ISSN 2078-7324. Вісник Львівського університету. Серія Журналістика. 2024. Випуск 54-55. С. 19–33
Visnyk of the Lviv University. Series Journalism. 2024. Issue 54-55. P. 19–33

ТЕОРІЯ І ПРАКТИКА СУЧАСНОЇ ЖУРНАЛІСТИКИ

Visn. Lviv. Univ., Ser. Zhurn. 2024: 54-55; 19–33 • DOI: http://dx.doi.org/10.30970/vjo.2024.54-55.12140

УДК 007 : 304 : 004.9

НОВИННІ ІГРИ В УКРАЇНСЬКОМУ МЕДІАПРОСТОРІ ПІД ЧАС ПОВНОМАСШТАБНОГО РОСІЙСЬКОГО ВТОРГНЕННЯ

Павло Александров,
Анастасія Анісімова
Львівський національний університет імені Івана Франка,
вул. Генерала Чупринки, 49, 79044, Львів, Україна
e-mail: pavlo.aleksandrov@lnu.edu.ua
https://orcid.org/0000-0001-9812-3233

Статтю присвячено дослідженню явища новинних ігор в українському інфопросторі у період повномасштабної російсько-української війни 2022-2023 рр. Виокремлено новинні ігри як різновид гейміфікації українських медіа, з'ясовано їхню жанрову і тематичну специфіку, наведено приклади ігрового продукту та представлено власну концепцію можливої новинної гри на актуальну в умовах воєнного часу тему.

Ключові слова: гейміфікація, новинні ігри, ігровий формат, дослідження ігор.

Актуальність та постановка проблеми. «Новинні ігри» (анг. news games) в журналістиці є інноваційним медіаформатом, який поєднує елементи журналістського матеріалу з механікою відеогри. На відміну від традиційних форм гейміфікації медіатексту, як от тести, кросворди, вікторини тощо, у новинних іграх користувачі можуть самостійно ухвалювати рішення, впливати на розвиток сюжету і розкривати різні аспекти події чи явища, відповідно до рівня власного залучення. Окрім розважальної функції, такий формат може сприяти кращому поясненню складних політичних, соціальних, економічних чи інших питань завдяки активній участі користувача.

З'явившись на початку 2000-х рр., новинні ігри швидко сформувалися в окремий формат журналістики, хоч і не стали поширеним явищем медіапростору. Проте цей напрям продовжує розвиватися і має суттєвий потенціал, зважаючи на загальний розвиток медіатехнологій.

Як порівняно нове явище новинні ігри досліджено недостатньо, наукова думка не встигає осмислити новітні тенденції розвитку цього напряму, зокрема щодо соціальних функцій, які вони виконують. Найбільш гострої актуальності набуває це питання в умовах повномасштабного російського вторгнення, оскільки ігри так само є складником інформаційної війни, як й інші формати медіаконтенту. Деякі аспекти

© Александров П., Анісімова А., 2024

використання воєнної тематики в іграх залишаються дискусійними, зокрема щодо стандартів журналістської етики при висвітленні в іграх трагічних подій.

Мета статті: проаналізувати приклади новинних ігор на тему російсько-української війни 2022-2023 рр. та з'ясувати специфіку, притаманну ігровим проєктам цього періоду.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Одним із найбільш цитованих дослідників сучасних новинних ігор є Ян Богост (Ian Bogost), професор Освітньої програми штучного інтелекту в Джорджийському технологічному інституті та співзасновник студії «Persuasive Games», відомий насамперед працями з розробки й дослідження новинних ігор, які допомагають зрозуміти складні соціальні та політичні проблеми. Ліндсі Грейс (Lindsay Grace), дослідник штучного інтелекту та геймдизайну в Американському університеті Вашингтону, вивчає застосування ігрових технологій у журналістиці та активно досліджує новинні ігри. Феррер Коніл Р. (Ferrer Conill R.), професор Карлстадського університету Швеції, досліджує новинні ігри у соціологічному та соціально-психологічному контексті. Серед українських науковців гейміфікацію медіа досліджують, зокрема, Д. Загорулько, І. Мудра, Р. Пикалюк, О. Рижко, А. Шаманська та інші.

Методологічна основа дослідження: аналіз останніх досліджень та публікацій, аналіз медіапродукції, порівняння, класифікація, статистичні дані. Системний метод застосовуємо для виявлення взаємозалежності і взаємодоповнюваності різних складників новинної гри та її потенційного впливу на аудиторію.

Виклад основного матеріалу дослідження.

Термін «новинні ігри» в журналістиці зазвичай стосується формату, який використовує елементи ігрового дизайну та інтерактивності задля кращого залучення користувачів. Це ігри, які, окрім виконання розважальної функції, допомагають аудиторії сформувати власну думку не на підставі прочитаного тексту чи переглянутого сюжету, а внаслідок своїх дій в ігровому процесі.

Як і в інших різновидах гейміфікації медіа, у новинних іграх використовують мультимедійні елементи, як-от текст, графіку, анімацію, звукові ефекти, а також різні форми для взаємодії користувача з контентом. Споживач інформації тут постає гравцем, який виконує певні дії, впливає на розвиток сюжету та ін., що сприяє кращому розумінню складної теми або проблеми. У світовій практиці новинні ігри використовують для висвітлення широкого спектру тем: політичних, економічних, соціально-побутових, наукових, спортивних тощо. Творцями таких ігор можуть бути як журналістські редакції, так і організації, які не мають прямого стосунку до журналістики, або навіть окремі геймрозробники.

Жанрове різноманіття новинних ігор також є доволі широким, існують різні спроби їхньої класифікації. Зокрема, Ян Богост у книзі «Newsgames: journalism at play»[1] так розділяє новинні ігри за жанрами:

- *ігри-авторські колонки (editorial games)* – ігровий аналог традиційних авторських колонок, в якому позицію автора щодо певних подій чи явищ гравець дізнається в результаті ігрового процесу;

[1] Bogost, I., Ferrari, S., Schweizer, B. (2010), «Newsgames: Journalism at play», Cambridge, MIT Press, 235 p.

