

УДК: 379.828:004.9:32

DOI: [https://doi.org/10.32689/2617-2224-2020-1\(21\)-234-249](https://doi.org/10.32689/2617-2224-2020-1(21)-234-249)

Пелєвін Євген Юрійович,

кандидат історичних наук, старший викладач кафедри політології, Одеський національний політехнічний університет, 65044, м. Одеса, просп. Шевченка, 1, тел.: +38 (066) 453 91 16, opu@opu.ua, e-mail: quasicristal@gmail.com

ORCID: 0000-0001-5464-3309

Пелевин Евгений Юрьевич,

кандидат исторических наук, старший преподаватель кафедры политологии, Одесский национальный политехнический университет, 65044, г. Одесса, просп. Шевченко, 1, тел.: +38 (066) 453 91 16, opu@opu.ua, e-mail: quasicristal@gmail.com

ORCID: 0000-0001-5464-3309



Pielievin Ievgen Yuriyevich,

PhD / candidate of historical sciences, Senior Lecturer of the Political Science Department, Odessa National Polytechnic University, 65044, Odesa, Prosp. Shevchenka, 1, tel.: +38 (066) 453 91 16 opu@opu.ua, e-mail: quasicristal@gmail.com

ORCID: 0000-0001-5464-3309

ІНТЕРАКТИВНІСТЬ АРХЕТИПНИХ ОБРАЗІВ ЯК ІНСТРУМЕНТ ПОЛІТИЗАЦІЇ СУЧАСНОГО ДИГІТАЛЬНОГО МИСТЕЦТВА

Анотація. Проаналізовано феномен дигітального медіамистецтва як засобу масової комунікації. Визначено взаємозалежність засобів художнього вираження дигітального мистецтва і сучасних технологій передачі і зберігання інформації. Це дає змогу розглядати феномен дигітального медіамистецтва як інтегровану частину системи засобів масової комунікації, що значно посилює потенціал нарративного впливу. Розглядаються форми взаємодії мистецтва і політики на прикладі переосмислення архетипів за допомогою засобів художнього вираження. Підкреслюється ключова роль організації процесу самоідентифікації для встановлення політичного контролю і місце засобів масової комунікації в цьому процесі. На прикладі комп'ютерних ігор вивчається процес трансформації засобів масової комунікації в самодостатній об'єкт мистецтва. Проведено класифікацію комп'ютерних ігор залежно

від інструментів нарративного впливу. За допомогою принципів кодування визначається, що віртуальний простір комп'ютерної гри за допомогою інтерактивності ігрового процесу перетворює будь-які повідомлення користувача, створені в рамках зворотного зв'язку, в симулякри, тобто робить їх беззмістовними. Це дає змогу розглядати комп'ютерну гру як ізольований канал комунікації. Наявність ізольованого інформаційного каналу з одностороннім віртуальним моделюванням соціальної реальності, прообразом якого є сучасні комп'ютерні ігри, дають змогу відродити давні практики маніпуляції архетипами, але з можливостями техніки XXI ст. Зазначається, що спроби використання потенціалу феномену медіамистецтва як засобу масової комунікації в політичних цілях носять ситуативний характер і пояснюються швидше рекурсивним характером взаємозумовленості мистецтва і політики. Політичні інститути наразі не розглядають віртуальну реальність комп'ютерної гри як ефективний засіб політичного контролю, а саму комп'ютерну гру як окремий засіб масової комунікації.

Ключові слова: засоби масової комунікації, ідеологема, пропаганда, архетипічні образи, медіамистецтво, дигітальне мистецтво, комп'ютерні ігри, політичний контроль, синтез мистецтв.

ИНТЕРАКТИВНОСТЬ АРХЕТИПИЧЕСКИХ ОБРАЗОВ КАК ИНСТРУМЕНТ ПОЛИТИЗАЦИИ СОВРЕМЕННОГО ДИГИТАЛЬНОГО ИСКУССТВА

Аннотация. Анализируется феномен дигитального медиаискусства как средства массовой коммуникации. Определяется взаимозависимость средств художественного выражения и современных технологий хранения и передачи информации. Это позволяет рассматривать феномен медиаискусства как интегрированную часть системы средств массовой коммуникации, что значительно усиливает потенциал нарративного воздействия. Рассматриваются формы взаимодействия искусства и политики на примере переосмысления архетипов с помощью средств художественного выражения. Подчеркивается ключевая роль организации процесса самоидентификации для установления политического контроля и место средств массовой коммуникации в этом процессе. На примере компьютерных игр изучается процесс трансформации средств массовой коммуникации в самостоятельный объект искусства. Проводится классификация компьютерных игр в зависимости от инструментов нарративного воздействия. С помощью принципов теории кодирования определяется, что виртуальное пространство компьютерной игры посредством интерактивности игрового процесса, превращает любое сообщение пользователя, созданные в рамках обратной связи, в симулякры, т. е. обесмысливает их. Это позволяет рассматривать компьютерную игру, как изолированный канал коммуникации. Наличие изолированного информационного канала с односторонним виртуальным моделированием социальной действительности, прообразом которого являются современные компьютерные игры, позволяют возродить древние практики манипуляции

архетипами, но с возможностями техники XXI века. Попытки использования потенциала такого средства массовой коммуникации, как компьютерная игра в политических целях носят ситуативный характер и объясняются скорее рекурсивным характером взаимообусловленности искусства и политики. Политические институты пока не рассматривают виртуальную реальность компьютерной игры как эффективное средство политического контроля, а саму компьютерную игру как отдельное средство массовой коммуникации и разновидность дигитального медиаискусства.

