



© Р. Л. Трищук*, канд. техн. наук, доц., А. В. Кудлінський, асп., КПІ ім. Ігоря Сікорського, м. Київ, Україна

ІНТЕРАКТИВНІСТЬ ВІДЕОІГОР ЯК ІНСТРУМЕНТУ ІНФОРМАЦІЙНОГО ВПЛИВУ В УМОВАХ РОСІЙСЬКО-УКРАЇНСЬКОЇ ВІЙНИ

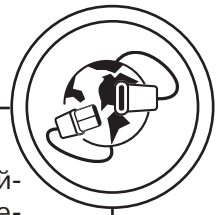
Досліджено інтерактивність відеоігор як інструменту інформаційного впливу в умовах російсько-української війни. Проведено порівняльний аналіз створеної київською студією Twigames нарративної рольової гри Hollow Home про життя цивільних у Маріуполі в умовах окупації та розробленого російською студією Battlestate Games тактичного шутера Escape from Tarkov щодо їх ролі у формуванні суспільних уявлень про конфлікт. Показано, що інтерактивність відеоігор може виконувати різні комунікаційні функції: від формування емоційного співпереживання та моральної рефлексії до конструювання ідеологічних нарративів і моделей поведінки.

Ключові слова: відеогра; гравець; інтерактивність; інформаційний вплив, пропаганда, медіакомунікація, російсько-українська війна.

Постановка проблеми

В умовах російсько-української війни поряд із традиційними медіа дедалі більшої популярності набувають новітні канали комунікації, які поєднують розважальні функції з поширенням пропагандистських повідомлень. Одним із таких каналів є відеоігри, що завдяки своїй інтерактивності спроможні впливати на особистість, глибоко занурюючи її в сюжет гри, адже спонукають на власному досвіді пережити події в ній та отримати максимум почуттів. Відеоігри перетворилися на важливий складник сучасного цифрового медіапростору, в якому транслюють-

ся ідеологічні нарративи й інтерпретації та пропагандистські повідомлення. Через сюжетні лінії та візуальні символи вони здатні впливати на сприйняття війни різними аудиторіями, формуючи в них уявлення про вторгнення РФ на територію нашої країни та моделюючи певні образи сторін конфлікту. Це відкриває нові можливості для політичних маніпуляцій, які всіляко застосовує російська пропаганда, щоб чинити потужний деструктивний вплив на індивідуальну та масову свідомість. Водночас відеоігри є платформою для поширення українських національних нарративів і підвищення обізнаності



світової спільноти щодо сучасних воєнних подій та формування міжнародної підтримки нашої країни.

Тож дослідження інтерактивності відеоігор як інструменту інформаційного впливу в умовах російсько-української війни нині є доволі актуальним. Воно дозволяє глибше зрозуміти механізми формування медіанаративів, роль цифрових ігор у сучасних інформаційних конфліктах та їх потенціал як засобу комунікації, пропаганди або контрпропаганди. Аналіз цього явища сприятиме розвитку наукових підходів до вивчення цифрових медіа, а також допоможе визначити роль відеоігор у сучасному інформаційному просторі та їх вплив на суспільне сприйняття війни.

Аналіз попередніх досліджень

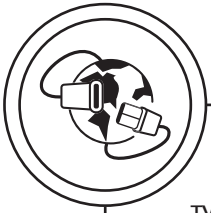
Відеоігри як елемент сучасного медіасередовища неодноразово ставали предметом зацікавлення українських і зарубіжних науковців. Дослідники, як-от Р. Бергонсе, Г. Тавіно́р, Я. Богост, С. Каселлі та ін. намагалися осмислити сутність цього явища. Зокрема, до ґрунтового аналізу дефініцій поняття «відеогра» вдався Р. Бергонсе в статті «П'ятдесят років потому, що ж таке відеогра? Есенціалістський підхід до визначення». На основі комплексного аналізу дефініювання відеоігри різними науковцями він дійшов висновку, що відеоігровий світ є рекомбінацією реальних властивостей та елементів для репрезентації вигаданого контексту, на тлі якого відбувається взаємодія. Дослідник визначив відеоігру як опосередкований вигаданим кон-

текстом і підтримуваний емоційним зв'язком між гравцем і результатом його дій у межах цього контексту режим взаємодії геймера з електронним пристроєм, можливо, і з іншими гравцями [1, С. 235].

