

Філософія

УДК 115:004.946 “713” (477)|(043.3)

DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.20138849>**Нуклеарний хронотоп в українських відеоіграх: онтологія невидимого та символічні інваріанти катастрофи****Мимрук Олександр Віталійович,**

аспірант кафедри філософії

Українського державного університету імені Михайла Драгоманова

Київ, Україна, <https://orcid.org/0009-0005-7981-8458>**Прийнято: 21.04.2026 | Опубліковано: 30.04.2026**

Анотація: У статті здійснено філософський аналіз теми нуклеарного хронотопу в постапокаліптичних відеоіграх, створених українськими розробниками. Робота спрямована на всебічне тлумачення символіки ядерного як метафізичної категорії, довкола якої відбувається структурування відеоігрового простору й вибудовування системи символічних інваріантів (аномалій, випромінювань, невидимої енергії тощо), які відсилають до феномену радіаційної загрози. Методологія даного дослідження заснована на концепції «гіпероб'єктів» Т. Мортон, через яку можна розглянути радіацію як невідкладну розуму часопросторову сутність. Також в роботі використовується феноменологічний підхід М. Мерло-Понті, що дозволяє проаналізувати трансформацію чуттєвості гравця у віртуальному середовищі через інструменталізовані медіатори (дозиметри, детектори тощо). Додатково також використаний постколоніальний

підхід, який дозволяє дослідити процес деконструкції радянських технократичних міфів. У дослідженні з'ясовані механізми, завдяки яким нуклеарний хронотон в постапокаліптичних українських відеоіграх («S.T.A.L.K.E.R.», «Metro 2033», «Cryostasis», «You Are Empty», «Collapse») функціонує як універсальна матриця, яка утворює простір відчуження. Досліджено онтологічний статус гіпероб'єкта «ядерного», який суттєвим чином впливає на правила та стратегії виживання у віртуальному світі відеоігри, витісняючи людину (активного гравця, неігрового персонажа тощо) на периферію буття. Дослідження показує, що зруйнований простір постапокаліпсису діє як своєрідний палімпсест пам'яті: неконтрольована ядерна енергія символізує фінал модернізаційного проєкту та перехід до секулярної есхатології техніки. Таким чином нуклеарний інваріант можна сприймати як центральний феномен й ідейну вісь українського відеоігрового постапокаліпсису, яка позначає становище віртуального простору як хронотону «після історії». Відбувається фіксування кризи антропоцентричності, віртуальний ігровий простір постапокаліпсису стає територією опрацювання травми Чорнобильської катастрофи, що постає тут як зразок універсального досвіду кінця цивілізації.

Ключові слова: хронотон, відеоігри, комп'ютерні ігри, постапокаліпсис, радіація, гіпероб'єкт, символічний інваріант, Зона відчуження.

Nuclear Chronotope in Ukrainian Video Games: The Ontology of the Invisible and Symbolic Invariants of Catastrophe

Oleksandr Mymruk,

PhD student at the Department of Philosophy

Drahomanov Ukrainian State University

Kyiv, Ukraine, <https://orcid.org/0009-0005-7981-8458>

Abstract: *The article provides a philosophical analysis of the nuclear chronotope in post-apocalyptic video games created by Ukrainian developers. The work aims at a comprehensive interpretation of nuclear symbolism as a metaphysical category, around which the structuring of video game space and the construction of a system of symbolic invariants (anomalies, radiation, invisible energy, etc.) occur, all referring to the phenomenon of a radiation threat. The methodology of this study is based on T. Morton's concept of "hyperobjects," through which radiation can be viewed as a spatio-temporal entity beyond the grasp of human reason. The work also utilizes M. Merleau-Ponty's phenomenological approach, allowing for an analysis of the transformation of player sensibility within the virtual environment through instrumentalized mediators (dosimeters, detectors, etc.). Additionally, a postcolonial approach is employed to investigate the deconstruction of Soviet technocratic myths. The study clarifies the mechanisms through which the nuclear chronotope in Ukrainian post-apocalyptic video games (S.T.A.L.K.E.R., Metro 2033, Cryostasis, You Are Empty, Collapse) functions as a universal matrix creating a space of alienation. The ontological status of the "nuclear" hyperobject is explored, which significantly influences survival rules and strategies in the virtual world of the video game, displacing the human (active player, non-player character, etc.) to the periphery of being. The research*

