

**Київський національний університет імені Тараса Шевченка**

**Філософський факультет**

**Кафедра української філософії і культури**

**ОБРАЗИ ЧОРНОБИЛЮ У КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ:**

**КУЛЬТУРОЛОГІЧНИЙ АНАЛІЗ**

Кваліфікаційна робота за спеціальністю 034 «Культурологія»

на здобуття освітнього ступеню бакалавра культурології

**Студент-виконавець:**

Ремізовський А.О.

IV курс

спеціальність 034 “Культурологія”

ОПП «Культурологія»

**Науковий керівник:**

Буцикіна.Є.О

кандидат філософських наук

---

(підпис)

Допущено до захисту:

Зав. кафедри\_\_\_\_\_

**Київ — 2021**

## Зміст

Вступ.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ КУЛЬТУРОЛОГІЧНОГО АНАЛІЗУ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР .....	7
1.1. Терміни та підходи.....	7
1.2. Історіографія проблеми вивчення комп'ютерної гри .....	11
РОЗДІЛ 2. КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ, ПРИСВЯЧЕНІ ЧОРНОБИЛЬСЬКІЙ КАТАСТРОФІ .....	17
2.1. Відеоігри про боротьбу з тероризмом .....	17
2.2. Серія відеоігор «S.T.A.L.K.E.R.».....	21
2.3. Модифікації, «ідейні продовження», симулятор та експерименти. ....	37
РОЗДІЛ 3. ОБРАЗИ ЧОРНОБИЛЮ У КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ: ХАРАКТЕРИСТИКА.....	43
Висновки. ....	50
Список літератури. ....	54
Додаток 1.....	59
Додаток 2.....	61
Додаток 3.....	65

**Актуальність дослідження:** Чорнобильська Зона Відчуження зараз є одним з найпопулярніших туристичних місць в Україні. У 2016 році кількість туристів, які відвідали Чорнобиль, склало 36 тисяч осіб [10], у 2019 році, через вихід американського серіалу «Чорнобиль» — 120 тисяч осіб [33]. На офіційному рівні президенти України, і міністри культури визначають цінність Чорнобильської зони Відчуження як особливого природного та історично-культурного простору [9].

Така ситуація зумовлена образами про Чорнобиль, які існують у свідомості людей. Ці образи виникли внаслідок культурних та історичних обставин і їх можна побачити у популярних творах масової культури. Особливо — у комп'ютерних іграх.

Комп'ютерна гра є дуже популярним феноменом масової глобальної культури. Цифрові платформи з продажу комп'ютерних ігор нараховують десятки мільйонів постійних користувачів. Кожного року випускається сотні комп'ютерних ігор різних жанрів, від шутерів («стрілялок») від першої особи до стратегій. Навколо комп'ютерних ігор утворена субкультура. Фанати об'єднуються у великі спільноти, пишуть тексти, роблять малюнки на основі наративу, проводять різні заходи та навіть модифікують ігри або створюють на їх основі нові (конверсії). Комп'ютерні ігри також являють собою самостійні твори, які мають власну історію та наратив.

Відповідно, актуальність даного дослідження зумовлено популярністю Чорнобильської Зони Відчуження та популярністю комп'ютерних ігор. Дослідження образів Чорнобилю у комп'ютерних іграх дозволяє нам зрозуміти не лише як сприймається Чорнобиль у масовій культурі та чому багато людей мають особливе позитивне відношення до цього місця, а й те, як наратив комп'ютерних ігор прив'язаний до культурного контексту. Врешті, культурологічні дослідження комп'ютерних ігор, особливо на таку

специфічну тематику, є актуальними через те, що досліджень у вітчизняному просторі за тематикою відеоігор дуже небагато.

**Ступінь розробки проблеми:** феномен комп'ютерної ігри розглядається у всій його багатовимірності. Вагомий внесок у дослідження гри як культурної діяльності зробив Й. Гейзинга, який обґрунтував її важливість у культурних процесах.

Вивчення комп'ютерних ігор як окрема міждисциплінарна сфера досліджень розпочалися у 1980-2000их роках. Такі науковці як Г. Фраска, Д. Джул, Я. Богост, Е. Орсет аналізують комп'ютерну гру як багатовимірне, унікальне культурне явище, в основі якого лежить у першу чергу взаємодія гравця у межах створених у відеоігрі системи правил. Акцент на потенціалі міждисциплінарних досліджень комп'ютерних ігор роблять такі науковці як А. Ветушинський, К. Мартинов.

Дослідження наративів та образів у комп'ютерних іграх базується на роботах В. Проппа, М. Бахтіна, Р. Барта, Ц. Тодорова, Ж. Деріда, П. Рікера. Наратологічний підхід у дослідженні відеоігор використовують дослідники нових медіа, такі як Д. Мюррей, Л. Манович. З позиції феміністичної критики та гендерної теорії образи у комп'ютерних іграх досліджують Д. Батлер, Д. Бенкс, Г. Кенеді. Й. Ліндерот адаптував теорію аффередансів американського психолога Д. Гібсона та виділив шість типів інтерпретацій відеоігри, які можуть виникнути у гравця.

Філософсько-естетичний аналіз віртуальної реальності зробили російські дослідники В. Бичков, Н. Маньковська. Серед українських дослідників комп'ютерних ігор можна виділити К. Кислюк, О. Шерман, Ю. Романенко, А. Жадан.

Самі образи Чорнобилю у комп'ютерних іграх в наукових роботах не досліджувалися. Зате існує велика кількість публіцистичних матеріалів від ігрових журналів (DTF, StopGame.Ru, BestGamer, vgtimes.ru) та відеоблогерів.

**Мета дослідження:** встановити які образи Чорнобилю (Чорнобильської аварії) існують у комп'ютерних іграх, які наративи, сюжети та символічні конструкції використовують при зображенні цього місця, події; провезти культурологічний аналіз комп'ютерних ігор про Чорнобиль.

**Об'єкт дослідження:** культура комп'ютерних ігор, з репрезентацією Чорнобильської Зони Відчуження.

**Предмет дослідження:** образи та наративи, які функціонують у комп'ютерних іграх про Чорнобильську Зону Відчуження.

**Завдання дослідження:**

- визначити теоретико-методологічні основи дослідження комп'ютерних ігор: виокремити основні терміни та підходи, необхідні для дослідження;

- провезти історіографію дослідження комп'ютерних ігор;

- описати та проаналізувати комп'ютерні ігри про боротьбу з тероризмом, де зображується Чорнобиль;

- описати та проаналізувати серію комп'ютерних ігор «S.T.A.K.L.K.E.R.»;

- описати та проаналізувати фанатські модифікації до серії відеоігор «S.T.A.K.L.K.E.R.», відеогри, які позиціонуються як ідеологічне продовження цієї серії, симулятор «Chernobyl: Nuclear Power Plant Simulation» та відеогри з використанням експериментальних технологій, присвячених Чорнобилю;

- надати характеристику образам та наративам у комп'ютерних іграх, що досліджені, їх функціонуванню у культурному полі, виокремити основні образи.

**Методи дослідження:** у роботі використовується описовий, аналітичний, системний підхід. Комп'ютерні ігри розглядаються через призму культурологічного аналізу, з акцентом на наратологічний підхід для виокремлення образів.

**Структура роботи:** Робота складається з трьох розділів: (1) «Теоретико-методологічні основи культурологічного дослідження комп'ютерних ігор», (2) «Комп'ютерні ігри, присвячені Чорнобильській зоні відчуження», (3) «Образи Чорнобилю у комп'ютерних іграх: характеристика». Обсяг роботи складає 53 (66 зі списком літератури та додатком) сторінок. Список літератури містить 42 позиції.

## РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ КУЛЬТУРОЛОГІЧНОГО АНАЛІЗУ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

### 1.1. Терміни та підходи.

Комп'ютерна гра (відеогра) є багатовимірним культурним феноменом, зі своєю технічно-інженерною специфікою існування та особливою специфічною історією та функціонуванням. Як пише дослідник Я. Богост у своїй статті «Відеоігри — це безлад», на відеоігри можна дивитися як на звичайний програмний код, економічний товар або як унікальний досвід, який гравець отримує у ході ігрового процесу. [2] Усі ці точки погляду, з яких можна розглядати феномен, по-своєму важливі.

Засновник людології, школи дослідження ігор, Й. Гейзинга, писав, що гра — це «добровільна поведінка або заняття, яке відбувається всередині деяких встановлених кордонів місця і часу згідно добровільно взятим на себе, але безумовно обов'язковим правилам, з метою, що полягає в ньому самому; супроводжуване почуттями напруги та радості, а також відчуттям «інобуття» в порівнянні з «буденним життям» [13]. Сучасний дослідник комп'ютерних ігор, Д. Джул, визначає шість головних елементів класичної моделі гри [39, с.26]:

- 1) Правила — те, що задає рамки гри;
- 2) Змінні, кількісно вимірювані результати («Variable, quantifiable outcomes») — те, що фіксує ефективність гравця в рамках гри;
- 3) Цінність, яка присвячується певним результатам («Value assigned to possible outcomes») — те, що дає можливим оцінити дії гравця як позитивну, негативну або нейтральну;
- 4) Зусилля гравця — те, що гравець мусить зробити, щоб досягти певного результату;
- 5) Прихильність гравця до результату — те, чому гравець хоче досягти певного результату;

б) Обговорені наслідки — коли гравець осмислює та оцінює свої та чужі ігрові дії.

Таким чином, ключова характеристика комп'ютерної гри є саме використання комп'ютерних технологій. Джулл зазначає, що «тепер правила підтримує комп'ютер» і це «дозволяє встановлювати набагато складніші правила», «звільняти гравця від необхідності забезпечувати дотримання правил і дозволяє проводити ігри, в яких гравець не знає правил з самого початку[39, с.27]». Він демонструє три приклади порушення комп'ютерною грою класичної моделі [39. с.27-28]:

1) Концепція «змінних, кількісно вимірюваних результатів» змінюється в онлайн-рольових іграх, наприклад у «Everquest», де гравець не може досягти кінцевого результату, а тільки тимчасовий на виході з гри;

2) Відкриті симулятори, такі як «The Sims», віддаляють цілі й не описують можливі одні результати як краще, ніж інші;

3) Якщо класична гра обмежена часом та простором, то ігри у реальному часі кидають виклик цим кордонам.

Комп'ютерні технології дозволяють розробникам комп'ютерних ігор створювати віртуальну реальність — особливий тривимірний простір, який імітується програмою через використання комп'ютерної графіки і яке користувачі можуть досліджувати як реальне [3]. Філософи естетики В.В. Бичков, Н.Б. Маньковська характеризують віртуальну реальність наступним чином[4]:

«Це складна система, що самоорганізується, якість специфічне чуттєве (візуально-аудіо-гаптичне) середовище, яке утворюється електронними засобами комп'ютерної техніки та повністю реалізується в психіці людини, що сприймає (так само активно діє в цьому середовищі) суб'єкта; особливий, максимально наближений до реальної дійсності (на рівні сприйняття) штучно модельований динамічний континуум, що виникає в рамках і за

законами (які поки що тільки формується) комп'ютерно-мережевого мистецтва».

Багатовимірність комп'ютерної гри вимагає її ґрунтовного дослідження за допомогою методу культурологічного аналізу, основною метою якого є розуміння місця комп'ютерної гри у культурі: як історичний контекст впливає на створення відеогри, які ідеї в неї хотіли вкласти розробники, як відбувалося розповсюдження гри, яке було її масове сприйняття і як випуск гри вплинув на інститути та сприйняття певних феноменів. Це вимагає комплексного підходу до комп'ютерної гри, коли необхідно досліджувати починаючи від передумов розробки та завершуючи фанатськими модифікаціями.

Для розуміння образів Чорнобиля в комп'ютерних іграх та те, який образ виникає у гравців, у дослідженні активно використовується наратологічний підхід до розуміння комп'ютерних ігор. Цей підхід бере свої початок у першій половині 20 століття, у роботах літературознавців російської формальної школи (В. Пропп, М. Бахтін), а потім розвивався в рамках різних теорій: наприклад, структуралізму та постструктуралізму (Р. Барт, Ц. Тодоров, Ж. Деріда) та герменевтичної та феномологічної школи (П. Рікер) [32]. У центрі уваги наратології (термін належить Ц. Тодорову) постає наратив — розповідь «однієї чи більше фіктивних подій, які повідомляють одним, двома чи кількома (більш чи менш явними) нараторами одному, двом або кільком наратованим. [32] Об'єктом наративу виступає персонаж та внутрішньотекстові розповідні інстанції: імпліцитний та експліцитний наратор, наратор, автор (реципієнт)» [28].

Наратологічний підхід часто використовується у дослідженні комп'ютерних ігор, незважаючи на його критику (про це у підрозділі 1.2). Дослідниця нових медіа Д. Мюррей пише, що «будь-яку гру, електронну чи будь-яку іншу, можна пережити як символічну драму» [39, с.86]. Наратив відеогри також є унікальним завдяки комп'ютерним технологіям — як

зазначає інший дослідник нових медіа, Л. Манович, аналізуючи гру «Doom» та «Myst», «на відміну сучасної літератури, театру чи кіно, які побудовані на психологічній напрузі між персонажами та рухами в психологічному просторі ці комп'ютерні ігри повертають нас до давніх форм наративу, коли сюжет рухає просторовий рух головного героя» [39, с.95].

Дуже перспективним для дослідження наративу комп'ютерних ігор є адаптована Й. Ліндеротом теорія аффередансів американського психолога Д. Гібсона. Вона виділяє шість рівнів інтерпретацій, які може теоретично зробити гравець при проходженні відеогри [21]:

1) Явні, прямі інтерпретації — гра має елементи, які допомагають специфічній інтерпретації і поведінці в логіці, яка продиктована цією інтерпретацією, допомагає гравцеві легше проходити гру і дозволяє ознайомитися зі значною частиною контенту.

2) Сховані, непрямі інтерпретації — гра має потенціал для інтерпретацій, знайти і реалізувати які складніше, ніж інтерпретації першого типу. При цьому якщо гравець зробить усе необхідне, гра визнає цю інтерпретацію не менш значущою, ніж інтерпретацію попереднього типу, а інколи і заохочує, створюючи атмосферу «кращості» цієї інтерпретації.

