

https://doi.org/10.31516/2410-5325.093.07*
УДК 795MMORPG:004.946]:316.35(477):[130.2:81'22+316.75]](045)

СОЦІОКУЛЬТУРНІ ПРАКТИКИ СИМВОЛІЧНОЇ РЕПРЕЗЕНТАЦІЇ УКРАЇНИ В ОНЛАЙНОВИХ СПІЛЬНОТАХ ГРАВЦІВ У MMORPG

О. В. Козоріз

Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна
buckmin40@gmail.com

O. Kozoriz

Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine
<https://orcid.org/0009-0008-7880-761X>

О. В. Козоріз. Соціокультурні практики символічної репрезентації України в онлайн-спільнотах гравців у MMORPG

У статті досліджується відображення національної символіки в логотипах українських ігрових об'єднань, присвячених будь-якій масовій багатоосібній онлайн-рольовій грі (англ. massively multiplayer online role-playing game — MMORPG). Охарактеризовано роль віртуального світу MMORPG і платформи Discord у формуванні соціокультурних практик та колективної національно-культурної ідентичності. Проведено культурологічний і семіотичний аналізи логотипів геймерських спільнот, що дозволило засвідчити системне використання національних кольорів, державних символів і культурно-історичних образів як засобів візуальної ідентифікації України та репрезентації культурних смислів. Обґрунтовано, що логотипи слугують інструментами символічної комунікації, інтегрують національні українські образи в глобальний цифровий простір та сприяють актуалізації колективної пам'яті.

Ключові слова: MMORPG, українські ігрові спільноти, логотипи, Discord, національно-культурна ідентичність, культурологічний аналіз, семіотичний аналіз.

O. Kozoriz. Sociocultural practices of symbolic representation of Ukraine in online communities of MMORPG players

The relevance of the study is determined by the increasing role of virtual space in contemporary cultural processes and transformation of symbolic communication forms. In the context of the full-scale Russian-Ukrainian war, representation of national identity and symbolism in sociocultural environments becomes particularly significant for maintaining Ukrainian culture resilience. One such environment is online gaming communities dedicated to Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs), where state symbols and cultural-historical images of Ukraine, used in profile pictures, obtain new cultural meanings.

The purpose of the article is to carry out cultural and semiotic analyses of the way state symbols and

cultural-historical images are represented in the logos of Ukrainian online communities of MMORPG players, and to identify sociocultural functions that these representations fulfill.

The methodology is constituted by the culturological approach developed by V. Sheiko within Kharkiv Culturological School, which made it possible to consider online gaming communities dedicated to MMORPGs as specific environments for the formation and implementation of sociocultural practices. Sociocultural and semiotic approaches, elements of semiotic analysis, as well as direct observation were also applied for theoretical interpretation of visual state symbols and cultural-historical images in the logos of gaming communities, and for identifying sociocultural functions of the symbolic representation of Ukraine in virtual space.

The results. Eight Ukrainian online communities of MMORPG players, primarily their profile images, were studied. Elements of Ukrainian culture, including national colors, state symbols, and culturally significant historical images, were identified in the logos of these online communities as effective means of symbolic representation of Ukrainian identity. A connection between the national symbols used in the images and patriotic ideas followed by the members of the respective communities was established.

The scientific novelty lies in the application of a culturological approach to examining MMORPG-based gaming communities as sociocultural environments, as well as to the analysis of state symbols and cultural-historical images in their logos as forms of symbolic representation of Ukraine.

The practical significance. The logic of the conducted research and the appropriateness of the methodology applied therein can be used in constructing an analysis of the features of national symbolism in the logos of other Ukrainian online communities dedicated to both MMORPGs and other products of the gaming industry.

Conclusions. As a result of the study of eight Ukrainian online gaming communities dedicated to MMORPGs, primarily their Discord servers, it has been found that this platform functions as a communicative

* This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

and visual space within which community logos become key signs for their visual and symbolic representation. The analysis of imagery on gaming servers has revealed a systematic use of national symbols, including the colors of the state flag, historical emblems, and culturally significant images, which, combined with elements from video games, reflect the ideological orientation of community members. The application of culturological and semiotic approaches has made it possible to examine the graphic images of each logo as sign structures that perform the functions of symbolic communication, visual identification, and representation of the collective memory of Ukrainian users. This renders the use of national symbols in profile images of Ukrainian gaming communities a distinctive cultural practice that facilitates the engagement of new Ukrainian players, the expression of their national and cultural identity, and the integration of Ukraine's cultural symbols and images into the global digital space.

Keywords: *MMORPG, Ukrainian gaming communities, logos, Discord, national and cultural identity, culturological analysis, semiotic analysis.*

Актуальність теми дослідження зумовлена зростанням ролі віртуального простору в сучасних культурних процесах і трансформацією форм символічної комунікації. У цьому плані масові багатоосібні (або багатокористувацькі) онлайн рольові ігри (MMORPG) починають функціонувати як специфічні соціокультурні середовища, у межах яких закладаються основи модерних практик символічного самовираження. Не менший вплив має сучасна соціополітична ситуація України, у зв'язку з якою репрезентація державної самобутності та символіки в мережевому просторі потребує особливої уваги для підтримки стабільності національної культури. Як результат, онлайн спільноти гравців теж стають окремими середовищами, у зображеннях профілів яких елементи відеогри поєднуються з державними символами й культурно-історичними образами, завдяки чому набувають нових культурних смислів. Аналіз таких практик дозволяє виявити особливості трансформації символічних систем у цифровому світі та поглибити розуміння механізмів культуротворчих процесів у його межах.