Г. Тавіно́р вважав відеоігру предметом для забезпечення розваг за допомогою взаємодії через правила й об'єктивний геймплей або через інтерактивну вигадку [2].

Праці цих двох науковців зосереджені передовсім на дефініційному та філософському осмисленні відеоігор. У них інтерактивність розглядається переважно як елемент ігрового процесу чи механізм забезпечення розваги, але не досліджується її потенціал у формуванні політичних наративів, ідеологічних установок чи суспільних уявлень про військові конфлікти.

Ще один дослідник відеоігор, Я. Богост, розглядав відеоігри як обчислювальні артефакти, для розуміння яких потрібно мати щонайменше часткове розуміння архітектури комп'ютера. Більше того, зазначав він, кожна відеогра — це певний фрагмент програмного забезпечення, створений і запущений на певному комп'ютерному обладнанні в той чи інший час. Окремо і/чи разом ці програмні та апаратні системи чинять тиск одна на одну [3]. Науковець стверджував, що відеогра може виступати аргументом, сформульованим не лише через сюжет або візуальні образи, а й через сам процес гри та її правила. Наприклад, військові або політичні симулятори здатні моделювати реальні конфлікти і в такий спосіб комунікувати певні інтерпретації політичних подій [4].



Каселлі С. вважав відеігри культурними цілями та пропонував розглядати їх як місця культурної пам'яті [5]. Х. Потцш і В. Шислер, які аналізували механізми репрезентації сучасних конфліктів в іграх, у статті «Гра в культурну пам'ять: цифрові ігри та репрезентація сучасних конфліктів» показали, що певні елементи відеогри об'єднуються в ширшу структуру пам'яті, перебудовуються в ігровому світі та створюють поза ним культурні ефекти й таким чином посилюють вплив на формування та розвиток культурної пам'яті [6].

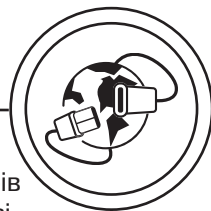
При цьому праці С. Каселлі, Х. Потцша і В. Шислера здебільшого базуються на прикладах західних ігор і не враховують специфіку сучасних гібридних конфліктів, зокрема російсько-української війни.

Окремий напрям досліджень пов'язаний із вивченням гейміфікації як комунікаційної технології. Н. Фіголь, Т. Файчук, І. Побідаш, О. Трищук і В. Теремко розглядають її як використання ігрових механік для залучення аудиторії та зміни її поведінки. На думку цих дослідників, гейміфікація дозволяє раціонально використовувати наявні ресурси (ігрові стимули, змагання і нагороди), щоб усі сторони в результаті досягли бажаної мети. Однак, застерігають вони, гейміфікований матеріал варто використовувати обережно, щоб уникнути зниження ефективності впливу інтерактивного контенту. Важливо усвідомлювати та відрізнити корисний потенціал гри від гри як самоцілі, яка може мати шкідливий вплив на психічне й фізичне здоров'я геймера та на його самореалізацію в суспільстві [7].

Дослідження цих науковців є важливим для розуміння ролі ігрових механік у комунікаційних процесах, однак основна увага в ньому приділяється маркетинговим, освітнім та управлінським аспектам гейміфікації, а не аналізу відеоігор як складної медіа-системи, здатної впливати на політичні чи ідеологічні установки аудиторії.