Ключевые слова: средства массовой коммуникации, идеологема, пропаганда, архетипические образы, медиаискусство, дигитальное искусство, компьютерные игры, политический контроль, синтез искусств.

INTERACTIVITY OF ARCHETYPE TYPES AS AN INSTRUMENT OF POLITICIZATION OF MODERN DIGITAL ART

Abstract. The article analyzes the phenomenon of the digital media art as a mass media communication. The interdependence of the means of artistic expression of the digital art and modern technologies of information transfer and storage is determined. This allows us to consider the phenomenon of the digital media art as an integrated part of the mass media communication system, which greatly enhances the potential of the narrative influence. The forms of interaction between the art and politics are examined on the example of reinterpreting the archetypes by the means of the artistic expression. The key role of the organization of the self-identification process for establishing the political control and the place of mass media communication in this process is emphasized. On the example of the computer games the process of transformation of the mass media communication into a self-sufficient object of the art is studied. The computer games are classified according to the tools of the narrative influence. Using the principles of coding theory, it is determined that the virtual space of a computer game, through the interactivity of the gameplay, converts any user messages created in the framework of feedback into simulacrum, that is, renders them meaningless. This allows the computer game to be regarded as an isolated channel of communication. The presence of an isolated information channel with one-sided virtual modeling of the social reality, the prototype of which is the modern computer games, allows to revive the ancient practices of the manipulation of the archetypes, but with the capabilities of the 21st century. It is noted that the attempts to use the potential of the phenomenon of the media art as a means of mass media communication for the political purposes are situational in nature and are explained more by the recursive nature of the interconnectedness of the art and politics. At present, the political institutions do not consider the virtual reality of the computer game as an effective means of the political control, and computer game itself as a separate mass media communication.

Keywords: mass media communication, ideologeme, propaganda, archetypal images, media art, digital art, computer games, political control, synthesis of the arts.

Постановка проблеми. В рамках політичного процесу об'єкти мистецтва завжди розглядаються як інструменти досягнення політичного контролю і є ефективним засобом управління масовою свідомістю. Основне завдання використання цих засобів залежить від формування доцільних (для суб'єктів політичного процесу) оціночних суджень по відношенню до соціальної дійсності з боку громадян. Ключовим прийомом на шляху вирішення даної задачі виступає створення маркерів політичної ідентичності за рахунок наділення політичними смислами загальнопоширених архетипових образів.

Приклади використання в політичній реальності архетипів, трансформованих через засоби художнього вираження, можна виявити в будь-якому виді мистецтва: починаючи від розпису кераміки, як найдавнішого різновиду декоративно-прикладного мистецтва, і закінчуючи роллю архітектури в культуротворчості тоталітаризму [1].

Однак з 1970-х рр. ми спостерігаємо процес формування принципово нового феномена “мистецтва в політиці” або “політики в мистецтві”, який обумовлюється трансформацією засобів масової інформації (далі — ЗМІ) в засоби масової комунікації (далі — ЗМК) і пов'язаний з розвитком комп'ютерних мереж [2]. На відміну від таких класичних каналів комунікацій, як телебачення, радіо, періодичні друковані видання, Нові медіа (New Media) експлуатують модель залучення користувачів в сам процес комунікації (наприклад, громадянська журналістика

(participatory journalism)), що принципово змінює їх місце та роль у політичному процесі.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Дана проблематика тільки недавно почала широко дискутуватися на сторінках провідної світової періодики. Серед активних її розробників — Н. Гернхем (розглядає нові медіа як засіб і простір креативних індустрій), Дж. Айєлло (акцентує увагу на візуальних комунікаціях в сучасній медіакulturі), Л. Канді і Е. Едмондс (досліджують творчий потенціал інтерактивних комунікацій), Г. Почепцов (виділяє семіотичний аспект у функціонуванні ЗМК), С. Джонс і Е. Вольп (аналізують механізми ідентифікації в соціальних мережах) та ін. Розробляючи цю тему, З. Папачаріссі у своїй роботі “Мережева особистість: ідентичність, спільнота та культура у просторі соціальних мереж” [3] називає ключовою проблемою ефективного функціонування ЗМК феномен самоідентифікації.