Постановка проблеми. Повномасштабна російсько-українська війна підняла на новий рівень питання збереження національної ідентичності, культурної пам'яті та символічного

простору України. Сучасні соціокультурні процеси демонструють, що український спротив агресії ворога відбувається як у фізичному, так і в цифровому інформаційному просторах. У контексті обраної тематики доцільно розглянути форми репрезентації державних символів і культурно-історичних образів в онлайнних середовищах, у яких, крім соціальної взаємодії, дедалі активніше практикуються нові способи культуротворення. До таких середовищ належать платформи геймерської комунікації, зокрема Discord, де створюються сталі спільноти користувачів відеоігор, насамперед у жанрі MMORPG. Значний інтерес для культурологічного й семіотичного аналізів становлять візуальні практики як специфічні механізми символічної репрезентації національно-культурної ідентичності в цифрових середовищах, що реалізуються через логотипи ігрових серверів і сайтів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У вітчизняних гуманітарних розвідках віртуальні середовища, зокрема й мережеві об'єднання гравців, активно розглядаються як простори формування нових соціокультурних практик. Стаття В. Щербини присвячена дослідженню ціннісних орієнтацій субкультури геймерських онлайнних спільнот та її безпосередньому зв'язку з процесами сучасного культуротворення (Щербина, 2015). Окреслення авторкою їх ролі у формуванні національної ідентичності та соціалізації нових поколінь гравців є важливим внеском у цьому науковому полі, адже сприяє розгляду кожного українського ігрового об'єднання як культурно зорієнтованого й соціально значущого середовища. Схожа аксіологічна спрямованість простежується в праці О. Горпинич і А. Жадана, де субкультуру учасників цих об'єднань було проаналізовано як соціальний феномен інформаційного суспільства, а саме геймерство розглянуто як форму соціалізації молоді (Горпинич & Жадан, 2022). Особливо цінним у цій праці є акцент авторів на значимості символіки субкультури геймерів, що постійно видозмінюється у зв'язку зі специфікою норм і цінностей гравців, які багато в чому спираються на символічні елементи з інших субкультур. У межах західного наукового дискурсу в статті

О. Губернатор було розкрито тенденції й підходи дослідження субкультур відеоігор на рубежі ХХ і ХХІ ст., де однакову увагу приділялося як позитивним, так і негативним їх аспектам (Губернатор, 2024). Утім, у роботі не вистачає особистої позиції авторки щодо того, яким чином можна посприяти поліпшенню саме позитивних моментів, які несуть субкультури відеоігор, а також які профілактичні заходи можна застосувати проти негативних у межах цих субкультур.

Щодо української національної символіки, чимало сучасних дослідників аналізують її витоки (Мицик, 1994), розглядають як репрезентант національної ідентичності (Шумка, 2016) та зосереджуються на сучасній візуальній культурі як засобі репрезентації цієї ідентичності (Павліченко, 2023). Означена авторами тематика стала основоположною для нашого дослідження, адже переконує, що навіть після інтеграції в цифровий простір державні символи та культурно-історичні образи не втрачають свого початкового значення, а навпаки — набувають додаткових інтерпретацій. Близьким за ідейним спрямуванням до цього дослідження є також напрацювання М. Роман, у якому з погляду дизайнера підкреслюється, яке значення для підняття морального духу українців під час нинішньої війни має атрибутика з українською і патріотичною символікою (Роман, 2022). Попри невеликий обсяг тез, у них чітко зазначаються найпоширеніші елементи державної символіки, використання на предметах вжитку яких сприяє ефективному висвітленню прагнення українців зберегти цілісність своєї культури у воєнних реаліях.

Деякі українські вчені звертаються до впливу російсько-української війни на поведінку гравців та їхню культуру. Насамперед, Р. Тріщук й А. Кудлінський розглядають інтерактивність відеоігор як новітній канал комунікації, який на сьогодні однаково використовується як для розваги, так і для поширення пропаганди (Тріщук & Кудлінський, 2026). Автори влучно наголошують, що навіть у віртуальних світах комп'ютерних ігор українці можуть популяризувати національні наративи, таким чином інформуючи іноземних гравців про воєнні події в Україні та отримуючи від них відповідну підтримку. Це

вже пояснює, чому з початком повномасштабного вторгнення в українських ігрових спільнотах зросли практики використання державних символів і культурно-історичних образів у їхніх логотипах, що теж можна розглядати як інструмент інформаційного впливу та особливість культури геймерів. У цьому контексті дослідники не оминули й репрезентацію війни в сучасних відеоіграх, зокрема К. Петрова і Д. Осадець на прикладі таких вітчизняних зразків, як “Glory To The Heroes” і меншою мірою “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля” (Петрова & Осадець, 2025). Хоч вони й не належать до ігрового жанру MMORPG, проте їх наявність вже означає наступний крок українців у використанні комп'ютерних ігор для поширення культурних наративів, цінностей і політичних меседжів, які автори точно виокремили у висновках.

Утім, зважаючи на усі ці попередні розробки, феномен використання державної символіки і культурно-історичних образів України в геймерських середовищах, присвячених насамперед відеоіграм у жанрі MMORPG, залишається недостатньо систематизованим у культурологічному дискурсі. Першу спробу провести таке дослідження, із застосуванням методів культурологічного підходу та семіотичного аналізу, було зроблено для подання матеріалів до VII Міжнародної наукової конференції НАМ України «Проблеми методології сучасного мистецтвознавства та культурології» (Козоріз, 2025). Однак викладені напрацювання обмежувалися вимогами до оформлення тез, тому ґрунтовніший аналіз з охопленням більшої кількості українських ігрових об'єднань був здійснений у цій статті.

Наукова новизна дослідження полягає в застосуванні культурологічного підходу для розгляду мережевих об'єднань, присвячених масовим багатоосібним онлайн-рольовим іграм, як соціокультурних середовищ, у межах яких відбуваються процеси символічного конструювання та репрезентації української ідентичності. Крім того, уперше проаналізовано логотипи національних геймерських спільнот, зокрема використані в них державні символи та культурно-історичні образи як форми символічної репрезентації України в цифровому просторі.

