

SECTION 2. PHILOSOPHY OF CULTURE

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-667-6-6>

VIDEO GAME AS A SPACE OF STRUGGLE FOR MEANING: THE DYNAMICS OF THE “CIRCUIT OF CULTURE” WITHIN THE COORDINATES OF NATIONAL MEMORY

ВІДЕОГРА ЯК ПРОСТІР БОРОТЬБИ ЗА СЕНСИ: ДИНАМІКА «ЛАНЦЮГА КУЛЬТУРИ» В КООРДИНАТАХ НАЦІОНАЛЬНОЇ ПАМ'ЯТІ

Мимрук О. В.

*Graduate student at the Department
of Philosophy
Dragomanov Ukrainian State University
Kyiv, Ukraine*

Мимрук О. В.

*аспірант кафедри філософії
Український державний університет
імені Михайла Драгоманова
м. Київ, Україна*

У сучасному філософському дискурсі відеоігри розглядаються як комплексні феномени: це і цифрові артефакти, й віртуальні простори, де розгортається боротьба за сенси та право на власну репрезентацію. Кейс української гри “S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl”, дія якої відбувається в альтернативній реальності фантастичної Чорнобильської Зони відчуження, є показовим прикладом того, як цифровий продукт стає інструментом підсилення національної суб’єктності [5]. У координатах національної пам’яті, а також із врахуванням фактору українсько-російської війни, що супроводжується посиленою боротьбою за національну ідентичність, цей проект виходить за межі розважального контенту, перетворюючись на акт культурної деколонізації. “S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl” це приклад репрезентації гейміфікованого, віртуального ландшафту Зони відчуження, що очищується від нашарувань імперських міфів [1, с. 237–241].

Через зміну мовної політики, запровадження у віртуальний простір гри нових національних культурних маркерів, маніфестацію української ідентичності команди розробників відеоігри у публічному просторі, ми спостерігаємо зміну онтологічного статусу об’єкта. Це дозволяє аналізувати гру як простір, де філософські категорії пам’яті, ідентичності та спротиву матеріалізуються у щоденних практиках

споживання. Таким чином, “S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl” як медіа-продукт опиняється на перетині ідеології та етики. Тут виробництво культури почине ототожнюватись з актом політичної волі, яка повертає українській культурі право на власну версію реальності. Особливе значення це має і в контексті охудоженої реальності відеогри, створеної на українському культурному матеріалі.

Через модель “ланцюга культури” (Circuit of Culture) П. дю Гей та С. Голла, що інтегрує п’ять вимірів існування культурного об’єкта: репрезентацію, ідентичність, виробництво, споживання та регулювання, ми можемо деконструювати відеогру як динамічну цілісність, що постійно перебуває у процесі становлення нових сенсів [3, с. 2–5]. Для філософського осмислення феномену, особливе значення має концепція “регулювання” як механізму встановлення істини. Вона дозволяє зрозуміти, яким чином через інституційні та етичні фільтри відбувається перекодування національної пам’яті. Таким чином ми маємо змогу вийти за межі технологічного детермінізму та проаналізувати гру як явище, що виникає через накладання пластів волі розробників, запиту суспільства та глобального і національного медіа-дискурсів.

Особливістю кейсу “S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl” є виражений акт ідеологічного саморегулювання студії-розробника GSC Game World. Це реакція на радикальні зміни в українському соціо-політичному ландшафті, які зокрема спровоковані повномасштабною російсько-українською війною й наростаючою потребою захисту національної ідентичності. У медійному просторі франшиза “S.T.A.L.K.E.R.” протягом багатьох років не мала чіткої національної ідентифікації, а сприймався радше як “російська” або ж “східноєвропейська”. Частими були й випадки означення франшизи як “нашої”, що апелює до спільного пострадянського досвіду й дозволяє спростити акти культурної експропріації. Рішення про повну відмову від російської локалізації у новій грі та зміна офіційної транслітерації назви з “Chernobyl” (російський варіант) на “Chornobyl” (український варіант) демонструє пріоритетність етичних та національно-політичних чинників над короткостроковою економічною вигодою від великого сегмента російськомовного ринку. Виходячи з моделі “ланцюга культури”, це свідчить про процес “перерегулювання” продукту: вихід ігрового всесвіту з “пострадянського” символічного поля та його інтеграцію в український правовий і смисловий простір [3, с. 81–90]. У цьому контексті виробництво культури переплітається з культурною дипломатією – корпоративні рішення студії стають частиною ширшої державної стратегії з деколонізації та утвердження суб’єктності України на міжнародній арені.

