

УДК 008:[004.94:355.01]

ВІЗУАЛЬНИЙ ПРОСТІР ВІЙНИ: РАДЯНСЬКА ЕСТЕТИКА В КОМП'ЮТЕРНІЙ ГРІ ATOMIC HEART: НОСТАЛЬГІЯ ЧИ ПРОПАГАНДА?

Артем БОГУЦЬКИЙ – здобувач освітньо-наукового ступеня кафедри культурології,
Національний університет «Києво-Могилянська академія», Київ

<https://orcid.org/0009-0002-8983-4759>

<https://doi.org/10.35619/ucpmk.51.1073>

artenbogut@gmail.com

artem.bogutsky@ukma.edu.ua

Представлене дослідження аналізує використання радянської естетики у відеогрі Atomic Heart (2023 р.) як одного з важливих інструментів у конструюванні культурної пам'яті та потенційного засобу ідеологічного впливу. Дослідницька методологія базується на працях вітчизняних та зарубіжних учених, які досліджують пропаганду та її особливості у епоху постмодерну та постправди. Семантичний простір відеогри формується шляхом конструювання та поєднання сталінської архітектури, агітаційної символіки та ретрофутуризму. Розробники створили гру на основі селективної репрезентації радянського минулого без відображення жодних негативних проявів тоталітарного режиму, що у результаті дозволило створити привабливу фантазію, яка апелює до ностальгії у покоління, яке не має безпосереднього досвіду життя в СРСР та імперського ресентименту, функціонуючи як одна з форм «м'якої сили», яку Росія застосовує у сучасній російсько-українській війні.

Ключові слова: соціокультурні практики, соціокультурна діяльність, культуротворчі процеси, російсько-українська війна, культурологічний вимір, візуальна культура, цифрова культура, спротив агресії.

Постановка проблеми. Сучасна війна одночасно відбувається в технологічній, економічній, військовій та культурних площинах. Гібридний характер бойових дій нині дозволяє впливати навіть на тих, хто не є акторами війни. Засобами «м'якої сили» сьогодні можна досягти більше, ніж використовуючи різноманітні засоби конвенційного озброєння: від стрілецької зброї до руйнівних ракет, що сьогодні знищують житлові будинки українців. Напередодні проголошення так званої «Спеціальної Воєнної Операції» (СВО далі) 21 лютого 2022 року – президент російської федерації – володимир путін у своєму зверненні до українців пообіцяв їм продемонструвати, що значить справжня «декомунізація» [6]. Таким чином проголошуючи початок бойових дій проти соціокультурного простору як України, так і західного світу загалом. Принагідно зазначимо, що явище декомунізації було цілком закономірною подією у контексті трансформації соціокультурного простору після Революції Гідності 2014 року. Український соціум прагнув провести деколонізаційну політику з метою позбутися маркерів російської імперії. Декомунізація/ деколонізація/деімперіалізація – та будь-які інші схожі лексеми й, власне, концепції розвивалися з моменту отримання Україною незалежності у 1991 році, але найбільша їх активність припадає на період після 2014 року.

Необхідно вказати на те, що для росії – неможлива розбудова національної ідентичності, а не імперської. Адже сьогодні основою державного устрою є відвертий імперський ресентимент. Російські імперські апологети, на зразок, філософа О. Дугіна постійно вказують на необхідність відновлення концепцію російської держави в межах радянського союзу. Врешті, ці ідеї знайшли відображення в офіційній державній риториці та культурній політиці росії, включаючи популярну культуру та медіа-продукти.

Водночас, росія – одна з небагатьох країн, а можливо, єдина країна, яка замість того, щоб займатися творенням майбутнього – займається реконструкцією минулого. Цей феномен можна пояснити через концепцію «ресентименту» Ф. Ніцше. «Саме тут джерело славнозвісного протиставлення «добра» і «зла»: у злі вбачають могутність і небезпеку, певний страх, витонченість і силу, які стримують непоштивість. Отже, за рабською мораллю, «зло» навіває страх, а за мораллю панів, саме «добро» навіває і прагне навіювати страх, тоді як людину «погану» вважають за те, що гідне презирства. Протилежність набуває особливої гостроти, коли як логічний наслідок рабської моралі до «добра» цієї моралі зрештою долучається присмак зневаги, нехай навіть незначний і зичливий, бо, добрий, за уявленням рабів, добра людина має бути принаймні безпечною: він добряга, якого легко обдурити, мабуть, ледь придуркуватий, такий собі *bonhomme*» [5]. Врешті саме за таким принципом і функціонує сучасна росія, яка не може функціонувати у системі, в якій наявність зла не обов'язкова умова для розуміння цінності добра. Вищеописані трансформації у соціокультурній площині призвели до фіксації на минулому, яке постійно реконструюється та ідеалізується.