3) Полемічні інтерпретації нагадують інтерпретації попередньої категорії, але у цьому випадку підвищення складності (як і фактичних дій, так і знаходження можливостей для дій, які відкривають цю інтерпретацію) сигналізує, що ідеологія, пов'язана з обраними діями, помилкова.

4) Проблемні інтерпретації — гравець присвоює елементи власної інтерпретації грі, незважаючи на знаки, які сигналізують що його точка зору помилкова.

5) Творчі інтерпретації — гравець створює інтерпретацію, яка ніяк не пов'язана зі знаками гри та залежить виключно від фантазії гравця.

б) Субверсивні інтерпретації — інтерпретація не просто ігнорує певні елементи гри, а створює повністю альтернативну інтерпретацію, яка прямо суперечить більшості представлених у грі знаків.

Отже, комп'ютерна гра — це програма на пристрої-носії, що запускається на пристрої-платформі і яка реалізує систему правил і механік, що дають певний досвід і демонструють певну історію, і передає певний наратив. Багатовимірність цього феномену вимагає враховувати усі важливі аспекти його функціонування при культурологічному аналізі. Для дослідження образів Чорнобилю у комп'ютерних іграх у даному дослідженні активно застовується наратологічний підхід, коли у центрі вивчення постає наратив відеоігри — сукупність символів, текстів, історій, які складаються у спільну структуру і які несуть певну інтерпретацію. Окрім цього, для більш повного розуміння феномену використовується типологія інтерпретацій за теорія аффередансів Гібсона-Ліндерота. У подальшому основа увага буде зосереджена на явних, схованих та полемічних інтерпретаціях.

## **1.2. Історіографія проблеми вивчення комп'ютерної гри.**

Наукове осмислення комп'ютерних ігор, сформування різних підходів та теорій відбувалося за відносно нетривалий проміжок часу і розвивається у рамках міждисциплінарного дискурсу, до якого були залучені літературознавці, соціологи, філософи, культурологи, психологи, економісти, тощо. Перші дослідження з'явилися у 1980-их роках, а офіційного статусу ігрові студії («game studies», студії дослідження відеоігор) отримали лише у 1999 році, коли у Данії був заснований перший у світі Центр Дослідження Комп'ютерних ігор (Center for Computer Games Research) [16].

До цього тема гри як культурного феномену підійматися людологами (від латинського ludos – гра) — у першу чергу Й. Гейзингою. Вони досліджували її роль гри у людській культурі, наголошуючи на важливій її ролі у її формуванні. О. Євтушенко пише, що для Гейзинга гра [7]:

«...феномен, що лежить в основі всієї людської культури, гра старша за культуру, бо остання передбачає існування людського суспільства та передбачає існування людського соціуму. Гра ж присутня вже у тварин, які не чекали, аби людина прийшла й навчила їх грати. Голландський культуролог наголошує: уже найпростіші ігрові форми – дещо більше, ніж суто фізіологічна чи фізіологічно обумовлена психічна реакція. Саме граючи й усвідомлюючи акт гри, людина стає чимось більшим, ніж раціональна істота, оскільки гра нерозумна. Реальність, пойменовану грою, стверджує Гейзинга, відчуває кожна людина.»

Перші людологи досліджували ігри у той час, коли відеоігор ще не було. У 1980-х роках, з появою і розповсюдженням комп'ютерних ігор вони стають об'єктом дослідження медіастудій. З'являється термін «кібертекст» — (текст, який можна сприймати лише з використанням певних засобів медіа, наприклад комп'ютер [8] ) та «гіпертекст» (текст, в якому відсутня лінійна структура ідей і який виражений фрагментарно і межа завершення котрого визначається самим читачем [19] ). Пізніше підхід до дослідження комп'ютерної гри як особливого тексту, сукупності певних символів і сенсів, отримав назву наратологія [14].

Взагалі, як зазначає російський дослідник комп'ютерних ігор А. Ветушинський [5], наратології як окремого підходу в ігрових студіях ніколи не існувало, як і війни з іншим напрямом — «людологами». Наратологія була «взірцевим ворогом» для дослідників комп'ютерних ігор, які у більшості вийшли із літературознавства і намагалися покінчити зі власним сприйняттям світу як сукупності зашифрованих текстів. Водночас це був способом боротьби з медійними студіями, які, на думку засновників Game studies, занадто узагальнено сприймають гру. У вступній статті до першого номеру наукового журналу «Gamestudies» 2001 року дослідник Е. Орсет писав наступне [23]:

«Звичайно, ігри повинні бути вивчені і в рамках існуючих областей (азначимо такі як медіа, соціологія і лінгвістика). Але гри занадто важливі, щоб залишатися в межах цих сфер. (І у них було тридцять років, за які вони нічого не зробили!). Подібно архітектурі, яка відноситься до історії мистецтва, але не може бути зведена до неї, дослідження ігор повинні включати дослідження медіа, естетику, соціологію тощо, але і існувати як самостійної наукової дисципліни, тому що не можуть бути зведені до будь-якої з перерахованих вище.»

Людологія (автором підходу був Г. Фраска у 1999 році [14]) наголошувала, що основою гри є не наратив, а гімплей — система правил та механік, у якій функціонує ігровий процес. Комп'ютерна гра може не мати взагалі текстів і символів як таких, але комп'ютерною грою вона від цього бути не перестас. У відеогру грають не через особливе символічне навантаження, а саме заради особливого ігрового процесу.

Наприклад, перша гра серії «Doom» приваблювала мільйони гравців не божевільною історією про героя — космічного піхотинця, який воює з демонами, які здійснили вторгнення на колонізований Марс. Таких сюжетів на 1993 рік було багато. «Doom» приваблював тим, що це був один із перших тримірних шутерів від першої особи, у якому було потрібно активно взаємодіяти з об'єктами та можна було винищувати велику кількість ворогів. Кожний рівень (локація, яку проходив гравець) ускладнювався, вороги ставали могутнішими, що перетворювало гру у справжнє випробування.

Здавалося, це лише деталі взаємодії, які приховують бідність сюжету та символічної структури, а, отже, не заслуговують уваги з позиції наратології. Але серія Doom і донині залишається однією з найпопулярніших у жанрі шутер (від англійського «shooter» — «стрілок») і дуже сильно вплинула як і на ігрову індустрію, так і на масову культуру зокрема. При тому, що історія серії особливо не змінюється — це все та ж оповідь про героя, який рятує людство.

Однак і людологія зазнала критики у першу чергу від незалежних розробників комп'ютерних ігор. Вони не хотіли працювати у рамках традиційних систем правил жанрів, у яких функціонують «звичайні» комп'ютерні ігри, і заснували рух «NotGames» («Неігри») [22] — авангардистський напрям у розробці відеоігор, який має за мету створити ігри не стільки задля гри як такої, скільки задля вирішення певних художніх або дизайнерських завдань. Класичним прикладом такої гри є «Mountain». У ній гравець бачить гору, яка випадково генерується для кожного гравця, але зовсім не впливає на події. Гора з ним спілкується, вона має емоції (жаліється, що їй погано), на ній унікально і випадково генеруються різні предмети. Єдине, що ріднить цю гру зі звичайними іграми — це унікальний досвід гравця, який відбувається унаслідок випадкового генерування.

Інша гра, дотична до руху «NotGames» — «Infinite Graveyard», де гравцю випадково генерується кладовище. Як і в Mountain гравець ніяк не впливає на кладовище і на ігровий процес, за випадком лише одного фактору — поки гра запущена, кладовище буде продовжувати рости. Як тільки гравець вимкне гру — генерується нове кладовище. Таким чином, формується та унікальний досвід гравця.

У дослідженнях американських та європейських дослідників комп'ютерних ігор значне місце займає гендерна теорія та феміністична критика. Наприклад, широкого розголосу набула робота Г. Кенеді «Лара Крофт: Феміністична ікона чи Кібербімбо?» 2002 року [40], в якій детально аналізувався головний персонаж серії відеоігор «Tomb Raider» і причини його популярності цього культурного феномену з позиції текстуального аналізу. Д. Батлер, Д. Бенкс, наприклад, досліджують трансформацію і функціонування гендерної ідентичності у відеоіграх. Феміністичні та гендерні дослідження не є однорідними, в них завжди присутня тема більшості, пригнічення жінки, стереотипів. Але вони не часто стосуються відеогри як такої [29].

Зараз протистояння стосовно того, що є сутністю комп'ютерної гри, відійшло у минуле. Ігрові студії стали міждисциплінарною сферою знання, у якій на базову рівні використовуються знання зі соціології, економіки, літературної критики, культурної антропології, комп'ютерної інженерії та психології. Зараз комп'ютерну гру можна досліджувати з дуже різних кутів. Російський дослідник К. Мартинов розділяє дослідження відеоігор на три категорії [36]:

- 1) дослідження, які розглядають гру як моделі для зрозуміння соціальних явищ;
- 2) дослідження, які розглядають гру як феномен, який якимось чином впливає на культуру і має певні сенси; культурна критика відеоігор;
- 3) дослідження, які проводяться в інтересах розробників комп'ютерних ігор та ігрової індустрії (економіка ігрової індустрії, дослідження кіберспорту, інше).

Серед відомих сучасних дослідників Game studies можна вважати Я. Богоста (відомого теорією «Гра це безлад», яка синтезує різні підходи до дослідження комп'ютерних ігор) та Д. Макгонікала, який пише про користь комп'ютерних ігор для суспільства. Окрім них, також слід згадати Д. Джула, Д. Мюррей, Й. Ліндерота. На пострадянському просторі потужним інтелектуальним академічним центром є Московський Центр дослідження відеоігор. Серед українських дослідників можна згадати К. Кислюк, О. Шерман, Ю. Романенко, А. Жадан.

Таким чином, студії дослідження комп'ютерних ігор є молодого міждисциплінарною сферою досліджень, до якої долучені філософи, соціологи, культурологи, психологи, економісти та інші. Попередником Game studies були послідовники Й. Гейзинга, для яких гра виступала фундаментом людської культури. Становлення нової міждисциплінарної сфери досліджень прийшлося на 1990-2000ті роки, у рамках міфічного протистояння двох підходів до розуміння відеоігор: як незвичного,

нелінійного тексту («нараторологія») та самостійного культурного феномену, в основі якої взаємодія гравця у межах відеогри («людологія»). Пізніше це академічне протистояння зійшло на ні, частково через появу руху «NotGames», авангардиського напрямку в ігровому дизайні, який бачив відеогру як інструмент вирішення певних художніх та дизайнерських завдань. Значне місце у дослідженнях комп'ютерних ігор також займають феміністична критика та гендерна теорія. Серед дослідників, які серйозно вплинули на розвиток Game studies можна виділити Я. Богоста, Г. Фраска, Е. Орсета, Д. Макгонікала. На пострадянському та українському просторі також є дослідники, які досліджують комп'ютерні ігри: наприклад, А. Ветушинський, К. Мартинов, К. Кислюк, О. Шерман, А. Жадан.

## РОЗДІЛ 2. КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ, ПРИСВЯЧЕНІ ЧОРНОБИЛЬСЬКІЙ КАТАСТРОФІ

### 2.1. Відеоігри про боротьбу з тероризмом.

Найбільша кількість комп'ютерних ігор, історія яких частково або повністю відбувається у Чорнобилі належать жанру — «шутер». Шутери (від англійського «shooter» — «стрілець») — це відеоігри, в основі ігрового процесу яких лежить стрільба по віртуальним мішеням і є найпопулярнішими у світі. Часто у комп'ютерних іграх такого жанру гравцю пропонується прийняти на себе роль бійця контра-терористичної структури та протистояти різним терористам організаціями. Віртуальний простір таких ігор імітує реально існуючі відомі місця події — це робиться і задля того щоб зацікавити гравця і задля сценарію, яких у таких відеоіграх дуже часто представляє собою альтернативну історію. Чорнобиль ця доля також не оминула.

У кінці 1990-2000-их років в країнах СНД та Прибалтики з'являється піратська модифікація комп'ютерної гри «Half-Life» — «Half-Life Чернобыль», яка була записана на CD-диск і розповсюджувалася на торгових ринках. Запустити гру можна на портативних комп'ютерах з операційною системою Windows. Хто був розробником модифікації достеменно невідомо, як і те, хто виступив видавцем. На обкладинці коробки з відеогрою з титульного боку зображувався чоловік, одягнений у бронежилет і каску на фоні якогось полум'я, силуетів у верхній частині та великий логотип оригінальної «Half-Life». З іншого боку так само був чоловік у бронежилеті та касці на сіро-червоному фоні (можливо, на фоні старої двері якось бункеру) та містився опис гри російською мовою [Додаток 1]:

«Half-Life Чернобыль» — якщо ви патріот, то ця гра для вас. Вам доведеться боротися з терористами, які вирішили захопити ядерний реактор,

а дії відбуваються саме там! Ви виступаєте в ролі охоронця, вам будуть доступні різні види зброї. Крім всього іншого, вам потрібно буде розкрити змову вчених, які намагаються поставити експеримент, і зупинити їх. Розправа буде жорсткою!...»

Цей опис насправді мав мало що спільного зі самою відеогрою. При запуску гри гравець бачив дві відеозаставки. У першому ролику, який тривав двадцять секунд демонструвалася віртуальна модель Чорнобильського реактора на основі ігрового рушія (центральна програмна частина відеогри), а на фоні звучала пісня «Mein Herz Brennt» групи «Rammstein». У другому демонструвалися короткі відрізки теленовин різних каналів, а також уривки з якогось фільму, а закадровий голос вів діалог. З кадрів та діалогу можна було зрозуміти, що головний герой це таємний агент, який під виглядом працівника станції мусив проштрикнути на Чорнобиль, дізнатися чи “дійсно є правдою те, що показують на телебаченні” і якщо це так, зупинити дію реактору та повернутися живим. Скоріше за все мова йшла про чутки стосовно існування мутантів на станції, бо зображення одного чудовиська демонструється в ролику під час репортажу [37].