Мета статті — здійснити культурологічний і семіотичний аналізи репрезентації державних символів і культурно-історичних образів у логотипах українських онлайн-спільнот, присвячених відеоіграм у жанрі MMORPG, а також визначити соціокультурні функції цих зображень у віртуальному просторі. Для досягнення поставленої мети передбачено виконання таких завдань:

1. З'ясувати роль платформи Discord у процесах візуальної та символічної ідентифікації мережеских спільнот гравців у MMORPG.
2. Проаналізувати особливості використання національної символіки в логотипах восьми українських ігрових об'єднань.
3. Інтерпретувати виявлені візуальні образи з позицій культурологічного й семіотичного підходів та окреслити ступінь їхньої узгодженості з ідеями геймерських спільнот.
4. Визначити соціокультурні функції логотипів як інструментів репрезентації національно-культурної ідентичності.

Методологію дослідження становлять положення культурологічного підходу, розробленого й обґрунтованого В. Шейком у межах наукової культурологічної школи Харківської державної академії культури (Шейко, 2022). Використання його концептуальних засад культурологічного аналізу дозволило розглянути загалом мережескі геймерські спільноти, присвячені масовим багатоосібним онлайн-рольовим іграм, як специфічні середовища, у межах яких формуються й здійснюються соціокультурні практики. Теоретичне осмислення візуальних державних символів і культурно-історичних образів як носіїв культурних смислів та їх якісну інтерпретацію забезпечили соціокультурний і семіотичний підходи, а також власне спостереження. З цього погляду також були застосовані елементи семіотичного аналізу, представленого в працях О. Яковлева (Яковлев, 2015) і фахівців Інституту філософії імені Г. С. Сковороди, зокрема Н. Вяткіної (Вяткіна, 2021). Звернення до них уможливило дослідження логотипів ігрових об'єднань як форм віртуальної самопрезентації та складників символічної комунікації. Комплексне поєднання культурологічного й семіотичного підходів сприяло виявленню в зображеннях

онлайн-спільнот соціокультурних функцій символічної репрезентації України у віртуальному просторі.

Виклад основного матеріалу дослідження.

Тривалість повномасштабного російського вторгнення та його руйнівні наслідки спонукали громадян України замислитися над збереженням не тільки державної незалежності, а й культурної спадщини та національної ідентичності. За перші дні від свого початку нинішня війна встигла охопити як фізичний вимір, так і цифровий простір, який давно зарекомендував себе як один із ключових майданчиків формування сучасних культурних практик. В інформаційному просторі одна частина українців демонструє тенденцію до активного утвердження власної національно-культурної належності, тоді як інша переживає трансформації ідентичності в умовах міграції та інтеграції до культур інших країн. За таких умов, з культурологічної позиції, особливого значення набувають креативні форми популяризації української культури, насамперед соціокультурні практики репрезентації та відтворення культурних смислів у віртуальних середовищах.

Окрім активно використовуваних на теренах України соціальних мереж, таких як Facebook, Instagram і TikTok, просування державних наративів відбувається на кількох інших платформах комунікації, що надають можливість для результативного створення субкультурних спільнот за інтересами. В їх межах представлення української культури на глобальному рівні не є професійною сферою, а слугує додатковою активністю, яка поєднується з основним напрямом діяльності цих об'єднань. Утім, така форма популяризації теж є значущою, оскільки більшість українських ігрових спільнот створюється згідно з патріотичними переконаннями, які втілюються в їхніх назвах і логотипах (інколи їх називають аватарами), що зображують державні символи й культурно-історичні образи.

Основи довгочасних субкультурних груп гравців закладаються саме в постійних віртуальних світах MMORPG (англ. massively multiplayer online role-playing game), або масових багатоосібних онлайн-рольових іграх, успішний прогрес у яких потребує регулярної кооперації.

Так, у їхніх межах мільйони географічно розподілених користувачів щодня грають у режимі реального часу, формуючи сталі взаємини, соціальні ідентичності та групові належності (Yee, 2006). Зрештою, на ґрунті загальних інтересів і мети, геймери згуртовуються в спеціальні ігрові об'єднання, зокрема в гільдії, клани та братерства, що діють як мікросоціуми зі своєю структурою, нормами, символічними кодами. На відміну від багатьох інших онлайнних взаємодій, зв'язки між учасниками таких спільнот мають довготривалий характер, що зумовлений їхніми специфічними культурними практиками та моделями поведінки, прагненням до спільного досягнення ігрових цілей і формуванням колективного соціокультурного досвіду (Губернатор, 2024). З роками така єдність виходить на новий рівень, коли одна українська гільдія починає діяти в межах щонайменше двох відеоігор у жанрі MMORPG (наприклад, «КіберСіч»). Так само досвідчені ентузіасти створюють асоціації одразу кількох вітчизняних гільдій по конкретній грі (як приклад, “Ukrainian Warcraft Guilds Association”).

Платформа Discord відіграє одну із чільних ролей у підтримці такої комунікації, адже саме її користувачі надають перевагу під час організації сталих геймерських об'єднань. Окрім інтеграції голосового, текстового та візуального форматів взаємодії, цей месенджер характеризується можливістю ідентифікації свого сервера через встановлення в ньому конкретного логотипа, інколи анімованого, що виконує роль символічного маркера групової належності. Звісно ж, така функція є однією з базових під час створення груп у будь-яких інших соціальних мережах, а тому не слід її сприймати як унікальну виключно для Discord. Проте факт переважної кількості ігрових спільнот саме на цій платформі підвищує значущість їхніх логотипів, різноманітність яких не лише робить кожну впізнаваною, а й вказує на ідейну спрямованість її членів та сприяє популяризації різної національної символіки.

