

суспільних середовищах, поширюючи інформацію про злочини проти культурної спадщини України. Практичним втіленням цього стала спільна презентація результатів дослідження в Дартмутському коледжі, що дозволило винести локальну трагедію Охтирки у глобальний дискурс про захист культурної спадщини. Проєкт з Дартмутським коледжем став не просто навчальним, а архівним, адже ми фактично створили цифровий архів свідчень, який тепер має цінність для істориків. Результати дослідження засвідчили, що діяльність Охтирського краєзнавчого музею стала прикладом стійкості, самовідданості та інноваційного підходу до збереження культурної пам'яті. Його досвід підтверджує, що навіть в умовах війни можливо не лише забезпечити фізичне збереження культурних цінностей, а й перетворити музей на центр культурної взаємодії, міжнародної солідарності та відновлення громади.

Джерела та література

1. Бабчук О. «Я мрію повернути в музей життя»: директорка Охтирського краєзнавчого музею. wezom-starter-template-default. URL: <https://sheriffua.org/news/sumi/ja-mriju-povernuti-v-muzej-zhittja-direktorka-ohtirskogo-krajeznavchogo-muzeju> (дата звернення: 30.10.2025).
2. Суспільне Суми. «Росія хоче стерти нашу історію» – як працює краєзнавчий музей в Охтирці після авіаудару, 2024. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=cnKzuU5HK9E> (дата звернення: 30.10.2025).
3. Open 4Ukrainian. 10. ОХТИРКА. Є мрії, є надія, є підтримка попри пережите, 2024. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=k2pbp4tL0h4> (дата звернення: 04.11.2025).
4. Open 4Ukrainian. 4. ОХТИРКА. Консервація музею Міжнародна підтримка, 2024. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=R1pno67GUZg> (дата звернення: 04.11.2025).
5. Open 4Ukrainian. 8. ОХТИРКА. Про відносини з Азербайджанською республікою, 2024. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=m06thRKw3VY> (дата звернення: 04.11.2025).

УДК 004.928:008(477)

Назаревич Л., канд. філол. наук, доц.; Петрик Р.

Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, Україна

ВІДЕОІГРИ ЯК ІНСТРУМЕНТ КУЛЬТУРНОЇ ТА ЛІНГВІСТИЧНОЇ ДЕКОЛОНІЗАЦІЇ В УМОВАХ РОСІЙСЬКО-УКРАЇНСЬКОЇ ВІЙНИ

***Анотація.** Дослідження присвячено аналізу становлення української ігрової індустрії як майданчика для культурної та лінгвістичної деколонізації. Автори висвітлюють еволюцію галузі від заснування студії «Meridian 93» у 1993 році до появи світових бестселерів, таких як «Козаки» та «S.T.A.L.K.E.R.». Акцентовано на трансформації ігор із засобу розваги на інструмент інформаційної війни та символ національної ідентичності після 2022 року. Особливу увагу приділено зміні мовної політики та деконструкції імперських наративів у сучасних ігрових проєктах. У роботі проведено паралелі між світоглядними наративами українських та російських ігрових продуктів.*

***Ключові слова:** український геймдев, GSC Game World, S.T.A.L.K.E.R. 2, культурна ідентичність, інформаційний фронт, ігрова індустрія.*

Nazarewycz L., Ph.D. (Linguist.), Assoc. Prof.; Petryk R.

Ternopil Ivan Puluj National Technical University, Ukraine

VIDEO GAMES AS AN INSTRUMENT OF CULTURAL AND LINGUISTIC DECOLONIZATION IN THE CONTEXT OF THE RUSSO-UKRAINIAN WAR

***Abstract.** The research is devoted to the analysis of the formation of the Ukrainian gaming industry as a platform for cultural and linguistic decolonization. The authors highlight the evolution of the industry from the establishment of the Meridian 93 studio in 1993 to the release of*

world-famous bestsellers such as «Cossacks» and «S.T.A.L.K.E.R.». Emphasis is placed on the transformation of games from a means of entertainment into an instrument of information warfare and a symbol of national identity after 2022. Special attention is paid to the shift in language policy and the deconstruction of imperial narratives in modern gaming projects. The paper draws parallels between the ideological narratives of Ukrainian and Russian gaming products.