Як і оригінальна «Half-Life», модифікація являла собою шутер від першої особи, у якій гравець мав досліджувати віртуальну реальність, активно взаємодіючи з простором та відкривати послідовність дій, щоб повністю пройти рівень. У модифікації не було внутрішньої історії — головного героя на автобусі (де був постер зі зображенням Л.Д. Кучми) завозять до внутрішнього двору і гравець мав без жодних підказок зрозуміти, що йому слід робити. Дизайн рівнів у відеогрі мало пов'язаний з реальною будовою енергоблоку, хоча за допомогою написів та інших візуальних елементів створювали подібність простору до внутрішнього приміщення якогось реактору. Врешті, гравець мусив воювати з різними мутантами (які були взяті з оригінальної гри) та ворожими стрілками, знайти

спосіб перейти з одного рівня на інший, і ході проходження вимикав реактор та втікав з території [37].

Модифікація (або «мод» за сленгом) була достатньо масово розповсюджена, однак отримала дуже негативні відгуки гравців через баги (від англійського «bug» — «жук» критичні помилки у програмі відеоігри). Серед фанатської спільноти гра вважається найгіршим «модом» на «Half-Life».

У 2007 році вийшла відеогра «Call of Duty 4: Modern Warfare», шутер від першої особи, яка була розроблена американською студією «Infinity Ward» та видавалася компанією, «Activision». Її сюжет являє собою альтернативну історію, де бійці спецпідрозділів США та Великобританії протистояли терористичному угрупованню російських ультранаціоналістів на чолі з Імраном Захаєвим, які намагаються захопити владу у Росії. Дві місії відеоігри — «Все в камуфляжі» та «Вбити одним пострілом», — відбуваються на території Прип'яті. Трейлер відеоігри, який використовували у рекламній компанії, починався з зображення віртуального мертвого міста на основі ігрового рушія та її символу — Колесо Огляду [34].

Як розповідав дизайнерів рівнів відеоігри Мак Маккендлиш в одному з інтерв'ю [12], ідея вибрати це місце дій виникла випадково — він наткнувся на реальні фотографії, зроблені у Чорнобильській зоні. Розробники шукали локацію, де буде відбуватися стелс-місія (від слова «stealth» — «невидимка», «хованка», де гравцеві треба уникати ворогів і робити дії потаємно від них) і заросла рослинами Прип'ять та її околиці підходили для цього дуже гарно.

За історією місій, Імран Захаєв приїхав до Прип'яті у 1996 році купити паливні стрижні реактору для виробництва ядерної зброї. Британська розвідка дізнається про це та організовує операцію з ліквідації небезпечного терориста та щоб не допустити угоди: вона відправляє у Чорнобильську зону відчуження лейтенанта Джона Прайса (за якою грає гравець у місіях) та капітана МакМіллана. Бійці потрапляють на територію і розуміють, що вона

повністю захоплена бійцями Захаєва та непомітно пробираються у Прип'ять і досягають готелю «Полісся», де є гарна позиція для снайперського вогню по місцю зустрічі. Коли Захаєв прибуває на переговори, Прайс стріляє у нього з гвинтівки, але не вбиває його, а потім бійці швидко тікають до точки евакуації. Пробиваючись через велику кількість ворогів, герої досягають потрібного місця і покидають його на гвинтокрилі [Додаток 1].

Вся історія розповідається у відеороликах на початку місії та у діалогах. МакМіллан постійно спілкується з головним героєм, даючи йому накази та попереджуючи про небезпеку. Коли герої досягають Прип'яті та проходять один із занедбаних будинків, він каже Прайсу (і самому гравцеві): «Ви тільки гляньте... В цьому місці було 50 тисяч людей. А тепер це місто примар... Ніколи такого не бачив». Розробники уважно підійшли до відтворення реального місця дії у грі — тут присутні відомі й реально присутні локації, такі як готель «Полісся», Колесо огляду. Внутрішні двори будинків та приміщення також наче прийшли з фотографій, у них гравець міг радянські плакати та речі колишніх господарів. У ході взаємодії нас попереджають про необхідність обходити певні зони через занадто високу радіоактивність, а також ми зустрінемося з дикими собаками.

Місія «Все в камуфляжі» вплинула на розвиток жанру — після «Call of Duty 4: Modern Warfare» подібні снайперські місії можна було зустріти в інших шутерах [12]. Гра була дуже популярною для свого часу і була продана на десять мільйонів копій [26].

Терористам та ядерній загрозі присвячені також шутери від першої особи «Chernobyl Terrorist Attack» (2011), «Chernobyl Commando» (2014). За сюжетом «Chernobyl Terrorist Attack» ми граємо за спецназівця, якого одного відправляють на Чорнобильську АЕС, яку захопили терористи і погрожують підірвати. У «Chernobyl Commando» сюжет схожий — терористи проникають на станцію щоб викрасти радіоактивні речовини. Єдиною особливістю цих комп'ютерних ігор, у порівнянні з попередніми є те, що усі

дії повністю відбуваються у Чорнобильській зоні Відчуження, в особливості у Прип'яті. «Реалістичне зображення» Чорнобилю було одним із головним обіцянок розробників цих відеоігор у ході маркетингової компанії [Додаток 1]. Обидві ігри були негативно сприйняті пресою та гравцями через погану технічну реалізацію [35, 11].

Також слід згадати ще одну комп'ютерну гру із серії «Call of Duty»: «Call of Duty: Black Ops Cold War» 2020 року. Його історія також присвячений тероризму і ядерній загрозі. При виборі одного із фіналів гравець може потрапити на радіолокаційний комплекс «Дуга», реальний об'єкт, який розташований на території Зони Відчуження [Додаток 1]. Дуже вірогідно, що цього разу місце було обрано через вихід популярного американського серіалу «Чорнобиль» у минулому році.

У підсумках можна побачити, що історія у вищезгаданих відеоіграх будується за принципом класичного голлівудського бойовика — герой рятує світ у протистоянні великій кількості ворогів. Поява Чорнобилю у комп'ютерних іграх, як показує досвід розробки «Call of Duty 4: Modern Warfare», зумовлений популярністю та гарною упізнанністю Зони Відчуження серед масової аудиторії, а також специфікою самої розробки. В усіх прикладах Чорнобиль символічно обігрується як місце, де відбулася радіаційна катастрофа і де краще за все можна побачити неправильне застосування ядерної енергії. Така пряма інтерпретація викликається у гравця шляхом створення наративу про терористів, дії яких так чи інакше пов'язаних з Зоною Відчуження. Непряма інтерпретація сюжету цих комп'ютерних ігор, яка може з'явитися на думці гравця, це перш за все ідея страху, що через дії радикалів, реваншистів трагедія 1986 року може повторитися. Чим зумовлена популярність “антитерористичного шаблону” у шутерах від першої особи, не загадка — такі типові сюжети органічно накладаються на ігровий процес відеоігор цього жанру.

## **2.2. Серія відеоігор «S.T.A.L.K.E.R.».**

Як було згадано раніше, на розробку комп'ютерної гри «Call of Duty 4: Modern Warfare», вплинули фотознімки зі міста Припять. Ці фото, скоріше за все, були зроблені так званими «сталкерами» — індустріальними нелегальними туристами, субкультурним рухом, який з'явився у кінці 1990-их — початку 2000-их років. Сталкер-культура стала естетичним та світоглядним підґрунтям для цілої ігрової серії відеоігор — «S.T.A.L.K.E.R.», які розробила українська студія «GSC Game World».

Терміном «сталкер» (від англійського «to stalker», «йти потайки», «йти крадучись») довгий час позначали людей, які мали нездорову психологічну схильність слідкували та переслідувати інших осіб, але потім через твір братів Стругацьких «Пікнік на узбіччі» 1972 року значення змінилося [18]. У творі радянських фантастів була описана Зона — аномальна, дуже небезпечна, покинута людьми територія, яка з'явилася на Землі через можливий контакт з іноземною цивілізацією. Головним героєм повісті був Редрік Шугарт, який був сталкером — людиною, яка нелегально перевозила з Зони об'єкти з дивними властивостями й продавала їх на чорному ринку. У повісті люди цієї професії не є позитивними персонажами — їх діяльність криміналізована і табуйована через суспільну небезпеку, а самі вони часто описують себе як найманців, яких цікавлять лише гроші [30]. Цей образ значно змінюється у фільмі «Сталкер» 1979 року режисера Андрія Тарковського, сценарій до яких робили також браття Стругацькі. У стрічці Зона — це не науково-фантастичне місце, а місце містичне, а сам сталкер — не злочинець, який іде сюди заради наживи, а провідник, який ставиться до місця як до Дива. Похід у Зону в повісті — це небезпечна, смертельна експедиція у місце, яке все ж таки можна науково дослідити і яка має за мету пошук дивних предметів для продажу і подальшого дослідження, у стрічці — це духовне випробування у місці, яке не приймає поганих людей, яке

може виконати найбільш важливе для людини бажання, місце, до якої слід ставитися не просто з увагою мисливця, а з релігійною повагою.

«Пікнік на узбіччі» та «Сталкер» з'явилися задовго до Чорнобильської аварії. Теми небезпеки радіації взагалі немає у цих творах — в повісті навпаки Зона описується як місце з нормальним радіаційним фоном, а мутації і аномальні феномени пояснюється впливом неземного характеру. Але територія, звідки люди були вимушені виїхати через катаклізм і куди звичайним людям потрапляти туди стало суворо заборонено, отримала чіткий літературний образ. З боку читача повісті та глядача фільму, зі Зоною Стругацьких-Тарковського і Чорнобильською Зоною Відчуження 1985-1990-их років можна провезти паралелі — насправді так само з'явилися місце, причини появи якого маловідомі, де вплив на людину незрозумілий, місце з'явилося на території, де раніше жили люди і тепер це місце небезпечно для них настільки, що в ньому вони вже більше не можуть жити. А найголовніше — доступ до цього місця суворо заборонений. Потрапити до Чорнобилю (як і до багатьох інших занедбаних об'єктів на пострадянському просторі, які після розпаду СРСР перестали використовуватися) стає окремою пригодою, способом долучитися до потаємного, забороненого знання. Так і змінюється значення неологізму «сталкер» — злочинець-контрабандист перетворюється на нелегального туриста-провідника-дослідника.

У документальному фільмі «STALKING CHERNOBYL: Exploration After Apocalypse», зробленому організацією “Cultures of Resistance”, сталкери так описують своє ставлення до Чорнобильської Зони Відчуження [41]:

«Для нас Зона це якесь живе...Подібне відношення до Зони як до окремого, живого організму, який нас покарає, якщо ми будемо до нього погано відноситися, в принципі є в усіх сталкерів. Це священне місце, куди ходять як в храм.»

«Після одного разу з'являється бажання йти туди ще раз і ще раз, подивитися, що там нового, і якимось так... Там особливе місце, куди хочеться постійно вертатися.»

«Звичайно, це адреналін — пережити, відчутти на власній шкурі ось цю атмосферу, яка там є, атмосферу нічної Прип'яті, коли ви піднялися на 16-ті поверховий будинок в місці, вночі, мертвому місці, в якому немає ні одного вікна (зі світлом) і дивитися на горизонт, і на цьому горизонті Чорнобильська атомна електростанція, яка підсвічується як величезний корабель з усіх боків.»

В той час, коли сталкер-культура завдяки розвитку Інтернету почала розвиватися і нарощувала спільноту, вітчизняна студія розробників комп'ютерних ігор «GSC Game World» почала розробку гри «Oblivion Lost» [18]. Проєкт з самого початку ніяк не стосувався Чорнобилю — студія планувала зробити науково-фантастичну гру про подорожі у гравітаційних порталів, концепція була схожа на фільм «Зоряні ворота». Однак від неї було вирішено відмовитися через велику кількість ігор такого жанру. Під час червоного мозкового штурму розробники натрапили в Інтернеті на фотографії зі Зони відчуження і місце їх зацікавило. Поворотним моментом стала екскурсія працівників студії в Чорнобильську зону у 2002 році. Розробникам дуже сподобалася атмосфера покинутої Прип'яті, вигляд реактору і вони вирішили робити гру з місцем дії саме тут. У ході екскурсії вони зробили величезну кількість фотографій, які потім допомогою програми стали ігровими текстурами. Так Чорнобиль отримував свою другу повноцінну візуалізацію [18]. Також, за словами директора по зв'язках з громадськістю «GSC Game World» Олега Яворського, на розробку вплинуло і те, що деякі працівники студії читали «Пікнік на узбіччі» [25].

У результаті була змінена концепція проєкту і він отримав нову назву: «S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost». Слово «сталкер» було спеціально написано через точки, щоб уникнути проблем з авторськими правами. Пізніше, у 2004

році, назва була остаточно змінена на «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля». Гра розроблялася довго і постійно перероблялася — у фінальну версію гри не ввійшла частина локацій, різні види ворогів та ігрові механіки (такі як керування автомобілем, чи режим сну). Студії навіть довелося суттєво обмежити головну особливість гри — програмну систему «Alive», яка перетворювала віртуальний світ на повноцінну екосистему, де ігрові персонажі та істоти б боролися між собою за території, торгували та переміщалися по світу, а гравець би відчував себе у живій грі, де немає спеціально («заскриптованих») створених ситуацій та пригод. У ході розробки стало зрозуміло, що система не робить цікавим ігровий процес, а скоріше навпаки — велика частина “випадкових” подій відбувалося у місцях, де гравця не було, а сам гравець міг довгий час грати і з нічим не зіштовхуватися. Повноцінної сюжетної лінії з самого початку не планувалася [38].

При цьому у ході піар-компанії розробники щедро роздавали обіцянки. Трейлери гри, з одного боку, демонстрували під похмуру музику покинуті будівлі, затемнені простори та мутантів, навіювали атмосферу страху і небезпеки, а з іншого боку — під енергійну музику показувалися сцени вогнепального протистояння між сталкерами, у тому числі і від першої особи, які презентували відеогру як гарний шутер [43]. При цьому розробники не говорили майже про те, що їм довелося відмовитися від значної частини того, що вони демонстрували на презентаціях та на виставках. Тому, коли гра офіційно вийшла 20 травня 2007 року (а за два дні до виходу вона з'явилася на сайтах з нелегального розповсюдження ігор), аудиторія розділилася на два табори: одна частина проклинала студію за невиконані обіцянки, «багів», інша — розхвалювала проєкт та ставилося до нього ледь не з релігійним поклонінням.