Перед початком викладення основного матеріалу необхідно ознайомити читача з коротким синопсисом гри. Події гри відбуваються в альтернативній версії радянського союзу 1955 року, де

науково-технічний прогрес досяг неймовірних висот: розвиток робототехніки призвів до масового використання роботів у повсякденному житті. Найважливішим винаходом цього періоду є унікальний квантовий комп'ютер «Колектив 1.0». Такий швидкий і проривний технологічний стрибок став запорукою не руйнації СРСР, яке відбулося у реальному світі, а навпаки, перетворення його на світового гегемона, який рятує світ своїми винаходами. Щобільше, крім вищого партійного керівництва, одним із головних лідерів цього альтернативного державного утворення є вчений Дмитро Сеченов, таємний план якого полягає у захопленні світу роботами та розповсюдження комунізму. Головним же героєм гри виступає ветеран Другої Світової та агент розвідки майор Сергій Нечаєв, якому вдається зірвати план Сеченова.

Принагідно зазначимо, що сюжет цієї гри у будь-якому випадку пов'язаний з «хорошими» комуністами, які воюють проти «поганих» комуністів. Відповідно головним у конструювання ностальгічних чи/та/або пропагандистських наративів пов'язана з ідеалізованим світом, в якому відбуваються події.

Для нашого дослідження важливою є статистика щодо проданих копій цієї гри [11] – орієнтовні продажі Atomic Heart лише у 2024 році потенційно могли сягнути відмітки у понад півмільйона проданих копій. Такі показники дозволяють говорити про високу популярність і, відповідно, проводити запропоноване нами дослідження, яке, власне, ставить перед нами важливе питання: чи є радянська естетика в Atomic Heart лише художнім прийомом, проявом ностальгії за радянським минулим, або ж вона функціонує як інструмент сучасної пропаганди, що романтизує тоталітарний російський режим? Це питання особливо актуальне, адже гра вийшла у 2023 році – тобто після року з початку повномасштабного вторгнення росії в Україну і на 9 рік від початку російсько-української війни.

Мета дослідження полягає в з'ясуванні, яким чином використання радянської естетики у такому продукті масової культури як комп'ютерна гра може використовуватися для формуванні пропагандистських наративів, пов'язаних із російсько-імперським ресентиментом. Особливу увагу буде приділено тому, як гра взаємодіє з історичною пам'яттю, які наративи про СРСР вона просуває, та як ці наративи співвідносяться з історичними фактами.

Актуальність дослідження зумовлена зростаючим впливом відеоігор, як складової візуальної культури, що формує колективну пам'ять та уявлення про історичні події, так і з точки зору дослідження того як потенційні пропагандистські наративи можуть розповсюдження засобами «м'якої сили». Принагідно вкажемо, що від відеоігри, на відміну від традиційних медіа, пропонують іммерсивний досвід, який дозволяє гравцям «прожити» альтернативні історичні сценарії і відповідно потрапити у пастку «м'якої сили».

Аналіз останніх досліджень і публікацій. В умовах повномасштабного вторгнення росії дослідження візуального простору війни, як однієї зі складової війни гібридної, демонструє зростаючий інтерес у вітчизняних дослідників. Дослідження функціонування російських пропагандистських наративів у цифровому середовищі є однією з важливих складових вітчизняної тактики спротиву агресії. Українська дослідниця Л. Вежбовська у своїй статті «Функціонування візуальних наративів російської пропаганди в умовах збройної війни проти України» [3] досліджує мову сучасної російської пропаганди. Особливу увагу дослідниця приділяє дослідженню таким форм візуальної пропаганди як відеокліпи та мультфільми, створенні після початку так званої «Спеціальної Воєнної Операції». Дослідження також звертає увагу на систематичний державний підхід щодо творення символів та знаків, спрямованих на дегуманізацію та десуб'єктивізацію ворога, тобто України. Наукове дослідження Н. Белоусової та З. Цюсь «Цифрове мистецтво як інструмент сучасної пропаганди у системі масових комунікацій» присвячене аналізу явища пропаганди, яке «давно відійшло від суто вербальної форми і все глибше вкорінюється у таку аудіовізуальну форму, яка має безліч переваг» [2; 164]. Дослідниці вказують на важливу роль, яку займає афективність у сучасній пропаганді, що дозволяє останній активніше та результативніше впливати на донесення необхідних повідомлень до індивідів. Відеоігри, інтернет-меми, швидкий розвиток штучного інтелекту (ШІ), кінематограф – та інші продукти цифрового мистецтва відіграють провідну роль у творенні сучасної пропаганди.

