
ЧОРНОБИЛЬСЬКА ЗОНА ВІДЧУЖЕННЯ ЯК МІСЦЕ ДІЇ ВІДЕОГРИ: ГЕНЕЗА І РЕПРЕЗЕНТАЦІЯ

Мимрук О. В.

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-591-4-4>

ВСТУП

Чорнобильська зона відчуження (далі «Зона» або «Зона відчуження»), що була утворена у 1986 році довкола епіцентру катастрофи на Чорнобильській АЕС, продовжує бути джерелом натхнення для митців, що працюють з різними формами медіа. Активна рефлексія на феномен Зони у популярній культурі породила довкола неї складну й самодостатню міфологію, яка існує на перетині вигадки та реальності. З одного боку – Зона як результат реальної техногенної катастрофи з трагічними наслідками, залишається у фокусі екологічних, історичних й антропологічних дискусій. З іншого боку – складний клубок з особистих історій, конспірології та напівмістичних переказів про надприродні феномени у Зоні, надихають митців на нові художні інтерпретації¹.

Наявність широкого запиту на осмислення Зони відчуження у сучасній культурі можна помітити у різних творчих сферах. Зокрема про це свідчать успіхи, наприклад, книжки нобелівської лауреатки з літератури 2015 року Світлани Алексієвич «Чорнобильська молитва: хроніка майбутнього» (2013), рейтингового художнього серіалу «Чорнобиль» (2019) режисера Югана Ренка, а також відеоігрової серії від української студії GSC Gameworld «S.T.A.L.K.E.R.» (2007-2024).

Водночас «S.T.A.L.K.E.R.» не єдина відеоігрова серія, яка звертається до образу Зони відчуження. Від початку 2000-х років вона виникає як місце дії у багатьох відеоіграх, зокрема й у таких, що набули навіть ширшого комерційного успіху, ніж розробка від GSC. Так, відеогра «Call of Duty 4: Modern Warfare», що вийшла в один рік зі першою грою у серії «S.T.A.L.K.E.R.», також містить рівень, дія якого розгортається у місті

¹ Hundorova T. Post-Chornobyl: From (Non) Representation to an Ecocritical Reading of Nuclear Trauma. *Slavia Iaponica*. 2021. Vol. 24. С. 59–75.

Прип'ять – культовій туристичній локації, що займає одне з головних місць в попкультурній іконографії Зони відчуження.

Успіх «S.T.A.L.K.E.R.» та «Call of Duty 4: Modern Warfare» породив у відеоігровій індустрії своєрідний чорнобильський тренд. Все більше авторів обирають Зону відчуження місцем дії для своїх розробок, тим самим розбудовуючи міфологізоване уявлення про неї як територію небезпечних пригод, паранормальних явищ та екзистенційних пошуків.

Далі ми розглянемо хронологію розвитку відеоігор, які апелюють до теми Зони відчуження, на прикладі найпопулярніших серій («S.T.A.L.K.E.R.», «Chernobylite», «Call of Duty» та ін.), а також покажемо, який саме міфологізований образ або образи Зони вони конструюють.

1. Предтечі відеоігор про Зону відчуження

Хоча хронологічно перша частина української відеоігрової серії «S.T.A.L.K.E.R.» («S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля») – може вважатися найпершою і найвпливовішою грою, задум якої базується на Зоні відчуження, слід зазначити, що і вона мала свої предтечі. Відеоігрові критики й профільні видання визначають тематичний жанр «S.T.A.L.K.E.R.» як «постапокаліптичний»² – тобто це ігри, дія яких розгортається у світі після великої катастрофи, яка унеможливило повернення до старих моделей життя та звичних уявлень про «нормальність». У реальності гри така катастрофа дуже часто має глобальний характер (світ після другого пришествя, падіння метеорита, глобальної ядерної війни, нашествя зомбі тощо), але у випадку зі «S.T.A.L.K.E.R.» умовний простір після кінця світу локалізований Зоною відчуження – огороженим периметром, що перебуває під охороною військових. Гіпотетичний світ за межами Зони продовжує існувати, як і раніше, та гравець з ним ніяк не взаємодіє. Він має змогу пересуватися лише внутрішнім периметром, який де-факто для нього і є усім світом, змодельованим у віртуальному просторі гри.

Тематичний жанр постапокаліптичних відеоігор зароджується у США ще у 70-х роках ХХ ст., у часи Холодної війни. Постійний страх перед можливою ядерною загрозою знаходить своє відображення в інтерактивній ігровій формі різного стилю – від шутерів до рольових ігор. «Wasteland» (1988), розроблена американською студією Interplay, була однією з перших таких ігор, де вдалося концептуалізувати деталізований і цілісний постапокаліптичний світ, що дозволяв гравцеві широку свободу дій і пересування. Події «Wasteland» розгорталися після

² Mousinho G. A. A. de Menezes. Bombs and ruins: apocalyptic and post-apocalyptic audiovisual narratives from the cold war and beyond : PhD Diss. / Federal University of Rio Grande do Norte, 2018.

