

суспільства, а також розробка етичних принципів роботи з візуальними репрезентаціями травми в публічному просторі.

Література:

1. Батлер Дж. Фрейми війни. Чиї життя оплакують? / пер. Ю. Кравчук. Київ, Медуза, 2016. 340 с.
2. Виставка «Спалах. Українська фотографія сьогодні». URL: <https://www.uadim.in.ua/podiyi/spalakh.-ukrainska-fotohrafia-sohodni>
3. Горностаї П. Історико-культурна картина світу та історична травма українців. Проблеми політичної психології, 2024, 15: 7-29
4. Зонтаг С. Спостереження за болем інших. К., IST Publishing, 2025. 144 с.
5. Зонтаг С. Про фотографію. К., MOKSOP, 2024. 244 с.
6. Cultural trauma: Ron Eyerman and the founding of a new research paradigm : UEL Research Repository. URL: <https://repository.uel.ac.uk/item/8442q>

DOI <https://doi.org/10.36059/978-966-397-500-9-23>

ГЕЙМІФІКАЦІЯ КАТАКЛІЗМІВ: УКРАЇНСЬКІ ВІДЕОІГРИ, СТВОРЕНІ НА ОСНОВІ ІСТОРИЧНОГО МАТЕРІАЛУ

Мимрук О. В.

*аспірант кафедри філософської антропології,
філософії культури та культурології*

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

Відеоігри як інтерактивна форма творчості, що потребує постійної взаємодії гравця з віртуальним середовищем, часто опирається на реальні історичні події [1, с. 532-564]. Розробники відеоігор вміщують гравця у кризові моменти історії або географічні простори, в яких розгортаються важливі для історії катаклізми. Це дозволяє створити контекст, з прив'язкою до світу, в якому реально живе гравець, і розіграти низку драматичних сценаріїв, що вимагатимуть від нього реакції та емоційної залученості. Як і у випадку з кіно – відеоігри часто оперують попукультурними кліше та стереотипами, що асоціюються з різними історичними епохами. З одного боку, це сприяє створенню небуденного антуражу, в який може зануритись гравець і відчувати “дух” епохи. З іншого – це дозволяє популяризувати базові уявлення про важливі події й історичні періоди через упізнавані й тиражовані образи.

Відеоігри від українських розробників також часто залучають історичні теми, що дозволяє зберігати та популяризувати знання про

важливі сторінки української історії. Враховуючи складність історичних процесів на наших теренах, українські розробники мають змогу апелювати до великої кількості катастрофічних подій та катаклізмів як невичерпного поля драматургічного осмислення.

Серія стратегічних ігор в реальному часі “Козаки: Європейські війни” від української студії GSC Game World розповідає про період гетьманської держави та Запорозької січі XVII-XVIII ст. Гравець має змогу обрати одну з 20 держав, серед яких є й Україна, і керувати її армією в сутичках із сусідніми державами [2, с. 22-23]. В одному з режимів відеогри можна командувати Військом Запорозьким і пройти через серію завдань-сценаріїв, заснованих на реальних подіях часів Визвольної війни Богдана Хмельницького. Хоча гра й не наближається до скрупульозної симуляції реальних історичних битв, але все ж дає загальне уявлення про події, що зображуються. Таким чином гравець отримує своєрідний “якір” уваги у формі гейміфікації, що надалі може привести до поглибленого вивчення історичного контексту.

Друга світова як кризовий період не лише для української, але й і світової історії, також потрапив до фокуса уваги українських розробників. Серія тактичних відеоігор “В тилу ворога” від студії BestWay пропонує пограти за солдатів різних сторін конфлікту. В одній із пропонованих кампаній, є можливість узяти участь у боях поблизу села Чепіль Харківської області у 1942 році на стороні радянських військ. Відеоігри цієї серії вирізняються деталізацією менеджменту окремих членів керованого підрозділу, що дає досить правдиве уявлення про військовий побут і матеріальну культуру часів Другої світової. Такий масштаб дозволяє розглядати війну з антропоцентричного боку, відчуті реальну роль окремої людини у масштабних подіях, які змінюють політичну карту світу.