- *ігри-таблоїди (tabloid games)* – ті, що імітують контент «жовтої преси»: скандали, інтриги, світське життя тощо;
- *репортажні ігри (reportage games)* – аналог класичного журналістського репортажу, який пропонує користувачу відчути себе віртуальним учасником події чи явища;
- *ігри-інфографіки (infographic news games)* – ті, що заохочують користувача знайти в інтерактивно поданих даних причинно-наслідкові зв'язки щодо певного явища;
- *ігри-головоломки (puzzles games)* – відповідають суті звичайних ігор цього жанру, себто заохочують перевірити свої знання, ерудицію, але присвячені актуальним подіям;
- *документальні ігри (documentary games)* – журналістські розслідування чи спецрепортажі, створені на ігровій платформі з елементами інтерактивності.

Новинні ігри періоду російсько-української війни 2022-2023 рр. можна класифікувати як за згаданими жанрами новинних ігор, так і за загальноігровими («симулятори», «рольові», «квести», «стратегії» тощо) або за платформами (браузерні ігри, ігри для скачування на ПК, додатки до мобільного тощо). Не залишаючи поза увагою ці аспекти, основну увагу ми зосередили на *тематиці* ігор, щоб з'ясувати, чи відповідають ці ігри своїм специфічним функціям і функціям журналістики загалом.

Основні функції новинних ігор ми виокремлюємо так:

- *Привернути увагу, зацікавити.* Незважаючи на понад двадцятилітню історію, новинні ігри залишаються екзотикою у традиційній інтернет-журналістиці, тому привертають увагу як незвичний формат подачі новин.
- *Занурити в атмосферу події.* Користувачу пропонують замість текстового або аудіовізуального матеріалу немов віртуальну участь у реконструйованій події.
- *Спрощено розкрити складні або суперечливі теми.* Водночас, це спрощення завдяки інтерактивній формі залишає простір для множинності інтерпретацій користувачем відображуваної події чи явища.
- *Допомогти подивитися на явище під новим кутом зору*, а отже – сприяти критичному мисленню і, можливо, – етичним міркуванням, не пропонуючи готових висновків, а надаючи можливість дійти до них самостійно[2].

Загальним критерієм для визначення поняття «новинна гра» вважаємо її відповідність журналістським функціям: чи виконує гра, окрім розважальної, й інші функції, як мінімум *інформаційну.* З огляду на цей критерій, ми не акцентуємо питання щодо того, ким було створено ігровий продукт – журналістами чи нежурналістами, хоча враховуємо його в інших аспектах. Зокрема в тому, що не всі ігри на тему російсько-української війни можна вважати новинними з медіазнавчого погляду. Наприклад, навесні 2022 року з'явилося одразу декілька браузерних мініігор, в яких гравцю пропонувалося відлупцювати Путіна та його поплічників: окрім побиття ненависного персонажа, геймплей не передбачав нічого. Такого штибу ігри називати «новинними» некоректно, оскільки у них відсутній соціально важливий

[2] Александров, П. М. (2019), «Ігри, в яких вигравати непотрібно: чи змінять новинні ігри обличчя веб-журналістики?», *Медіакритика*, №26, с. 35-41. URL: https://www.mediakrytyka.info/novi-tehnologii-media/ihry-v-yakykh-vyhravaty-nepotribno-chy-zminyat-novynni-ihry-oblychchya-veb-zhurnalistyky.html (останній перегляд 23 жовтня 2023).

сенс, вони нічого не пояснюють, не містять корисної і пізнавальної інформації для аудиторії.

До того ж, важливо наголосити, що новинних ігор періоду російсько-української війни 2022-2023 рр., створених саме журналістськими організаціями, небагато. Кооперація редакцій із геймстудіями задля створення новинної гри не є поширеною практикою. Насамперед творцями таких ігор виступають незалежні геймрозробники професійних або аматорських студій. З початку повномасштабного російського вторгнення 24.02.2022 р. в українському інфопросторі з'явилося чимало новинних ігор, і більшість з них створили не редакції, що великою мірою позначається на функціях, які мали би виконувати ці ігри як формат журналістики.

В умовах воєнного часу українські медіа віддають перевагу менш ресурсозатратним різновидам гейміфікації, як-от текстові квести, тести на перевірку знань, онлайн-головоломки, вікторини тощо. Наприклад, незадовго до повномасштабного вторгнення видання Texty.org.ua опублікувало інтерактивний матеріал *«Упізнай своїх. Гра-тренажер: чий це танк?!»*[3]. Матеріал містить інформацію, яка допомагає відрізняти український танк від російського. Читачу пропонують опис ознак з алгоритмом визначення найпопулярніших моделей танків, які застосовують у російсько-українській війні, а також тест, де потрібно

визначити модель танка за ілюстрацією. Хоча автори називають цей матеріал грою, вочевидь, це радше формат тесту на перевірку знань.

Інший приклад з цього ж видання – матеріал під назвою *«Вгадайте, як зростають ціни (гра)»*[4], опублікований у жовтні 2022 р. Тут автори пропонують перевірити свої спостереження щодо середнього зростання цін на продукти харчування. Користувач може самостійно проілюструвати, як, на його думку, зросли ціни з початку війни на момент публікації матеріалу. Для цього йому треба провести лінію на запропонованому графіку, а потім натиснути кнопку «Я готовий», щоб побачити різницю між своєї оцінкою й офіційними показниками Укрстату. Це також не є повноцінною новинною грою, а радше елементом гейміфікації в аналітичній статті.

У медіапродукції періоду повномасштабного вторгнення, яку можна зарахувати до новинних ігор, переважає безпосередньо воєнна тематика, проте трапляються й приклади соціально-побутових тем. Тож за тематичним спрямуванням ігри можна умовно поділити на «бойові» (ті, що безпосередньо пов'язані з бойовими діями, а гравцю пропонують роль бійця або бойової одиниці) та «цивільні» (що стосуються небойових тем, пов'язаних з війною, зокрема проблем біженців, волонтерів, цивільної інфраструктури тощо). Також важливим є часовий проміжок: ігри, що прив'язані до конкретного епізоду або періоду великої війни і ті, що не мають такої прив'язки.