Якщо розглядати зображення профілів українських серверів загалом, можна помітити, що чимало з них висвітлюють прихильність до своєї країни насамперед через системне вико-

ристання синьо-жовтої колірної гами. Водночас творці таких логотипів не нехтують додаванням державних й історичних емблем, художніх образів і символів, часто майже тих самих, що стали невіддільними складниками культури України. Так, візуальна айдентика спільнот містить символ тризуба (як у канонічному, так і в стилізованому графічному варіанті), образи з козацької тематики та, зрештою, кольори державного прапора. Важливо також зауважити, що в зображеннях більшості об'єднань поряд з українською символікою наявні елементи з відповідних відеоігор, які не завжди очевидні для розпізнавання. Хоч такий синтез є доречним з ідейної основи створення цих спільнот, не варто розглядати абсолютно всі складники логотипа як запозичені саме з української культури.

Цілком допустиме припущення, що саме популярність конкретної державної символіки зумовила її застосування адміністрацією в зображеннях своїх серверів, щоб одразу підкреслити свою належність до України, не вдаючись до глибокого осмислення її значущості. Однак навіть такі практики цифрової культурної репрезентації є дієвими, оскільки використані в одному зображенні українські елементи в сукупності формують своєрідний культурний код, який для інших користувачів демонструє нерозривний зв'язок гравців зі своєю батьківщиною та її культурою. Щоб перевірити достовірність цієї думки, розглянемо через культурологічну призму кілька конкретних прикладів логотипів українських об'єднань, заснованих на ґрунті певних MMORPG.

Спершу звернемося до спільнот найпопулярнішої у світі масової багатоосібної онлайнної рольової гри — “World of Warcraft”, яка має широку аудиторію і в Україні (Овсійчук, 2024), а звідси й численні україномовні гільдії на платформі Discord. Почнемо з гільдії «СВІТАНОК», члени якої грають за Альянс, а тому її логотип має синій п'ятикутний прапор, дизайн якого характерний саме для цієї ігрової фракції, як і коло із символічними рунами, на якому його закріплено (Рис. 1). Український внесок висвітлюється в державних кольорах і зображенні на цьому знамені — жовтого сонця, що сходить, у трьох променях якого прочитується алюзія на тризуб.

Якщо його розглядати окремо від решти елементів, в українській культурній традиції світанок символізує відродження й початок нового етапу в житті. В умовах воєнного часу цей образ набуває додаткового значення як метафора оновлення держави, віри в перемогу та світле майбутнє країни. Відповідно, логотип не тільки ідентифікує спільноту «СВІТАНОК» з урахуванням її назви, але й відображає ідею національного оптимізму та історичної перспективи. Подібні принципи простежуються також у мовній політиці серверу, де прямо зазначено, що в ігровому чаті вітаються обговорення різних аспектів української культури (традицій, музики, літератури) з метою створення унікальної атмосфери та єднання його учасників.

Не менш оригінальним прикладом є логотип невеликої гільдії “Borsch Battalion” («Батальйон Борщу»), який теж поєднує українську палітру кольорів з елементами “World of Warcraft”, зокрема образом ельфійки, знаком фракції Орди на її вбранні й орнаментом на тлі (Рис. 2). Попри те, що на одязі постаті дрібно зображено Малий Державний Герб України, він губиться проти об’єкту в її руках — керамічною мискою з борщем, на честь якого було засновано цю спільноту. Як відомо, борщ є національною стравою українців, культура приготування якого 1 липня 2022 року увійшла до Списку нематеріальної культурної спадщини ЮНЕСКО (Горлач, 2022). Крім того, він є одним із розповсюджених символів України, що популяризує вітчизняну культуру в усьому світі. Так, прихильність учасників до борщу також виявляється в найменуваннях їх ролей у гільдії та її сервері Discord: «Верховний Варщик», «Каструльний Пророк», «Темний Ложкар», «Молодий Бульйон». Резюмуючи сказане з культурологічної позиції, синтез фентезійного персонажу гри з національною стравою демонструє механізм культурної гібридизації. Завдяки такій практиці соціокультурного значення український гастрономічний символ інтегрується у віртуальний ігровий всесвіт і використовується в нових формах іншими гільдіями, зокрема “Hold my borsch”.

Тепер проаналізуємо особливості логотипів об’єднань, присвячених відеогрі “Star Citizen”, що хоч і не є повноцінною MMORPG, але має

декілька її характеристик. Тут одразу вирізняється зображення з власного сайту однієї з найбільших українських ігрових спільнот “SQUAD UKRAINE” (дослівно «Загін Україна»), кількість учасників якої на сервері Discord становить понад 11 тис. Слід зауважити, що об’єднання має представництво в іграх інших жанрів, переважно військових симуляторів, а тому логотип його сайту загалом є нейтральним, щоб уникнути прив’язки до конкретної відеогри. Проте це не зменшує культурної значущості цього зображення, адже в ньому використані одні з найвідоміших українських символів — синьо-жовті кольори державного прапора й обриси запорозького козака (Рис. 3). Їх наявність засвідчує патріотичні почуття членів об’єднання та визнання ними цінності боротьби своїх предків за свободу й незалежність. Доцільність обраного логотипа також аргументується загальними положеннями спільноти, де не стільки процес гри є основною метою, скільки згуртування українських гравців, підтримка національного контенту та популяризація усього вітчизняного як в іграх, так і за їх межами.

Козацькі символи зустрічаються і в зображенні української спільноти “Ukrainian Space Fleet” («Український Космічний Флот»). Вона теж базується на кількох кооперативних відеоіграх, але за основну ставить саме “Star Citizen”, що підтверджує офіційний логотип цієї гри, розміщений в центрі аватару сервера (Рис. 4). Щодо української символіки, найпомітнішим є козацький хрест у синьо-жовтих кольорах, під яким проглядаються перехрещені шаблі. Цей хрест нині є вельми впізнаваним як емблема секторів безпеки й оборони України, зокрема Збройних Сил, Національної гвардії і Державної служби з надзвичайних ситуацій, не кажучи вже про його поширеність на зображеннях гербів багатьох українських міст. Тому використання козацького хреста для ідентифікації цього сервера вдало передає асоціацію його членів з Україною та їхню згуртованість на ґрунті спільних інтересів і патріотизму. Якщо з позицій семіотичного підходу аналізувати перехрещені шаблі, їх символізм влучно співпадає із закликком спільноти до єдності в її межах людей честі, волі та відповідальності, що теж є своєрідною формою