За сюжетом гри, в альтернативному 2006 році на території Чорнобильської Зони Відчуження відбувся викид великої кількості енергії,

який привів до створення небезпечних аномальних зон та серйозних мутацій місцевих тварин, а силові структури втратили контроль над територією і суворо обмежили доступ до неї. В аномальних зонах (“аномаліях”, за термінологією відеогри) люди знаходили предмети, так звані “артефакти”, які по-особливому, позитивно і негативно впливали на фізичну природу людини. Полювальників за цими артефактами, людей, які незаконно потрапляли до Зони, щоб знайти ці особливі предмети та продати їх, стали називати сталкерами. Пізніше сталкерство розвинулося і на території Зони почали функціонувати угруповання [Додаток 2].

Головним героєм, за якого гравець і грає від першої особи, був сталкер за прізвиськом Мічений. Він прокидається на території одного зі сталкерських поселень у бункері місцевого торговця (Сидоровича), нічого не пам'ятаючи. Сидорович розповідає сталкеру про те, що його знайшли у «вантажівці смертників» — таємничій машині, яка приїхала десь зі центру Зони й потрапила в аварію. Тепер той повинен торговцю відпрацювати порятунок свого життя. Крім цього, разом зі Міченим знайшли кишеньковий персональний комп'ютер (КПК), в якому було вказано лише одне завдання «Вбити Стрільця». Хто цей Стрелець, герой не знає.

Головний герой погоджується працювати на торговця для того, щоб поліпшити своє матеріальне становище, відпрацювати борг і знайти Стрільця, щоб врешті решт зрозуміти, хто він є сам. У Сидоровича, водночас, теж є власна мета — він разом з іншими торговцями хоче відкрити дорогу до центру Зони, де, за легендам, знаходиться Клондайк Артефактів та артефакт Виконавець Бажань, оскільки в околицях Зони артефактів дедалі менше і прибутки падають. Для цього треба щось зробити з Випалювачем мізків — невідомим сильним випромінювачем, який здатний знищити розум людини. Таким чином, подорож гравця у віртуальній реальності комп'ютерної гри отримує дві мети — знайти Стрілька та відімкнути Випалювач.

Подорож гравця не є легкою. По-перше, як і було сказано, територія Зони наводнена аномаліями та мутантами, що обмежує кількість безпечних маршрутів. По-друге, безпечні території Зони розділені між різними угрупованнями, фракціями — є групи вільних сталкерів, які тимчасово об'єднуються заради пошуку артефактів; є бандити, які займаються виключно рекетом та грабуванням сталкерів; є підрозділи найманців, які виконують різну «брудну роботу» за замовленням з Великої Землі. І бандити, і найманці є ворожими до головного героя. Фундаментальним у місцевій політичній боротьбі є боротьба угруповань «Долг» та «Свобода». «Долгівці» вважають що Зона це зло, яке треба знищити, фракція складається в основному з колишніх службовців силових структур, має жорстку дисципліну та користується зброєю радянського та російського виробництва. «Свободівці» ж є анархістами, для них Зона — це подарунок людству, з яким необхідно співіснувати, вільна територія без урядів та контролю, вони не мають жорсткої дисципліни (при цьому присутня ієрархія командування), використовують зброю країн НАТО та англіцизми у репліках. Символіка обох груп підкреслює їх ідеологічну відмінність. Символом «Долгу» є зображення круглої мішені у чорно-червоній палітрі кольорів, під яким вишите слово «Долг». На нашивці «свободівців» зображений профіль вовка, зверху нього з різних боків герб і прапор України, а під вовком надпис «Воля» [Додаток 2].

У Зоні присутні підрозділи української армії та наукові експедиції. Більшість військових до головного героя налаштовані вороже. Крім них, є ще одна важлива фракція під назвою «Моноліт» — фанатична організація з дуже гарним оснащенням невідомого походження, яка захищає Випалювач, Прип'ять та ЧАЕС і молиться Виконавцю Бажань, який знаходиться в атомній станції.

За ігровим процесом «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля» це шутер від першої особи з елементами рольової гри у відкритому світі. Гравець не лише має

брати участь у перестрілках, але й слідкувати за фізичними характеристиками ігрового персонажа — вчасно годуватися та пити, підтримувати шкалу здоров'я та витривалості на нормальному рівні, слідкувати за рівнем радіаційного зараження [Додаток 2]. Його зброя та амуніція може зношуватися. У ході виконання деяких завдань гравець може опинитися перед моральним вибором і взяти участь у місцевих подіях, відеогра має декілька кінцівок в залежності від рішень гравця. Гравець має умовну свободу переміщення на ігровій мапі — умовну, тому що доступ до певної локації відкривається лише після виконання певних завдань. У грі є різноманітні види зброї та амуніції.

Велику частину інформації у комп'ютерній грі ми дізнаємося зі текстових нотаток на КПК, місцеві персонажі можуть виконувати пісні під гітару за багаттям та розповідати анекдоти. Багато персонажів, яких гравець зустрічав і з якими міг спілкуватися через текстове меню, мали власну унікальну біографію та власні переконання. В грі є спільні безпечні простори, де сталкери збираються, обговорюють новини, випивають і де можна отримати завдання — наприклад, Селище Новачків та Бар «100 рентгенів».

У ході проходження сюжетної лінії гравець значну частину часу витратить на пошук документів у секретних лабораторіях, які, за внутрішньою історію відеогри, було побудовані після першої аварії на ЧАЕС у 1986 році. В цих же секретних лабораторіях, як стане відомо, було створено більшість найнебезпечніших мутантів Зони — «кровосмоків», «контролерів», «хімер», тощо [Додаток 2]. Ідучи від однієї відомості про Стрілка до іншої, Мічений відкриває те, що він сам є Стрільцем — легендарним сталкером, якому вдалося дійти до самої Чорнобильської АЕС. Коли герою вдається відімкнути Випалювач, починається справжній хаос — усі сталкери, усі фракції намагаються першими дійти до центру Зони, військові починають власну операцію, а Моноліт кидає усі сили на

утримання території. Мічений проривається до ЧАЕС через Прип'ять і там (якщо обрати таку кінцівку сюжету) він дізнається головну таємницю Зони — її появу. Сталкер зустрічається з представниками «О-Свідомості» — організації вчених, які проводили експерименти у ЧАЕС після першого вибуху. Виявляються, що вибух 2006 року був результатом невдалого експерименту з ноосферою — особливим інформаційним полем Землі, яке тісно зв'язано з розумами усіх земних живих істот і зберігає їх мисленеві образи. «О-Свідомість» намагалася під'єднатися до ноосфери, об'єднавши для цього свою свідомість, але під час експерименту виник пробій і енергія ноосфери хлинула на території Зони, змінюючи усе навколо. Свого часу Стрілок майже підібрався до «О-Свідомості» і та відправила зазомбованих вбивць його знищити, але через певні обставини, серед цих вбивць опинився і сам Стрілець. Також виявляється, що Моноліт, або Виконавець Бажань — це є сильний пси-випромінювач, за допомогою якого контролювався розум членів групи «Моноліт». Врешті, гравець у фіналі може вирішити — знищити «О-Свідомість» або приєднатися до колективного розуму.

«S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля» стала однією з найпопулярніших на пострадянському просторі — офіційно було продано 1,65 мільйона копій [18]. Феноменальний успіх відеогри забезпечив «GSC Game World» коштами для продовження ігрової серії. Майже одразу після виходу відеогри, студія анонсувала її доповнення (неповноцінну відеогру) — «S.T.A.L.K.E.R.: Anarchy Cell», яка у фінальній версії отримала назву «S.T.A.L.K.E.R.: Чисте небо».

Відеогра була розроблена за набагато коротший строк, ніж попередній проєкт — приблизно за два роки та вийшла 22 серпня 2008 року. Це пояснюється тим, що «S.T.A.L.K.E.R.: Чисте небо» розроблялася на основі вже створених матеріалів «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля» — як і вирізаних, так і використаних [18]. У новому проєкті розробники доопрацьовували те, що було зроблено раніше — вони значно покращили

ігрову графіку, доопрацювали анімації та продовжили роботою над системою «Alive». Центральною новою ігровою механікою «S.T.A.L.K.E.R.: Чисте небо» стала Війна угруповань — були створені шість основних фракцій, які автономно протистояли один одному і до яких гравець міг приєднатися та допомогти перемогти у війні. В новій частині були нові локації — з'явився відомий Рудий Ліс, міст через Прип'ять, Болото. Якщо у попередній частині артефакти з'являлися у звичайних аномаліях в значній кількості, то в цій відеогрі з'явилися унікальні аномалії (які значно виділилися з візуального боку) де можна було знайти унікальні артефакти, а у звичайних аномаліях артефакти знайти можна було рідко. В новій грі з'явилися викиди — сильний сплеск радіоактивної, аномальної та псіонічної активності, які знищували усіх тварин і людей на території Зони, і змінювати положення аномалій [17]. Також у грі тепер можна було покращувати зброю та амуніцію (встановлювати на неї різні приціли та змінюючи розмір магазину, наприклад), і ремонтувати їх. З'явилися окремі персонажі, які займалися ремонтом і вдосконаленням та персонажі, які могли вилікувати та очистити від радіації [17].

Події «S.T.A.L.K.E.R.: Чисте небо» розгортаються за рік до дій «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля». За сюжетом, ми граємо за Шрама — сталкера-найманця, який охороняв вчених під час якоїсь експедиції на Болотах. Під час експедиції несподівано відбувся викид, під час якої загинула уся група, окрім найманця. Викид був неймовірної сили, через що він докорінно змінив ситуацію у Зоні: повністю змінилося розташування аномалій, одні території опинилися поза зоною досяжності, інші — відкрилися для дослідження. Угрупування почали війну за нові території та маршрути. Безпритомного Шрама знайшли та врятували сталкери з угруповання «Чисте небо», яке розташувалося на цій території. Члени цієї організації більше дослідники, ніж сталкери, вони вважають Зону особливою екосистемою, живим організмом, з яким необхідно співіснувати.

«Чисте небо» виявляють, що тіло головного героя якимось чином здатне витримувати сплески енергії, що підтверджуються унаслідок нового несподіваного викиду. Але кожний новий сплеск, незалежно від того, знаходиться той у зоні ураження чи ні, чинить шкоду нервовій системі Шраму. Іншими словами, якщо викиди будуть відбуватися так само часто, головний герой помре.

Лебедев, голова угруповання «Чисте небо», пропонує колишньому найманцю допомогу. За переконанням командира, такий сильний викид є захисною реакцією Зони на людське втручання і скоріше за винуваті у цьому є якійсь невідомі сталкери, які змогли добратися до центру Зони. Лебедев переконаний, що Зона за допомогою викидів, таким чином, намагалася знищити «агресивних суб'єктів», які порушили її порядок і не заспокоїться, поки його не знищить. Тому Шраму, задля себе і задля відновлення природної рівноваги, треба знайти та вбити цих сталкерів.

Герой, не маючи вибору, погоджується і відправляється у подорож, у ході якої він в обмін на інформацію про «ціль» допомагає місцевим угрупованням та сталкерам, які зав'язли у війні та проблемах, викликаних викидами. У ході сюжету герой дізнається, що невідомими сталкерами є група Стрільця (протагоніста попередньої частини серії) і Стрілець планує піти в Зону в другий похід, використавши для цього захисний механізм від псі-впливу. Лебедев дає наказ його знищити й головний герой переслідує сталкера разом з «Чистим небом» аж до самої ЧАЕС. Там Шраму все-таки вдається зламати механізм за допомогою енергетичної снайперської пушки. Але сподівання Лебедева не справджується — головний герой і вся організація потрапляє під сильний викид. У фінальному відеоролику можна побачити велику купу людей, які лежали у якомусь приміщенні перед екранами, на який періодично з'являються якісь картини. Якщо непрямо інтерпретувати цю картину, можна прийти до висновку, що «Чисте небо», Шрам та Стрілець були зазомбовані «О-Свідомістю».

Гра була сприйнята тепло, але не без критики. По-перше, «S.T.A.L.K.E.R.: Чисте небо» мав велику кількість «багів» і був дуже нестабільним з програмної точки зору. Навіть комп'ютери з високими технічними характеристиками не завжди могли стабільно підтримувати роботу відеогри. Не сподобалася і механіка Війни угруповань з різних причин — починаючи від того, що штучний інтелект працював не дуже правильно, закінчуючи тим, що неможливо було до кінця знищити ворогів. Врешті, через цю систему, сюжетні завдання (де в основному герой мав втручатися в протистояння між фракціями), а також велику кількість спеціально створених ігрових ситуацій, відеогра стала більше схожою на шутер від першої особи на кшталт «Call of Duty». Баланс між стріляниною та дослідженням, між екшеном і похмурих проходженням, був, на думку деяких критиків, порушений. Але все одно відеогра не провалилася та отримала схвальні відгуки різних ігрових журналів [17].

Через півтора року після випуску «S.T.A.L.K.E.R.: Чисте небо», 2 жовтня 2009 року було випущено останнє доповнення та остання відеогра усієї серії — «S.T.A.L.K.E.R.: Поклик Прип'яті» [16]. Її сюжет розгортається після подій «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля», після того, як Стрілець відімкнув Випромінювач Мізків. Дізнавшись про зміну ситуації, Рада національної безпеки та оборони України терміново починає операцію «Фарватер» та відправляє до Зони гелікоптер з десантом на борту для захоплення ключових об'єктів. Але жодний гелікоптер на базу не повертається. Для розслідування причин провалу операції у зону направляється майор Служби Безпеки України, колишній сталкер Олександр Дегтярьов. За нього і грає гравець.