demonstrates that the ruined post-apocalyptic space acts as a peculiar palimpsest of memory: uncontrolled nuclear energy symbolizes the finale of the modernization project and the transition to a secular eschatology of technology. Thus, the nuclear invariant can be perceived as the central phenomenon and ideological axis of the Ukrainian video game post-apocalypse, marking the status of virtual space as a "post-historical" chronotope. A crisis of anthropocentrism is recorded, as the virtual game space of the post-apocalypse becomes a territory for processing the trauma of the Chernobyl disaster, which appears here as a model of the universal experience of the end of civilization.

Keywords: *chronotope, video games, computer games, post-apocalypse, radiation, hyperobject, symbolic invariant, Exclusion Zone.*

Постановка проблеми. Потреба дослідження теми нуклеарного у відеоіграх від українських студій-розробників зумовлена тим, що аварія на Чорнобильській АЕС 1986 р. займає одне з центральних місць у національному соціокультурному просторі. Із техногенної катастрофи ця подія вже давно трансформувалася у фундаментальну складову сучасного культурного коду українців. Сьогодні Чорнобильська аварія і Зона відчуження, утворена на її території, стали упізнаваним символом, довкола якого структуруються уявлення про простір, час та межі людського існування. У контексті відеоігрової культури це набуває форми особливого хронотопу, в якому ядерна загроза виступає онтологічною умовою існування віртуального світу. Зокрема це притаманно відеоігровим серіям «S.T.A.L.K.E.R.», «Metro», «Cryostasis». Ця проблематика потребує філософського осмислення, а також з'ясування способів того, яким чином «ядерне» отримує власну репрезентацію у віртуальних просторах відеоігор через систему символічних інваріантів — тобто навіть у тих випадках, коли радіаційна загроза не артикулюється

напрямую й замішується аномальними явищами, як це можна побачити, наприклад, у випадку відеоігор «Collapse» і «You Are Empty». Тут «нуклеарне» постає специфічною метафізичною категорією. Саме вона стає одним з основних регуляторів тих правил, за якими функціують відеоігрові хронотопи вже згаданих відеоігор.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Потреба детального дослідження відеоігор в Україні поступово виходить за межі суто технічних чи маркетингових потреб й все частіше стає об'єктом розгляду філософської антропології та культурології. У контексті ідеологічного та колоніального прочитання, Зону відчуження досліджував Андрей Нає [1]. Науковець розглядає «S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl» крізь призму антиколоніального дискурсу і проводить паралелі з романом Джозефа Конрада «Серце темряви». У проясненні просторової специфіки нуклеарного хронотопу «S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl» робить Ганс-Йоахім Баке [2]. У своєму аналізі дослідник фокусується на метафорі «серця» Зони і пропонує розглядати ігровий світ ренатуралізований «анти-ландшафт». Сіна Кроттмаєр та К'яра Дзуанні у своїй роботі зосереджується на функціонуванні пам'яті, а також моральних цінностей у серії «Metro» [3]. Авторки аналізують, як простір постапокаліптичного метро стає місцем зустрічі з «привидами минулого» та різними системами вірувань. Семіотичний аналіз процесу конструювання образу «Іншого» у відеоігрі «Metro 2033» здійснюють Серкан Бічер та Єшим Шенер, використовуючи метод Ролана Барта [4]. Досліджуючи специфіку українського ігрового постапокаліпсису і його основні риси репрезентації, Євген Малюк зауважує, що в більшості таких проєктів катастрофа переводиться у світську площину, відходячи від теологічних трактувань, а відсутність глобальних метафізичних чи політичних змін ігрового світу є однією з важливих характеристик [5].

