**УДК 81.95; 37:004:316.772.5**

**Тетяна ЗІНОВ’ЄВА,**

канд. мист., доцент,

*Національний університет «Одеська політехніка»*

*(Україна, м. Одеса)*

**ОДЕСА У ЦИФРОВОМУ ПРОСТОРІ: НАРАТИВИ ВІДЕО- ТА НАСТІЛЬНИХ ІГОР У ПРОЦЕСІ КУЛЬТУРНОЇ ДЕКОЛОНІЗАЦІЇ**

*У контексті повномасштабної агресії Російської Федерації проти України все більшої значущості набуває проблема культурної деколонізації, що передбачає переосмислення історичних наративів, символічного простору та форм колективної пам’яті. Паралельно з цим, із розвитком процесів інформатизації особливої уваги потребує вивчення віртуального середовища як простору, в якому активно формуються та транслюються нові ідентичності й наративи, зокрема у форматі цифрових медіа та відеоігор. Одеса, як місто з багатошаровою історією та радянським спадком, стала символічним полем боротьби за наративну гегемонію. У роботі досліджується потенціал відеоігор як інструменту цифрової деколонізації в контексті війни та формування нових ідентичностей. Аналізуються приклади інтеграції українських сюжетів, архітектурних кодів і постколоніального дискурсу в ігрових модифікаціях, інді-іграх та проєктах з відкритим кодом, пов'язаних із Одесою. Також розглядається вплив цифрових репрезентацій міста в популярних іграх та спроби українських розробників змінити усталені стереотипи про «русскій мір». Зроблено висновок про те, що відеоігри можуть виступати як дієвий інструмент контрнаративу в умовах гібридної війни, сприяючи деколонізації віртуального образу Одеси.*

***Ключові слова:*** *Одеса, відеоігри, цифрова деколонізація, гібридна війна, наративний опір, постколоніальна пам'ять, культурна ідентичність.*

*Amidst the ongoing full-scale invasion of Ukraine by the Russian Federation, the imperative of cultural decolonisation has come to the forefront, involving the critical re-examination of historical narratives, symbolic geographies, and mechanisms of collective memory. Concurrently, the rapid expansion of digital technologies has rendered the virtual environment a pivotal arena for the articulation and dissemination of emerging identities and alternative narratives, particularly within the realms of digital media and video games. This article investigates the representational strategies deployed in video games as instruments of digital decolonisation, with a specific focus on the city of Odesa – a historically layered and symbolically contested urban space shaped by imperial and Soviet legacies. The analysis foregrounds the incorporation of Ukrainian storylines, architectural codes, and postcolonial motifs in game-made modifications, independent games, and open-source projects. Additionally, it considers the broader discursive impact of digital portrayals of Odesa in mainstream games and the deliberate efforts by Ukrainian developers to disrupt entrenched tropes associated with the «Russian world». The study argues that video games are not merely recreational artefacts but may operate as powerful vehicles for cultural resistance, narrative reappropriation, and the decolonisation of virtual memoryscapes in the context of hybrid warfare.*

***Keywords****: Odesa, video games, digital decolonisation, hybrid warfare, narrative resistance, postcolonial memory, cultural identity.*

Одеса – одне з найбільших і найвідоміших міст України, яке володіє багатою культурною спадщиною та економічним потенціалом. У останні роки місто здобуло популярність не лише як важливий економічний, портовий та туристичний центр, але й як важливий вузол розвитку геймдеву в Україні. Одеса стала місцем розташування кількох значущих ігрових студій, таких як Ubisoft Odesa [10] та Nordcurrent Odesa [7], що сприяють розвитку цієї індустрії на місцевому та міжнародному рівнях.

Ігрові студії Одеси активно співпрацюють з міжнародними компаніями, що відкриває можливості для розвитку місцевого геймдеву та його популяризації на глобальному рівні. Прикладом цього є участь одеської студії Ubisoft Odesa в розробці таких масштабних проєктів, як Tom Clancy’s Ghost Recon Breakpoint, Trials Rising, Immortals Fenyx Rising, Riders Republic, Hyperscape та Far Cry 6 [10]. Це підкреслює не лише високий рівень кваліфікації одеських розробників, але й їхній внесок у створення ігор світового масштабу. Серед інших успішних студій варто відзначити Nordcurrent Odesa, яка стала частиною міжнародної компанії Nordcurrent у 2018 році [7]. Одеса сьогодні є важливим культурним та технологічним центром для розвитку відеоігор, створюючи нові можливості для місцевих талантів та відкриваючи двері для глобальних ринків. У цьому контексті відеоігри, створені в Одесі або пов’язані з її образом, стають не лише продуктом розважальної індустрії, а й інструментом цифрової деколонізації – засобом формування наративів, які репрезентують українську ідентичність, локальну історію та досвід міста в умовах війни.