Однак, у зв'язку з тим, що технічні можливості СМК, як інструментів реалізації політичного контролю, стали доступні тільки з 1990-х р., даний феномен все ще залишається недостатньо вивченим: не сформована окрема галузь знань, всі дослідження носять міждисциплінарний характер, термінологічна база ще чітко не окреслена. Зокрема, мало уваги приділено вивченню комп'ютерних ігор як засобів масової комунікації та інструментів впливу на політичну свідомість.

Мета статті — полягає у виявленні специфіки комп'ютерних ігор як різновиду сучасного мистецтва і

визначенні на цій основі механізмів політизації дигітального простору.

Виклад основного матеріалу дослідження. Виходячи з суті проблеми та заданої мети, типологічну структуру СМК зручно визначити в рамках семіотики та інформатики за наступними критеріями: 1) за залежністю форми вираження есенціального значення повідомлення як феномена від рівня свідомості, обраного для сприйняття; 2) за способом кодування форми сутності феномену повідомлення; 3) за способом організації циклів зворотного зв'язку зі споживачем інформації відповідно до середовища спілкування і декодування вихідного повідомлення. Розглянемо кожен з цих критеріїв окремо.

1. В контексті першого критерію (залежність форми сутності (essence) феномена повідомлення від рівня свідомості, обраного для сприйняття), можна стверджувати, що для транслявання архетипичної сутності інформаційного повідомлення, як правило, використовуються символ-сміслові елементи суспільної свідомості: ідеологеми — для політичної; міфологеми — для культурної свідомості тощо (табл. 1).

Слід зауважити, що цей аспект проблеми досить добре вивчений. Зокрема, особливий інтерес, в рамках теми цієї статті, являє робота Джорджія Айелло “Теоретичні до-

сягнення критичного візуального аналізу: сприйняття, ідеологія, міфологія та соціальна семіотика” [4].

2. Згідно з другим критерієм (спосіб кодування форми сутності феномену повідомлення), який тісно перекликається з основними положеннями семіотики і теорії кодування, мистецтво виступає інструментом вирішення ряду проблем:

а) перетворює, за допомогою диференціації, складні смислові конструкції в доступні до сприйняття художні образи;

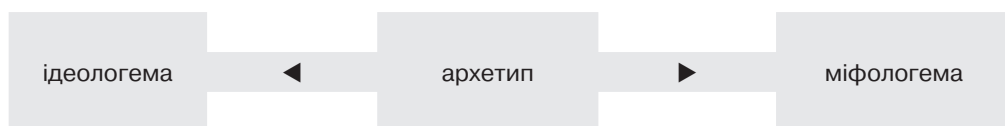
б) створює єдину структуру семантичних кодів, які гарантують однозначність декодування художніх образів одержувачем повідомлення;

в) забезпечує шифрування семантичних кодів з метою неможливості декодування повідомлення “чужим”, яка, наприклад, служить основою різноманітних субкультур. (Дана “зворотна” функція мистецтва не розглядатиметься в рамках цієї статті.).

Процес кодування можна спостерігати на прикладі знаменитої художньої роботи Хьюберта Ланзінгера “Прапороносець”, яка стала естетичним та ідеологічним маніфестом нацистської Німеччини. Архетипний образ “месії” — вождя з прапором, що вказує напрямок або мету, закутий в обладунки європейської міфологеми “тевтонського лицаря” і актуалізований, в сучасному для ху-

Таблиця 1

Траєкторії транслявання архетипичної сутності інформаційного повідомлення



дожника національному політичному дискурсі, через медійність політичної персони — Адольфа Гітлера. А прапор НСДП (NSDAP), правлячої в Німеччині з 1933 р. партії, як політичний символ, служить маркером ідентичності для одержувача повідомлення (рис. 1).

Кодування смислів здійснюється за допомогою засобів і прийомів художнього вираження, які класифікуються в залежності від приналежності до певних видів мистецтв: образотворчі, видовищні, виразні. Синтез мистецтв дозволяє розширити варіативність однозначного кодування сенсу. Під синтезом мистецтв в даному випадку слід розуміти можливість компіляції засобів і прийомів вираження художнього образу. (Наприклад, література, музика, живопис і графіка дають нам театральне мистецтво). Звідси, чим вище ступінь взаємопроникнення засобів художнього вираження в об'єкті мистецтва, тим більше можливостей для впливу на формування оціночних суджень по відношенню до соціальної реальності з боку одержувача повідомлення.

Так, вершиною синтезу класичних мистецтв є цирк, театр і німе кіно, яке ще належить до мистецтва образотворчого. У цьому ключі показовим є вихід в прокат кінострічки "Великий диктатор" Чарлі Чапліна — першого повністю звукового фільму, який відкриває нову еру масового мистецтва.

З середини ХХ ст. і до появи комп'ютерних мереж кінематограф був домінуючим типом синтезу мистецтв. Подальший розвиток технічних засобів доставки повідомлень



Рис. 1. Хьюберт Ланзінгер
"Прапороносець", 1935 р.