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. За межами уваги багатьох дослідників українських відеоігор залишаються питання того, яким саме чином символіка нуклеарного зберігає свою внутрішню цілісність при переході від репрезентації радіаційної загрози до аномалій, психотропних випромінювань, просторових розломів та інших способів невидимого впливу. Додаткового вивчення також потребують механізми, за допомогою яких нуклеарний хронотоп стає каталізатором деконструкції радянського технократичного міфу, а вітальна метафорика «мирного атому» перетворюється на фактор онтологічної тривоги. Також існує окрема потреба в уточненні ролі герметичних нуклеарних просторів відеоігор з різними масштабами, що допоможе краще зрозуміти процес формування есхатології техніки.

Формулювання цілей статті (постановка завдання). Метою статті є філософський аналіз нуклеарної тематики в українських постапокаліптичних відеоіграх, а також з'ясування механізмів, через які реалізується функціонування системи символічних інваріантів ядерної загрози у різних віртуальних світах.

У цьому дослідженні ми ставимо перед собою наступні завдання:

1. Визначити зв'язок між досвідом Чорнобильської катастрофи у реальному житті й віртуальною репрезентацією «Зони», що стала універсальною матрицею простору катастрофи і небезпеки для українських відеоігор.
2. Обґрунтувати поняття «символічного інваріанта» у контексті феномену радіаційної загрози у віртуальних просторах відеоігор на прикладі аномальних явищ із «Collapse» і «You Are Empty».

3. Визначити, який онтологічний статус мають аномалії та радіація як «невидимий інший», а також як він впливає на трансформацію ігрового досвіду..
4. Дослідити специфіку відеоігрових нуклеарних хронотопів різних масштабів і виявити в них ознаки кризи техноцентричного світогляду.

Виклад основного матеріалу дослідження. Витоки українських відеоігор, пов'язаних з темою ядерного, слід розглядати у контексті так званого «чорнобильського тексту» як важливої складової української культури [6]. Чорнобильська зона відчуження, яка утворена довкола ЧАЕС у 1986 році, тут виступає первинним хронотопом — це простір-прототип, який спричинив безпосередній вплив на більшу частину українських відеоігрових проєктів у постапокаліптичних сетингах. У межах віртуальних світів відеоігор відбувається процес семіотизації цього хронотопу, він перетворюється на ряд символів, які артикують наявність «ядерного» навіть попри пряме вказання на нього у віртуальних світах деяких відеоігор.

У першу чергу процес формування символу ядерного як особливого коду відбувається шляхом візуально-просторової канонізації. Наприклад, розробники відеоігрової серії «S.T.A.L.K.E.R.» (одна з перших ігор, які повністю базуються на темі Зони відчуження), використовуючи реалістичну графіку й технології перенесення реальних об'єктів Зони відчуження у віртуальний простір, створили альтернативний світ, який лише при першому наближенні нагадує реальний прототип. Упізнавані архітектурні знаки стають важливими елементами структурування нового хронотопу, який покликаний не точно відтворити дійсність, а сконструювати переконливу і концентровану репрезентацію території катастрофи. Віртуальна Зона заповнена типовими радянськими панельними будинками, занепалими й іржавими структурами покинутих промислових зон, напівзруйнованою інфраструктурою тощо. Таким

чином естетика занепаду тут виступає матеріальним втіленням нуклеарної загрози [7, р. 132]. Ще один приклад — серія постапокаліптичних відеоігор «Collapse», дія яких розгортається на території Києва після великої катастрофи, що заповнила світ аномальною енергією. Попри те, що тут катастрофа має іншу природу, гравець взаємодіє з майже ідентичною структурою віртуального простору, але з певним географічним зміщенням — центр міста Києва стає новою «Зоною» (у грі її називають «Смітник»), оточеною периметром із блокпостами, що багато в чому повторює ситуацію Зони відчуження з реального світу, а також зі світу «S.T.A.L.K.E.R.». У грі також присутні велика кількість занепадої пострадянської архітектури та іншої інфраструктури, а також фігурує і саркофаг в епіцентрі катастрофи, що відсилає до відомого саркофагу над 4 блоком ЧАЕС. Це свідчить, що архетип нуклеарного постапокаліпсису, який утворений на основі Зони відчуження, може домінувати й в інших українських відеоіграх, які географічно не збігаються з реальною зоною.