Keywords: *Ukrainian game dev, GSC Game World, S.T.A.L.K.E.R. 2, cultural identity, information front, gaming industry.*

На сучасному етапі ігрова індустрія стає одним із провідних ретрансляторів культурних смислів, перетворюючись на інструмент *soft power* та зброю на інформаційному фронті. Концепція *soft power* Дж. Ная [5] в умовах війни засвідчує, що привабливість культурних наративів стає вагомішою за примус. Український геймдев демонструє цей вплив через принципову зміну транслітерації (Chornobyl замість російського Chernobyl у грі «S.T.A.L.K.E.R. 2») та відмову від російської локалізації, що є актом лінгвістичної деколонізації глобального медіапростору. Вилучення російської локалізації та пріоритетність української мови в інтерфейсі та озвучці (case study «S.T.A.L.K.E.R. 2») є стратегічним кроком до лінгвістичної автономії галузі. Як свідчать дослідження, цей сектор безпосередньо впливає на конкурентоспроможність України на світовому ІТ-ринку [3]. Аналізуючи шлях українського геймдеву, можна побачити, як індустрія, що народжувалася всупереч обставинам (попри відсутність фінансування та державної підтримки), сформувала унікальний характер і самобутність.

Актуальність дослідження зумовлена необхідністю теоретичного осмислення геймдеву як інструменту культурної дипломатії та репрезентації України. Об'єктом дослідження є еволюція української ігрової індустрії з фокусом на ключових історичних етапах та її трансформація в умовах повномасштабної російсько-української війни. С. Фіялка розглядає відеоігри як інструмент пропаганди в умовах російсько-українського протистояння [8], А Т. Зінов'єва трактує їх як «глибокі медіа» [9], здатні формувати складні культурні смисли та впливати на сприйняття реальності. Водночас в українських дослідженнях поки що недостатньо уваги приділено геймдеву як інструменту культурної репрезентації України у світі. Мета роботи – показати, як через відеоігри Україна позбувається нав'язаних Московією міфів та стверджує власну мову й культуру, стаючи помітним і самостійним гравцем у світовому медіапросторі. Мета досягається через аналіз етапів розвитку та культурного впливу ігор на імідж України за допомогою культурологічного та медіагерменевтичного методів.

На шляху становлення український геймдев стикався з численними випробуваннями. Аналіз вітчизняного сегмента показує, що індустрія почала активно формуватися в 1990-х роках: у 1993 році з'явилася компанія «Meridian 93», яка довела здатність українців до комерційного успіху в цій сфері. Однак справжній прорив відбувся із заснуванням студії GSC «Game World», яка стала флагманом українського ігробудування [1]. Вихід стратегії «Козаки. Європейські війни» у 2001 році став безпрецедентною подією: гра розійшлася тиражем понад 4 мільйони копій і вперше масштабно презентувала ранньомодерний український історичний антураж європейському споживачеві. Наступним кроком, що назавжди змінив індустрію, стала розробка серії «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля» (2001–2007 рр.). Гра не лише встановила нові стандарти в жанрі survival-horror, а й перетворилася на масштабне трансмедійне явище, що об'єднало навколо себе мільйони фанатів. Вона стала одним із найважливіших носіїв візуального та культурного контенту, який репрезентує Східну Європу у світовій попкультурі. Паралельно студія «4A Games» розробила трилогію «Metro», технічну і творчу базу якої повністю реалізували українські фахівці.

