

УДК 008:7.01:004.9:711

УЯВЛЕННЯ ПРО МІСТО В НАУКОВО-ФАНТАСТИЧНОМУ МІСТОБУДІВНОМУ СИМУЛЯТОРІ «FARLANDERS»

Артем РЕМІЗОВСЬКИЙ – здобувач освітньо-наукового ступеня кафедри культурології, Національний університет «Кієво-Могилянська академія», м. Київ
<https://orcid.org/0009-0003-7766-258X>
<https://doi.org/10.35619/ucpmk.52.1176>
artem.remizovskyi@ukma.edu.ua

Цитування:

Ремізовський А. Уявлення про місто в науково-фантастичному містобудівному симуляторі «Farlander». *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2026. № 52. С. 444–450.
<https://doi.org/10.35619/ucpmk.52.1176>

Аналізується наявність міфів про функціонування міста у науково-фантастичній відеоігрі у жанрі містобудівний симулятор «Farlanders». Відеогра розглядається як форма аудіовізуального мистецтва, що вибудовує просторове оповідання через систему ігрових механік, що симулюють керування міською культурою. Дослідження використовує описовий та аналітичний підхід: для виявлення містобудівних міфів використано авторську класифікацію, сформовану на основі критичних досліджень жанру містобудівних симуляторів. Встановлено, що гра відтворює низку характерних для жанру хибних уявлень про місто. Зроблено висновок, що такі уявлення можна трактувати не лише як прояв жанрової умовності та домінування в культурному вимірі неоліберальних уявлень про міську культуру та політику, а і як вираз суспільного запиту на раціонально впорядковане міське життя.

Ключові слова: містобудівні симулятори, цифрові технології, міф, аудіовізуальне мистецтво, просторове оповідання, відеоігри, наукова фантастика, візуальні практики, культурний вимір.

Постановка проблеми. Містобудівні симулятори (або містобудівні відеоігри, city-building games) часто є об'єктом досліджень у video game studies. В епоху цифрових технологій їх аналізують як віртуальні симуляції, що моделюють певні уявлення про функціонування міста, чинники міського добробуту та способи його досягнення. Як жанр містобудівні симулятори, як правило, пропонують гравцеві взяти на себе роль керівника міста і включають широке різноманіття ігрових механік, що дозволяють створювати детальну симуляцію міського життя. Це робить відеоігри цього жанру, з одного боку, корисним інструментом для навчання в архітектурі та урбаністиці, а з іншого, джерелом викривлених уявлень і міфів про функціонування міста, які можуть впливати як на освітній процес, так і громадські уявлення про те, яким має бути міське життя [5]. В Україні розробники також створюють містобудівні симулятори. Серед таких, науково-фантастична гра «Farlanders», у якій гравець бере на себе роль адміністратора колонії на Марсі. Як об'єкт дослідження «Farlanders» є цікавим матеріалом для аналізу того, як в українських відеоіграх уявляється місто у фантастичних умовах, в іншому, неземному середовищі та з вищим рівнем технологій. Це дозволяє поставити питання, чи залишаються актуальними для такої симуляції ті самі викривлені уявлення і міфи про місто, характерні для містобудівних відеоігор, що моделюють земні міські процеси.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Як зазначено вище, в англійській академічній і фаховій літературі містобудівні симулятори досліджуються багатьма авторами. Серед таких дослідників є Б. Берейтшафт: у своїх роботах, присвячених відеоіграм серій «SimCity» та «Cities: Skylines», він аналізує, як ігри цього жанру формують упереджене бачення урбаністики, в якому переважають автоцентричний розвиток, жорстке зонування, пріоритет приватного транспорту та спрощене трактування соціальних процесів, а механіки ігор виявляють розрив між реальною складністю міста та уявленнями про нього [5], [6]. Схожі застереження висловлюються також у працях С. Роулі й В.Пламлі, де наголошується, що містобудівні відеоігри часто відтворюють модель весільного керівника міста, обмежено репрезентують громадську участь, соціальні конфлікти та позиції вразливих груп [10], [9].