Упродовж 2023–2025 років у низці авторських публікацій було закладено основи дослідження відеоігор як інструменту репрезентації війни, культурної пам’яті та деколонізації в українському контексті. Зокрема, нашим внеском було дослідження типології відеоігор, що реагують на повномасштабне вторгнення РФ [14; 11], а також запропоновано класифікацію наративів, пов’язаних з війною [12], візуального кодування травматичного досвіду та боротьби українського народу проти загарбників [17] та механізми залучення гравця до рефлексії через інтерактивне середовище [13], використання традиційних наративів у контексті сучасної війни, що перетинається з темою культурного спротиву в медіа просторі [13; 17]. Окремі аспекти цифрової репрезентації української ідентичності висвітлено у дослідженнях інших авторів. Зокрема, у статті «Virtual Battlefields» [9] акцентовано на популяризації відеоігор про Україну на міжнародному рівні та викликах комерційної експлуатації воєнної теми. У монографії «The Territory of Catastrophe» [6] проаналізовано, як українські ігри формують сприйняття України за кордоном. У дисертаційному дослідженні С. Петрової [19] простежується роль народної дипломатії, в тому числі цифрової, у формуванні позитивного іміджу України через медіапроєкти та ігрові платформи. Таким чином, цифрові ігри розглядаються не лише як форма медіарозваги, а як інструмент політичної комунікації, культурної пам’яті та деколонізації — особливо в умовах воєнного конфлікту.

**Мета дослідження** – проаналізувати, яким чином відео- та настільні ігри, пов’язані з Одесою, слугують інструментами цифрової деколонізації, формування нових національних ідентичностей та трансформації постколоніального символічного простору у контексті гібридної війни.

В умовах війни та інформатизації суспільства зростає значення відеоігор як платформи для репрезентації локальних ідентичностей. Одеса, як багатокультурне портове місто з глибокою історією, дедалі частіше постає об’єктом культурного осмислення у в ігровій індустрії. Відео- та настільні ігри з одеською тематикою стають простором, у якому моделюються альтернативні історичні сценарії (історичні реконструкції та культурна пам’ять у грі «Дике Поле: Одеса» [16]),), переосмислюються травматичні досвіди війни (гра «(A)typical Day» [1]), відтворюється психогеографія [3], артикулюється локальний колорит як частина ширшої української ідентичності, репрезентується українська діаспора (Marvel’s Spider-Man 2 [20]), створюється нова локальна міфологія (настільні ігри «Катакомби Одеси» [18] та «Бізнес по-Одеськи» [14]).

У відеогрі «Дике Поле: Одеса» (інша назва Loca Deserta: Odesa) [16], Одеса постає як історичне місто Хаджибей – територія взаємодії культур, козацьких традицій і колоніальних процесів. Гравець не лише долучається до побутового життя XVII століття, а й виконує функцію археолога пам’яті, розкриваючи забуті або витіснені наративи. Через україномовну озвучку та візуальну стилізацію гра посилює ідентифікацію Одеси саме як українського міста, протиставляючи радянським і російським образам, які домінували в культурній уяві століттями.

Проєкти, створені після 2022 року, дедалі частіше концентруються на особистому досвіді війни. Інтерактивний комікс «(A)typical Day [1]» – приклад ігрової документалістики, де Одеса постає крізь призму буденності війни: сирени, побут, родинні зв’язки. Ігри, як «Broken Life» [2] або «F20» [8], репрезентують травматичний досвід війни в метафоричній або символічній формі: через постапокаліпсис або хорор, що перетворює внутрішні страхи на візуальні образи. Авторські підходи інді-розробників транслюють індивідуальні переживання, розширюючи емоційний спектр у сприйнятті війни та опору. Глобальні ігрові студії також інтегрують український наратив у свої проєкти. У «Marvel’s Spider-Man 2» [20] район «Маленька Одеса» у Нью-Йорку слугує віртуальною мапою діаспорної присутності, де вивіски українською, синьо-жовті прапори й етнокультурні символи вказують на сталу, видиму українську ідентичність у мультикультурному просторі мегаполіса. Така репрезентація свідчить про зростання ролі української культури на глобальному рівні завдяки культурній дипломатії через гру.