Стаття І. Малик «Символізм та візуалізація у формуванні пропагандистського комунікативного простору російською федерацією під час активної фази російсько-української війни» [4] присвячена дослідженню ролі символів як центральних фігур у системі пропагандистської комунікації. Як підтвердження, дослідниця наводить аналітичні показники російського «Левада-центру» напередодні Революції Гідності та напередодні повномасштабної фази війни у 2022 році і демонструє як пропаганда

може протягом короткого терміну перетворити колись «братній» народ українців на «фашистів/нацистів», яких необхідно знищити.

Принагідно зазначимо й інші праці дослідників, пов'язані з дослідженням візуальної мови пропаганди та її взаємозв'язку з ностальгією. Передусім це дослідження Світлани Бойм «The Future of Nostalgia» [9]. На думку дослідниці ностальгію поділяють на два головні типи: рефлексивну та відновлювану. «Відновлювальна ностальгія робить акцент на ностосі і пропонує відбудувати втрачений дім та заповнити прогалини в пам'яті. Рефлексивна ностальгія зосереджується на альгії, тузі та втраті, недосконалому процесі спогадів» [9; 41]. Сучасний російській соціокультурний простір спрямований на відновлення та конструювання Імперії. Це, власне, одна з форм «втраченого дому», про який пише дослідниця. Інше важливе дослідження проведене американською дослідницею Маріанною Гірш The Generation of Postmemory (2012 р.). У ньому досліджується феномен «пост-пам'яті» і вказується як саме нове покоління реагує на колективні, особисті та культурні травми, які пережили їх попередники.

Не менш важливою є концепція «м'якої сили», розроблена американським політологом Джозефом Наєм, засади якої описані у двох його книгах «Приречені на лідерство: мінливий характер американської могутності» (1994 р.) та «М'яка сила: засіб досягнення успіху у світовій політиці» (2004 р.).

Виклад основного матеріалу дослідження. Дослідження візуального та імпресивного відеоігрового досвіду Atomic Heart являють собою систему комплексних естетичних рішень, спрямованих на використання, трансформацію та гіперболізацію символів та кодів, характерних для радянського соціокультурного простору. Аналіз цього простору дозволяє виокремити естетичні рішення, через які безпосередньо відбувається конструювання специфічного образу радянського дійсності, який одночасно знаходиться у площині ідеалізованої фантазії та слугує формою історичної реконструкції.

У зв'язку з тим, що події Atomic Heart відбуваються в альтернативній версії радянського союзу – семантичний простір цього візуального простору побудований на найвиразніших формах радянської естетики – архітектурі. Гра спеціально репрезентує монументальну сталінську архітектуру в її найбільш грандіозному втіленні: масивні споруди з колонами, просторі площі, величні статуї та масштабні комплекси.

Сталінська архітектура, що домінує у візуальному просторі Atomic Heart, являє собою синтез неокласицизму з елементами соціалістичного реалізму та імперського стилю. Зокрема більшість споруд реалізованих у грі, нагадують собою проекти відомого радянського архітектора Б. Йофана. Принагідно зазначимо, що вибір таких архітектурних форм не є випадковим – головна ідея відтворити візуальну метафору «величі» радянського проєкту (Рис. 1, 2).



Рис. 1. - Environment concept art by Alexandr Melentiev



Рис. 2. – Environment concept art by Alexandr Melentiev

Важливо звернути увагу на те, що символічний простір в Atomic Heart представлений як фактичний – гіперболізований, проте без іронії, світ функціонує як логічний конструкт, що не лише естетизує радянську дійсність, але нормалізує та естетизує радянський спосіб життя й державний устрій загалом. На відміну від інших ігор, наприклад, «Red Alert», в якому зображення Радянського Союзу та інших країн учасників Холодної війни навмисно зроблено гіперболізована та сатирично (радянські солдати завжди у шапках-ушанках та п'ють лише горілку, наявні бойові ведмеді, зі сторони американців робиться акцент на силовому методі розповсюдження демократії та прагненні захопити нафтові свердловини по всьому світу).