гіпотетичної ядерної війни між США та СРСР, яка перетворила поверхню землі у радіоактивну пустелю. Гравцеві пропонується взяти на себе керування групою пустельних рейнджерів, що подорожують Невадою, допомагаючи місцевим постапокаліптичним мікроспільнотам розв'язувати різноманітні проблеми й конфлікти. Група протагоністів зустрічає на своєму шляху заражені радіацією території, покинуті довоєнні технології, небезпечних мутантів, а також взаємодіє з численними угрупованнями, що утворилися на уламках довоєнного соціуму³. Фактично «Wasteland» став зразком нуклеарного постапокаліпсису, на який орієнтуватимуться розробники наступних відеоігор.

Особливо важливу роль «Wasteland» відіграла у створенні найпопулярнішої у світі постапокаліптичної серії відеоігор «Fallout». Перша гра серії, що також розроблялася студією Interplay, вийшла у 1997 році й від початку планувалася як продовження «Wasteland». Через проблеми з ліцензуванням та правом власності на франшизу, що залишилося за видавцем гри, компанією Electronic Arts, від ідеї продовження довелося відмовитися. Нова гра отримала назву «Fallout» і засвоїла у своєму дизайні найвдаліші ідеї «Wasteland». Розробники створили новий постапокаліптичний світ, який також розповідав про життя після ядерної війни, але цього разу між США та Китаєм. Гравець керує вихідцем з підземного сховища, де живуть люди, що врятувалися від ядерної війни. Головний герой, народжений під землею, вперше виходить у зовнішній світ, щоб знайти заміник для зламаного чипа, який контролює систему очищення води у сховищі. Події гри розгортаються, як і у випадку із «Wasteland», у пустельній місцевості на західному узбережжі США. Особливої своєрідності світу «Fallout» надає ретрофутуристична візуальна стилістика, що відсилає до пізнього ар-деко та стрімлайн-модерну середини XX ст. – періоду післявоєнного добробуту й споживацького оптимізму у США, який парадоксальним чином поєднувався зі страхом можливої Ядерної війни. Як зазначають дослідники Дайєр-Візерфорд і де Пойтер, такі постапокаліптичні ігри функціонують як критика неоліберальної культури виживання⁴. Таким чином альтернативний світ «Fallout» перетворюється на іронічну, візуалізовану метафору американської культури, зі всіма її протиріччями.

Друга частина вищезгаданої серії, Fallout 2 (1998), може вважатися однією з найперших комп'ютерних ігор, які обігрують тему Чорнобильської катастрофи, хоча й не у прямий спосіб. У сюжеті гри є побічне завдання, пов'язане з атомною електростанцією, яка збереглася після

³ Maher J. Wasteland. The Digital Antiquarian. 2016. 26 лют. URL: <https://www.filfre.net/2016/02/wasteland/>

⁴ Dyer-Witheford N., de Peuter G. Games of Empire. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2009. С. 120–145.

ядерної війни у вигаданому місті Гекко. Гравцю дають можливість відремонтувати реактор, що викидає шкідливі речовини у ґрунтові води. Якщо гравцеві не вдавалося впоратися із цим завданням, то реактор загрожував вибухом та подальшим зараженням усієї довколишньої місцевості радіонуклідами. Ситуація довкола цього завдання має явні алузії на аварію на ЧАЕС. І хоча у грі немає прямих згадок саме про катастрофу у Чорнобилі, вони є у фалах гри – файл, у якому міститься інформація про локацію міста Гекко, має назву «uh_oh_chernobl»⁵. Це може бути умисним відсиланням, яке розробники залишили для гравців, або просто свідчення того, що автори при створенні цього завдання надихалися саме історією про аварію на ЧАЕС.

Ще одна серія, яку варто відзначити як важливу передтечу до появи відеоігор про Чорнобильську катастрофу, це шутер від першої особи «Half-Life». Перша гра серії вийшла у 1998-му році й розповідає історію техногенної катастрофи у науково-дослідницькому комплексі у пустелі в Нью-Мексико, США. Гравець керує співробітником однієї з лабораторій комплексу, який має провести експеримент з ректором, але під час його виконання стається катастрофа. Це призводить до відкриття множинних порталів у паралельну реальність, звідки у наш світ потрапляють численні небезпечні монстри. Гравець виживає після катастрофи й намагається знайти способи припинення вторгнення з іншого світу.

Основна сюжетна зав'язка «Half-Life» це поширене науково-фантастичне кліше про експеримент, який виходить з під контролю вчених. Але наявність реактора, великого науково-технічного комплексу, а також радіаційної небезпеки (гравець носить костюм, який сповіщає його про радіаційне забруднення), нагадують і про Чорнобильську катастрофу, що також сталася у наслідок експерименту на реакторі. Якщо сюжет першої частини гри повністю розгортається довкола ідеї великої техногенної катастрофи, то дія другої частини, «Half-Life 2» (2004), перенесена у Східну Європу, що ще більше наближає франшизу до українського контексту⁶.

Серія відеоігор «Half-Life» мала великий комерційний та критичний успіх й вважається однією з найвпливовіших, коли йдеться про жанр шутерів від першої особи. Довкола серії гуртується велика спільнота гравців, які створюють різні користувацькі модифікації, маніпулюючи файлами та ресурсами гри. Це дозволяє фанатам «Half-Life» розповідати

⁵ Синенко Б. В., Рубан Ю. В. Impact of the accident at the chornobyl npp on modern computer game industry. Проблеми зняття з експлуатації об'єктів ядерної енергетики та відновлення навколишнього середовища. С. 257.