Рис. 1. Логотип гільдії «СВИТАНОК».
Джерело: <https://discord.gg/svitanok>



Рис. 2. Логотип гільдії "Borsch Battalion".
Джерело: <https://discord.gg/Ср4ТЕВР8А>



Рис. 3. Логотип сайту спільноти
"SQUAD UKRAINE".
Джерело: <https://squa.games/>



Рис. 4. Логотип спільноти "Ukrainian Space Fleet".
Джерело: <https://discord.gg/Gnq5HUMh4w>

соціокультурної практики. У культурологічному аспекті символіка логотипа серверу свідчить про прагнення гравців поєднати українську історико-культурну традицію з естетикою наукової фантастики, яку репрезентує космічний світ відеоігри. Загалом, традиційні українські символи козацького лицарства тут слугують засобами культурної самоідентифікації та відображення ідеології учасників спільноти, що також простежується в гільдії "Armed Forces of Ukraine", яка має емблему Міністерства оборони України в якості свого логотипа.

Далі перейдемо до аналізу логотипів об'єднань, кожне з яких присвячене конкретному зразку MMORPG. Своєю смисловою наповненістю привертає увагу українська спільнота "Shadows of Ancestors" («Тіні Предків»), заснована на вельми популярній на теренах України відеоігрі "The Elder Scrolls Online". У назві об'єднання

одразу простежується алюзія на повість «Тіні забутих предків» М. Коцюбинського та однойменний кінофільм С. Параджанова, що передає шану учасників до минулих поколінь, а також усвідомлення себе як їх прямих нащадків. Щодо зображення спільноти, воно загалом суміщає запозичений офіційний логотип доповнення відеоігри у вигляді кола з трьох драконів і зображення козака та тризуба, взятого з декоративного панно колекції "stay with Ukraine" серії "We love Ukraine" (Рис. 5). Попри те, що єдиним більш-менш оригінальним внеском у цьому логотипі є назва об'єднання в синьо-жовтих кольорах, усі його елементи разом формують новий культурний смисл. Так, семіотичний аналіз дозволяє встановити, що через поєднання стилізованого уробороса, образу запорозького козака, Мало-го Державного Герба України й найменування об'єднання висвітлюються ідеї безперервності

традиції, спадкоємності поколінь і збереження культурної пам'яті. Продовжуючи розглядати цю композицію з культурологічного погляду, її можна трактувати як синтез архетипу воїна честі й мотиву міфологічного часу, у результаті якого цінності минулого постійно відтворюються в нових українізованих формах.

Стає очевидним, що образ козака є доволі поширеним у зображеннях українських геймерських об'єднань, у зв'язку із чим у деяких він набуває нових реінтерпретацій. У цьому аспекті логотип раніше згаданої української спільноти геймерів «КіберСіч» можна вважати яскравим прикладом, зважаючи на її активну діяльність ще з липня 2017 р. і кількість учасників у понад 4 тис. осіб. Оскільки, крім двох MMORPG (“Ashes of Creation” і “New World”), інтереси об'єднання загалом охоплюють відеоігри різних жанрів, кіно, комікси, мистецтво та гікпоп культуру, її зображення теж є узагальненим, але пристосованим під ідейні спрямування спільноти (Рис. 6). Так, обличчя та одяг волелюбного воїна мають кібернетичні елементи, що передають своєрідний синтез історичної символіки та естетики кіберпанку, який прочитується і в назві об'єднання. З позицій семіотичного й культурологічного підходів, у такий спосіб гравці відображають переосмислення минулого через призму технологічного й ігрового середовища, а також адаптацію національних культурних образів до нових форм комунікації та самопрезентації в мережесі спільнот. Однак, традиційний архетип українського козака з люлькою тут залишається переважаючим як символ воїнської доблесті, братерства й самоврядності — чеснот, які сформувалися в історичному досвіді Запорозької Січі. Слід зазначити, що козака-кіборга можна зустріти на зображеннях ще кількох спільнот, зокрема “UA Fleets Eve Online”, що робить цей образ одним з інструментів соціокультурної практики для ідентифікації української геймерської культури.

Не менш впізнаваними для української належності є патріотичні гасла, насамперед «Слава Україні!», яке в якості своєї назви на англійській мові використовує спільнота “Glory to Ukraine!” (скорочений варіант — “G2U”), заснована на грі “Albion Online”. Це гасло вдало корелюється з

логотипом об'єднання, на якому представлений яскраво-золотистий лев у бойовій позиції на синьому тлі (Рис. 7). Зображення було створено на основі відомого герба Західноукраїнської Народної Республіки, тому його використання як логотипа спільноти демонструє соціокультурну практику переосмислення історичних символів у сучасному контексті. Як результат, спрощений варіант герба за рахунок його візуального зближення з кольорами державного прапора утворює нову семіотичну конфігурацію, у якій історичний знак інтегрується в актуальну символічну систему. Якщо окремо брати образ здибленого золотого лева, його нерідко інтерпретують як символ сили, гідності та активної життєвої позиції, що співпадає з головним і безкомпромісним правилом об'єднання спілкуватися виключно українською мовою. Не зайвим буде додати, що на відміну від більшості спільнот, ця використовує свій логотип одразу на кількох платформах зі своїм контентом, що свідчить про прагнення поширити принаймні один із символів української культури в різних інтернет-ресурсах.