Настільні ігри «Катакомби Одеси» [18] та «Бізнес по-Одеськи» [14] апелюють до унікального міського міфу Одеси – кримінального фольклору, легенд про катакомби, іронічного ставлення до бізнесу та «одеського гумору». Попри комерційність, ці проєкти зберігають елементи культурної пам’яті й слугують інструментом популяризації локальної історії серед широкої аудиторії. У грі «Hearts of Iron IV» [4] Одеса зображена як стратегічна точка на мапі Другої світової війни. Завдяки модифікації «Ukraine Above All» гравці можуть вибудовувати альтернативні історії, у яких незалежна Україна протистоїть колоніальним імперіям. У цьому контексті Одеса отримує нову функцію – не лише об’єкта колоніального контролю, а й символу спротиву й суверенітету. Дія гри «Castle of Secrets» [3] відбувається в замку з натяками на реальні українські локації, включно з Одесою, інтер’єри слугують метафорами пам’яті й прихованої історії. Просторове дослідження перетворюється на акт реконструкції особистого й національного минулого, що резонує з процесами деколонізації та реінтерпретації історії.

Таблиця, що представлена нижче, надає огляд різних типів ігор, у яких місто Одеса постає в різних аспектах – від історичних реконструкцій до постапокаліптичних сценаріїв, і аналізує їхній потенціал для деколонізаційного дослідження (табл.1).

Таблиця 1. Відео- та настільні ігри, що репрезентують Одесу:
типи наративів і потенціал для деколонізаційного аналізу

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Назва гри** | **Розробник / студія** | **Тип** | **Жанр** | **Наратив / Тематика / Зміст, пов’язаний з Одесою** | **Форма репрезентації** | **Тип цифрового наративу** | **Потенціал для деколонізаційного аналізу** |
| Дике Поле: Одеса / Loca Deserta: Odesa | Loca Deserta.Україна | Відеогра (RPG) | Історична стратегія, пригодницька гра | Заснування Хаджибея, козацька спадщина, розвиток поселення.Історична реконструкція життя в Хаджибеї XVII ст. Гравець як козак допомагає поселенцям, занурюючись у локальну культуру та фольклор.Етнографія півдня України, народна культура, гумор.Козаки, татари, пошук скарбів у Хаджибеї. Українська локалізація, історичне тло. | Історична пам’ять, локальний колорит. Реконструкція минулого | Контрнаратив / гібридний | Переосмислення історії Одеси без імперського наративу, підкреслення місцевої ідентичності.Розвінчання стереотипів про південь України, утвердження регіональної культурної унікальності |
| Broken Life | Константин Реус. Одеса | Інді-гра | Point-and-click | Постапокаліптичний досвід Одеси під час війни, особисті переживання. Авторський досвід війни. | Психологічна травма війни | Авторський / посттравматичний | Переосмислення Одеси через призму травми війни, відхід від туристичного чи колоніального образу |
| F20 *(анонсована)* | Розробники з Одеси | Інді-гра  | Психологічний хорор | Перша світова війна, психічні розлади, історична пам’ять. WWI-естетика, але розроблена в Одесі студією Chervona Kalyna; образи війни — як метафора страху та насильства. | Символічна трансляція травми | Темний історичний / гібридний | Осмислення травматичних сторінок історії без героїзації імперських структур |
| Катакомби Одеси | Strateg.Україна | Настільна гра | Пригодницька | Дослідження катакомб, міські легенди, елемент виживання. Дослідження катакомб як локального міфу. Гра з пригодницьким сюжетом. | Урбаністична міфологія | Локальний / фольклорний | Збереження і популяризація регіонального наративу, без російських шаблонів |
| Бізнес по-Одеськи | Royal Games. Україна | Настільна гра | Економічна | Гумористичне підприємництво, культурні стереотипи про Одесу. Економічна гра з елементами одеського гумору, стилізація під «Монополію». | Локальний фольклор і гумор | Гібридний (між колоніальним і локальним) | Вимагає критичного аналізу: може відтворювати пострадянські архетипи або висміювати їх |
| (A)typical Day | Українська авторка | Інтерактивний комікс | Інтерактивний комікс | Переживання дня з життя одеської родини в жовтні 2022 року під час війни. Побутовий досвід одеської родини під час повномасштабної війни у жовтні 2022 року. | Документальна перспектива, буденність війни | Особистий досвід / документальний | Вивчення соціально-політичного контексту Одеси під час війни через особисті історії |
| Marvel’s Spider-Man 2 | Insomniac Games. US | AAA-гра | Action-adventure | Район «Маленька Одеса» в Нью-Йорку, елементи української культури та діаспори. Район «Маленька Одеса» у Нью-Йорку — вшанування української діаспори через символи: прапори, мова, елементи культури. | Діаспорна репрезентація | Культурний контекст / символічний | Підтримка української ідентичності через культурні атрибути в міжнародному контексті |
| Castle of Secrets | Команда з Дніпра, Києва та Одеси | Пригодницька гра | Психологічний хорор | Дослідження замку, розкриття таємниць минулого, психологічні елементи хорору. Психогеографічний простір, натяки на Одесу серед інших локацій. Рефлексія над історією, родинною пам’яттю. | Психогеографія, наративи спадку | Психологічний / містичний | Пошук локальних ідентичностей через психологічний досвід та міські легенди |
| Hearts of Iron IV |

