

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
імені В. Н. КАРАЗІНА

(повне найменування вищого навчального закладу)

ФІЛОСОФСЬКИЙ ФАКУЛЬТЕТ

(назва факультету)

Кафедра українознавства

(повна назва кафедри)

Кваліфікаційна робота

перший (бакалаврський) рівень вищої освіти

(освітньо-кваліфікаційний рівень)

Тема: «Давні міста у відеоіграх: культура відтворення і сприйняття»

Виконав: студент IV курсу

група ОКУ-43

Спеціальність: 034 Культурологія

(шифр, назва спеціальності)

Освітня програма: Урбаністичні студії

Плахін І. М.

Керівник д.і.н., проф. Чорний Д. М.

Рецензент к.і.н. доц. Добрунова Л. Е.

Підсумкова оцінка: за національною
шкалою:

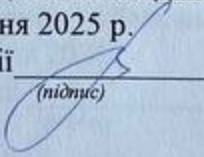
кількість балів: _____

Підпис керівника _____

Кваліфікаційну роботу захищено на засіданні Екзаменаційної комісії

Протокол № 6 від 14 червня 2025 р.

Голова Екзаменаційної комісії


(підпис)

Лисенкова В. В.

(прізвище та ініціали)

м. Харків – 2025 рік

АНОТАЦІЯ

Плахін І. М. Давні міста у відеоіграх: культура відтворення і сприйняття

Бакалаврська робота присвячена вивченню репрезентації давніх міст у відеоіграх та впливу цих образів на формування історичної уяви гравців. У роботі досліджено теоретичні підходи до розуміння ігор як медіуму культурної пам'яті, визначено їхню роль у популяризації знань про давні цивілізації. Проаналізовано ігрові стратегії, що застосовуються для відтворення міського середовища, а також художні компроміси, які здійснюють розробники. Визначено особливості гравецького досвіду, зокрема через аналіз рецензій та результатів соціологічного опитування, що проведено в рамках дослідження. Виявлено ключові моделі уявлень про минуле, які формуються завдяки ігровому дизайну та візуальній стилістиці. Запропоновано бачення відеоігор як інструменту неформальної освіти та симуляції історичної свідомості. Окреслено перспективи застосування результатів дослідження для створення локалізованих культурних ігор та інтерпретацій української історії в ігровому середовищі.

Ключові слова: відеоігри, давні міста, репрезентація минулого, гравецьке сприйняття.

ANNOTATION

Plakhin I. M. Ancient Cities in Video Games: The Culture of Simulation and Perception.

The bachelor's thesis explores the representation of ancient cities in video games and the impact of these virtual images on the formation of historical imagination. The study examines theoretical approaches to understanding video games as a medium of cultural memory and defines their role in popularizing knowledge about ancient civilizations. It analyzes game strategies used to depict urban environments, as well as the artistic compromises made by developers. Particular attention is given to player experience through the analysis of game reviews and a sociological survey. The research identifies key models of the past shaped by game design and visual aesthetics. The thesis presents video games as a tool for informal education and as simulators of historical consciousness. It also outlines the potential for using the findings to create localized cultural games and reinterpret Ukrainian history in interactive formats.

Keywords: video games, ancient cities, representation of the past, player perception.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ I. КУЛЬТУРА СПРИЙНЯТТЯ ДАВНІХ МІСТ У ВІДЕОІГРАХ.....	6
1.1. Відеоігри в культурі сучасного світу	6
1.2. Вплив відеоігор на формування колективної пам'яті та розуміння історії 10	
1.3. Потенціал відеоігор як освітнього інструменту у вивченні давніх цивілізацій	13
Висновки до розділу I	17
РОЗДІЛ II. ДАВНІ МІСТА У ВІДЕОІГРОВИХ СВІТАХ: ОСОБЛИВОСТІ ВІДТВОРЕННЯ.....	19
2.1. Відеоігри про міста давнього світу: сутність, відмінності ігрових стратегій.....	19
2.2. Порівняння образів міст у наукових працях та відеоіграх: точність, спрощення, творчі інтерпретації	27
2.3. Соціокультурний контекст гри та повсякденних культурних практик по містах	32
2.4. Роль внутрішньої логіки гри у формуванні уявлення про історичне середовище	35
2.5. Сприйняття віртуальних міст: гравецький досвід через рецензії та соціологічне опитування.....	39
Висновки до розділу II	55
ВИСНОВКИ	57
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ І ЛІТЕРАТУРИ	59
ДОДАТКИ.....	64

ВСТУП

У сучасному світі відеоігри вже давно перестали бути виключно розвагою – вони стали важливою складовою цифрової культури. Все частіше ігри виконують функцію альтернативного способу пізнання історії. Зокрема, віртуальне відтворення стародавніх міст формує уявлення про минуле, які впливають на колективну історичну пам'ять. У цьому контексті закономірно постає питання: наскільки достовірною є така репрезентація?

Актуальність дослідження

Дослідження цієї теми дозволяє оцінити, наскільки ігрові світи сприяють пізнанню історії, які механізми використовуються для відтворення міського середовища та суспільного життя, де розробники змушені йти на компроміси задля покращення ігрового досвіду.

Аналізуючи роль ігор у сприйнятті історичних міст, можна виявити закономірності їхнього представлення в ігровій індустрії, визначити ключові методи репрезентації та окреслити перспективи розвитку цього напрямку. Це робить дослідження важливим як з точки зору ігрової культури, так і для розуміння взаємозв'язку між цифровими технологіями та історичною наукою.

Об'єктом дослідження є віртуальні реконструкції міст давніх цивілізацій у відеоіграх.

Предметом дослідження є способи репрезентації стародавніх міст у відеоіграх, а також їхнє сприйняття гравцями як форми культурної інтерпретації минулого.

Метою дослідження є оцінка того, як відеоігри, що зображують давні цивілізації, впливають на формування уявлень про історичне минуле у гравців, яку роль у цьому відіграють ігровий дизайн, візуальні рішення та призма ігрової інтерпретації минулого.

Завдання дослідження:

- Визначити роль відеоігор у популяризації знань про давні цивілізації та формуванні масового уявлення про минуле.
- Дослідити, як різні ігри зображують міське середовище стародавніх цивілізацій.
- Зіставити ігрові образи давніх міст з науковими даними про минуле.
- Дослідити, як гравці інтерпретують ігрові образи давніх міст, та які форми взаємодії з історичним знанням при цьому виникають.

Наукова новизна

У роботі вперше у вітчизняному культурологічному контексті системно розглянуто образи давніх міст у відеоіграх як окрему культурну репрезентацію. Запропоновано власне культурологічне бачення відеогри як інструменту формування історичної уяви в умовах цифрової культури. Здійснено порівняльний аналіз трьох ігор, що відтворюють міста стародавніх цивілізацій, з точки зору точності, стилізації та ігрової логіки. Виявлено основні стратегії компромісу між історичною достовірністю і зручністю гри, що формують специфічну модель міста в уяві гравця.

Практичне значення

Отримані результати можуть бути використані українським розробникам для відтворення давнього українського світу (трипільська культура, причорноморські колонії, скіфські поселення тощо).

Методи дослідження

У роботі використано міждисциплінарний підхід дослідження, що охоплює наступні методи:

Культурологічний аналіз відеоігор у межах підходу game studies

Цей метод передбачає безпосередню взаємодію з відеоіграми для розуміння того, як вони відтворюють міське середовище давніх цивілізацій. Такий метод дозволяє досліджувати особливості геймплею, механіки та візуальних елементів, а також те, як ігри відображають культурні практики та інші історичні процеси.

Порівняльний аналіз

Порівняння репрезентацій давніх міст в іграх з реальними історичними фактами, а також аналіз того, як у відеоіграх адаптуються історичні процеси для створення інтерактивного досвіду.

Опитування серед гравців

Цей метод дає змогу зібрати інформацію безпосередньо серед гравців про їхнє сприйняття історичної точності у відеоіграх. Це дозволяє зрозуміти, як гравці сприймають історичні міста в ігровому контексті, як інтерпретують змішування історичних фактів та ігрових умовностей, що вважають про культурний вплив відеоігор в сучасному світі.

Апробація

результатів

Основні положення та частину отриманих результатів дослідження було успішно апробовано на 87-й Міжнародній науковій конференції студентів Харківського національного автомобільно-дорожнього університету (МОН України), яка відбулася 07–11 квітня 2025 року в м. Харкові (згідно з програмою конференції). Назва доповіді: «Відеоігри з історії та культури України як засіб формування культури історичної пам'яті молоді».

Структура роботи

Робота складається з двох розділів.

Перший розділ – теоретичний, у ньому розглядаються загальні підходи до аналізу відеоігор у контексті історичної культури. Зокрема, ми спиралися на доробок Й. Гейзинга, який обґрунтував роль гри в повсякденні людського суспільства, як потужного джерела культури. Теоретичною основою розділу виступають праці М. Вебера – щодо специфіки міст як соціальних та економічних структур, та Л. Мамфорда – щодо культури міста як осередку символічного життя.

Другий розділ – практичний, він присвячений аналізу конкретних відеоігор, що відтворюють міста давніх цивілізацій (Nebuchadnezzar, Zeus+Poseidon, Rome: Total War). У розділі здійснюється порівняння ігрових моделей із історичними уявленнями про міста, розглядаються інструменти репрезентації, досліджено рецензії гравців та результати соціологічного опитування, проведеного автором.

РОЗДІЛ І. КУЛЬТУРА СПРИЙНЯТТЯ ДАВНІХ МІСТ У ВІДЕОІГРАХ

1.1. Відеоігри в культурі сучасного світу

Упродовж останніх десятиліть відеоігри перетворилися на впливовий сегмент масової культури, що через інтерактивну форму здатний впливати на уявлення гравців про світ та історію. За даними Entertainment Software Association (2023), понад 212 мільйонів американців (або 65% населення Сполучених Штатів) регулярно грають у відеоігри, а глобальна аудиторія сягає 3.2 мільярди гравців по всьому світу [15][14]. Їх популярність, особливо серед молодого покоління, дозволяє говорити про ігри не лише як про розвагу, а й як про потужний медіум для передачі знань, мистецтва та історичних наративів [18, с. 112-118]. Ігрова індустрія сформувала власну мову символів, яка проникає в кіно, літературу та навіть урбаністику. Ігри перетворилися на трансмедійні явища, здатні генерувати культурні сенси поза власним середовищем [34, с. 131-178; 46, с. 80-85].

Ключова відмінність ігор від інших медіа — можливість безпосередньої взаємодії з простором. У цьому сенсі ігрове місто виступає не лише візуальним середовищем, а й «функціональною сценою», де реалізуються соціальні ролі, завдання та ритуали. Цей підхід перегукується з класичною урбанологією: для Макса Вебера місто — це концентрація автономії, громадянських прав і ринку як інституційної форми співжиття [48, с. 47], а для Мамфорда — сцена культурної дії, де формується пам'ять і уява суспільства [39, с. 17]. Відеоігри як *Assassin's Creed* [54] чи *Rome: Total War* [71] надають гравцеві інструменти для такого моделювання: спорудження храмів і ринків, виконання ритуалів або управління містом набувають форми симулятивної реконструкції міського життя, що інтегрує і функцію, і символіку. Такий досвід формує особливий зв'язок, відмінний від пасивного споживання інформації. Унікальність відеоігор у контексті репрезентації минулого полягає в їхній здатності моделювати не лише просторові й візуальні характеристики історичних епох, а й економічні моделі, соціальні структури, створюючи комплексне відображення. Це дозволяє говорити про ігри як про «симулятори історичної свідомості» — інструменти, що

впливають на формування уявлень про минуле навіть за відсутності прямого освітнього запиту.

Ігри, що звертаються до різних історичних епох, як от *Assassin's Creed*, *Age of Empires* [50], *Total War* відтворюють давні архітектурні стилі, елементи побуту, стратегії управління містом і війною, тим самим створюючи умовну, але пізнавальну реконструкцію певного часу [13][16]. Наприклад, у *Nebuchadnezzar* [65] гравець змушений розподіляти ресурси містом, задовільняти потреби жителів для розвитку міста, що побічно моделює логіку давнього месопотамського суспільства. Попри ігрову умовність і часто спрощену хронологію подій, відеоігри все ж утворюють певний архів уявлень про історію, яким користуються мільйони гравців. Це створює нову культурну реальність, у якій історія не стільки відтворюється, скільки заново інтерпретується. Як зазначає Andrew B. R. Elliott, ігри створюють «історію, яку можна прожити», де достовірність замінюється ігровим переконанням [28, с. 22].

У сучасному медіасередовищі відеоігри дедалі частіше виступають як частина трансмедійних наративів, які охоплюють різні канали комунікації: фільми, серіали, комікси, літературу, настільні ігри, YouTube-канали, фан-арти, косплей тощо. Це явище отримало назву трансмедійне сторітелінг (*transmedia storytelling*) – концепція, що полягає у поширенні елементів історії через декілька платформ, кожна з яких робить внесок у загальний наратив [28, с. 45–48; 11, с. 102–107].

Ігрові символи та образи все частіше стають частиною масової культури. На платформах на кшталт TikTok, Reddit, YouTube і Twitch створюються мільйони відео, обговорень та мемів на основі ігор. Таке перенесення ігрового досвіду у цифрову культуру сприяє популяризації гри та глибшому емоційному зв'язку з історичним матеріалом, який вона подає, що дозволяє говорити про формування «гравецької історичної уяви» в межах ширшого культурного ландшафту [28, с. 51–53; 34, с. 21].

Є й зовсім унікальні випадки: музичний супровід з гри *Rome: Total War* давно живе незалежно від гри, з'являючись у багатьох відео на YouTube, що

розповідають історію Риму. Проте ще більш промовистим прикладом культурного впливу стала адаптація ігрового рушія в освітніх медіапроєктах. Так, у телепрограмі *Time Commanders*, що транслювалася на BBC Two з 2003 по 2005 рік і була відновлена у 2016-му (з використанням рушію вже новішої частини серії *Rome II Total War* [72]), рушій гри *Rome: Total War* використовувався для відтворення історичних битв. Учасники шоу командували арміями в легендарних битвах, таких як Канни чи Гавгамели, тоді як програмне забезпечення на основі рушія гри обраховувало результат. Схожий підхід застосовано і в американському телевізійному проєкті *Decisive Battles*, де використання рушія *Rome: Total War* дозволяло візуалізувати ключові бойові дії в античній історії [11]. Таким чином, рушій *Rome: Total War* став інструментом популяризації історії, який об'єднав ігрові технології з телевізійним форматом, транслюючи історичний контент у зручній, видовищній формі.

Повертаючись до інтернетної трансмедійності, на Reddit існують активні спільноти, де тисячі гравців обговорюють історичну достовірність міст у *Total War* чи *Assassins Creed*, аналізують архітектуру, тактику армій, розташування портів і навіть вплив сезонів на бої. Серія *Assassin's Creed* – яскравий приклад: крім численних ігор, вона включає комікси, художні фільми, а також освітній режим *Discovery Tour*, який дозволяє гравцю досліджувати історичні міста без боїв [24, с. 72–74]. Так створюється багаторівнева екосистема культурного контенту, де гра — лише один із сегментів. Гравець перестає бути споживачем, а стає учасником медіаекосистеми, де він може не лише грати, а й малювати фан-арти, створювати модифікації, писати фанфіки або переглядати стріми інших гравців. Така взаємодія резонує з ідеєю про «тактику користувача», яка полягає в тому, що людина не просто споживає культурний продукт, а використовує його за власним сценарієм, часто всупереч первинному задуму [23, с. 25–27]. У контексті відеоігор це проявляється у тому, як гравці змінюють правила гри, переосмислюють наратив, або створюють нові форми залучення — від мемів до аматорських реконструкцій. Автор пропонує дивитися на користувача як на

активного творця значень, а не як на пасивного глядача — і саме це ми спостерігаємо в сучасному ігровому середовищі.

Ігри стають платформами для творчості — навколо них формуються спільноти, в яких знання передається не лише від розробника до гравця, а й між гравцями [17, с. 32–33]. У випадку з історичними іграми це набуває особливого значення: фанатські дослідження архітектури, реконструкції карт, вивчення мови та побуту античності, створення освітніх відео — все це показує, як відеогра стає каталізатором культурної дії [5].

Іншою важливою рисою є локальний вимір відтворення минулого. У низці ігор, особливо розроблених незалежними студіями, все частіше з'являються елементи локальної історії, що раніше залишалися поза полем глобального наративу. Як стверджує Swalwell, збереження ігрових архівів є способом фіксації не лише ігор як медіапродуктів, а й локальної пам'яті, яка втілюється в геймплеї, стилістиці, сюжетах [47, с. 103–105]. Виразним прикладом втілення локальної пам'яті у відеоіграх є українська містобудівна гра *Ostriv* [66], яка репрезентує Слобожанщину 17-го століття. Розробник з Харкова детально втілює побут селищ та містечок тогочасної Слобожанщини, беручи до уваги все — від циклів виробництва до дизайну споруд. Ця відеогра породила навколо себе активну фан-спільноту, яка обговорює локальну історію та культуру. Така гра вже не є лише симулятором, а стає осередком локальної ідентичності, частиною більшої розмови про минуле та сучасне.