Проблематика, пов'язана з репрезентацією ідеалізованого радянського минулого і відповідно використання цих образів у масовій культурі полягає, по-перше в ідеалізації, а, по-друге, у передачі ностальгії тим, хто ніколи не мешкав у Радянському Союзі і навіюванні ідеалізованого образу для тих, хто застав останні роки Союзу. Американська дослідниця Світлана Бойм зазначає, що «Ностальгія за батьківщиною стала центральним мотивом романтичного націоналізму. Романтики шукали «знаки пам'яті» та відповідності між своїм внутрішнім світом і зовнішнім. Вони склали емоційну карту рідної землі, яка часто віддзеркалювала меланхолійний пейзаж їхньої власної душі» [9; 12].

Американський антрополог із російським корінням Олексій Юрчак у своїй роботі «Everything Was Forever, Until It Was No More: The Last Soviet Generation» (2006 р.) указує на причини такої сильної ностальгії, які відчувають і донині ті, кого у сучасному деколонізаційному дискурсі, можна вважати представниками російської метрополії. «Мені ніколи й на думку не спадало, що в Радянському Союзі щось може змінитися. Не кажучи вже про те, що він може зникнути. Цього ніхто не очікував. Ні діти, ні дорослі. Тоді було абсолютне відчуття, що це назавжди», – так говорив у 1994 році в телевізійному інтерв'ю Андрій Макаревич. В опублікованих мемуарах Макаревич писав, що йому, як і мільйонам радянських громадян, завжди здавалося, що він живе у вічній державі» [7; 15].

Проведений нами аналіз дозволяє стверджувати, що цільовою аудиторією гри також можуть виступати ті, хто досі не міг змиритися з відчуттям того, що це «вічне» зникло. Щобільше, розпочата росією війна свідчить, у тому числі, про її прагнення відновити кордони колишньої СРСР. Що, у свою чергу дозволяє, стверджувати, що тяжіння до утопічності радянського проекту, реалізованого у Atomic Heart, може бути одним з інструментів для мобілізації людських ресурсів, молоді передусім для участі у війні з метою реалізувати цю утопію вже у реальності.

Принагідно зазначимо, що ретрофутуризм, представлений у Atomic Heart, функціонує як візуальна стратегія переписування історії, що дозволяє представити альтернативний СРСР, де технологічний прогрес не був обмежений реальними економічними та політичними проблемами радянської системи. Візуальна мова гри пропонує потужний наратив – уявити, «а що, якби?» – спекулятивну історію, де радянський проект постає успішним не лише у військовій сфері, а й у створенні футуристичного, технологічно розвинутого суспільства майбутнього.

Учергове вкажемо на те, що у світі Atomic Heart радянський союз представлений як технологічно розвинена наддержава, що випереджає усі країни Заходу у розробці нейротехнологій, штучного інтелекту та роботизованих технологій. Ідеальне суспільство без дефіциту товарів, черг, незадовільних житлових умов, обмежень свободи слова та пересування. Врешті, ніхто не хоче згадувати про такий аспект, що перша людина – Юрій Гагарін полетів до космосу у 1961 році, в той

час як туалетний папір почали виробляти у СРСР 1969 року. Принагідно зазначимо, що Сергій Корольов – видатний ракетоконструктор, був репресований та відправлений до Сибіру у 1938 році і якби не прагнення СРСР перемогти у війні – доля цього генія склалася б зовсім інакше.

Ураховуючи все вищезазначене, може стверджувати, що обраний розробниками гри наративний вибір не є нейтральним – його завдання полягає в імпліцитній трансляції ідеї, що радянська система була потенційно життєздатною і могла досягти успіху за сприятливих обставин. Принагідно зазначимо, що вплив на гравця, так і вплив на сучасного російського громадянина відбувається передусім через комунікацію (Держави та індивіда у реальному світі та протагоніста та його оточення у грі). У цьому контексті важливо вкотре наголосити на тому, що «пропаганда – це форма комунікації, яка має на меті отримати відповідь, що сприятиме досягненню бажаного результату пропагандиста. Переконавання є інтерактивним процесом і має на меті задовольнити потреби як того, хто переконує, так і того, кого переконують. Модель пропаганди показує, як елементи інформативної та переконливої комунікації можуть бути включені до пропагандистської комунікації, тим самим виділяючи пропаганду як окремий вид комунікації» [12; 1].