Також слід звернути на те, що для українських відеоігор з постапокаліптичними елементами «ядерного» може проявлятися не лише у формі радіоактивності, але символічного інваріанта [8, р. 117]. Так відбувається у світі відеоігор серії «Collapse», де аномальне випромінювання фактично повторює логіку ядерного. А у відеогрі про радянські експерименти над свідомість «You Are Empty» фізична радіація заміщується вигаданим високочастотним випромінюванням, що впливає на поведінку людей. В обох цих випадках логіка відеоігрового хронотопу залишається «нуклеарною». Усі ці загрози працюють як символічні інваріанти ядерного, яке є основою для інтерпретації невидимої загрози у світах різних відеоігор.

Таким чином, код ядерного зазнає трансформацій у різних відеоігрових проєктах, але не втрачає своєї первинної суті, стаючи семіотичною рамкою для



тлумачення віртуальних загроз, інструментом, що допомагає дешифрувати метафорику охудоженої катастрофічної дійсності [9, р. 125]. У цьому контексті «Зона» вже не є лише Зоною відчуження навколо ЧАЕС — тепер це універсалія, з якої відеоігрові розробники вибудовують свої власні моделі катастрофічного світу. Тут техніка перемогла у битві з людиною, простір став вмістилищем невидимих загроз і решток пам'яті, що затримались в руїнах. Хронотоп втрачає реальну динаміку, час тут завмирає у моменті, коли технократичний міф майбутнього, що розбудовувався у радянські часи, наштовхнувся на свою есхатологічну межу.

Радіація у віртуальному просторі українських відеоігор є проблематичною з точки зору її візуальної репрезентації, що критично важливо для відеоігор як у першу чергу візуального медіума. Це фізичне явище, яке позбавлена кольору або форми. Попри це вона діє у логіці відеоігор як антагоніст стосовно гравця. У цьому контексті радіаційне випромінення, а також його інваріанти, можна розглядати як «Невидимий Інший» — тобто, опираючись на концепцію філософа Т. Мортонна, нелюдський агент, що здатний до привласнення простору й прояву своєї волі [10, р. 38]. Радіація тут має усі ознаки «гіпероб'єкта»: через періоди напіврозпаду, які можуть тривати довше ніж людські цивілізації, вона отримує критичне часове розтягування, а також широку й часто несподівану локалізацію. У серії «S.T.A.L.K.E.R.» (альтернативна Зона відчуження) або «Metro» (світ після ядерної війни) персонаж, яким керує гравець, ніколи не має змоги зустрітися з радіацією без посередників. Гравець тільки фіксує її вплив через спецефекти, спеціальні прилади або наслідки для здоров'я свого персонажа. Це формує своєрідний різновид онтологічної тривоги, адже простір віртуального світу відеоігри може здаватися дуже звичним, та водночас від вже докорінно змінений (отруєний) на, субмолекулярному рівні. Радіаційна загроза для українського

постапокаліпсису це прихована загроза, що суперечить логіці антропоцентризму. Попри свою агентність, вона байдужа до завдань і прагнень головного героя й існує у значно більших часових масштабах, ніж це може собі дозволити людина.

Фіксація нуклеарної загрози залишається проблематичною як у реальному світі, так і у віртуальній реальності відеогри, тому гравцям в постапокаліптичних просторах доводиться застосовувати так звані технологічні медіатори. Як стверджує феноменологічна концепція М. Мерло-Понті, суб'єктивне сприйняття довколишньої дійсності опосередковане «тілесною схемою» (фр. *schéma corporel*) [11, р. 101]. Лічильники Гейгера, детектори аномалій та інших випромінювань у постапокаліптичних світах відеоігор стають інтегральними частинами цієї схеми, своєрідним розширенням нервової системи гравця. Прояви техніки на кшталт тріщання дозиметра у «S.T.A.L.K.E.R.» або «Metro 2033», звукові індикатори наближення до аномалій стають чи не єдиними каналами комунікацій з «Невидимим Іншим». Оскільки гравцеві, який керує протагоністом відеогри, доводиться покладатися перш за все на техніку, а не на власний зоровий досвід, це підсилює ситуацію відчуження безпосереднього тілесного досвіду, що і так обмежений віртуальною природою відеогри.