Отже, сучасні відеоігри постають не лише як розважальний продукт, а як потужний інструмент збереження та переосмислення регіонального досвіду, колективної пам'яті та культурної ідентичності. Вони здатні активізувати навколо себе культурну взаємодію, залучати гравців до участі в розбудові сенсів. У таких проєктах гравець виступає не як простий споживач, а як співтворець наративу, що відображає історію зсередини — не з позиції академічного знання, а з позиції пережитого, зануреного досвіду [41, с. 7].

Більше того, багато відеоігор сьогодні не обмежуються лише екранним форматом: вони перетворюються на трансмедійні феномени, які живуть у

літературі, коміксах, фільмах, фанатських проєктах, косплеї, мемах, освітніх ініціативах. Завдяки цьому ігрові образи, символи, простори і навіть ідеї стають частиною ширшого культурного обігу, зокрема й історичного дискурсу. Від *Assassin's Creed* до *Ostriv* – ці ігри транслюють минуле через покоління, формуючи нове уявлення масового споживача про історію. Це нова форма історичної культури, в якій взаємодія, творчість і занурення перетворюють гру на діалог між минулим і сучасністю.

1.2. Вплив відеоігор на формування колективної пам'яті та розуміння історії

Сучасні відеоігри пропонують альтернативний традиційній історіографії спосіб взаємодії з минулим. На відміну від пасивного сприйняття історичних фактів через підручники чи документальні фільми, ігри трансформують користувача з спостерігача в активного учасника подій, створюючи емоційно забарвлений досвід, який глибоко закарбовується в пам'яті [45, с. 90-95]. Таким чином, історичні неточності та художні інтерпретації у відеоіграх стають частиною масового уявлення про минуле. Це піднімає питання відповідальності розробників за репрезентацію історії та роль ігор як «неофіційних педагогічних засобів».

Цей процес пов'язаний із поняттям колективної пам'яті, яку Ю. Ассман описує як динамічну форму культурної комунікації, що структурує минуле у межах теперішнього [20, с. 126–128]. Але не менш важливим є і просторовий аспект пам'яті. Згідно з підходом Макса Вебера, місто постає не просто поселенням, а як соціальна структура з розвиненою економічною функцією, де співіснують адміністрація, ринок, храм — тобто простір формує зміст культурної пам'яті через інститути та матеріальні практики [48, с. 44–46]. Відеоігри, відтворюючи міські простори, симулюють ці функції: гравець керує ринками, храмами, армією, створюючи спрощену, але змістовну модель міського життя. Таким чином, колективна пам'ять у грі формується не лише наративом, а й просторовою логікою міста, що об'єднує функції минулого у зрозумілій гравцеві структурі. На цьому тлі у гравця виникає відчуття "альтернативної присутності", коли він не пасивно вивчає історію, а нібито співтворює її — нехай навіть у межах

дизайнерських обмежень та художніх умовностей [24, с. 42–45]. Авжеж, свобода не є повною, наратив й ігровий лад заздалегідь структурують досвід, створюючи певне русло, в яке гравець змушений вписуватися. За Сальваті та Буллінгером, історичний контент у більшості ігор будується за принципом «вибіркової достовірності» – гіперреалістичні деталі співіснують із грубими спрощеннями або міфологізацією подій [28, с. 154–156]. Наприклад, *Assassin's Creed* може вражати точністю візуального відтворення архітектури епохи, водночас впроваджуючи змінену чи спотворену версію політичних процесів, які піддаються драматизації задля розваги.

Це створює суперечливий ефект: з одного боку, гра виконує просвітницьку функцію, знайомлячи гравця з культурним і матеріальним контекстом певної доби, з іншого — закріплює спрощене чи навіть викривлене розуміння минулого. Ян Богост запевняє, що гра має потенціал не лише передавати інформацію, а й формувати певну позицію, впливати на погляди гравця через саму структуру геймплею [21, с. 121–125; 46, с. 120-123]. Правила гри — це інструмент риторики, а не лише розваги. Це означає, що навіть у найдрібніших рішеннях і обмеженнях ігрового дизайну приховані певні інтерпретації історії, влади, культури, які гравець не завжди усвідомлює [32, с. 45-50]. Такий підхід дозволяє глибше осмислити, як відеоігри «переконують» – не словами, а діями, які гравець змушений виконувати у віртуальному просторі.

Не менш важливою є і роль спільнот гравців. Фанати створюють навколо ігор альтернативні наративи – через меми, модифікації, вікі-сторінки або спільні реконструкції історичних подій у мультиплеєрі. Це дозволяє говорити про формування “геймерських культур пам’яті”, що діють паралельно до академічної історіографії [17, с. 31–32].

У глобальному вимірі простежується явище домінування західної оптики: ігрова індустрія частіше звертається до подій з історії Європи та США, тоді як інші регіони залишаються або периферійними, або екзотизованими [7, с. 33]. Ця нерівність формує у гравців викривлену уяву про “світову історію” як набір епізодів із західного минулого — від античного Риму до Другої світової. У такому

контексті постає питання не лише естетики, а й етики: хто має право репрезентувати минуле, і які наслідки має популяризація історичних подій у геймерському середовищі? Ці питання актуалізуються в час, коли гра стає новим способом збереження пам'яті – не у вигляді пам'ятників чи архівів, а через дії, досвід і вибір у віртуальному світі.

Ігри, окрім того що транслують уявлення про минуле, також стають простором для формування нових комеморативних практик. Як зазначається у дослідженні, саме геймерський досвід дедалі частіше виступає альтернативою «офіційній» історичній пам'яті, пропонуючи емоційне, індивідуалізоване та часто нелінійне переосмислення подій [17, с. 17]. Наприклад, у симуляціях на зразок *This War of Mine* [75] чи *Valiant Hearts: The Great War* [80] гравець «переживає» травматичний досвід війни у формі інтерактивного сценарію. Це створює умови для емпатійного включення в минуле — явища, що дедалі частіше стає предметом уваги як медіадослідників, так і педагогів.

Відеогра, таким чином, може діяти як форма «живої» пам'яті – динамічної, особистісної та залученої. У ній пам'ять не є статичною інформацією, а формується через вибір, дію та співпереживання. Такі властивості зближують ігрову пам'ять із комеморативними практиками, притаманними сучасному міському середовищу – муралами, перформансами, флешбеками. Крім того, важливим є сам механізм інтерактивності, який дозволяє гравцеві створити власну версію пам'яті про подію. Через вибір, успіх або поразку, прийняття рішень і навіть моральні дилеми у сюжетах, ігри сприяють формуванню особистісної інтерпретації минулого. У грі *Papers, Please* [67], наприклад, дія відбувається у вигаданій тоталітарній державі, але саме моральна двозначність рішень викликає глибоку рефлексію над історією репресій та контролю. Такі приклади показують, що відеоігри здатні і репрезентувати, і викликати особистісну етичну залученість, яка й формує довготривалу пам'ять про епоху – хай навіть вигадану, але вплетену у культурні коди реального світу.

Відеоігри у сучасному світі виконують функцію нового каналу збереження та інтерпретації історичної пам'яті. Їхня сила полягає у здатності

реконструювати епохи та створювати глибоко особистісний, емоційний і навіть моральний досвід занурення в минуле. Ігри формують власні наративи, які співіснують або ж конкурують із традиційною історіографією, впливаючи на уявлення про історію мільйонів гравців. Така популяризація історичних тем породжує як потенціал для залучення до пізнання минулого, так і ризики його спрощення, міфологізації. Відеоігри зараз постають як новий культурний інструмент пам'яті, в якому поєднуються естетика, ідеологія, досвід і вибір.

1.3. Потенціал відеоігор як освітнього інструменту у вивченні давніх цивілізацій

Відеоігри, що мають історичний контекст, дедалі частіше розглядаються як дієві освітні інструменти, здатні доповнювати традиційні методи навчання. Їх унікальність полягає в створенні середовища, де гравець проживає історію зсередини [42, с. 5]. Така форма навчання сприяє кращому запам'ятовуванню інформації та формує глибше емоційне розуміння історичних процесів.

Наприклад, серія Total War, зокрема гра серії Rome: Total War, дозволяє гравцям керувати арміями, дипломатією та економікою в контексті античних цивілізацій, як-от Римська Республіка, Карфаген, Македонія. Гравці вчаться розуміти структуру влади, геополітичні реалії, а також економічні виклики того часу [13]. Хоча гра і допускає значні спрощення або умовності, вона водночас знайомить із назвами регіонів, міст, історичних лідерів та культурних особливостей, що створює початкову рамку для подальшого академічного зацікавлення [28, с. 47].

Подібну функцію виконує і Zeus + Poseidon [81], гра, зосереджена на містобудуванні в Стародавній Греції. Вона знайомить гравця з пантеоном богів, архітектурою, торгівлею та аграрною системою. Через механізми задоволення релігійних чи економічних потреб містян гра підказує про те, наскільки важливу роль відігравали ті чи інші інституції в житті давньогрецької полісної культури [16]. Як підкреслює Swalwell, гра може не тільки відображати історичне, але й задавати нові форми пізнання минулого, особливо в локальному вимірі [47, с. 89]. Така перспектива важлива у випадках, коли офіційні джерела надто нішеві та не представляють популярно окремі аспекти історії, або ж не здатні емоційно їх

донести. Ігри у цьому випадку можуть слугувати містком між сухим фактажем і живим культурним досвідом.

На думку дослідників, зібраних у *International Journal of Heritage Studies*, відеоігри поступово визнано як платформу для "ангажованої пам'яті", де гра стає майданчиком для діалогу про культурну спадщину. Подібну ідею розвиває і збірник Mol et al. *The Interactive Past*, в якому аналізується використання ігор у публічній археології та популяризації історії. Автори стверджують, що ігри створюють «інтерактивне минуле», в якому межа між фаховим знанням та геймерською уявою стирається [33, с. 11–13]. Завдяки цьому гравці активно долучаються до створення наративу: через модифікації, створення історичних карт, інтерпретацію подій. Такий підхід відкриває нові горизонти для використання ігор у гуманітарній освіті — окрім того щоб бути інструментом викладання, вони здатні бути формою участі в науковому та культурному дискурсі. Втім важливо пам'ятати, що ефективність гри у навчанні напряму залежить від здатності до критичного мислення гравця або супроводу з боку викладача чи дослідника. Просте спрощення культурних відмінностей або перебільшення воєнної складової можуть призвести до стереотипного уявлення про цілу епоху. До прикладу, у *Rome: Total War* єгипетські правителі зображені з атрибутами давньоєгипетської культури (піраміди, анкхи, колісниці), хоча в реальності на момент 270 року до нашої ери Єгипет очолювала династія Птолемеїв, еллінізована за мовою, культурою й адміністративним устроєм [31, с. 88–90]. Гра, спираючись на яскраву візуальність і стереотипні маркери, створює образ, який легко ідентифікується, але не відповідає історичній дійсності [13, с. 12–13].

Однак попри всі обмеження, інтерактивність і занурення в контекст роблять відеоігри перспективним ресурсом у популяризації історії давніх цивілізацій. У дослідженні Wright-Maley, Lee та Friedman підкреслюється, що цифрові симуляції та ігри стають ефективним інструментом у викладанні історії завдяки здатності формувати емпатію, критичне мислення і складне розуміння минулого [49, с. 3–4].

Дуже ефективним виявляється застосування відкритих ігрових середовищ, які ще називають «пісочницями», таких як Minecraft [64]. У цьому випадку вчителі отримують змогу залучати учнів до відтворення історичних міст, архітектурних форм та інфраструктури – наприклад, моделювати міста Месопотамії, Єгипту. Такий досвід не лише стимулює вивчення історії, а й розвиває просторову уяву, навички командної роботи та креативність [47, с. 24].

Іншим яскравим прикладом є використання режиму серії Assassin's Creed, а саме другої частини серії для демонстрації історичних ландшафтів Флоренції. Як зазначають автори, подібна форма навчання значно розширює уявлення школярів про епоху [47, с. 23]. Разом з тим, на даний момент у серії Assassin's Creed започатковано режим Discovery Tour, що дозволяє подорожувати містами без бойових дій, що фактично перетворює такі ігри серії як Origins [56] та Odyssey [53] на віртуальні музеї, де кожен об'єкт супроводжується науково підготовленим коментарем.

Важливо, що, на думку авторів, головна цінність ігор у навчанні — не в простому засвоєнні фактів, а в активному дослідженні: учні вчаться аналізувати, ставити запитання, відчувати себе учасниками минулих подій. Такий досвід складно отримати за допомогою традиційного підручника [47, с. 4–5].

Ще одним унікальним прикладом інтеграції відеоігрових технологій в освітній процес, який було згадано ще у підрозділі 2.1., стала британська телепрограма Time Commanders (BBC, 2003-2005, 2016), яка використовувала рушій гри Rome: Total War для відтворення історичних битв. Учасники шоу командували арміями, тоді як хід битви обчислювався програмою, під керівництвом професійних істориків учасники вчилися аналізувати ситуацію, приймати стратегічні рішення і рефлексувати над історичними наслідками битв [11]. Схожим чином діяла американська телепередача Decisive Battles, що також спиралася на рушій Rome: Total War для візуалізації бойових дій. Хоча цей формат був менш інтерактивним, ніж у Time Commanders, він ефективно слугував засобом залучення широкої аудиторії до військово-історичної тематики, наочно демонструючи перебіг подій і реконструкції просторових рішень [11].

Використання рушія гри Rome: Total War у телевізійних освітніх форматах демонструє потенціал відеоігор як ефективного інструменту популяризації історичних знань. Завдяки поєднанню інтерактивності, візуальної наочності та залученості, подібні проєкти сприяють підвищенню інтересу до історії у широкій аудиторії, навіть сприяють формуванню критичного мислення у історії.

Попри великі переваги, освітнє використання ігор вимагає критичного підходу. Ігрові світобудови, навіть найреалістичніші, створюються в межах дизайнерських обмежень, тому педагог має супроводжувати учнів у роботі з ними, вказуючи на умовність і можливі викривлення. Особливо це стосується стратегій, які через геймплейну спрощеність можуть сприяти формуванню стереотипного уявлення про давні суспільства. Освітній ефект таких ігор реалізується повною мірою лише тоді, коли гра стає частиною критичного діалогу, а не лише джерелом інформації [47, с. 89; 37, с. 35].

Отже, відеоігри демонструють значний потенціал як інструмент неформальної освіти. Поєднуючи візуалізацію, ігрову взаємодію та наратив, вони здатні пробуджувати інтерес до історичних тем, спонукати до самостійного пошуку інформації, читання профільної літератури чи перегляду документалістики. Ігри створюють ілюзію «перебування» у минулому, надаючи можливість побачити античні міста або сценарії політичних подій у динамічному, візуалізованому вигляді. Це особливо важливо для візуальних типів мислення, яким традиційні освітні інструменти не завжди підходять.

У цьому контексті доречно згадати концепцію міста як «сценічного простору культури», запропоновану Льюїсом Мамфордом. Він розглядає місто як осередок символічного життя – тут виникають не лише економічні чи політичні структури, а й інститути мистецтва, релігії, знань, які формують «видимість часу» в архітектурі та ритуалі [39, с. 21–23]. У відеоіграх це простежується в зображенні театрів, храмів, академій як центрів соціального життя (наприклад, в Zeus+Poseidon [81] або в Discovery Tour серії Assassin's Creed). Гравець не просто взаємодіє з об'єктами, а занурюється в культурний контекст, що сприяє не лише пізнанню минулого, а й розумінню логіки урбаністичної культури. Освітня

цінність таких віртуальних міст значно зростає, якщо трактувати їх через мамфордівське бачення міста як «живої енциклопедії цивілізації» [39, с. 37].

Водночас використання відеоігор у навчальному процесі потребує усвідомленого методологічного підходу. Ігрові продукти часто спрощують історичну реальність, знижують її складність до базових механік або змінюють факти заради драматизації [37]. Саме тому важливо підкріплювати використання таких ігор критичним аналізом: пояснювати, де проходить межа між ігровою умовністю та історичною точністю, які компроміси були зроблені на рівні дизайну. Включення ігор у освітні практики має сенс не як заміна традиційним методам, а як додатковий, залучальний інструмент, який дозволяє студентам і школярам інакше подивитися на історію, побачити її багатовимірність і відчуті її на рівні взаємодії. У такій парадигмі гра не лише навчає, а й створює емоційний зв'язок із минулим, що сприяє глибшому засвоєнню знань. У другому розділі дослідження буде розглянуто рецензії та результати опитування, що дадуть краще розуміння, як гравці сприймають історичні елементи у відеоіграх і де вони проводять межу між історичною достовірністю та ігровою вигадкою. Це дозволить оцінити, наскільки ефективно ігровий медіум функціонує як канал передачі історичного знання в масовій культурі.

Висновки до розділу I

У першому розділі було здійснено огляд ключових культурологічних та соціокомунікативних аспектів, які визначають місце відеоігор у сучасній культурі. Відеогра – не лише розвага, а й важливий медіум, який активно впливає на уявлення про минуле, бере участь у формуванні колективної пам'яті та конструює культурні образи. Особливу увагу було приділено тому, як ігри передають історичний матеріал через геймплейні механіки, архітектуру віртуальних просторів, наративи та візуальні стилізації. Такий підхід дозволяє гравцеві входити у взаємодію з історичним матеріалом, часто навіть ставати учасником умовної реконструкції подій, життя чи побуту, та цей досвід дуже відрізняється від пасивного споживання наукової літератури. Також з'ясовано, що відеоігри мають значний освітній потенціал, зокрема завдяки високому рівню

емоційної залученості. Вони здатні викликати зацікавлення історією, стимулювати подальше вивчення та слугувати інструментом «м'якої освіти». Водночас для популяризації використання ігрових просторів у освіті важливим є критичне ставлення до такого досвіду – як з боку гравців, так і з боку освітніх інституцій.