Останнім часом науковці значну увагу приділяють розкриттю потенціалу відеоігор як джерела передачі пропагандистських ідеологій [8–11]. Зокрема, С. Фіялка провела дослідження пропагандистських мотивів у відеоіграх, побудованих на сюжетах українсько-російського протистояння, і на його основі дійшла висновку, що в цифрових іграх нав'язуються ті само наративи, що й поширюються антиукраїнськими медіа. Мета цих наративів — «спотворення української історії, дискредитація внутрішньої та зовнішньої політики нашої держави, формування негативного образу України як серед іноземців, так і поміж самих українців» [11, С. 79]. Щоб уникнути їх деструктивного впливу на українську громадськість, науковиця запропонувала відстежувати, чи не завдають вони шкоди іміджу України, та підкреслила необхідність на рівні держави «заохочувати створення ігрових продуктів із закладеними в них національними цінностями наступальною історичною пропагандою» [11, С. 83].

Попри значний інтерес сучасних дослідників до вивчення відеоігор, наявні дослідження зосереджені в основному на філософських, культурологічних, технологічних або наративних аспек-



тах цього виду медіа. Проблема використання інтерактивності цього елемента сучасного медіа-середовища як механізму пропаганди в контексті російсько-українського протистояння є малодослідженою і тому потребує подальшого наукового осмислення того, як ігрові механіки, сюжетні структури та взаємодія гравця з ігровим світом можуть впливати на сприйняття воєнних подій.

Мета роботи

Окреслити специфіку інтерактивності відеоігор передовсім як інструменту інформаційного впливу в умовах російсько-української війни.

Результати проведених досліджень

У сучасному світі цифрових медіа відеоігри є потужним засобом комунікації, який сприяє вдосконаленню нових форм взаємодії та професійному розвитку гравців. Вони відрізняються від інших видів медіа, які зазвичай дозволяють лише спостерігати за світом, тим, що дають змогу гравцеві активно взаємодіяти з ним. Гравець не може нічого не робити, у грі він має діяти. Якщо у фільмі якийсь персонаж убиває когось, то глядач не відчуває своєї причетності до цього. Але коли людина, яка контролює героя, у відеоігрі вбиває іншого — антигероя, то це не лише перемога цього героя, а й досягнення (тріумф) гравця. Завдяки цьому процес сприйняття інформації змінюється з одностороннього на двосторонній, а це зменшує розрив між медіапродуктом та особою, яка його отримує та експлуатує.

Одним з основних способів взаємодії гравця із цифровим світом у відеоіграх є механіка вибору дій, виконання яких змінює хід гри. Цей механізм створює відчуття контролю над тим, як розгортається історія або розвиваються події. Але вибір у грі не є цілковито вільним, він обмежений правилами, способом створення сценарію та розповіді історії тощо. Змінюючи те, що відбувається в цифровому світі, гравець отримує від системи відповідну реакцію на свої дії. Завдяки цьому особистий досвід гравця стає найважливішою частиною медіакомунікації та гнучким рушієм для поширення наративів і формування власних поглядів і переконань.

Ігровий простір функціонує як симулятивна модель, у межах якої користувач отримує досвід, який суттєво посилює переконливість закладених у медіапродукт повідомлень. Ефекти залученості та присутності у відеоіграх підвищують для гравців ефективність комунікації, особливо у випадку складних соціальних і політичних тем. Саме ці характеристики й визначають високий потенціал впливу відеоігор.

Інтерактивність в іграх створює умови для глибшого залучення реципієнтів і підвищення ефективності передавання інформації. Її дедалі частіше використовують для конструювання тих чи інших політичних і соціальних смислів. Ігрові середовища здатні формувати в користувача певні інтерпретації реальності [12, С. 26], його політичні й моральні настанови та поведінкові патерни, зокрема — вони стають інструментом нав'язування суспільних уявлень про воєнні конфлікти. У контексті російсько-української війни



увагу нині привертають передовсім дві гри: створена київською студією Twigames наративна рольова гра про життя цивільних у Маріуполі в умовах окупації під назвою *Hollow Home* [13] та розроблений російською студією Battlestate Games тактичний шутер *Escape from Tarkov* [14], сюжет якого зосереджений на бойових діях приватних військових компаній.