«Невидимий Інший» в українських постапокаліптичних відеоіграх є одним із центральних факторів, які формують безпекову систему простору. Невидимий агент, захоплюючи територію, маркує її як «свою» через витіснення людини. У всіх згаданих відеоіграх наявні локації, в яких гравець може перебувати дуже обмежену кількість часу — від впливу радіації чи аномалій відбувається поступова втрата здоров'я, що змушує використовувати медикаменти чи протирадіаційні препарати, а захисні костюми мають свої ліміти опромінення чи обмежені запаси фільтрів. Зіткнення гравця з

нуклеарним ослаблює його й веде до повільної смерті у реальності відеогри. Невидимий агент, при потраплянні людини у захоплений простір, руйнує його тілесність. Випромінювання як активний суб'єкт впливає на маршрути гравця, на його планування дій та географічну свободу. Соціальні простори, які раніше належали виключно людині, втрачають свою первинну функцію, стаючи територією небезпеки.

Радіаційне випромінювання, аномальні поля й невидимі психотропні хвилі в українських відеоіграх діють як невидима сила, на яку опирається онтологія віртуальних постапокаліптичних світів. Все це перетворює нуклеарний хронотоп на місце, де людина зустрічається з чимось принципово позамежним, майже містичним. Тут технологія відіграє роль єдиного крихкого зв'язку між життям як біологічним фактом і процесом розпаду матерії, який набуває метафізичного символізму [12, р. 140].

Проаналізувавши контентний вміст декількох українських відеоігрових проєктів, ми можемо виділити ряд специфічних конфігурацій нуклеарного хронотопу — як у формі прямої репрезентації, так і формі інваріанта. Кожен з них демонструє різні аспекти кризових явищ техногенної цивілізації.

У відеоігровій серії «Metro», де люди, що вижили у світі після ядерної війни, живуть у системі тунелів метрополітену, нуклеарний хронотоп має чітку вертикальну структуру. Світ цих ігор існує у двох пластах: перший, поверхня зруйнованого міста, — зображена як мертва територія, де радіація захопила майже всю територію, а час спинився у моменті катастрофи або повністю замістився на геологічний; другий, тунелі метрополітену — де завдяки герметичним затворам й відносній захищеності від невидимого іншого, ще збереглися території людського домінування, а разом з тим і антропоцентричного, короткого часу. На поверхні час гравця-протагоніста стає дискретним і вимірюється обмеженим ресурсом фільтрів протигаза, що



змушує його перебувати в постійній пороговій ситуації, балансувати між життям і смертю у пошуках потрібних для підземного соціуму предметів.. Архітектура станцій метро, що тепер виконують функції протирадіаційних сховищ, набуває значення нових сакральних центрів [13, р. 22]. Загроза ззовні змушує тих, хто вижив після ядерної війни, гуртуватися довкола уцілілих технологічних джерел життєзабезпечення. Символічний ефект сакральності підсилюється і візуальною стилістикою радянських станцій метро, що орієнтувалися на історичні архітектурні зрази й в багатьох елементах нагадують про храмові інтер'єри.