У другому розділі робота зосередиться на тому, як гравці сприймають ці ігрові реконструкції, які сенси їм приписують, і як розрізняють ігрову умовність та історичну реальність. Особливу увагу буде приділено аналізу рецензій і результатів соціологічного опитування.

РОЗДІЛ II. ДАВНІ МІСТА У ВІДЕОІГРОВИХ СВІТАХ: ОСОБЛИВОСТІ ВІДТВОРЕННЯ

2.1. Відеоігри про міста давнього світу: сутність, відмінності ігрових стратегій

Економічні та тактичні стратегії часто звертаються до теми давніх міст, намагаючись передати атмосферу, побут, архітектуру та суспільну картину давніх цивілізацій. Серед таких проєктів можна згадати Pharaoh [66], Caesar III [57], Children of the Nile [59], Total War: Troy [78], Imperator: Rome [62], Builders of Egypt [54], однак у цьому розділі буде розглянуто три знакові гри, що репрезентують міста давнього світу: Nebuchadnezzar, Zeus + Poseidon, Rome: Total War.

Вибір цих трьох ігор зумовлений низкою чинників. Zeus + Poseidon (2001) є класичним прикладом містобудівної стратегії періоду розквіту жанру ізометричних містобудівних стратегій, що стала «золотою класикою» та важливим орієнтиром для ігрових розробників надалі. Nebuchadnezzar (2021), натхненна класикою жанру на зразок Zeus, пропонує сучасний погляд на містобудування з глибшою симуляцією ресурсних ланцюгів і візуальним фокусом на месопотамську архітектуру, є представником «нової хвилі» в межах жанру, що звертається до старої формули містобудівних ігор та вдосконалює її. Обидві гри дозволяють гравцеві виступати у ролі управлінця, зануреного у внутрішнє життя міста. У свою чергу, Rome: Total War (2004) є глобальною покроковою стратегією, де міста є важливими вузлами управління імперією, що поєднують військову, політичну, економічну та культурну функції в рамках масштабної симуляції античного світу, являючись одним з елементів комплексної ігрової системи.

Ці ігри обрано як найбільш показові для аналізу, адже вони представляють різні підходи до симуляції міст – від зосередженості на мікроменеджменті міського життя до включення міст у контекст великої політики. Ці ігри розраховані на аудиторію, зацікавлену в історії, логіці управління, плануванні та стратегії. Аналіз зазначених ігор дозволяє простежити, як ігрова форма здатна передати уявлення про давнє місто як соціальний, політичний та культурний

феномен, і водночас сформувати у гравця певну модель взаємодії з історичним середовищем.

Nebuchadnezzar (2021) – це економічна містобудівна стратегія, що зосереджує увагу на розвитку міст Стародавньої Месопотамії, передаючи їх архітектуру, адміністративну організацію, економічну систему, суспільний лад. Геймплей, що зав'язано довкола характерної для Месопотамії системи іригації [Додаток А] та будівництва зіккуратів, є основними механізмами гри, що вирізняють її поміж інших містобудівних симуляторів. Гра проходиться у форматі кампанії, що проводить гравця через всю історію Месопотамської цивілізації — від зародження перших міст і до падіння Вавилону; також є режим вільної гри з мапою на вибір.

Необхідність будувати складні системи зрошення для землеробства є важливим елементом ігрового процесу, що відображає історичну залежність регіону Месопотамії від водних ресурсів річок Тигр і Євфрат [36, с. 115–117]. Зведення зіккурату — монументальної культової споруди, що визначала центр міста та символізувала зв'язок між людьми й богами — є однією з основних цілей для створення успішного міста; цьому аспекту в грі виділено багато уваги [44, с. 174–176][Додаток Б]. Гравець визначає площу, кількість поверхів зіккурату, орнаменти, те, кому цей зіккурат присвячений — таким чином гра моделює релігійно-архітектурний чинник у житті шумерських і вавилонських міст. Окрім іригації та зіккуратів, *Nebuchadnezzar* вирізняється своєю системою постачання ресурсів, що значно деталізованіша, ніж у класичних містобудівних стратегіях. Гравець мусить ретельно продумувати ланцюжки постачання: товари переміщуються між будівлями за допомогою носіїв, і якщо логістика не налагоджена, місто може зіткнутися з браком продовольства чи матеріалів. Наприклад, гравець мусить прокладати маршрути постачання води та їжі від споруди базару так, щоб охопити найбільше житлових будівель міста та разом з тим не зробити маршрут надто довгим, аби ресурси доходили до осель жителів вчасно. Гравець має власноруч прокладати маршрут передачі зерна до пекарні, а потім маршрут передачі хлібу від пекарні до найближчого ринку. Це додає грі

стратегічної глибини та змушує зважати на планування вулиць і розташування будівель — у чому виявляється зв'язок між віртуальним управлінням і реальними принципами господарювання стародавніх цивілізацій [44, с. 212–214].

Гра спрощує соціальну структуру міста, та все ж має деякий поділ. Існує три типи будинків – звичайні, розвинені будинки та вілли. В звичайних будинках мешкають будівельники, вантажники, ті, хто працює на складах, у майстернях. Звичайні будинки потребують для себе хліб та воду. Розвинені будинки з'являються, коли мешканці отримують доступ до різноманітної їжі (наприклад, овочів, риби) та товарів першої необхідності, таких як глиняний посуд, що виробляється у гончарних майстернях. У віллах селиться знать — квартал з віллами має бути гарно облаштований, туди мають постачатися вино, фініки, прикраси. Жителі цього кварталу працюють у закладах освіти, на адміністративних посадах та у релігійних комплексах [Додаток В].

Гра детально передає економічний цикл давньої Месопотамії, в основі якого лежить сільське господарство. Фермери вирощують ячмінь, пшеницю, розводять худобу та займаються рибальством. Майстерні створюють товари підвищеної вартості, необхідні для розвитку міста та торгівлі: глиняний посуд, тканини, прикраси. Адміністративні будівлі контролюють логістику, а релігійні комплекси відіграють важливу роль у житті мешканців, хоча гра й не заглиблюється у повсякденні звички людей. Принцип поступового ускладнення виробництва моделює реальний історичний процес урбанізації в Месопотамії, де зростання міст супроводжувалося розвитком ремесла, торгівлі, централізацією влади [44, с. 165–168; 23, с. 142–144]. Саме у такому сеттингу (історичному і культурному тлі, яке створює гра) старт з «нічого» та поступове ускладнення виробництва викликає найменше питань з точки зору історичності та найбільше підходить грі з точки зору наративу поміж інших містобудівних ігор. Такий підхід співзвучний із концепцією «матеріальної репрезентації минулого» — коли гравець відтворює не подію, а логіку побудови цивілізації, де щоденна праця і господарські рішення мають вирішальне значення для існування спільноти [38, с. 39–41].

На картах пісочницях без сценарію гравець має дві опції для гри – без військових загроз та з військовими загрозами. Це дозволяє гравцям за бажанням повністю зосередитися на будівництві та управлінні містом, або ж додати динаміки та напруги, яку цінують деякі гравці. У висновку Nebuchadnezzar можна розглядати як спробу сучасного переосмислення жанру, що бере за основу класичні механіки більш старих ігор, але зосереджується на відтворенні саме економічного та архітектурного аспектів життя давньої Месопотамії.

Zeus + Poseidon (2000) – це містобудівна стратегія, в якій гравцю належить розбудовувати давньогрецькі міста. Втім ця гра зосереджує увагу також на давньогрецькій міфології, пропонуючи унікальне поєднання містобудівної стратегії та взаємодії з богами та героями давньогрецької міфології.

Гравець керує містом у Давній Греції, зводячи житлові квартали, громадські будівлі, храми, порти, агору, театри. Інфраструктура має забезпечувати містян їжею, водою, місцями для культурного відпочинку, роботою. Економіка міста прямим чином впливає на його зовнішній вигляд та рівень життя містян, адже житлові будинки змінюють вигляд в залежності від якості їх обслуговування та багатства жителів [16, с. 12-15].

На відміну від інших містобудівних симуляторів, які мають певну претензію на історичність, Zeus+Poseidon активно залучає міфологічні елементи у геймплей. Боги є повноцінними учасниками життя полісів. Кожен давньогрецький бог має свою сферу впливу, і гравець може залучати їхню допомогу, зводячи храми та вшановуючи культ [16, с. 22-23] [Додаток Г].

Наприклад, Зевс може дарувати перемоги у війнах, Деметра збільшує врожайність, Посейдон сприяє рибальству та морській торгівлі, а Аїд може впливати на шахти та ресурси підземного світу. Якщо місто не доглядає за своїми божествами, вони можуть розгніватися, що призведе до стихійних лих, епідемій або інших негативних наслідків. Важливу роль відіграють і міфічні чудовиська, які можуть стати загрозою для міста. Наприклад, могутній Циклоп може тероризувати поселення, знищуючи будівлі та заважаючи економіці, поки гравець не знайде способу його зупинити. Гідра та інші монстри також

з'являються в різних сценаріях, змушуючи гравця балансувати між управлінням містом і боротьбою з міфологічними загрозами. Окрім богів та чудовиськ, у грі присутні й легендарні герої античної міфології, які можуть долучитися до розвитку міста. Геракл, Персей, Тесей та інші персонажі виконують важливі квести — наприклад, Геракл може перемогти Немейського лева, а Персей врятувати місто від Медузи [16, с. 23-25].

Ці завдання додають грі пригодницького наративу, занурюють гравця у світ давньогрецьких міфів. Гра проходиться у форматі сюжетних кампаній, що базуються довкола міфів та реальних історичних подій у Давній Греції. Приклади кампаній: «Зевс і Європа», «Персей та Медуза», «Пелопоннеські воїни», «Подвиги Геракла». Запускаючи кампанію гравець чує витримки з міфів про події, до яких він матиме відношення, що задає наратив та ще глибше занурює гравця у атмосферу гри.

Усе це створює особливу атмосферу, яка робить Zeus унікальною серед інших містобудівних стратегій. Zeus+Poseidon більше ніж інші ігри жанру занурює гравця в міфологічний світ, де поряд із храмами й агорою можуть мешкати боги, герої та легендарні істоти. Це надає грі не лише розважальної складової, але й дозволяє гравцям краще зрозуміти міфи та релігійні уявлення давніх греків. Отже Zeus+Poseidon відтворює не реальну історію, а радше міфологічну версію античної Греції. Nebuchadnezzar та Zeus+Poseidon належать до жанру містобудівних симуляторів. Rome: Total War (2004) в свою чергу за жанром є покроковою глобальною стратегією. У ігровій серії Total War ігровий процес відбувається покроково на глобальній мапі, що під час битви змінюється на тактичну мапу, перетворюючись на real-time стратегію. Ігрова кампанія включає в себе адміністративні обов'язки з керування країною, дипломатію, керування населенням та містами поруч з такою ж важливою механікою — тактичними боями, де гравець виступає полководцем. Кожна гра серії намагається включити відповідну часу та місцю подій географію, політичну мотивацію фракцій, військові технології, ключових історичних постатей, наукові досягнення епохи [28, с. 85-86].

Безпосередньо у Rome: Total War події беруть початок у 270 році до н.е., карта представляє Європу, Північну Африку та Близький Схід. гравець бере на себе роль однієї з представлених римських сімей – Юлії, Брути або Сципіони. Після завершення кампанії за будь яку з сімей гравцю відкриваються інші країни античного світу для гри.

На глобальній мапі зображено провінції та міста, а також ігрові юніти, яких ми можемо цією картою пересувати – це генерали з їх арміями, агенти (дипломати, шпигуни, вбивці), флотилії [13, с. 12] [Додаток Д].

З глобальної карти також здійснюється контроль над містами. Натиснувши на місто гравець отримує звіт, у нижній частині екрану можна оглядати гарнізон та зведені споруди. Натиснувши на місто двічі відкривається вікно, що містить ключову інформацію про місто. У верхній частині міститься інформація про намісника, якщо він є у місті, нижче інформація про міське зростання — прибуток за хід, кількість населення, настрої населення, процент зростання населення за хід (один хід становить пів року). Внизу розташовано споруди, які можна звести у місті та юніти, яких у цьому місті можна тренувати. [13, с. 26–27]

У грі є багато ігрових фракцій, але міста за плануванням та можливістю розвитку можна поділити наступним чином: римські, елінські, варварські, східні.

Міста у Rome: Total War представлені як економічні, військові та політичні центри. Головний акцент у грі зроблено на стратегічному розвитку всієї імперії, тому мікроменеджмент у містах відсутній, тобто гравець не може керувати містом на детальному рівні, але він може змінювати місто зводячи споруди, тим самим задаючи вектор розвитку міста, візуально та функціонально змінюючи його. Будівлі мають вплив на соціальну та економічну картину міста, на його військові спроможності. Наприклад, збудувавши святиню Церери у римському місті гравець підвищить суспільний порядок на 5% через щастя населення а також збільшить приріст населення за хід на 0.5%. Святиню Церери на наступних рівнях міста можна розвинути до храму, великого храму та згодом до пантеону. Таку саму лінію розвитку має кожна споруда – торгова точка розвивається до ринку та згодом до курії, каналізація перетворюється на акведук та міський водопровід, а

простий палісад можна розвинути до великої кам'яної стіни, що матиме систему оборонних веж та міцні ворота [13, с. 31] [Додаток Е].

У грі є можливість оглянути міста на стратегічній карті. На жаль гра не має детальної симуляції життя у місті, але нічого не заважає гравцю пролетіти вулицями міста, подивитися на мури, головну площу, віллу консула та інші будівлі [Додаток Ж]. Також гравець може побачити місто на стратегічній карті в разі штурму міста ворогом

Rome: Total War відрізняється від інших представлених містобудівних симуляторів через приналежність до жанру глобальної стратегії. Гра поєднує покрокове управління імперією з тактичними битвами у реальному часі, що робить її унікальним представником жанру глобальних стратегій. На відміну від класичних містобудівних симуляторів, де основний акцент робиться на детальному управлінні містами, тут міста виконують роль стратегічних вузлів, що впливають на економіку, політику та військові можливості імперії. Основна різниця між Rome: Total War і містобудівними симуляторами полягає в рівні деталізації управління містом: у Rome гравець не контролює місто безпосередньо, а лише задає його розвиток через будівництво інфраструктури та контроль населення. Функціональність міста визначається спорудами, які впливають на різні аспекти життя: економіку, військову спроможність, суспільний порядок тощо. Rome: Total War демонструє стратегічний розвиток імперії через управління містами, де рішення гравця мають довготривалий вплив на гру. Однак місто тут є лише частиною глобальної гри, а не основним ігровим елементом, як у містобудівних симуляторах.

Підсумовуючи, можна сказати: Nebuchadnezzar зосереджується на деталізованому містобудуванні в контексті Месопотамії, акцентуючи увагу на економічних процесах, таких як іригація, логістика ресурсів і соціальна стратифікація. Гра передає архітектурні та економічні особливості стародавніх міст, хоча й спрощує соціальну структуру для зручності геймплею. На мою думку, така посилена увага до логістики, каналів постачання й управління ресурсами є цілком виправданою з боку

розробників, адже саме ці процеси і були основою виникнення перших міст людства в регіоні Південного Межиріччя. Через ігровий формат гравець інтуїтивно засвоює ключову ідею: урбанізація в давній Месопотамії не була можлива без розвиненої системи зрошення, контролю над працею, розподілу функцій і централізованого управління. Такий підхід хоч і не відтворює всі аспекти повсякденного життя, проте ефективно формує уявлення про фундаментальні чинники, які визначали розвиток перших цивілізованих осередків людства.

Zeus + Poseidon поєднує містобудівну стратегію з елементами давньогрецької міфології, де боги, герої та чудовиська активно втручаються в міське життя. Ця гра створює міфологізований образ античної Греції, який, хоч і не є історично точним, але ефективно передає дух епохи через яскраву стилістику, музику, зображення архітектури. На мій погляд, залучення елементів міфології у Zeus+Poseidon пов'язана із відповідним запитом, адже давньогрецька релігія є найбільш розгорнутою, екранізованою та популярною у західному світі, чого не можна сказати, наприклад, про шумерські вірування. Грецька міфологія впізнавана та приваблива навіть для неосвічених гравців. Цим пояснюється акцент гри на надприродному втручанні — подібний підхід відповідає очікуванням гравця, який шукає не стільки точного відтворення історії, скільки її яскравої інтерпретації.

Rome: Total War це глобальна стратегія, що пропонує макropідхід до управління імперією, де міста є політико-економічними вузлами, а їх розвиток відбувається через прямолінійне будівництво інфраструктури. Попри спрощення, гра дає базове уявлення про античну геополітику та положення міст у ній. Водночас через візуальне оформлення споруд, інформативні описи та бойові сцени гравець опосередковано знайомиться з архітектурою, політичними інституціями й армійською організацією античного світу. Гра дає змогу формувати уявлення про положення міста в складній мережі взаємозалежностей, що в цілому є вартісним культурологічним досвідом, навіть попри історичні спрощення.