Останньою спільнотою, зображення якої доцільно розглянути, є “UA Division” (дослівно «Дивізіон UA»), що присвячена відеогрі “Tom Clancy's The Division 2”, яка має лише ознаки MMORPG, через що безліч гравців її помилково пов'язують із цим жанром. Незважаючи на це, культурологічний і семіотичний аналізи логотипа згаданого об'єднання є важливими для їх логічного завершення, оскільки подібно до кількох вищезгаданих груп гравців, сукупність елементів на одному зображенні утворюють смисл, актуального для теперішньої реальності (Рис. 8). Так, серед вже відомих традиційних символів (синьо-жовтого прапора й тризуба) тут зображено фенікса з піднятими крилами, запозиченого з логотипа розширення відеогри. Його згорання в полум'ї з правого темного боку й відродження з лівого українського можна інтерпретувати як символізм розквіту України та стійкості її народу. Соціокультурні практики щодо збереження національної ідентичності також простежується в правилах гільдії, де наголошується на спілкуванні тільки українською мовою, а контент ворога в будь-яких його проявах суворо забороняється. Загалом поєднання державної символіки



Рис. 5. Логотип української спільноти «Shadows of Ancestors».

Джерело: <https://discord.gg/XWffkVhYTt>



Рис. 6. Логотип спільноти «КІБЕРСІЧ / Українські геймери».

Джерело: <https://discord.gg/kibersich-ukrayinski-geimeri-340245065882664980>



Рис. 7. Логотип української спільноти «G2U».

Джерело: <https://discord.gg/fSRs9vfzE5>



Рис. 8. Логотип спільноти «UA Division».

Джерело: <https://discord.gg/4yEYb5guku>

з ігровими елементами демонструє ще один механізм культурної гібридизації, у результаті якого державний прапор, малий державний герб і міфічний вогняний птах формують комплексну символічну композицію.

Отже, культурологічний і семіотичний аналізи української символіки в логотипах вітчизняних ігрових спільнот, створених на ґрунті різних відеоігор у жанрі MMORPG, дозволили засвідчити наявність кількох соціокультурних практик репрезентації України в цифровому просторі. По-перше, визначальну роль відіграють стилізовані елементи державної символіки: синьо-жовта колірна гама, тризуб і навіть образ борщу, що постають як маркери колективної ідентичності українських гравців у глобальному

ігровому просторі. По-друге, значного поширення набули символи й образи, пов'язані з історичною традицією українського козацтва. Це, насамперед, бюст запорозького козака, а інколи й елементи воїнської символіки (козацький хрест і шаблі), що апелюють до історичного досвіду Запорозької Січі та виражають свободу, братерство, спільну боротьбу — ідеї, які прописуються в правилах відповідних спільнот. По-третє, простежується тенденція до творчого поєднання цих традиційних образів з естетикою сучасної популярної культури й візуальними елементами з конкретних відеоігор, зокрема з мотивами фентезі, наукової фантастики, кіберпанку. Отже, використання гравцями державної символіки в логотипах своїх ігрових об'єднань

демонструє процес адаптації культурно-історичної спадщини України до умов цифрової культури, де в межах онлайн-соціокультурних середовищ застосовані символи й образи набувають нових форм інтерпретації.

Висновки. У результаті дослідження національної символіки в логотипах українських ігрових об'єднань гравців у MMORPG було виявлено наступне:

1. З'ясовано, що платформа Discord виконує функцію комунікативного та візуального простору для геймерських спільнот, присвячених певним масовим багатоосібним онлайн-рольовим іграм. У межах цього простору логотипи українських серверів стають ключовими знаками для їхньої візуальної та символічної репрезентації, слугуючи складником культурної самоорганізації.

2. Аналіз національної символіки в логотипах восьми вітчизняних спільнот засвідчив її системне використання, насамперед кольорів державного прапора, історичних емблем, культурно значущих образів. Водночас їхнє поєднання з елементами, запозиченими зі світів MMORPG, не тільки визначає діяльність учасників конкретної національності в певній відеогрі, а й утворює нові культурні смисли.

3. Культурологічна та семіотична інтерпретації уможливили розглянути графічні образи кожного зображення спільноти як знакові кон-

струкції, елементи яких у сукупності певною мірою узгоджуються з ідейною спрямованістю та патріотичними переконаннями того чи іншого об'єднання.

4. Логотипи ігрових спільнот, у яких активно використовується національна символіка, свідчать про своєрідну соціокультурну практику, функції якої полягають у символічній комунікації, візуальній ідентифікації та репрезентації колективної пам'яті українських користувачів. Відповідно, такі об'єднання сприяють залученню нових вітчизняних гравців, вираженню їхньої національно-культурної ідентичності й інтеграції символів та образів культури України в глобальний цифровий простір.

Перспективи подальших досліджень полягають у вивченні змістовного наповнення каналів нерозглянутих вітчизняних спільнот гравців у MMORPG з метою виокремлення в них патріотичних переконань та визначення ступеня їх додержання учасниками в чатах. Доцільним також буде культурологічний аналіз елементів української культури у фонових зображеннях кількох об'єднань на платформі Discord, які висвітлюються користувачу під час вступу до їх серверів. Встановлення рівня їхньої узгодженості як з основними логотипами, так і з ідейними спрямуваннями ігрових спільнот допоможе скласти чіткіше уявлення щодо ролі візуальної ідентифікації у геймерів української культурної належності.