Таким чином, пересічний користувач, граючи у Atomic Heart, може зробити логічний для себе висновок, що крах СРСР був спричинений не авторитарним політичним режимом, структурними проблемами економіки, а лише відсутністю чи можливою неможливістю реалізувати технологічний прорив. Це створює спрощене, дещо викривлене пояснення, що базується на концепції виключного технократичного історичного розвитку, що відкидає будь-які інші соціокультурні трансформації.

Важливо також зазначити, що враховуючи, наведену нами статистику купівлі зазначеної відеогри, можемо стверджувати про комерціалізацію ностальгії, передусім радянської. Тобто це підтверджує факт того, що Atomic Heart можна розглядати одним з успішних використань «м'якої сили» росією.

Говорячи про комерціалізацію радянської символіки і відповідної естетики, ми повинні вказати на те, що це також частина вибудовування стратегії комерціалізації радянського/російського, яка тепер, крім ідеологічної складової, перетворює її (естетику) на, де-факто, товар. Принагідно зазначимо, що «товар» передусім виступає як символ. Який у свою чергу «містить в собі більше інформації, ніж звичайне слово. Символ, як правило, спирається на більш давній арсенал впливу, ніж сучасні надбання. Символ – це те, що вже впливало на наших предків в якості ефективного інструментарію» [4; 71]. Важливо зазначити, що процес конструювання сучасної пропаганди у візуальному просторі слід розглядати як одну з форм деконтекстуалізації та деполітизації історичних символів. Одним із найвідоміших проявів такої стратегії у XXI столітті – це популяризація образу кубинського революціонера Ернесто Че Гевари, зображення якого активно використовували і досі використовують на таких товарах масового вжитку як чашки, футболки, і т. п. Деполітизація таким чином проявляється в ігноруванні того, що де-факто, у революційній діяльності Че Гевара користувався методами, далекими від цивілізованих. Проте, він став культовим персонажем. Урешті, під час російсько-української війни, також можемо говорити про популяризацію в росії культа вождя, передусім путіна та сталіна. Відповідно, можемо говорити, що наведена нами естетизація радянської тоталітарної та імперської дійсності у відеогрі не є політично нейтральною.

Важливо також зазначити, що відеогру Atomic Heart слід розглядати не як ізольований феномен, а як важливий елемент масової культури сучасного російського соціокультурного простору, який сьогодні спрямований на конструювання сучасності на засадах минулого. Українська дослідниця І. Малик указує на те, що підхід пов'язаний з постійним нагадуванням певного концепту та ідеї і направлений на мобілізацію населення, «адже воно також має бути «мобілізоване» задля підтримки ідеї боротьби з «українським фашизмом» зокрема та «світовим злом» загалом. Загарбницьку війну можна виграти лише при активній підтримці (чи просто підтримці) дій влади тим самим цивільним населенням країни» [4; 72].

Таким чином, пропагандистський потенціал Atomic Heart полягає у створенні привабливого естетичного та наративного конструкту, який апелює або до ностальгії, або використовує відсутність досвіду життя у СРСР. Таким чином через емоційне залучення гравця може бути сформовані позитивні асоціації з радянським/російським проектом із подальшим виправданням репресивної політики імперії. Врешті зазначена гра слугує симулякром ідеалізованої недійсності радянського минулого. Жиль Делез та Фелікс Гваттарі у своїй книзі «Тисяча плато: Капіталізм і шизофренія» (1980 р.) зазначали, що «мімікрія – це дуже погана концепція, оскільки вона спирається на бінарну логіку для опису явищ зовсім іншого характеру. Крокодил не відтворює стовбур дерева, так само як хамелеон не відтворює кольори свого оточення. Рожева Пантера нічого не імітує, нічого не відтворює, вона фарбує світ у свій колір, рожевий на рожевому; це її становлення світом, яке

відбувається таким чином, що вона сама стає непомітною, позбавленою значення, робить свій розрив, свою власну лінію втечі, до кінця слідує своїй «паралельній еволюції» [10; 11]. Сьогодні росія та її замаскований імперський продукт прагне «пофарбувати» світ у свій колір, використовуючи для цього, зокрема й відеоігри.