⁶ Sabău A. Exploring Virtual Dystopias. A study of architectural stagecraft and narrative in video games. Case study: Valve's Half-Life 2. Utopia e Distopia nel Progetto Digitale. Roma: Gangemi Editore, 2018. С. 69–80.

свої власні історії у світі гри або навіть змінювати ігровий процес до невпізнаваності, модифікуючи його параметри й запроваджуючи нові ігрові механіки. Слід відзначити, що однією з таких модифікацій, що набули широкої популярності в Україні, була «Half-Life; Чорнобиль» (2003). У цій фанатській версії оригінальної гри, гравцеві потрібно було проникнути на Чорнобильську атомну електростанцію й знищити її реактор. У 2000-х роках «Half-Life; Чорнобиль» встигла отримати неофіційну піратську дистрибуцію на фізичних носіях по всій території пострадянського простору. Пірати видавали гру за офіційну розробку й нову частину франшизи, навіть попри дуже низький рівень якості модифікації.

2. Перші відеоігри з місцем дії у Зоні відчуження

«S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля» стала першою відеогрою, яка повністю базується на темі Зони відчуження. Розробка гри тривала з 2001 до 2007 року. За цей час концепція сюжету і світ, у якому мають розгортатися події, декілька разів змінювався. Від початку київська команда розробників GSC Game World планувала створити командний шутер з тактичними елементами, натхненний фільмом «Зоряна Брама» (оригінальна назва «Stargate», 1994), у якому гравцеві потрібно було досліджувати невідому планету. Але у 2002 році, після того, як керівник компанії Сергій Григорович, переглянув документальний фільм про Зону відчуження, з'явилася ідея перенести всі події туди⁷. У 2002–2003 роках команда розробників здійснила кілька поїздок у закриту зону довкола ЧАЕС, щоб зібрати матеріали для нової концепції. Багато фотографій та відео стали основою для моделювання об'єктів та локацій світу гри. Загальна топографія і географічне співвідношення будівель та елементів інфраструктури у світі «S.T.A.L.K.E.R.» не збігаються з реальним ландшафтом Зони відчуження. Попри це розробникам вдалося створити переконливе враження реальної місцевості, наситивши її упізнаваними об'єктами Зони відчуження, що вже на той час стали широковідомими точками туристичного інтересу. Наприклад, у віртуальній Зоні гравець може побачити центральну площу міста Прип'ять, готель «Полісся», ДК «Енергетик», звалище радіоактивної техніки, об'єкт «Укриття» над Четвертим енергоблоком ЧАЕС та багато іншого⁸. Із кожною наступною

⁷ Лисайчук А. Коротка історія створення гри S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. ITC.ua. 2022. 16 січ. URL: <https://itc.ua/articles/kratkaya-istoriya-sozdaniya-igry-s-t-a-l-k-e-r-shadow-of-chernobyl/>

⁸ Kot Y. I. Unearthing the Past: Historical Heritage of Post-USSR Ukraine in STALKER: Shadow of Chernobyl. Central and Eastern European Histories and Heritages in Video Games / ред. М. Mochocki [та ін.]. Routledge, 2024. С. 55–80.

грою серії ця туристична іконографія буде розширюватись й поповнюватись новими упізнаними об'єктами.

Сюжет «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля» розгортається в альтернативній реальності, де відбулася повторна аварія на ЧАЕС. Внаслідок нового вибуху невідомого походження, Зону заповнили небезпечні аномалії, мутанти та артефакти, що мають надприродні властивості. Хоча територія Зони відчуження ізольована від зовнішнього світу, у її периметр постійно проникають так звані сталкери – дослідники Зони, які полюють за артефактами й продають їх через спеціальних посередників замовникам за межами периметра. Сталкери діляться на різні фракції, кожна з яких переслідує свої інтереси, або працюють як одинаки. Гравцеві пропонують стати одним з таких сталкерів на прізвисько Мічений, який втратив пам'ять. Він має лише одну зачіпку, що може допомогти з'ясувати, хто він насправді, – це запис у кишеньковому комп'ютері (КПК), де йдеться про те, що Мічений має розшукати і вбити сталкера, на ім'я Стрілець. Дуже швидко протагоніст розуміє, що для виконання цього завдання йому доведеться знайти дорогу до центру Зони. Власне це і стає головною мотивацією у дослідженні віртуального світу гри.

На відміну від лінійних, сюжетних шутерів у стилі «Half-Life» (де всі локації гри складаються у лінійну послідовність з можливістю пересуватися заздалегідь визначеним шляхом), «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля» будується на принципі «відкритого світу», що дозволяє гравцеві вільно досліджувати Зону й діставатися потрібних для розвитку сюжету місць різними способами⁹. Структурно світ гри все ще складається з окремих локацій-рівнів, пов'язаних точками переходу. Коли гравець досягає однієї з таких точок, відеогра завантажує в оперативну пам'ять комп'ютера новий регіон. У кожному окремому регіоні може бути декілька різних точок переходу до декількох інших рівнів. Таким чином віртуальна Зона відчуження «зшивається» з окремих елементів за принципом «клаптикової ковдри», даючи ілюзію значно більшого світу. На момент релізу такий підхід до побудови ігрового простору у жанрі шутерів ще не був повсюдно поширеним, тому в цьому сенсі «S.T.A.L.K.E.R.» можна вважати досить інноваційною для свого часу грою. Гравець може йти за сюжетною лінією або відволікатися на дослідження довколишнього простору, виконувати сторонні завдання, заходити у різні закинуті будівлі й шукати артефакти, що дають бонуси.