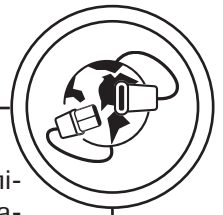
Порівняння цих ігор дозволяє виявити різні моделі інтерактивного представлення війни. У грі *Escape from Tarkov* інтерактивність базується на тактичних механіках та управлінні ресурсами. Гравець у ній постає активним учасником бойових дій, що створює ефект його залученості до реального військового конфлікту. У цій грі проти зовнішнього ворога використовується багато зброї, є складна система балістики та військове спорядження, які видаються дуже реалістичними. Усе це романтизує військову техніку та фокусує увагу гравця на бойовій тактиці конфлікту як захопливого процесу боротьби, де вирішальну роль відіграють навички стрільби, планування та управління ресурсами. Насильство представлено тут як нормальну реакцію на небезпеку та раціональний спосіб розв'язання всіх проблем, а виживання та успіх на полі бою є важливішими за етичні норми. Насильство подається як допустимий засіб досягнення цілей, що потенційно формує в гравця прагнення до агресивних дій у будь-якій конфліктній ситуації. Така «атакувальна» модель репрезентації воєнного протистояння у цій відеогрі впливає на його сприйняття як професійно-

го середовища для солдатів і найманців та відвертає увагу від гуманітарних наслідків бойових дій.

Повторюваність агресивних дій у безпечному цифровому середовищі відеогри може створювати ефект звикання та підштовхує до поступового прийняття подібних моделей поведінки. Такий формат взаємодії потенційно здатний знижувати емоційну чутливість до насильства, чим сприяє його нормалізації. Дослідження свідчать, що тривале перебування у віртуальних середовищах воєнної тематики може впливати на рівень емпатії гравців та послаблювати в них моральні обмеження щодо агресивних дій [15].

На відміну від *Escape from Tarkov*, де акцент робиться на бойових діях і стимулюється агресивна конкуренція навіть між потенційними союзниками, гра *Hollow Home* демонструє іншу площину війни: розкриває її через історію жертв — цивільних персонажів, які не беруть участі у боях, проте війна залишає відбиток у житті кожного з них. Насильство тут не є інструментом виживання, це — суто наслідок дій агресора (руйнування будинків, поранення тощо), а інтерактивність зосереджена на переживаннях цивільного населення.

Гравець має визначитися з тим, кого рятувати під час обстрілів насамперед, як прийняти зважені рішення щодо евакуації цивільних, розподілу ліків і провізії тощо, поволі формуючи емпатію до жертв війни. При цьому він повсякчас має оцінювати наслідки своїх дій, у такий спосіб розвиваючи критичне мислення і відповідальність за безпеку та життя інших. Такий підхід сприяє більш глибокому



переживанню ігрових подій і допомагає краще усвідомити гуманітарні аспекти війни.

Порівняльний аналіз цих відеоігор показує, що вони формують кардинально протилежне ставлення гравців до війни: російська — наступально героїзує бойові дії, а українська — сприяє критичному осмислюванню їх наслідків з позиції жертов.

Завдяки інтерактивності відеоігор і поєднанню в них інформаційного повідомлення та емоційного фону висновки щодо складних процесів війни стають легшими для розуміння, з чіткою межею між «своїм» та «чужими», а це доволі часто є ключовим елементом в ідеологічній пропаганді.

В *Escape from Tarkov* передбачено протистояння двох ключових угруповань — USEC і BEAR, перше з яких позиціюється як ворожа структура, пов'язана із західноєвропейськими корпораціями й інтересами США, що формує сюжетну рамку протистояння із «Заходом» [16], тоді як BEAR подається як «ведмежа» організація, сформована зі «своїх» — колишніх військових, що діють у межах локального конфлікту на території окупованого проксісилами РФ регіону. Члени цих угруповань різняться уніформою, озброєнням, мовними чи символічними маркерами.