Українські публікації, дотичні до теми містобудівних симуляторів, здебільшого зосереджені на їхньому освітньому, прикладному та гейміфікаційному потенціалі. Зокрема, у роботі К. Герич і Н. Ватаманюк такі ігри розглядаються як інструмент навчання в архітектурній освіті, що сприяє підвищенню мотивації, креативності та розвитку професійних навичок [2]. У подібній оптиці працює й А. Гоблик, який звертається до історії розвитку комп'ютерних симуляторів містобудівної діяльності та перспектив їх використання в містобудівному плануванні [3]. Можна сказати, наявні українські праці переважно аналізують містобудівні симулятори в педагогічному та прикладному контексті, тоді як їх культурологічне осмислення як медіа, що конструюють певні образи міста, залишається менш розробленим.

Мета статті полягає в тому, щоб дослідити як у відеоігрі «Farlanders» через систему ігрових

механік моделюється функціонування марсіанського міста, та виявити чи зберігаються в цій моделі характерні для містобудівних симуляторів міфи про функціонування міста.

Методологія. У цьому дослідженні містобудівний симулятор розглядається як форма аудіовізуального мистецтва і візуальна практика, у межах якої поєднання візуальних і звукових елементів слугує засобом художнього моделювання певних уявлень про місто [4]. Інакше кажучи, відеоігри цього жанру вибудовують просторове оповідання: уявлення про світ, порядок його організації та логіку виживання розкриваються через побудову простору, розміщення об'єктів і правила взаємодії з середовищем [10]. Для аналізу використано цифрову версію відеоігри «Farlanders» 1.2.1f2, завантажену у магазині «Steam» та доступну для операційних систем «Windows» та «Linux» [7]. У статті застосовано описовий та аналітичний підходи: стисло окреслюються сюжет гри, описуються її ігрові механіки та те, як вони моделюють просторове оповідання про місто.

Для виявлення містобудівних міфів у відеоігрі «Farlanders» у роботі використано аналітичну рамку, засновану на дослідженні Б. Берайтшафта, присвяченому «SimCity» та іншим містобудівним симуляторам. Берайтшафт виокремлює низку хибних і спрощених уявлень про функціонування міста, які для цілей цього дослідження можна систематизувати наступним чином [5]:

1) Міф про всесильного мера-планувальника – у містобудівних симуляторах місто подається як об'єкт управління одного майже необмеженого суб'єкта, який одночасно виконує функції мера, планувальника, інженера й регулятора.

2) Міф про ефективність функціональної сегрегації у плануванні районів – у містобудівних симуляторах поділ житлових, комерційних та індустріальних зон часто подається як нормальний і бажаний принцип розвитку міста, хоча сучасна урбаністика пов'язує сталий розвиток радше зі змішаним використанням простору;

3) Міф про місто як «чисту сторінку», де треба лише будувати нові будинки – відеоігровий міський простір постає як нейтральна територія для нового освоєння без історичної пам'яті, без можливості реновації та реставрації старих будівель;

4) Міф ефективності автомобілецентричного розвитку міста – у містобудівних симуляторах транспортні проблеми часто зводяться переважно до боротьби із автомобільними заторами, а розширення дорожньої інфраструктури подається як найкращий вирішення цієї проблеми.

5) Міф про соціальні проблеми як щось просте – у відеоіграх цього жанру місто постає як простір із мінімізованою соціальною складністю, де бідність, нерівність, маргіналізація чи злочинність подаються переважно як технічні проблеми, а не як наслідок структурних суперечностей.

6) Міф про технології та фінансовий капітал як універсальний засіб розв'язання міських проблем – містобудівні симулятори часто подають технологічний розвиток і накопичення ресурсів як універсальні засоби подолання забруднення, занепаду, злочинності чи просторових дисбалансів. У такій логіці саме технології постають головним інструментом побудови «міста майбутнього».