Основна сюжетна лінія у відеогрі не є такою глобальною, як у попередніх частинах, і не сповнена несподіваними поворотами. Головний герой спочатку знаходить усі впалі гелікоптери, більшість екіпажу яких померли, дізнається про точку евакуації та про «Виріб 69» (вона ж Гаус-

пушка), яким, можливо, і були збиті повітряні судна. Точка евакуації усіх військових груп знаходиться у Прип'яті та щоб туди потрапити, Дегтярев збирає групу сталкерів та проходить через підземний секретний шляхопровід, який проходить від заводу «Юпітер» до міста. Там протагоніст зустрічає групу військових, які вижили та намагається їм допомогти поліпшити своє становище, допомагаючи у протистоянні з Монолітом, який все ще контролюється «О-Свідомістю». Несподівано військових знаходить Стрілець, який розповідає причину провалу операції «Фарватер»: мапи повітряних аномалій, які були у Головного командування, були застарілими, адже після кожного викиду розташування повітряних аномалій змінюється, тому слід сканувати Зону і зафіксувати положення усіх небезпечних зон одразу після чергового сплеску. виправ цю помилку, командування, нарешті, дає дозвіл на евакуацію солдат і надсилає чергові гелікоптери. Стрілець укладає угоду — в обмін на порятунок, він готовий поділитися усією інформацією про Зону з урядом. У фіналі головний гравець забезпечує евакуацію солдат з Прип'яті й бере участь у боях з «Монолітом» та мутантами. Гравець може обрати два варіанти — або полетіти разом з усіма, або залишитися на території Зони.

Більшій уваги заслуговують другорядні завдання і те, як розробники гри підійшли на цей раз до ігрового наративу. По-перше, дії відбуваються на абсолютно новій території — локація Затон, околиці реального колишнього заводу «Юпітер» та в макрорайоні Прип'яті. До речі, «Виріб 69» — це також реальний проєкт, хоча що саме виробляли на заводі, невідомо [16]. По-друге, якщо у попередніх частинах сюжет розвивався послідовно від однієї точки до іншої, то у «S.T.A.L.K.E.R.: Поклик Прип'яті» у гравця є доволі широка свобода вибору у тому, як проходити сюжет. Гравець має на мапі КПК декілька точок, де впали гелікоптери та він сам вирішує, до якої точки йти першим й в якій послідовності їх досліджувати. Коли гравець має зібрати експедицію до Прип'яті, на мапі не надається якоїсь спеціальної мітки —

знаходити напарників треба самостійно, розмовляючи з місцевими сталкерами та дізнаватися про зацікавлених осіб. Щоб завербувати майбутнього члена до групи, треба буде якогось його вмовити — допомогти знайти захисний костюм, випити з ним горілки, розв'язувати проблеми з місцевими бандитами. В якій послідовності це робити — вирішити гравцеві [16].

По-третє, розробники змінили в принципі другорядні завдання. Якщо у попередніх частинах це були типові завдання «принести артефакт, вбити мутантів, вбити бандитів» без жодної передісторії, то тепер кожне завдання — це маленький детектив. Наприклад, коли ми розслідуємо пропажу людей, які покинули базу сталкерів «Скадовськ» разом з персонажем на прізвиську Глухар, першими під підозру потрапляють мутанти-кровососи. Під час виконання ми несподівано поправляємо до їх лігва, де десятки мутантів сплять стоячи та героям нічого не залишається, крім як тихенько пройти між ними. Сталкери розуміють, що лігво треба отруїти, і Глухар пропонує Дегтяреву звернутися до місцевого торговця інформацією на прізвисько Сич, який дає інформацію про те, де можна знайти балони з газом. Гравець знаходить балони з газом і йде до необхідного трубопроводу, де можна закачати небезпечний хімікат і, таким чином, розібратися з чудовиськами. Але у кінці, прийшовши у будинок, куди покликав Глухар, гравець заходить його мертве тіло, над яким стоїть сталкер-лікар на базі «Скадовськ» на прізвисько Тремор. Виявляється, що у нього рідкісна хвороба і йому необхідно пити кров щоб жити. Він сподівався, що у Зоні вона відступить, але врешті решт зірвався і випадково вбив одного із поранених сталкерів, який прийшов до нього після рейду. Напарник того сталкера підозріло поставився до ситуації, через що «лікар» був вимушений вбити і його. Після того, як він розповідає цю історію, Тремор одразу ж скоює самогубство.

Четвертий момент — ці другорядні завдання з детективною історією гравець може отримати випадково, просто під час дослідження певної

місцевості. Спілкування з персонажами отримало набагато більше сенсу, адже воно давало можливість дізнатися важливу інформацію про артефакти, місцеві протистояння та інформацію, корисну для проходження основних сюжетних завдань.

П'ятий момент — дії гравця та його моральні рішення, які він приймав у ході проходження другорядних завдань, впливають на фінал гри. Адже, коли ми завершуємо відеогру, нам вперше в історії серії демонструють відеоролик, в якому розповідається як змінилися історія тих чи інших персонажів та місць в залежності від дій протагоніста. Залежно від того, яку сторону прийняв гравець, на залізній станції «Янів» може бути підтримуватися рівновага та співпраця між угрупованнями «Долгом» та «Свободу», або «Янів» повністю перейде під контроль однієї з фракцій. Якщо ми не зачистимо лігво кровосмоків, база сталкерів «Скадовськ» врешті решт буде знищена мутантами. Цей інструмент розробники запозичили з іншої відомої постапокаліптичної серії відеоігор у жанрі рольова гра — «Fallout».

Врешті, була доповнена і змінена сама ігрова механіка. Відеогра залишилася шутером від першої особи з елементами рольової гри. Але «Війна угруповань» була прибрана, з'явилися можливість поспати та таким чином перечекаати небезпечну ніч або дочекатися часу для виконання певного завдання. Система «Alive» була значно покращена і штучний інтелект персонажів та монстрів працював значно краще. Що більше, ця система могла допомогти гравцеві — наприклад, зустрівши групу сталкерів, яка направлялася, наприклад, до заводу Юпітер, протагоніст може попросити лідера групи провезти його разом з ними за певну плату та у результаті можна швидко переміститися в потрібну точку мапи. Були додані й нові мутанти, яких вирізали ще під час розробки «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля» — химеру та бюргера. Бандити перестали бути автоматично ворожими до гравця. Єдине, що не потерпало змін — графічна система,

через що гра за візуалізацією відставала від інших представників свого жанру[16].

Окремої уваги заслуговує зображення у відеогрі міста Прип'ять. Прип'ять у «S.T.A.L.K.E.R.: Поклик Прип'яті» та у «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля» це різні локації. Розробники навмисне зробили новий віртуальний простір, щоб продемонструвати, що у місті-привиді є інші цікаві місця для ознайомлення, а не лише центр міста. У відеогрі гравець може, наприклад, побачити кінотеатр Прометей [Додаток 2]. На відміну від першої частини серії, місто можна більш-менш спокійно вивчити, а не бігати по ньому, відбиваючись від великої кількості «монолітівців» та намагаючись якомога швидше досягти потрібної точки. Це значно змінило сприйняття міста у гравця.

Попри таке сприйняття, гарну технічну реалізацію і достатньо успішну рекламну компанію (на наступний день після виходу відеогри у Києві пройшов «Сталкерфест», на якому було десятки тисяч людей), «S.T.A.L.K.E.R.: Поклик Прип'яті» була прохолодно зустрінута ігровою пресою. Журнали ставили їй оцінку нижче, ніж у «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля» і писали про те, що вона особливо нічим не дивує і лише трохи доповнює попередні частини. Та і сама гра за технічними характеристиками вважалася застарілою [16]. Розуміючи це, «GSC Game World» оголосили, що почали роботу над повноцінним продовженням першої відеогри серії під назвою «S.T.A.L.K.E.R. 2», але її розробка затягнулася на невідомий термін через певні проблеми. Зараз «S.T.A.L.K.E.R.: Поклик Прип'яті» це остання офіційна частина ігрової серії.

Тим не менш, зараз комп'ютерні ігри серії «S.T.A.L.K.E.R.» багато журналістів вважають одними із тих, що значно вплинули як і на вітчизняну ігрову індустрію, так і на індустрію країн Східної Європи. Ця серія отримала величезну аудиторію фанатів, в рамках якої відбувалися власні фестивалі, був створений власний літературний цикл, який складається

більш ніж з 300 романів, наклад яких досягав 40-60 тисяч копій [1]. Як зазначають різноманітні дослідники, і самі сталкери, відеоігри популяризували Чорнобильську зону Відчуження і сталкер-культуру частково [41]. Якщо у 2008 році, у рік виходу «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля», Чорнобиль легально відвідали 5,5 тисяч людей, то у 2009 році, у рік виходу «S.T.A.L.K.E.R.: Поклик Прип'яті», завітало вже 7 тисяч туристів [41]. Символіку і найменування фракцій з ігри використовують реальні сталкерські групи [41].

Таким чином, ми можемо сказати, що серія комп'ютерних ігор «S.T.A.L.K.E.R.» не лише робить Чорнобиль віртуальним місцем дії, але і створює для нього специфічний наратив, комплекс художніх історій. Зона зображена як особливе небезпечне місце, повне власних таємниць і там де людина може знайти себе. У цих відеоіграх зображені реальні місця, такі як Прип'ять або Рудий Ліс, в основі деяких історій лежать справжні легенди та чутки Чорнобильської Зони Відчуження. Сама назва серії «S.T.A.L.K.E.R.» є посиланням на відомий фільм Андрія Тарковського та відому повість братів Стругацьких, які стали у якомусь сенсі світоглядним та естетичним підґрунтям для сталкерів. З сторони ігрового процесу, кожна відеогра відрізняється між собою і маює спільну особливість — відносно відкритий світ, який гравець може досліджувати. Незважаючи на проблеми з багами та графічні характеристики, комп'ютерні ігри цієї серії стали дуже популярними і сприяли підвищенню рівня інтересу до Чорнобильської Зони Відчуження. У рамках ігрової серії навіть був створений власний літературний цикл.

### **2.3. Модифікації, «ідейні продовження», симулятор та експерименти.**

Цей підрозділ присвячений малим групам відеоігор, які є або вторинними по відношенню до попередньо розглянутих, або не є широко

популярними, або використовують іншу ігрову механіку, не притаманну шутерам. Це фанатські модифікації, які створені на базі серії ігор «S.T.A.L.K.E.R.», «ідейні продовження» серії, які розроблялися колишніми співробітниками студії «GSC Game World» («Survarium» та «Fear The Wolves»), симулятор «Chernobyl: Nuclear Power Plant Simulation» (першу компютерну гру про Чорнобиль) та експериментальні ігри («Chernobyl VR Project», й «Isotopium: Chernobyl»).

Почнемо зі фанатських модифікацій. Попри те, що студія «GSC Game World» не випустила жодної нової офіційної частини серії та анонсований нею «S.T.A.L.K.E.R. 2» не вийшов і донині, ігрова серія продовжила своє життя саме за їх допомогою. Фанати завзято модифікували відеоігри цієї серії, додаючи та виправляючи усе, що їм захочеться — цьому дозволяв відносно слабкий програмний захист комп'ютерної гри. Модифікацій дуже багато і більшість з них суттєво не змінюють ці відеоігри. Журналіст ігрового інформаційного порталу «StopGame.Ru» І. Лоев розділив на три групи [15]:

1) Група модифікацій, які відновлюють матеріали (ігрові механіки, монстрів, локації, тощо), які були вирізані протягом розробки ігрової серії: до неї належать як модифікації, які виправляють баги у відеоіграх («Old Good S.T.A.L.K.E.R. Evolution») та модифікації-реставратори, які намагалися відновити «той самий Сталкер» («S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost Remake», «S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost Alpha»);

2) Група модифікацій, які займаються нововведеннями з метою покращення або урізноманітнення ігрового процесу (покращення графіки, зміни зовнішнього вигляду предметів, нові механіки, локації): наприклад, збірка модифікацій «Народна солянка»;

3) Сюжетні модифікації, які додають у відеоігри або створюють на їх основі нові історії (нові завдання, нові персонажі): наприклад, «Шлях у темряві», «Просторова аномалія», «Долина шерехів», «Золотий шар», «Вітер змін»;

Остання група є специфічною, оскільки більше за інші демонструють різне сприйняття гри та різний образ Чорнобилю, який склався у гравців. Одні модифікації являють собою чистокровний бойовик, які розповідають героїчну історію, де протагоніст рятує світ або протистоїть якимсь таємним могутнім організаціям. Інші ведуть гравця по містичному і страшному сюжету, де, знаходячись на один крок від смерті, людина розгадує певну таємницю. В одних модифікаціях Зона — це постійне місце протистоянь місцевих спільнот, в інших — це дика територія, де повністю володарює змінена сплеском ноосферою природа. Фактично це самостійні фанатські історії, які не лише не є канонічними, ай суперечать один одному. Як зазначає І. Лоев [15]:

«Маючи на руках концепт Чорнобильської зони Відчуження, автори модифікацій часто продовжують копатися в історії Міченого, бігати по Кордону і тридцятий мільйонний раз спускатися у лабораторії Х8, хоча могли вигадувати нові аномалії, нових цікавих мутантів, вивчати нові місця чи хоча б розповідати нові історії, не прив'язуючи все до старих подій та прізвищ. Однак займатися таким намагаються лише одиниці».

Окрім модифікацій на основі комп'ютерних ігор серії «S.T.A.L.K.E.R.», з'явилися шутери, які позиціонували себе як ідейні продовжувачі «S.T.A.L.K.E.R.» — онлайн-ігри «Survarium» (2015) та «Fear The Wolves» (2018) [31]. Обидві комп'ютерні ігри робила українська студія розробників «Vostok Games», яка була заснована частково представниками команди «GSC Game World».

За сюжетом «Survarium», на Землі відбулася масштабна екологічна катастрофа, яка фактично знищила людську цивілізацію. За ігровою механікою, це є багатокористувацький шутер від першої особи, де гравці об'єднуються у команди та протистоять один одному або спільно виконують певні завдання. Деякі з ігрових рівнів, на яких грають гравці, є візуалізацією реальних місць у Чорнобильській зоні Відчуження — РЛС «Дуга» та сам

четвертий енергоблок ЧАЕС. На рівнях, окрім вбивства один одного, гравці також мали обходити аномалії та знаходити артефакти.