Розглянемо гру-симулятор *«Спробуй дотриматися графіку відключень»*[5], яка з'явилася восени 2022 року на тлі масових відключень електроенергії внаслідок російських ракетних атак на українську енергетичну інфраструктуру. Цю гру, яка пропонує користувачеві спробувати себе у ролі диспетчера «Укренерго», розробила ком-

[3] Texty (2022), «Упізнай своїх. Гра-тренажер: чий це танк?!». URL: https://texty.org.ua/projects/105597/upiznaj-svoyih-gra-trenazher-chij-ce-tank/#tanks-cheme (останній перегляд 23 жовтня 2023).

[4] Texty (2022), «Вгадайте, як зростають ціни (гра)». URL: https://texty.org.ua/projects/107794/yak-zrostayut-ciny (останній перегляд 23 жовтня 2023).

[5] Yasno (2022), «Гра, в якій можна спробувати себе в ролі диспетчера». URL: https://yasno.com.ua/schedule-turn-off-electricity/?game=1 (останній перегляд 23 жовтня 2023).

панія Yasno (бренд, під яким операційний холдинг D.Solutions, що входить до Групи ДТЕК, постачає електроенергію і газ та пропонує різні послуги у цій сфері). Основна механіка гри полягає в тому, щоб вчасно перемикати світло між будинками. Також є обмеження по часу й потужності електрики, часом трапляються локальні аварії. За словами розробників, ця гра має дати уявлення людям, що працювати з електропостачанням в умовах війни буває важко і не завжди вдається вмикати і вимикати електропостачання за графіком. Із недоліків – механіка гри побудована виключно на швидкості реакції користувача, не ставлячи його перед вибором і не пропонуючи складних дилем. Водночас поруч із грою на сайті компанії розміщено перелік відповідей на найпоширеніші питання щодо відключень електроенергії та інша актуальна на той час інформація, тож гра, незважаючи на свою простоту, загалом відповідає функціям інформативності.

Інший приклад – гра-квест на тему розмінування територій *«Sniffer Dog Quest»*[6]. Це простенька браузерна гра із головним героєм – песиком Сніффі, який донедавна жив звичайним життям, але рашисти вторглися в його країну і тепер у нього важлива місія: знайти всі вибухонебезпечні предмети, заразом протистоячи клишоногому ведмедю-рашисту, який додає чимало клопоту в процесі пошуку. Механіка гри полягає в тому, щоб пересувати песика по локації і позначати вибухонебезпечні предмети червоними прапорцями. З кожним рівнем змінюється локація та кількість об'єктів, які потрібно знайти, зростає складність їхнього пошуку, але вдосконалюється й персонаж-песик, набуваючи нових навичок. Додатково у грі є посилання на корисну інформацію про вибухонебезпечні предмети та правила поводження при їх виявленні. Тож і цю гру можемо вважати такою, що відповідає критеріям новинної.

Складнішим у сюжетному і технічному сенсі прикладом «небойової» гри на тему війни в Україні є *«One more day»,* в якій користувач може спробувати себе у ролі волонтера під час повномасштабного російського вторгнення. Гра заснована на реальних історіях українців, має нелінійний сюжет та різні варіанти фіналу. Це велика гра за передплатою, над якою українська студія Tsebro Games працювала з перервами від початку війни 2022 року. На момент підготовки цієї статті гра ще знаходилася у розробці. *«У вас є 3 ресурси – фізичне, психічне здоров'я та гроші. Ви маєте якимось чином розподіляти ці ресурси, щоб вижити самому, щоб захищати своїх близьких, можливо, свій квартал, а може, навіть і більше. Тобто ви обираєте рівень того, наскільки готові залучатися»*, – говорить одна з розробниць гри Дар'я Цепкова[7]. Цікавою особливістю концепції «One More Day» є спосіб заохотити до донатів аудиторію. Наприклад, у грі можна допомагати військовим, а можна рятувати тварин, допомагати своєму кварталу, літнім людям тощо. За умови успішного виконання таких квестів гравець отримує відповідну «ачівку» (досягнення) та може прочитати історію людини або фонду, які справді робили це під час війни, і задонатити саме їм.

---

[6] «Гра «Sniffer dog» (2022). URL: https://sniffer-dog-quest.web.app (останній перегляд 23 жовтня 2023).

[7] Богдан, О. (2023), «One more day: грати і донатити на перемогу України», *Zagoriy foundation*. URL: https://media.zagoriy.foundation/velyka-istoriya/one-more-day-graty-i-donatyty-na-peremogu-ukrayiny (останній перегляд 23 жовтня 2023).

Інша категорія цього тематичного спектру новинних ігор – візуальні новели, зокрема *«Ukraine War Stories»*[8], яка є збіркою історій реальних людей, що рятувалися з окупованих міст. Гра вийшла на онлайн-сервісі цифрового поширення відеоігор Steam і її можна безкоштовно завантажити. В основі геймплею – текст із ілюстраціями та музичним супроводом. У грі зібрано три історії: про Бучу, про Маріуполь та про Гостомель. Кожна сфокусована на звичайних людях, які опинилися у вирі війни. Завдання гравця – допомогти героям дістатися безпечного місця. Гра часто ставить перед гравцем складні дилеми, що загалом притаманно жанру візуальних новел, і не всі з героїв можуть вижити. Створила «Ukraine War Stories» команда українських розробників Starni Games. Кожна новела грунтується на досвіді реальних людей, а для ілюстрації локацій використано фотографії реальних місць, що постраждали від російської агресії. Один із розробників особисто пережив окупацію Бучі.