призвів до виникнення нових способів синкретичної єдності засобів художнього вираження, яке сьогодні прийнято називати медіамистецтвом (*New Media Art*) або дигітальним мистецтвом.

У табл. 2. представлена еволюція класичних форм мистецтва під впливом сучасних медіатехнологій.

Ключовий вплив процесу розвитку засобів комунікації для ефективного здійснення політичного контролю вдало сформульовано Г. Почепцовим: "Щоразу прихід нових медіа супроводжується намаганням держави їх "підкорити", повернувши до наявного розподілу влади в суспільстві й державі. Соціальні медіа (в першу чергу Twitter) створюють новий варіант засобу масової інформації — так звану громадську журналістику. Серед засновників Facebook, зокрема, й венчурний фонд ЦРУ" [5].

3. Відповідно до третього критерію (спосіб організації циклів зворотного зв'язку зі споживачем ін-

**Еволюція класичних форм мистецтва
під впливом сучасних медіатехнологій**



формації), формується середовище спілкування і відбувається декодування вихідного повідомлення.

Ключовою властивістю медіамистецтва є інтерактивність об'єктів останнього. Це дозволяє використовувати в якості художніх засобів самі цикли зворотного зв'язку, іноді перетворюючи їх в незалежні об'єкти масової культури (наприклад Instagram). Комунікація "автора" повідомлення і його одержувача розуміється в рамках феномену самоідентифікації, що робить мистецтво невіддільною частиною ЗМК.

Для мистецтва в цілому проблема ідентифікації вирішується в категоріях архетипіки, що приймають доцільні форми залежно від необхідної функції. Так, для впливу на релігій-

ну свідомість архетипи в структурі повідомлення приймають форму міфологем. В цьому випадку, цикли зворотного зв'язку організуються як містерії, карнавали, таїнство Євхаристії та ін.

Політичною свідомістю архетип споживається як ідеологема: вождь, свобода, революція тощо. Коронація, інавгурація, вибори, демонстрація — приклади організації циклів зворотного зв'язку в політичній реальності (див. рис. 2).

За аналогією з синтезом мистецтв, синтез архетипів дозволяє вдосконалити сприйняття сутності феномену конкретного повідомлення.

Основними інструментами такого синтезу, а отже і організації самоідентифікації, до моменту появи



**Рис. 2. 7 листопада 1941 р., Куйбишев.
Демонстрація після параду**

радіо і телебачення, як перших засобів виключно медіамистецтва, були адміністративний ресурс і свято [6]. В обох випадках індивід розглядався як *homo ludens*.

У зв'язку з цим заслуговує на увагу робота Роя Аскота "Взаємодія: мистецтво, наукові дослідження та творчі практики" [7], в якій автор з позицій мистецтвознавця докладно розглядає процес поглиблення інтеграції мистецтва в технічну інфраструктуру, яка забезпечує споживання культури. Відштовхуючись від його спостережень, ми приходимо до висновку, що технічні засоби демонстрації об'єктів мистецтва і споживання масової культури пройшли довгий еволюційний шлях: від костриця і амфітеатрів до телебачення та інтернету. Це призводить до обов'язкової публічності і тотальної деанонімізації особистості. Соціальні мережі, пов'язані з телефонними номерами, персональними і банківськими даними, вимагають від сучасної людини бути *homo ludens* по-

стійно, трансформуючи поведінку не тільки її віртуальної особистості, але й реальної. Це, в свою чергу, призводить до того, що сучасне суспільство вже не робить між ними розмежувань (С. Джонс, Е. Волп [8]).

Феномен ескапізму, епізодичної втечі в іншу реальність з перенасиченою інформацією реальності соціальної, сьогодні здійснюється також за допомогою цифрових засобів. Інореальність приймає форму реальності віртуальної. А її найбільш повна цифрова форма — це комп'ютерна гра (далі — КГ). Парадоксально, але цей вид медіамистецтва, як канал комунікації, володіє найбільшим потенціалом впливу на споживача інформації, і в той же час, є найменш використовуваним засобом політичного контролю. Аналіз КГ як ЗМК дозволяє стверджувати, що політизованість архетипових образів та використання в ній ідеологем носить спорадичний характер. На нашу думку, це пояснюється рекурсивним характером взаємозумовленості політики і мистецтва.

Розглянемо засоби комунікації КГ, як цифрової моделі семантичного простору.

По-перше, комп'ютерна гра, як результат синтезу всіх типів медіамистецтва, дозволяє використовувати будь-які художні інструменти нарративного впливу.

По-друге, комп'ютерну гру відрізняє насиченість процесу споживання. Користувач проводить у віртуальному просторі КГ від декількох десятків до декількох тисяч годин. Це дозволяє розглядати КГ як ізолюваний ЗМК. Ключову роль ізоляції каналів комунікації для політич-

ного контролю показана, наприклад, Г. Почепцовим [9].

По-третє, тісний зв'язок із соціальною інфраструктурою (освіта, субкультура, трудова діяльність) обумовлює ретрансляцію сформованої комп'ютерною грою політико-етичної парадигми в реальний світ.