В «Fear The Wolves» від серії «S.T.A.L.K.E.R.» взагалі від серії залишилося лише місце дії (околиці Прип'яті), аномалії та вовки-мутанти. За ігровим процесом ця комп'ютерна гра являє собою «королівську битву», де гравці грають за принципом «всі проти всіх» і перемагає або той, хто вчасно зміг евакуюватися з території або зміг вбити усіх інших супротивників. Гра немає власної історії, сприйняття місця, фактично вона просто дає розважитися гравцеві у стереотипному «пострадянському» віртуальному просторі.

Обидві відеоігри, врешті решт, не набули широкої популярності і були розкритиковані пресою та гравцями за погану технічну реалізацію. Були і інші спроби створити самостійні «ідеологічні продовження» серії «S.T.A.L.K.E.R.», але вони не були вдалими.

В історії ігрової індустрії є і приклади комп'ютерних ігор Чорнобилю, які не належать до жанру шутер. Перш за все це «Chernobyl: Nuclear Power Plant Simulation» 1987 року, яка вийшла через рік після аварії на Чорнобильській АЕС. Вона була розроблена Паулем Норманом та видана американською компанією «Cosmi Corporation» для домашніх комп'ютерів «Commodore 64» [42]. Диск зі відеогрою розповсюджувався у коробці, на обкладинці якого з одного боку були зображені вентиляційні труби якось реактору (не Чорнобильської АЕС) на фоні полум'я, а з іншого — силует вентиляційних труб якогось реактору на червоному тлі та опис гри. Буква «o» слова «Chernobyl» у назві комп'ютерної гри, яка також була на коробці, була стилізована у формі серпа та молоту [Додаток 3]. Сам «Chernobyl: Nuclear Power Plant Simulation» являв собою дуже детальний симулятор ядерного реактора і дозволяв гравцеві взяти на себе роль керівника різними процесами. Ніякої історії, символів, дотичних до Чорнобилю, віртуальна реальність відеогри не містила — не факт, що модель реактору відповідала

реальному радянському «РБМК-1000». Та саме стосується й опису гри на обкладинці коробки з диском. Комп'ютерна гра не отримала широкої популярності та зараз цікавить лише колекціонерів та ретро-геймерів (гравців, які цікавляться та люблять старі ігри) [42].

У 2016 році польська компанія «The Farm 51» випустила у ранній доступ (у некінцевому варіанті) «Chernobyl VR Project» [31]. Ця відеогра заснована на технології VR або окулярів доповненої реальності, де гравець подорожує по Чорнобильській станції та території Прип'яті та протягом якої гравцю розповідають про реальну історію місця, демонструють документальні кадри та розповіді свідків подій. Характерною особливістю віртуального простору «Chernobyl VR Project» є документальність — фактично весь простір, який оточує гравця, це справжні відеоролики та фотознімки, зроблені у Чорнобильській Зоні, трохи змінені графічними ефектами [Додаток 3]. Окуляри доповненої реальності забезпечують зовсім інше сприйняття, ніж у вищезгаданих іграх, де весь простір ми бачимо зі звичайного монітору — тут віртуальна реальність оточує гравця повністю, куди б він не повернув голову.

Інший цікавий проєкт експериментального характеру — «Isotopium: Chernobyl» 2017 року, який розробила українська команда розробників Remote Games і зараз розвивається [31]. Ця комп'ютерна гра використовує технологію віддаленої реальності — гравець мандрує по справжньому макету міста Прип'ять площею 210 квадратних метрів, віддалено керуючи радіо-машинкою з прикріпленою до неї камерою. [Додаток 3] Внутрішня історія відеогри така [24]:

«В майбутньому людство виснажило свої природні ресурси та знаходиться на межі катастрофи. Вчені розробили ряд альтернативних способів отримання енергії. Один з них — перероблювання випромінюваних ізотопів в особливий вид «енергія». Ця «енергія» є найдорожчим земним ресурсом.

На всій планеті, в місцях з підвищеним радіоактивним випромінюванням, були встановлені контейнери для збору енергії. Чорнобиль є найбільшою зоною видобутку на планеті.

Робота зі збору енергії надзвичайно небезпечна, тому вона виконується, віддалено контрольованими роботами.

Ваше завдання — зібрати якомога більше рідкісної енергії різних видів, щоб забезпечити продовження людського роду. Під час місії Вас чекає багато небезпечних і захопливих пригод. Пам'ятайте, що протягом багатьох років Чорнобильська зона була закрита для людей і зберігає багато секретів і сюрпризів.»

І «Chernobyl VR Project», й «Isotopium: Chernobyl» мають спільні риси: обидві комп'ютерні ігри використовують експериментальні, не масово вживані технології та обидві тяжіють до натуралістичного, фотореалістичного зображення Чорнобилю. Але обидві відеоігри не отримали широкої популярності — в особливості через обмежений доступ гравців до відповідних технічних носіїв, які би дозволили грати у певний продукт та через вузькі маркетингові можливості самих студій розробки.

У підсумку можна констатувати, що документально, реалістично до зображення Чорнобилю підходять дуже маленька кількість розробників комп'ютерних ігор. Лише деякі ігрові студії дозволяють собі розробляти відеоігри про Чорнобильську Зону Відчуження не у популярному жанрі шутер і відійти від популярних образів серії «S.T.A.L.K.E.R.». Те саме стосується і фанатів, які розробляють фанатські модифікації — більшість з них фактично повторюють вже закладені основні історії оригінальної серії. Ці модифікації існують у вирі фанатської спільноти і цікаві самим фанатам. «Ідеологічні послідовники» вищезгаданої серії комп'ютерних ігор не отримали загального успіху, а Чорнобиль у них зображений дуже декоративно.

### РОЗДІЛ 3. ОБРАЗИ ЧОРНОБИЛЮ У КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ: ХАРАКТЕРИСТИКА

Як ми бачимо, образи Чорнобиллю у більшості комп'ютерних ігор існують у вимірі двох основних наративів: наративу ядерної загрози та нараховати сталкер-культури. Перший наратив широко представлений в відеоіграх зі стандартним сюжетом про боротьбу з терористами, другий наратив — у серії «S.T.A.L.K.E.R.», у фанатських модифікаціях серії та відеоіграх, що позиціонувалися як її послідовники. Окрім цього, існує невелика кількість ігор, де до зображення Чорнобиллю розробники підійшли дуже документально, реалістично, можна сказати, натуралістично. Наративи ядерної загрози та сталкер-культури не з'явилися спонтанно і є результатом загальних культурних процесів, частково на семіотичному та соціальному рівні. Наратив в згаданих відеоіграх прив'язаний до ігрової взаємодії, яка і підштовхує гравця до певних інтерпретацій. Яку характеристику можна надати на основі зібраного матеріалу?

Спочатку торкнемося «відеоігор про терористів»: «Call of Duty 4: Modern Warfare», «Chernobyl Terrorist Attack», «Chernobyl Commando», «Half-Life Чернобыль», «Call of Duty: Black Ops Cold War». В усіх них образ Чорнобильської Зони функціонує у наративі потенційної небезпеки ядерної енергетики для людства. Страх перед тим, що занедбаним ЧАЕС можуть скористатися терористи, з'являється у гравця і через прямі інтерпретації піратської модифікації «Half-Life» та у високо бюджетної гри AAA рівня «Call of Duty 4: Modern Warfare». Масова увага до Чорнобильської зони, зацікавленість туристів до цього міста вплинула на розробку відеоігор «Infinity Ward» та на рекламну компанію комп'ютерних ігор. «Місто-привид» — метафора, яку використовує один і героїв наших прикладів, підкреслює образ знедоленого міста, де відбулася страшна техногенна катастрофа.

Наратив ядерної загрози у контексті тероризму виник через особливу історичну ситуацію, яку переживали країни Північної Америки та Європи на

початку 2000-их років. Після американських терактів 2001 року міжнародний тероризм був оголошений глобальною проблемою. Атомні станції на території колишнього Радянського Союзу сприймалися як легкий спосіб для терористів отримати ядерну зброю через слабкість місцевих урядів.

Наратив ядерної загрози гравець може отримати шляхом прямої інтерпретації і “експериментальних” комп'ютерних ігор — «Chernobyl VR Project», «Isotopium: Chernobyl». Але тут він функціонує у площині унікальних технічних та дизайнерських рішень. Ігровий процес у даних відеоіграх наштовхує гравця на непрямую інтерпретацію, у якій Чорнобиль є унікальним історико-культурним простором, який має самостійну цінність і який слід досліджувати. В «Chernobyl VR Project» гравця спонукає до дослідження Чорнобильської Зони унікальні фотографії, відеоматеріали та історії; в «Isotopium: Chernobyl» гравець має заїжджати і обстежувати будинки макету реальної Прип'яті, щоб знаходити контейнери, заробляти очки та вигравати. Мета цих проєктів полягає не у художньому осмисленні Зони Відчуження — навпаки, акцент робиться на документальному, не викривленому зображенні. Що віртуальний простір у «Chernobyl VR Project», що макет міста в «Isotopium: Chernobyl» являють собою деталізовані простори. Можна сказати, що якщо у шутерах про терористів наратив ядерної загрози використовується більше для того, щоб надати ігровому процесу просто якогось сенсу, то в цих відеоіграх основна мета — зацікавити аудиторію досліджувати саму Чорнобильську зону Відчуження, а не відчувати себе героєм художньої історії, яка розгортається у Чорнобилі.

Що стосується «Chernobyl: Nuclear Power Plant Simulation», то у цій комп'ютерній грі скоріше за все також присутній наратив ядерної загрози. Обкладинка відеогри спонукає гравця до прямої інтерпретації Чорнобилю як образу ядерної аварії, яка виникла через людську помилку. З іншого боку, ігровий процес можна творчо інтерпретувати як популяризацію ядерної

енергетики, ідеї, що якщо атомною станцією безпечно управляти, то вона не завдасть шкоди і буде приносити людству користь.

Тепер торкнемося наративу сталкер-культури: серії комп'ютерних ігор «S.T.A.L.K.E.R.», його модифікацій, відеоігор «Survarium» та «Fear The Wolves». Тут Чорнобиль зображений як похмура, небезпечна, таємнича Зона Відчуження з романтикою подорожей та дослідженням невідомих місць. В оригінальних відеоіграх студії «GSC Game World» наратив є дуже різноманітним і розкривається з кожною частиною.

Почнемо зі «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля». Це перша гра, яка не лише була і повністю присвячена Чорнобилю і де розробники провели значну текстову, візуальну та звукову роботу, щоб наповнити віртуальну реальність сенсом та атмосферу. Чорнобильська зона Відчуження у відеоігрі постає як небезпечна територія, з незрозумілими явищами та своїми таємницями, місцем науково-фантастичних подій. Водночас — це місце, де людина заново засвоює покинуті землі, де є власна спільнота, політика та економіка. На такі прямі та непрямі інтерпретації налаштовує ігровий процес гри, яка представляє із себе шутер у відкритому світі з елементами рольової гри, який частково дозволяє грати мов персонаж з певною моделлю поведінки та цінностями. Ідею страху перед радіацією і небезпекою ядерних технологій, який є у комп'ютерних іграх з наративом ядерної загрози, тут також можна прямо інтерпретувати. Але ігровий процес змінює акценти: гравцю пропонується не просто вижити, але й віртуально самореалізуватися у цьому небезпечному світі, стати частиною віртуальної екосистеми відношень. Відеогра підштовхує гравця отримувати задоволення, починаючи шлях як звичайний новачок без нормального озброєння і закінчуючи гру як ветеран в експериментальному бойовому екзоскелеті.

«S.T.A.L.K.E.R.: Чисте небо» продовжує та доповнює наратив попередньої частини ігрової серії. Це був все той же шутер від першої особи з елементами рольової гри. За допомогою Війни угруповань і можливості

стати членом більшості фракцій, гравець міг брати активну участь у місцевих військових протистояннях, а регулярні викиди зберігали у гравця відчуття небезпеки. Це спонукало гравця до прямої інтерпретації Зони як до маленької незалежної країни. Дослідження аномалій стало більш різноманітним. Особливої уваги заслуговує один із персонажів, який присутній у цій відеогрі — Лісник [Додаток 2]. Цей другорядний герой похилого віку свого часу відмовився евакуюватися зі Чорнобильської Зони Відчуження після аварії 1986 року і проживає на території занедбаній шахти біля Рудого лісу. Це єдиний персонаж ігрової серії, який представляє так званих «самопоселенців», «повертанців» — колишніх мешканців закритої території, які всупереч рішенням влади або залишилися проживати на території Зони Відчуження або повернулися у рідні домівки [20].

У «S.T.A.L.K.E.R.: Поклик Прип'яті» нарратив з попередньої частини з суттєво не змінився, але він був поданий більш комплексно та зі зміною акцентів. Вперше на другий план відходить історія головного героя і робиться акцент на побудованій гравцем долі другорядних персонажів та спільнот. Якщо у попередніх частинах головний герой був якимось суперсолдатом, який зміг усіх перемогти, то у цій відеогрі головний герой — це архітектор історії світу віртуальної реальності, якому далеко не завжди треба використовувати зброю. Стрілок та Шрам були героями, які не просто жили та виживали у Зоні, але й вирішували її долю. У той час, як Дегтярев допомагаючи різним людям, при цьому не змінює кардинально віртуальну екосистему. Військових протистоянь у грі значно поменшало і тепер основним ворогом виступали мутанти, аномалії та несподівані викиди, від яких треба було швидко ховатися кудись під землю або у щільне закрите приміщення. Доопрацьована система «Alive» зробила так, що кожна експедиція гравця у певне місце могла стати унікальною пригодою. Бойовик з елементами дослідження став дослідженням з елементами бойовику.

Наративи фанатських модифікацій серії «S.T.A.L.K.E.R.» підтверджують правильність наданої характеристики наративу сталкер-культури і демонструють багатовимірність сприйняття гравцями. Фанати цих відеоігор, в залежності від власної індивідуальності, бачать Зону або як місце політичних та військових протистояння зі таємними змовами глобального масштабу; або як містичну територію, де відбувається те, що в принципі неможливо зрозуміти розумом; або як дуже небезпечну територію, де кожний необережний крок або непродуманий вчинок може бути останнім. Усі ці інтерпретації однаково є прямими та непрямими.

