

5. Сприяти євроінтеграції України, адаптуватися до європейських цінностей та стандартів, але при цьому зберігати національну самобутність та унікальність.

Список використаних джерел

1. Дзьобак В. Національна ідентичність як складова національної стійкості.
URL.https://lb.ua/blog/volodymyr_dziobak/568987_natsionalna_identichnist_yak.html (дата звернення: 14.02.2025).
2. Литвиненко А. Про мовно-культурну самоідентифікацію в молодіжному середовищі зрусіфікованого міста. *Урок української*, 2007. № 7-8. С.8–11.

Дубель Михайло

PhD, старший викладач кафедри політології та державного управління.
Донецький національний університет імені Василя Стуса
ORCID: 0000-0003-2229-0419

ЗАГРОЗИ ПЕВНИХ КАТЕГОРІЙ ЦИФРОВИХ ТОВАРІВ ДЛЯ СУЧАСНОГО ІНФОРМАЦІЙНОГО ДИСКУРСУ УКРАЇНИ

Починаючи з 2022 року на території нашої держави внесені обмеження до продажу друкованих засобів виробництва росії та білорусі. Ще раніше перестали демонструватися фільми виробництва держави-агресора у кінотеатрах. В той ж час з середовища стрімінгу продовжували надходити загрози, яскравим прикладом був феномен сумнозвісного серіалу «Слово пацана», який вийшов вже під час повномасштабного вторгнення і викликало резонанс в українському суспільстві. Незважаючи на майже рік з початку повномасштабної військової агресії з боку росії частина громадян все рівно дивилася продукт, що популяризував «традиційні російські цінності» - агресію на територію інших держав, бандитизм, деструктивну поведінку серед молоді.

Проте, у випадку з цим джерелом пропаганди з кинопродуктами все достатньо просто – вони виходять російською мовою, виробляються за гроші російського бюджету (повністю або частково), мають яскраво виражений публічний характер зв'язку з росією. Набагато складніше ситуація з комп'ютерними іграми, де далеко не завжди фірма-розробник зареєстрована в одній з держав, що проявляють агресію проти України, проте розробники

можуть знаходитися саме в росії. Крім того, важливо усвідомлювати, що сегмент ігрового контенту набагато менше знаходиться в центрі інформаційного дискурсу у порівнянні з кінематографом. Ще одним моментом є потенційна вразливість аудиторії, що в середньому є більш молодшою, ніж в інших напрямках розважального контенту. Крім того, важливо усвідомлювати, що у капіталістичному світі одним з варіантів вимірювання підтримки того чи іншого наративу є придбання за гроші. Тобто, ми голосуємо зараз гривнею (доларом або іншою валютою), коли купуємо товари певного виробника (держава або кампанія). Так само, як категорії користувачів придбають лише бренд, але з акцентом на виробництво у державі. Наприклад, можемо згадати активне згадування у суспільному дискурсі деталей «S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля» як національного продукту України. Звісно, ігри виробляються не лише вітчизняними розробниками, але і російськими.

Інколи продукція ігрового девелопменту держави-агресора не несе ніякої загрози для бюджету пересічного громадянина України. Наприклад, сумнозвісна «Смута» реалізовувалася у VK Play, який, так само, як VK загалом, заборонений на території нашої держави. Крім того, враховуючи, що згадана гра нанесла витрати держбюджету росії приблизно в 500 мільйонів рублів, що можна назвати навіть певною користю від розробки та реалізації подібного цифрового товару. Над використанням наративу «смута допомагає середньостатистичному російському школяру краще знати історію росії, враховуючи низьку якість продукту, сумніваються, напевно, навіть росіяни.

Набагато складніше ситуація з іграми, що розробляються не фірмами, що напряду працюють на державу, а все ж мають статус приватного суб'єкту господарювання, часто зареєстрованого навіть не у державі-агресорі. Частково під цю категорію підпадає «Atomic Heart». Гра частково реалізовується і вже згаданому VK Play, так і міжнародному дистриб'юторі Steam, що також є основним місцем реалізації в тому числі українських ігрових розробок. Звісно, таке місце просування даного цифрового товару робить його доступним для придбання українцями. Проте, окрім самого факту того, що це російська розробка (хоч і частково зареєстроване на Кіпрі – відомій офшорній зоні), є інші негативні моменти «Atomic Heart» які відразу стали висвітлюватися в українських засобах масової інформації. Згадувалися очевидна пропаганда СРСР, використання фото окупованого росією Донецьку, фото сучасних російських військових і багато інших деталей [2]. Проте, є певні аспекти, що відрізняють кейс з цією цифровою розробкою від більш класичних

кінематографічних продуктів. На сторінці «Atomic Heart» у магазині цифрової дистрибуції Steam можна побачити, що товар підтримує декілька мов, у тому числі українську [3]. Звісно, багатомовність товарів надає можливість реалізовувати у багатьох країнах, але неможливо уникнути цинізму розробників, що розраховували отримати від пересічного українського користувача суму грошей (станом на березень 2025 року вартість без знижки складає 1499 гривень). Ще більш неприємним моментом можна вважати те, що можна знайти відгуки українською мовою позитивного спрямування, хоч і більша частина україномовних гравців все ж у відгуках підкреслювали те, що придбання подібного товару є підтримкою ворожою сторони.