⁹ Zabirko, Oleksandr. "The Affective Landscapes of STALKER." *History in Popular Cultures Volume. 21* (2024): 241.

Оживленість віртуального світу «S.T.A.L.K.E.R.» забезпечується системою штучного інтелекту A-Life¹⁰. Вона керує іншими сталкерами й групами мутантів, які так само як і гравець пересуваються по віртуальному світу й можуть взаємодіяти одне з одним – вступати в сутички, досліджувати простір, відпочивати тощо. Зона відчуження у «S.T.A.L.K.E.R.» живе власним життям і не обертається довкола гравця. Кожен неігровий персонаж розв'язує власні задачі, покладаючись на свою власну ієрархію потреб і пріоритетів. Це дозволяє генерувати велику кількість несподіваних ситуацій, які може спостерігати гравець або навіть у них втручатися. Таким чином кожне нове проходження гри стає унікальним. Система дозволяє генерувати нові події також і у досліджених раніше локаціях, що спонукає гравця повертатися у вже відомі йому місця. «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля» також виділяється своєю похмурою атмосферою, що у поєднанні з динамічними погодними ефектами, фотореалістичними закинутими будівлями й хижими мутантами, створює відчуття близькі до жанру горор.

Наступні дві гри серії – доповнення «S.T.A.L.K.E.R.: Чисте небо» (2008) і «S.T.A.L.K.E.R. Поклик Прип'яті» (2009) – розширили ідею першої гри, додавши нові упізнавані локації з реальної Зони відчуження, а також переосмисливши вже наявний віртуальний простір.

«S.T.A.L.K.E.R.: Чисте небо» це приквел до оригінальної гри. Її світ складається з перекомпонованих локацій «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля», до яких розробники додали декілька нових. Ігровий процес фокусується на змаганні між різними фракціями сталкерів, що борються за територію (гравець може приєднатися до однієї з них). Удосконалена система штучного інтелекту A-Life дозволила «навчити» неігрових персонажів скоординованим діям. Гравець може брати участь у сутичках між різними групами сталкерів, або зберігати нейтралітет, виконуючи свої власні завдання. Проходження «S.T.A.L.K.E.R.: Чисте небо» дає нову перспективу на події першої гри, тим самим поглиблюючи її сюжетну складову.

Події «S.T.A.L.K.E.R. Поклик Прип'яті» хронологічно відбуваються вже після «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля». Цього разу віртуальна Зона відчуження має повністю новий світ, який не містить в собі жодну зі вже відомих локацій попередніх двох ігор. Гравець досліджує три великі регіони, один з яких охоплює цілий мікрорайон міста Прип'яті, відтворений з високим рівнем географічної достовірності. Це перша гра серії, в якій відсутня ЧАЕС як локація сюжетної кульмінації. Натомість лівова частка подій разом із закінченням гри відбувається у міських

¹⁰ Cicala A. A-Life: An Insight Into Ambitious AI. Black Shell Media. 2017. 24 жовт. URL: <https://medium.com/black-shell-media/a-life-an-insight-into-ambitious-ai-2eb435fa4054>

декораціях. «S.T.A.L.K.E.R. Поклик Прип'яті» повертає фокус на дослідницький геймплей і поглиблює варіативність виконання сюжетних і побічних завдань, тим самим наближаючись у цих аспектах до таких рольових ігор, як «Fallout».

Повноцінна друга частина серії, «S.T.A.L.K.E.R. 2. Серце Чорнобиля», вийшла у 2024 році. За час, який минув від виходу попередніх ігор, технології тривимірного моделювання вийшли на новий якісний рівень, що дозволило реалізувати нову версію віртуальної Зони відчуження з небаченою до того деталізацією. Ігровий світ у «S.T.A.L.K.E.R. 2.» набагато більший і набагато точніше відтворює географію реальної Зони. Точки переходу між локаціями, як це було у «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля», зникли, натомість гравець може пересуватися «безшовним» світом гри без будь-яких підвантажень і обмежень¹¹. Старі локації вмонтовані у новий ігровий простір «S.T.A.L.K.E.R. 2.», але їхнє співвідношення на карті не збігається із тим, що було раніше. Це дозволяє нам говорити, що нова Зона відчуження це не лише деталізована та «вільніша» версія попередньої, яка заповнює недоступні раніше прогалини між вже відомими локаціями, але й своєрідне «перевинайдення» базового уявлення про цей простір у реальності гри.

Головний герой «S.T.A.L.K.E.R. 2.» – колишній військовий на прізвище Скіф, у будинок якого влучає загадковий артефакт. Скіф розуміє, що він (артефакт) походить із Зони відчуження, тому вирішує відправитись туди, щоб з'ясувати причини цієї події. По ходу розгортання сюжету Скіф взаємодітиме з різними персонажами та фракціями, які населяють Зону, відвідає багато знакових локацій. Гравцеві надається широка можливість вибору у сюжетних діалогах, що може значною мірою впливати на розвиток історії. У «S.T.A.L.K.E.R. 2.» також діє система симуляції довколишнього життя A-Life, яка регулює поведінку інших сталкерів та різноманітних мутантів у реальному часі, що впливає на унікальність кожного нового проходження.