|  |
| --- |
| Paradox Interactive |

|  |
| --- |
|  |

 | Відеогра Стратегія в реальному часі (RTS) | Стратегія, глобальне управління військами, історія Другої світової війни | Одеса — стратегічне місто у WWII-сценаріях. У модах (*Ukraine Above All*, *Ukrainian State: Redux*) — можливість грати за незалежну Україну, змінюючи хід історії. | Альтернативна історія, політична суб’єктність | Історичний і політичний наратив, що дозволяє взаємодіяти з національними та регіональними особливостями. | Моди «Ukraine Above All» і «Ukrainian State: Redux» пропонують можливість досліджувати роль Одеси в контексті незалежної України, де історичні завоювання, культурні впливи та внутрішньополітичні процеси перебувають у фокусі. |

Представлені ігри демонструють багатогранне відображення Одеси в цифровому просторі – від історичних реконструкцій і локального фольклору до сучасних подій і постапокаліптичних сценаріїв. Ці медіапродукти не лише фіксують культурні коди міста, а й виступають активними інструментами формування нових наративів, зокрема у контексті деколонізаційного аналізу. У таблиці 2 представлені наративні структури ігор про Одесу: сюжет, назви, герої, антагоністи, переможці. Герої в цих іграх здебільшого постають як носії локальної пам’яті й української ідентичності, що протистоять імперським або зовнішнім загрозам. Перемога часто має символічний характер – як збереження гідності, виживання або реконструкція культурної спадщини. Через теми особистих і історичних спогадів, ці наративи трансформують локальні міфи в емансипативні цифрові оповіді, відкриті до деколонізаційного аналізу.

Таким чином, цифрова репрезентація Одеси у відео- та настільних іграх відображає глибші процеси деколонізації культурного простору, виводячи на передній план локальні, раніше маргіналізовані наративи.

1. Повернення локального голосу через ігрову актуалізацію фольклорної, козацької та регіональної ідентичності, протиставляючи її радянським і імперським шаблонам.
2. Проєкти, створені одеськими розробниками в умовах повномасштабної війни, такі як «Broken Life» чи «(A)typical Day», слугують інструментами осмислення травматичного досвіду, сприяючи персональній та колективній рефлексії.
3. В іграх спостерігається зіткнення колоніальної спадщини з сучасною іронією та критикою.
4. Інформатизація суспільства та зростання ролі ігрової індустрії формують віртуальний образ Одеси не як екзотизованого об’єкта, а як самостійного культурного суб’єкта з правом на власну інтерпретацію минулого й майбутнього.
5. Українська геймерська спільнота все активніше інтегрує національний контекст у глобальні ігри через модифікації, локалізації та культурні ініціативи. Це свідчить про прагнення відтворити українську ідентичність навіть у межах чужих наративних структурах.
6. Ігри використовують жанрові особливості (зокрема психологічний хорор) для переосмислення локальних міфів, родинних і історичних травм. Вони відкривають нові підходи до збереження пам’яті та відновлення суб'єктивного голосу.
7. В умовах війни відеоігри стали засобом м’якої сили, що дозволяє доносити український досвід та наратив до міжнародної аудиторії поза межами офіційної політики. Завдяки інтерактивній природі, такі ігри формують емоційний зв’язок із гравцем, транслюючи локальний погляд на війну, ідентичність та історію. Через механіки гри, наративи й візуальні рішення геймери з усього світу залучаються до діалогу з українською культурою, що перетворює відеоігри на платформу народної дипломатії.

***Cписок використаних джерел***

1. (A)typical Day. Ukraine, not a game. URL: [https://ukrainenotagame.com](https://ukrainenotagame.com" \t "_new) (дата звернення: 29.04.2025).

1. Broken Life. Dev.ua. URL: <https://dev.ua/news/v-steam-vyishla-demo-broken-life-1717478634> (дата звернення: 29.04.2025).
2. Castle of Secrets. Steam. URL: https://store.steampowered.com/app/1825110/Castle\_of\_Secrets/ (дата звернення: 29.04.2025).
3. Hearts of Iron IV. Ukrainian State: Redux (outdated). Paradox Interactive. Steam. URL: https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2763425552 (дата звернення: 29.04.2025).