Висновки з дослідження й перспективи подальших розвідок у обраному напрямку. У випадку з Atomic Heart важливо враховувати також комерційну логіку медіа-індустрії, де радянська естетика використовується як маркетинговий інструмент, що дозволяє виділити продукт на перенасиченому ринку. Проведене дослідження дозволяє стверджувати, що комерціалізація ностальгії є одним із типових засобів функціонування пропаганди. Врешті пропагандистський потенціал Atomic Heart полягає не в апології радянської системи, а створенні привабливого естетичного та наративного конструкту, який через емоційне залучення гравця, як особи, що бере під свій контроль ігрового персонажа та «проживає» за нього передбачене грою життя, отримує як результат потенційну ностальгію за уявним та реальним минулим. Яке, у свою чергу, може формувати позитивні асоціації з радянським проектом та створити підґрунтя для потенційної історичної ревізії минулого та підтримки російсько-імперського ресентименту.

Список використаної літератури

1. Hudoshnyk O., & Bucharska I. Медіатизація війни у фокусі наукових теорій та аналітичних практик. *Communications and Communicative Technologies*, 2024 (24). P. 78-90. <https://doi.org/10.15421/292409>
2. Белоусова Н., & Цюсю З. Цифрове мистецтво як інструмент сучасної пропаганди у системі масових комунікацій. *Acta De Historia & Politica: Saeculum XXI*, 2025 (09). P. 161-170. doi.org/10.26693/ahpsxxi2025.09.161
3. Вежбовська Л. Функціонування візуальних наративів російської пропаганди в умовах збройної війни проти України. *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну*, 2023 6 (1), 8–23. doi.org/10.31866/2617-7951.6.1.2023.279022
4. Малик І. Р. Символізм та візуалізація у формуванні пропагандистського комунікативного простору Російською Федерацією під час активної фази російсько-української війни. *Вісник НТУУ «КПІ». Політологія. Соціологія. Право* : зб. наук. пр. 2022. № 3 (55). С. 69-76. [https://doi.org/10.20535/2308-5053.2022.3\(55\).269553](https://doi.org/10.20535/2308-5053.2022.3(55).269553)
5. Ніцше Ф. По той бік добра і зла (прелюдія до філософії майбутнього) ; Генеалогія моралі / пер. з нім. А. Онишка. Львів : Літопис, 2002. 319 с.
6. Українська правда. Путін пригрозив, що «навчить Україну декомунізації». <https://www.pravda.com.ua/news/2022/02/21/7324861/>
7. Alexei Yurchak, *Everything Was Forever, Until It Was No More: The Last Soviet Generation*, Princeton University Press, 2006, 352 p.
8. Behance *Atomic Heart – Environment concept art*. <https://www.behance.net/gallery/179988171/Atomic-Heart-Environment-concept-art>
9. Boym Svetlana. *The Future of Nostalgia*. New York : Basic Books, 2001.
10. Deleuze G., Guattari F. *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. London : Continuum, 2002.
11. How many copies did Atomic Heart sell? 2024 statistics | LEVVVEL. levvvel.com/atomic-heart-statistics/
12. Jowett G., & O'Donnell V. *Propaganda & persuasion* (six edition). SAGE, 2019.
13. Sztompka P. Cultural Trauma: The Other Face of Social Change. *European Journal of Social Theory*, 2000, 3 (4), P. 449–466. DOI: /10.1177/136843100003004004

References

1. Bielousova N., & Tsios Z. Tsyfrove mystetstvo yak instrument suchasnoi propahandy u systemi masovykh komunikatsii. *Acta De Historia & Politica: Saeculum XXI*, 2025. 4 (09). P. 161-170. <https://doi.org/10.26693/ahpsxxi2025.09.161>
2. Hudoshnyk O., & Bucharska I. Mediatyzatsiia viiny u fokusi naukovykh teorii ta analitychnykh praktyk. *Communications and Communicative Technologies*, 2024 (24). P. 78-90. <https://doi.org/10.15421/292409>
3. Malyk I. R. Symvolizm ta vizualizatsiia u formuvanni propahandystskoho komunikatyvnogo prostoru Rosiiskoiu Federatsiieiu pid chas aktyvnoi fazy rosiisko-ukrainskoi viiny. *Visnyk NTUU «KPI». Politolohiia. Sotsiolohiia. Pravo : zbirnyk naukovykh prats*. 2022. № 3 (55). S. 69-76. Bibliohr.: 17 nazv. [https://doi.org/10.20535/2308-5053.2022.3\(55\).269553](https://doi.org/10.20535/2308-5053.2022.3(55).269553)
4. Nitsshe F. Po toi bik dobra i зла (preliudiia do filosofii maibutnoho) ; Henealohiia morali / Fridrikh Nitsshe ; per. z nim. Anatoliia Onyshka. Lviv : Litopys, 2002. 319 s.
5. Ukrainska pravda. Putin pryhrozyv, shcho «navchyt Ukrainu dekomunizatsii». <https://www.pravda.com.ua/news/2022/02/21/7324861/>
6. Vezhbovska L. Funktsionuvannia vizualnykh naratyviv rosiiskoi propahandy v umovakh zbroinoi viiny proty Ukrainy. *Demiurh: idei, tekhnolohii, perspektyvy dyzainu*, 2023. 6 (1). P. 8–23. <https://doi.org/10.31866/2617-7951.6.1.2023.279022>
7. Alexei Yurchak, *Everything Was Forever, Until It Was No More: The Last Soviet Generation*, Princeton University Press, 2006, 352 p.