Однак треба констатувати, що наратив сталкер-культури, при всій популярності серії комп'ютерних ігор «S.T.A.L.K.E.R.», у фанатських модифікаціях часто функціонує достатньо консервативно. Лише одинокі фанати намагаються зробити унікальну історію з новим віртуальним простором, не повторюючи і переписуючи оригінальний сюжет. Базову структуру цього наративу можна прослідкувати у комп'ютерних іграх, які себе позиціонували як ідейне продовження серії — «Survarium» та «Fear The Wolves». Від багатого та різноманітного наративу там є лише «скелет» з такими обов'язковими елементами як «екологічна катастрофа», «аномалії» та «Чорнобильська зона як декорація віртуального простору».

Наратив сталкер-культури бере свої початок задовго до аварії на ЧАЕС 1986 року. Повість «Пікнік на Узбіччі» братів Стругацьких та фільм «Сталкер» Андрія Тарковського створили художній образ небезпечної, фантастичної території, Зони, та образ людини, яка ці території досліджує, сталкера — або з корисливої мети, або через особливе позитивне відношення до Зони. Ці образи стали естетичною та світоглядною основою сталкер-культури — субкультури індустріальних туристів, які досліджували режимні покинуті об'єкти, у тому числі й нелегально подорожувати до Чорнобильської Зони Відчуження. Цікаво, що ігрова серія «S.T.A.L.K.E.R.» не створювалося представниками цієї субкультури та образ сталкера у

відеоіграх тяжіє більше до образу Стругацьких (людини, яка іде до Зони лише заради наживи), ніж до образу Тарковського, який є ідеальним зразком поведінки для багатьох сталкерів (людина, яка ставиться до Зони як до священного місця і поважає її). Однак, комп'ютерні ігри про Чорнобиль від студії «GSC Game World» популяризували сталкер-культуру і саму Чорнобильську зону відчуження.

Існує творча інтерпретація комп'ютерних ігор, згідно якої такі головні герої як Стрелець, Шрам, Мічений, Джон Прайс — це трансформація радянського героїчного образу ліквідаторів наслідків аварії на Чорнобильській АЕС 1986 року. Підставами для такої інтерпретації виступає схожість архетипів та популярність цього образу в масовій культурі пострадянського простору і Заходу — найбільш хрестоматійним прикладом є художній американський серіал «Чорнобиль» 2019 року. Однак у зазначених відеоіграх не було зафіксовано жодних символів чи текстових матеріалів, які би могли підштовхнути на подібну інтерпретацію.

Отже, у підсумку, ми можемо виокремити два основні образи Чорнобилю:

1) «Чорнобиль як образ небезпек, пов'язаних з використанням атомної енергії». Функціонує у наративах, де головний герой так чи інакше зіштовхується зі загрозою ядерної катастрофи. Більшість відеоігор, де є цей образ — це шутери про боротьбу з терористами. Частково образ присутній і в серії комп'ютерних ігор «S.T.A.L.K.E.R.»

2) «Чорнобиль як образ таємничої, аномальної, особливої Зони». Функціонує у наративах сталкер-культури, де головний герой має вижити та може реалізувати себе у фантастичній аномальній природній зоні з власними людськими спільнотами та таємницями, розташованої на покинутих територіях з суворо обмеженим доступом. Цей образ є фундаментальним для усіх частин серії відеоігор «S.T.A.L.K.E.R.» та його

фанатських модифікацій. Декоративно та узагальнено цей образ представлений у комп'ютерних іграх «Survarium» та «Fear The Wolves».

## Висновки

У процесі виконання роботи було здійснено встановлення, визначення образів Чорнобилю (Чорнобильської аварії), які існують у комп'ютерних іграх, аналіз наративів, сюжетів, символічних конструкцій, які використовують при зображенні цього місця, події, проведений культурологічний аналіз комп'ютерних ігор про Чорнобиль.

У першому розділі було визначено теоретико-методологічні основи дослідження комп'ютерних ігор, виокремленні основні терміни та підходи, необхідні для дослідження. Відповідно, були визначені наступні терміни:

Комп'ютерна гра — це програма на пристрої-носії, що запускається на пристрої-платформі і яка реалізує систему правил і механік, що дають певний досвід і демонструють певну історію, і передає певний наратив;

Віртуальна реальність — особливий тривимірний простір, який імітується програмою через використання комп'ютерної графіки і який користувачі можуть досліджувати як реальне;

Наратив — сукупність символів, текстів, історій, які складаються у спільну структуру і які несуть певну інтерпретацію.

Була надана характеристика культурологічного аналізу комп'ютерних ігор — комплексного підходу, який вимагає дослідження комп'ютерних ігор починаючи від передумов розробки та завершуючи фанатськими модифікаціями з метою розуміння місця комп'ютерної гри у культурі: як історичний контекст впливає на створення відеогри, які ідеї в неї хотіли вкласти розробники, як відбувалося розповсюдження гри, яке було її масове сприйняття і як випуск відеогри вплинув на інститути та сприйняття певних феноменів. Були виокремлені наратологічний підхід до дослідження ігор та типологія інтерпретацій за теорією аффердансів Гібсона-Ліндерота.

У першому розділі також була проведена історіографія дослідження комп'ютерних ігор. Аналіз історіографії дозволив зробити висновок, що дослідження комп'ютерних ігор є міждисциплінарною сферою знання, у якій

працюють дослідники з культурології, соціології, психології, економіки, філософії.

У другому розділі було описано та проаналізовано комп'ютерні ігри: про боротьбу з тероризмом, де зображується Чорнобиль; серія комп'ютерних ігор «S.T.A.L.K.E.R.»; фанатські модифікації до серії відеоігор «S.T.A.L.K.E.R.», відеогри, які позиціонуються як ідеологічне продовження цієї серії, симулятор «Chernobyl: Nuclear Power Plant Simulation» та відеогри з використанням експериментальних технологій, присвячених Чорнобиллю. Опис та аналіз навів на наступні висновки:

- у відеоіграх про боротьбу з тероризмом Чорнобиль символічно обігрується як місце, де відбулася радіаційна катастрофа і де краще за все можна побачити неправильне застосування ядерної енергії. Така пряма інтерпретація викликається у гравця шляхом створення наративу про терористів, дії яких так чи інакше пов'язані зі Зоною Відчуження. Усі ігри про боротьбу з тероризмом, які були описані і проаналізовані у дослідженні, належать до жанру шутер від першої особи (від англійського «shooter» — «стрілець») і в основі ігрового процесу яких лежить стрільба по віртуальним мішеням, і є найпопулярнішими у світі;

- серія комп'ютерних ігор «S.T.A.L.K.E.R.» робить Чорнобиль віртуальним місцем дії і створює для нього специфічний наратив. У цих відеоіграх зображені реальні місця, такі як Прип'ять або Рудий Ліс. В основі деяких історій лежать справжні легенди та чутки Чорнобильської Зони Відчуження. Аналізуючи зі сторони ігрового процесу, кожна відеогра відрізняється одна від одної, але мають спільну особливість — відносно відкритий світ, який гравець може досліджувати. Відеогри серії стали популярними та сприяли підвищенню інтересу до Чорнобильської Зони Відчуження;

- документально, реалістично до зображення Чорнобиллю підходять мала кількість розробників комп'ютерних ігор. Мало відеоігор не у жанрі

«шутер» та тих, які відійшли від популярних образів серії «S.T.A.L.K.E.R.». Більшість фанатських модифікацій повторюють вже закладені основні історії оригінальної серії і поширені лише у середовищі фанатської спільноти. «ідеологічні послідовники» вищезгаданої серії комп'ютерних ігор зображують Чорнобиль дуже декоративно;

У третьому розділі була надана характеристика образам та наративам у досліджених комп'ютерних іграх, їх функціюванню у культурному полі, виокремлені основні образи. Було встановлено, що:

- відеоігри про тероризм є найбільш чисельною групою серед комп'ютерних ігор про Чорнобиль. Використання образу Чорнобилю зумовлено масовою упізнанністю місця серед аудиторії, зацікавленістю туристів. Використання шаблону про боротьбу з тероризмом — культурною ситуацією, яка склалась в Європі та США після терактів 2001 року;

- ігровий процес в малій групі експериментальних комп'ютерних ігор («Chernobyl VR Project», «Isotopium: Chernobyl») спонукає гравця до непрямой інтерпретації Чорнобильської Зони як місця, у якій Чорнобиль є унікальним історико-культурним простором, який має самостійну цінність і який слід досліджувати;

- наратив серії комп'ютерних ігор «S.T.A.L.K.E.R.», його модифікацій, відеоігор «Survarium» та «Fear The Wolves» тісно зв'язаний зі сталкер-культурою і такими творами як «Пікнік на узбіччі» братів Стругацьких та «Сталкер» Андрія Тарковського. Вищезгадана серія відеоігор також сама сприяла популяризації сталкер-культури та Чорнобильської зони.

- У «Survarium», «Fear The Wolves», ідейних продовженнях серії «S.T.A.L.K.E.R.» присутні лише базові декоративні елементи наративу серії;

- Фанатські модифікації серії відеоігор «S.T.A.L.K.E.R.» демонструють багатовимірність наративу ігор цієї серії. Фанати-автори модифікації прямо інтерпретують історії оригінальних комп'ютерних ігор з акцентом або на соціальність, або на містичність, або на смертельну небезпечність Зони.

Більшість авторів переписують оригінальні історії персонажів та сюжет оригінальних частин серії відеоігор;

- радянський героїчний образ ліквідаторів комп'ютерних іграх, які були досліджені, не був зафіксований.

Отже, було виокремлено два основні образи Чорнобилю, які можна зустріти у комп'ютерних іграх:

1) «Чорнобиль як образ небезпек, пов'язаних з використанням атомної енергії». Функціонує у наративах, де головний герой так чи інакше зіштовхується зі загрозою ядерної катастрофи. Більшість відеоігор, де є цей образ — це шутери про боротьбу з терористами. Частково образ присутній і в серії комп'ютерних ігор «S.T.A.L.K.E.R.»

2) «Чорнобиль як образ таємничої, аномальної, особливої Зони». Функціонує у наративах сталкер-культури, де головний герой має вижити та може реалізувати себе у фантастичній аномальній природній зоні з власними людськими спільнотами та таємницями, розташованої на покинутих територіях з суворо обмеженим доступом. Цей образ є фундаментальним для усіх частин серії відеоігор «S.T.A.L.K.E.R.» та його фанатських модифікацій. Декоративно та узагальнено цей образ представлений у комп'ютерних іграх «Survarium» та «Fear The Wolves».

## Список літератури

1. Абашев В. В. Новелизация игровой вселенной как серийное производство: межавторский литературный цикл S.T.A.L.K.E.R. — Stalker — Сталкер / В. В. Абашев, М. П. Абашева // Культ-товары. Массовая культура в современной России: Конструирование миров, умножение серий / В. В. Абашев, М. П. Абашева. – Гродно: Гродненский государственный университет имени Янки Купалы, 2020. – С. 66–84.
2. Богост Я. Видеоигры это бардак — перевод . М. Скоморох и А. Р. Латыповой под ред. А. С. Ленкевича [Электронный ресурс] / Ян Богост // Лаборатория исследований компьютерных игр (ЛИКИ). – 2009. – Режим доступа: <http://sg-sofia.com.ua/videoigri-eto-bardak>.
3. Большая политехническая энциклопедия. — М.: Мир и образование. Рязанцев В. Д.. 2011.
4. Бычков, В. В., Маньковская, Н. Б. Виртуальная реальность в пространстве эстетического опыта [Текст] / В. В. Бычков, Н. Б. Маньковская // Вопросы философии. — 2006. — № 11.
5. Ветушинский А. Game studies №2: Миф, лежащий в основе новой науки [Электронный ресурс] / Александр Ветушинский // ТАСС Наука. – 2016. – Режим доступа: [https://www.youtube.com/watch?v=Sn5Jj9n\\_yss](https://www.youtube.com/watch?v=Sn5Jj9n_yss)
6. Глумин П. Каникулы сталкеров / Павел Глумин. // Корреспондент. – 2010. – С. 26–27.
7. Євтушенко, О. М. Онтологічно-функціональний статус гри в концепціях Йогана Гейзинги та Жана Бордіяра. / О. М. Євтушенко, // Вісник Донецького національного університету. – 2011. – С. 301–307.
8. Завадський Ю. Кібертекст і ергодична література: типологічна модель мережевої літератури Еспена Дж. Аарсета // Studia methogologica. – Вип. 16. – Тернопіль : РВВ ТНПУ, 2005. – С. 54-59.