Як зазначають дослідники медіа, інтерактивність відеоігор дозволяє користувачеві не лише спостерігати, а й безпосередньо пережити культурний досвід [9]. Наратив відеоігри у цьому контексті є ключовим інструментом формування смислів: він репрезентує індивідуалізовану модель героя, який діє автономно, приймає рішення та несе

відповідальність за власний вибір. Зокрема, у наративі «S.T.A.L.K.E.R.» формується образ вільної людини, що принципово контрастує з колективістськими та ієрархічними російськими імперськими моделями, де персонаж часто виконує функцію «службовця системи». З огляду на це, можна говорити про різні моделі культурної репрезентації: українську, орієнтовану на свободу вибору та індивідуальність, і російську, зорієнтовану на ієрархію та підпорядкування. Війна випробовує на міцність не тільки окрему країну чи націю, а й усі сфери її діяльності. Після повномасштабного вторгнення РФ у 2022 році український геймдев зазнав докорінних змін: відбулося системне очищення медіапростору від російського продукту, зокрема мови, остаточний розрив зв'язків з російськими ринками та переорієнтація на Європу [2]. Галузь інтегрувалася у волонтерський рух: студія «GSC Game World» збирає понад 800 тис. доларів для ЗСУ через благодійні розпродажі ігор. Багато розробників стали на захист Батьківщини зі зброєю в руках. Трагічною втратою стала загибель Володимира Єжова – одного з творців «S.T.A.L.K.E.R.». Він загинув у боях під Бахмутом.

Змінився і сам спосіб комунікації з глобальною аудиторією через ігри. Тема Чорнобиля набула нового, глибокого звучання: як зазначають вітчизняні дослідники, з 2022-го року, після реальної окупації Чорнобильської зони російськими військами, цей простір потребує нового екокритичного та екзистенційного осмислення [4]. Віртуальна Зона відчуження перестала бути виключно фантастичним полігоном. Розробники почали проговорювати цю тему як символ національної стійкості, де ігровий спротив перегукується з реальною боротьбою українців за виживання та захист своєї землі. Чорнобиль постав не лише як географічний об'єкт, а як потужний трансмедійний культурний символ, інтегрований у глобальну масову культуру через відеоігри. Яскравим прикладом був реліз «S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl» 20 листопада 2024 року, який став справжньою культурною декларацією. За даними відкритих джерел, гра досягла значного комерційного успіху вже в перші дні після запуску, що підтверджує її широкий міжнародний резонанс [2]. Окрім AAA-проектів, з'явилися інді-ігри, які рефлексують воєнний досвід у реальному часі, зокрема «Hollow Home» (про облогу Маріуполя) та «Death from Above» (керування дроном) виконують функцію документування трагедії та спротиву. Загалом дослідження українського геймдеву фіксують тенденцію зростання його впливу на глобальну аудиторію, що пов'язано з високою якістю продуктів та їхньою культурною унікальністю [11]. Завдяки цифровим платформам дистрибуції відеоігор (зокрема «Steam», «Xbox» та ін.), українські продукти безпосередньо інтегруються у глобальний культурний простір, взаємодіючи з багатомільйонною аудиторією без посередників. Це забезпечує ефективне поширення українських культурних наративів на міжнародному рівні.

Сьогодні українські відеоігри – це і розвага, і справжній маніфест культурного спротиву. Вітчизняна ігрова індустрія пройшла шлях від створення комерційних продуктів до формування голосу нації, що здійснює культурну та лінгвістичну деколонізацію. Геймдев став тим живим містком, який поєднує нашу унікальну ідентичність із глобальним світом, дозволяючи Україні говорити про себе зрозумілою для мільйонів мовою інтерактивних образів. У цьому контексті відеоігри не тільки віддзеркалюють нашу реальність, а допомагають світові її прожити, відчути, осмислити. Саме тому подальше вивчення геймдеву як інструменту культурної дипломатії є критично важливим, адже він безпосередньо формує те, якою Україну бачать і пам'ятатимуть у глобальному просторі.

Джерела та література

1. Скідан В. Вітчизняний сегмент gamedev: історія розвитку та сучасний стан. *Цифрова економіка та економічна безпека*. Вип. 3 (12). 2024. С. 76-80. <https://doi.org/10.32782/dees>. (дата звернення: 24.03.2026).