Відмінну від попередньої модель репрезентації представляє собою світ відеогри «Cryostasis: Sleep of Reason», дія якої розгортається на закинутому радянському криголамові, де сталася катастрофа. Попри те, що розробники не позиціювали свій проєкт як постапокаліптичний, ця гра все одно має більшість ознак, притаманних нуклеарному хронотопу. Тут він реалізується у межах тісного простору атомного криголама, тобто на значно меншому масштабі ніж Зона відчуження, що покриває багато квадратних кілометрів відкритого простору («S.T.A.L.K.E.R.») або більшість планети після ядерної війни («Metro»). Водночас з онтологічної точки зору віртуальний світ «Cryostasis: Sleep of Reason» проживається гравцем-протагоністом як реальність цілковитої катастрофи, поза якою нічого більше не існує, оскільки віртуальний простір агентності тут обмежується лише простором криголама. Аварія атомного реактора, який живив системи корабля, а також давав тепло для його команди, спричиняє і зупинку внутрішнього часу корабля. Криголам стає застиглою руїною, подібно до занепалих індустріальних просторів «S.T.A.L.K.E.R.», але замість атомної енергії ЧАЕС гравець зіштовхується з енергією корабельного реактора, яка була спрямована на підкорення Арктики (ще один великий науково-технологічний проєкт радянської доби) й зрештою



обернулася проти екіпажу. У цьому контексті випромінювання (або його аномальний інваріант) також супроводжується аномальними явищами. Зокрема гравець отримує можливість проникати в пам'ять загиблих членів команди корабля через спеціальну механіку «ментальної луни» й пережити фрагменти їхнього життя, ретроспективно редагуючи поточну реальність. Це створює нелінійний хронотоп, де теперішнє постійно прошивається часовими пластами минулого, створюючи ситуацію завмирання і демонструючи есхатологічний фінал технологічного прогресу [14, р. 26]. Кульмінацією фундаментальних змін у логіці функціонування часу стає символічна битва гравця із богом часу Хроносом у фіналі як спроба змінити історію й уникнути катастрофи.

У грі «You Are Empty» головний герой прокидається серед радянського міста, у якому усі мешканці перетворилися на зазомбованих монстрів. Тут також діє символічний інваріант нуклеарного — замість радіаційного випромінювання, яке у багатьох відеоіграх стає джерелом аномалій та мутацій, у світі «You Are Empty» діє психотропне випромінювання, що мало перетворити радянських громадян на надлюдей. Невдалий утопічний експеримент вийшов з-під контролю й породив антиутопічний жах. Таким чином сетинг відеогри поєднує і постапокаліптичну (післякатастрофічну) складову, і антиутопічну. Тут випромінювання, що розповсюджується від вежі як епіцентру катастрофи, стає метафоричним проявом ідеологічного тиску. Під його навантаженням відбувається руйнація суспільних структур і зрештою самої імперії, яка намагалася інструменталізувати технологію у зв'язці зі своїми ж громадянами. Тепер гравець блукає пустими ландшафтами світу занепакої ідеології, спостерігаючи його прояви у занедбаному просторі міського середовища. Цей хронотоп позбавлений динаміки, і суб'єкт може

бути лише свідком невдалого антропологічного експерименту, що призвів до ситуації кінця історії.

Серія відеоігор «Collapse», в яких Київ перетворюється на зону соціальної взаємодії постапокаліптичних спільнот, багато в чому повторює логіку Зони відчуження як базового прототипу простору катастрофи. На відміну від «S.T.A.L.K.E.R.», де дія гри буквально розгортається на території довкола ЧАЕС, у «Collapse» відбувається географічне зміщення епіцентру катастрофи саме на українську столицю, що в свою чергу підсилює національне акцентування самої Чорнобильської катастрофи, виводячи її з площини пострадянського універсалізму.

Хронотоп, який регулюється через нуклеарну складову, в українських відеоіграх нерозривно пов'язаний із особливою типологією візуалізації, яка в першу чергу базується на семіотиці руїн. Простір зруйнованої інфраструктури чи архітектури стає філософським висловлюванням, коментарем щодо краху модернізаційного, технократичного проєкту. Тріумф радянської імперії в просторі постапокаліпсису обертається унаочненням розпаду, який у більшості відеоігрових проєктів пов'язаний із техногенним фактором. Руйнація у цьому випадку не відбувається через природний плин часу, а реалізується за посередництвом раптового застигання матерії в момент катастрофи. Така семіотична логіка наголошує увагу гравця на кризі віри в постійний прогрес [15, р. 15].