Для аналізу способів наративного впливу розглянемо типологію відеоігор за основними жанрами. Виділяють такі типи КГ, як: пригодницька (*adventure*); екшн (*action*); стратегія (*strategy*).

В основі **пригодницької КГ** лежить оповідання. Більшість успішних проєктів цього жанру будується навколо готового літературного твору, який процес гри робить інтерактивним. Класичний приклад — серія *Witcher* від польської студії CD Project, за мотивами саги А. Сапковського “Відьмак”. Гра, слідом за книжками письменника, експлуатує архетипи у вигляді міфологем, але без урахування актуальної політичної реальності. Так, на протигагу загальній політиці толерантності в політичному просторі Європейсько-

го Союзу, користувачеві безапеляційно пропонується асоціювати себе з взаємно суперечливими архетипами “найманця” і “героя”. Зазнавши в дитинстві біологічної мутації протагоніст наділений надмаскулінними якостями — не тільки тілесними, але і поведінковими, що є основою для концепції супремасизма, як ідеологічної основи напівсектанської організації, до якої належить герой. У віртуальному просторі цієї КГ фентезійний світ, окреслений естетикою середньовіччя, наповнюється сценами домашнього насильства, масовими стратами, руїною як наслідком політичних інтриг. І цей світоустрій користувач повинен сприймати як даність. Мабуть, єдина табуйована можливість змінити світ в “гіршу сторону”, яку відібрали у гравця — це вбивство дітей (хоча ще в кінці 1990-х рр. такий функціонал можна було спостерігати у ряді комп'ютерних ігор (рис. 3).

Користувачеві, позбавленому можливості пристосувати характер поведінки свого “аватара” до сучасних категорій етики, залишається зробити висновок: голов-



Рис. 3. Категорія “Лічильника вбивств” і опис “Особливостей” персонажа в комп'ютерній грі *Fallout 2* (розробник Black Isle Studio)

ний “монстр” — це не чудовиська із слов’янської міфології, з якими невинно доводиться боротися в віртуальному просторі, а сама людина, гравець.

У серії комп’ютерних ігор Mass Effect студії BioWare актуальна етика не ігнорується, а, навпаки, використовується для актуалізації літературних архетипів. Персоніфікація протагоніста пов’язана виключно з поведінковими аспектами, а заявлені за сюжетом архетипи “героя”, “обраного”, “воїна” виключно формальні. Головну увагу в оповіданні займає образ антагоніста як давнього, деперсоніфікованого зла, архетипованого як “предтеча”, “титан”. Інтеграція користувача в означений наратив досягається за рахунок занурення в насичений ігровий процес. Тому ключовими архетипами є абстрактні символи. Наприклад, “дом” представлений космічним кораблем “Нормандія”, який служить притулком для гравця і його команди. Остання повинна сприйматися як “сім’я”, де налагодження романтичних відносин, імітація активної соціальної взаємодії між членами екіпажу складає значну частину ігрового процесу і впливає на розвиток оповідання. Сюжет будується навколо протистояння колективного “Давида” і космогонічного “Голіафа”, якого не перемогти без допомоги процедурно-генеруємих товаришів. Подані в ігровій формі подробиці космічних подорожей між зоряними системами складають важливу частину ігрового процесу, яка експлуатує архетип “дороги до дому”. “Остання битва” відбувається на руїнах “втраченого раю” — на Землі,

колисці людської цивілізації. Ці архетипи актуалізуються через сучасні соціальні та етичні проблеми, як, приміром, гендерна ідентифікація, расизм, протистояння науки і релігії, вимушена міграція, права людини, загроза штучного інтелекту тощо.

Використовуючи різну типологічну структуру архетипів, пригодницькі комп’ютерні ігри являють собою інтерактивну анімовану літературу, яка здатна утримувати увагу користувача до трансльованого наративу протягом сотень годин.

Наступним різновидом КГ є **екшн**. Екшн — це жанр КГ з чітко вираженою розважальною функцією. Наділені обмеженим сюжетом, вимагаючи активної участі в насиченому ігровому процесі, ігри цього жанру представляють собою інтерактивне кіно, що апелює до естетичного рівня свідомості користувача. Проблема ідентифікації гравця вирішується без складної роботи з архетипами, але за рахунок інтерактивності вторинних відсилань на їх форми. Так, Серія Call of Duty видавництва Activision поміщає нас у вже готові парадигми Другої світової війни, де ми боремося з моделями усталеного сприйняття японців, німців, приймаючи на себе роль “типових” американських або радянських захисників батьківщини (див. рис. 4).