Загалом можна стверджувати, що «S.T.A.L.K.E.R.» вже понад 18 років залишається флагманською серією, коли йдеться про ігри, що працюють з темою Зони відчуження. Це підтверджують багатомільйонні продажі, високі оцінки критиків та дуже активна спільнота шанувальників, яка протягом усіх цих років створила сотні користувацьких модифікацій гри¹².

¹¹ Argüello D. N. S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl – New Details on Open World, Gameplay, and Enemy AI Revealed. Epic Games Store. 2024. 13 серп. URL: <https://store.epicgames.com/pl/news/stalker-2-heart-of-chernobyl-new-details-on-open-world-gameplay-and-enemy-ai-revealed>

¹² Продажі гри «S.T.A.L.K.E.R. 2 Серце Чорнобиля» перевищили мільйон копій за два дні. Укрінформ. 2025. 11 черв. URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-society/3930141-prodazi-gri-stalker-2-serce-comobila-perevisili-miljon-kopij-za-dva-dni.html>

Ще одна гра, яка вийшла на кілька місяців пізніше ніж «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля» і є одним із найраніших прикладів реалізації Зони відчуження у віртуальному відеоігровому просторі, – «Call of Duty 4: Modern Warfare» (2007). Це шутер на військову тему, події якого розгортаються у різних географічних точках планети. Гра має дві сюжетні лінії, які зрештою перетинаються між собою. Гравець керує по чергово різними персонажами, розплутуючи складний військово-політичний клубок, пов'язаний з темою тероризму, торгівлі зброєю і ядерними загрозами.

Одна із найвідоміших місій «Call of Duty 4: Modern Warfare» під назвою «All Ghillied Up» відбувається у Зоні відчуження. Гравець виконує саперське завдання з ліквідації міжнародного терориста Закаєва, головного антагоніста гри, яке зрештою провалюється. Перш ніж дістатися до своєї цілі, а потім і на шляху до евакуації, гравець разом з керованим комп'ютером компаньйоном, проходить найупізнаванішими місцями Зони відчуження. У кадр потрапляють ЧАЕС, готель «Полісся», ДК «Енергетик», басейн «Лазурний» та інші об'єкти, добре відомі туристам. На відміну від серії «S.T.A.L.K.E.R.», «Call of Duty» не прагне до правдоподібного відтворення простору, тому тутешня Зона відчуження створює лише загальне враження відомого місця. Деталі та архітектоніка панельних будинків, дворів у спальних районах та інші елементів інфраструктури мають не багато спільного з тим, що можна побачити у місті Прип'ять, Увесь лінійний рівень «All Ghillied Up» працює як інтерактивна декорація. Вона обрамлює місцевість для послідовного набору екшн-сцен, додає дії контексту й похмурої атмосфери «мертвого міста».

«Call of Duty 4: Modern Warfare» мала надзвичайний успіх у гравців та високі оцінки критиків, ставши новим еталоном для лінійних шутерів на багато років вперед¹³. І хоча, у порівняно зі «S.T.A.L.K.E.R.», спробу розробників відтворити антураж Прип'яті не можна назвати дуже переконливою, все ж варто відзначити значний вплив «Call of Duty» на популяризацію Зони відчуження як місця дії у відеоіграх.

Другий раз серія звернеться до теми Чорнобильської зони у 2020 році з виходом «Call of Duty: Black Ops Cold War», хоча і в дещо непрямий спосіб. В один із ключових моментів сюжетної кампанії гравець опиниться на території загоризонтної радіолокаційної станції «Дуга-2», що зараз перебуває у межах Зони відчуження. За сюжетом гри, ця подія відбувається у 1981 році, ще до аварії на ЧАЕС.

¹³ Andhita P. R. Interpretasi sense of place dalam game call of duty 4: modern warfare. *Jurnal El-Hamra: Kependidikan dan Kemasyarakatan*. 2019. Vol. 4, № 2. С. 9–18.

3. Зона відчуження як тематична ніша ігрової індустрії

Після появи серії «S.T.A.L.K.E.R» розробники відеоігор почали більше звертати увагу на Зону відчуження як місце дії. Особливо це стосується студій зі Східної Європи, які, вочевидь, вбачають у Зоні відчуження певний збиральний образ усього регіону, з його складною історією, культурними особливостями й травматичними досвідами. Чорнобильська зона стає похмурим брендом-метафорою, через яку східноєвропейці артикулюють світу уявлення про самих себе і свою ментальність¹⁴.

У 2019 році українська компанія Vostok Games, яка була створена вихідцями з команди GSC Game World, що працювали над першими частинами серії «S.T.A.L.K.E.R», випустила мультиплексний шутер про Чорнобильську зону «Fear The Wolves» (2019). Геймплейна модель гри реалізована у стилі «королівської битви» (Battle Royale). Це багато-користувацький режим, у якому гравці мають шукати ресурси та зброю на великій карті, змагатися між собою, доки в живих не залишиться лише один. «Fear The Wolves» пропонувала декілька рівнів, базованих на локаціях Зони відчуження, на яких могли одночасно перебувати до 100 гравців. Як і у «S.T.A.L.K.E.R», тут є мутанти, аномалії й радіаційне забруднення. Ці фактори можуть впливати на поведінку гравців, що за задумом розробників мало б урізноманітнити ігровий процес.