8. Behance *Atomic Heart – Environment concept art*. <https://www.behance.net/gallery/179988171/Atomic-Heart-Environment-concept-art>
9. Boym Svetlana. *The Future of Nostalgia*. New York : Basic Books, 2001.
10. Deleuze G., Guattari F. *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. London : Continuum, 2002.
11. How many copies did Atomic Heart sell? 2024 statistics | LEVVVEL. levvvel.com/atomic-heart-statistics/
12. Jowett G., & O'Donnell V. *Propaganda & persuasion* (six edition). SAGE, 2019.
13. Sztompka P. *Cultural Trauma: The Other Face of Social Change*. *European Journal of Social Theory*, 2000. 3 (4). P. 449–466. DOI: /10.1177/136843100003004004.

UDC 008:[004.94:355.01]

**VISUAL SPACE OF WAR: SOVIET AESTHETICS IN THE VIDEO GAME ATOMIC HEART :
NOSTALGIA OR PROPAGANDA?**

Artem BOHUTSKYI – Postgraduate Student of the Department of Cultural Studies,
National University of Kyiv-Mohyla Academy, Kyiv

The aim of the paper is to analyse how the use of Soviet aesthetics in a mass culture product such as a computer game can be used to shape propaganda narratives related to Russian imperial resentment. Particular attention will be paid to how the game interacts with historical memory, what narratives about the USSR it promotes, and how these narratives correlate with historical facts.

Research methodology. The research methodology is based on the works of domestic and foreign scholars who study propaganda. The works of Liliana Vezhbovskaya, Irina Malik, Natalia Belousova, and Zlata Tsioz primarily represent research conducted during the full-scale Russian invasion, in which the researchers attempt to trace the development of Russian propaganda during the war and highlight its main features. Nitsche's work is aimed at highlighting the nature of Russian imperial resentment, which today plays an important role in the politics of the Russian state. The research of Svitlana Boim, Oleksiy Yurchak, Victoria O'Donnell and Hart Jovet is devoted to the Western European vision of the nature of propaganda and its characteristics.

Results. The research allows us to conclude that the commercialisation of nostalgia is one of the typical means of propaganda. Moreover, the propaganda potential of Atomic Heart lies in the creation of an attractive aesthetic and narrative construct that, through the emotional involvement of the player – nostalgia for the imaginary and real past – can create positive associations with the Soviet/Russian project and lay the groundwork for a potential historical revision of the past and a new wave of Russian imperial resentment.

Novelty. This study synthesises nostalgia theory, post-memory concepts, and soft power analysis in a novel way to investigate video games as instruments of ideological influence in hybrid warfare. The study provides a timely critical analysis of cultural warfare during the Russian-Ukrainian war, revealing how commercialised Soviet aesthetics function as propaganda through aesthetic enticement rather than direct political messaging. This creates a new methodological framework for analysing the role of entertainment media in contemporary media wars and the development of imperial narratives.

The practical significance is determined by the growing influence of video games as a component of visual culture that shapes collective memory and perceptions of historical events, as well as from the point of view of researching how potential propaganda narratives can be disseminated through «soft power» means.

Key words: sociocultural practices, sociocultural activity, Russian-Ukrainian war, cultural dimension, cultural space, cultural problems, digital culture, resistance to aggression.

Стаття отримана 15.12.2024

Стаття прийнята 2.03.2025

Стаття опублікована 22.12.2025.