

SECTION 9. DYNAMICS OF MODERN CULTURE

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-517-4-19>

THE TERRITORY OF CATASTROPHE: UKRAINIAN VIDEO GAMES AS A SOURCE OF PERCEPTIONS ABOUT UKRAINE ABROAD

ТЕРИТОРІЯ КАТАСТРОФІЧНОСТІ: УКРАЇНСЬКІ ВІДЕОІГРИ ЯК ДЖЕРЕЛО УЯВЛЕНЬ ПРО УКРАЇНУ ЗА КОРДОНОМ

Мумрук О. В.

*Graduate student at the Department of
Philosophical Anthropology, Philosophy
of Culture and Cultural Studies
Mykhailo Dragomanov Ukrainian State
University
Kyiv, Ukraine*

Мимрук О. В.

*аспірант кафедри філософської
антропології, філософії культури
та культурології
Український державний університет
імені Михайла Драгоманова
м. Київ, Україна*

Відеоігри від українських розробників вже давно стали частиною глобального ринку електронних розваг. Такі відеоігрові серії, як “S.T.A.L.K.E.R” стають надзвичайно популярними в усьому світі й гуртують довкола себе багатотисячні спільноти шанувальників, що актуалізує потребу їхнього поглибленого вивчення у контексті популярної культури [1, с. 63]/

Попри те, що відеоігрова індустрія здебільшого працює з глобалізованим ринком цифрового контенту і чимало успішних студій відкривають свої філіали в різних країнах, відповідно перетворюючись на міжнародні студії розробки, національне коріння й ідентичність їхніх засновників залишають свій відбиток на кінцевому креативному продукті. Це особливо помітно у випадках, коли відеогра базується на “локальному” матеріалі – використовує знайому розробникам географію, історичні події чи національні стереотипи, які є упізнаваними елементами культурного маркування. І українські відеоігри тут не є виключенням.

Студія GSC Game World, яка розробила одні з найвідоміших у світі українських ігор, віддавна працює з локальними культурними темами. Їхня серія стратегічних ігор у реальному часі “Cossacks” (“Козаки”, в українській локалізації) базується на військовій історії Європи XVII-XVIII ст. Гравець бере на себе керування однією із 16-ти націй, серед

яких є і Україна, щоб змагатися на полі бою з суперником, керованим штучним інтелектом або іншим живим гравцем. Чимало епізодів гри, хоч і не прагнуть точно симулювати історичні події, але базуються на поширених уявленнях про українську історію й відсилають до періоду розквіту українського козацтва, а також вписує українську культуру у загальноєвропейський контекст [2, с. 22–23].

Ще одна серія ігор від GSC Game World – шутер від першої особи “S.T.A.L.K.E.R.”, дія якого відбувається в альтернативній Чорнобильській зоні відчуження, де сталася повторна катастрофа, що призвела до появи хижих мутантів та надприродних аномалій. Гравець бере на себе роль одного з так званих сталкерів – людей, які досліджують нову аномальну Зону відчуження довкола Чорнобильської АЕС у пошуках артефактів.

Гра-доповнення “Mount & Blade: With Fire & Sword”, над якою працювала київська компанія SiCh Studio, також розповідає про добу великих козацьких воєн XVII ст. і дозволяє гравцю приєднатися до однієї зі сторін конфлікту у Східній Європі, серед яких є і Військо Запорізьке. Гравець має змогу розвивати свого персонажа, вербувати війська, брати участь у битвах і штурмах міст, а також просуватися до вершини козацької військової ієрархії. Це одна з небагатьох українських ігор, які актуалізують дискурс боротьби за історичну спадщину Речі Посполитої [3].

Дія серії ігор “Collapse” від студії Creoteam розгортається у напівзруйнованому Києві майбутнього після невідомої катастрофи. Населення міста розділилося на клани, керовані лордами за аналогією середньовічних феодальних структур. У цій новій реальності гравцеві доводиться розплутувати складних політичний клубок, який виводить його спершу на шлях помсти, а потім і до пошуку свого життєвого призначення. У процесі гри гравець має змогу побачити чимало відомих локацій української столиці, серед яких Майдан Незалежності, Залізничний вокзал, Києво-Печерська лавра тощо.

Ще одна гра від українських розробників, яка дозволяє побачити упізнавані будівлі й місця Києва, – You Are Empty. Це шутер від першої особи, дія якого розгортається у вигаданому радянському місті у 1950-х роках. Головний герой прокидається від коми й дізнається, що мешканці міста перетворилися на монстрів. Гравцю не лише доводиться від них захищатися, але й прокласти собі шлях до фіналу гри через велику кількість туристичних пам’яток Києва.