Усі ігри демонструють різні методи відтворення давніх міст — від симулятивного реалізму до художньої умовності. Вони показують, як відеоігровий формат поєднує історичні реалії з вимогами геймплею, створюючи образ минулого, адаптований під інтереси сучасної культури.

2.2. Порівняння образів міст у наукових працях та відеоіграх: точність, спрощення, творчі інтерпретації

Відеоігри, що відтворюють давні міста, стикаються з викликом поєднання історичної достовірності та привабливості для гравця. У той час як археологічні та історичні дослідження дають уявлення про вигляд і функціонування реальних поселень минулого, розробники відеоігор змушені адаптувати ці знання для інтерактивного формату, в якому сам гравець є творцем та безпосередньо впливає на всі події та рішення. Це призводить до появи балансування між точністю, спрощенням та творчими інтерпретаціями, які покликані розробити такий ігровий процес, що працюватиме [42, с. 10]. Це стосується *Nebuchadnezzar*, *Zeus+Poseidon* та інших ігор, що посилаються на реальну історію. Розробники змушені відмовлятися від багатьох реальних деталей, щоб зробити геймплей зручним і зрозумілим.

У містобудівних іграх часто зберігається візуальна автентичність: будинки, святині, зіккурати, акведуки чи ринки відтворюють архітектурний стиль відповідної для гри епохи. Але реальні міста розвивалися хаотично через політичні, соціальні та природні чинники, тоді як у відеоіграх цього жанру забудова майже завжди має чітку логіку: райони розташовані впорядковано, дороги ідеально рівні, а ресурси транспортуються за спрощеними схемами. Різниця полягає у тому, що місто у відеогрі знаходиться під повним контролем гравця та містяни не можуть вносити в нього жодних змін. Міста античності зазвичай не будувалися за ідеально геометричними планами. Їх розвиток часто визначався природними умовами — рельєфом, близькістю до водних шляхів, оборонними потребами. Наприклад, Рим виник як група поселень на семи пагорбах і зростав органічно, підпорядковуючись особливостям місцевості, а не заздалегідь продуманій структурі. Як зазначає Теодор Моммзен, об'єднання

окремих поселень не було наслідком планування, а результатом необхідності, обумовленої природним ландшафтом [19, с. 132–134].

У містобудівних відеоіграх міста будуються за квартальним принципом, де все розташовується рівномірно та логічно. Це робиться не лише для зручності гравця, а й через технічні обмеження рушіїв гри. В традиційних містобудівних симуляторах (Zeus+Poseidon, Caesar, Pharaoh та Nebuchadnezzar) через ізометричне положення ігрової камери відсутня можливість робити звивисті вулиці, всі прокладені гравцем дороги паралельні чи перпендикулярні одна одній [Додаток 3].

Соціальна структура у містобудівних іграх теж спрощена на користь геймплею. В основному ізометричні містобудівні ігри «старої школи» розділяють жителів на бідний клас, середній клас та знать. Соціальна структура адаптована так, щоб гравець міг легко керувати містом і розуміти механіку розвитку. Більш складні соціальні нюанси, такі як численні касты (авілум, мушкенум у Месоптоамії), громадянські права зазвичай ігноруються на користь ігрового процесу [16, с. 8 – 10].

У Zeus+Poseidon давньогрецька міфологія виступає як живий ігровий інструмент, що можна вважати творчою інтерпретацією, а перетворення міфів на геймплейні механіки можна вважати яскравим прикладом творчої свободи. Це не точне відтворення релігії та не точне відтворення історії, але саме така гіперболізація робить гру культовою в колі фанатів жанру [16, с. 8].

Більшість симуляторів використовує спрощені економічні моделі. У реальному світі торгівля була складною, залежала від сезонів, розливу ріки, воєн, економічних союзів. В іграх торговельні маршрути функціонують стабільно, без несподіваних змін, а економічна система зазвичай базується на відносно простому балансуванні ресурсів. Як зазначають у своїй роботі Адам Чапман, такі спрощення — це не помилка, а механіка занурення, що балансує між реалізмом та інтерактивністю [24, с. 80].

Автентичність архітектури та загальна атмосфера дають гравцеві відчуття занурення, але механіки містобудування залишаються адаптованими для

зручності. Це означає, що навіть якщо гра виглядає історично точно у відображенні архітектури, її міста все одно не можуть відтворити справжню складність давніх поселень, тому що вони не ставлять це за мету [28, с. 62] [40, с. 131-135].

Rome: Total War є цікавим прикладом того, як відеоігри інтерпретують давні міста. Гра намагається відтворити географію та політичну ситуацію античного світу, але спрощує багато аспектів для покращення геймплею. Отже Rome: Total War досить точно передає загальну карту античного світу, розташування ключових міст та їхню стратегічну важливість, назви регіонів. Рим, Карфаген, Сарди, Сиракузи, Пергам займають відповідні історичні місця на карті. Однак масштаби самих міст дуже спрощені, вони представляють собою окремі одиниці, тоді як у реальному світі все складніше, оскільки у регіонах довкола цих міст існували й менші поселення, приміські агломерації, села, фортифікації. Міста у грі розташовані таким чином, щоб зберегти ігровий баланс. Багато другорядних античних міст відсутні, деякі не надто значно але географічно приближені одне до одного відносно реальності, щоб створити більше ігрових ситуацій, військових конфліктів.

Торкнемося урбаністичного розвитку міст: у грі міста розвиваються за рахунок приросту населення та будівництва нових споруд, що лише частково відображає реальні історичні процеси [13, с. 29-30].

Розвиток міст у грі відбувається передбачувано та швидко, будівництво є чітко структурованим та немає факторів, що завадили б будівництву. Реальні ж античні міста розросталися хаотично, залежали від ресурсів, не лише від грошей, доля міста залежала й від міської політичної ситуації. Гра впроваджує елементи управління містами через губернаторів та має Сенат у Римі, що дає завдання сім'ям Юлійів, Сципіонів та Брутів, оцінює їх успіхи та висловлює свої погляди на майбутнє кожної сім'ї, однак політична система у Rome: Total War все одно дуже спрощена: відсутня бюрократія, а всі рішення стосовно міст приймаються миттєво та бездоганно у термін виконуються [26, с 95].

Гра моделює основні соціальні проблеми античних міст, такі як бунти, невдоволення населення, злидні, заворушення та економічні труднощі. Проте економічна система дуже проста: торгівля представлена у вигляді стабільного доходу, а класова структура суспільства — не враховується. Соціальні зміни, такі як реформи в армії, відбуваються швидко, тоді як у реальному світі такі процеси тривали десятиліттями. Наприклад, перехід від ополчення до професійної армії у часи Марія тривав роками й супроводжувався соціально-політичними зрушеннями, як показує Дункан-Джонс у дослідженні економіки Римської імперії [28, с. 58–63].

Також облоги міст у грі передають основні принципи реальних битв: використання таранів, катапульт, облогових веж, підкопів під стіни. Проте військові гарнізони представлені лише як підрозділи, що були у місті на момент початку облоги. У реальності ж міська оборона часто залежала від місцевого ополчення, резервів та системи мобілізації мали чітку організаційну структуру, що включала взаємодію між центуріями, союзними контингентами та резервними силами [31, с. 102–109].

Крім того, моделювання римських міст в *Rome: Total War* часто спирається на уніфіковану сітку, що наслідує принципи каструмної забудови — регулярної прямокутної схеми з двома головними осями (*cardo* та *decumanus*), яка застосовувалася при плануванні військових таборів і колоній. Цей підхід узгоджується з уявленням про функціональний порядок, дисципліну та стандартизацію, характерні для римської армії та міського управління [30, с. 45–47]. Римляни будували міста та колонії за чіткою схемою, розробники взяли принцип побудови каструма та застосували його до всіх міст у грі [Додаток II].

Чому ж план міста у *Rome: Total War* такий спрощений та уніфікований? Перш за все – технічні обмеження. У рік виходу гри (2004), апаратні можливості комп'ютерів не дозволяли відтворювати складні, унікальні міські ландшафти у всіх деталях, тому міста створювались за модульним принципом, завдяки використанню повторюваних архітектурних елементів гра працювала стабільно і не важила занадто багато. Наступною причиною можна назвати балансування

ігрового процесу, адже гра побудована довкола тактичних боїв, міста мають бути зрозумілими для гравця при обороні та при облозі. Якщо б кожне місто мало різну реалістичну структуру з вузькими непередбачуваними вуличками це ускладнило б бойову систему. Таке спрощення дозволяє гравцю ефективно керувати військами, а військо рухається містом більш передбачувано. Завдяки тому, що міста є структурованими, тогочасний штучний інтелект може нормально пересуватися та реагувати в режимі реального часу. Якщо б кожне місто мало свій унікальний, історично точний план, штучний інтелект просто не зміг би нормально орієнтуватися — підрозділи застрягали б, обходили перешкоди нелогічними маршрутами або просто ламалися.

Міста у грі поділяються на рівні розвитку, і ці рівні мають стандартні макети. Це не зовсім історично достовірно, адже реальні міста росли нерівномірно і змінювалися залежно від топографії місцевості. Античні міста (як римські, так і грецькі) часто будувалися з урахуванням рельєфу, наявності водних джерел, стратегічних підвищень і природного захисту. Планування нерідко було органічним, із хаотичною забудовою в періоди стрімкого зростання [19, с. 132–134; 30, с. 82–85]. У класичних полісах також існували відмінності у вигляді міст, залежно від локальної традиції, клімату та функціонального призначення [43, с. 47–51].

Кожне ігрове місто має 6 рівнів розвитку. Якщо помножити 6 рівнів розвитку на 4 культури загалом отримуємо 24 різні варіанти міста. Кожен рівень міста має унікальний вигляд для кожного культурного типу. Наприклад, римське селище виглядає інакше, ніж грецьке селище. Ця система робить міста унікальними і відображає культурні особливості фракції, яка ним володіє, гравець може легко відрізнити, наприклад, римське місто від варварського чи грецького, навіть на відстані. Отже розробники зберегли розумний баланс у відображенні міст у глобальній стратегії. Вони не дуже різноманітні, але не набридають у процесі гри [Додаток К].

Усі неточності гра допускає з технічних причин та заради покращення ігрового досвіду, що загалом зрозуміло, оскільки розвиток міст не є основною метою в глобальній стратегії.

2.3. Соціокультурний контекст гри та повсякденних культурних практик по містах

Міста давніх цивілізацій, що зображені у відеоіграх, відображають архітектурні та економічні аспекти стародавнього світу, залежно від гри прагнуть відтворити тканину соціокультурних процесів. Завданням таких ігор є передача не лише вигляду міст, але й демонстрація їхньої внутрішньої організації, що включає політичне життя, культурні практики, релігійні переконання та соціальні взаємодії. Процеси, які ми зазвичай вивчаємо з реальних історичних джерел, у грі адаптовані для забезпечення інтерактивного досвіду, що дає гравцям можливість вживатися в роль правителя міста, який має завдання управляти різними аспектами міського життя. Такі ігри дозволяють пізнати соціальні та культурні практики стародавнього світу, разом з тим дають можливість побачити, як змішуються історичні факти з ігровими умовностями, що в кінцевому підсумку формує унікальне бачення давніх цивілізацій.

У відеоіграх Zeus+Poseidon та Nebuchadnezzar схожі засоби відображення міського повсякдення через те, що вони належать до одного жанру та схожі графічно (ізометричні містобудівні симулятори). У Nebuchadnezzar політичне життя виходить від самого гравця висвітлюється через підтримку стабільності в місті. Громадяни потребують повного вдоволення своїх потреб, аби місто розвивалось та зростало. Політична складова гри часто складається з необхідності вирішення соціальних та економічних проблем, як от епідемії, пожежі, злочинність. Гравець, виконуючи роль правителя, повинен ретельно балансувати між різними аспектами міського управління. Будівництво житлових кварталів, дорожніх вузлів, релігійних споруд, зведення будівель екстрених служб, розвиток промисловості – все це необхідно для підтримання та розвитку рівня життя міста. Якщо не виконувати прямі обов'язки керівника міста, ігнорувати наростаючі проблеми, то місто зіткнеться з пожежами, може вимерти

від епідемії або ж жителі стануть покидати місто через те, що вони не отримують того рівня життя, до якого звикли.

Повсякдення містян висвітлюється через цикли виробництва, соціальні взаємодії та інфраструктуру, що гравець розбудовує. Місто складається з житлових кварталів, промислових осередків, ринків, храмів та площ, що дає можливість гравцю побачити механізм функціонування давнього суспільства. Соціальна взаємодія жителів обмежується логістичними мережами, в межах яких жителі транспортують вироблений товар виконуючи свої професійні обов'язки. Робітники постачають зерно у амбар, це зерно працівники амбару транспортують до пекарні, гончарі виробляють кераміку, торговці займаються розповсюдженням товарів вулицями, це нагадує щоденну динаміку в історичних містах Месопотамії, де складна система перерозподілу харчів, ремесел і праці підтримувала життєдіяльність мегаполісів [44, с. 90–95; 30, с. 109–111]. Також дає відчуття живого міста, де кожен має свою роль, вулиці постійно перебувають у русі, але це не симулює справжнє повсякдення міст достовірно.

Культурні практики відображаються передусім через релігію, архітектуру та суспільні заходи. Шумерські суспільні традиції були тісно пов'язані з поклонінням богам, тому будівництво та обслуговування храмів зі святинями є важливим завданням. Святині дають бонуси на певній території в залежності від того, кому вони присвячені: так, святиня Нінліль зменшує ймовірність пожежі у кварталі, де вона розташована, а святиня Нінурти гарантує більшу продуктивність полів. Також у грі є можливість будувати монументальні споруди, храми-зіккурати та проводити фестивалі на честь богів. Такі аспекти гри ґрунтуються на реальних особливостях шумерської релігії, де кожен бог опікувався певною сферою життя, а культові споруди були духовними центрами, також осередками економічної та адміністративної влади [44, с. 73–78]. Роль жерців, ритуалів та храмових господарств у забезпеченні стабільності суспільства була надзвичайно вагомою, адже саме вони мали доступ до надлишкових ресурсів, організовували зрошення, впливали на політику та економіку [35, с. 162–168]. Окрім релігійних традицій у грі присутній елемент

соціальних звичаїв – рівень життя містян залежить від доступності певних товарів і послуг, таких як хліб та кераміка для простолюду та більш розкішні товари на зразок фініків та прикрас для знатних жителів. Таке зображення має спрощений, але все ж історично вмотивований характер, адже археологічні джерела свідчать про соціальне розшарування в Месопотамії, пов'язане з доступом до товарів, праці та жертвних обов'язків [44, с. 156–158].

Репрезентації культурних практик та ритуалів в Давній Греції Zeus+Poseidon приділяє теж досить багато уваги, даючи можливість збудувати подіум, обсерваторію, відсилати гравців свого міста на Олімпійські ігри з іншими містами [16, с. 31-32].

У грі Rome: Total War висвітлення політичного життя, повсякдення та культурних практик знаходить своє відображення у спорудах, які гравець зводить. Хоча гравець й не може побачити повноцінне міське життя через відсутність системи симуляції життя, але він може отримати гарне уявлення про міське повсякдення та культурні практики завдяки розгорнутим описам, що має кожна будівля. Натиснувши правою кнопкою миші на іконку, наприклад, порту в меню міста, відкриється вікно з зображенням порту в повсякденному міському житті, описанням ефектів від зведення порту для міста, розгорнутий та цікавий опис [Додаток Л]. Саме через ці зображення та текст гравець може вловити аспекти політичного життя давніх міст, повсякдення містян, їх культурних практик, адже він може прочитати справку про колізей, акведук, академію, стрільбище, міські стіни чи святиню. Також ті самі описи можна переглядати до кожного підрозділу війська та юнітів, яких гравець може винаймати. Завдяки цьому в свою чергу гравець отримує уявлення про соціальне походження того чи іншого роду військ, їхню мотивацію, трішки окреслюючи соціальну картину стародавнього світу. Враховуючи кількість різних культур та фракцій гра виступає непоганим, хоч і спрощеним посібником по життю античного міста. Таким чином, хоча гра не імітує повноцінне повсякдення у містах, вона компенсує це текстовими описами, що дають уявлення про культурні, соціальні та політичні елементи античного життя. Такий спосіб репрезентації підтверджує

ідею про «інтерфейс історії» — коли гравець засвоює знання через взаємодію з елементами гри [15, с. 94–98].

У висновку, в Rome: Total War немає глибокої симуляції соціальних процесів чи детального відтворення політичної динаміки міст, але описи і взаємодія між фракціями дає певне уявлення про культуру та глобальну політику того часу. Rome: Total War в основному фокусується на макрорівні політики та стратегії, де основною метою є завоювання та управління територіями, тому деталі повсякденного життя не мають такої великої ваги та гра не відчувається пустою чи недоробленою через це. Занурення в атмосферу завдяки внутрішньо ігровому посібнику є дуже важливим, бо це дає змогу гравцям хоч і побічно, але дізнатися більше про життя того часу через культурні артефакти, що з'являються на екрані.