2. Makovii A. Trends in the development of production of computer games in Ukraine. *Головна – Репозитарій Вінницького національного технічного університету*. 2023. URL:

<https://ir.lib.vntu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/40794/17781.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
(дата звернення: 17.03.2026).

3. Старостенка Ю. С. Аналіз конкурентоспроможності України на світовому ринку ігрової ІТ-індустрії. DSpace Repository : Home. 2024. URL: <https://ir.kneu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/52ef6860-9919-4e13-ac0c-197629bc7449/content>
(дата звернення: 17.03.2026).

4. Розінкевич Н. Екокритичне осмислення Чорнобильської зони у книзі Сергія Плохія «Чорнобильська рулетка. Війна в ядерній зоні». *Літературний процес: методологія, імена, тенденції*. 2025. № 26. С. 74–81. URL: <https://litp.kubg.edu.ua/index.php/journal/article/view/697>
(дата звернення: 17.03.2026).

5. Nye J. S. *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. New York : PublicAffairs, 2004. 191 p.

6. Nye J. S. Soft power after Ukraine. *The Strategist*. 2022. 4 May URL: <https://www.aspistrategist.org.au/soft-power-after-ukraine/> (дата звернення: 24.03.2026).

7. Mateleshko Y. Ukraine's «Soft Power»: Historiography Of The Issue. *East European Historical Bulletin*. 2023. Vol. 28. P. 253–261. URL: <https://doi.org/10.24919/2519-058X.28.287549> (дата звернення: 26.03.2026).

8. Фіялка С. Відеоігри як інструмент пропаганди в умовах російсько-українського протистояння. *Технологія і техніка друкарства*. 2017. № 3. URL: <https://ttdruk.vpi.kpi.ua/article/view/112012> (дата звернення: 17.03.2026).

9. Зінов'єва Т. Відеогра як феномен сучасного медіапростору. *Образ*. 2020. № 2. URL: <https://obraz.sumdu.edu.ua/index.php/journal/article/view/25> (дата звернення: 17.03.2026).

10. Кальниш Ю., Любченко А. Роль медіа у формуванні «м'якої сили» держави. Державний університет телекомунікацій. URL: <https://journals.dut.edu.ua/index.php/public/article/view/3123> (дата звернення: 17.03.2026).

11. Як українські відеоігри підкорили світ та що чекає нас у майбутньому? Гард. City. 2024. URL: <https://thegard.city/articles/360809/vid-malenkih-igor-do-svitovih-bestseleeriv> (дата звернення: 17.03.2026)

УДК 004.774:02:355.01

Потіха О., канд. істор. наук, доц.; Лаврін Б.

Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, Україна

ЦИФРОВІ БІБЛІОТЕКИ ЯК ІНСТРУМЕНТ ДОСТУПУ ДО ЗНАНЬ В УМОВАХ ВІЙНИ

Анотація. Розглянуто роль цифрових бібліотек як важливого інструменту забезпечення доступу до знань в умовах воєнних конфліктів. Проаналізовано їх функції, значення для збереження культурної спадщини та забезпечення інформаційної безпеки. Особливу увагу приділено досвіду України в умовах війни.

Ключові слова. Цифрові бібліотеки, інформаційний доступ, війна, бібліотеки України, цифровізація, інформаційна безпека.

Potikha O., Ph.D. (Hist.), Assoc. Prof.; Lavrin B.

Ternopil Ivan Puluj National Technical University, Ukraine

DIGITAL LIBRARIES AS A TOOL FOR ACCESS TO KNOWLEDGE IN WARTIME CONDITIONS

Abstract. The article examines the role of digital libraries as an important tool for ensuring access to knowledge in conditions of armed conflicts. Their functions, significance for preserving cultural heritage, and role in ensuring information security are analyzed. Special attention is given to Ukraine's experience in wartime conditions.