Із наративних ігор варто відзначити анонсовану *«Hollow home»* від української студії Twigames. Сюжет гри засновано на реальних історіях мешканців Маріуполя, які потрапили під російську окупацію. Гравцеві пропонують взяти на себе роль 12-річного хлопчика Максима, який бачить знищення власної домівки, вчиться виживати й робити складний вибір. Сюжет гри починається за день до початку повномасштабного російського вторгнення. Серед локацій – три райони Маріуполя. Однак в процесі гри місто змінюється: ворожі війська обстрілюють та окуповують цілі райони. Так само персонажі, яких зустрічає головний герой, будуть зникати, а на їхньому місці залишатимуться лише привиди. Завдання у грі переважно стосуються виживання та допомоги іншим. Однак кількість дій, які може зробити гравець щодня, обмежена – і це підштовхує до складних рішень. *«Мета цієї гри – показати очима дитини жахіття війни. Гравець побачить, як впадають у відчай звичайні люди, рідне місто яких раптово перетворилося на поле битви, а Маріуполь поступово стає тінню того велелюдного міста, яким він був ще кілька днів тому»*, – говорять про свій проект розробники[9].

Водночас за кількістю в українському інфопросторі переважають саме «бойові» ігри.

Ще у березні 2022 року в оновленні додатку «Дія» з'явилася гра *«єБайрактар»*, в якій треба знищувати ворожу техніку зі знаменитого бойового безпілотного літака турецького виробництва. Гру розробила українська компанія iLogos Game Studios на замовлення Міністерства цифрової трансформації України, очільник якого назвав гру «цифровим заспокійливим»[10]. Принцип гри дуже простий, а геймплей дає лише приблизне уявлення про роботу цього безпілотного літака, але тут важливий контекст, адже гра з'явилася саме в період активної популяризації «Байрактара»: про нього виходило багато публікацій, сюжетів, йому присвячували пісні тощо. Тож з огляду на інформаційний контекст ми зараховуємо цю гру до новинних.

---

[8] Steam (2022), «Гра «Ukraine War Stories». URL: https://store.steampowered.com/app/1985510/Ukraine_War_Stories (останній перегляд 23 жовтня 2023).

[9] GameDev (2023), «Київська студія анонсувала гру Hollow Home – наративну RPG про підлітка в Маріуполі». URL: https://gamedev.dou.ua/news/hollow-home-game-announcement (останній перегляд 23 жовтня 2023).

[10] GameDev (2023), «Розробники «єБайрактару» розповіли, як створювали гру для «Дії». URL: https://dev.ua/news/ebairaktar-dlia-ilogos-studio (останній перегляд 23 жовтня 2023).

Черкаська компанія розробників ігор Bid On Games Studio створила гру-додаток для Android *«Стугна»* – шутер та симулятор оператора однойменного протитанкового ракетного комплексу (ПТРК)[11]. Завдання гравця – знищувати російську техніку за допомогою «Стугни», зокрема танки, БМП та інші. Гра проста, однак дає загальне уявлення про принцип дії цього виду зброї. Також, за словами розробників, доходи від реклами або окремі донати від користувачів спрямовують на підтримку української армії. Загалом передача частини доходів військовим є характерною тенденцією для ігор на тематику російсько-української війни.

Трапляються ігри й присвячені не тенденції, а окремій події. Наприклад, на тлі новини про викрадення російського танку за допомогою трактора, український геймрозробник Soloniy Design Studio створив гру для Android *«Трактор проти танка»*[12]. У цій дуже простенькій грі гравець має керувати трактором і буксирувати затрофеєний танк ворога. Доведеться долати круті пагорби чорнозему, намагаючись не загубити танк, а трактор час від часу заправляти.

Деякі ігри з цієї категорії побудовані виключно на медійних образах російсько-української війни, як реальних, так і міфічних. Багато таких образів містить гра *«Birds Attack 2022»*[13], де гравець має керувати українським «бойовим качуром» і знищувати техніку окупанта. За словами розробників, ідея гри виникла на тлі абсурдної російської пропаганди про «українські біолабораторії з птахами», а також новини про диких гусей на півдні України, які «підбили» ворожий літак. Гра містить велику кількість мемів українського медіапростору, які відображені у геймплеї або на фоні: трактор, що тягне захоплений танк, підбитий крейсер «Москва», Чорнобаївка, російські мародери з краденими килимами тощо. Незважаючи на загальну кумедність і карикатурність, гра оперує актуальними медіаобразами війни, відтак її ми також зараховуємо до новинних.

Серед складніших за технічною реалізацією та геймплеєм ігор на воєнну тематику варто виділити *«Death From Above»*[14], розроблену фінською студією Rockodile і видану німецькою компанією Lesser Evil. Тут гравцю пропонують взяти на себе роль українського оператора бойового дрона в умовах російського вторгнення в Україну. Зокрема за допомогою різних дронів боротися з окупантами, захоплювати цінне обладнання та відновлювати зруйновані під час бойових дій лінії зв'язку. Цікавою особливістю керування бойовим дроном є можливість не тільки знищувати ворогів, але й брати в полон: як відомо із відкритих даних, випадки взяття в полон російських військових за допомогою дрона справді траплялися.

На момент підготовки цієї статті гра вийшла у дочасному доступі на Steam. Як і в багатьох інших великих ігрових проектах на тему війни в Україні, автори

---

[11] Bid On Games Studio (2022), «Гра для Android Стугна». URL: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.BidOnGames.Stugna&hl=uk&gl=US (останній перегляд 23 жовтня 2023).

[12] «Гра «Трактор проти танка – буксир». URL: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.soloniy.tractor (останній перегляд 23 жовтня 2023).

[13] GameDev (2022), «Birds Attack 2022»: гра про бойового качура, який нищить окупантів». URL: https://gamedev.dou.ua/forums/topic/37951/?from=similar_topics (останній перегляд 23 жовтня 2023).

[14] DW (2023), «Death from Above – комп'ютерна гра про війну в Україні». URL: https://www.dw.com/uk/death-from-above-komputerna-gra-pro-vijnu-v-ukraini-31052023/video-65783538 (останній перегляд 23 жовтня 2023).

обіцяють передавати частину доходів на підтримку ЗСУ. *«30% від чистих надходжень порівну розподіляються між двома організаціями, які надають нелетальну допомогу Збройним силам України: «Повернись живим» і «Армія дронів». Купуючи цю гру, ви можете бути впевнені в тому, що ваші гроші підуть на гідну справу. Коли ми окупимо витрати на випуск гри, то збільшимо частку донатів до 70%. А решту коштів, тобто 30%, витрачатимемо на подальшу розробку цієї гри»*, – запевняють розробники у Steam[15].