1. Made in Ukraine: 76 Ukrainian games released and announced in 2023–2025. Patch 1.2 (19 more games). Mezha.Media. URL: https://mezha.media/en/articles/made-in-ukraine-ukrainian-games-2023-2025-patch-1-2-19-games (дата звернення: 29.04.2025).
2. Mymruk O. V. The territory of catastrophe: Ukrainian video games as a source of perceptions about Ukraine abroad. Riga: Baltija Publishing, 2025. URL: [http://www.baltijapublishing.lv/omp/index.php/bp/catalog/download/553/14873/31205-1](http://www.baltijapublishing.lv/omp/index.php/bp/catalog/download/553/14873/31205-1%22%20%5Ct%20%22_new)

1. Nordcurrent Odesa. Вікіпедія. Доступно за посиланням: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Nordcurrent\_Odesa](https://uk.wikipedia.org/wiki/Nordcurrent_Odesa%22%20%5Ct%20%22_new)
2. Odesa developers announced the game F20 – a psychological horror set in the backdrop of the First World War. The Odesa Journal. URL: https://odessa-journal.com/odessa-developers-announced-the-game-f20-a-psychological-horror-set-in-the-backdrop-of-the-first-world-war (дата звернення: 29.04.2025).
3. Shliakhovchuk E., Chover M. Virtual Battlefields: The Rise of Video Games “Inspired” by War in Ukraine. In: Schönbohm A. et al. (eds) Games and Learning Alliance. GALA 2024. Lecture Notes in Computer Science, vol 15348. Cham: Springer, 2025. P. 235–250. DOI: [https://doi.org/10.1007/978-3-031-78269-5\_20](https://doi.org/10.1007/978-3-031-78269-5_20%22%20%5Ct%20%22_new)

1. Ubisoft Odesa. Вікіпедія. Доступно за посиланням: [https://es.wikipedia.org/wiki/Ubisoft\_Odesa](https://es.wikipedia.org/wiki/Ubisoft_Odesa%22%20%5Ct%20%22_new)
2. Zinovieva Т. Data journalism games: analyzing the use of Ukrainian video games for geopolitical messaging. Information education and professional communication technologies of the 21 st century: Proceedings of the XVI International Scientific and Practical Conference (Odesa, September 13–15, 2023). Odesa, 2023. С. 255–260.
3. Zinovieva Т. The art of war: examining the visual narratives of Ukrainian video games. Eastern Journal of European Studies. 2024. Vol. 15(SI). С. 317–339.
4. Zinovieva Т. Video games as deep media: challenges during the russian-ukrainian war. Образ. 2024. № 1(44). С. 45–57. DOI: [https://doi.org/10.21272/Obraz.2024.1(44)-45-57](https://doi.org/10.21272/Obraz.2024.1%2844%29-45-57%22%20%5Ct%20%22_new)
5. Zinovieva Т. War in Ukraine through the lens of interactive media: A typological study of video games. Rocznik Instytutu Europy Środkowo-Wschodniej. 2023. Vol. 21, № 2. С. 213–229.
6. Бізнес по-Одеськи. Royal Games. URL: https://royalgames.in.ua/catalog-ukr/nastilni-igry/bisnes-po-odesski (дата звернення: 29.04.2025).

1. Дике поле: Одеса. Loca Deserta. URL: https://locadeserta.com/odesa/index\_uk.html (дата звернення: 29.04.2025).
2. Зінов’єва Т. Вертепний театр ляльок як український культурний ген супротиву російській агресії: персонаж москаль. Філософія та гуманізм. 2023. Вип. 1(17). С. 58–65.

1. Катакомби Одеси (настільна гра). Strateg. 2023. URL: https://www.youtube.com/watch?v=ozYQ9bpTVAQ (дата звернення: 29.04.2025).
2. Петрова С. В. Народна дипломатія України під час російсько-української війни : дис. … канд. політ. наук : 23.00.04 / Міжнародний університет розвитку людини "Україна". Київ, 2024. URL: https://repository.mu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/8071/1/Петрова\_С.\_КР.pdf

1. Творці всесвітньо відомої Marvel’s Spider-Man 2 додали у гру український район. Zaxid.net. 2023. URL: https://zaxid.net/tvortsi\_vsesvitno\_vidomoyi\_marvels\_spider\_man\_2\_dodali\_u\_gru\_ukrayinskiy\_rayon\_n1573014 (дата звернення: 29.04.2025).