

ГЕНДЕРНЫЙ МИР СКВОЗЬ ПРИЗМУ КУЛЬТУРУ

Алиева Садагат, доктор философии по культурологии, доцент,
заведующая кафедрой культурологии,
Азербайджанский государственный университет
культуры и искусств, г. Баку

Акцентируется внимание на гендерной проблеме как одной из актуальных социальных и культурных проблем современности. Одним из составляющих компонентов культуры является, как известно, «женский вопрос». Сегодня дискриминация по признаку пола, запреты и предрассудки в отношении женщин распространены как в научных, так и социальных дискуссиях на страницах средств массовой информации. Не решение этой проблемы препятствует культурному и социальному прогрессу, приводит к социальной несправедливости. Сегодня ряд европейских ученых в исследовании гендерных проблем в теоретических концепциях пытаются проанализировать его культурную сущность. В статье анализируется «женский вопрос» в культурологическом аспекте.

Ключевые слова: культура, женские архетипы, гендер, женщины в культуре, мир женского духа.

Надійшла до редакції 5.11.2017 р.

УДК 32.019.5:008/004

**РИТОРИКА ПОЛІТИЧНИХ ВІДЕОІГОР У ГЛОБАЛЬНОМУ ТА
ЛОКАЛЬНОМУ КОНТЕКСТІ**

Малюк Євген Олександрович, аспірант,
Київський національний університет культури і мистецтв, м. Київ
jd0uchu@meta.ua

Проаналізовано персуазивні можливості відеоігор із використанням процедурної риторики на прикладі політичних відеоігор зроблених в Україні та світі. Наведено приклади застосування процедурної риторики в політичних іграх із метою пропаганди та сатири. Визначено локальні особливості українських політичних відеоігор, їхню тематику та основні вербальні і процедурні повідомлення, а також їхній зв'язок із глобальним контекстом. Визначено особливості розповсюдження подібних ігор у мережі Інтернет.

Ключові слова: відеогра, політична відеогра, процедурна риторика, комп'ютерна гра, пропаганда.

Постановка проблеми. Відеоігри хоча й являють собою відносно молодий вид медіа, вже зарекомендували себе як потужний засіб медіакультури, що може використовуватися для впливу на сучасний дискурс, передавати певні повідомлення та, в якійсь мірі, переконувати своїх гравців у тих чи інших речах, формувати ідентичності та пропонувати правила, за якими ці ідентичності реалізуються. Відеоігри, що беруть за основу сучасні реальні події в цьому сенсі, є найбільш цікавими способами, де подібні повідомлення представлені експліцитно. Особливу увагу варто звернути на глобальний і локальний контекст подібних відеоігор, щоб визначити особливості використання ігрової риторики в різних випадках та для різної аудиторії.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Дослідження процедурної риторики відеоігор проводили Я. Богост, М. Матеас, М. Треанор, С. Феррарі та Б. Швайцер. Проблеми стимуляційної риторики з точки зору лудології досліджувалися А. Ловлі, Г. Феррі, Г. Фраскою. Герменевтичну основу процедурної риторики вивчав А. Салін. Серед українських дослідників роботи з даної теми є у Н. Шевяхової, яка приділяє увагу питанням пропаганди у відеоіграх. Однак у жодній з відомих робіт не проаналізовано український контекст політичних відеоігор та його зв'язок із глобальним контекстом.

Мета дослідження полягає в з'ясуванні особливостей політичних відеоігор та аналізі їх глобального і локального контексту.

Вклад матеріалу дослідження. Відеогра являє собою синтез різноманітних медіа і тому, окрім процедурної риторики, має змогу використовувати й інші, більш звичні методи – візуальну та вербальну риторику, причому далеко не у всіх політичних іграх процедурна риторика є основним типом переконання, що використовується в іграх. Більше того, для успішного переконання, що і є головним завданням риторики, необхідно зробити так, щоб гравець міг зрозуміти початковий авторський задум, що вдається далеко не усім авторам, як це демонструє дослідження М. Треанора та М. Матеаса щодо гри Burger Time [9]. Також під час аналізу політичних відеоігор необхідно звернути увагу на термін Р. Докінза «мем», що означає одиницю інформації, яка за певною причиною є зручною для реплікації в межах тієї чи іншої культури та поширюється, породжуючи якомога більше власних копій. Часто використання мемів у політичних та сатиричних відеоіграх стає самоцінним.

Під політичною грою в даній статті маються на увазі ігри, що стосуються поточних подій і пов'язані з політичним у широкому сенсі – такі ігри можуть стосуватися як управління різноманітних систем, демонстрації їхньої роботи, так і взаємодії та експлуатації образів конкретних політиків. Далеко не кожна політична відеогра створюється заради переконання. Існує корпус невеличких ігор, які, як стверджують автори книги «Newsgames», «капіталізують суспільний інтерес», і в цьому їхній смисл [5]. Незліченні ігри типу «Dress-up Obama», в якій можна одягати экс-президента США в різноманітні екстравагантні костюми, лише грають із символічним образом політика, не демонструючи жодних ознак переконання виконанням певних процедур.

Однією з риторичних особливостей подібних ігор є процедурна риторика – переконання за допомогою ігрового досвіду. За Ф. Майрою, відеоігри мають дві основні складові – «ядро» та «оболонку». На перший погляд «процедурність» риторики стосується, в першу чергу, «ядра», тобто тієї частини гри, що являє собою основні правила гри, реалізовані в програмному коді, які й керують відносинами гравця та гри, а «оболонка» – зовнішній вигляд, ігрові тексти і т. п. [10; 17] – працює лише на те, щоб підтримувати повідомлення на рівні правил. Здається, на рівні правил така гра як «Dress-up Obama» нічим не відрізняється від ігор для дівчаток, в яких потрібно міняти одяг для віртуальних моделей. Однак не варто недооцінювати підтримку з боку «оболонки», що є невід'ємною частиною процедурного способу риторики, адже політична риторика даної гри без оболонки, що зображає відомих політиків, неможлива. У кожній з проаналізованих у роботі ігор є свої особливості «оболонки», які прямо стосуватимуться її процедурного смислу. Навіть в іграх, що мають абстрактний вигляд, конкретна назва впливає на сприйняття. Наприклад, А. Салін стверджує, що такі ігри як *Kabul Kaboom!* чи «*Marriage*» навряд чи були прочитані гравцями як ігри про війну саме в Іраці чи про шлюб, якщо б не мали таких назв [2].

Цікавим прикладом політичної пропагандистської гри є серія *Kuma War*, основною аудиторією якої були гравці не з США, Європи, чи Південно-Східної Азії, що представляють аудиторію сучасної ігрової продукції, а невеличкі локальні спільноти гравців із Близького Сходу.

Дана серія виходила у 2004–2011 рр. і являла військові конфлікти, в яких брала участь армія США з точки зору американської пропаганди [3]. Переважна більшість цих ігор стосувалася подій на Близькому Сході, для користувачів з якого дана гра була безкоштовною. Кожна ігрова місія в *Kuma War* базується на реальних подіях, до кожної з них надається корпус мультимедійних матеріалів, пов'язаних із зображеною подією. Однак форма даної гри, де пропагандистський елемент виражений за допомогою виключно «оболонки», яка могла б бути відтворена в інших медіа, виявилася такою, що з легкістю може бути використана ідеологічними опонентами американців.

Прикладом цього є історія з грою *Assault in Iran* (2005 р.) від розробників *Kuma War*, в якій американський солдат знищує іранський ядерний об'єкт. У відповідь іранськими розробниками створена гра «*Special Operation 85: Hostage Rescue*» (2007 р.) із приблизно таким же ігровим процесом, але в якій іранський спецназівець рятує іранських учених та ще чотирьох людей, захоплених американськими військовими. Дана гра для жителів Близького Сходу виявилася більш популярною, ніж американський оригінал [3].

Більш багатогранним прикладом комплексної локальної політичної гри є безкоштовна пропагандистська гра *America's Army*, створена для популяризації американської армії та вербовки солдат до своїх лав. На відміну від *Kuma War* дана гра, перша версія якої вийшла у 2002 р., оновлюється й до сьогодні. На відміну від більш традиційної пропаганди *Kuma War* з очевидним образом ворога, *America's Army* концентрується переважно на культурному кодексі американської армії. Ігровий нарратив працює на загальну ідею – американський солдат є мужній, хоробрий, він ніколи не залишить у біді свого товариша, ціною свого життя буде захищати мирне населення та ніколи не відвернеться від своїх ідеалів. На перший погляд подібні ідеалізовані риси американського солдата не відрізняються від вербальної риторики будь-якої країни стосовно національної армії. Однак в *America's Army* ця думка підкреслюється процедурною риторикою, в якій кожне з гасел щодо хороброго бійця підкріплюється на рівні ігрових правил.

Перед початком ігрової місії тренування, яке в більшості «нереалістичних» ігор являє собою ознайомлення з базовими ігровими механіками та не обов'язкове для проходження гри, в *America's Army* є невід'ємною частиною гри. Тренувальні місії проходять у середовищі максимально наближеному до того, в якому тренуються справжні американські солдати, те ж саме стосується і завдань. Для гравців існують «Правила обов'язків» та їх виконання без винятків важливо для кожного. Якщо гравець вирішить порушити правила та пристрелити свого командира чи іншого солдата, він одразу ж відправляється у віртуальну в'язницю Форт Лівенворт, що представляє собою аналог тимчасового «бану»¹ на різноманітних форумах. Якщо гравець порушує правила часто, він

вноситься в бан назавжди, тобто у нього відбирають право гри. Дана система підкріплена гейміфікаційним елементом – за позитивні дії, що відповідають «Правилам обов'язків», гравцю додають «очки відваги», а за протиправні дії – відбирають. Даний рейтинг потрібний, щоб мати доступ до певних військових ролей, зброї, окремих серверів. Від гравця не лише вимагають виконувати правила, а й вимагають поводитись так, як це робив би справжній американський солдат, і правила, за якими він діє в грі, є правилами, за якими діє американська армія. Як стверджує А. Ловлі «Система правил у даній грі є інструментом для дисциплінування гравців. Ця репрезентація зображає армію як чітко законослухняну інституцію, в якій ніхто не буде терпіти випадки насильства та спонтанної жорстокості. Наприклад, усі описи місій стверджують, що гравець повинен подбати, щоб ніхто з цивільних в зоні бою не був поранений, але в більшості з цих місій немає цивільних неігрових персонажів... Якщо ігрові дизайнери зробили помилку та забули додати цивільних неігрових персонажів у місії, єдиною адекватною інтерпретацією цього є те, що в грі репрезентуються стандартні інструкції, які американські солдати завжди повинні виконувати» [8].

Іншим цікавим моментом у грі є використання бою між командами. Опис більшості ігрових місій досить умовний – війна йде не з конкретними терористичними угрупованнями, а з умовними ворогами, за виглядом яких важко зрозуміти, яку організацію вони представляють. У грі беруть участь дві команди, і перша команда бачить себе як американців, а ворогів – як умовних терористів, однак друга команда бачить таку ж картину, але вже зі своєї сторони. Тобто обидві команди формально представляють американську армію. Тому інструктажі перед місіями не містять особливо жорстоких описів ворога, а обидві команди б'ються так, як це вимагає кодекс американського солдата. Як стверджує А. Ловлі, «Оскільки обидві команди повинні виконувати одні й ті ж правила, і обидві команди бачать іншу в якості терористів, такий механізм намагається продемонструвати, що американські збройні сили є рівні не лише в силі, але й в моралі» [8].

Іншим яскравим прикладом ігор-політичних висловлень, але в глобальному контексті, є проекти італійського розробника П. Педерчіні, які виходять під псевдонімом Molleindustria. На відміну від високобюджетних пропагандистських проектів, у цих ігор невеликий бюджет, а час проходження більшості проектів займає декілька десятків хвилин. Для більшості ігор даного розробника характерний сильний сатиричний елемент. Предметами сатири в іграх П. Педерчіні ставали різноманітні проблеми сучасного суспільства: у грі Faith Fighter таким предметом є релігія, в Operation Pedopriest предметом сатири стає політика Ватикану щодо священників, яких звинувачено в педофілії, Orgasm simulator являє собою сатиру на сучасний сексуальний дискурс, в якому симулювати задоволення важливіше за отримання задоволення і т.д.

Часто розробники залишають гравця наодинці з проблемою, формулюючи її не в останню чергу завдяки процедурній риториці. Хоча ігри Molleindustria тяжіють до «лівого» дискурсу, вони не містять традиційних для цього дискурсу гасел. Хоча пропаганда та сатира часто йдуть пліч-о-пліч, за словами Г. Феррі, «пропаганда характеризується прагматичними та конкретними закликами до дій, чого немає в проектах Molleindustria» [6].

Так, у грі To Build a Better Mousetrap пропонується наступна система. Існує певне виробництво, що керується котами, що представляють систему менеджменту, яка віддається гравцеві, та систему силового контролю. Миші ж, якими може маніпулювати гравець, можуть виконувати три функції – бути дослідниками, що покращують технології виробництва, працівниками, що створюють коробки, продаж яких збільшує капітал гравця, та безробітними, що чекають на те, щоб їх прийняли до дослідників чи працівників. Проблема криється в тому, що з часом працівники та дослідники стануть виконувати все більший обсяг роботи, який вимагає більшої зарплатні. Усіх працівників та дослідників можна замінити на автомати і комп'ютери, що будуть робити все самостійно, однак це збільшуватиме кількість незадоволених безробітних, які, набираючи критичну масу, починають бунт, який автоматично означає програш. Іншим варіантом розвитку подій є виконання вимог робітників, але це призводить до того, що гравець стає банкрутом, що, як і бунт, означає програш. Причому максимум, що може зробити гравець у цьому випадку – втриматися якомога довше. Перемогти в цій грі неможливо. Гравець у рамках цієї обмеженої, але лаконічної моделі починає розуміти основні проблеми сучасного виробництва на досвіді, що реалізується за допомогою процедурної риторики.

У грі Oiligarchy представлена теорія «піку нафти», згідно з якою після того, як видобуток нафти дійде до певного максимуму, її об'єми почнуть різко зменшуватися, що може призвести до катастрофічних результатів. Дана ідея не вербалізується одразу ж, а природно виникає під час гри. Спочатку Oiligarchy представляється гравцеві стандартною грою з менеджментом, яка з урахуванням специфіки «казуальних» ігор виглядає несерйозно; в такій грі майже неможливо розпізнати ту полемічність, яка буде в другій половині гри. Головною метою в іграх-менеджерах є створення

найбільш ефективної системи, що генерує якомога більше прибутку. Але згодом виявляється, що тактика збагачення призводить до катастрофічних результатів – у найгіршому з варіантів перебігу подій може початися ядерний збройний конфлікт світового масштабу.

Маємо парадокс – щоб успішно грати в Oiligarchy, необхідно не виконувати завдання гри, кардинально обмежити свої можливості для збагачення, що призводить до конфлікту зі звичною для цього жанру стратегією гри. Даний процедурний підхід нагадує більш радикальний класичний приклад процедурної риторики в грі September the 12th Г. Фраски, в якій боротьба с терористами призводить до збільшення кількості терористів серед мирного населення. У цьому випадку ідеальною стратегією є не грати зовсім, адже в іншому випадку процес боротьби з терористами буде створювати ще більше терористів. Про це не говориться в тексті гри, подібний висновок гравець отримує процедурно, виконуючи поставлені завдання. Так відеогра часто уникає прямої дидактики, дозволяючи самостійно доходити висновків – натуралізація тих чи інших концепцій проходить на рівні власного досвіду, що робить такі ігри інструментами маніпуляцій, вартих уваги. Що стосується ж гри Oiligarchy, то тут все ж ідеальна стратегія полягає не в тому, щоб не грати взагалі, а в тому, щоб утримувати баланс між прибутком та прийнятним екологічним становищем.

Стосовно ж українських політичних відеоігор, то більшість із них торкається даної теми не в широкому, а вузькому конкретному сенсі, який представляють головні політичні діячі країни та процеси, що мають до них відношення. Зробимо застереження, що для опису світових політичних ігор бралися ігри, які є взірцями серед політичних ігор і в цьому сенсі українські ігри є менш продуманими, з більш «слабкою» процедурною риторикою. Вибір ігор для світового контексту робився для демонстрації можливостей політичних ігор, у той час як аналіз українських відеоігор представлятиме в якій мірі реалізований потенціал ігрової риторики в контексті вітчизняних проєктів.

Більшість зі знайдених політичних ігор, розміщених на порталах з онлайн-іграми, стосуються переважно подій до 2014 р. Більшість із них на цих порталах використовують застарілу технологію Flash, що була тривалий час популярним інструментом незалежних розробників, але згодом стала втрачати свої позиції у зв'язку з проблемами безпеки та швидкодії, що змусило розробників перейти на ринок мобільних устаткувань, однак і для них є не так багато політичних ігор, які повторюють тенденції флеш-ігор.

Українські політичні флеш-ігри часто виходять із посиланням на сайт durdom.in.ua та populizma.net (на час написання статті закритий), в якому користувачі можуть ділитися інформацією про політику переважно гумористичного характеру – анекдоти, «фотожаби», різноманітні відео та ігри. Даних ігор небагато, але за ними можна уявити стан сучасної української політичної відеогри. Більшість із таких ігор пов'язана безпосередньо з тим, що трапляється у Верховній раді. Героями цих ігор є політики та їхні впливові соратники. Більшість з ігор датується 2009–2013 рр., але спроби зробити такі ігри були ще в 2004 р.

У серії ігор «Хамське яєчко», одній з перших спроб створенню політичної відеогри на українському матеріалі, присвяченій президентським виборам, що передували «Помаранчевій революції», гравець повинен не дати В. Януковичу «захопити» Україну, ставши її Президентом. У першій грі він виступає в образі велетенського павука, якого захищають представники силових структур. Необхідно не дати павуку-Януковичу захопити країну, для чого в нього необхідно влучити яйцем, що є натяком на відомі події 2004 р., коли під час візиту В. Януковича до Івано-Франківської обл. у нього влучили яйцем, після чого він зобразив, що знепритомнів. З кожним рівнем гра стає складнішою – ворогів стає більше, вони починають рухатися швидше. Після програшу гра не закінчується, що демонструє процедурний оптимізм розробників, і натиснувши кнопку «продовжити боротьбу», гравець може продовжити гру з того місця, де він програв.

Продовження даної гри є більш цікавим із точки зору процедурної риторики. Хоча роль гравця, як і в першій частині «Хамського яєчка», полягає в киданні яйцями, друга частина експлуатує не лише популярні політичні меми, але й за їх допомогою намагається створити певну модель, нехай і примітивізовану, що демонструє шляхи фальсифікації голосування під час виборів. Цього разу ворогами гравця виступають «мертві душі», «карусельники» та підкуплені начальники виборчих дільниць. Необхідно кидати в них яйцями, дозволяючи голосувати «чесним громадянам». Гра на досвіді демонструє як впливають сторонні представники на виборах. Якщо давати ворогам дійти до корзин із бюлетенями, програш настає досить швидко.

Іншим цікавим прикладом гри про політику є «Увімкни професору мозок», присвяченому відомому виступу В. Януковича перед європейськими партнерами, що стало згодом популярним вірусним відео. У ньому экс-Президент України не може правильно сказати слово «увімкни». Гра використовує аудіо запис цього виступу, а в момент, коли Янукович робить свою помилку, біля його

карикатурного зображення з'являється інтерактивний вмикач та декілька відомих шоколадних батончиків, які згідно з їхньою рекламою, заряджають мозок. Однак у будь-якому випадку, чи гравець увімкне вмикач, чи зробить це після того, як нагодує відомими батончиками экс-президента, результат не змінюється. Не використовуючи слів, даючи можливість гравцеві експериментувати з результатом, гра запевняє користувача, що нічого не допоможе В. Януковичу виступати краще. Гра завершується тим, що экс-президент знову робить помилку в цьому слові, а в залі лунають оплески.

Інша гра, «Вилы политикам!», є прикладом політичної реклами в українських відеоіграх. Дана гра була створена на початку 2010 р., коли добігав кінця термін президентства В. Ющенко. У грі потрібно знищувати українських політиків. Громадська організація «Народная Армія спасіння», однією з політичних вимог якої було складання повноважень тодішніми депутатами Верховної Ради, створила дану гру не для пропонування певної конструктивної ідеї, а для експлуатації популярної серед населення емоції ненависті до можновладців. «Вилы политикам!» являє собою двовимірну «стрілялку». Вона, як і більшість політичних ігор, використовує популярні політичні меми, пов'язані з тими чи іншими політиками – так, у грі є три «боси», кожний з яких являє образ головний на той момент політиків при владі в абсурдизованому вигляді. Так, А. Яценюк їздить на кролику, В. Ющенко літає на бджолі, а Ю. Тимошенко має не лише волосяну косу, але й омонімічний інструмент, з яким, зазвичай, зображають смерть. Найбільш ефективною зброєю в грі є вила – образ народного гніву, що згодом буде використовувати «Радикальна партія». Іншим цікавим моментом є використання російської мови – зазвичай українські політичні ігри все ж україномовні. Вичитується досить примітивне повідомлення на рівні процедурної риторики – якщо боротися з політиками, то вони покинуть країну. Візуальна риторика, що орієнтується на експлуатацію відомих політичних мемів у даній грі є домінуючим. Дана відеогра є не стільки пропагандистською, скільки такою, що використовує суспільну емоцію щодо української політики, а також рекламною – за допомогою гри можна зайти на сайт чи youtube-канал даної організації.

Як бачимо, українські відеоігри налаштовані на протистоянні політичному мейнстриму, який є головним об'єктом сатири розробників. Однак із початком військових дій на Сході України розробники політичних ігор консолідуються та орієнтуються на образ зовнішнього ворога. У грі «Кривавий пастор» гравець бере на себе роль П. Турчинова, який схожий на Д. Вургіза з серії американських фільмів жахів «П'ятниця, 13-е». Ворогами «Кривавого пастора» стають «ватники» – ще одні герої відомих мемів початку 2014 р. Під час битви на тлі Кремля герой повинен вбивати «ватників»; на нього з неба падають коробки, судячи з усього, з «гуманітарною допомогою», що мають червоний колір, на яких зображений «державний знак якості» СРСР. Якщо «пастор» утрачає всі «життя», гра не закінчується, а демонструє невеличку анімацію, в якій видно як «Кривавий пастор» заходить у хатинку, в якій знаходиться гуманітарна допомога, ракета, президент Російської Федерації та вбиває його. Виходить так, що хоча сам гравець програє, і в кінцевому рахунку отримує екран, на якому написано «game over», але герой гри, «Кривавий пастор», виконує свою місію успішно, хоча механіка гри неодмінно приводить до game over. Маємо парадоксальну ситуацію – гравець приречений на поразку в механіці, тоді як його аватар приречений на перемогу.

У грі «Допоможи Путіну», створеній в 2009 р., розвивається риторика неминучої невдачі. Її риторика є відповіддю на погрози президента РФ щодо військової реакції на можливе розміщення об'єктів НАТО на території України. У грі навіть теоретично не можна запустити ракету. Будь-яка спроба навести ракети зводиться до втримання їх у рівновазі. Як тільки рівновага порушується, ракета вибухає. Проектом із подібною ігровою механікою, але трохи іншим меседжем, є гра «Втримай Леніна», що стосується акцій активістів, які зносили пам'ятники Леніну по всій Україні. У цій грі, як і в минулій, гравцеві дають команду робити певну дію «від противного». Якщо в першій грі гравець нібито грає за В. Путіна, який намагається запустити ракети в Україну, то у другій він представляє собою якусь силу, що підтримує пам'ятник Леніну, що хитається в обидві сторони. Звісно, в даній грі не може бути перемоги – пам'ятник Леніну обов'язково падає. Процедурно гра демонструє неминучість подібного результату. Третьою грою з подібною механікою є «Политзалёт», де необхідно дати міністрам, що балансують на портфелях, утриматися. Однак на відміну від двох попередніх ігор, тут відлік йде не від нуля, що означає безкінечність процесу, а від шістдесяти, що дозволяє її «пройти». На відміну від попередніх ігор процедурна риторика даної гри є не такою радикальною.

Висновки. Політичні ігри в широкому сенсі пропонують широкі можливості щодо переконання гравця як за допомогою класичних видів риторики – візуальної, вербальної, – так і нової, притаманної серед інших медіа лише відеоіграм, процедурної риторики. Більшість політичних ігор експлуатує меми, пов'язані з політикою. Однак деякі відеоігри використовують більш складні образи та прийоми

для передачі своїх повідомлень. Часто політичні пропагандистські відеоігри в силу свого змісту піддаються переробленню в опозиційні висловлювання. Інколи такі ігри зовсім відмовляються від демонстрації ворога, зосереджуючись на безпосередньо цінностях тієї спільноти, залучення до якої є головною метою даних відеоігор. Деякі політичні відеоігри використовуються в якості сатиричних та критичних висловлювань з приводу функціонування тих чи інших систем – дані ігри стосуються переважно глобального контексту. Політичні відеоігри є часто некомерційними та розповсюджуються на різноманітних тематичних ресурсах або майданчиках ігрової цифрової дистрибуції та в зв'язку зі своєю специфікою є безкоштовними.

Українські політичні ігри, в першу чергу, капіталізують суспільний інтерес у вузькому політичному сенсі, звертаючи увагу не стільки на політичне в цілому, скільки на конкретні політичні реалії Верховної Ради. Процедурна риторика в таких іграх часто відходить на другий план. Українська політична гра частіше за все не демонструє роботу системи, як у деяких світових взірцях, що було проаналізовано, а лише експлуатує образи політиків для сатиричного висловлювання. Ця сатира часто носить характер текстуальний чи візуальний, але рідко підтримується процедурною риторикою (винятком є гра про помилку В. Януковича). Частіше за все українські політичні ігри відстоюють опозиційний меседж щодо внутрішньополітичних питань та неопозиційний щодо зовнішньополітичних питань.

Примітки

¹ Бан – один зі способів контролю за діями користувача онлайн, що полягає в обмеженні на певний час доступ до інтернет-ресурсу чи сервісу.

Список використаної літератури

1. *Докінз Р.* Эгоистичный ген [Электронный ресурс] / Р. Докінз / пер. с англ. Н. Фоминой. – Режим доступа: http://transyoga.ru/assets/files/books/okolo_psihologia/dokinz_ego_Gen.pdf.
2. *Салин А.* Основания процедурной герменевтики [Электронный ресурс] / А. Салин. – Материалы конф. Ломоносов-2014. Секция «Философия. Культурология. Религиоведение». – Режим доступа: https://lomonosov-msu.ru/archive/Lomonosov_2014/2725/2200_2154_52bffb.pdf
3. *Шевяхова Н.* Virtual Politics: політична пропаганда в комп'ютерних іграх [Електронний ресурс] / Н. Шевяхова // Media Sapiens. – Режим доступу: http://osvita.mediasapiens.ua/web/online_media/virtual_politics_politichna_propaganda_v_kompyuternikh_igrakh/
4. *Bogost I.* Persuasive games / I. Bogost. – Cambridge, MA and London: MIT Press, 2007. – 450 p.
5. *Bogost I.* Newsgames: Journalism at Play / I. Bogost, S. Ferrari, B. Schwarzer. – Cambridge : MIT Press, 2010. – 236 p.
6. *Ferri G.* Satire, Propaganda, Play, Storytelling. Notes on Critical Interactive Digital Narratives [Electronic resource] / G. Ferri. – Access mode: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-02756-2_11
7. *Frasca G.* Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology [Electronic resource] / G. Frasca. – Access mode: http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf
8. *Lovlie A.* The Rhetoric of Persuasive Games Freedom and Discipline in America's Army [Electronic resource] / A. Lovlie // Proceedings of The Philosophy of Computer Games Conference 2008. – Access mode: http://opus.kobv.de/ubp/volltexte/2008/2461/pdf/digarec01_04.pdf
9. *Mateas M.* A Proceduralist Investigation [Electronic resource] / M. Mateas, M. Treanor // Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play. – DiGRA/Utrecht School of the Arts, January, 2011. – Access mode: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11307.07106.pdf>
10. *Mäyrä F.* An Introduction to Game Studies / F. Mäyrä. – London : SAGE Publications Ltd, 2008. – 196 pp.

References

1. *Dokinz R.* Egoistichnyiy gen / Richard Dokinz ; [per. s angl. N. Fomina]. – Moskva : Corpus, 2013. – 512 s.
2. *Salin A.* Osnovaniya protsedurnoy germenevtiki [Elektronnyiy resurs] / A. Salin. – Materialyi konferentsii Lomonosov-2014. Sektsiya «Filosofiya. Kulturologiya. Religievedenie.» – Rezhim dostupa: https://lomonosov-msu.ru/archive/Lomonosov_2014/2725/2200_2154_52bffb.pdf
3. *Sheviakhova N.* Virtual Politics: politychna propahanda v kompiuternykh ihrakh [Elektronnyi resurs] / N. Sheviakhova // Media Sapiens. – Rezhym dostupu: http://osvita.mediasapiens.ua/web/online_media/virtual_politics_politichna_propaganda_v_kompyuternikh_igrakh/
4. *Bogost I.* Persuasive games / I. Bogost. – Cambridge, MA and London: MIT Press, 2007. – 450 p.
5. *Bogost I.* Newsgames: Journalism at Play / I. Bogost, S. Ferrari, B. Schwarzer. – Cambridge : MIT Press, 2010. – 236 p.
6. *Ferri G.* Satire, Propaganda, Play, Storytelling. Notes on Critical Interactive Digital Narratives / G. Ferri // Proceedings of ICIDS 2013. Lecture Notes in Computer Science. – 2013. – P. 174-179.
7. *Frasca G.* Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology [Electronic resource] / G. Frasca. – Access mode: http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf

8. *Lovlie A.* The Rhetoric of Persuasive Games Freedom and Discipline in America's Army [Electronic resource] / Anders Lovlie // Proceedings of The Philosophy of Computer Games Conference 2008. – Access mode: http://opus.kobv.de/ubp/volltexte/2008/2461/pdf/digarec01_04.pdf
9. *Mateas M.* Burgertime: A Proceduralist Investigation [Electronic resource] / M. Mateas, M. Treanor // Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play. – DiGRA/Utrecht School of the Arts, January, 2011. – Access mode: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11307.07106.pdf>
10. *Mäyrä F.* An Introduction to Game Studies / F. Mäyrä. – London : SAGE Publications Ltd, 2008. – 196 p.

RHETORIC OF POLITICAL VIDEOGAMES IN GLOBAL AND LOCAL CONTEXT

Maliuk Yevhen, Postgraduate,
Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv city

In this article the persuasive capabilities of videogames with using of procedural rhetoric illustrated by the case of world and local Ukrainian political videogames were analyzed. Examples of using of the procedural rhetoric in political videogames aimed to propaganda and satire were also analyzed. Also we specified the local features, themes, procedural and verbal messages of Ukrainian political videogames, their relationship within global context. Specificities of distribution of such games were identified.

Key words: videogame, political videogame, procedural rhetoric, computer game, propaganda.

UDC 32.019.5:008/004

RHETORIC OF POLITICAL VIDEOGAMES IN GLOBAL AND LOCAL UKRAINIAN CONTEXT

Maliuk Yevhen, Postgraduate,
Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv city

The aim of the research is to define the features of political videogames and to analyze them within global and local Ukrainian context. Political videogames is a kind of videogames that dealt with actual events in the broad political sense.

Research methodology. In this article we used comparative method for comparing political videogames within global and local Ukrainian context, analytical method for researching previous scientific works about these videogames, historical method to find dependencies between the state of Ukrainian political videogames and political situation in this country.

Results. Political videogames use various types of rhetoric such as visual, verbal, procedural etc. Political videogames use procedural rhetoric (the only one rhetoric in new media that is inherent only to videogames) to persuade players by their gaming experience. It is very popular method to promote, for example, the virtues of American army. But most of projects about local contexts prefer to capitalize social interest without persuasion using only popular political memes. Political videogames relating to generalization of political systems in the broad sense have tended to global contexts. Ukrainian political videogames are about political in narrow sense of this word. These games often use images of famous politicians to demonstrate a negative attitude towards them.

Novelty of this paper is in analysis of the Ukrainian videogames that never been analyzed before.

Practical significance. The materials can be used in the courses of game studies or cultural studies. Also this paper can be basis for research of Ukrainian political videogames.

Key words: videogame, political videogame, procedural rhetoric, computer game, propaganda.

Надійшла до редакції 3.11.2017 р.

УДК 008:130.2

ПРОЦЕСИ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ В СУЧАСНІЙ КУЛЬТУРІ: ПРОБЛЕМИ ТА ВИКЛИКИ

Воронік Дмитро Сергійович, аспірант кафедри культурології та інформаційної діяльності, Маріупольський державний університет,
м. Маріуполь
voronikd@gmail.com

Висвітленні процеси візуалізації в сучасній культурі. Акцентується увага на тих проблемах і викликах, що породжує сучасна візуальна культура. Визначено, що сучасна культура характеризується переважанням візуального над вербальним. Повсюдне розповсюдження візуальних образів, які набувають все більшого значення в якості способу спілкування, демонструє заміну вербальної парадигми візуальною. Зазначено, що візуальні образи стають символами, через які не лише передається інформація, а формуються ціннісні орієнтації. Дані процеси потребують осмислення, оскільки принципово змінюють не лише форми комунікацій, але й саму культуру та суспільну свідомість. Уперше проаналізовано проблеми, пов'язані з «гібридною» війною російської пропаганди проти України в контексті загальних процесів візуалізації в сучасній культурі.

Ключові слова: візуалізація, сучасна культура, образ, «гібридна війна».