Водночас, серед великого розмаїття ігор, прямо чи опосередковано присвячених війні 2022-2023 рр. є проекти, які важко зарахувати до новинних навіть за наявності актуальних медіаобразів. Наприклад, інді-гра «*Zero Losses»* від української студії Marevo Collective пропонує грати за російського солдата допоміжних частин, який не бере безпосередньої участі у бойових діях, а слідує за військами та бачить наслідки війни. Його завдання – «мінімізувати втрати», тобто знаходити та спалювати трупи російських солдатів у сумнозвісних пересувних крематоріях. Гру виконано у похмурому, моторошному візуальному та звуковому стилі, а її сценарист та розробник називає її «грою-притчею» та «моторошною рефлексією на тему вторгнення»[16]. Тож питання щодо того, чи можна зараховувати ігри такого типу до новинних залишаємо відкритим.

Розглядаючи проблему новинних ігор на воєнну тематику, ми не можемо оминути й етичних питань. Суперечки щодо етичності випуску ігор на тему війни, коли ця війна ще не закінчилась, точаться як в українських, так і в зарубіжних медіа.

Зокрема згадана гра «Death from Above» спровокувала у західних медіа дискусію щодо того, чи є етично виправданим створення ігрового (себто апріорі розважального) продукту для відображення поточної війни. Так, коментуючи вихід цієї гри, німецький психолог Беньямін Штробель, який досліджує вплив відеоігор на психіку, стверджує, що зображати реальну війну у відносно тривіальній грі це несмак, і до того ж є ризик, що це перетвориться на виключно розважальний продукт[17].

Питання етичності створення ігрового контенту на тему нинішньої війни заслуговує окремої публікації, тому обмежимося констатацією того, що ставлення до такої медіапродукції залишається неоднозначним як серед медійників, так і геймрозробників. Проаналізувавши гілку дискусії на спеціалізованому ресурсі українських ігрових розробників Gamedev.dou.ua[18], ми узагальнили аргументи за і проти ігор на тему війни 2022-2023 рр.:

Проти:

- Час для таких ігор ще не настав, оскільки в українського суспільства немає часової та емоційної дистанції від нинішньої війни, а отже є ризик травматизації.

---

[15] Steam (2022), «Гра «Death From Above». URL: https://store.steampowered.com/app/2300160/Death_From_Above/?l=ukrainian#app_reviews_hash (останній перегляд 23 жовтня 2023).

[16] Данилов, О. (2022), «Zero Losses. Гра, як ремінісценція травматичного воєнного досвіду», *Mezha.* URL: https://mezha.media/articles/zero-losses (останній перегляд 23 жовтня 2023).

[17] DW (2023), «Death from Above – комп'ютерна гра про війну в Україні». URL: https://www.dw.com/uk/death-from-above-komputerna-gra-pro-vijnu-v-ukraini-31052023/video-65783538 (останній перегляд 23 жовтня 2023).

[18] Мороз, А. (2023), «Чи варто створювати ігри про вторгнення в Україну під час війни. Розбираємо етичні питання», *GameDe.* URL: https://gamedev.dou.ua/blogs/war-and-the-ethics-of-gamedev/?from=similar_posts (останній перегляд 23 жовтня 2023).

- Гра на відміну від репортажу чи фільму є нелінійною, а отже гравці гарантовано будуть переживати сюжет не так, як очікували розробники: включно із глумом стосовно українських воїнів та цивільних.
- Гра як щось несерйозне створює ризики перетворення трагічних образів війни на кумедне шоу.
- Війну в іграх використовують як бренд, під яким можна продати неякісний, тривіальний продукт.

За:

- Ігри привертають увагу до війни в Україні тієї частини аудиторії, на яку не мають впливу інші засоби комунікації, насамперед закордоном.
- Ігри про нашу війну як засіб впливу на громадську думку західних країн задля збільшення допомоги Україні потрібні саме зараз, а не через 10 років після війни.
- Ігри є сильним засобом нагадування світовій аудиторії, що війна триває, і їхня допомога вкрай потрібна.
- Російські розробники ігор активно пропагують своє бачення цієї війни у світовому інформаційному просторі, не переймаючись етичними питаннями.

Зазначимо, що дискусії щодо етичності розкриття трагічних подій та явищ в ігровому форматі точаться давно. Один із найгучніших етичних скандалів, пов'язаних з news games, стосувався редакції BBC, яка у 2015 році випустила новинну гру «Syrian Journey: Choose your own escape route» («Сирійські мандри: оберіть свій шлях евакуації»), в якій гравець у ролі сирійського біженця (або біженки) мав обирати маршрут втечі із охопленої війною країни[19]. Багатьох обурив сам ігровий формат трагічної теми, хоча мета гри полягала в тому, щоб дати уявлення про те, з якими труднощами та ризиками стикаються біженці із зони сирійської війни.

На нашу думку, саме такий формат новинної гри, як «Сирійські мандри» відповідає базовим функціям журналістики у розкритті суспільно важливих тем в інтерактивний спосіб і був би вельми затребуваний в реаліях російсько-української війни. До того ж, технічно такий проект не є ресурсозатратним, адже це є браузерна гра у текстовому форматі з мінімумом графіки.

Для наочності пропонуємо власну концепцію новинної гри на одну з актуальних тем російсько-української війни – виїзд за кордон і пов'язані із цим проблеми, з якими одна з авторів цієї статті стикнулася особисто.

Ідея. Створити гру, в якій гравець може «прожити життя» української біженки/біженця. Це допоможе гравцю краще зрозуміти проблеми, з якими може зіткнутися людина з України в незнайомій країні, як-от труднощі працевлаштування, навчання, отримання статусу біженця, неприйняття місцевим населенням тощо.

Формат. Візуальна новела з варіантами вибору, які впливатимуть на розвиток і фінал сюжету.