2.4. Роль внутрішньої логіки гри у формуванні уявлення про історичне середовище

Ігрові правила Rome: Total War, що визначають сприйняття історичного середовища, базуються на управлінні інфраструктурою, соціальним порядком та економікою.

Одним із ключових аспектів гри є система будівництва, яка відображає культуру та соціальні особливості античних міст. Гравець бачить античне місто як набір інфраструктурних об'єктів: форуми, колізеї, пантеони, акведуки, ринки та кузні. Кожна споруда відіграє певну роль у розвитку міста та надає конкретні бонуси, що впливають на дохід, військову міць чи рівень порядку. Важливим елементом є також описи будівель, які дають змогу отримати історичний контекст та пояснення функції споруди у реальних античних містах. Це формує певне уявлення про античну архітектуру різних культур та приблизний ландшафт міста для пересічного гравця.

Система підтримки міського порядку відіграє важливу роль у грі, адже невдоволення населення може призвести до повстання та втрати контролю над містом. Для збереження стабільності гравець повинен зводити розважальні та релігійні споруди, такі як громадські лазні, театри чи храми. Такий підхід формує

уявлення про те, що стабільність античного міста значною мірою залежала від забезпечення «хліба й видовищ», водночас гра значно спрощує аспекти соціальної структури та політичних відносин, не відображаючи складніші механізми самоврядування чи громадської участі, як, наприклад, роль народних зборів чи трибунів у республіканській системі [31, с. 103–105] [40, с. 200-205].

Розвиток міст у грі базується на концепції поступової модернізації. Чим більше населення, тим більше будівель стає доступним для зведення. Це створює у гравця уявлення про античне місто як про систему, що розширюється виключно завдяки централізованому управлінню та де вся ініціатива виходить від намісника, що керує містом. Такий підхід спрощує історичну реальність: у римській традиції міста мали власне самоврядування, виборних магістратів, місцеві ради, і часто саме вони ініціювали розбудову інфраструктури – від акведуків до форумів – залежно від ресурсів громади, престижу міста та впливу знаті [31, с. 75–77; с. 109].

Одним із найбільших обмежень у зображенні історичного міста є відсутність симуляції повсякденного життя його мешканців. Гравець бачить у режимі огляду міста лише те, як жителі безцільно пересуваються містом, але не бачить жодних соціальних взаємодій, торгівельних відносин тощо. До того ж кнопка вільного огляду міста знаходиться досить глибоко у вікнах міста, стартова навчальна кампанія не показує цієї функції гравцеві, тому той може навіть не знати про таку можливість у грі. В разі, якщо гравець навіть не оглядав місто, яким він керує, це може створити спрощене уявлення про місто як про центр найму військ, набір ресурсів і показників, а не як про живий організм із власною динамікою. Така система є типовою для багатьох стратегічних ігор і дозволяє зосередити увагу на макромеджменті, але водночас не дає можливості відчувати атмосферу давнього міста на рівні індивідуальних історій та соціальних взаємодій.

У Nebuchadnezzar ігрові правила значною мірою впливають на формування уявлення про історичне середовище шумерських міст. Як містобудівний симулятор, ця гра намагається передати особливості устрою давніх міст,

використовуючи характерні для жанру системи виробничих ланцюжків, соціального розшарування та розвитку інфраструктури. Однією з ключових особливостей гри є система доставки ресурсів, що нагадує про важливість логістики у містах. У грі немає автоматичного переміщення товарів, як у багатьох інших містобудівних симуляторах: продукти та товари транспортуються за маршрутами, що гравець задає власноруч, що створює необхідність ретельного планування міської інфраструктури. Це змушує гравця усвідомити, наскільки важливою є логістика у реальних містах, особливо в період зростання та розвитку міста [29, с. 56-57; с. 70].

Соціальна структура міста представлена у вигляді різних типів житлової забудови, що еволюціонують залежно від доступу до товарів і послуг. Ця система відображає реальне розшарування шумерського суспільства, хоча і в дуже спрощеному вигляді. У грі, наприклад, немає вардумів (рабів), хоча їхня роль у економіці була значною [44, с. 162–165]. Гра унікає складних соціальних ієрархій, обмежуючись поділом на більш та менш заможні групи населення, що виконують чітко окреслені функції. У підсумку, гравець отримує досить умовне уявлення про соціальну структуру шумерських міст, в якому важливі нюанси ідентичності та приналежності розчиняються у зручних для геймплею категоріях.

Культурні та релігійні аспекти представлено через систему храмів і пам'ятників, які потрібно зводити для задоволення потреб мешканців. Гравець розбудовує зіккурати та менші алтарі, що сприяє усвідомленню місця духовних практик у житті стародавніх цивілізацій. Проте ігрова віра зводиться переважно до утилітарного ефекту: вона надає бонусні ефекти для міста, а не відображає реальну складність ритуалів або вплив жрецтва на суспільство. Також важливо зводити релігійні споруди, оскільки в іншому разі боги наведуть нещастя та біду на місто гравця. Таке відображення опосередковано передає характер вірувань давніх шумерів, у яких божественна воля часто ототожнювалась із подіями в місті — від врожаю до стихійних лих [35, с. 88–91].

Zeus+Poseidon поєднує класичну формулу містобудівного симулятора з унікальними елементами, що стосуються релігії Давньої Греції. Говорячи про соціальну структуру, жителі міста у грі розділені на соціальні класи, які залежать від доступу до товарів і послуг. Насправді ця соціальна структура була закладена у класичну формулу містобудівного симулятора саме цією грою, що лише згодом перейняла собі гра Nebuchadnezzar.

Особливістю Zeus+Poseidon є наявність спеціальних типів будівель, які відображають реалії соціального життя античного полісу. Наприклад, у містах можна зводити агору — центральну площу, яка служить не лише торговим і культурним осередком. Подібна функціональна багатозначність агори підтверджується і в наукових працях: вона розглядалася як простір публічного дискурсу та зборів громадян [43, с. 52–54].

Крім того, театри та стадіони в грі виконують роль культурних об'єктів, що впливають на задоволення потреб містян, що також відповідає історичним відомостям про давньогрецькі міста: драматичні вистави мали релігійне походження та були складовою святкувань на честь богів, а спортивні змагання (наприклад, ігри на честь Зевса чи Аполлона) об'єднували міста та слугували не лише розвагою, а й способом утвердження ідентичності громади [22, с. 102–104]. На відміну від багатьох інших містобудівних ігор, Zeus+Poseidon містить систему дипломатії із сусідніми полісами. Гравець може надсилати дари, вимагати трибут або оголошувати війну іншим містам. Інші міста в свою чергу теж можуть висувати свої умови та нападати на гравця. Гравець також може бути васально залежним від сильніших держав – наприклад, Атен або Спарти, що змушуватиме гравця виконувати їхні накази. Подібна ситуація відображає історичну реальність політичної гегемонії: багато полісів входили до більших альянсів, як-от Делоський морський союз під проводом Афін або Пелопоннеський союз, де Спарта виконувала провідну роль [43, с. 124–127].

Однією з найвиразніших особливостей гри є система релігії. У Zeus+Poseidon пантеон давньогрецьких богів відіграє активну роль у житті міста. Кожен бог має свої вимоги, а задоволення цих вимог може принести гравцеві

бонуси – наприклад, допомогу в бою чи покращення врожайності. Якщо ж знехтувати богами, вони можуть наслати на місто катастрофи, як-от землетруси чи хвороби. Також є міфічні створіння, які можуть атакувати місто, і для боротьби з ними необхідно будувати храми, створювати армію та закликати героїв, таких як Геракл або Персей. Це додає елемент легендарності та показує, яку значну роль грали міфи та віра в житті давньогрецьких полісів.

Підбиваючи підсумки, Rome: Total War формують уявлення про античні міста як про керовані державою центри, що розвиваються згідно з певними правилами економічного та соціального розвитку. Вони дають змогу зрозуміти роль архітектури та міського порядку, проте значно спрощують соціальну структуру та повсякденне життя мешканців, залишаючи гравця з більш загальним, аніж деталізованим образом античного міста.

Nebuchadnezzar моделює шумерське місто через систему управління ресурсами, соціальної стратифікації та релігійних практик, хоч й суттєво спрощує політичний, соціальний та релігійний аспекти гри для більшої доступності гри та загального покращення геймплею.

Zeus+Poseidon створює образ античного полісу через відображення елементів соціального життя, систему дипломатії та взаємодії з іншими містами та це все зображено крізь призму міфології. Гра не є історичною, але передає дух та створює квінтесенцію культури грецької цивілізації.

В усіх трьох випадках внутрішня логіка гри задає рамки історичного уявлення, адаптуючи минуле під потреби геймплею — і саме в цьому балансі між ігровою доцільністю та історичною автентичністю формуються образи давніх міст у свідомості сучасного гравця.

2.5. Сприйняття віртуальних міст: гравецький досвід через рецензії та соціологічне опитування

В межах цього дослідження дуже важливим є безпосередньо звернутися до сприйняття самих гравців, оскільки їхні відгуки є цінним джерелом інформації про те, як віртуальні міста функціонують як культурні артефакти. Користувацькі рецензії, залишені на платформах на кшталт Steam, GOG, спеціалізованих

форумах чи у форматі відео-огляду дозволяють побачити не тільки сухий огляд технічної частини чи ігрового аспекту гри, але й емоційну реакцію на загальну атмосферу гри, візуальну частину, музикальний супровід, історичність та взаємодію з віртуальним простором. Такі рецензії дають зрозуміти, наскільки сильно ігрові світи вкорінюються в пам'ять гравців, залишаючи свій слід у подальшому світосприйнятті, наскільки відеоігри можуть слугувати носіями культурної пам'яті у наш час.

Однією з ключових тем, які постійно з'являються у рецензіях гравців, є питання атмосфери — того, наскільки віртуальне місто здається «живим», історично правдоподібним або просто емоційно переконливим. Часто саме атмосфера та імерсія, а не точність відтворення архітектури чи історичних подій, визначає силу занурення гравця. У відгуках гравців можна побачити, як позитивно сприймається настрій, створений музикою, стилізацією інтерфейсу, кольоровою гамою, характером побутових деталей або навіть ритмом життя у місті. Характерний приклад — відгук користувача про гру Zeus+Poseidon у цифровому магазині відеоігор Steam:

«Zeus був дивним, моторошним і надзвичайно занурюючим світом. Він поєднував складний геймплей із міфологічним сюжетом. Озвучення було чудовим. Але найголовніше — музичний супровід залишається одним із найкращих, що я коли-небудь чув, і забезпечує близько 80% ефекту занурення у гру.

Щодо мене, то Zeus з раннього віку прищепив мені глибокий інтерес до грецької історії та міфології. Гра спонукала мене дізнатися більше про класичну епоху. Зізнаюсь, що музику з гри я згадував багато років потому, коли вже вивчав грецьку історію в університеті. Для мене Zeus — це Давня Греція».

(No Longer A Demon Door, рецензія у Steam, 2021) [11].

Цей приклад добре ілюструє, наскільки естетичні засоби гри (музика, озвучка, загальна атмосфера) можуть справити сильне і довготривале враження, подекуди навіть глибше, ніж академічне знання.

Поняття достовірності у цьому контексті не завжди означає історичну точність. Багато гравців наголошують на емоційній достовірності, тобто здатності гри створити світ, який має внутрішню цілісність та якому віриш — навіть якщо він значною мірою умовний або фантазійний. Саме така достовірність та складеність у іграх часто важливіша за енциклопедичну коректність.

«Rome: Total War — це саме визначення епічної стратегічної гри... Кампанія відбувається на красивій тривимірній мапі, що зображає живий, дихаючий світ. Маленькі каравани рухаються дорогами та автошляхами, кораблі курсують торговими маршрутами між портами. У зимові ходи більша частина Європи вкрита снігом, і це впливає на переміщення військ та бої в таких умовах».

(Casual reviewer, *GameSpot*, 2004) [4].

Цей приклад демонструє, як гравці помічають деталі, які створюють враження живого світу — сезонність, рух транспорту, взаємодію з навколишнім середовищем. Подібні дрібниці формують відчуття достовірності, що не залежить від абсолютної історичної точності, а радше базується на внутрішній логіці та емоційному зануренні.

«Однак *Origins* — це справжня енциклопедія культури. І що б не казали про *Assassin's Creed*, усі погодяться, що лише Ubisoft так досконально візуалізує епоху. Цього разу розробники перевершили самих себе.

Неможливо передати в кількох абзацах захват, який відчуваєш, коли мчиш на верблюді крізь голу пустелю, минаєш села, повні життя, заходиш у храми Осіріса та Сета. Коли нарешті потрапляєш до Александрії — і можеш зайти до ще не знищеної бібліотеки з тисячами рукописів... Кожен регіон, кожне поселення — будь то Мемфіс чи Сіва — має власну художню атмосферу, різноманіття якої вражає».

(fr0sent, рецензія у Steam, 2020) [7].

"Міста, такі як Мемфіс і Крокодилополіс, дійсно мають єгипетську атмосферу, тоді як Олександрія особливо грецька, а Кірена — справжнє римське місто з гігантськими амфітеатрами та іншими римськими архітектурними

елементами."

(Neha Shetty, Steemit, 2017) [9].

Ці приклади демонструють, як у сприйнятті гравців «правдивість» світів народжується не стільки з точності відтворення деталей, скільки з художньої та емоційної переконливості, що викликає відчуття присутності в історичному часі — хай навіть умовному й стилізованому. А от останній відгук від Neha Shetty цікавий тим, що є межевим між описом атмосфери та зверненням до історичної достовірності. Якщо міста мають атмосферу різних культур, значить вони мають архітектуру різних культур. Такий чіткий поділ на єгипетські, грецькі та римські міста свідчить про точність репрезентації. Цей відгук також свідчить про те, що для гравців часто важливе не лише загальне враження, а й питання історичної достовірності — наскільки точно гра відтворює події, архітектуру чи соціальні моделі епохи. Саме на ці аспекти звертають увагу рецензії, які ми розглянемо наступними.

"Незважаючи на історичні неточності, гра забезпечує візуальну та віртуальну автентичність... Місця, такі як Афіни та Дельфи, в *Odyssey* вражають своєю деталізацією та реконструкцією."

(Огляд на *Assassin's Creed: Odyssey*, опубліковано Cambridge University Press, 2019) [2].

"Гра шокує своїм розмахом і глибиною: море приховує затонулі руїни, деталі розписів храмів бездоганні, автентично одягнені персонажі блукають величезними містами, розмовляючи грецькою."

(Огляд на *Assassin's Creed: Odyssey*, опубліковано The Guardian, 2018) [3].

Ці рецензії демонструють, що значна професійних оглядачів та деяка частка гравців високо цінує історичну достовірність у відеоіграх, особливо коли мова йде про відтворення давніх міст. Для таких користувачів важливою є відповідність архітектури, мови, побуту. У цьому випадку гра починає функціонувати як віртуальна реконструкція, здатна поглибити інтерес до певної епохи або регіону. Висока деталізація міського простору та візуальна відповідність стають своєрідними маркерами довіри, які гравець проєктує на

весь ігровий досвід. Такі реакції підкреслюють потенціал відеоігор як інструментів культурного збереження та медіації історичної пам'яті.

"Система трьох римських фракцій у грі повністю неісторична. Насправді Римська республіка управлялася виключно Сенатом (який мав значно більше влади, ніж це відображено в грі) та різними зборами. Індивідуальні родини могли керувати невеликими провінціями, але розширення імперії призначалося новим губернаторам, а не залишалося за генералами, які їх завоювали."

(muffinballow, огляд на Rome: Total War, GameSpot, 2007) [8].

Цей відгук підкреслює, що гра значно спрощує та перекручує історичні факти для зручності геймплею, що може впливати на сприйняття гравцями реальної історії. На контрасті можна перейти до ще однієї групи рецензій – де гравці свідомо ігнорують історичну точність. «Найкраща гра всіх часів :) Якщо хочеш історичної точності — читай книжку. Ігри повинні приносити задоволення, тож варто просто відключити недовіру й зануритися у процес. Мені зовсім не обов'язково вірити в історичну достовірність воїнів у синій фарбі чи непереможних катафрактів, щоб отримати задоволення від завоювання світу з ними».

(Davidius, повідомлення у обговоренні на форумі Historum, 2011) [5].

Цей коментар ілюструє одну з характерних позицій у геймерській спільноті: для частини гравців історична точність не є головним критерієм цінності гри. Для них важливіші захопливість, ігрова динаміка та відчуття могутності чи драми, навіть якщо це суперечить історичним реаліям. Це дозволяє говорити про гнучке сприйняття ігрової історії, в якій домінує уява, а не фактографія.

«Ігри серії Total War насправді найкращі тоді, коли подають романтизовану історію — часто задля зручності геймплею чи просто задля фану. Вони беруть багато з попкультури й кіно. Наприклад, усі ці кольори форм і фракцій у Shogun. Особисто я цілком із цим ок — бо попри все, в основі гри все одно є багато історичних відомостей, які й спонукають мене цікавитись періодом та грою.

Хто з нас не залипав у Вікіпедії після кількох днів гри в Total War?» (DirtyDanil, Reddit, r/totalwar, 2019) [6].

Цей відгук чудово підкреслює ще одну тенденцію: відеогра як «спусковий механізм» інтересу до історії, навіть якщо сама гра — не точна реконструкція. Гравець не отримує готову історію, але отримує привід її досліджувати.