Ці шість аналітичних категорій використовуються у роботі як для виявлення того, які міфи про функціонування міста в містобудівних симуляторах про земні міста відтворює «Farlanders».

Виклад основного матеріалу. «Farlanders» – це покрокова містобудівна стратегія, розроблена командою розробників на чолі з А. Бичковським та видана ігровим видавництвом «Crytivo» у 2023 році. За сюжетом відеоігри, ми граємо за Марка, якого наймає на посаду адміністратора колонії корпорація «Форсайт» – приватна компанія на чолі з генеральним директором Ліландом, що займається тераформуванням та створенням комфортних для проживання поселень на Марсі. В ході сюжету протагоністу дають різноманітні завдання, які він має виконати під час будівництва колонії: збільшення населення, будівництво розважальних об'єктів для підвищення рівня щастя (рис. 1) та освоєння підземних поверхонь Марсу.



Рис. 1. Меню сюжетних місій в відеоігрі «Farlanders» [7].

Центральним інтригуючим елементом сюжету є пошук та освоєння суперкварку – марсіанського природного ресурсу, який виробляє дуже багато енергії, здатний впливати на клімат та просторо-часовий простір. Спочатку спроба приборкати суперкварк за сюжетом завершується катастрофою – через його підключення до однієї з ферм зникає електрика повністю у всій колонії. Проте у фіналі відеоігри за допомогою технологій вченої Вікторії мінерал вдається приборкати, а також герої рятують експедицію іншої приватної компанії, яка знайшла суперкварк під землею декілька десятків років тому і перемістилась у часі в далеке майбутнє. Ігрова механіка відеоігри побудована як покрокова стратегія з марсіанською колонією, гравець зводить будівлі та рельєф місцевості. Кожна сюжетна місія проходить на окремій мапі з випадково згенерованим розташуванням ресурсів, води й природних перешкод. Гравець будує житло, ферми, заводи, енергетичні об'єкти, склади, культурну інфраструктуру й комунікації, водночас змінюючи поверхню та підземні території ігрового рівня так, щоб відкрити доступ до води, родючого ґрунту чи корисних копалин (Рис. 2).



Рис. 2. Основний ігровий екран «Farlanders», який гравець бачить під час проходження гри [7].

Для успішного проходження місії гравцеві потрібно виконати основну ціль за обмежену кількість ходів. Деякі завдання вимагають збільшення населення колонії. Кількість населення також важлива для відкриття нових технологій, які потрібні для виконання завдань – при досягненні нового рівня чисельності гравець отримує бали досліджень, які він може використати для відкриття нових будівель. Інше джерело балів досліджень – це деякі аномалії, які можна дослідити на локації, але вони дають менше балів. Збільшення населення вимагає постійно збільшувати виробництво та накопичувати воду, їжу, електроенергію.

У грі є система торгівлі – за місцеву валюту можна придбати ресурси для розвитку колонії. Також гроші потрібні щоб виплачувати зарплату колоністам (яка жодним чином не регулюється і є стабільною протягом всієї гри). Значним джерелом фінансового доходу є субсидії від марсіанського Уряду, розмір яких залежить від рівня щастя населення колонії (єдиний соціальний показник колоній, чим вище рівень – тим більший розмір субсидії) та від рівня озеленення колонії (в грі можна створювати лабораторії, який вирощують мох, траву або гриби). Інший спосіб заробітку – продаж ресурсів на ринку, кредитні кошти, комерціалізація послуг за рахунок через найм спеціальних менеджерів (Рис. 3).



Рис. 3. Опис ігрової валюти у відеоігри «Farlanders» [7].