Сюжет. На початку гри гравець може обрати одного з кількох персонажів із різним минулим та обставинами, що змусили їх тікати з рідного дому. Наприклад:

---

[19] Александров, П. М. (2019), «Ігри, в яких вигравати непотрібно: чи змінять новинні ігри обличчя веб-журналістики?», *Медіакритика,* №26, с. 35-41. URL: https://www.mediakrytyka.info/novi-tehnologii-media/ihry-v-yakykh-vyhravaty-nepotribno-chy-zminyat-novynni-ihry-oblychchya-veb-zhurnalistyky.html (останній перегляд 23 жовтня 2023).

1) жінка з Одеси, яка відправила шістнадцятирічного сина до знайомих у Німеччину, але згодом була змушена виїхати до нього, оскільки соціальні служби могли вилучити дитину через відсутність офіційного опікуна;

2) жінка з двома маленькими дітьми, яка хоче виїхати з Дніпра і стоїть перед вибором, яку країну обрати. Після цього історія розвиватиметься відповідно до зробленого гравцем вибору, на основі реальних історій декількох жінок, що виїхали відповідно до Польщі, Німеччини та Великої Британії;

3) дівчина-студентка, яка разом із неповнолітньою сестрою виїжджає в Німеччину до свого батька та нареченого, і стикається з низкою бюрократичних перепон, як-от: проблеми з документами, оскільки закордонний паспорт дівчини був протермінований і вона виїжджала за внутрішнім паспортом, з працевлаштуванням, адаптацією, вивченням мови, з життям у таборі для біженців, з житлом, сімейними негараздами тощо.

Важливо, що всі історії мають бути засновані на реальних подіях.

Орієнтовна схема розвитку основних подій і сюжетних розгалужень. Евакуація – кордон – пошук табору – пошук житла – пошук роботи – документи.

Кількість можливих залучених осіб. 5-6 респондентів, 1-2 графічні дизайнери, 1-2 розробники.

Мета гри. Дати уявлення аудиторії про реальні проблеми, з якими стикаються українські біженці за кордоном. Це стосується, зокрема, пошуку роботи, проходження мовних курсів, які впливають на тимчасові виплати українським біженцям, подання і створення документів в державних установах, влаштування дітей у навчальні заклади тощо. Також ігровий процес буде супроводжуватися корисними порадами, що орієнтуватимуть людей, які збираються виїхати за кордон, із чим їм найімовірніше доведеться стикнутися за кордоном.

Висновки. Під час повномасштабного російського вторгнення гейміфікація новин в Україні почала набувати нових форм і змісту, що відповідали тематичній актуальності. Найпоширенішими стали формати тестів (текстових або ілюстраційних), орієнтовані на перевірку знань аудиторії різних аспектів воєнного часу. Пропонуючи такий контент, медіа деколи називають його «грою», що з академічного погляду не є коректним.

Водночас з'явилося багато ігрових проектів на тему війни, які цілком або частково можна зараховувати до *новинних ігор*, умовно розділяючи їх на «цивільні», де ігровий персонаж є волонтером, переселенцем, мирним мешканцем на окупованій території тощо, та «бойові», в яких персонажем виступає українській воїн або бойова одиниця. Переважно творцями таких ігор є не редакції, а ігрові студії або окремі геймрозробники, які орієнтують свій контент на закордонну аудиторію (англійську версію мають переважна більшість переглянутих нами ігор). Також новинні ігри воєнного часу можна розділити на «розважальні» (ті, що орієнтовані насамперед на гумор, підбадьорення, підняття бойового духу, але водночас оперують актуальною інформацією або медіаобразами) та «серйозні» (ті, що намагаються пояснити, розкрити суть, показати війну очима очевидця тощо). За рівнем технічної реалізації ігри можна поділяти умовно на «прості» (браузерні, які не потребують скачування та оплати) та «складні», які передбачають тривалий геймплей і доступні тільки за передплатою. Майже всі ігрові проекти заохочують до донатів ЗСУ і благодійних фондів,

автори платних ігор завжди акцентують увагу, що частина зібраних коштів піде на підтримку українських військових.

Залишається проблемою вкрай низька кооперація українських редакцій із геймрозробниками. Медіа не наважуються вкладати ресурси у створення технічно складного медіаконтенту, до того ж ризикованого з морально-етичного боку, а незалежні геймстудії часто не мають розуміння журналістських функцій, які би мала виконувати новинна гра. Є багато технічно складних ігор, робота над якими почалася ще на початку повномасштабного вторгнення, але вони досі перебувають у розробці або форматі дочасного виходу.

Незважаючи на великий потенціал, новинні ігри наразі займають невеличку нішу в українських медіа. Водночас, на нашу думку, потенційні творчі можливості, які надає ігровий механізм інтерактивного наративу, є досить перспективними для пояснення і розкриття різноманітних соціально важливих тем, пов'язаних з російсько-українською війною.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Александров, П.М. (2019), «Ігри, в яких вигравати непотрібно: чи змінять новинні ігри обличчя веб-журналістики?», *Медіакритика,* №26, с. 35-41. URL: https://www.mediakrytyka.info/novi-tehnologii-media/ihry-v-yakykh-vyhravaty-nepotribno-chy-zminyat-novynni-ihry-oblychchya-veb-zhurnalistyky.html (останній перегляд 23 жовтня 2023).
2. Богдан, О. (2023), «One more day: грати і донатити на перемогу України», *Zagoriy foundation*. URL: https://media.zagoriy.foundation/velyka-istoriya/one-more-day-graty-i-donatyty-na-peremogu-ukrayiny (останній перегляд 23 жовтня 2023).
3. Бровінська, М. (2023), «Ігровий фронт. 25 патріотичних ігор цієї війни, у яких можна нищити путіна й окупантів, а ще – бути волонтером», *GameDev.* URL: https://dev.ua/news/15-igor-pro-viynu (останній перегляд 23 жовтня 2023).
4. «Гра «Sniffer dog» (2022). URL: https://sniffer-dog-quest.web.app (останній перегляд 23 жовтня 2023).
5. «Гра «Трактор проти танка – буксир». URL: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.soloniy.tractor (останній перегляд 23 жовтня 2023).
6. Данилов, О. (2022), «Zero Losses. Гра, як ремінісценція травматичного воєнного досвіду», *Mezha.* URL: https://mezha.media/articles/zero-losses (останній перегляд 23 жовтня 2023).
7. Загорулько, Д. (2018), «Гейміфікований інформаційний продукт в онлайн-медіа: специфіка та типологія», *Наукові записки Інституту журналістики*, Т. 1, с. 62-66.
8. Мороз, А. (2023), «Чи варто створювати ігри про вторгнення в Україну під час війни. Розбираємо етичні питання», *GameDev.* URL: https://gamedev.dou.ua/blogs/war-and-the-ethics-of-gamedev/?from=similar_posts (останній перегляд 23 жовтня 2023).
9. Пикалюк, Р. (2023), «Гейміфікація в українській онлайн-журналістиці воєнного періоду», *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*, т. 34 (73), №2 Ч.2, с. 136-140.
10. Рижко, О. (2019), «Рецепція геймифікації новин як нової конвергенції», *Вісник Львівського університету. Серія Журналістика,* вип. 46, с. 265-272.