Розробники відеоігор не забувають про історичні катаклізми й вже новітньої української історії. Дія ще однієї відеоігрової серії від вже згаданої студії GSC Game World “S.T.A.L.K.E.R.” розвивається у паралельній реальності нашого часу, але водночас і затримує пам’ять про знакову для сучасної історії України подію – Катастрофу на Чорнобильській АЕС у 1986 році. Гравець потрапляє в альтернативну Зону відчуження довкола зруйнованої атомної станції, яку заповнили небезпечні мутанти, загадкові аномалії та різні озброєні угруповання, що конкурують між собою й переслідують різні цілі. Протагоніст, керований гравцем, потрапляє у небезпечний світ свободи й невизначеності, в якому має стикатися з проблемами виживання, займатися менеджментом ресурсів та вступати в бої з мешканцями аномальної зони [3, с. 241-260]. Світ “S.T.A.L.K.E.R.”, який значною мірою прив’язаний до реальності, стає своєрідною гротескною метафорою колективних страхів українців перших десятиліть незалежності. Занепад звичних соціальних структур, зміна системи економічних зносин, зношування радянської інфраструктури,

непевненість у найближчому майбутньому й інші елементи хаотизації життя – все це виражене у формі віртуального постапокаліптичного простору, що географічно накладається на реальну Зону відчуження й тим самим архівує знання про неї.

Вже з цих прикладів помітно, що історичні відеоігри, створені українськими розробниками на основі подій з української історії, перш за все звертають увагу на катаклізми й кризові явища. Їхній рівень екстремальності й небуденності сприяє побудові ігрового процесу з активною взаємодією, потребою постійного реагування на виклики й доланням різноманітних перепон. Проблематика виживання, ідентифікації загроз, ретельного менеджменту обмежених ресурсів та стратегічного планування в умовах катаклізмів – все це саме собою підказує найдоречніші способи гейміфікації. Аспект освіти й збереження історичної пам'яті у цьому випадку, безумовно, залишається на периферії уваги гравця, але квазіемпіричний досвід занурення у віртуальний простір певної епохи, так чи інакше сприяє додатковому зацікавленню історичним матеріалом [4, с. 180-198].

Відеоігри як сучасний медіафеномен досі перебувають на шляху до всеохопного визнання як повноцінної форми мистецтва [5, с. 6]. Попри те, що відеоігрова індустрія багатьма все ще мислиться як розважальна галузь, її численні продукти вже зараз мають значний вплив на культуру, який може зрівнятися з численними “старими” різновидами творчості. Особливу роль у надбанні цієї символічної ваги мають теми, з якими працюють відеоігри. Тому робота з історичною пам'яттю, травматичними досвідами й катаклізмами, а також їхня належна драматургічна та геймплейна інтерпретація, з часом набуватимуть все більшого значення для цього відносно молодого медіа.

Література:

1. Metzger S. A., Paxton R. J. Gaming history: A framework for what video games teach about the past. *Theory & Research in Social Education*. – 2016. – Vol. 44, No. 4. – P. 532–564.
2. Nguyễn Vĩnh Hoàng Anh. *The representation of European colonialism in Age of Empires III* : дис. ... магістр філософії / Đại học quốc gia Hà Nội. – Hà Nội, 2018.
3. Zabirko O. The Affective Landscapes of STALKER. *History in Popular Cultures*. – 2024. – Vol. 21. – P. 241.
4. Denning A. Deep play? Video games and the historical imaginary. *The American Historical Review*. – 2021. – Vol. 126, No. 1. – P. 180–198.
5. Smuts A. Are video games art? *Contemporary Aesthetics (Journal Archive)*. – 2005. – Vol. 3, No. 1. – P. 6.