Щоб підтримувати рівень щастя колоністів, треба розміщувати житло подалі від шумних виробництв (проте пізніше є можливість поставити на завод шумопоглинач і шум зникає), будувати парки, басейни, ресторани, громадські центри у жилих кварталах. Також рівень щастя підвищується за рахунок перебудови будинків на більш комфортні та розкішні. Негативно впливає на рівень щастя, крім шуму виробництва, також поява нових колоністів, дефіцит ресурсів. Якщо дефіцит критичний, то населення може просто покидати колонію, поки дефіцит ресурсів не стабілізується за рахунок скорочення кількості її споживачів.

Важливу роль в ігровому процесі займає ландшафт та погода. Зміна ландшафту у відеоігри обмежена циклічно і доступна лише періодично. Будівлі не можна будувати у впадинах чи на горах, на нерівній місцевості не можна провести туннель для переміщення працівників та окремі будівлі (проте можна проводити комунікації – труби та електромережі). У грі змінюються погодні умови – колонію можуть накрити морози, через які замерзнуть відкриті озера (від яких залежать теплиці для виробництва їжі) або піщані бурі, які зупиняють роботу сонячних панелей та вітряків, основних енергетичних споруд у відеоігри. Щоб пережити несприятливу погоду, гравець може діяти по-різному: накопичувати ресурси або відкривати нові технології, що дозволяють відкривати нові джерела енергії або адаптувати місцевість до погодних умов. Так, для того щоб озера не замерзли, у відеоігри можна побудувати над ними купол, що забезпечить стабільну роботу теплиць (Рис. 4).



Рис. 4. Піщана буря у відеоігри «Farlanders». [7]

Аналізуючи зазначені вище елементи сюжету та ігрового процесу, можна стверджувати, що у грі «Farlanders» наявні містобудівні міфи, виділені нами у роботі Берайтшафта: міф про всесильного мера-планувальника, міф про ефективність функціональної сегрегації у плануванні районів, міф про технології та фінансовий капітал як універсальний засіб розв'язання міських проблем. Перший міф відтворюється наступним чином: гравець одночасно виконує функції адміністратора колонії, інженера, архітектора і кризового менеджера. Саме він визначає, де розміщувати житло, теплиці, виробництва, енергетичні об'єкти, склади та культурну інфраструктуру, а також безпосередньо змінює рельєф місцевості, відкриваючи доступ до води, та корисних копалин. Хоча протагоніст, за сюжетом і є працівником корпорації і лише виконує завдання керівництва, фактично він є одноосібним всесильним керівником міського простору.

Другий міф проявляється у тому, що ігровий процес безпосередньо заохочує просторовий поділ житлових та індустріальних зон, енергетики. Житло доцільно розміщувати подалі від шумних виробництв, оскільки шум знижує рівень щастя населення; натомість парки, басейни, ресторани й громадські центри слід концентрувати у житлових кварталах, щоб підтримувати комфорт мешканців. Додатково варто зазначити, що у відеоігри рівень будівель (і їх потужність, місткість) збільшується, коли поряд є будівля зі схожою функцією. Наприклад, збільшується виробництво електроенергії сонячних панелей, якщо будувати поряд з іншими сонячними панелями: так само збільшується місткість сховищ ресурсів, якщо будувати їх поряд з іншими сховищами. Відеогра таким чином, зображує ефективне місто як сукупність спеціалізованих районів, пов'язаних між собою комунікаціями і знижує інтерес гравця будувати змішані райони.

Третій міф можна виявити як і на рівні ігрового процесу, так і рівні сюжету відеоігри. Так, показова роль суперкварку в історії «Farlanders»: попри те, що спершу він спричиняє катастрофу, у фіналі саме він стає інструментом подолання кризи і порятунку зниклої експедиції. Практично всі основні труднощі колонії зрештою можна подолати через нові технології, або через фінансові механізми. Дефіцит ресурсів можна компенсувати торгівлею, продажем продукції, кредитами і субсидіями; погодні загрози долаються

через накопичення запасів, відкриття нових джерел енергії або технічну адаптацію середовища, як-от будівництво спеціальних куполів над озерами. Сам розвиток колонії безпосередньо залежить від досліджень, що відкривають нові будівлі, нові джерела енергії та нові способи освоєння простору.