11. Bid On Games Studio (2022), «Гра для Android Стугна». URL: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.BidOnGames.Stugna&hl=uk&gl=US (останній перегляд 23 жовтня 2023).
12. Bogost, I., Ferrari, S., Schweizer, B. (2010), «Newsgames: Journalism at play», Cambridge, MIT Press, 235 p.
13. DW (2023), «Death from Above – комп'ютерна гра про війну в Україні». URL: https://www.dw.com/uk/death-from-above-komputerna-gra-pro-vijnu-v-ukraini-31052023/video-65783538 (останній перегляд 23 жовтня 2023).
14. Ferrer Conill, R. (2018). «Gamifying the news: Exploring the introduction of game elements into digital journalism»: Doctoral thesis, monograph, Karlstad: Karlstads universitet, 298 p. URL: https://kau.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1240298&dswid=4194 (accessed 23 October 2023).
15. GameDev (2022), «Birds Attack 2022»: гра про бойового качура, який нищить окупантів». URL: https://gamedev.dou.ua/forums/topic/37951/?from=similar_topics (останній перегляд 23 жовтня 2023).
16. GameDev (2023), «Київська студія анонсувала гру Hollow Home – наративну RPG про підлітка в Маріуполі». URL: https://gamedev.dou.ua/news/hollow-home-game-announcement (останній перегляд 23 жовтня 2023).
17. GameDev (2023), «Розробники «єБайрактару» розповіли, як створювали гру для «Дії». URL: https://dev.ua/news/ebairaktar-dlia-ilogos-studio (останній перегляд 23 жовтня 2023).
18. García-Avilés, J., Ferrer Conill, R., García-Ortega, A. (2022). «Gamification and Newsgames as Narrative Innovations in Journalism», *Total Journalism,* p. 53-67. URL: https://www.researchgate.net/publication/358005037_Gamification_and_Newsgames_as_Narrative_Innovations_in_Journalism (accessed 23 October 2023).
19. Steam (2022), «Гра «Death From Above». URL: https://store.steampowered.com/app/2300160/Death_From_Above/?l=ukrainian#app_reviews_hash (останній перегляд 23 жовтня 2023).
20. Steam (2022), «Гра «Ukraine War Stories». URL: https://store.steampowered.com/app/1985510/Ukraine_War_Stories (останній перегляд 23 жовтня 2023).
21. Texty (2022), «Вгадайте, як зростають ціни (гра)». URL: https://texty.org.ua/projects/107794/yak-zrostayut-ciny (останній перегляд 23 жовтня 2023).
22. Texty (2022), «Упізнай своїх. Гра-тренажер: чий це танк?!». URL: https://texty.org.ua/projects/105597/upiznaj-svoyih-gra-trenazher-chij-ce-tank/#tanks-cheme (останній перегляд 23 жовтня 2023).
23. Yasno (2022), «Гра, в якій можна спробувати себе в ролі диспетчера». URL: https://yasno.com.ua/schedule-turn-off-electricity/?game=1 (останній перегляд 23 жовтня 2023).

REFERENCES

1. Aleksandrov, P.M. (2019), «Ihry, v yakykh vyhravaty nepotribno: chy zminiat novynni ihry oblychchia veb-zhurnalistyky?», *Mediakrytyka*, №26, s. 35-41. URL: https://www.mediakrytyka.info/novi-tehnologii-media/ihry-v-yakykh-vyhravaty-nepotribno-chy-zminyat-novynni-ihry-oblychchya-veb-zhurnalistyky.html (accessed 23 October 2023).