Через маніпулювання значущими символами — символікою та асоціативними образами — російська гра інтерпретує геополітичну ситуацію так, ніби силове протистояння з умовним «заходом» є апріорі легітимним. У такий спосіб розробник намагається змусити гравців засвоїти цю пропагандистську настанову на-

віть за відсутності прямих політичних заяв. Попри те, що наратив, побудований навколо протистояння із «західними» силами, і відверта політизація окремих аспектів гри можуть негативно сприйматися частиною аудиторії, здатної критично мислити, чим зменшує ефективність їх непрямого впливу, однак гравця навмисно й послідовно підштовхують до підтримки BEAR, оскільки інша сторона віртуального конфлікту — USEC — подається як критична загроза. Це змушує залучених гравців прийняти сповідувані «своїм» угрупованням ідеї, погляди та цінності, які переносяться з віртуального середовища на події в реальному світі.

У системі відеоігри можуть бути застосовані різні підходи до оцінювання поведінки гравців. Зокрема в *Hollow Home* ті чи інші рішення гравця оцінюють за сюжетним розвитком, ситуаційними наслідками та взаєминами з персонажами. Значення цих рішень (наприклад, допомогти іншим цивільним чи обрати власне виживання) мають чіткі моральні наслідки. Тут не передбачено жодних формалізованих показників, як-от бали або явні показники репутації. Це спонукає гравця ретельніше обмірковувати власні дії і вчинки та прораховувати їх імовірні наслідки як у грі, так і поза нею.

Репутаційна система *Escape from Tarkov*, на відміну від наративного оцінювання в *Hollow Home*, є суто механічною. Тут винагороджується бойова ефективність гравця, яка оцінюється через систему репутації шляхом надання конкретних переваг чи обмежень у геймплеї за ті чи інші його дії.



Наприклад, гравець може брати участь у рейдах як борець приватної військової компанії або як мародер. Система відстежує це та відповідно змінює його репутацію.

Висновки

Проведений аналіз інтерактивних механізмів у відеоіграх *Hollow Home* та *Escape from Tarkov* показує, що цифрові ігрові середовища можуть виступати важливим комунікаційним інструментом формування суспільних уявлень про війну. Завдяки інтерактивності відеоігри створюють умови для активної участі користувача в медіапроцесі, що істотно відрізняє їх від традиційних аудіо-візуальних медіа. У цих умовах гравець стає не пасивним спостерігачем, а учасником подій, рішення та дії якого безпосередньо впливають на розвиток ігрового нарративу та формування особистого досвіду взаємодії з медіаповідомленням.

Порівняльний аналіз двох досліджених ігор показує, що різні моделі інтерактивності здатні формувати принципово протилежні, антагоністичні інтерпретації війни. У *Escape from Tarkov* інтерактивність базується переважно на тактичних механіках бойових дій, управлінні ресурсами та досягненні переваги над противником. Такий підхід підсилює ефект залучення до участі у військовому протистоянні та фокусує увагу гравця на технічних і стратегічних аспектах війни. Унаслідок цього насильство постає як пересічний та функціонально виправданий інструмент досягнення цілей, чим сприяє нормаліза-

ції агресивних моделей поведінки та зниженню чутливості до гуманітарних наслідків війни.

Натомість *Hollow Home* пропонує іншу модель репрезентації воєнного конфлікту, зосереджену на досвіді його жертв — цивільного населення. Інтерактивність у цій грі пов'язана з моральними виборами, які змушують гравця враховувати наслідки власних рішень для життя інших персонажів. Такий формат взаємодії стимулює розвиток емпатії, відповідальності та критичного осмислення подій війни, акцентуючи увагу на гуманітарних аспектах конфлікту та його впливі на повсякденне життя людей.