«Fear The Wolves» не отримала широкої підтримки гравців (що критично важливо для успіху мультиплексних ігор) та була відзначена низькими оцінками критиків, що змусило розробників дуже швидко покинути її підтримку й закрити усі онлайн-сервери. Слід відзначити, що до випуску «Fear The Wolves», команда Vostok Games багато років поспіль працювала над ще однією мультиплексною грою у постапокаліптичному світі «Survarium». Це був сесійний шутер з різними ігровими режимами, який мав декілька ігрових карт, створених на основі локацій Чорнобильської зони відчуження. За 8 років розробки «Survarium» так і не вийшла зі статусу бета-версії, і у 2022 році Vostok Games також закрили цей проєкт.

Однією з найвідоміших ігор, що вийшли вже після появи серії «S.T.A.L.K.E.R», стала «Chernobylite» (2021), розроблена польською студією «The Farm 51». Це науково-фантастична гра від першої особи з елементами горору. Вона дозволяє гравцеві досліджувати високодеталізовану Чорнобильську зону, для створення якої застосовувались технології тривимірного сканування реальних об'єктів. У центрі сюжету – колишній фізик, що працював на ЧАЕС у момент катастрофи 1986 року. Через кілька десятиліть потому він повертається у цю

¹⁴ Central and Eastern European Histories and Heritages in Video Games / ред. М. Mochocki [та ін.]. Taylor & Francis, 2024.

місцевість, щоб розв'язати загадку зникнення своєї коханої, з якою він втратив зв'язок у день аварії. Потрапивши у зону, головний герой з'ясовує, що її заповнила речовина під назвою «чорнобиліт», яка змінює простір довкола й створює аномалії. Гра пропонує нелінійний сюжет, на який гравець може впливати своїми діями, і поєднує багато елементів з відеоігор про виживання, менеджмент ресурсів, рольових ігор та шутерів¹⁵.

Багато в чому «Chernobylite» можна вважати «духовним нащадком» серії «S.T.A.L.K.E.R.», який перейняв чимало її ключових елементів, хоча стилістика геймплею і має багато відмінностей. Основний ігровий процес «Chernobylite» більше опирається на менеджмент ресурсів й механіки виживання. Гравцеві потрібно займатися розвитком своєї бази й давати завдання своїй команді, ходити в «рейди» за потрібними речами тощо. У грі є розвинута система крафту, що дозволяє майструвати своє власне спорядження, що також залежить від менеджменту і пошуку наявних ресурсів. Водночас камера від першої особи, похмура атмосфера Зони відчуження, науково-фантастичний сюжет, що межує з містикою, та скрупульозний підхід до відтворення об'єктів простору за реальними зразками, роблять «S.T.A.L.K.E.R.» і «Chernobylite» дуже близькими.

Продовження серії, «Chernobylite 2: Exclusion Zone», наразі перебуває у статусі бета-версії (у гру вже можна пограти на платформі цифрової дистрибуції «Steam» у режимі «дочасного доступу», але команда розробників все ще її допрацьовує). Розробники обіцяють «безшовний» світ, яки не ділитиметься на окремі локації (що також нагадує про технологічний перехід «S.T.A.L.K.E.R.» від першої до другої частини), фотореалістичну деталізацію оточення та можливість розвивати власного персонажа як у повноцінній грі жанру РПГ.

Ще одна польська розробка – пригодницька гра «Chornobyl Liquidators» (2021) від студій Live Motion Games та Frozen Way – пропонує вжитися в роль ліквідатора Чорнобильської катастрофи 1986 року. На відміну від «S.T.A.L.K.E.R.», «Chernobylite» та інших ігор з фантастичними елементами, «Chornobyl Liquidators» пропонує реалістичне відтворення подій довкола аварії на ЧАЕС. Гравець має змогу зіграти за декількох різних ліквідаторів, серед яких є пожежник, дозиметрист, інженер й навіть чиновник. Герої виконують різні завдання, стикаючись з радіаційними загрозами й бюрократичними перепонами радянської репресивної машини. Значна частина сюжету присвячена відкриванню прихованої правди про наслідки катастрофи та її ліквідацію.

¹⁵ DuBose J. Chernobylite: A Light in the Exclusion Zone. Video Games and Environmental Humanities: Playing to Save The World. Cham: Springer International Publishing, 2024. С. 17–32.

Розробники «Chornobyl Liquidators» намагалися показати реальний подвиг ліквідаторів, створити гру, що наближує пережитий ними досвід до людей, які з ним ніколи не стикалися, що безперечно підвищує її цінність і як освітнього продукту.

Гра зі схожою назвою до попередньої, «Liquidators» (2020), також звертається до історії про реальних ліквідаторів Чорнобильської катастрофи. Вона створена міжнародної анонімною групою розробників «1986 CL3» як частина промо-кампанії фонду «Chernobyl Children International» і розповсюджується безкоштовно. Гра розповідає про водолазів Олексія Ананенка, Валерія Беспалова та Бориса Баранова, які спускали у басейн під ушкодженим реактором ЧАЕС, аби відкрити запірні клапани й уникнути повторного вибуху¹⁶. Гравець бере на себе роль одного з ліквідаторів й виконує послідовність завдань у колаборації з іншими героями. Кожен з них має унікальні особливості, тому їхня взаємодія є критичною для виконання головного завдання. Гра не намагається фотореалістично відтворити усю обстановку довкола реактора й у басейні під ним, а радше пропонує її візуально стилізовану версію, яка не суперечить реалістичній сутності зображувальних подій.