В іншій частині Call of Duty: Black Ops, присвяченій Холодній війни, гравцеві пропонують ліквідувати Фіделя Кастро під час висадки в затоці Свиней, постаратися зірвати операцію армії Північного В’єтнаму “Наступ ТЕТ” і взяти участь у Space Race, підірвавши ракету-носію Союз-2 на стартовому майданчику



Рис. 4. Call of Duty: World at war. Сюжетне завдання “Вендетта” детально імітує естетику фільму “Ворог біля воріт” Жан-Жака Анно

Байконура. Естетичні достоїнства КГ цієї серії змушують користувачів повертатися до тих же сюжетів і героїв знову і знову.

Створена шанувальниками Half-life (розробника і видавця Valve) в 1999 р. модифікація кульгової гри не розгубила популярності за 20 років. Counter-Strike перетворилася в дисципліну кіберспорту з власною субкультурою, а корпорація Valve стала світовим лідером індустрії кіберрозваг завдяки сервісу цифрового поширення комп'ютерних ігор Steam і кіберспорту з мільярдними призовими фондами (турнір “The International” по КГ Dota 2).

Стратегії: жанр КГ, з найбільшою відносною свободою дій гравця. Саме в просторі програм цього жанру проходять навчання нейромережі (Dota 2) [10]. Технічно комп'ютерні програми цього жанру з'явилися першими, представляючи собою систему математичних головоломок — “механіки гри”. Користувач, починаючи таку гру, займає місце “деміурга” або “духа історії”, влада якого обмежена лише законами процедурної генерації віртуального світу. Ос-

новний засіб забезпечення ігрового процесу цього типу КГ — максимально інтерактивне відображення умов математичних задач, ходу їх вирішення і результату операцій. Цього домагаються за допомогою анімації, візуалізації, широкого впровадження гіпертексту в інтерфейс. Все це в кінцевому підсумку призвело до виділення дизайну інтерфейсів в окрему галузь мистецтва.

Сюжет гри полягає в описі архетипового конфлікту. Як правило, це вічні літературні сюжети: “загибель богів” (Tiberium Sun), “кінець історії” (Total War: Warhammer, StarCraft), “повернення додому” (Homeworld). Деякі комп'ютерні ігри пропонують користувачеві можливість переписати історію, де сюжетом визначається тільки історичний антураж ігрового процесу (Europa Universalis, Civilization). Процес самоідентифікації складається з вибору сторони конфлікту, а далі гравець сам стає автором захоплюючого оповідання.

Змагання в рішенні математичних головоломок в однокористувацькій грі (людина-комп'ютер), як правило, є тренуванням перед зма-

ганням з іншими користувачами. Саме у багатокористувацькому режимі гра дає максимально глибокий ступінь занурення у віртуальне середовище ігрової програми цього жанру, перетворюючи кожен матч в “битву титанів”.

Способи самоідентифікації для комп’ютерних ігор залежно від жанру представлено в табл. 3.

Ключовим фактором процесу ідентифікації користувача у віртуальному просторі має змагальний характер ігрового процесу, а найбільшим впливом володіють алгоритми оповідання. Останні являють собою послідовність передачі повідомлень, пов’язану з результатами операцій користувача в рамках механік гри, виражену у формі, що відповідає візуалізації естетичної парадигми КГ. Поєднання всіх вищенаведених способів організації самоідентифікації користувача дозволяє домогтися максимально ефективного впливу на свідомість гравця.

Першими спробами розкриття потенціалу змагального характеру самоідентифікації були публікації оновлюваних “таблиць рекордів

гравців” (*ladder*), де користувачі конкурували один з одним заочно. Сьогодні ж цей механізм став фундаментом індустрії відеоігор, де прийняв форму багатокористувацької онлайн гри.

В рамках цієї статті не буде розглядатися проблема розширення цільової аудиторії гри завдяки збільшенню кількості ігрових механік, що є першочерговим завданням розробників з маркетингової точки зору. Не дивлячись на це, наведених даних достатньо для констатування залежності: чим більше варіацій самоідентифікації, тим більше годин проводить людина в грі, і тим вище реіграбельність останньої.

Концепція “ідеальної гри” технічно реалізує феномен самоідентифікації наступним чином: а) змагальний момент — зобов’язує гру бути багатокористувацькою, вся інформація про гравця зберігається на серверах розробника/видавця гри і повністю контролюється останнім; б) проблеми естетичного сприйняття — вимагають від сучасної КГ елементів як мінімум доповненої реальності; в) алгоритм оповідання —

Таблиця 3

Механізми організації процесу самоідентифікації у комп’ютерній грі залежно від жанру

пригодницька (adventure)	екшн (action)	стратегія (strategy)
алгоритм оповідання: <i>анімація та візуалізація нарративного впливу</i>	організація естетичного сприйняття: <i>інтеграція в ігровий процес доступного до розшифрування семантичного коду масової культури</i>	змагальний характер ігрового процесу, що <i>передбачає існування сторін конфлікту, вибір яких і запускає процес самоідентифікації</i>

повинен інтегруватися в змагальний елемент, завдяки чому кожен має можливість втручатися в “історію” інших гравців (від PvP до відкритого світу DeathStanding).