У такому контексті особливого значення набуває есхатологія техніки. Релігійна есхатологія, як відомо, апелює до фактора божественного втручання або ж природного катаклізму, що призводить до кінця світу. Водночас в українських іграх така катастрофа настає в наслідок техногенного оптимізму людини, який зрештою обертається проти неї. Проєкти технологічного характеру, які мали інтенцію вивільнення людини, а також підкорення нею

природи, у нуклеарному хронотопі діють автономно, ніби суб'єкти, що наділені власною волею. З точки зору відеоігрових сюжетів, вони відіграють роль антагоніста, який зрештою обертається проти творця. Атом не підкоряється людині і породжує аномальні викривлення реальності, впливає на звичний плин часу й становить постійну невидиму загрозу. Така репрезентація може свідчити про формування в українській масовій культурі специфічного страху перед технологією як такою. Ці побоювання логічним чином пов'язується з травматичним спадком Чорнобильської катастрофи, радянських соціальних експериментів й перманентною загрозою ядерного знищення часів Холодної війни, які в останні роки реактуалізуються вже через нові ядерні загрози [16, р. 21].

В українських постапокаліптичних відеоіграх можна спостерігати і часте звертання до образів поєднання радянських артефактів із аномальними новоутвореннями. Нове поєднується зі старим, модифікує його первинну сутність й зрештою витворює нову якість. Часова прогресія у цих віртуальних просторах позбавлена лінійності, а гравець, як суб'єкт у просторі відеогри, отримує можливість маніпуляції часом — в одних випадках сюжетно зумовленої (перепроживання чужих спогадів у «Cryostasis: Sleep of Reason») або символічної (простори у «S.T.A.L.K.E.R.» і «Metro.», що завмерли в мить катастрофи), в інших — зумовленої через механіку завантажень і збережень. Це дозволяє сприймати нуклеарний постапокаліпсис українських відеоігор своєрідним інструментом деконструкції радянських міфологем. Семіотичне наповнення руйнації маркує момент, коли людство підходить до межі власної технічної могутності й переступає її, наражаючись на катастрофу, потрапляючи у стан «після кінця історії».

Висновки. Дослідження українських проєктів з ознаками нуклеарного хронотопу дозволяє стверджувати появу своєрідного типу

постапокаліптичних відеоігор, які у багатьох аспектах виходять за межі жанрових стандартів та конвенцій. На відміну від американської постапокаліптичної традиції, де простір руйнації часто подається як полігон реалізації нових можливостей («Fallout», «Wasteland», «Rage» тощо) чи ревіталізації втрачених соціальних структур, нуклеарний хронотоп в Україні перебуває у стані онтологічного і часового завмирання, що сприяє рефлексії над ситуацією неможливості повернення до статус-кво.

Аналіз українських відеоігор виявив, що «ядерне» в них має функцію стійкого символічного інваріанта. На прикладі франшиз «S.T.A.L.K.E.R.», «Metro», «Cryostasis», «You Are Empty» та «Collapse» показано, як нуклеарний код здатний не втратити сою цілісність навіть у ситуаціях, коли у віртуальному просторі відгри відсутня безпосередньо радіація. Логіка структурування простору через механізми відчуження, невидимої присутності й аномальної небезпеки завжди відсилають до широко розробленого семіотичного поля Чорнобильської катастрофи. Саме аварія на ЧАЕС у 1986 році надала візуальний та змістовний прототип для осмислення теми кінця модернізаційного проєкту радянської доби.

Завдяки залученню методологічних рамок і концепцій «гіпероб'єктів», а також через застосування феноменологічного аналізу, у дослідженні ми концептуалізували статус радіації у віртуальному просторі як «невидимого іншого». Окрім того, встановлено, що хронотоп, зарегульований через ядерне, трансформує і суб'єктність гравця, який керує протагоністом. Відбувається неминуча втрата довіри до власних органів чуття через неможливість візуального контакту із загрозою. Це змушує суб'єкт взаємодіяти з невидимим іншим через технологічні посередники (дозиметри, детектори аномалій тощо). Така ситуація поглиблює відчуження героя в небезпечному ландшафті та додатково акцентує есхатологічний характер технології. У віртуальних світах

українських відеоігор засоби прогресу діють автономно — як сили, що конкурують з людиною за життєвий простір і зрештою витісняють її на периферію існування.

Семіотика просторів руйнації, які наявні у розглянутих відеоіграх, комунікує гравцеві й стороннім спостерігачам стан фінальної деконструкції радянського технократичного міфу. Українські відеоігри візуалізують розпад фізичного простору як унаочнену метафору розпаду радянської імперії й таким чином допомагають опрацюванню колективних травматичних досвідів. Нуклеарний хронотоп стає формою філософського свідчення й роздуму про минуле й сьогодення, а також про символічний простір «після історії», у якому нова аномальна реальність сприймається як даність.

Нуклеарний хронотоп українських відеоігор і його зв'язок з травматичними історичними досвідами потребує подальшого вивчення зокрема і в контексті сучасної російсько-української війни, довкола якої вже склався власний нуклеарний дискурс, а також у розрізі можливостей гейміфікації культурних продуктів, заснованих на матеріалі колективної пам'яті.

Список використаних джерел

1. Nae A. (Anti) Colonial Anti-Communism in STALKER Shadow of Chernobyl: Appropriating the Anti-Colonial Rhetoric of Heart of Darkness and FEAR to Criticize Soviet Communism. *Revista Transilvania*. 2022. № 4. P. 45–54.
2. Backe H.-J. Who, where, or what is the 'Heart of Chornobyl'? Calculated spatial ambiguity in STALKER 2. *Landscapes Cities Localities*. 2025. P. 12–25.
3. Krottmaier S., Zuanni C. Paradise Lost – and Found Again. *METRO 2033, the Ghosts of the Past, Moral Choices, and Game Rewards*. 2023. 18 p.

4. Biçer S., Şener Y. Post Apokaliptik Temalı Video Oyunlarında Öteki'nin İnşası: Metro 2033 Adlı Dijital Video Oyununun Göstergebilimsel Analizi. Erciyes İletişim Dergisi. 2020. Vol. 7, № 2. P. 1101–1125.
5. Малюк Є. О. Основні риси зображення постапокаліпсису в українських відеоіграх. Збірник матеріалів конференції (Секція І). 2017. С. 182–184.
6. Гундорова Т. І. Післячорнобильська бібліотека. Український літературний постмодерн. Київ : Критика, 2013. 344 с.
7. Trigg D. The Aesthetics of Decay: Nothingness, Nostalgia, and the Absence of Reason. New York : Peter Lang, 2006. 254 p.
8. Barthes R. Mythologies / translated from the French by A. Lavers. New York : Hill and Wang, 1972. 159 p.
9. Eco U. A Theory of Semiotics. Bloomington : Indiana University Press, 1976. 354 p.
10. Morton T. Hyperobjects: Philosophy and Ecology after the End of the World. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2013. 229 p.
11. Merleau-Ponty M. Phenomenology of Perception / translated by D. A. Landes. London ; New York : Routledge, 2012. 566 p.
12. Stiegler B. Technics and Time, 1: The Fault of Epimetheus / translated by R. Beardsworth, G. Collins. Stanford : Stanford University Press, 1998. 317 p.
13. Eliade M. The Sacred and the Profane: The Nature of Religion / translated from the French by W. R. Trask. New York : Harcourt, Brace & World, 1959. 256 p.
14. Foucault M. Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias / translated by J. Miskowiec. Diacritics. 1986. Vol. 16, № 1. P. 22–27.
15. Hatherley O. Militant Modernism. Ropley : Zero Books, 2010. 151 p.
16. Beck U. Risk Society: Towards a New Modernity / translated by M. Ritter. London : SAGE Publications, 1992. 260 p.