Загалом рецензії гравців та професійних оглядачів, зібрані з різних платформ, демонструють складну картину сприйняття історичних міст у відеоіграх, з яких можна виділити декілька тенденцій.

Атмосфера важливіша за точність — більшість гравців звертають увагу не стільки на історичну достовірність, скільки на емоційне занурення та загальну атмосферу гри. Музика, візуальний стиль, «відчуття світу» часто визначають успіх гри в очах гравця більше, ніж енциклопедична точність. Саме емоційна достовірність формує у гравців відчуття «присутності» у минулому.

Існує різниця між сприйняттям професійних оглядачів та звичайних гравців. Перші частіше звертають увагу на глибину історичної реконструкції, репрезентацію культурного контексту, соціальних моделей. Другі ж переважно оцінюють загальне враження та занурення. Звісно це не значить, що звичайні гравці зовсім байдужі до точності реконструкції – просто вони менш схильні так сильно акцентувати на цьому увагу.

І остання дуже важлива тенденція – ігри для багатьох виступають як «двері» до вивчення історії. Навіть ті ігри, що не прагнуть стати історично точними, можуть виступати поштовхом до зацікавлення темою. На основі проведеного опитування, я продемонструю більш систематичну та обґрунтовану картину саме цього явища.

Як ми зрозуміли з рецензій, важливо не лише аналізувати зміст ігор, а й вивчити аудиторію, яка споживає ці продукти. Хто ці гравці? Якого вони віку, що саме їх приваблює у віртуальному містобудуванні?

Для отримання відповідей на ці запитання було проведено анонімне онлайн-опитування, метою якого стало виявити демографічні особливості гравців, що цікавляться іграми з відтворенням давніх міст [1]. Результати

опитування дозволяють зробити висновки про найбільш зацікавлені вікові категорії, мотивації гравців, що, у свою чергу, допомагає краще зрозуміти роль подібних ігор у сучасній культурі сприйняття історії.



Усього в опитуванні взяли участь 40 осіб, з яких 32 (80%) — чоловіки та 8 (20%) — жінки. Це свідчить про переважно чоловічу аудиторію серед гравців, зацікавлених у відеоіграх, що відтворюють давні міста. Подібний гендерний розподіл узгоджується із загальними статистичними даними щодо популярності стратегічних та історичних ігор серед чоловіків [12].



Переважна більшість респондентів належить до вікової категорії 18–22 роки, яка склала 50% усіх учасників (20 осіб із 40). Це свідчить про особливий інтерес до відеоігор з історичним контекстом серед молоді, що здебільшого перебуває у студентському віці. Інші вікові категорії були представлені меншою кількістю:

- 23–27 років – 9 респондентів (22,5%),
- 35–44 роки – 5 респондентів (12,5%),
- 14–17 років – 3 респонденти (7,5%),
- 28–34 роки – 3 респонденти (7,5%).

Ці дані дозволяють зробити висновок, що основна аудиторія подібних ігор – це молоді дорослі, які, ймовірно, поєднують інтерес до історії з активною участю в ігровій культурі.

Одне з важливих запитань, поставлених у межах опитування, стосувалося історичних епох, які найбільше приваблюють гравців. Аналіз відповідей дозволяє виявити виразні тенденції культурного інтересу аудиторії. Найчастіше респонденти згадували Давній Рим (21 згадка), що може свідчити як про популярність образів цієї цивілізації в масовій культурі (фільми, серіали, ігри), так і про вдалу її інтеграцію у низку стратегічних і рольових ігор. Лише трохи поступається йому за популярністю Давня Греція (19 згадок), що логічно, адже чимало ігор пропонують гравцям зануритися саме в грецький світ міфів, філософії, поліса і колонізації. Давній Єгипет (13 згадок) також демонструє високу популярність, яка, ймовірно, підтримується не лише численними культурними архетипами (піраміди, фараони), але й проєктами на кшталт *Assassin's Creed: Origins*, що викликали неабиякий інтерес до цього регіону.

Помітно рідше згадуються Месопотамія (4 згадки) та Мезоамерика (2 згадки), що може свідчити про меншу представленість цих культур у відеоігрових продуктах, а також про обмежене знання аудиторії щодо цих регіонів. Водночас поодинокі згадки Тибету, Греко-Бактрії, бронзових цивілізацій, а також Куби та Латинської Америки свідчать про культурну розмаїтість та нішеві інтереси окремих гравців [1].

Ці результати дозволяють зробити висновок, що найбільшу зацікавленість викликають саме ті цивілізації, які мають усталене візуальне та наративне представлення в масовій культурі й активно репрезентовані у відеоігровій індустрії. Гравців приваблюють знайомі образи та естетика античності — що, у свою чергу, впливає на зростання попиту на ігри, що розгортаються у цих епохах.

Одне з важливих запитань опитування стосувалося улюбленої гри, яка відтворює міста давніх цивілізацій. Респонденти мали змогу самостійно вказати назву, що дало змогу виявити як усталені, так і менш відомі вподобання.

Безперечними лідерами стали проєкти серії Total War, особливо Rome: Total War, Rome II Total War, Total War: Attila [76] та Total War: Three Kingdoms [77] — загалом 11 згадок. Це свідчить про популярність серії як джерела глобального стратегічного досвіду, де міста виступають осередками політичної, економічної й військової динаміки.

На другому місці за згадками опинилася серія Assassin's Creed, зокрема Origins і Odyssey — 9 згадок. У цих іграх акцент зроблено саме на деталізоване зображення міст — Александрії, Мемфіса, Афін тощо — що цілком логічно в контексті інтересу до візуально насичених та відкритих історичних середовищ.

Також чимало респондентів згадали класичні містобудівні ігри: Caesar III/IV [58], Zeus + Poseidon, Children of the Nile — разом 6 згадок. Це демонструє сталу зацікавленість у симуляторах, де місто не лише зображене, але й керується гравцем у процесі розвитку.

Крім того, було згадано такі проєкти, як:

- Sid Meier's Civilization V [73] / VI [74] (2 згадки) — гра глобального масштабу, де розвиток цивілізації тісно пов'язаний із зростанням міст;
- Anno 1800 [51] — хоч і не про давні цивілізації, гра свідчить про інтерес до економічного моделювання міст;
- Foundation [60] — середньовічна містобудівна гра з упором на естетику поселень;
- Pharaoh: A New Era [67] — ремейк класичної гри про Єгипет, що викликає інтерес у поціновувачів історичної достовірності.

Поодинокі згадки таких ігор, як Roblox [70], Minecraft, Grand Ages: Rome [61] або Tropico [79] демонструють широту інтерпретації запитання — дехто надав відповідь, спираючись не на історичність, а на можливість будівництва або створення міст загалом. У кількох випадках учасники зазначили, що не можуть визначитися з улюбленою грою [1]. Ці дані свідчать про переважний інтерес до

ігор, які поєднують історичну стилізацію з управлінням містами або глибоким візуальним опрацюванням середовища. Причому гравці тяжіють або до глобальних стратегій, або до містобудівних симуляторів, де простір — ключовий елемент геймплею.

Відповідаючи на питання «у які інші місто-будівні історичні ігри Ви граєте?» більшість учасників опитування назвали додаткові ігри, в які вони грають, серед яких переважають містобудівні симулятори з історичним або напівісторичним контекстом. Найбільш згадуваними стали Pharaoh: A New Era, Vanished [55] та ігри серії Anno. Високий інтерес до Pharaoh свідчить про потяг до класичних візуальних реконструкцій Стародавнього Єгипту у новій обгортці (A New Era – нещодавно випущений ремейк гри Pharaoh, що вийшла у 1999 році), тоді як Vanished приваблює моделлю виживання й ресурсного менеджменту.

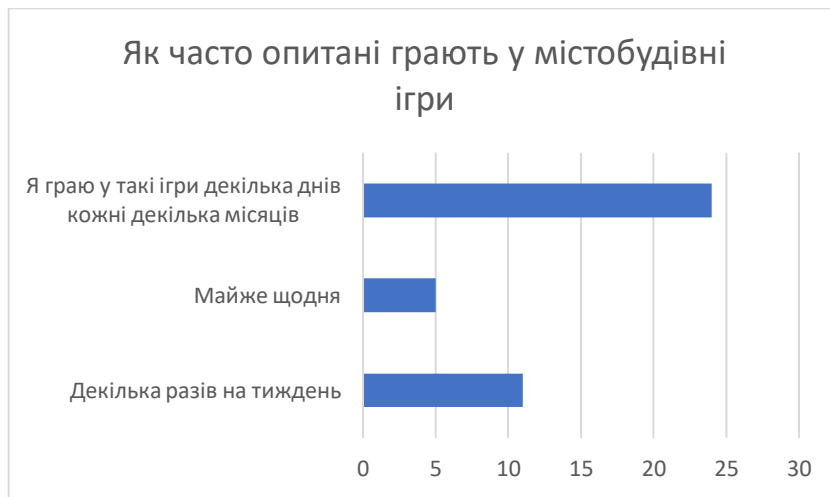
Ігри серії Anno (особливо 1404 та 1800) продовжують залишатися популярними серед тих, хто цінує економічну деталізацію та стилізовану історичність. Водночас низка учасників згадала й такі проєкти, як Manor Lords [63], Ostriv що вказує на значне зростання популярності ігор від незалежних студій із регіональною специфікою або нетиповою історичною перспективою. Цікаво, що частина респондентів не змогли або не захотіли назвати інші ігри, чим опосередковано підтверджується домінування лише кількох улюблених проєктів у сприйнятті історичних містобудівних ігор [1].

Аналіз відповідей на питання про важливість історичної точності в іграх демонструє помірний інтерес до цього аспекту. Найпоширенішою оцінкою стала «3» (14 респондентів), що свідчить про збалансовану позицію гравців — для більшості точність не є визначальною, але й не залишається непоміченою. Водночас 13 учасників обрали найнижчі оцінки (1 або 2), чим засвідчили низьку пріоритетність історичної достовірності в ігровому досвіді. Натомість 13 осіб оцінили її важливість високо (оцінки 4 або 5) [1]. Отже, аудиторія поляризується: одна частина сприймає гру як розвагу з умовним історичним тлом, інша — як потенційне джерело знань і вимагає більшої відповідності фактам. Проте більшість респондентів займають помірковану позицію, вважаючи, що

достовірність має значення лише в тій мірі, в якій вона не шкодить ігровому досвіду. Цей баланс між ігровістю та історичністю узгоджується з висновками попередніх підрозділів, де гравці визнавали значення атмосфери, стилізації та внутрішньої логіки гри навіть за відсутності повної точності.



На запитання «Чи вважаєте ви вашу улюблену гру історично точною?» думки респондентів розділилися рівно: 50% (20 осіб) відповіли «так», і стільки ж — «ні». Це свідчить про наявність двох основних підходів до сприйняття ігор з історичним контекстом: частина гравців надає перевагу історичній достовірності, інші — емоційній насиченості, наративу чи геймплею. Попри рівний розподіл відповідей, варто зазначити, що уявлення про історичну точність у різних гравців істотно відрізняються. Для частини респондентів достатнім аргументом на користь «точності» є збереження візуального стилю, архітектурних елементів або згадка реальних держав і персоналій. У таких випадках історичність сприймається радше на рівні загального антуражу та атмосфери, ніж перевірки фактажу. Інша частина гравців, навпаки, підходить до оцінки з більшою вимогливістю, звертаючи увагу на відступи від історичних подій, умовності геймплею, спрощення політичних чи соціальних процесів. Таким чином, рівновага між «так» і «ні» у відповідях радше свідчить про різний підхід до розуміння історичності.



На питання «Як часто Ви граєте у містобудівні ігри?» найпоширенішим варіантом відповіді серед респондентів став «граю декілька днів кожні декілька місяців», який обрали 24 учасники з 40. Це свідчить про те, що містобудівні ігри займають у гравців важливе, проте епізодичне місце, часто виступаючи як форма періодичного занурення у специфічний жанр.

11 респондентів відповіли, що грають у подібні ігри декілька разів на тиждень, а ще 5 — майже щодня. Це в свою чергу свідчить про наявність ядра гравців, для яких містобудівні симулятори є стабільною частиною дозвілля, а можливо — інструментом самовираження, релаксації або пізнання історії. Загалом дані демонструють, що жанр має стабільну аудиторію — як серед тих, хто грає регулярно, так і серед тих, хто періодично повертається до нього, зберігаючи інтерес протягом тривалого часу.

Відповіді на запитання «скільки часу у Вас займає ігрова сесія у містобудівні симулятори?» демонструють, що значна частина гравців (14 з 40) проводить понад дві години за одним ігровим сеансом у містобудівних симуляторах [1]. Це свідчить про високу здатність жанру занурювати, що, у свою чергу, підкреслює потенціал таких ігор у формуванні емоційного зв'язку з історичним контекстом.

Ще 9 респондентів вказали оптимальну тривалість у дві години, що підтверджує тренд на відносно довгі ігрові сесії, характерні для жанру симуляторів, які часто вимагають стратегічного мислення, планування та постійного спостереження за розвитком міста.

Менш активні гравці, які витрачають менше години або до години на гру, становлять 13 осіб. Це може свідчити або про обмежений вільний час, або про те, що для деяких користувачів містобудівні ігри залишаються епізодичним дозвіллям, а не регулярною практикою.

Ці дані ілюструють, що більшість респондентів мають високу мотивацію та готовність занурюватися у гру, що також може бути сприятливим фактором для освітніх або культурних ініціатив, заснованих на відеоігровому форматі.

Наступне запитання у анкеті – «що є для Вас найцікавішим у містобудівній грі?». Найчастіше респонденти обирали варіант «прагнення створити якомога більш ефективно функціонуюче місто» (27 згадок), що свідчить про високу цінність планування, керування та оптимізації серед опитаних.

Другим за популярністю стало інтерес до економічної частини гри (24 згадки), що цілком очікувано, оскільки економіка — серцевина більшості містобудівних симуляторів. Гравців приваблює баланс між виробництвом, логістикою та потребами населення [1].

Водночас репрезентація культури також займає важливе місце в мотивації гравців (22 згадки). Це демонструє, що культурний контекст і відчуття занурення в епоху — важлива складова емоційного досвіду.

Цікаво, що воєнна складова, хоч і не є ключовою у класичних містобудівних симуляторах, все ж згадувалась у 9 відповідях. Це може свідчити або про схильність до гібридних жанрів (наприклад, Total War), або про інтерес до оборонних механік навіть у мирних симуляторах. Найменше уваги отримали загальна атмосфера, реінрабельність та графічна складова, але це не применшує їх значущості, бо це відповіді у вільному рядку, в який щось вписувала не дуже значна кількість людей, частіше обираючи з готових варіантів відповіді.



На запитання «Чи виникало у Вас колись бажання зануритись у вивчення історії власними силами після відеогри?» позитивно відповіли 30 із 40 опитаних, що становить 75% усієї вибірки. Це дозволяє зробити висновок про значний мотиваційний потенціал відеоігор у напрямі поглибленого пізнання історії поза межами самої гри.

Такий результат свідчить про те, що відеоігри можуть виступати своєрідним "трампліном" до самостійного історичного дослідження. Особливо це характерно для ігор, що занурюють гравця у впізнаваний або атмосферний історичний контекст — навіть якщо цей контекст є стилізованим або частково вигаданим. Взаємодія з історичним середовищем, яке можна «прожити», часто пробуджує інтерес до реального минулого, відкриваючи шлях до читання літератури, перегляду документальних фільмів або навіть відвідування музеїв і археологічних об'єктів.



Серед тих, хто відповів ствердно на питання про інтерес до історії після гри, було також поставлено уточнювальне запитання: «Як саме гра стимулювала заглиблення в історію епохи?»

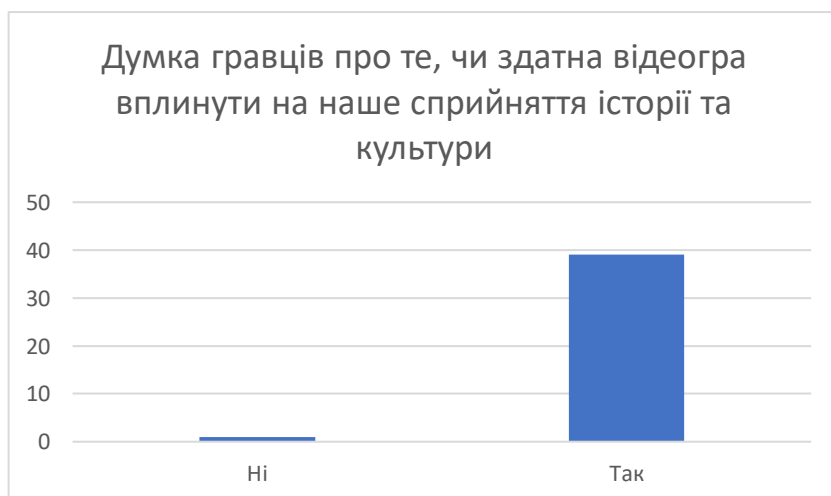
- Діаграма свідчить, що тематичні відео або лекції — найпоширеніший спосіб розширення знань серед респондентів. Це відповідає загальній динаміці медіа-споживання молоддю, де YouTube та подкасти часто слугують джерелом «первинної популяризації» історії.