9. Зеленський обіцяє створити у Чорнобилі "зелений коридор" [Електронний ресурс] // Українська правда. – 2019. – Режим доступу: <https://www.pravda.com.ua/news/2019/07/10/7220533/>

10. Зону відчуження Чорнобильської АЕС цього року відвідали понад 63 тисячі людей – Семерак [Електронний ресурс] // Радіо Свобода. – 2018. – Режим доступу: <https://www.radiosvoboda.org/a/news-chornobyl-semerak/29662900.html>

11. Игры об аварии на ЧАЭС: отправляемся в Припять [Електронний ресурс] // [vgtimes.ru](http://vgtimes.ru). – 2016. – Режим доступу: <https://vgtimes.ru/articles/32008-igry-ob-avarii-na-chaes-otpravlyaemysya-v-pripyat.html>

12. Калеев А. «Все в камуфляже»: как создавался культовый уровень в Припяти из Call of Duty 4: Modern Warfare [Електронний ресурс] / Артем Калеев // DTF. – 2019. – Режим доступу: <https://dtf.ru/games/74822-vse-v-kamuflyazhe-kak-sozdavalsya-kultovyy-uroven-v-pripyati-iz-call-of-duty-4-modern-warfare>

13. Кирилзеев А. Термин «Игра» [Електронний ресурс] / Александр Кирилзеев. – 2014. – Режим доступу: [https://gamesisart.ru/theory\\_game.html](https://gamesisart.ru/theory_game.html)

14. Коняев А. Геймификация всей страны: Какие задачи и для чего решает философия видеоигр [Електронний ресурс] / Андрей Коняев // [Lenta.ru](http://Lenta.ru). – 2014. – Режим доступу: <https://lenta.ru/articles/2014/01/03/gamification/>

15. Лоев И. История серии S.T.A.L.K.E.R. Моды [Електронний ресурс] / Иван Лоев // StopGame.Ru. – 2018. – Режим доступу: <https://youtu.be/EKPCi-4CoqE>

16. Лоев И. История серии S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat (Зов Припяти) [Електронний ресурс] / Иван Лоев // StopGame.Ru. – 2018. – Режим доступу: <https://youtu.be/3B-1UayNGvA>

17. Лоев И. История серии S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky [Электронный ресурс] / Иван Лоев // StopGame.Ru. – 2018. – Режим доступа: <https://youtu.be/Gjf37MO4h-E>
18. Лоев И. История серии S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl [Электронный ресурс] / Иван Лоев // StopGame.Ru. – 2018. – Режим доступа: <https://youtu.be/zm8KrDJ4Axw>
19. Лутовинова О. В. Гипертекст: понятие, основные характеристики, возможные подходы к лингвистическому анализу / Ольга Васильевна Лутовинова. // вестия Волгоградского государственного педагогического университета. – 2009. – №5. – С. 4–7.
20. Магазова А. Як самосели живуть у Чорнобильській зоні [Электронный ресурс] / Анастасія Магазова // DW. – 2016. – Режим доступа: <https://p.dw.com/p/1IZLT>
21. Мойжес Л. В. Анализ идеологического потенциала видеоигры с точки зрения теории аффордансов Джеймса Гибсона / Леонид Владимирович Мойжес. // Социология власти. – 2020. – №32. – С. 32–52.
22. Неткачев И. Что такое неигры и зачем в них (не)играть? [Электронный ресурс] / Иван Неткачев // Нож. – 2019. – Режим доступа: <https://knife.media/notgames/>
23. Орсет Э. Наука о компьютерных играх: год первый [Электронный ресурс] / Эспен Орсет // gamestudies.ru. – 2001. – Режим доступа: <https://gamestudies.ru/translations/aarseth-year-one/>
24. Офіційний сайт гри Isotopium: Chernobyl [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.isotopium.com/>
25. Подшибякин А. Время игр! Отечественная игровая индустрия в лицах и мечтах: от Parkan до World of Tanks / Андрей Подшибякин., 2019. – 200 с.

26. Продано 10 миллионов копий игры Call of Duty 4 [Электронный ресурс] // Lenta.ru. – 2008. – Режим доступа: <https://lenta.ru/news/2008/06/04/duty/>

27. Репортаж со S.T.A.L.K.E.R.- FEST 2009 [Электронный ресурс] // Игромания. – 2015. – Режим доступа: <https://youtu.be/xz3Z7TjyKw8>

28. Римар.Н.Ю. Наратологія як галузь сучасного літературознавства: теоретичний огляд. / Н. Ю. Римар,. // Молодий вчений. – 2019. – №6. – С. 54–58.

29. Родионова А. А. Феминистские и гендерные исследования видеоигр: современные подходы к изучению / Родионова. // Вестник РГГУ. Серия: Литературоведение. Языкознание. Культурология.. – 2019. – №8. – С. 220–228.

30. ПНО — Стругацкий А.Н., Стругацкий Б.Н. Пикник на обочине / Пикник на обочине. Отель «У погибшего альпиниста». Улитка на склоне. М.: ООО «Издательство АСТ»; СПб.: Terra Fantastica, 2003. — С. 5 – 183.

31. Тырлов В. 10 лучших игр про Чернобыльскую Зону Отчуждения — классика от GSC, Чернобыль в VR, графониный хоррор, поездки по Зоне на машине и многое другое [Электронный ресурс] / Владимир Тырлов // [vgtimes.ru](https://vgtimes.ru/articles/57243-10-luchshih-igr-pro-chernobylskuyu-zonu-otchuzhdeniya-klassika-ot-gsc-chernobyl-v-vr-grafonistyuy-horror-poezdki-po-zone-na-mashine-i-mnogoe-drugoe.html). – 2019. – Режим доступа: <https://vgtimes.ru/articles/57243-10-luchshih-igr-pro-chernobylskuyu-zonu-otchuzhdeniya-klassika-ot-gsc-chernobyl-v-vr-grafonistyuy-horror-poezdki-po-zone-na-mashine-i-mnogoe-drugoe.html>

32. Шелковнікова З. Б. Наративний поворот в лінгвістиці / З. Б. Шелковнікова // Лінгвістика XXI століття. — 2013. — 2013. — С. 195-200. — Режим доступа: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/linds\\_2013\\_2013\\_24](http://nbuv.gov.ua/UJRN/linds_2013_2013_24)

33. Шрамович В. Радіація як мем. Як змінюється туризм у Чорнобиль [Електронний ресурс] / В'ячеслав Шрамович // BBC News Україна. – 2021. – Режим доступа: <https://www.bbc.com/ukrainian/features-56806394%5C>

34. Call of Duty 4: Modern Warfare трейлер на русском [Электронный ресурс] // Rick Johnson. – 2015. – Режим доступа: <https://youtu.be/CaQKmJ4tC90>
35. Chernobyl Terrorist Attack. По ту сторону Души [Электронный ресурс] // playground.ru. – 2011. – Режим доступа: [https://www.playground.ru/chernobyl\\_terrorist\\_attack/opinion/shernobyl\\_terrorist\\_attack\\_po\\_tu\\_storonu\\_dushi-433258](https://www.playground.ru/chernobyl_terrorist_attack/opinion/shernobyl_terrorist_attack_po_tu_storonu_dushi-433258)
36. Game Studies: Как изучают видеоигры? — интервью у Кирилла Мартынова [Электронный ресурс] // Постнаука. – 2015. – Режим доступа: <https://postnauka.ru/talks/41340>
37. [HL-MODS] Легендарный Half-Life Чернобыль [Электронный ресурс] // Scary\_39. – 2018. – Режим доступа: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_Ad5fx-aCJ4](https://www.youtube.com/watch?v=_Ad5fx-aCJ4)
38. S.T.A.L.K.E.R.: Zone Chronicles [Часть №2] [Электронный ресурс] // LukassKane. – 2015. – Режим доступа: <https://youtu.be/p5QMLaoZgUk>
39. Kennedy H. W. Game cultures: Computer Games as New Media / H. W. Kennedy, J. Dovey. – UK: University of Brighton, 2006.
40. Kennedy H. W. Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? [Электронный ресурс] / Helen W. Kennedy // Game Studies. – 2002. – Режим доступа: <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>
41. Lee L. Stalking Chernobyl (фильм) [Электронный ресурс] / Lara Lee // Cultures of Resistance Films. – 2020. – Режим доступа: <https://culturesofresistancefilms.com/stalking-chernobyl>
42. Treadwell S. Nuclear Power Station Simulators | Nostalgia Nerd [Электронный ресурс] / S. Treadwell, N. Huber // Nostalgia Nerd. – 2019. – Режим доступа: <https://youtu.be/u95GXIKBESw>

## Додаток 1

1) Обкладинка диску з піратською модифікацією гри «Half-Life: Чернобыль». Джерело: інтернет-база піратських видань [piper.old-games.ru/](http://piper.old-games.ru/).



2) Скріншоти з відеоігри «Call of Duty Modern Warfare Remastered», перевидання оригінальної гри «Call of Duty Modern Warfare». Джерело: відео на сайті You Tube користувача «ButcherSevenOne» під назвами «Прохождение Call of Duty: Modern Warfare Remastered. Миссия 13: Все в камуфляже» та «Прохождение Call of Duty: Modern Warfare Remastered. Миссия 14: Убить одним выстрелом»:



3) Скріншоти з комп'ютерної гри «Chernobyl: Terrorist Attack». Джерело: інтернет-магазин продажу комп'ютерних ігор: <https://www.g2a.com/>.

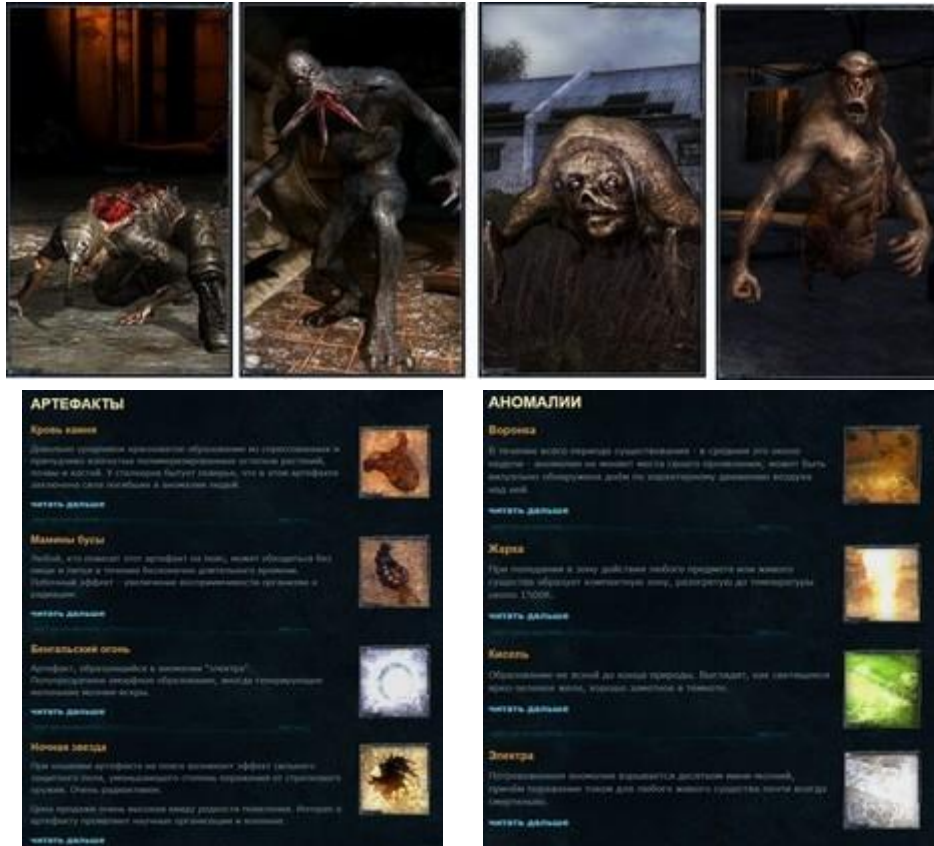


4) Скріншот із гри «Call of Duty: Black Ops Cold War». Джерело: відео на сайті You Tube користувача «SpecterChannel» з назвою «Финал и Все Концовки Call of Duty: Black Ops Cold War».



## Додаток 2

1) Моделі мутантів, аномалій, артефактів та їх опис з комп'ютерної гри «S. T. A. L. K. E. R.: Тінь Чорнобилю». Джерело: офіційний сайт комп'ютерної гри <https://soc.stalker-game.ru/>.



2) Скріншот з комп'ютерної гри «S.T.A. L K. E. R.: Тінь Чорнобилю», на якому зображений вхід до бази угруповання «Долг» в ігровій та модель бійця «Долгу». Джерело: офіційний сайт комп'ютерної гри (<https://soc.stalker-game.ru/>) та фанатський сайт ([stalker.fandom.com](http://stalker.fandom.com)).



3) Модель бійця «Свободи», скріншот, на якому зображена база «Свободи» на локації «Військові склади» та логотип угруповання зі комп'ютерної гри «S. T. A. L K. E. R.: Тінь Чорнобилю». Джерело: офіційний сайт комп'ютерної гри (<https://soc.stalker-game.ru/>) та фанатський сайт ([stalker.fandom.com](http://stalker.fandom.com)).



4) Скріншоти з комп'ютерної гри «S.T.A. L K. E. R.: Тінь Чорнобилю» на якому можна побачити інтерфейс та інвентар гравця (з усіма фізичними шкалами та предметами), а також Прип'ять та ЧАЕС. Джерело: відео про

«История серии S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl» ігрового видання «StopGame.Ru» на сайті [www.youtube.com](http://www.youtube.com).



5) Персонаж Лісник, лого угруповання «Чистого неба» та скріншот з зображенням Прип'яті з комп'ютерної гри «S.T.A. L K. E. R.: Чисте небо». Джерело: фанатський сайт ([stalker.fandom.com](http://stalker.fandom.com)).



б) Скріншоти з комп'ютерної гри «S.T.A. L K. E. R.: Поклик Прип'яті», на якій зображена Прип'ять (кінотеатр Прометей, дом буту «Юбілений», Дерево дружби народів, тощо). Джерело: офіційний сайт гри: <https://cop.stalker-game.ru/>.

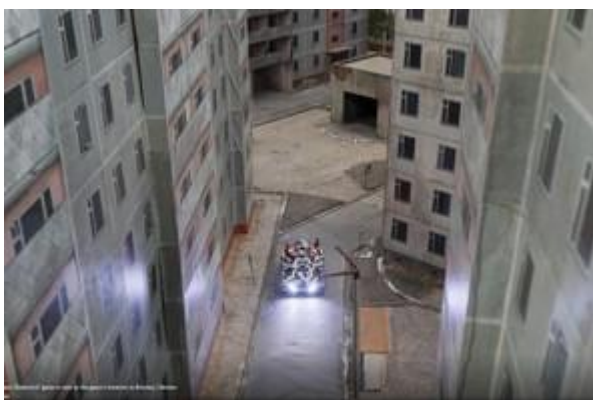


### Додаток 3

1) Скріншоти з комп'ютерної гри «Chernobyl VR Project». Джерело: офіційний сайт гри: [www.chernobylvrproject.com](http://www.chernobylvrproject.com).



2) Макет Прип'яті та скріншот з комп'ютерної гри «Isotopium Chernobyl». Джерела: огляди гляди від ігрових-видань PCGamer (<https://www.pcgamer.com/this-browser-game-lets-you-control-real-life-robots-in-a-scale-model-chernobyl/>) та Reuters (<https://www.reuters.com/article/us-ukraine-chernobyl-game/chernobyl-comes-back-to-life-in-ukrainian-computer-game-idUSKCN1S21QI/>)



3) Обкладинка диску з комп'ютерною грою «Chernobyl: Nuclear Power Plant Simulation» та скріншот ігрового процесу. Джерело: відео «Nuclear Power Station Simulators | Nostalgia Nerd» від користувача «Nostalgia Nerd» на сайті You Tube.