Список посилань

- Вяткіна, Н. (2021). Референційні механізми деконструкції культурних кодів, досвіду і ментальної історії з погляду логіки і семіотики. В Т. В. Гардашук (Ред.), *Семіотичний аналіз явищ культури* (сс. 172–218.). Інститут філософії імені Г. С. Сковороди НАН України https://www.researchgate.net/publication/398053618_Semioticnij_analiz_avis_kulturi_2021_Mon
- Горлач, П. (2022, Липень 01). Борщ внесли до списку нематеріальної культурної спадщини ЮНЕСКО. *Суспільне Культура*. <https://suspilne.media/culture/256054-bors-vnesli-do-spisku-nematerialnoi-kulturnoi-spadsini-unesko/>
- Горпинич, О. В., & Жадан, А. Р. (2020). Субкультура геймерів як соціальний феномен сучасності. *Габітус*, (20), 26–30. <https://doi.org/10.32843/2663-5208.2020.20.3>
- Губернатор, О. (2024). Підходи та тенденції дослідження субкультур відеоігор у західному науковому дискурсі на рубежі XX – XXI століття. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*, (48), 369–374. <https://doi.org/10.35619/ucpmpk.v48i.799>
- КІБЕРСІЧ. Українські геймери. (n.d.). *Discord*. Відновлено 20 лютого, 2026 з <https://discord.gg/kibersich-ukrayinski-geimeri-340245065882664980>
- Козоріз, О. В. (2025). Репрезентація національної символіки в аватарах українських спільнот Discord, присвячених відеоіграм у жанрі MMORPG: культурологічний аспект. У В. Д. Сидоренко та ін. (Ред.), *Проблеми методології сучасного мистецтвознавства та культурології: збірник тез міжнародної наукової конференції НАМ України, ПСМ НАМУ, ІК НАМУ* (19–21 листопада 2025 р., Київ) (сс. 149–151). ДНУ «Україн-

- ський інститут науково-технічної експертизи та інформації». https://mari.kyiv.ua/sites/default/files/conf_docs/tesy/2025-12/25_12_2025_Methodology_Tesy.pdf#page=149
- Мицик, В. (1994). Образ світу: [витоки української національної символіки]. *Українська культура*, (11–12), 36–38.
- Овсійчук, В. (2024, Травень 24). Структурно-семантичні особливості псевдонімікону GTA: SA MP & World of Warcraft. В *Мовний простір сучасного світу: тези доповідей VIII Всеукраїнської наукової конференції студентів, аспірантів і молодих учених* (24 травня 2024 р., Київ) (сс. 139–143). Національний університет «Києво-Могилянська академія». <https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/7c1cd698-b98c-4f2a-b8e9-d1facd76f660/content>
- Павліченко, Є. (2023). Сучасна візуальна культура як засіб репрезентації національної ідентичності. *Питання культурології*, (42), 57–65. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.42.2023.293704>
- Петрова, К. А., & Осадець, Д. В. (2025). Відеоігри у реалізації стратегії soft power під час новітньої російсько-української війни. *Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського, Серія Історичні науки*, (3), 281–286. <https://doi.org/10.32782/2663-5984.2025/3.40>
- Роман, М. (2022). Створення та використання атрибутики з українською символікою для підняття морального духу під час війни. У В. О. Лагутіна та ін. (Ред.), *Традиційна культура в умовах глобалізації: виклики війни: щорічна науково-практична конференція з міжнародною участю* (17–18 червня 2022 р., м. Харків) (сс. 162–165). Харківський обласний організаційно-методичний центр культури і мистецтва. Друкарня «Мадрид».
- СВИТАНОК. (n.d.). *Discord*. Відновлено 20 лютого, 2026 з <https://discord.gg/svitanok>
- Тришук, Р. Л., & Кудлінський, А. В. (2026). Інтерактивність відеоігор як інструменту інформаційного впливу в умовах російсько-української війни. *Технологія і техніка друкарства*, (1(91)), 130–139. [https://doi.org/10.20535/2077-7264.1\(91\).2026.356617](https://doi.org/10.20535/2077-7264.1(91).2026.356617)
- Шейко, В. М. (2022). Методологічні засади культурології : історіографічний аспект. *Культура України*, (75), 7–15. <https://doi.org/10.31516/2410-5325.075.01>
- Шумка, М. Л. (2016). Українська національна символіка як репрезентант національної ідентичності. *Актуальні проблеми філософії та соціології*, (9), 153–157.
- Щербина, В. (2015). Субкультура геймерських онлайн-спільнот — складова культуротворення в середовищі нових медіа. *Культурологічна думка*, (8), 164–167.
- Яковлев, О. В. (2015). Семіотика як методологія дослідження культурного простору України. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*, (2), 71–75. <https://doi.org/10.32461/2226-3209.2.2015.138386>
- Borsch Battalion. (n.d.). *Discord*. Відновлено 20 лютого, 2026 з <https://discord.gg/Cp4TEBPR8A>
- G2U. (n.d.). *Discord*. Відновлено 20 лютого, 2026 з <https://discord.gg/fSRs9vfzE5>
- Shadows of Ancestors. (n.d.). *Discord*. Відновлено 20 лютого, 2026 з <https://discord.gg/XWfkkVhYTt>
- SQUA. (n.d.). *Squad Ukraine Community*. Відновлено 20 лютого, 2026 з <https://squa.games/>
- UA Division. (n.d.). *Discord*. Відновлено 20 лютого, 2026 з <https://discord.gg/4yEYb5guku>
- Ukrainian Space Fleet. (n.d.). *Discord*. Відновлено 20 лютого, 2026 з <https://discord.gg/Gnq5HUMh4w>
- Yee, N. (2006). The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments. *Teleoperators and Virtual Environments*, 15(3), 309–329. <https://doi.org/10.1162/pres.15.3.309>

References

- Viatkina, N. (2021). Referential mechanisms of deconstruction of cultural codes, experience, and mental history from the perspective of logic and semiotics. In T. V. Hardashuk (Ed.), *Semiotic analysis of cultural phenomena* (pp. 172–218). H. S. Skovoroda Institute of Philosophy of the National Academy of Sciences of Ukraine https://www.researchgate.net/publication/398053618_Semiotichniy_analiz_avis_kulturi_2021_Mon [In Ukrainian].
- Horlach, P. (2022, July 01). Borscht has been added to UNESCO's list of intangible cultural heritage. *Suspilne Culture*. <https://suspilne.media/culture/256054-bors-vnesli-do-spisku-nematerialnoi-kulturnoi-spadsini-unesko/> [In Ukrainian].
- Horpynych, O. V., & Zhadan, A. R. (2020). Gamer subculture as a contemporary social phenomenon. *Habitus*, (20), 26–30. <https://doi.org/10.32843/2663-5208.2020.20.3> [In Ukrainian].
- Hubernator, O. (2024). Approaches and trends in the study of video game subcultures in Western academic discourse at the turn of the XX and XXI centuries. *Ukrainska kultura: mynule, suchasne, shliakhy rozvytku*, (48), 369–374. <https://doi.org/10.35619/ucpkm.v48i.799> [In Ukrainian].