Окрім «Chornobyl Liquidators» і «Liquidators» у контексті спроб реалістичного відображення подій довкола ЧАЕС з освітньою чи документальною метою, варто також згадати тривимірний віртуальний тур «Chernobyl VR Project» (2016) від вже згаданої польської студії The Farm 51, а також симулятор ходьби «Echo of Prypiat» (вихід запланований на 2025 рік), що розробляється українською компанією «Chornozem Interactive». Ці дві гри мають значно менший рівень гейміфікації через ігрові механіки й більше спрямовані на знайомство з атмосферою зони та історіями людей, яких торкнулася катастрофа на ЧАЕС.

Серед інших, менш відомих прикладів відеоігор про Зону відчуження, можна згадати шутер для мобільних платформ «Radiation City» (2018), сюжетну пригодницьку гру «Chernobyl: The Untold Story» (2020), лінійний шутер від першої особи «Chernobyl: Road Of Death» (2020), онлайн шутер «STALCRAFT» (2022), а також горори SWAN: Chernobyl Unexplored (2020) та CHERNOBYL – Death May Die (2023)¹⁷.

Як додатковий чи спорадичний елемент антуражу, Зона виступала й у доповнених до симулятора бездоріжжя «Spintires» (2014), симулятора

¹⁶ Лопатіна І. Я не казав «ні» – це моя робота. Інтерв'ю з «чорнобильським водолазом», який запобіг ланцюговій реакції вибухів на ЧАЕС. НВ. 2021. 24 квіт. URL: <https://nv.ua/ukr/radio/inverythatplace/chornobil-interv-yu-z-vodolazom-shcho-zapobig-lancyugoviy-reakciji-na-chaes-sluhati-onlayn-50049559.html>

¹⁷ Данилов О. Не лише S.T.A.L.K.E.R.: ще 10 ігор про Чорнобиль. Mezha. 2023. 26 квіт. URL: <https://mezha.media/articles/10-chornobyl-games/>

водія автобуса «Bus World» (2022), була одним з елементів карти світу авіасимулятора «Microsoft flight simulator» (2020).

Усі ці ігри дуже по-різному осмислюють тему Зони та аварії на ЧАЕС, пропонуючи різні типи геймплею та візуальної репрезентації тематичного простору, орієнтуючись на аудиторії різного віку й жанрових уподобань. Це свідчить про певну універсальність теми Чорнобильської зони як своєрідного хронотопу, простору, на тлі якого можуть розгортатися найрізноманітніші події, об'єднані рамкою трагічної техногенної катастрофи.

ВИСНОВКИ

Гене́за відеоігор, які обирають місцем дії Чорнобильську зону відчуження, засвідчує, що за десятиліття творчого осмислення образ Зони відчуження перетворився з географічного ареалу техногенної катастрофи на багатогранний символ сучасної популярної культури. Аварія на ЧАЕС у 1986 році була подією світового масштабу, яка стимулювала колективні страхи перед технологіями й радіацією, а також оголила проблеми радянського тоталітарного режиму. Попри це, у відеоігровому медіумі ця тема ще досить довго не отримувала належної рефлексії, з'являючись в окремих проєктах як спорадичний елемент («Fallout 2», модифікації для «Half-Life» тощо).

Закономірно, що перше ґрунтовне осмислення Зони відчуження у відеоіграх відбулося у проєкті саме української студії GSC Game World, яка розробила всесвітньо відому серію «S.T.A.L.K.E.R.». Після виходу першої гри серії, «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля», у відеоігровій індустрії з'являється тренд на Зону відчуження як місце дії, який особливо активно підхоплюють розробники зі Східної Європи («Chernobylite», «Fear The Wolves», «Chornobyl Liquidators» тощо). Всі вони не лише відтворюють упізнавані місця Зони й апелюють до подій довкола аварії, але й беруть активну участь у процесі творення нового попкультурного міфу Зони відчуження як простору викликів, небезпек, містичних загадок і травматичних досвідів. Зона відчуження у форматі відеоігри починає діяти як інтерактивна рамка пізнання культурних кодів Східної Європи й України зокрема. При чому цей процес може відбувати у дуже різних геймплейних форматах та за допомогою широкого спектра драматургічних стратегій. Частина ігор про Зону культивує містичний і науково-фантастичний підходи («S.T.A.L.K.E.R.», «Chernobylite»), інша частина прагне до документальності й реалізму («Chornobyl Liquidators», «Echo of Prypiat»). Це свідчить про певну універсальність, закладену в образ Зони відчуження як простір для драматичних сюжетів.

Загалом ми можемо зробити висновок, що Зона відчуження у межах відеоігрової індустрії стала повноцінною тематичною нішею

і функціонує як узагальнений, метафоричний хронотоп травматичної дійсності Східної Європи. Це яскравий приклад того, як український культурний та історичний досвід ХХ ст. продовжують осмислюватись у цифрову добу.

