeting the Player Computer Games as Propaganda for the Military-Industrial Complex. Nordicom Review 30. 2009. c. 35-36. URL: https://www.academia.edu/65910597/Targeting_the_Player_Computer_Games_as_Propaganda_for_the_Military_Industrial_Complex
41. Ottosen R. Targeting the Player Computer Games as Propaganda for the Military-Industrial Complex. 2009. C. 40-41. URL: https://www.academia.edu/65910597/Targeting_the_Player_Computer_Games_as_Propaganda_for_the_Military_Industrial_Complex
42. Pikutyte L. War in Video Games: Propaganda or Entertainment ?. 2015. URL: <https://pikubytes.com/2015/05/01/war-in-video-games-propaganda-or-entertainment/>
43. Rayner A. Are video games just propaganda and training tools for the military?. 2012. URL: <https://www.theguardian.com/technology/2012/mar/18/video-games-propaganda-tools-military>
44. Seiwald R. Down with the Commies: Anti-Communist Propaganda in American Cold War Video Games. 2021. 16 c. URL: <https://tinyurl.com/27skwshe>
45. Stuart K. Call of Duty: Advanced Warfare: «We worked with a Pentagon adviser». 2014. URL: <https://www.theguardian.com/technology/2014/aug/28/call-of-duty-advanced-warfare-pentagon-adviser>

46. Stuart K. Should Modern Warfare 2 allow us to play at terrorism. 2009. URL: <https://www.theguardian.com/technology/2009/oct/29/games-gameculture>
47. Takahashi D. Modern Warfare 2`s online army is the world`s biggest. 2009. URL: <https://venturebeat.com/2009/12/04/modern-warfare-2s-online-army-is-the-worlds-biggest/>
48. Thiel A., Riatti P. The societal impact of electronic sport: a scoping review. 2021. URL: <https://tinyurl.com/dhe8zxbs>
49. Torres-Toukoumidis A. Gutiérrez M. Becerra M. León-Alberca T. Curiel P. Let`s Play Democracy, Exploratory Analysis of Political Video Games. Societies 2023, 13(2). 2023. URL: https://www.mdpi.com/2075-4698/13/2/28?utm_source
50. Twitch Tracker. URL: <https://twitchtracker.com/dota2mc/statistics>
51. Walker K. Call of Duty: Modern Warfare is #1 most played Call of Duty multiplayer of this console generation. 2019. URL: <https://investor.activision.com/news-releases/news-release-details/call-duty-modern-warfare-1-most-played-call-duty-multiplayer>