- KIBERSICH. Ukrainian Gamers. (n.d.). *Discord*. Retrieved February 20, 2026, from <https://discord.gg/kibersich-ukrayinski-geimeri-340245065882664980> [In Ukrainian].
- Kozoriz, O. V. (2025). Representation of national symbols in the avatars of Ukrainian Discord communities dedicated to MMORPG video games: a cultural studies perspective. In V. D. Sydorenko et al. (Eds.), *Problems of Methodology in Contemporary Art History and Cultural Studies: Proceedings of the International Scientific Conference of the National Academy of Arts of Ukraine, the Institute of Art History of the National Academy of Arts of Ukraine, and the Institute of Culture of the National Academy of Arts of Ukraine* (November 19–21, 2025, Kyiv) (pp. 149–151). State Scientific Institution “Ukrainian Institute of Scientific and Technical Expertise and Information.” https://mari.kyiv.ua/sites/default/files/conf_docs/tesy/2025-12/25_12_2025_Methodology_Tesy.pdf#page=149 [In Ukrainian].
- Mytsyk, V. (1994). The Image of the World: [The Origins of Ukrainian National Symbolism]. *Ukrainska kultura*, (11–12), 36–38. [In Ukrainian].
- Ovsiichuk, V. (2024). Structural and Semantic Features of the Pseudonymicon in GTA: SA MP & World of Warcraft. In *The Linguistic Space of the Modern World: Abstracts of the 8th All-Ukrainian Scientific Conference of Students, Graduate Students, and Young Scholars* (May 24 2024, Kyiv) (pp. 139–143). National University of Kyiv-Mohyla Academy. <https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/7c1cd698-b98c-4f2a-b8e9-d1facd76f660/content> [In Ukrainian].
- Pavlichenko, Ye. (2023). Contemporary visual culture as a means of representing national identity. *Pytannia kulturolohii*, (42), 57–65. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.42.2023.293704> [In Ukrainian].
- Petrova, K. A., & Osadets, D. V. (2025). Video games in the implementation of the soft power strategy during the recent Russian-Ukrainian war. *Vcheni zapysky Tavriiskoho natsionalnoho universytetu imeni V. I. Vernadskoho, Seriya Istorychni nauky*, (3), 281–286. <https://doi.org/10.32782/2663-5984.2025/3.40> [In Ukrainian].
- Roman, M. (2022). Creation and use of merchandise featuring Ukrainian symbols to boost morale during the war. In V. O. Lahutina et al. (Eds.), *Traditional Culture in the Context of Globalization: Challenges of War: Annual Scientific and Practical Conference with International Participation* (June 17–18, 2022, Kharkiv) (pp. 162–165). Kharkiv Regional Organizational and Methodological Center for Culture and Arts. Madrid Printing House. [In Ukrainian].
- SVITANOK. (n.d.). *Discord*. Retrieved February 20, 2026, from <https://discord.gg/svitanok> [In Ukrainian].
- Trishchuk, R. L., & Kudlinskyi, A. V. (2026). The interactivity of video games as a tool for informational influence in the context of the Russian-Ukrainian war. *Tekhnolohiia i tekhnika druzarstva*, (1(91)), 130–139. [https://doi.org/10.20535/2077-7264.1\(91\).2026.356617](https://doi.org/10.20535/2077-7264.1(91).2026.356617) [In Ukrainian].
- Sheiko, V. M. (2022). Methodological Foundations of Cultural Studies: A Historiographical Perspective. *Culture of Ukraine*, (75), 7–15. <https://doi.org/10.31516/2410-5325.075.01> [In Ukrainian].
- Shumka, M. L. (2016). Ukrainian National Symbols as a Representation of National Identity. *Aktualni problemy filosofii ta sotsiologii*, (9), 153–157. [In Ukrainian].
- Shcherbyna, V. (2015). The subculture of online gaming communities — a component of culture formation in the new media environment. *Kulturolohichna dumka*, (8), 164–167. [In Ukrainian].
- Yakovlev, O. V. (2015). Semiotics as a methodology for studying Ukraine’s cultural space. *Visnyk Natsionalnoi akademii kerivnykh kadrov kultury i mystetstv*, (2), 71–75. <https://doi.org/10.32461/2226-3209.2.2015.138386> [In Ukrainian].
- Borsch Battalion. (n.d.). *Discord*. Retrieved February 20, 2026 from <https://discord.gg/Cp4TEBPR8A> [In English].
- G2U. (n.d.). *Discord*. Retrieved February 20, 2026 from <https://discord.gg/fSRs9vfzE5> [In English].
- Shadows of Ancestors. (n.d.). *Discord*. Retrieved February 20, 2026 from <https://discord.gg/XWfIkVhYTt> [In English].
- SQUA. (n.d.). *Squad Ukraine Community*. February May 20, 2026 from <https://squa.games/> [In English].
- UA Division. (n.d.). *Discord*. February May 20, 2026 from <https://discord.gg/4yEYb5guku> [In English].
- Ukrainian Space Fleet. (n.d.). *Discord*. February May 20, 2026 from <https://discord.gg/Gnq5HUMh4w> [In English].
- Yee, N. (2006). The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments. *Teleoperators and Virtual Environments*, 15(3), 309–329. <https://doi.org/10.1162/pres.15.3.309> [In English].

Отримано: 04.03.2026
 Прийнято до друку: 10.04.2026
 Опубліковано: 2026-05-29

О. В. Козоріз
 аспірант, кафедра культурології та музеєзнавства, Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна

O. Kozoriz
 PhD student, Department of Cultural Studies and Museology, Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine