УДК 008:004.9:81’22
DOI https://doi.org/10.31392/cult.alm.2026.3.41

Ремізовський Артем Олександрович,
аспірант кафедри культурології
Національного університету «Києво-Могилянська академія»
orcid.org/0009-0003-7766-258X
artem.remizovskyi@ukma.edu.ua

ОБРАЗИ ДЕРЖАВИ ТА ЇХ ТРАНСФОРМАЦІЯ У ВІДЕОІГРОВІЙ СЕРІЇ “S.T.A.L.K.E.R.”

У статті проаналізовано відеоігри серії “S.T.A.L.K.E.R.”, що були випущені українською студією “GSC Game World” у 2007–2009 роках та у 2024 році, щодо того, як у цих іграх змінюються образи державних організацій та образи пов’язаних з державою організацій, а також як зміна цих образів пов’язана з культурними впливами на авторів ігор та зміною культурної ситуації в Україні після початку повномасштабного вторгнення Росії у 2022 році. За результатами порівняльного аналізу встановлено, що образи держави у іграх серії суттєво трансформувалося. Зокрема, в іграх 2007–2008 років українські військові переважно постають ворожою до гравця, корумпованою та відносно слабкою силою, яка не здатна встановити стабільний контроль над Зоною. У відеогрі “S.T.A.L.K.E.R.: Поклик Прип’яті” 2009 року цей образ частково змінюється: протагоніст є агентом СБУ, а державні структури отримують більшу сюжетну суб’єктність, хоча все ще демонструють обмежену військову та інфраструктурну ефективність. У відеогрі 2024 року “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля” центральне місце посідають уже не українські державні установи, а могутні міжнародні та квазідержавні структури: «Варта», НДІЧАЗ, МСОП і Наглядова рада. Вони володіють значними ресурсами, новою інфраструктурою, технологіями та можливістю безпосередньо впливати на політичний порядок Зони. Водночас їхні образи залишаються морально неоднозначними: науковий прогрес пов’язується з експериментами над людьми й новими катастрофами, а встановлення контролю над Зоною – з насильством, примусом та обмеженням свободи. Такі трансформації можуть бути пов’язані з переорієнтацією авторів серії на нову аудиторію, дистанціювання від російської аудиторії після початку повномасштабного нападу Росії на Україну.

Ключові слова: відеогра, сталкер, трансформація, медіа, інформаційна культура, соціокультурна сфера, емоційна естетика.

Remizovskyi Artem,
Postgraduate Student at the Department of Cultural Studies,
Faculty of Humanities
National University of Kyiv-Mohyla Academy
orcid.org/0009-0003-7766-258X
artem.remizovskyi@ukma.edu.ua

IMAGES OF THE STATE AND THEIR TRANSFORMATION IN THE VIDEO GAME SERIES S.T.A.L.K.E.R.

The article analyzes the video games of the S.T.A.L.K.E.R. series released by the Ukrainian studio GSC Game World in 2007–2009 and 2024. It examines how representations of state organizations and state-affiliated organizations change throughout the series, as well as how these changes are connected with the cultural influences on the game developers and the transformation of Ukraine’s cultural context following the beginning of Russia’s full-scale invasion in 2022. The comparative analysis demonstrates that representations of the state in the series have undergone significant transformations. In the games released in 2007–2008, the Ukrainian military is predominantly portrayed as a force that is hostile toward the player, corrupt, relatively weak, and incapable of establishing stable

© Ремізовський А. О., 2026

Стаття поширюється на умовах ліцензії відкритого доступу CC BY 4.0

control over the Zone. In the 2009 video game S.T.A.L.K.E.R.: Call of Prypiat, this representation changes partially: the protagonist is an agent of the Security Service of Ukraine, while state institutions acquire greater narrative agency, although they continue to demonstrate limited military and infrastructural effectiveness. In the 2024 video game S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl, the central position is occupied not by Ukrainian state institutions but by powerful international and quasi-state organizations: The Ward, SIRCAA, the IPSF, and the Supervisory Board. These organizations possess considerable resources, newly constructed infrastructure, advanced technologies, and the ability to influence the political order of the Zone directly. At the same time, their representations remain morally ambiguous: scientific progress is associated with human experimentation and new catastrophes, while the establishment of control over the Zone is linked to violence, coercion, and restrictions on individual freedom. These transformations may be connected with the developers' reorientation toward a new audience and their distancing from the Russian audience following the beginning of Russia's full-scale invasion of Ukraine.

Key words: video game, stalker, transformation, media, information culture, socio-cultural sphere, emotional aesthetics.

Постановка проблеми. З 2007 року, коли вийшла перша відеогра серії "S.T.A.L.K.E.R." (від студії "GSC Game World") і до 2024 року, коли вийшла остання (станом на зараз) відеогра цієї серії, "S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля", українська культура пережила багато масштабних за впливом подій. Вони не могли не залишити свій відбиток і не спричинити переосмислення українцями своєї спільності: зокрема, в мистецтві, де про вплив повномасштабного вторгнення на кіно та відеоігри свідчать різні дослідження (Lihus, 2023; Zinovieva, 2024). За цей час змінились і українські державні інституції: Збройні сили України, Служба Безпеки України, чия роль в суспільному житті суттєво зросла.

Проте чи змінились образи держави, її інституцій на рівні візуальної культури? Якщо змінились, то як саме? В цьому контексті відеоігрова серія "S.T.A.L.K.E.R." – хороший матеріал для дослідження. Адже це не лише дуже популярне медіа та артефакт інформаційної культури в Україні, створений українцями, але й серія творів, які пройшли з Україною перипетії її сучасної історії. Відеоігри цієї серії, що вийшли у 2007–2009 роках та відеогра серії, що вийшла у 2024 році, – ігри, які створювались в різних культурних ситуаціях. Якщо гра – це теж твір і форма діалогу авторів із суспільством про культурну ситуацію, яке суспільство зараз переживає, то ігри 2007–2009 років і гра 2024 року, можливо, є різними діалогами.

Аналіз зміни образів у відеоіграх важливий і для розуміння загалом вектору розвитку української соціокультурної сфери та її символічного виміру. Він дає можливість зрозуміти (хоча б у масштабах досліджуваного об'єкта) не лише те, що автори змінювали в образах внаслідок різних подій, але й те, що, навпаки, попри трансформації, залишається стійкою традицією.

Аналіз попередніх досліджень і публікацій. Якщо поглянути на академічну дискусію навколо "S.T.A.L.K.E.R." тематично, можна виокремити такі тенденції. Так, в публікаціях українською мовою домінує позиція аналізувати відеогри цієї серії з позиції її потенціалу в культурній дипломатії (Бебешко, 2025; Петрова, Осадець, 2025) чи збереженні культурної спадщини (Мимрук, 2025). Серед цих праць є сенс виділити роботу О. Мимрука (2026), де аналізується остання відеогра серії і те, як повномасштабне вторгнення вплинуло на рішення розробників щодо зовнішнього позиціонування цієї гри та її візуальні елементи. Також у попередніх публікаціях автора цього матеріалу побіжно розглядався взаємозв'язок між наративом ігор та субкультурою «чорнобильських» сталкерів, нелегальних туристів, що відвідують Чорнобильську Зону Відчуження (Ремізовський, 2021).

Щодо англомовних публікацій, то вони здебільшого присвячені темі репрезентації спадщини радянського режиму у серії, як у цих відеоіграх осмислюється тоталітарне минуле (Nae, 2022; Rush-Cooper, 2024). На цьому тлі виділяється текст О. Забірко, де аналізується, як культура пізньої радянської технічної інтелігенції, зокрема фантастика Стругацьких та Тарковського у ролі джерела натхнення, вплинула на наративні рішення авторів відеоігрової серії (Zabirko, 2025).

Серед неакадемічної літератури варто виділити текст О. Українця (2023), присвячений тому, як колоніальний культурний спадок міг вплинути на конструювання авторами образів

перших трьох ігор серії. Попри формально неакадемічний статус цього тексту, як і робота О. Забірко, він теж звертає увагу та проблематизує репрезентацію української держави в відеоіграх серії.

Таким чином, серія "S.T.A.L.K.E.R." вже широко проаналізована в багатьох роботах, проте цей аналіз не є рівномірним. За винятком роботи О. Мимрука та Р. Бебешко (які присвячені більше дискурсу навколо «S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля», а не тому, що змінилось наративно в серії порівняно з іншими іграми серії), згадані роботи не аналізують останню гру серії, що вийшла у 2024 році, яка була створена набагато пізніше попередніх та в іншій культурній ситуації. Багато досліджень зосереджують свою увагу лише на першій грі серії. Загалом більшість дослідників цікавляться, як у цих іграх автори формують пам'ять про Чорнобиль та СРСР, і куди менше, яку формують фантазію про альтернативне суспільство, про роль держави в ньому та як ця фантазія змінилась із 2007 по 2024 рік.

Метою статті є аналіз трансформації образів держави у відеоігровій серії "S.T.A.L.K.E.R." з порівняльною характеристикою образів та їхнього розвитку в іграх серії, а також аналіз культурних впливів на наративні рішення розробників серії "S.T.A.L.K.E.R".

Методологія. У статті термін «держава» вживається у звичайному конвенційному значенні (попри всю філософську складність цього поняття) – як структура політичних організацій, які мають громадян, чітку визначену територію, уряд та вступають у взаємовідносини з іншими організаціями, підконтрольні їй міжнародні структури. Це виправдано тим, що серія "S.T.A.L.K.E.R." – це наукова фантастика, альтернативна історія, де Україна існує як суверенна держава, а отже, конвенційне, загальноприйняте визначення держави тут цілком можна застосовувати. Власне, під образами держави в дослідженні мається на увазі сукупність знаків, які демонструють яку позицію займають державні організації та пов'язані з державою організації в політичній культурі всесвіту серії "S.T.A.L.K.E.R." та яка в них взаємодія з протагоністом.

Для аналізу культурних впливів на відеоігрову серію в тексті реконструюються джерела натхнення авторів на основі інформації, отриманої з різної літератури. Для аналізу трансформації образів держави у іграх серії досліджується, як наявність цих організацій у кожній відеогрі серії впливає на ігровий процес, а також яка їхня роль в сюжеті. Крім літератури, інформація для аналізу образів була отримана під час проходження автором статті відеоігор серії: «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля» (2007), «S.T.A.L.K.E.R.: Чисте небо» (2008), «S.T.A.L.K.E.R.: Поклик Прип'яті» (2009) та «S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля» (2024), які доступні для ОС «Windows» в інтернет-магазині "Steam".

Виклад основного матеріалу

Джерела натхнення і культурні впливи на авторів ігор серії, що вийшли у 2007–2009 роках. Як відомо, від початку проєкт першої ігри серії, «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля», не стосувався Чорнобилю. Проте після того, як у 2002 році розробники завітали до Чорнобильської Зони відчуження (Зони), вони вирішили змінити концепцію і перемістити туди події гри. (Ремізовський, 2021, с. 25). На це вплинуло також бажання розробників підвищити обізнаність громадськості про трагічні наслідки техногенної аварії на ядерному об'єкті в регіоні у 1986 році (Rush-Cooper, 2024, p. 181).

Другим джерелом натхнення була повість «Пікнік на узбіччі» російських радянських письменників Аркадія та Бориса Стругацьких. Нова назва проєкту обіграла слово «сталкер», яке в повісті означало контрабандистів-найманців, що займаються незаконним пошуком артефактів у небезпечній аномальній територій (Ремізовський, 2021, с. 25). Як показує аналіз О. Забірко (2025), зображення «сталкеризму» у відеоігровій серії черпає натхнення з поетики дискурсу інженерно-технічних працівників пізнього СССР, які були основною аудиторією творів Стругацьких та Тарковського, змагань студентів-коміків на КВК, фестивалів бардівської музики, а також складали основну туристичного та альпіністського руху. Автор зазначає: «Як субкультурна рольова модель, сталкер не відображає ні ідентичності своїх вигаданих прототипів, ні колективної ідентичності радянських невідомих діячів, натомість він демонструє певний набір цінностей та якостей, які освічені міські жителі (тобто аудиторія Тарковського

та дуету Стругацьких) охоче приписували вигаданій фігурі загартованого шукача пригод, таким чином конструюючи легко впізнаваний ідеал справжнього чоловіка» (переклад – А.Р.) (Zabirko, 2025, p. 251–253).

Це суперечить аналізу О. Українця (2023), який стверджує, що «і самі розмови, і музика, і жаргон» у відеоіграх серії 2007–2009 років «багато в чому сформовані на основі пострадянської «АУЕ»-культури» та апелює «не просто до пострадянського середовища, а до більш конкретного його прошарку, сформованого тюремними мемами» (Українець, 2023, с. 60–61). Таких висновків він доходить, зокрема, через те, що у цих іграх ставлення сталкерів до військових схоже на взаємини з наглядачами та «мужиками» (звичайними в'язнями) у тюремній системі. Проте ця позиція суперечлива, бо сам автор зазначає, що бандити та сталкери у відеогрі чітко дистанційовані, є окремими фракціями, які постійно ворогують один з одним (Українець, 2023, с. 61–62). Переважно бандити у відеогрі представлені як вороги, які небезпечні для гравця: навіть у "S.T.A.L.K.E.R.: Чисте небо", хоч гравець може обрати фракцію бандитів та грати за них, на локації «Болота» гравець все одно мусить воювати проти окремої фракції бандитів («Ренегатів»). Саме бандити у відеогрі використовують кримінальний жаргон, агресивно лаючись на гравця під час сутичок з ним. Отже, хоч гра й містить меми АУЕ-культури, вони скоріше спрямовані на те, щоб створити ефект відрази під час зустрічі з кримінальними елементами, ніж романтизації. Натомість образ сталкерів у відеоіграх серії є фактично центральним, а стиль життя сталкера багато в чому романтизується на рівні ігрового процесу. Якщо брати першу гру серії, де гравець грає за сталкера на прізвисько Стрілець, ми починаємо гру як «звичайний новачок без нормального озброєння» і закінчуємо її «як ветеран в експериментальному бойовому екзоскелеті» (Ремізовський, 2021, с. 46).

Інше спостереження О. Українця про те, що під час створення відеоігор серії 2007–2009 року студія орієнтувалась на російську аудиторію, є доволі обґрунтованим. Про це свідчить не лише те, що назва гри посилається на фантастику російських авторів, але й те, що у відеогрі "S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобилю" основною ігровою валютою є рублі, та те, що українська локалізація для гри вийшла пізніше російської (Українець, 2023, с. 58).

Таким чином, наратив відеоігри серії 2007–2009 років автори формували, надихаючись переважно Чорнобильською зоною відчуження, науковою фантастикою Стругацьких, культурою інтелігенції пізнього СССР, частково кримінальною пострадянською культурою та орієнтуючись на російськомовну, російську аудиторію.

Джерела натхнення і культурні впливи на авторів ігрової серії під час створення відеогри "S.T.A.L.K.E.R 2.: Серце Чорнобиля".

У разі цієї гри ситуація дещо змінюється. Через початок повномасштабного вторгнення Росії проти України розробники повністю відмовились від російської локалізації, змінили транслітерацію назви на український варіант (з "Chernobyl" на "Chornobyl") (Мимрук, 2026, с. 27). Гра набагато більше й точніше, ніж попередні частини, відтворює географію реальної Зони. В офіційному артбуці до гри розробники зазначають, що для візуалізації у відеогрі українських сільських будинків вони їздили в музей Пирогова. Також в гру були додані мозаїки у стилі традиційних українських орнаментах покинутих зупинок громадського транспорту (Dark Horse Books, 2025). Етнічні мотиви – це не єдине нове джерело натхнення авторів: в грі також є музика сучасних українських виконавців (Бебешко, 2025, с. 158). Аналізуючи таке запровадження у відеогрі українських культурних маркерів, О. Мимрук (2026) підсумовує, що розробники гри здійснили акт «ідеологічного саморегулювання» та «вихід ігрового світу з «пострадянського» символічного поля і його інтеграцію в український правовий і смисловий простір» (Бебешко, 2025, с. 28).

При цьому розробники не відмовились від першопочаткових джерел натхнення, які вплинули на створення серії у 2007–2009 році. "S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля" – це все ще гра про сталкерів, про науково-фантастичний аномальний Чорнобиль, все ще насичена естетичними елементами дискурсу інженерно-технічних працівників пізнього СССР, а бандити продовжують репрезентувати пострадянську кримінальну культуру з її жаргоном. Це не створення нової ідентичності споживача, як стверджує Мимрук (Мимрук, 2026, с. 28), а скоріше, модернізація старої ідентичності. Хоч

студія публічно дистанціювалися від російської аудиторії, розробники все ще звертаються до відомих для фанатів попередніх ігор серії образів (зокрема, до персонажів попередніх частин), запрошуючи аудиторію, чия суб'єктність вже сформована попередніми іграми серії, повторити ігрову пригоду в тому самому, але оновленому українськими маркерами всесвіті.

Образи державних організацій та пов'язаних з державою організацій у "S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля" та "S.T.A.L.K.E.R.: Чисте небо".

Почати аналіз варто з перших двох відеоігор серії – "S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля" 2007 року та "S.T.A.L.K.E.R.: Чисте небо" 2008 року, оскільки образи в межах цієї аналітичної категорії у цих відеоіграх функціонують схожим чином. У цих іграх є декілька фракцій, які репрезентують державні інститути або пов'язані з державою організації – це українські військові (про те, що це українські військові, сигналізують їхня уніформа та шеврони), вчені та угрупування «Долг» (назва організації оригінальна і для української версій).

За сюжетом, військові охороняють периметр Зони та низку об'єктів на її території, проводять операції задля зачистки території від небезпечних істот або для того, щоб посилити свій контроль над Зоною. В обох іграх, за окремими винятками, вони є ворожою до протагоніста силою (Українець, 2024, с. 59–60), яка часто виступає перешкодою для гравця під час проходження сюжетної кампанії. Низка сюжетних місій в обох іграх вимагає від нас або проникнення на об'єкти в Зоні, які охороняються військовими або зачистку баз дислокації від їхньої присутності. Це означає, що військові небезпечні для гравця, але водночас ігровий прогрес пов'язаний з перемогою над ними. Попри те, що ці ігри містять елементи жанру «виживання», вони дають гравцеві багато можливостей перемогти противника у бою (надаючи доступ до різноманітної зброї та її модифікації) і нагороджують гравця за бойові сутички (які дають змогу отримати багато корисних предметів або за рахунок мародерства, або за рахунок отримання доступу до цінної локації). Так, військові у цих іграх також виступають слабкою силою, чиї спроби контролювати об'єкти в Зоні Відчуження чи завадити переміщенню протагоніста частіше завершуються провально (рис. 1).



Рис. 1. Військові у відеогрі "S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля"

Іншим важливим сюжетним елементом є те, що протагоніст часто зустрічає вороже налаштованих до них військових біля чи безпосередньо на території покинутих лабораторій проєкту "Х", коли покидає територію цих комплексів після отримання якихось документів. Проєкт "Х" – це секретний урядовий проєкт, у межах якого проводились різні експерименти (зокрема, над людьми). Внаслідок невдалого експерименту частини вчених цього проєкту сталась друга катастрофа у 2006 році, яка перетворила Зону на аномальну територію. Така присутність показує, що військові мають завдання повернути контроль над цим проєктом або отримати дані над його втраченими технологіями.

Примітно: об'єкти, які контролюються військовими, використовуються суто за військовим призначенням: як військові бази, так і занедбані заводи. Це демонструє слабкість української армії у відеогрі, її низьку інфраструктурну силу. В окремих винятках обох відеоігор протагоніст може вступити в діалог з військовими, перед гравцем постають корумповані персонажі, які готові надати різні послуги в обмін на гроші або іншу послугу. Це посилює наратив передісторії гри, який необхідний, щоб показати Зону як середовище, де держава не може гарантувати відчуття безпеки та нормальне життя (Zabirko, 2025, p. 254–256).

Тепер розглянемо вчених. У перших двох відеоіграх серії вони є мирно налаштованою до протагоніста фракцією, що займається дослідженням Зони. З нею пов'язано виконання низки ключових завдань в обох відеоіграх. За

сюжетом, протагоністи ігор допомагають вченим з їхніми експериментами, що пов'язані з дослідженнями психічного випромінювання, захищають від небезпек. Їхні технології допомагають протагоністам отримати доступ до недоступних важливих локацій, що ріднить цей образ з «прогрессорами» зі всесвіту Стругацьких (Zabirko, 2025, p. 251–252).

Так, у відеоіграх вчені – це інтелектуальна сила, яка допомагає сталкерам отримати бажане. Водночас вони є найбільш слабкою фракцією у відеоіграх з точки зору фізичної сили, яка повністю покладається в забезпеченні власної безпеки на військових, «Долг», найманців та сталкерів. Те, що вчені звертаються по послуги до сталкерів, незважаючи на їхній незаконний статус, у відеоіграх пояснюється тим, що військові та «Долг» не завжди можуть оперативно надати потрібні дослідникам послуги. На практиці гравець рідко побачить, щоб військові охороняли їх безпосередньо – за винятком окремих сцен, де гравець може побачити, як на прохання останніх військові гвинтокрили прилітають проводити зачистку території від небезпечних істот. Це свідчить про те, що статус дослідників у Зоні є офіційним, а також про широку автономію наукових місій.

Інший важливий момент, пов'язаний з образом вчених, – це їхні наземні мобільні лабораторні комплекси, які побудовані в різних локаціях. Це єдина фракція, під контролем якої в Зоні є новостворені інфраструктурні об'єкти, що свідчить про інфраструктурну силу (рис. 2).

Третя фракція, яка пов'язана з державою у відеоіграх, – це «Долг». За сюжетом, ця організація проголосила своєю місією очистити Зону від її небезпек. Вона ворогує з іншою організацією – «Свобода», бо останню складають анархісти, які бачать у Зоні подарунок долі, щоб побудувати життя, вільне від держави (Ремізовський, 2021, с. 27). Крім того, «Долг» постійно організовує військові операції проти бандитів та зачистки територій від чудовиськ і співпрацює з вченими. Організація вирізняється наявністю військової ієрархії із системою звань, культом дисципліни, чорночервоною уніформою. Членами фракціями, за сюжетом, є переважно колишні працівники силових структур, зокрема колишні військові, які вижили під час другої катастрофи 2006 року і дезертували з армії. Біля їхніх основних баз гравець може почути пропагандистські оголошення від «Долгу», які закликають сталкерів долучитись до їхніх лав.

«Долг» є нейтральною фракцією для гравця, але не ставиться до героя однозначно позитивно. За сюжетом першої гри серії, вона контролює завод «Росток» (центральну локацію на карті гри) і спочатку відмовляється допускати головного героя на цю територію, поки за нього (після виконання сюжетного завдання) не поручиться один з місцевих торговців. Довгий час гравець не може також відвідати основу базу «Долгу» на заводі «Росток», і теж доступ до неї члени фракції дозволять тільки після завершення однієї із сюжетних місій. Проте пізніше у "S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля" гравець може навіть вступити до лав організації (рис. 3).



Рис. 2. Мобільна лабораторія вчених у відеогрі "S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля"



Рис. 3. База фракції «Долг» у відеогрі "S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля"

Загалом контроль над «Ростоком» та взаємовідносини з місцевими торговцями роблять «Долг» дуже впливовим угрупуванням у "S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля". Однак у наступній частині грі через викиди аномальної енергії «Долг» є вже слабким, тож потребує допомоги протагоніста, щоб впоратись із навалою мутантів на підконтрольній їй локації. Через те, що організація усвідомлює свою слабкість, до появи героя там ставлення більш позитивне, ніж в попередній частині. В іграх вказують на інфраструктурну силу фракції: так само, як і військові, вона використовує підконтрольні їй об'єкти виключно як місце дислокації. Проте саме на території «Долгу» гравець зустрічає розважальні підприємства – бар «Сто рентген» та Арену для двобоїв, які споруджені в занедбаних приміщенні заводу «Росток».

Образи державних організацій та пов'язаних з державою організацій у "S.T.A.L.K.E.R.: Поклик Прип'яті".

У цій грі 2009 року ми зустрічаємось із тими самими державними та пов'язаними з державою організаціями, що і в попередніх відеоіграх, – з українськими військовими, вченими та «Долгом».

Образ українських військових тут сильно змінюється. По-перше, через зміну особистості протагоніста. Якщо у попередніх відеоіграх серії гравець грає за сталкера, то у цій частині гравець грає за агента Служби Безпеки України під прикриттям, який має дізнатись причини катастрофи військової операції «Фарватер», яка мала встановити контроль над ключовими об'єктами Зони відчуження. Початок гри змальовує звичний для серії образ військових як слабкої сили, чия спроба посилити владу над Зоною знову провалилась і яких треба терміново рятувати. Проте в ході проходження гравець може вирішувати різні ситуації, змінюючи політичну ситуацію у Зоні, рятуючи окремих героїв, – результат вибору гравця демонструється у фінальних сценах відеогри (Ремізовський, 2021, с. 32–36). З огляду на те, що протагоніст відіграє важливу роль у сюжеті, це певною мірою змінює образ військових зі слабкої сили, із сили, яка є агентною, на політичну впливову, яка формує світ, що розгортається у відеогрі. Як і в попередніх частинах, військові не мають інфраструктурної сили відновлювати виробництва в Зоні чи створювати нові об'єкти інфраструктури.

У фіналі відеоігри протагоніст першої частини гри, Стрілець, допомагає військовим розібратись у причинах катастрофи і (якщо він виживе) евакуюється разом з ними в кінці, після чого стає головним науковим консультантом новоствореного державного інституту з дослідження Чорнобильської зони (Ремізовський, 2021, с. 32–26). Це символічна трансформація: протагоніст, який у попередніх частинах був ворогом армії, стає її союзником.

Частково у цій відеогрі серії змінився й образ «Долгу». За сюжетом, через несприятливі умови його бійці на колишній залізничній станції Янов були вимушені укласти договір про нейтралітет зі «Свободою» і поділити приміщення станції. Хоч нейтралітет діє виключно на Янові і не поширюється на територію навколо, мирне співіснування двох ідеологічно ворожих фракцій в одній будівлі – це значний контраст порівняно з попередніми іграми серії (рис. 4).



Рис. 4. Боєць фракції «Долг» на станції Янів у відеогрі "S.T.A.L.K.E.R: Поклик Прип'яті"

Образи державних організацій та пов'язаних з державою організацій у "S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля".

В цій грі серії, що вийшла у 2024 році, державні організації або пов'язані з державою організації, змінюються. Замість військових, вчених, «Долгу» на центральний план виходять нові фракції – «Варта», МСОП, НДІЧАЗ, Наглядова рада. Проаналізуємо детальніше образ кожної з цих організацій.

НДІЧАЗ (Науково-дослідницький інститут Чорнобильської аномальної зони) – організація, що займається дослідженням Зони відчуження у грі, наступник того самого інституту,

що був заснований після подій “S.T.A.L.K.E.R.: Поклик Прип’яті”. Прихована мета цієї організації – зрозуміти, як можна використати потенціал Зони для розвитку людства, для чого вона намагається розібратись у невдачах проєкту “Х”. За сюжетом, саме результат одного з експерименту НДІЧАЗ призводить до того, що невідомий артефакт з’являється у квартирі головного героя, руйнуючи її, після чого той вирішує відвідати Зону, щоб розібратись, що сталось.

Порівняно зі вченими у попередніх іграх серії, інститут постає як велика організація з величезними фінансовими, інфраструктурними ресурсами, яка суттєво впливає на Зону. На мапі грі у інституту є ціла локація з величезною будівлею інституту, захистом від радіоактивних викидів та величезними лабораторіями, який був споруджений після подій гри 2009 року (рис. 5). Гравцеві до цієї локації неможливо отримати доступ інакше, ніж виконуючи сюжетні завдання, оскільки вона оточена величезними мурами. Організація також тісно співпрацює з «Вартою» (яка охороняє їхні об’єкти) та МСОП.



Рис. 5. Головна будівля НДІЧАЗ у відеогрі “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля”

Однак між керівником НДІЧАЗ, доктором Даліном, та керівником «Варти», полковником Коршуновим, взаємини важкі: Далін ставиться до Зони, скоріше, як до дива, яке можна використати, щоб покращити світ, а Коршунов – як до прикрої помилки людства, яку треба виправити. Крім того, в НДІЧАЗ є внутрішні конфлікти: зокрема, професор Герман протистоїть Даліну, бо вважає, що той скеровує ресурси організації на безперспективні проєкти. Він є одним з організаторів кримінальної схеми з викрадення сканерів організації для повторного активування артефактів інституту, яку протагоніст розслідує протягом значної частини сюжету. Інші важливі елементи історії, які роблять образ НДІЧАЗ негативним: його експерименти в якийсь момент призводять до кризових ситуацій, а саме до руйнування будинку протагоніста або перезапуску програми з кодування людської свідомості «Моноліт», яка робить агресивними колишніх бійців однойменної фракції. Інститут також проводить експерименти над людьми.

«Варта» – впливова та сильна організація, яка за рахунок значних зовнішніх ресурсів та офіційного статусу стала домінуючою військовою силою у Зоні. За сюжетом, «Варта» примушує інші угруповання Зони до нового перерозподілу територій та нейтралітету. Після вступної частини гри їх зустрічають у локації «Залісся», де організація ізолює регіон, забороняючи сталкерам його покидати через те, що хтось вбив її бійців під час патрулювання. «Варта» має власну бронетехніку та гвинтокрили, які можна побачити під час проходження гри, має власні особливі військові технології (рис. 6).



Рис. 6. Бронетехніка «Варти» на території Залісся у “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля”

«Варта» – це одна з двох організацій, чий шлях та фінал гравець може обрати, проходячи відеогру. Попри те, що протагоніст є сталкером, він може звернутись до командира місцевого підрозділу «Варти» у Заліссі. В обмін на допомогу той допоможе протагоністу зустрітись із полковником Коршуновим, щоб отримати додаткову інформацію щодо своєї основної

місії. На відміну від військових з ігор серії 2007 та 2008 року, образ «Варти» є меншою мірою антагоністичним, бо вона ставиться до сталкерів нейтрально і навіть вербує до своїх лав. Якщо гравець пройде гру за них, допомагаючи фракції у боротьбі з іншим угрупованнями та слідуючи наказам Коршунова, Коршунов підключиться до пристрою «О-Свідомості» та візьме ноосферу Зони під свій повний контроль. Головний герой натомість отримає від «Варти» нову квартиру за допомогу.

Однак це не єдиний шлях, який може обрати гравець. Він може також обрати допомагати фракції «Іскра», яка агресивно протистоїть «Варті», або Стрільцю чи доктору Кайманову. В останньому разі головний герой сам підключається до пристрою, і ноосфера Зони, навпаки, розширюється і створює аномалії в усьому світі. Така варіативність завершення гри демонструє, що, попри можливість співпраці з «Вартою», вона не є однозначно позитивною стороною у всесвіті гри, оскільки вибір, де протагоніст сам стає «архітектором» ноосфери, інший. Сталкери у грі переважно ставляться до «Варти» зі страхом та відразою. Негативно до «Варти» ставляться Шрам, Дегтярьов та Стрілець (який звільнився з НДІЧАЗ, бо вирішив, що Зона не має належати уряду та її мають всі залишити в спокої), колишні протагоністи минулих частин серії. Сам образ голови організації, Коршунова, теж неоднозначний: він неодноразово висловлює свою відразу до сталкерів як до дурних романтиків, що живуть у смітнику; в певний момент сюжету наказує вбити Даліна; ставиться до МСОП як до корумпованих військових і спокійно допомагає герою проникнути на об'єкт МСОП, незважаючи на офіційне партнерство з ними.

МСОП (Міжнародна служба охорони Периметра) відіграє епізодичну роль. Вона займається охороною кордони Зони та низки об'єктів на її околицях і є ворожою силою до протагоніста. Її образ майже ідентичний образу військових у попередніх іграх, за винятком того, що МСОП контролює новостворені інфраструктурні об'єкти та набагато рідше виступає для гравця ворогом (рис.7).

Щодо Наглядової ради, то організація в сюжеті зазначається як міжнародна та відіграє теж епізодичну роль, але набагато важливішу. За сюжетом, саме їй підпорядковується НДІЧАЗ,



Рис. 7. База МСОП у "S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля"

МСОП, «Варта» і саме ця структура курувала таємні лабораторії, які були споруджені в Зоні відчуження після аварії 1986 року та працювали до другої катастрофи у 2006 році. Єдиною представницею цієї фракції, яку ми зустрічаємо, є Агата, яка обіцяє гравцеві квартиру в обмін на допомогу «Варті». Агата – це впливова, таємнича постать, яка часто з'являється перед протагоністом у вигляді голограми і мотиви якої до кінця невідомі (рис. 8).



Рис. 8. Персонаж Агата у "S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля"

«Долг» в відеогрі також є, але взаємодія гравця з ним майже мінімальна. За сюжетом, вони більше не контролюють ні завод «Росток», ні залізничну станцію «Янів», тож фігурують як одна з фракцій, яка намагається посилити свої позиції в локації «Звалище» через співпрацю з одним з місцевих бандитських угруповань, що є сильною відмінністю від попередніх

частин, де «Долг» активно боровся проти бандитів. Ця фракція у відеогрі відіграє мінімальну роль в сюжеті і не впливає суттєво на політичну культуру Зони.

Висновки. Таким чином, можна побачити таку трансформацію образів держави у відеоігровій серії "S.T.A.L.K.E.R.".

У відеоіграх 2007–2009 років основний образ, який репрезентує державу, – це Збройні Сили України. В іграх 2007 та 2008 року це однозначно ворожа до гравця та відносно слабка політична сила: вона постійно намагається встановити контроль над Зоною, і ці спроби завершуються невдало; не відновлює і не споруджує нову інфраструктуру на території Зони; для протагоніста є небезпечною перешкодою. У грі серії 2009 року образ військових змінюється на позитивний: гравець грає за протагоніста, який є агентом СБУ; його дії впливають на долю різних персонажів та політичну ситуацію в Зоні Відчуження; з причиною катастрофи військовим допомагає Стрілець, протагоніст інших ігор, який потім стає головним науковим консультантом. В цій відеогрі образ військових є більш агентним, хоча все одно позбавлений значної інфраструктурної та військової сили.

У грі 2024 року основним образом, який репрезентує державу, стає угрупування «Варта». За її сюжетом, вона є домінуючою фракцією в Зоні, має значну інфраструктурну силу та за вибором гравця може повністю підкорити її аномальну природу на рівні ноосфери. Гравець може обрати грати за «Варту» та отримати за це значні винагороди, але сама фракція не є однозначною позитивною стороною конфлікту у сюжеті відеогри. На це вказує негативне ставлення до організації інших колишніх протагоністів відеоігор серії; інший фінал гри, де протагоніст сам підключається до ноосфери та вчиняє із Зоною дії, зовсім протилежні до тих, що вчиняє Коршунов у фіналі за «Варту». На рівні сюжету образ «Варти» схожий ідеологічно на образ «Долгу», але у грі це різні організації.

Трансформація відбувається також з образом вчених. На інфраструктурному рівні, якщо у відеоіграх 2007–2009 років йшлося про мережу малих мобільних лабораторій, то у відеогрі 2024 року перед нами постає образ великої організації НДІЧАЗ, яка має величезний новостворений комплекс на території Зони відчуження та іншу низку стаціонарних об'єктів. Однак якщо у перших трьох відеоіграх вчені були однозначно морально позитивною силою, яка допомагає головному герою в ході сюжету, то НДІЧАЗ є образом більш неоднозначним через проведення експериментів над людьми, зв'язок з проєктом "Х" та через нові експерименти, які створюють більше проблем, ніж користі.

Образ «Долгу» у відеогрі також змінюється. У грі 2007 року це доволі сильна фракція, яка контролює одну з центральних локацій на мапі та підтримує хороші зв'язки з місцевою бізнес-елітою, а ставлення її протагоніста спочатку недовірливе та прохолодне. В наступних частинах її образ поступово стає дедалі більш слабким з військової точки зору, образ організації з чіткими ідеологічними принципами – менш послідовним, а в грі «Долг» перетворюється на слабку організацію, яка існує на периферії та співпрацює з бандитськими формуваннями.

Важливим моментом у трансформації образу держави є також те, що якщо за сюжетом відеоігор серії 2007–2009 років Зоною опікувалась українська держава (яскраво це зображено у грі 2009 року, де на початку гри нам повідомляють, що військову операцію для спроби взяти ключові об'єкти Зони під контроль ініціювала РНБО), то у грі 2024 року Зона відчуження отримує міжнародні структури, які займаються питаннями контролю периметру, підтримують НДІЧАЗ та «Варту».

З якими зовнішніми до ігрової серії культурними впливами може бути пов'язана така трансформація? Ймовірно, це пов'язано зі зміною орієнтації та пошуком розробниками нової аудиторії. Це пояснює трансформацію образу держави у грі 2009 року, яка може здаватись парадоксальною, враховуючи що орієнтація на російський ринок тоді, ймовірно, залишалась: головний герой як секретний агент, супергерой, який змінює хід історії, є доволі популярним персонажем у творах масової культури, що відзначали й інші дослідники цієї відеоігри (Забірко, 2025). Переорієнтація на нову аудиторію після початку повномасштабного вторгнення зумовлює також зміну історії, де замість одноосібного контролю української держави та її військових, які або лише вороги, або лише друзі, в останній грі серії в нас з'являються міжнародні структури, які контролюють Зону

та які можуть бути ворогами та друзями. Це дало змогу авторам серії уникнути проблемних асоціацій в української аудиторії та інтерпретацій на Заході, які могли б виникнути, якщо б у грі 2024 року був неоднозначний образ українського уряду (хоча, за сюжетом серії, причетний до створення того ж НДІЧАЗ). Також космополітичний образ могутніх міжнародних організацій для іноземної аудиторії, можливо, здавався розробникам більш комфортним для сприйняття. Варто додати, що секретні агенти, історії про таємні уряди з величезними можливостями, які приховують таємниці від громадськості і хочуть взяти під контроль владу, – популярний мотив у масовій культурі.

Ця гіпотеза пояснює й трансформацію образу «Долгу». В літературі цей образ інтерпретують як алюзію на російських ультраправих (Українець, 2024), але така оцінка є, скоріше, хибною, адже організація у відеоіграх не виступає за етнічну нерівність та не є українофобною. Ознакою, що зміна образу не пов'язана з переорієнтацією на якусь іншу ідеологічну аудиторію, є майже повна ідентичність ідеології «Варти» ідеології «Долгу». Ймовірно, зменшення ролі організації в грі 2024 року пов'язано з бажанням розробників створити новий центральний образ, позбавлений старих асоціацій та більш зрозумілий для нової аудиторії.

Попри трансформацію образу держави, на рівні наративу остання відеогра серії зберігає традиційну для серії підозру в тому, що приборкання Зони державними структурами є позитивним явищем. Навіть у грі 2009 року держава від гравця загалом відчужена: структури, що стоять за протагоністом, переважно не можуть допомогти йому на землі, на відміну від тих же сталкерів. У грі 2024 року різна сукупність сюжетних елементів, які зустрічаються, якщо гравець обере альтернативні шляхи, а не буде співпрацювати з «Вартою», штовхає до інтерпретацій, що Зона є екосистемою, з якою людство має навчитись співіснувати, а не намагатись експлуатувати заради власних бажань. Така повістка дуже резонує з тим, що до 2022 року Чорнобильська зона відчуження з дуже закритої території перетворилась на туристичний простір, а пізніше отримала статус заповідника через відновлення дикої фауни у регіоні. Якщо перша гра оповідала, як вчені-утопісти з «О-Свідомості» намагалися зробити із Зони рай, але створили пекло, через що її називають завуальованою критикою комунізму (Nae, 2022, p. 19), то остання гра, можливо, продовжує цю ідею: людські утопії, які рухають державні інституції, можливо, є прекрасними теоретично, але на практиці людство (та уряди) сильно переоцінюють свою здатність до побудови прекрасного світу майбутнього.

Ludography / Людографія:

S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля. 2007. GSC Game World. THQ. PC.
S.T.A.L.K.E.R.: Чисте небо. 2008. GSC Game World. Deep Silver. PC.
S.T.A.L.K.E.R.: Поклик Прип'яті. 2009. GSC Game World. bitComposer Games. PC.
S.T.A.L.K.E.R 2.: Серце Чорнобиля». 2024. GSC Game World. GSC Game World. PC.

Список використаних джерел:

Бебешко Р. (2025). S.T.A.L.K.E.R. 2 як інструмент м'якої сили та публічної політики формування позитивного іміджу України у світовому інформаційному просторі. *Актуальні питання у сучасній науці*, 2 (32), 153–160. https://doi.org/10.52058/2786-6300-2025-2(32)-153-160.

Мимрук О. (2026). Відеогра як простір боротьби за сенси: динаміка «ланцюга культури» в координатах національної пам'яті. *Baltija Publishing*. https://doi.org/10.30525/978-9934-26-667-6-6.

Мимрук О. (2025). Віртуальне моделювання і пам'ять: як відеоігри зберігають пам'ять про знайомі фізичні простори. *Культурологічний альманах*, 2, 273–277. https://doi.org/10.31392/cult.alm.2025.2.32.

Петрова К., Осадець Д. (2025). Відеоігри у реалізації стратегії soft power під час новітньої російсько-української війни. *Вчені записки Таврійського національного університету імені В. Вернадського. Історичні науки*, 3 (75), 280–286. https://doi.org/10.32782/2663-5984.2025/3.40.

Ремізовський А. (2021). Образи Чорнобилю у комп'ютерних іграх: культурологічний аналіз: бакалаврська робота; Київський національний університет імені Тараса Шевченка. https://doi.org/10.13140/RG.2.2.19202.24006.

Українець О. (2023). S.T.A.L.K.E.R. як маніфест радянської спадщини. *Культурна експансія* (с. 53–64). Твоя підпільна гуманітарка.

Dark Horse Books (2025). Світ гри S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl (SBT Localization, пер.). Мальопус.

Lihus M. (2023). From “Symphony” to “Cacophony”: metamorphoses of Donbas’ representations in Ukrainian documentary. *Изкуствоведски четения*, 2, 485–490.

Nae A. (2022). (Anti)Colonial Anti-Communism in S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl: Appropriating the Anti-Colonial Rhetoric of Heart of Darkness and F.E.A.R. to Criticize Soviet Communism. *Revista Transilvania*, 4. https://doi.org/10.51391/trva.2022.04.02.

Rush-Cooper N. Radiation, Ruins and Post-Apocalyptic Stories: The Chornobyl Landscape in S.T.A.L.K.E.R. *Writing Landscape and Setting in the Anthropocene: Britain and Beyond* (pp. 171–192). Cham: Springer International Publishing. http://dx.doi.org/10.1007/978-3-031-49955-5_9.

Zabirko O. (2024). Chapter 11: The Affective Landscapes of S.T.A.L.K.E.R.: Domesticating Nuclear Disaster in a Video Game. In M. Schwartz & N. Weller (Ed.), *Appropriating History: The Soviet Past in Belarusian, Russian and Ukrainian Popular Culture* (pp. 241–264). Bielefeld: transcript Verlag. https://doi.org/10.1515/9783839460771-012.

Zinovieva T. (2024). The art of war: examining the visual narratives of Ukrainian video games. *Eastern Journal of European Studies*, 15 (SI), 317–339. https://doi.org/10.47743/ejes-2024-SI15.

References:

Bebeshko, R. (2025). S.T.A.L.K.E.R. 2 yak instrument miakoi syly ta publichnoi polityky formuvannia pozytyvnoho imidzhu Ukrainy u svitovomu informatsiinomu prostori [S.T.A.L.K.E.R. 2 as a tool of soft power and public policy for shaping a positive image of Ukraine in the global information space]. *Aktualni pytannia u suchasnii nautsi*, 2 (32), 153–160. https://doi.org/10.52058/2786-6300-2025-2(32)-153-160 [in Ukrainian].

Lihus, M. (2023). From “Symphony” to “Cacophony”: metamorphoses of Donbas’ representations in Ukrainian documentary. *Izkustvovedski cheteniya*, (2), 485–490.

Mymruk, O. (2026). Videohra yak prostir borotby za sensy: dynamika “lantsiuha kultury” v koordynatakh natsionalnoi pamiati [Video game as a space of struggle for meaning: The dynamics of the “circuit of culture” within the coordinates of national memory]. *Baltija Publishing.* https://doi.org/10.30525/978-9934-26-667-6-6.

Mymruk, O. (2025). Virtualne modeliuvannia i pamiat: yak videoihry zberihaiut pamiat pro znaiomi fizychni prostory [Virtual modeling and memory: How video games preserve the memory of vanishing physical spaces]. *Kulturolohichnyi almanakh*, (2), 273–277. https://doi.org/10.31392/cult.alm.2025.2.32 [in Ukrainian].

Nae, A. (2022). (Anti)Colonial Anti-Communism in S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl: Appropriating the Anti-Colonial Rhetoric of Heart of Darkness and F.E.A.R. to Criticize Soviet Communism. *Revista Transilvania*, (4). https://doi.org/10.51391/trva.2022.04.02.

Petrova, K., & Osadets, D. (2025). Videoihry u realizatsii stratehii soft power pid chas novitnoi rosiisko-ukrainskoi viiny [Video games in the implementation of soft power strategy during the ongoing Russian-Ukrainian war]. *Vcheni zapysky Tavriiskoho natsionalnoho universytetu imeni V. Vernadskoho, Istorychni nauky*, 3 (75), 280–286. https://doi.org/10.32782/2663-5984.2025/3.40 [in Ukrainian].

Remizovskyi, A. (2021). *Obrazy Chornobyliu u kompiuternykh ihrakh: kulturolohichnyi analiz [Images of Chornobyl in computer games: cultural analysis]* [Bachelor’s thesis, Taras Shevchenko National University of Kyiv]. https://doi.org/10.13140/RG.2.2.19202.24006 [in Ukrainian].

Rush-Cooper, N. Radiation, Ruins and Post-Apocalyptic Stories: The Chornobyl Landscape in S.T.A.L.K.E.R. *Writing Landscape and Setting in the Anthropocene: Britain and Beyond* (pp. 171–192). Cham: Springer International Publishing. http://dx.doi.org/10.1007/978-3-031-49955-5_9.

Ukrainets, O. (2023). S.T.A.L.K.E.R. yak manifest radianskoi spadshchyny [S.T.A.L.K.E.R. as a manifesto of the Radian slaughter]. In *Kulturna ekspansiia [Cultural expansion]* (pp. 53–64). Tvoia pidpilna humanitarka [Your underground humanitarian] [in Ukrainian].

Zabirko, O. (2024). Chapter 11: The Affective Landscapes of S.T.A.L.K.E.R.: Domesticating Nuclear Disaster in a Video Game. In M. Schwartz & N. Weller (Ed.), *Appropriating History: The Soviet Past in Belarusian, Russian and Ukrainian Popular Culture* (pp. 241–264). Bielefeld: transcript Verlag. https://doi.org/10.1515/9783839460771-012.

Zinovieva, T. (2024). The art of war: examining the visual narratives of Ukrainian video games. *Eastern Journal of European Studies*, 15 (SI), 317–339. https://doi.org/10.47743/ejes-2024-SI15.

Дата першого надходження статті до видання: 23.07.2026
Дата прийняття статті до друку після рецензування: 25.08.2026
Дата публікації (оприлюднення) статті: 27.10.2026