Приклад «Atomic Heart» став доволі гучним в інформаційному дискурсі навіть неігрового спрямування. Навіть були подані запити від Міністерства цифрової трансформації України до фірм, що володіють магазинами цифрової дистрибуції з метою заборони цієї гри [4]. Враховуючи, що гра досі реалізується в магазинах, можна стверджувати, що економічні аспекти взяли гору. Проте, звісно, не лише одна «Atomic Heart» є грою від російських розробників, що знаходяться у відкритому доступі для українців.

«Warhammer 40000: Space Marine 2», напевно, найбільш відома гра, у розробці якої брала участь російська фірма серед тих, що виходили у період з початку повномасштабного вторгнення. На відміну від «Atomic Heart» у «Warhammer 40000: Space Marine 2» не було пропаганди російської сторони, що, звісно, обмежували б світові видавці. Проте, інша річ полягає у тому, що саме розробники знаходяться в межах росії та, відповідно, отримують гроші за роботу та сплачують податки у бюджет країни-агресора, приблизно двадцять відсотків від діяльності. Проблемна ситуація саме з «Warhammer 40000: Space Marine 2» полягає саме у тому, що подібна гра є частиною світового бренду, і, якщо у попередніх згаданих випадках, товар в першу чергу були орієнтовані на пострадянського користувача, то ця гра реалізується більш рівномірно на світовому ринку. Більше того, якщо розглядати, як і у попередньому випадку, відгуки вітчизняних гравців у Steam, то переважна більшість позитивна, що підкреслює підтримку може не стільки розробнику, скільки бренду [5].

Ще більш специфічна ситуація з так званими інді-іграми, або від незалежних розробників, де немає значного суспільного резонансу, на відміну від вищезгаданих ігор. Справа у тому, що ще до виходу «Atomic Heart» або «Warhammer 40000: Space Marine 2» у вітчизняному ігровому середовищі вже відноситься негативно, що дозволяло запобігти придбань від українських користувачів у перші дні релізу. Інді-розробники маловідомі

середньостатичному гравцю, а перевіряти інформацію перед покупкою не входить у процес класичного придбання ігри.

Отже, існує певна загроза того, що вітчизняні гравці можуть придбати цифрові товари, що виробляються російськими розробниками та призвести до певних інвестицій в держбюджет росії. У якості варіантів вирішення ситуації можна розглянути декілька основних напрямків. Перший – надавати інформацію про російські ігри, щоб їх не придбали, але це може мати зворотній ефект. Як відомо, заборона часто призводить до підвищення інтересу до предмету. Тому, замість варіанту, де цифровий товар країни-агресора отримує додатковий піар, краще розглянути варіант з поширенням серед гравців ідей введення в налаштування магазину опцій щодо заборони до показу російських товарів.

Список використаних джерел

1. Закон України «Про внесення змін до деяких законів України щодо встановлення обмежень на ввезення та розповсюдження видавничої продукції, що стосується держави-агресора, Республіки Білорусь, тимчасово окупованої території України». URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2309-20#Text> (дата звернення: 14.02.2025).
2. «Аполітична» російська гра Atomic Heart висміює вбивства українців. URL: <https://ain.ua/2023/02/22/atomic-heart-vysmiyuye-vbyvstva-ukrayincziv/> (дата звернення: 10.02.2025).
3. Atomic Heart у Steam. URL: https://store.steampowered.com/app/668580/Atomic_Heart/?l=ukrainian&bmvxz_cjhc3133%2F= (дата звернення: 14.02.2024).
4. Федоров закликав Sony, Microsoft і Valve заборонити продаж Atomic Heart. URL: <https://gamedev.dou.ua/news/mintsyfry-official-requests-to-ban-atomic-heart/> (дата звернення: 10.01.2025).
5. Warhammer 40,000: Space Marine 2 у Steam. URL: https://store.steampowered.com/app/2183900/Warhammer_40000_Space_Marine_2/ (дата звернення: 14.02.2024).