Інші міфи, виділені нами у дослідженні Берейтшафта (міф про соціальні проблеми як щось просте, міф про місто як чисту сторінку, де треба лише нові будинки) проявляються у відеоігри лише частковим чином. Як уже було зазначено вище, рівень щастя – єдиний соціальний критерій, який враховується в керуванні містом, що підвищується суто інфраструктурними проектами, побудовою розважальної індустрії. Трудові, релігійні конфлікти – це гра не симулює на рівні ігрової механіки.

На рівні сюжету, однак, присутня критика корпорацій. Після завершення кожної місії можемо переглянути популярного блогера Фобоса, який регулярно звинувачує корпорацію протагоніста у зловживаннях (Рис. 5). Після невдалого випробування суперкварку нам повідомляють, що з корпорацією «Форсайт» розвивають контракти. Марко навіть втрачає роботу. Однак потім його наймає інша приватна компанія, «Підземка», що знаходить спосіб приборкати суперкварк і все ладнається. У фінальних сюжетних сценах Марко прославляє корпорацію «Форсайт» як дуже відповідальну компанію, а Фобоса називає брехуном. Можна сказати, у відеоігри технології це інструмент порятунку компаній від інституційної недовіри та гніву громадськості.



Рис. 5. Блогер Фобос у відеоігри «Farlanders» [7].

Інший міф (міф про місто як «чисту сторінку», де треба лише будувати нові будинки) проявляється в тому, що Марс виступає у відеоігри в ролі абсолютно дикої, нової території, але враховуючи науково-фантастичну специфіку, його наявність тут не є чимось проблемним. Щодо міфу про ефективність автомобілецентричного розвитку міста взагалі у відеоігри не виявляється – у «Farlanders» немає автомобілів чи механіки заторів. Проте варто зазначити, що у відеоігри є космопорти і їх місткість визначає, скільки гравець може залучити до колонії нових колоністів та скільки торгових контрактів на купівлю ресурсів може укласти за один хід.

Висновки. Отже, попри науково-фантастичний сюжет про космічне містобудування, у відеоігри «Farlanders» відтворюється більшість тих самих міфів про функціонування міста, які проявляються і в земних містобудівних симуляторах, зокрема у відеоіграх серій «SimCity» та «Cities: Skylines». Це дає підстави стверджувати, що подібні уявлення про місто й міське управління стали своєрідним канонем жанру містобудівних симуляторів.

Наявність таких міфів у містобудівних відеоіграх можна інтерпретувати по-різному. Так, дослідник постмодернізму Фредерік Джеймсон стверджував, що наукова фантастика демонструє нездатність суспільства на рівні культурного виміру уявити позитивну альтернативу наявному ладу, а тому неминуче впирається у світоглядні межі своєї епохи [8]. Бредлі Берейтшафт [5], своєю чергою, пов'язує існування низки таких уявлень із домінуванням неоліберальної ідеології. Проте цю ситуацію можна трактувати і з іншого боку. Домінування міфів про містобудування може свідчити не лише про кризу утопічного мислення та обмеженість суспільної уяви, але й про стійкий запит на більш передбачувані, стабільні та впорядковані моделі міського життя, у межах яких хронічні проблеми міста постають такими, що піддаються раціональному розв'язанню. У цьому сенсі «Farlanders» можна розглядати як з сучасних форм

утопічної уяви: мрію про місто, яке можна організувати раціонально, цілісно і без хаосу, навіть попри спрощення реальної складності міського життя у таких творах.