Дослідження також показало, що системи оцінювання дій гравців у цих іграх зреалізовані по-різному. У *Hollow Home* оцінювання має переважно нарративний характер і відбувається через розвиток сюжету та взаємини між персонажами, що підкреслює моральний вимір прийнятих рішень. У *Escape from Tarkov*, навпаки, використовується формалізована система репутації, яка механічно фіксує поведінку гравця та перетворює її на конкретні переваги або обмеження в ігровому процесі. Така модель спрямована передусім на регуляцію поведінки користувачів і підтримання конкурентної взаємодії в багатокористувацькому середовищі.

Отже, інтерактивність відеоігор може виконувати різні комунікаційні функції: від формування емоційного співпереживання та моральної рефлексії до конструювання ідеологічних нарративів і механізованих моделей поведінки. У контексті російсько-української війни це набуває особли-

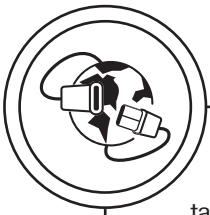


вого значення, оскільки цифрові ігрові середовища можуть виступати інструментом як критичного осмислення конфлікту, так і поширення пропагандистських інтерпретацій. Подальші наукові дос-

лідження доцільно спрямувати на глибше вивчення ролі інтерактивних механік у формуванні наративів війни та їх впливу на суспільне сприйняття військових конфліктів у цифровому медіасередовищі.

References/Список використаної літератури

1. Bergonse, R. (2017). Fifty Years on, What Exactly is a Videogame? An Essentialistic Definitional Approach. *The Computer Games Journal*, 6, 239–255 [in English].
2. Tavinor, G. (2009, 13–15 august). The Definition of Videogames Revisited. *Proc. of The Philosophy of Computer Games Conference*. Oslo, 1–11. Retrieved from https://gamephilosophy.org/wp-content/uploads/filebase/philosophy_of_computer_games_conference_2009/Tavinor%20Grant%202009%20-%20The%20Definition%20of%20Videogames%20Revisited.pdf [in English].
3. Bogost, I. (September, 2009). *Videogames are a mess. My DiGRAKeynote, on Videogames and Ontology*. Retrieved from http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/ [in English].
4. Bogost, I. (2006). Videogames and Ideological Frames. *Popular Communication*, 4(3), 165–183. Retrieved from https://doi.org/10.1207/s15405710pc0403_2 [in English].
5. Caselli, S. (2021). Playing Sites of Memory: Framing the Representation of Cultural Memory in Digital Games. *Journal of Digital Media & Interaction*, 4(11), 42–59. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/373952592_Playing_Sites_of_Memory_Framing_the_Representation_of_Cultural_Memory_in_Digital_Games [in English].
6. Pöttsch, H., & Šisler, V. (2022). Playing Cultural Memory: Digital Games and the Representation of Contemporary Conflicts. *Memory Studies*, 15(4), 889–905 [in English].
7. Figol, N., Faichuk, T., Pobidash, I., Trishchuk, O., & Teremko, V. (2021). Application fields of gamification. *Amazonia Investiga*, 10(37), 93–100. DOI: <https://doi.org/10.34069/AI/2021.37.01.9> [in English].
8. Cruz, J. S., Gómez, S. C., & Lacasa, P. (2025). Contemporary Political Discourse in Digital Games: A Systematic Approach. *Media and Communication*, 13. Retrieved from <https://www.cogitatiopress.com/mediaandcommunication/article/view/8689/3958> [in English].
9. Gutwenger, L., Keller, S., Dolezal, M., Schnögl, B., Rous, S., Poier, K., & Pirker, J. (2024). *Politics in Games – An Overview and Classification*. Retrieved from <https://arxiv.org/abs/2406.07379> [in English].
10. Lorenzo, D. (2021). *The Underlying Message: Video Games as Means of Political Propaganda*. DOI: <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.25473.79207> [in English].
11. Fialka, S. (2017). Videoihry yak instrument propahandy v umovakh rosijsko-ukrainskoho protystoiannia [Video Games as a Propaganda Instrument in the Context of russian-Ukraine Conflict]. *Technology and Technique of Typography (Tekhnolohiia I Tekhnika Drukarstva)*, (3(57)), 79–85. [https://doi.org/10.20535/2077-7264.3\(57\).2017.112012](https://doi.org/10.20535/2077-7264.3(57).2017.112012) [in Ukrainian].