2. Bohdan, O. (2023), «One more day: hraty i donatyty na peremohu Ukrainy», Zagoriy foundation. URL: https://media.zagoriy.foundation/velyka-istoriya/one-more-day-graty-i-donatyty-na-peremogu-ukrayiny (accessed 23 October 2023).
3. Brovinska, M. (2023), «Ihrovyi front. 25 patriotychnykh ihor tsiiei viiny, u yakykh mozhna nyshchyty putina y okupantiv, a shche – buty volonterom», *GameDev.* URL: https://dev.ua/news/15-igor-pro-viynu (accessed 23 October 2023).
4. «Hra «Sniffer dog» (2022). URL: https://sniffer-dog-quest.web.app (accessed 23 October 2023).
5. «Hra «Traktor proty tanka – buksyr». URL: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.soloniy.tractor (accessed 23 October 2023).
6. Danylov, O. (2022), «Zero Losses. Hra, yak reministsentsiia travmatychnoho voiennoho dosvidu», *Mezha*. URL: https://mezha.media/articles/zero-losses (accessed 23 October 2023)
7. Zahorulko, D. (2018), «Heimifikovanyi informatsiinyi produkt v onlain-media: spetsyfika ta typolohiia», *Naukovi zapysky Instytutu zhurnalistyky [Scientific notes of the Institute of Journalism]*, t. 1, s. 62-66.
8. Moroz, A. (2023), «Chy varto stvoriuvaty ihry pro vtorhnennia v Ukrainu pid chas viiny. Rozbyraiemo etychni pytannia», GameDev. URL: https://gamedev.dou.ua/blogs/war-and-the-ethics-of-gamedev/?from=similar_posts (accessed 23 October 2023).
9. Pykaliuk, R. (2023), «Heimifikatsiia v ukrainskii onlain-zhurnalistytsi voiennoho periodu», *Vcheni zapysky TNU imeni V. I. Vernadskoho. Seriia: Filolohiia. Zhurnalistyka [Scientific notes of V. I. Vernadsky Taurida National University, Series: Philology. Journalism],* t. 34 (73), №2, ch.2, s. 136-140.
10. Ryzhko, O. (2019), «Retseptsiia heimyfikatsii novyn yak novoi konverhentsii», *Visnyk Lvivskoho universytetu. Seriia Zhurnalistyka [Visnyk of the Lviv University. Series Journalism]*, vyp. 46, s. 265-272.
11. Bid On Games Studio (2022), «Hra dlia Android Stuhna». URL: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.BidOnGames.Stugna&hl=uk&gl=US (accessed 23 October 2023).
12. Bogost, I., Ferrari, S., Schweizer, B. (2010). «Newsgames: Journalism at play», Cambridge, MIT Press, 235 p.
13. DW (2023), «Death from Above – kompiuterna hra pro viinu v Ukraini». URL: https://www.dw.com/uk/death-from-above-komputerna-gra-pro-vijnu-v-ukraini-31052023/video-65783538 (accessed 23 October 2023).
14. Ferrer Conill, R. (2018). «Gamifying the news: Exploring the introduction of game elements into digital journalism»: Doctoral thesis, monograph, Karlstad: Karlstads universitet, 298 p. URL: https://kau.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1240298&dswid=4194 (accessed 23 October 2023).
15. GameDev (2022), «Birds Attack 2022»: hra pro boiovoho kachura, yakyi nyshchyt okupantiv». URL: https://gamedev.dou.ua/forums/topic/37951/?from=similar_topics (accessed 23 October 2023).
16. GameDev (2023), «Kyivska studiia anonsuvala hru Hollow Home – naratyvnu RPG pro pidlitka v Mariupoli». URL: https://gamedev.dou.ua/news/hollow-home-game-announcement (accessed 23 October 2023).

17. GameDev (2023), «Rozrobnyky «yeBairaktaru» rozpovily, yak stvoriuvaly hru dlia «Dii». URL: https://dev.ua/news/ebairaktar-dlia-ilogos-studio (accessed 23 October 2023).
18. García-Avilés, J., Ferrer Conill, R., García-Ortega, A. (2022), «Gamification and Newsgames as Narrative Innovations in Journalism», *Total Journalism,* p. 53-67. URL: https://www.researchgate.net/publication/358005037_Gamification_and_Newsgames_as_Narrative_Innovations_in_Journalism (accessed 23 October 2023).
19. Steam (2022), «Hra «Death From Above». URL: https://store.steampowered.com/app/2300160/Death_From_Above/?l=ukrainian#app_reviews_hash (accessed 23 October 2023).
20. Steam (2022), «Hra «Ukraine War Stories». URL: https://store.steampowered.com/app/1985510/Ukraine_War_Stories (accessed 23 October 2023).
21. Texty (2022), «Vhadaite, yak zrostaiut tsiny (hra)». URL: https://texty.org.ua/projects/107794/yak-zrostayut-ciny (accessed 23 October 2023).
22. Texty (2022), «Upiznai svoikh. Hra-trenazher: chyi tse tank?!». URL: https://texty.org.ua/projects/105597/upiznaj-svoyih-gra-trenazher-chij-ce-tank/#tanks-cheme (accessed 23 October 2023).
23. Yasno (2022), «Hra, v yakii mozhna sprobuvaty sebe v roli dyspetchera». URL: https://yasno.com.ua/regions/selection?url=https%253A%252F%252Fyasno.com.ua%252Fschedule-turn-off-electricity (accessed 23 October 2023).

NEWS GAMES IN THE UKRAINIAN MEDIA SPACE DURING THE FULL-SCALE RUSSIAN INVASION

Pavlo Aleksandrov,
Anastasiia Anisimova
Ivan Franko National University of Lviv,
Generala Chuprynky Str., 49, 79044, Lviv, Ukraine
e-mail: pavlo.aleksandrov@lnu.edu.ua
https://orcid.org/0000-0001-9812-3233

The phenomenon of news games on the topic of the Russian-Ukrainian war of 2022-2023 has been explored in the article. During the research, a number of gaming projects from this period were analyzed, their genre and thematic specificity were determined, examples of gaming products were provided, and our own concept of a news game on the topical subject of wartime was presented.

In 2022-2023, many game projects on the theme of the war in Ukraine appeared, which can be fully or partially classified as news games, conditionally dividing them into “civilian” ones, where the game character is a volunteer, an immigrant, a peaceful resident of the occupied territory, etc. and “combat”, in which the character is a Ukrainian soldier or combat unit. These games are primarily developed by gaming studios or individual game developers, rather than journalistic editorial teams, and they target an international audience (almost all the analyzed games have an English version). We categorize these news games as “entertainment” (those primarily oriented towards humor, boosting morale, and using current information or media

images) and "serious" (those attempting to explain, reveal the essence, and show the war through the eyes of witnesses).

According to the level of technical implementation, these games can be divided into "simple" ones (browser-based, requiring no download or payment) and "complex" ones that offer extended gameplay and are available only through subscription. Almost all gaming projects encourage donations to the Armed Forces of Ukraine and charitable funds, and the authors of paid games always emphasize that a portion of the proceeds will go towards supporting Ukrainian military personnel.

Despite their significant potential, news games currently occupy a small niche in the Ukrainian media landscape. At the same time, in our opinion, the creative possibilities offered by the gaming mechanism of this interactive narrative are quite promising for explaining and revealing various socially important topics related to the Russian-Ukrainian war.

Keywords: gamification; news games; game format; game research.