У контексті порушеної теми перспективним напрямом є подальше дослідження українських містобудівних симуляторів, що може дати змогу виявити окремі національні особливості української відеоігрової візуальної культури. Іншим перспективним напрямком є дослідження відеоігрових спільнот: того, як вони рефлексують уявлення про містобудування, закладені у відеоіграх, і як ці уявлення впливають на їхнє сприйняття міста та міського розвитку.

Використання інструментів ШІ. У процесі написання роботи використано ChatGPT-5.2 (OpenAI) для корекції стилістичних, орфографічних помилок, оформлення літератури, перекладу. Усі згенеровані ШІ пропозиції критично осмислені і перевірені автором. Стаття відображає власні висновки автора, а не безпосередній вивід моделі ШІ.

Список використаної літератури

1. Герич К. І., Ватаманюк Н. Ю. Архітектура через гру. Гейміфікація, як інструмент навчання в архітектурній освіті. *Архітектурний вісник КНУБА*. 2025. № 33. С. 41–52. DOI: 10.32347/2519-8661.2025.33.41-52.
2. Гоблик А. В. Комп'ютерні ігрові симулятори містобудівної діяльності: історія розвитку та перспективи використання в містобудівному плануванні. *Містобудування та територіальне планування: наук.-техн. зб.* 2012. Вип. 44. С. 120–130.
3. Сучков Д. Г. Аудіовізуальна культура участі: роль соціальних медіа. *Вісник Нац. акад. керівних кадрів культури і мистецтв*. 2023. № 3. С. 75–80. DOI: 10.32461/2226-3209.3.2023.289817
4. Bereitschaft B. Gods of the City? Reflecting on City Building Games as an Early Introduction to Urban Systems. *Journal of Geography*. 2016. Vol. 115, no. 2. P. 51–60. DOI: 10.1080/00221341.2015.1070366.
5. Bereitschaft B. Skylines of the Mind: How City Building Games Reflect Urban Imaginations and Shape Urban Realities. *The Routledge Companion to Media and the City* / ed. by E. Stein, G. R. Halegoua, B. Kredell. Abingdon ; New York : Routledge, 2022. P. 77–88. DOI: 10.4324/9781003007678-9.
6. Farlanders [Електронний ресурс]. Steam : цифровий магазин відеоігор. 2023. URL: <https://store.steampowered.com/app/1318740/Farlanders>.
7. Jameson F. Progress Versus Utopia; Or, Can We Imagine the Future? *Science Fiction Studies*. 1982. Vol. 9, no. 2. P. 147–158. DOI: 10.1525/sfs.9.2.0147
8. Plumley W. Playing With People's Lives: How City-Builder Games Portray the Public and Their Role in the Decision-Making Process. Columbus : The Ohio State University, 2018. 87 p.
9. Rowley S. Job Opportunities in the Virtual City: Planners and SimCity. 2010. 1 May. URL: <https://www.sterow.com/?p=1690>.
10. Zinovieva T. Spatial storytelling as a convergence of E-learning, video games, archaic, and immersive journalism. *Open Educational E-environment of Modern University*. 2024. № 17. P. 42–64. DOI: 10.28925/2414-0325.2024.174.