Через оновлену стратегію репрезентації Чорнобильської зони відчуження як автентичного українського ландшафту, позбавленого суто радянської ностальгії, гра конструює також і нову ідентичність споживача. Візуальні та нарративні коди “S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl” маркують віртуальні локації як суверенний простір, де “Зона” стає метафорою сучасної України – території, що виживає та чинить опір у кризових умовах. У цій системі користувач перестає бути лише пасивним реципієнтом ігрового контенту, перетворюючись на активного учасника “цифрового спротиву”. Гра виступає як медіатор колективної пам'яті, через який образ техногенної катастрофи 1986 року стає актуальним символом сучасних викликів в умовах війни, проявом національної незламності та культурної окремішності. Разом з цим ідентичність гравця також тісно переплітається з актом символічного привласнення території, що тривалий час була об'єктом імперської й постімперської, ресентиментної експлуатації.

Аналіз споживчих практик за Г. Маккеєм виявляє активно-творчу роль аудиторії, яка перетворює пасивне сприйняття контенту на складний процес виробництва значень [4, с. 1–10]. Через механізми “бриколажу” та креативної апропріації споживачі інтегрують ігрові коди у свою повсякденну рутину. Це проявляється у створенні користувачьких модифікацій, у використанні ігрової атрибутики та сленгу в публічному просторі як маркерів групової солідарності. В умовах війни такі практики набувають особливого значення, оскільки цифрові ритуали стають формою психологічної стабілізації та інструментом соціальної згуртованості [3, с. 173–214]. Рутинізація споживання “S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl” виходить за межі екрана, перетворюючи гру на елемент життєвого світу. Індивідуальний досвід гравця стає частиною процесу колективного культурного спротиву.

“S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl” опроявляє механізм того, як регулювання об'єкта в сучасну епоху виходить за межі інституційних рішень і здійснюється через розгалужений медіа-дискурс. Кампанії в соціальних мережах, зокрема хештеги #ChornobylNotChernobyl, яким шанувальники гри підтримували рішення розробників щодо “українізації” продукту, та активна увага світових профільних видань, створюють навколо відеогри стійкий імідж мотору “культурного фронту” [2]. Комерційний продукт виконує роль медіатизованого символу української боротьби на глобальній арені, а новини про гру подаються через контекст національної солідарності українців. У цьому випадку медіа виступають активними суб'єктами культурного регулювання. Вони легітимізують нові національні стандарти та інтегрують їх у глобальний порядок денний під виглядом медійного інформування.

Отже, “S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl” демонструє, як індустриальний продукт набуває якостей динамічного простору боротьби за сенси в координатах національної пам’яті та ідентичності. Застосування моделі “ланцюга культури” дозволяє побачити, як через механізми регулювання та репрезентації відбувається акт деколонізації уяви та уявлень. Кейс демонструє, що в сучасну цифрову епоху філософія культури має справу з “живими” процесами перекодування минулого. У підсумку, гра стає формою актуального міфотворення, загартовуючи ідентичність споживача через акт свідомого вибору значень. а також дієвим механізмом актуалізації національної пам’яті, Цей прецедент закладає основи для філософського осмислення відеоігор як інструментів “м’якої сили” та смислового самовизначення в умовах екзистенційних викликів.

Література:

1. Косяк С. М. Сміслові значення концепту «Чорнобиль». *Культурологічний альманах. Вип. 2: Культурні смисли та практики в умовах сучасної цивілізаційної кризи* / голов. ред. С. М. Волков. Київ : Видавничий дім «Гельветика», 2021. С. 237–241.
2. #ChernobylNotChernobyl: трейлер до нової гри STALKER 2 спровокував мовний скандал. *Фокус*. 2021. 15 черв. URL: <https://focus.ua/uk/technologies/485467-chernobylnotchernobyl-treyler-k-novoyu-igre-stalker-2-sprovociroval-yazykovoy-skandal> (дата звернення: 24.02.2026).
3. Du Gay P., Hall S., Janes L. et al. *Doing Cultural Studies: The Story of the Sony Walkman*. 2nd ed. London : SAGE Publications, 2013. 176 p.
4. Mackay H. (Ed.). *Consumption and Everyday Life*. London : SAGE Publications, 1997. 320 p.
5. S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl [Video Game]. GSC Game World. 2024. URL: <https://www.stalker2.com> (дата звернення: 24.02.2026).