З наведених прикладів можна зробити висновок, що українські розробники у своїх іграх не відходять далеко за межі поширених стереотипів, коли йдеться про створення відеоігор на українському матеріалі. Вони або апелюють до образу України як країни козаків та

давніх історичних звитяг, або як до території катастрофічності – зокрема й у контексті Чорнобильської трагедії. В обох категоріях присутній елемент романтизації та ностальгії “за кращими часами”, образ країни, в якій колись відбувалися дуже важливі історичні події, але яка нині живе у посткатастрофічну добу. Україна постає екзотичною територією занепаду, яка позбавлена стабільності, що дозволяє їй стати привабливим уявним часопростором для розгортання драматичних сюжетів відеоігор.

Водночас роботи українських розробників, завдяки висвітленню додаткових історичних та культурних контекстів, можуть допомогти перетворювати поверхневі уявлення про Україну, які призводять до шкідливої екзотизації, на туристично привабливі бренди. Наприклад, серія ігор “S.T.A.L.K.E.R” після виходу першої гри у 2007-му році спровокувала довготривалий світовий тренд на екскурсії до Чорнобильської зони відчуження й закріпила образ зони, асоційований з Україною, у масовій культурі [4, с. 59].

Враховуючи фактор російсько-української війни, можна припустити, що процес гейміфікації стереотипів про Україну як території катастрофічності, лише підсилюється. Війна вже суттєвим чином вплинула на українську літературу, кіно й музику, і з великою ймовірністю знайде своє відображення й у відеоіграх. Тому питання тематичного урізноманітнення й подолання стереотипних уявлень про Україну залишається відкритим. Зокрема дослідниця відеоігор Зінов’єва Т. зазначає: “в умовах медійної конвергенції відеоігри можуть розглядатися як альтернативні медіа-інструменти для інформування спільноти, а також для створення емоційного впливу на суспільну свідомість з метою протидії мілітаризму, расизму та тоталітаризму” [5, с. 213]. Такий вплив може чинитися як на суспільну думку всередині країни, так і ретранслюватися у глобальному вимірі.

Література:

1. Трач Ю. В. Комп’ютерні ігри як складова культури та предмет культурологічного дослідження. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв* : наук. журнал. 2021. № 2. С. 61–64.
2. Nguyễn, Vĩnh Hoàng Anh. The representation of European colonialism in Age of Empires III : дис. ... магістр філософії. Đại học quốc gia Hà Nội, 2018.
3. Majewski, J., Mochocki, M., Schreiber, P. Pushing in from the Margins: Player Efforts to Insert Polish-Lithuanian Cultural Heritage into Games. Conference Proceedings of DiGRA 2023 Conference: Limits and Margins of Games Settings. 2023, June.

4. Кушнірук Г. В., Корнева В. В. Чернобильський туризм: сучасні тенденції, проблеми та перспективи розвитку. Рекомендовано Вченою радою Черкаського державного технологічного університету, протокол № 13 від 22 червня 2021 р. 2021. С. 59.

5. Zinovieva, T. War in Ukraine through the lens of interactive media: A typological study of video games. *Rocznik Instytutu Europy Środkowo-Wschodniej*. 2023. Vol. 21. No. 2. P. 213–229. DOI: <https://doi.org/10.36874/RIESW.2023.2.11>.

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-517-4-20>

DYNAMICS OF BIOETHICAL BORDER AS A CULTURE-FORMING FACTOR

ДИНАМІКА БІОЕТИЧНОЇ МЕЖІ ЯК КУЛЬТУРОУТВОРЮЮЧИЙ ФАКТОР

Miserzhy S. D.

*PhD in Political Sciences,
Associate Professor,
Associate Professor at the Department
of Philosophy, Bioethics and History
of Medicine
O.O. Bogomolets National Medical
University
Kyiv, Ukraine*

Місержи С. Д.

*кандидат політичних наук, доцент,
доцент кафедри філософії, біоетики
та історії медицини
Національний медичний університет
імені О. О. Богомольця
м. Київ, Україна*

Розширення застосування досягнень біомедицини та біотехнологій у 70-х роках ХХ ст. зумовило оформлення біоетики як нової етичної системи. Виникла необхідність у розробці інструментарію для прийняття рішень пацієнтами, лікарями, медичними установами та суспільством у морально неоднозначних і складних ситуаціях, пов'язаних із використанням новітніх біомедичних і біотехнологічних здобутків. Нові знання відкривали ширші можливості для лікування та покращення якості життя пацієнтів, але водночас пов'язані з певними ризиками та непередбачуваними наслідками у довгостроковій перспективі як для окремої людини, так і для людської популяції загалом. Їх впровадження в медичну практику відновило дискусії навколо традиційних для філософії тем про природу і сутність людини, живе і життя, а також про смерть і вмирання. Ускладнення наукового знання