References

1. Herych K. I., Vatamaniuk N. Yu. Arkhitektura cherez hru. Heimifikatsiia, yak instrument navchannia v arkhitekturnii osviti. *Arkhitekturnyi visnyk KNUBA*. 2025. № 33. S. 41–52. DOI: 10.32347/2519-8661.2025.33.41-52.
2. Hoblyk A. V. Kompiuterni ihrovi symuliatory mistobudivnoi diialnosti: istoriia rozvytku ta perspektyvy vykorystannia v mistobudivnomu planuvann. *Mistobuduvannia ta terytorialne planuvannia: Nauk.-tekh. zbirnyk*. 2012. Vyp. 44. S. 120–130.
3. Suchkov D. H. Audiovizualna kultura uchasti: rol sotsialnykh media. *Visnyk Natsionalnoi akademii kerivnykh kadriv kultury i mystetstv*. 2023. № 3. S. 75–80. DOI: 10.32461/2226-3209.3.2023.289817.
4. Bereitschaft B. Gods of the City? Reflecting on City Building Games as an Early Introduction to Urban Systems. *Journal of Geography*. 2016. Vol. 115, no. 2. P. 51–60. DOI: 10.1080/00221341.2015.1070366.
5. Bereitschaft B. Skylines of the Mind: How City Building Games Reflect Urban Imaginations and Shape Urban Realities. *The Routledge Companion to Media and the City* / ed. by E. Stein, G. R. Halegoua, B. Kredell. Abingdon ; New York : Routledge, 2022. P. 77–88. DOI: 10.4324/9781003007678-9.
6. Farlanders [Electronic resource]. Steam: digital video game store. 2023. URL: <https://store.steampowered.com/app/1318740/Farlanders>
7. Jameson F. Progress Versus Utopia; Or, Can We Imagine the Future? *Science Fiction Studies*. 1982. Vol. 9, no. 2. P. 147–158. DOI: 10.1525/sfs.9.2.0147
8. Plumley W. Playing With People's Lives: How City-Builder Games Portray the Public and Their Role in the Decision-Making Process. Columbus : The Ohio State University, 2018. 87 p.
9. Rowley S. Job Opportunities in the Virtual City: Planners and SimCity. 2010. 1 May. URL: <https://www.sterow.com/?p=1690>.
10. Zinovieva T. Spatial storytelling as a convergence of E-learning, video games, archaic, and immersive journalism. *Open Educational E-environment of Modern University*. 2024. № 17. P. 42–64. DOI: 10.28925/2414-0325.2024.174.

UDC 008:7.01:004.9:711

REPRESENTATIONS OF THE CITY IN THE SCIENCE-FICTION CITY-BUILDING SIMULATOR**«FARLANDERS»****Artem REMIZOVSKYI** – Master of Cultural Studies, PhD Student, Department of Cultural Studies,
Faculty of Humanities National University of Kyiv-Mohyla Academy

The aim of this paper is to explore how the video game «Farlanders» models the functioning of a Martian city through gameplay mechanics and to determine whether myths typical of the city-building genre are preserved in this speculative setting.

Methodology. The study combines descriptive and analytical approaches. «Farlanders» is considered as a form of audiovisual art and spatial storytelling in which rules, landscape design, resource management, and infrastructure placement shape representations of urban order. The analysis is based on the digital Steam version of the game and uses an authorial classification of urban myths developed from critical studies of city-building games.

Results. The article demonstrates that «Farlanders» reproduces several genre myths, including the myth of the all-powerful planner, the myth of functional segregation as an efficient planning principle, and the myth of technology and financial capital as universal solutions to urban problems. Other myths, including the simplification of social conflict and the city as a blank slate, appear only partially, while the myth of automobile-centred urban development is absent. It is concluded that such ideas can be interpreted not only as a manifestation of genre convention and the dominance, in the cultural dimension, of neoliberal ideas about urban culture and politics, but also as an expression of the public demand for a rationally ordered urban life.

Novelty. The study to analyze the Ukrainian city-building simulator «Farlanders» to identify distorted representations of how the city functions. The article also supplements Bradley Bereitschaft's critical findings on «SimCity» and «Cities: Skylines» by applying and further developing them in relation to a Ukrainian science-fiction game. At the methodological level, the author proposes an original classification of common urban myths based on Bereitschaft's research.

Practical significance. The findings may be useful for further research on Ukrainian video games, spatial storytelling, and digital representations of the city, as well as for critical reflection on the educational use of city-building simulators.

Key words: city-building games, digital technologies, myth, audio and visual arts, spatial storytelling, video game, science fiction, visual practice, cultural dimension.

Стаття отримана 18.12.2025

Стаття прийнята 18.01.2026

Стаття опублікована 28.05.2026