АНОТАЦІЯ

У розділі досліджується, як Чорнобильська зона відчуження стала місцем дії й темою для відеоігор, а також аналізується репрезентація Зони у найвідоміших відеоігрових серіях («S.T.A.L.K.E.R.», «Call of Duty», «Chernobylite» та ін.). Простежується трансформація Зони від реального місця техногенної катастрофи до міфологізованого хронотопу попкультури. Окрема увага звертається на відеоігри східноєвропейського походження, які працюють із Зоною відчуження як культурно близькою темою. Встановлено, що Зона відчуження стала у відеоігровій культурі символічним простором небезпеки, травми та пошуку й переосмислення колективної пам'яті. Вона адаптується до різних жанрових і геймплейних форматів, зберігаючи при цьому впізнавану атмосферу і міфологічні пласти. Дослідження демонструє, що віртуальна Зона є не лише антуражем чи тлом, а й складним культурним конструктом, який продовжує набувати нових сенсів.

Література

1. Hundorova T. Post-Chornobyl: From (Non) Representation to an Ecocritical Reading of Nuclear Trauma. *Slavia Iaponica*. 2021. Vol. 24. С. 59–75.
2. Mousinho G. A. A. de Menezes. Bombs and ruins: apocalyptic and post-apocalyptic audiovisual narratives from the cold war and beyond : PhD Diss. / Federal University of Rio Grande do Norte, 2018.
3. Maher J. Wasteland. *The Digital Antiquarian*. 2016. 26 лют. URL: <https://www.filfre.net/2016/02/wasteland/> (дата звернення: 20.06.2025).
4. Dyer-Witheford N., de Peuter G. Games of Empire. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2009. С. 120–145.
5. Синенко Б. В., Рубан Ю. В. Impact of the accident at the chornobyl npp on modern computer game industry. *Проблеми зняття з експлуатації об'єктів ядерної енергетики та відновлення навколишнього середовища*. Київ, 2015. С. 257.
6. Sabău A. Exploring Virtual Dystopias. A study of architectural stagecraft and narrative in video games. Case study: Valve's Half-Life 2. *Utopia e Distopia nel Progetto Digitale*. Roma : Gangemi Editore, 2018. С. 69–80. DOI: 10.13140/RG.2.2.14652.18569
7. Лисайчук А. Коротка історія створення гри S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. *ITC.ua*. 2022. 16 січ. URL: <https://itc.ua/articles/>

kratkaya-istoriya-sozdaniya-igry-s-t-a-l-k-e-r-shadow-of-chernobyl/ (дата звернення: 20.06.2025).

8. Kot Y. I. Unearthing the Past: Historical Heritage of Post-USSR Ukraine in STALKER: Shadow of Chernobyl. *Central and Eastern European Histories and Heritages in Video Games* / ред. М. Mochocki [та ін.]. Routledge, 2024. С. 55–80. DOI: 10.4324/9781003444004-7

9. Zabirko O. The Affective Landscapes of STALKER. *History in Popular Cultures*. Vol. 21. 2024. С. 241.

10. Cicala A. A-Life: An Insight Into Ambitious AI. *Black Shell Media*. 2017. 24 жовт. URL: <https://medium.com/black-shell-media/a-life-an-insight-into-ambitious-ai-2eb435fa4054> (дата звернення: 20.06.2025).

11. Argüello D. N. S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl – New Details on Open World, Gameplay, and Enemy AI Revealed. *Epic Games Store*. 2024. 13 серп. URL: <https://store.epicgames.com/pl/news/stalker-2-heart-of-chernobyl-new-details-on-open-world-gameplay-and-enemy-ai-revealed> (дата звернення: 20.06.2025).

12. Продажі гри «S.T.A.L.K.E.R. 2 Серце Чорнобиля» перевищили мільйон копій за два дні. *Укрінформ*. 2025. 11 черв. URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-society/3930141-prodazi-gri-stalker-2-serce-cornobila-perevisili-miljon-kopij-za-dva-dni.html> (дата звернення: 20.06.2025).

13. Andhita P. R. Interpretasi sense of place dalam game call of duty 4: modern warfare. *Jurnal El-Hamra: Kependidikan dan Kemasyarakatan*. 2019. Vol. 4, № 2. С. 9–18. DOI: 10.51869/jelham.v4i2.60

14. Central and Eastern European Histories and Heritages in Video Games / ред. М. Mochocki [та ін.]. Routledge, 2024. DOI: 10.4324/9781003444004

15. DuBose J. Chernobylite: A Light in the Exclusion Zone. *Video Games and Environmental Humanities: Playing to Save The World*. Cham: Springer International Publishing, 2024. С. 17–32. DOI: 10.1007/978-3-031-50800-4_2

16. Лопатіна І. Я не казав «ні» – це моя робота. Інтерв'ю з «чорнобильським водолазом», який запобіг ланцюговій реакції вибухів на ЧАЕС. *НВ*. 2021. 24 квіт. URL: <https://nv.ua/ukr/radio/inverythatplace/chornobil-interv-yu-z-vodolazom-shcho-zapobig-lancyugoviy-reakciji-na-chaes-sluhati-onlayn-50049559.html> (дата звернення: 20.06.2025).

17. Данилов О. Не лише S.T.A.L.K.E.R.: ще 10 ігор про Чорнобиль. *Mezha*. 2023. 26 квіт. URL: <https://mezha.media/articles/10-chornobyl-games/> (дата звернення: 20.06.2025).

Information about the author:

Mymruk Oleksandr Vitaliyovich,

Graduate student at the Department of Philosophical Anthropology,
Philosophy of Culture and Cultural Studies
Dragomanov Ukrainian State University
9, Pyrohova Str, Kyiv, 01601, Ukraine