- Близько чверті опитаних повідомили, що прочитали хоча б одну книгу, присвячену відповідній епосі, що вже свідчить про більш серйозну форму пізнавального інтересу.

- 2 учасники опитування навіть зазначили, що консультувались з професійними істориками або фахівцями — цей винятковий випадок демонструє максимальну залученість.

- Натомість 10 осіб (25%) чесно відповіли, що не заглиблювались у тему — навіть якщо гра подобалась або викликала емоції, вона не стала для них поштовхом до самостійного вивчення.

Ці відповіді демонструють, що гра здатна ініціювати навчальні процеси поза межами екрану, особливо якщо гравець має вмотивованість або вже існуючий інтерес до історії. Найбільше таких прикладів виникає при взаємодії з іграми, які викликають ефект “світоглядного резонансу”: коли гра не лише розважає, а й спонукає до подальшого дослідження теми.



Переважна більшість респондентів — 39 з 40 опитаних — погодилися з твердженням, що відеоігри мають здатність впливати на наше сприйняття історії та культури. Лише один учасник обрав варіант «ні». Така майже одностайна думка свідчить про високу свідомість аудиторії щодо культурного потенціалу ігор та їх здатності формувати певне уявлення про минуле. Це також підтверджує актуальність дослідження, адже гравці не сприймають ігри як щось «суто розважальне», а навпаки — визнають їх медійним інструментом, що може не лише відтворювати історичний контекст, а й інтерпретувати його.

В підсумку, дослідження рецензій гравців та результати соціологічного опитування засвідчують, що гравці надають велике значення атмосфері, деталізації та естетичній правдоподібності ігрового міста. Хоча історична достовірність не є визначальним критерієм для більшості респондентів, її присутність підсилює довіру до гри та сприяє емоційному зануренню. Для частини аудиторії відеогра функціонує як джерело інтересу до минулого, а деякі гравці продовжують знайомство з історією поза грою. Рецензії та опитування свідчать — найбільш популярними джерелами пізнання минулого серед натхнених гравців є відео-лекції та Вікіпедія. Популярність відео пов'язана в першу чергу з доступністю цих джерел: ці ресурси не потребують оплати, спеціальної підготовки чи знання наукової термінології, а сам формат легко сприймаються широкою аудиторією, в час, коли люди більш звиклі до подкастів, ніж до книжок. Щодо популярності Вікіпедії, про яку вдало згадав один з гравців у рецензії — це найдоступніше, найшвидше та найбільш “ігрово-сумісне” джерело інформації. У ситуації, коли гравець уже емоційно залучений до подій, фракцій або персонажів, йому потрібна швидка відповідь, без довгих наукових вступів, складних термінів чи авторських оцінок. Вікіпедія подає матеріал структуровано, що робить її хорошим інструментом власних досліджень історії після гри. Крім того, сам формат подачі у Вікіпедії часто імітує логіку ігрового посібника — там є дати, мапи, посилання на інші статті у тексті. Тобто гравець не переходить у зовсім інше середовище, а продовжує перебувати у “графіці даних”, яка нагадує інтерфейс Total War. Це комфортна точка входу в складну

тому — а вже потім, якщо бажання зростає, гравець може звернутися до глибших джерел. Причиною ж меншої популярності наукових статей є не зневага до науки, а у звичці, порогах входу. Наукові статті довгі, академічні, та структуровані не за формулою «питання — відповідь», на яку розраховує гравець. Вони нерідко вимагають попередньої підготовки, знання термінів. І я думаю важливим є формат — як було згадано, Вікіпедія нагадує ігровий посібник, де гравець швидко може перейти наприклад зі статті «Гастати» до статті «Пілум» або «Принципи». Опитування виявило, що значна частина гравців визнає вплив ігор на наше сприйняття історії і культури. Гравці схильні розглядати віртуальні міста як спрощене, але захопливе вікно у світ стародавніх цивілізацій. Таким чином, відеоігри сприяють формуванню історичної уяви та репрезентацій минулого у масовій культурі.

Висновки

до

розділу

II

Аналіз ігор Nebuchadnezzar, Zeus + Poseidon та Rome: Total War показує, що внутрішня логіка й графічна складова кожної гри формують власне бачення стародавнього міста. У Nebuchadnezzar і Zeus + Poseidon гравцеві доступний «близький» ізометричний вигляд, що дає змогу бачити квартали, ринки та культові споруди. Натомість у Rome: Total War міста представлені схематично — як віддалені центри провінцій з мінімальними панелями управління; акцент гри на війнах, тому поселення постають адміністративними осередками з сенатом, арміями й податками. Nebuchadnezzar створює уявлення про Вавилон як систему виробничих ланцюгів, тоді як Zeus + Poseidon через втручання богів і святкові ритуали презентують давньогрецький поліс із жвавим громадським життям. У Rome: Total War панує військова логіка — міста це компоненти імперської інфраструктури. Жанрові обмеження теж накладають свій відбиток: містобудівні симулятори Nebuchadnezzar та Zeus + Poseidon приділяють увагу потребам населення (будівництву будинків, громадських споруд, доступ до товарів), У Rome: Total War ці аспекти згладжуються через більший фокус на військових кампаніях. Візуальний стиль підкреслює культурні коди: Nebuchadnezzar — яскраві орнаменти вавилонських зиккуратів, Zeus + Poseidon

— класичні грецькі колони й агори, Rome: Total War — колізей, акведуки. Роль гравця також відрізняється: у Nebuchadnezzar і Zeus + Poseidon він насамперед міський архітектор-управитель, що зводить соціально-економічний лад, тоді як у Rome: Total War гравець — полководець-імператор, для якого місто передусім — військова база й адміністративний центр. Кожна з ігор формує власне бачення міської структури, політики й повсякденності. Nebuchadnezzar акцентує увагу на логістиці та економічних зв'язках, Zeus + Poseidon — на культурному житті і дипломатії між полісами, а Rome: Total War — на військовій організації та імперському управлінні. З аналітичної точки зору ці проєкти демонструють спрощену, хоч деталізовану, картину стародавніх міст. Ці ігри заохочують інтерес до історії, проте не відтворюють міського побуту повністю — кожна гра підкреслює лише певні аспекти давнього міста в межах власного жанру й дизайнерських обмежень.

Дослідження рецензій гравців, дані нашого власного проведеного соціологічного опитування, що було здійснено в ході роботи над темою, дали змогу оцінити сприйняття віртуальних міст безпосередньо з боку аудиторії. Результати показали, що більшість респондентів схильні бачити в іграх, де фігурують історичні епохи, не просту розвагу, а й спосіб зацікавлення історією. Більшість гравців критично оцінюють історичну достовірність, але готові пробачати умовності, якщо гра створює переконливий образ епохи. Ігри справді стимулюють самостійне вивчення історичного матеріалу, через те що викликають емоційне занурення, і, як було з'ясовано ще у першому розділі, формують інший, більш глибокий рівень зацікавленості.

Репрезентація минулого у відеоіграх — це в тому числі форма комунікації з аудиторією. Поєднання візуального стилю, ігрових рішень і наративної структури створює гібридний образ міста — такий, що може надихати, зацікавлювати, але й потребує критичного аналізу. Сприйняття гравців підтверджує, що навіть умовна віртуальна реконструкція може стати стартовим майданчиком для глибшого інтересу до історії, що робить ігри унікальним культурним посередником між сучасністю й давниною.

ВИСНОВКИ

У межах дослідження було проаналізовано, як відеоігри відтворюють образи давніх міст та як ці віртуальні репрезентації впливають на культурне сприйняття історії. Основна увага була зосереджена як на особливостях зображення міського простору ігрових світів, так і на гравецькому досвіді взаємодії з цими віртуальними середовищами.

Роль відеоігор у популяризації знань про давні цивілізації проявляється насамперед у їхній здатності поєднувати розвагу з інформуванням. Відеоігри створюють інтуїтивно зрозумілі моделі минулого, які можуть викликати інтерес до історії навіть у тих, хто раніше не цікавився нею. У багатьох випадках саме гра стає «першим дотиком» до теми, спонукаючи гравця до подальшого пошуку інформації або навіть до глибшого вивчення історичних процесів.

Аналіз того, як різні ігри зображують міське середовище стародавніх цивілізацій, показав, що кожна з розглянутих ігор (Nebuchadnezzar, Zeus+Poseidon, Rome: Total War) має власний акцент у подачі історичного міста: від економічної та логістичної структури до культурних та релігійних уявлень. Хоча архітектурні та соціальні елементи часто спрощуються або подаються умовно, загальне уявлення про принципи функціонування міст тієї чи іншої епохи все ж формується.

Порівняння ігрових образів з науковими джерелами дало змогу визначити межу між історичною точністю та ігровою умовністю. Усі три ігри, хоч і не є реконструкціями в академічному сенсі, відображають ключові риси давніх урбаністичних систем. Водночас у грі історичний матеріал адаптовано до вимог ігроладу: динаміки, балансу, наративної доступності. Таким чином, створюється ігрова версія минулого, яка може бути впливовою, хоч і не завжди достовірною.

У вивченні того, як гравці інтерпретують віртуальні образи міст, було залучено дані соціологічного опитування та аналіз рецензій. Досвід показав, що гравці здебільшого критично ставляться до історичної достовірності, усвідомлюючи умовність ігрового середовища. При цьому ігри все одно впливають на їх уявлення про минуле – через атмосферу, стилізацію, механізми

взаємодії. У багатьох випадках гра стає платформою для емоційного переживання історії, що закріплюється в пам'яті надовго.

Узагальнюючи, можна стверджувати, що відеоігри не просто відтворюють давні міста, а й формують нові способи інтерпретації минулого. Вони впливають на історичну уяву гравців, стимулюють інтерес до вивчення історії, стаючи містком між розвагою та пізнанням. Це робить відеоігри невід'ємним елементом повсякденного життя сучасної людини, а їх вивчення у гуманітарному контексті важливим і перспективним напрямом сучасних культурологічних досліджень.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ І ЛІТЕРАТУРИ

Джерела

1. Результати анонімного онлайн-опитування «Інтерес до відтворення давніх міст у відеоіграх», проведеного в рамках дослідження студента ХНУ імені В. Н. Каразіна Плахіна Івана. Травень 2025. URL: https://docs.google.com/spreadsheets/d/12DKZigW_BEou_AmJN2GbCGhWhpJhgKVd5RCdxRD8BcA/edit#gid=1243416186 (дата звернення: 15.05.2025).
2. Assassin's Creed: Odyssey // Cambridge University Press. Review. 2019. URL: <https://www.cambridge.org/core/journals/advances-in-archaeological-practice/article/history-is-our-playground-action-and-authenticity-in-assassins-creed-odyssey/25A64F3D388B99026A33DE932345252E> (дата звернення: 15.05.2025).
3. Assassin's Creed: Odyssey // The Guardian. Review. 2018. URL: <https://www.theguardian.com/games/2018/oct/11/assassins-creed-odyssey-review-ubisoft> (дата звернення: 15.05.2025).
4. Casual Reviewer. Rome: Total War Review // GameSpot. 2004. URL: <https://www.gamespot.com/reviews/rome-total-war-review/1900-6108207> (дата звернення: 15.05.2025).
5. Davidius. Is Rome: Total War Historically Accurate? // Historum. 2011. URL: <https://historum.com/t/is-rome-total-war-historically-accurate.24500> (дата звернення: 15.05.2025).
6. DirtyDanil. At Least Rome: Total War is Historically Accurate // Reddit, r/totalwar. 2019. URL: <https://www.reddit.com/r/totalwar/comments/dwa9ds> (дата звернення: 15.05.2025).
7. fr0sent. Assassin's Creed Origins Review // Steam. 2020. URL: https://steamcommunity.com/id/frosentNGC_147/recommended/582160 (дата звернення: 15.05.2025).
8. muffinballow. Rome: Total War Review // GameSpot. 2007. URL: <https://www.gamespot.com/rome-total-war/user-reviews/2200-530421> (дата звернення: 15.05.2025).
9. nehashetty. Assassin's Creed Origins Review // Steemit. 2017. URL: <https://steemit.com/gaming/@nehashetty/assassin-s-creed-origins-review-nothing-is-more-true-everything-is-allowed> (дата звернення: 15.05.2025).
10. Nicolas Trépanier. The Assassin's Perspective: Teaching History with Video Games. URL: <https://www.historians.org/perspectives-article/the-assassins-perspective-teaching-history-with-video-games-may-2014> (дата звернення: 15.05.2025).
11. No Longer A Demon Door. Zeus+Poseidon Review // Steam. 2021. URL: <https://steamcommunity.com/profiles/76561197985599207/recommended/566050> (дата звернення: 15.05.2025).
12. Retrospective of Rome: Total War / No Dice No Glory. URL: <https://nodicenoglory.com/retrospective-of-rome-total-war/> (дата звернення: 15.05.2025).

13. Rome: Total War Game Manual. URL: https://segaretro.org/images/6/6f/Rome_Steam_manual.pdf (дата звернення: 15.05.2025).
14. Statista. Historical Game Genre Data & Player Demographics. URL: <https://www.statista.com/statistics/265034/most-sold-game-genres-in-north-america-since-2005/> (дата звернення: 15.05.2025).
15. The ESA. 2023 Essential Facts About the U.S. Video Game Industry. URL: <https://www.theesa.com/resources/essential-facts-about-the-us-video-game-industry/2023-2/> (дата звернення: 15.05.2025).
16. Zeus+Poseidon Game Manual. URL: https://archive.org/details/Zeus_-_Poseidon_-_Manual/mode/2up (дата звернення: 15.05.2025).

Література

17. «Відеогра як феномен сучасних комеморативних практик: культурологічний аналіз». URL: <https://dspace.onu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/c410c18c-ad34-4c1f-8abb-3103169597c5/content> (дата звернення: 15.05.2025).
18. Гейзинга Й. Номо Ludens: гра як джерело культури. Київ: Основи, 2008. – 256 с.
19. Моммзен Т. Історія Риму. Т. 1. URL: <https://archive.org/details/historyofrome4vo0001theo/page/20/mode/2up> (дата звернення: 15.05.2025).
20. Assmann J. Collective Memory and Cultural Identity // New German Critique. – 1995. – No. 65. – P. 125–133. URL: https://pconfl.biu.ac.il/files/pconfl/shared/assmann_1995-_collective_memory.pdf (дата звернення: 15.05.2025).
21. Bogost I. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. Cambridge: MIT Press, 2007. – 450 p. URL: <https://archive.org/details/persuasivegamese00bogo> (дата звернення: 15.05.2025).
22. Burkert W. Greek Religion. 1985. URL: <https://archive.org/details/greekreligion0000burk/page/n5/mode/2up> (дата звернення: 15.05.2025).
23. Champion E. Critical Gaming: Interactive History and Virtual Heritage. London: Routledge, 2015. – 232 p.
24. Chapman A. Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice. London: Routledge, 2016. – 288 p. URL: <https://archive.org/details/digitalgamesashi0000chap> (дата звернення: 15.05.2025).
25. De Certeau M. The Practice of Everyday Life. University of California Press, 1984. – 229 p.
26. Duncan-Jones R. The Economy of the Roman Empire. Cambridge University Press, 1982. – 372 p. URL: <https://archive.org/details/economyofromanem0000dunc> (дата звернення: 15.05.2025).

27. Egenfeldt-Nielsen S. Third Generation Educational Use of Computer Games // Journal of Educational Multimedia and Hypermedia. – 2007. – Vol. 16, No. 3. – P. 263–281.
28. Elliott A. B. R., Kapell M. W. Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History. New York: Bloomsbury, 2013. – 400 p.
29. Finley M. I. The Ancient Economy. University of California Press, 1985. – 222 p. URL: <https://delong.typepad.com/files/ancient-economy.pdf> (дата звернення: 15.05.2025).
30. Goldsworthy A. The Roman Army at War 100 BC – AD 200. Oxford University Press, 1996. – 314 p.
31. Hingley R. Globalizing Roman Culture: Unity, Diversity and Empire. London: Routledge, 2005. – 192 p.
32. Huizinga J. Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture. Routledge & Kegan Paul, 1949. – 220 p.
33. International Journal of Heritage Studies. URL: <https://www.tandfonline.com/toc/rijh20/current> (дата звернення: 15.05.2025).
34. Jenkins H. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: NYU Press, 2006. – 360 p.
35. Kramer S. N. History Begins at Sumer. University of Pennsylvania Press, 1956. – 304 p. URL: <https://archive.org/details/Kramer1956HistoryBeginsAtSumer> (дата звернення: 15.05.2025).
36. Leick G. Mesopotamia: The Invention of the City. Penguin Books, 2002. – 368 p.
37. McCall J. Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History. Routledge, 2011. – 228 p.
38. Mol A. A. A., Ariese-Vandemeulebroucke C., Boom K. H. J., Politopoulos A. The Interactive Past: Archaeology, Heritage & Video Games. Leiden University Press, 2017. – 258 p.
39. Mumford L. The Culture of Cities. New York: Harcourt, Brace and Company, 1938. – 586 p. URL: <https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.275908/page/n21/mode/2up> (дата звернення: 15.05.2025).
40. Nitsche M. Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds. MIT Press, 2008. – 304 p.
41. Purushotma R. You're Not Studying, You're Just...: Educational Games and the Future of Learning. 2005. – 18 p.
42. Rejack B. Toward a Virtual Reenactment of History: Video Games and Historical Representation. – 2007. – 17 p.
43. Rhodes P. J. The Greek City States: A Source Book. 1986. – 264 p. URL: https://archive.org/details/greekcitystatess0000rhod_q3i8 (дата звернення: 15.05.2025).
44. Roux G. Ancient Iraq. London: Allen & Unwin, 1964. – 450 p. URL: <https://uruk-warka.dk/mathematics/Ancient-Iraq.pdf> (дата звернення: 15.05.2025).
45. Ryan M.-L. Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Johns Hopkins University Press, 2001. – 386 p. URL:

звернення: 15.05.2025).

46. Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. MIT Press, 2004. – 672 p.
47. Swalwell M. Game History and the Local. London: Routledge, 2022. – Chapters 1, 12.
48. Weber M. The City. Free Press, 1958. – 436 p. URL: <https://archive.org/details/maxwebercity0000unse/page//mode/2up> (дата звернення: 15.05.2025).
49. Wright-Maley C., Lee J., Friedman A. M. Digital Simulations and Games in History Education. – 2018. – Pre-published draft.

Відеоігри, використані при написанні роботи:

50. Age of Empires / Ensemble Studios, Microsoft. 1997. – PC.
51. Anno 1800 / Ubisoft Blue Byte. 2019. – Windows.
52. Assassin's Creed / Ubisoft. 2007. – PC, Xbox 360, PlayStation 3.
53. Assassin's Creed: Odyssey / Ubisoft. 2018. – PC, Xbox One, PlayStation 4
54. Assassin's Creed: Origins / Ubisoft. 2017. – PC, Xbox One, PlayStation 4.
55. Banished / Shining Rock Software. 2014. – Windows.
56. Builders of Egypt / Strategy Labs, PlayWay. 2021 (early access). – Windows.
57. Caesar III / Sierra Entertainment. 1998. – Windows.
58. Caesar IV / Tilted Mill Entertainment. 2006. – Windows.
59. Children of the Nile / Tilted Mill Entertainment. 2004. – Windows.
60. Foundation / Polymorph Games. 2019 (early access). – Windows.
61. Grand Ages: Rome / Haemimont Games. 2009. – Windows.
62. Imperator: Rome / Paradox Development Studio. 2019. – Windows, macOS, Linux.
63. Manor Lords (ранній доступ) / Slavic Magic, Hooded Horse. 2024. – Windows.
64. Minecraft / Mojang Studios. 2011. – Multi-platform.
65. Nebuchadnezzar / Nepos Games. 2021. – Windows.
66. Ostriv / yevhen8 (Yevheniy Kozlov). Early access since 2020. – Windows.
67. Papers, Please / 3909 LLC. 2013. – PC, macOS, iOS.
68. Pharaoh / Impressions Games, Sierra Entertainment. 1999. – Windows.
69. Pharaoh: A New Era / Triskell Interactive, Dotemu. 2023. – Windows.
70. Roblox / Roblox Corporation. 2006. – Multi-platform.
71. Rome: Total War / Creative Assembly, SEGA. 2004. – Windows, macOS.
72. Rome II: Total War / Creative Assembly, SEGA. 2013. – Windows.
73. Sid Meier's Civilization V / Firaxis Games, 2K. 2010. – PC.
74. Sid Meier's Civilization VI / Firaxis Games, 2K. 2016. – Multi-platform.
75. This War of Mine / 11 bit studios. 2014. – Multi-platform.
76. Total War: Attila / Creative Assembly, SEGA. 2015. – Windows.
77. Total War: Three Kingdoms / Creative Assembly, SEGA. 2019. – Windows.
78. Total War: Troy / Creative Assembly, SEGA. 2020. – Windows.
79. Tropico / PopTop Software, Kalypso Media. 2001+. – Multi-platform.

80. Valiant Hearts: The Great War / Ubisoft Montpellier. 2014. – Multi-platform.
81. Zeus+Poseidon / Impressions Games, Sierra. 2001. – Windows.

ДОДАТКИ

Додаток А

Система іригації, змодельована у грі Nebuchadnezzar, забезпечує стабільне водопостачання сільськогосподарських угідь, що підтримують життєдіяльність невеликого міста.



Додаток Б

Храм Нінліль, спроектований гравцем у грі Nebuchadnezzar.



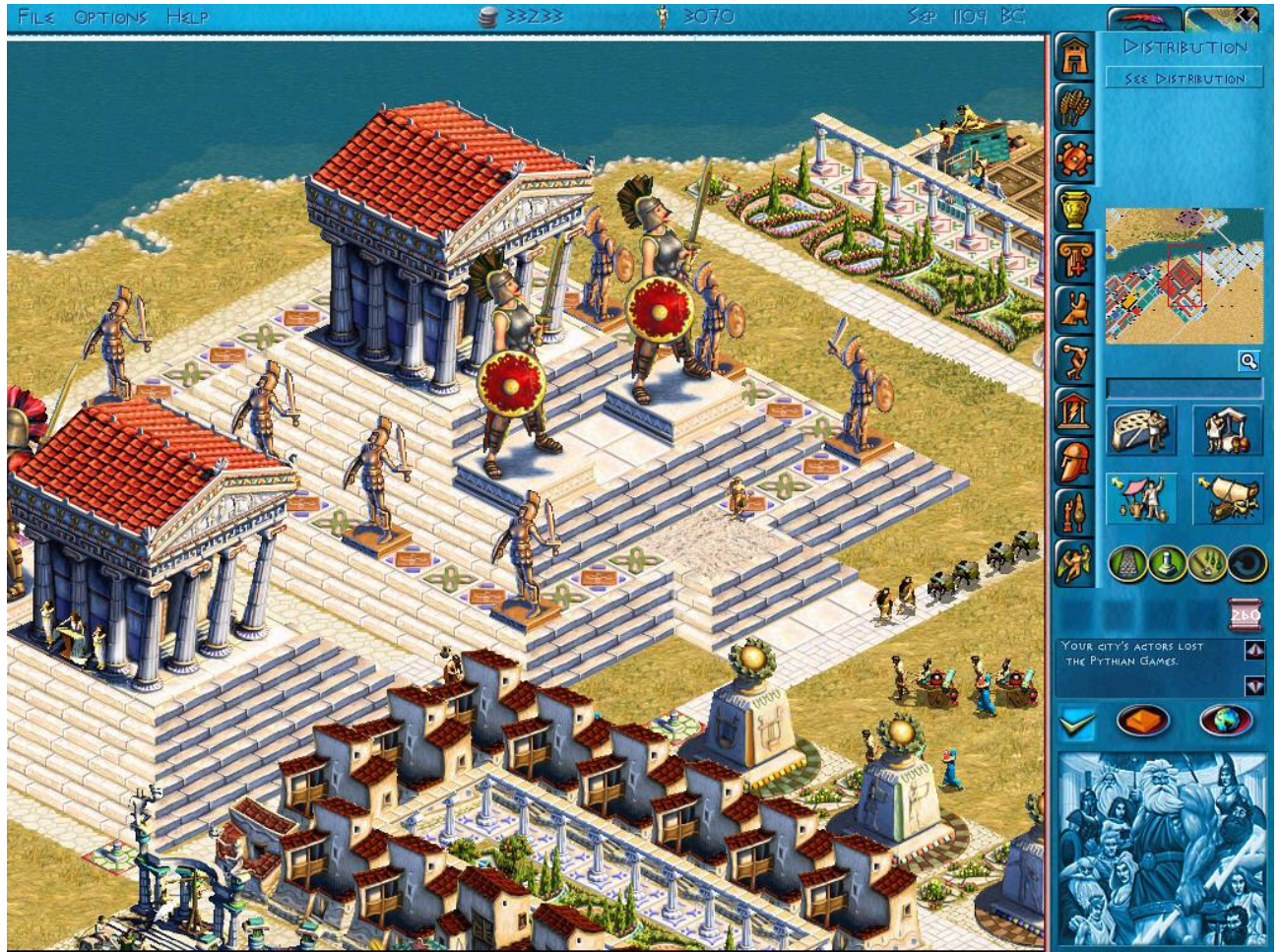
Додаток В

Елітний житловий квартал у Nebuchadnezzar, вирізняється високим рівнем благоустрою, що підкреслює його статус.



Додаток Г

Великий храмовий комплекс, присвячений богині Афіні у грі Zeus+Poseidon.



Додаток Д

Глобальна стратегічна карта в грі Rome: Total War, що відображає розташування міст, армій, агентів та фракцій.



Додаток Е

Building Browser – система перегляду гілки вдосконалення споруд у грі Rome: Total War, що залежить від рівня розвитку міста.



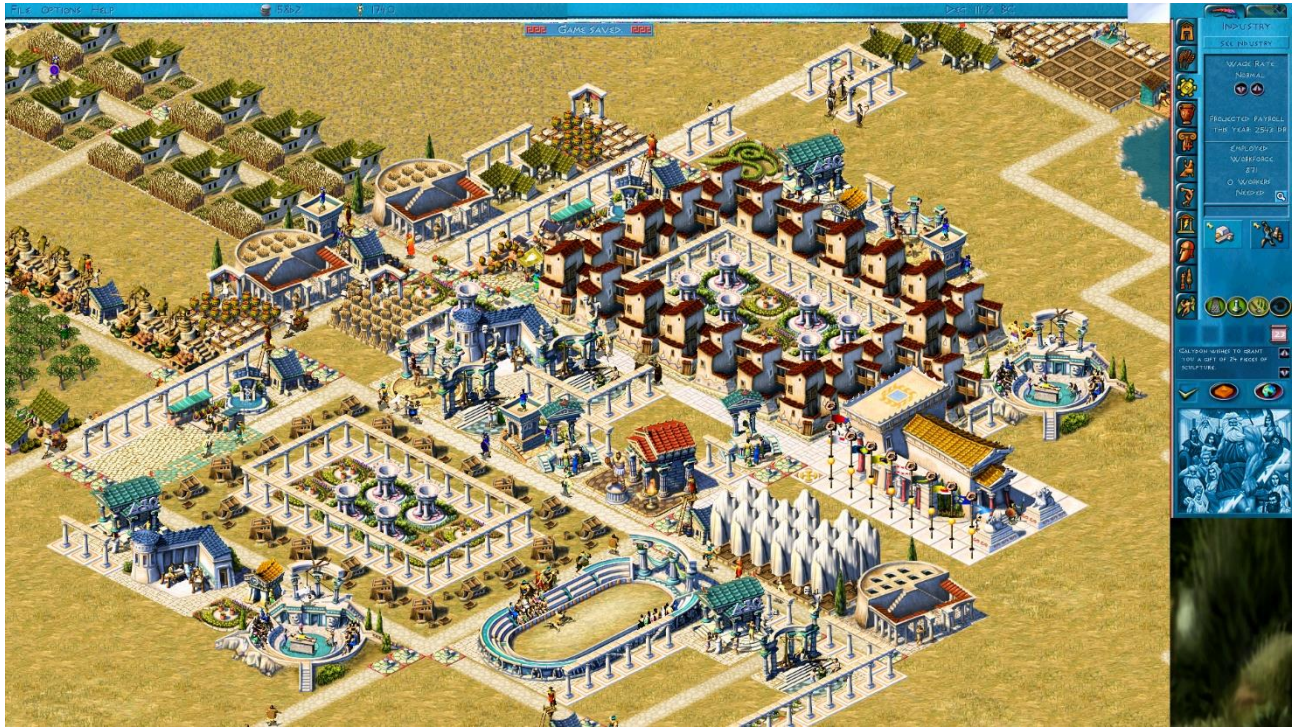
Додаток Ж

Акведук у місті Карфаген (гравецький режим вільного огляду міста) у грі Rome: Total War. На скріншоті Карфаген перебуває під контролем Риму, що зумовлює наявність римської архітектури (зокрема акведуку).



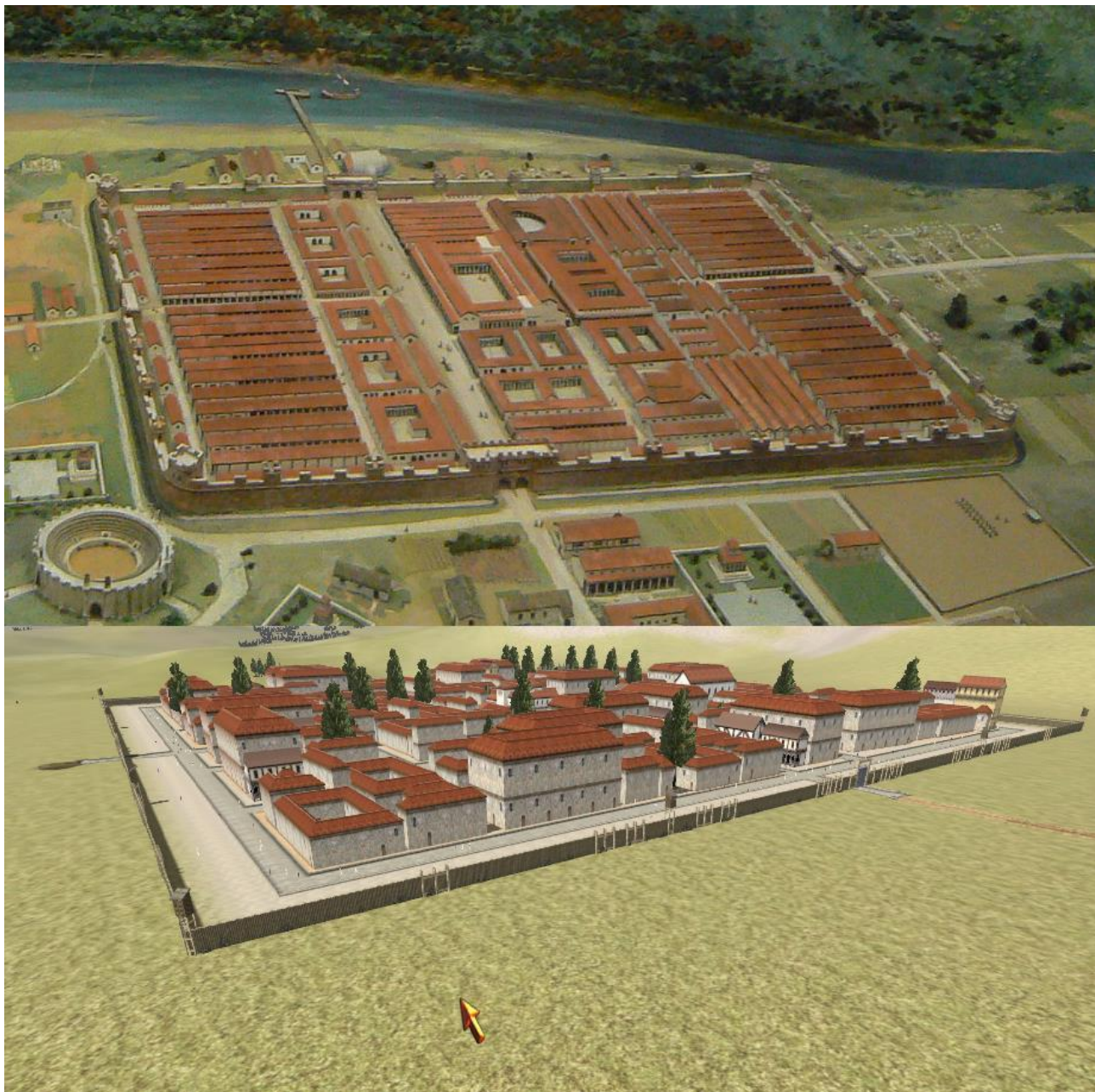
Додаток 3

Планування вулиць у грі Zeus+Poseidon демонструє характерну для ізометричних містобудівних симуляторів схему — чітку лінійну сітку, що стилістично наближається до так званої «Гіподамової сітки» (регулярного планування, приписаного Гіподаму Мілетському). Така модель була типовою для зображення античних міст у містобудівних іграх кінця 1990-х — початку 2000-х років.



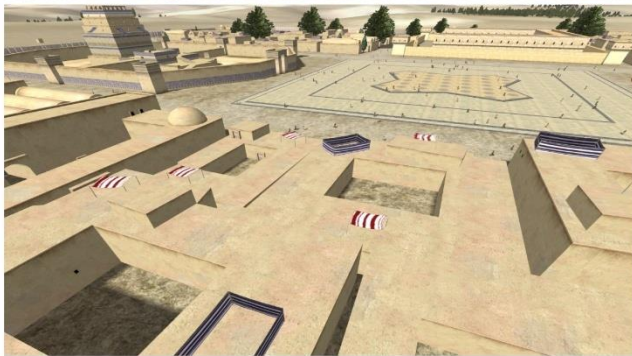
Додаток II

Порівняння макету легіонерського каstrуму Дева та великого римського міста у Rome: Total War.



Додаток К

Порівняння міст різних культур у Rome: Total War. Зображення розміщені за годинниковою стрілкою, починаючи з лівого нижнього кута: Сузи (фракція "Парфія", східна культура), Рим (фракція "Сципіони", римська культура), Алесія (фракція "Галія", варварська культура), Сиракузи (фракція "Грецькі міста", грецька культура).



Додаток Л

Опис споруди в ігровій енциклопедії Rome: Total War.