Ще однією важливою характеристикою КГ як засобу масової комунікації є насиченість процесу споживання. Найдовші пригодницькі комп'ютерні ігри можуть вимагати до 40 годин ігрового часу на вивчення сюжету. Більш того, на форумі сервісу Steam можна зустріти облікові записи, активні в одній грі по кілька тисяч годин.

Однак, на нашу думку, саме третя специфічна риса КГ як ЗМК включає її в арсенал засобів політичного впливу. Тісний зв'язок з соціальною інфраструктурою дозволяє ретранслювати сформовану грою політико-етичну парадигму в реальний світ.

В авангарді соціального аспекту феномена КГ лежать такі явища, як таргетована реклама, різні соціальні мережі-сервіси, маргінальні громадські організації та політичні рухи [11]. Загалом новизна даного виду мистецтва пояснює відсутність галузевого правового регулювання цієї медіаіндустрії. Наслідком цього є можливість існування в віртуальному світі КГ архетипових, некодифікованих елементів моралі, так як і для розробників, і для видавців КГ самоцензура, закладена в рекурсивному характері мистецтва, грає вирішуючу роль при виборі алгоритму оповідання.

У зв'язку з цим важливо відзначити, що КГ, як ЗМК є ізольованим каналом комунікації. Тобто повідомлення, що отримується користува-

чем, може бути ретрансльовано за межі ігрової реальності (скріншот, стрім, турнір), але доступний користувачеві функціонал управління віртуальною реальністю має чіткі обмеження в рамках процедур ігрового процесу, який спрямований на отримання повідомлень самим користувачем. При цьому кожна інтерактивність гравця, по суті, є симулякром відповіді-повідомлення, яке зберігається на серверах видавця і доступно до декодування тільки йому. Тому, перебуваючи у віртуальному світі, користувач може тільки отримувати повідомлення, ретранслювати, але не синтезувати власні. Тобто, користувач отримує повідомлення, декодує його, але його відповідь-повідомлення є симулякром.

На наше переконання, така структура комунікації є ідеальним інформаційним каналом для пропаганди, і, відповідно, ефективним інструментом політичного контролю, що дозволяє ізольовано формувати сприйняття соціальної дійсності у користувачів.

Важливість появи такої технічної інфраструктури в інформаційному просторі політики складно переоцінити. Це стає особливо явним при порівнянні КГ з іншими медіа нового покоління. Так, на сьогоднішній день, простір соціальних мереж не є ізольованим каналом комунікації, навіть з урахуванням визначального впливу мережевих фільтрів на зміст відображеної інформації. Такий інструментарій дозволяє політичним суб'єктам відстежувати, а потім аналізувати характер інтерактивної діяльності користувачів. Кінцева мета — визначення форми сутнос-

ті повідомлення, яка буде завідомо однозначно декодована і схвалена останніми, як це можна було спостерігати в перебігу передвиборчих кампаній в США (2016) і України (2019). Наявність же ізольованого інформаційного каналу з одностороннім віртуальним моделюванням соціальної дійсності, прообразом якого є сучасні відеоігри, дозволяють відродити стародавні практики маніпуляції архетипами, але з можливостями техніки XXI століття.

Висновки і перспективи подальших досліджень. Проведений аналіз еволюції сучасних засобів політичного контролю, з позиції можливості застосування художніх образів дигітального медіамистецтва для кодування есенціальних значень та їх однозначного декодування, дозволять стверджувати наступне.

1. У своїх засобах художнього вираження медіамистецтво невіддільне від сучасних технічних засобів передачі інформації і стає інтегрованою частиною засобів масової комунікації, що значно посилює потенціал його нарративного впливу.

2. Це призводить до ситуацій, коли засоби масової комунікації стають самостійними об'єктами мистецтва. Комп'ютерна гра, найбільш масштабний варіант реалізації цього принципу, одночасно є і галуззю мистецтва і засобом масової комунікації.

3. Як результат синтезу мистецтв, комп'ютерні ігри володіють всіма доступними засобами нарративного впливу, які акумулюються у властивості реіграбельності. Звідси, користувач проводить тисячі годин в віртуальній реальності, яка є органі-

зованою лише одним об'єктом дигітального мистецтва.

4. На відміну від таких засобів масової комунікації, як соціальні мережі, комп'ютерна гра є ізольованим каналом комунікації, що дає незаперечні переваги щодо використання її простору, як інструменту пропаганди.

5. Спроби використання потенціалу цього засобу масової комунікації в політичних цілях носять ситуативний характер і пояснюються швидше рекурсивним характером взаємозумовленості мистецтва і політики. Політичні інститути поки не розглядають віртуальну реальність комп'ютерної гри як ефективний засіб політичного контролю, а саму комп'ютерну гру як окремий засіб масової комунікації.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Иванов С. Архитектура в культуротворчестве тоталитаризма. Философско-эстетический анализ. Киев: Стилоз, 2001. 167 с.
2. Garnham N. From cultural to creative industries. *International Journal of Cultural Policy*. 2005. Vol. 11. № 1. P. 15–29.
3. Papacharissi Z. *A networked self: Identity, community, and culture on social network sites*. NY: Routledge, 2010. 336 p.
4. Aiello G. *Theoretical Advances in Critical Visual Analysis: Perception, Ideology, Mythologies, and Social Semiotics*. *Journal of Visual Literacy*. 2006. № 26(2). P. 89–102.
5. Почепцов Г. Інформаційно-комунікативні процеси в сучасних суспільствах. Детектор медіа. 2012.23.12. URL: <https://ms.detector>.

media/ethics/manipulation/informatsiynokomunikativni_protsezi_v_suchasnikh_suspilstvakh/.

6. Huizinga Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Mansfield Centre, CT: Martino Publishing, 2014. 234 p.
7. Ascott Roy. *Interacting: art, research and the creative practitioner*. UK: Libri Publications Ltd, Faringdon, 2010. 360 p.
8. Jones C., Volpe. E. H. Organizational identification: Extending our understanding of social identities through social networks. *Journal of Organizational Behavior*. 2010. № 32(3). P. 413–434.
9. Почепцов Г. Г. Нарративный инструментарий воздействия. *Верхневолжский филологический вестник*. 2015. № 3. С. 69–75.
10. OpenAI. *How to Train Your OpenAI Five* 2019.15.04. URL: <https://openai.com/blog/how-to-train-your-openai-five/>.
11. Tiffany M. Blizzard Sets Off Backlash for Penalizing Hearthstone Gamer in Hong Kong. *The New York Times*. 2019.09.10. URL: <https://www.nytimes.com/2019/10/09/world/asia/blizzard-hearthstone-hong-kong.html>.
12. Гегель Г. *Лекции по эстетике*: Соч. Т. XII. М.: Соцэкгиз, 1938 г. 494 с.
13. Candy. L., Edmonds E.A. *Interacting: Art, Research and the Creative Practitioner*. UK, Faringdon: Libri Publications Ltd, 2011. 360 p.
2. Garnham, N. (2005). From cultural to creative industries. *International Journal of Cultural Policy*, 11(1), 15–29 [in English].
3. Papacharissi, Z. (2010). *A networked self: Identity, community, and culture on social network sites*. New York: Routledge [in English].
4. Aiello, G. (2006). Theoretical Advances in Critical Visual Analysis: Perception, Ideology, Mythologies, and Social Semiotics. *Journal of Visual Literacy*, 26(2), 89–102 [in English].
5. Pocheptsov, H. (December 23, 2012). *Informatsiino-komunikativni protsezy v suchasnykh suspilstvakh* [Information and communication processes in modern societies]. ms.detector.media. Retrieved from https://ms.detector.media/ethics/manipulation/informatsiynokomunikativni_protsezi_v_suchasnikh_suspilstvakh/ [in Ukrainian].
6. Huizinga, J. (2014). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Mansfield Centre, CT: Martino Publishing [in English].
7. Ascott, R. (2010). *Interacting: art, research and the creative practitioner*. UK: Libri Publications Ltd, Faringdon [in English].
8. Jones, C., Volpe, E. H. (2010). Organizational identification: Extending our understanding of social identities through social networks. *Journal of Organizational Behavior*, 32(3), 413–434 [in English].
9. Pocheptsov, G. G. (2015). *Narrativnyy instrumentariyvozdeystviya* [Narrative toolkit of influence]. *Verkhnevolzhskiy filologicheskii vestnik – Upper Volga Philological Bulletin*, 3, 69–75 [in Russian].

REFERENCES

1. Ivanov, S. (2001). *Arkhitektura v kulturotvorchestvetotalitarizma. Filosofsko-esteticheskiy analiz* [Architecture in the cultural creation of totalitarianism. Philosophical and aesthetic analysis]. Kiev: Stilos [in Russian].
10. *How to Train Your OpenAI Five*. (April 15, 2019). openai.com. Retrieved from <https://openai.com/blog/how-to-train-your-openai-five/> [in English].

11. Victor, D. (October 9, 2019). Blizzard Sets Off Backlash for Penalizing Hearthstone Gamer in Hong Kong. www.nytimes.com. Retrieved from <https://www.nytimes.com/2019/10/09/world/asia/blizzard-hearthstone-hong-kong.html> [in English].
12. Hegel, G. (1938). *Leksii po estetike [Lectures on Aesthetics]*. (Vols. XII). Moscow: Sotsekgiz [in Russian].
13. Candy, L., Edmonds, E. A. (2011). *Interacting: Art, Research and the Creative Practitioner*. UK: Libri Publications Ltd, Faringdon [in English].
12. Гегель Г. *Лекции по эстетике*: Соч. Т. XII. М.: Соцэкгиз, 1938 г. 494 с.
13. Candy, L., Edmonds E.A. *Interacting: Art, Research and the Creative Practitioner*. UK, Faringdon: Libri Publications Ltd, 2011. 360 p.