12. Denisova, A., Guckelsberger, C., & Zendle, D. (2017). Challenge in Digital Games: Towards Developing a Measurement Tool. *CHI'17 Extended Abstracts of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. Denver, USA. DOI: <https://doi.org/10.1145/3027063.3053209> [in English].

13. *Hollow Home: ofitsiyni sait [Hollow Home: official website]*. Retrieved from <https://hollowhomegame.com/> [in English].

14. *Escape from Tarkov: ofitsiyni sait [Escape from Tarkov: official website]*. Retrieved from <https://www.escapefromtarkov.com/> [in English].

15. Li, J., Du, Q., & Gao, X. (2020). Adolescent aggression and violent video games: The role of moral disengagement and parental rearing patterns. *Children and Youth Services Review*, 118, 105370. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105370> [in English].

16. Raevskiy, D., & Spirin, Y. (19.06.2022.). Escape from Tarkov and War Thunder developers keep silent about the war and stay friends with the occupiers. World of Tanks creators are still on the Russian market, trying to please everyone and save profits. Babel.ua. Retrieved from <https://babel.ua/en/texts/80120-escape-from-tarkov-and-war-thunder-developers-keep-silent-about-the-war-and-stay-friends-with-the-occupiers-world-of-tanks-creators-are-still-on-the-russian-market-trying-to-please-everyone-and-save-p> [in English].

*Corresponding author: **Ruslan Trishchuk**, Ph.D. in Technical Sciences, Associate Professor, National Technical University of Ukraine 'Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute', 3182233@ukr.net, <https://orcid.org/0000-0002-6286-8345>.

Andrii Kudlinskyi, Postgraduate Student, National Technical University of Ukraine 'Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute' akudlinsky@gmail.com, <http://orcid.org/0009-0009-6792-2310>.

Interactivity of Video Games as a Tool of Information Influence in the Conditions of the Russian-Ukrainian War

The study examines the interactivity of video games as a mechanism of informational influence in the context of the Russia-Ukraine war. Owing to their interactivity, video games create conditions for the user's active participation in the media process, which fundamentally distinguishes them from traditional audiovisual media. A comparative analysis is conducted between the narrative role-playing game Hollow Home, developed by the Kyiv-based studio Twigames, which portrays the lives of civilians in Mariupol under occupation, and the tactical shooter Escape from Tarkov, developed by the Russian studio Battlestate Games, which focuses on combat operations involving private military companies, with regard to their role in shaping public perceptions of the conflict.

A comparative analysis of these games demonstrates that different models of interactivity are capable of producing fundamentally different interpretations of armed conflict. In Escape from Tarkov, interactivity is primarily grounded in tactical combat



mechanics, resource management, and achieving an advantage over the opponent. In contrast, *Hollow Home* offers an alternative model of conflict representation centered on the experiences of the civilian population. In this game, interactivity is linked to moral choice, compelling the player to consider the consequences of their decisions for the lives of other characters. This mode of interaction fosters the development of empathy, responsibility, and critical reflection on wartime events, emphasizing the humanitarian dimensions of the conflict and its impact on everyday life.

It is concluded that the interactivity of video games can perform a range of communicative functions: from fostering emotional empathy and moral reflection to constructing ideological narratives and behavioral models. In the context of the Russia–Ukraine war, this acquires particular significance, as digital game environments may function both as instruments for critical engagement with the conflict and as vehicles for the dissemination of propagandistic interpretations.

Keywords: video game; player; interactivity; informational influence; propaganda; media communication; Russia–Ukraine war.

Надійшла до редакції/Received: 02.03.26

Рецензія/Peer review: 26.03.26

Опубліковано/Printed: 10.04.26