*Ю.В. Романенко, А.Ю. Тащенко*

**ВІЗУАЛІЗАЦІЇ ТІЛЕСНОСТІ У КОМП’ЮТЕРНИХ ІГРАХ**

**ЯК ІНДИКАТОРИ ЕТНІЧНИХ ІДЕНТИЧНОСТЕЙ**

**ТА ЗАСОБИ ЇХ КОНСТРУЮВАННЯ**

**Вступ**

Ми вирішили звернутися до дослідження образів етнічних ідентичностей у комп’ютерних іграх з тієї причини, що чим далі, тим очевиднішим є випередження ігровою індустрією кіно-, теле-, книжкової, музичної та шоу-бізнесової індустрій:

- по-перше, *за швидкістю розвитку і обсягом ринку* (з останніми світовими статистичними даними з цього приводу за 2014 р. можна ознайомитися у звітах «Global Games Market Report 2014» на сайті NewZoo.com та аналітичної фірми DFC Intelligence щодо прогнозу розвитку обсягу продажів відеоігор до 2019 року – див.: [Объемы игровой индустрии, 2014]). Соціальною передумовою, сприяючою швидкому поступу ігрової індустрії в розвинених країнах, стало збільшення кількості вільного часу як наслідок поширення високотехнологічних засобів і звільнення значної частини населення від деяких видів фізичної праці та побутових турбот. Практика гри у комп’ютерні ігри прижилася серед інших практик західних суспільств, будучи результатом не лише застосування високих технологій, а й роботи представників різних соціальних груп (пакувальників, режисерів спеціальних ефектів, відомих кіносценаристів тощо), і сама практика гри у актуальну комп’ютерну гру – одна із можливих форм демонстрації соціально-класових зразків споживання;

- по-друге, *за престижністю, «крутістю» і значущістю користування продукцією*. Пучков Д., «ігровий» журналіст, перекладач, письменник, і сітьовий публіцист під час дискусії щодо комп’ютерних ігор, кіно та літератури на Інтернет-проекті «Сноб» (жовтень 2013 р.) зауважив: «На сьогоднішній день комп'ютерні ігри набагато важливіші, ніж кіно чи література. Люди, які зараз в інформаційному просторі міркують про їх значущість, в комп'ютерні ігри ніколи не грали. З їхньої точки зору це якась нісенітниця, натискання на кнопочки. Але книгу за тебе написали, кіно за тебе зняли – ти сторонній спостерігач. А у грі ти безпосередній учасник, ти ведеш солдатів у бій, ти розгадуєш загадки, ти рятуєш світ. Це справляє на користувача грандіозне враження. А оскільки грає в основному молодь з неусталеним мозком і за відсутності критичного сприйняття дійсності, то на них це справляє враження просто монструозне» [Дмитрий Пучков, 2013]. Звичайно, це не означає, що інші способи проведення дозвілля повністю поступаються місцем комп’ютерним іграм – люди, як і раніше, читають книги, дивляться кіно і телебачення, слухають музику, ходять у театри та магазини, виїжджають на природу, займаються спортом тощо (про це, зокрема, свідчать результати дослідження Н. Д. Юмашевої – див.: [Юмашева, 2008]). Однак комп’ютерно-ігрові практики стають особливим способом культурного відтворення, що доступний представникам не усіх соціальних верств. Ось що відмічає з цього приводу, використовуючи дані московського моніторингу Gallup Media Russia (осінь 1997 р.), О. Л. Болєскіна: «Більшість користувачів ігрових програм (69,6%) працює. Приблизно в рівній мірі дану сукупність людей складають студенти, учні, дещо меншу – керівники, службовці та фахівці. Частка гравців у кожній соціальній групі невелика, що пов'язано з витратами (при користуванні комп'ютером вдома) або необхідністю мати певний соціальний статус (при користуванні ним на робочому місці). Комп'ютерні ігри, в цьому сенсі, – найбільш елітарно-замкнутий і дорогий вид ігор. Більшу частину споживачів комп'ютерної розважальної продукції складають люди із середнім і високим доходом. Не дивно, що для даної соціальної групи робота в комерційної організації більш характерна, ніж у держбюджетній» [Болескина, 2000, с. 82]. До аналогічних висновків доходить після власного дослідження О. А. Стєпанцева: «Більшість геймерів працює або має додатковий дохід – 74% (за моїми даними). Крім того, геймери, як правило, зайняті у комерційній сфері (дві третини працюючих). Звідси, дохід у них середній і вище середнього. Приблизно в рівній частці серед геймерів представлені студенти та учні, вони разом складають більше половини всієї сукупності. Решта 46% поділили спеціалісти, керівники (6%) і службовці (13%). Причому, відсоток спеціалістів (переважають з технічною освітою) значно перевищує керівників і службовців (фахівців – 23,2%)» [Степанцева, 2007, с. 81]. Отож, можливість грати у комп’ютерні гри асоціювали і дотепер асоціюють не з низьким соціальним статусом, а самі геймери навіть вважають себе елітою серед усіх Homo ludens;

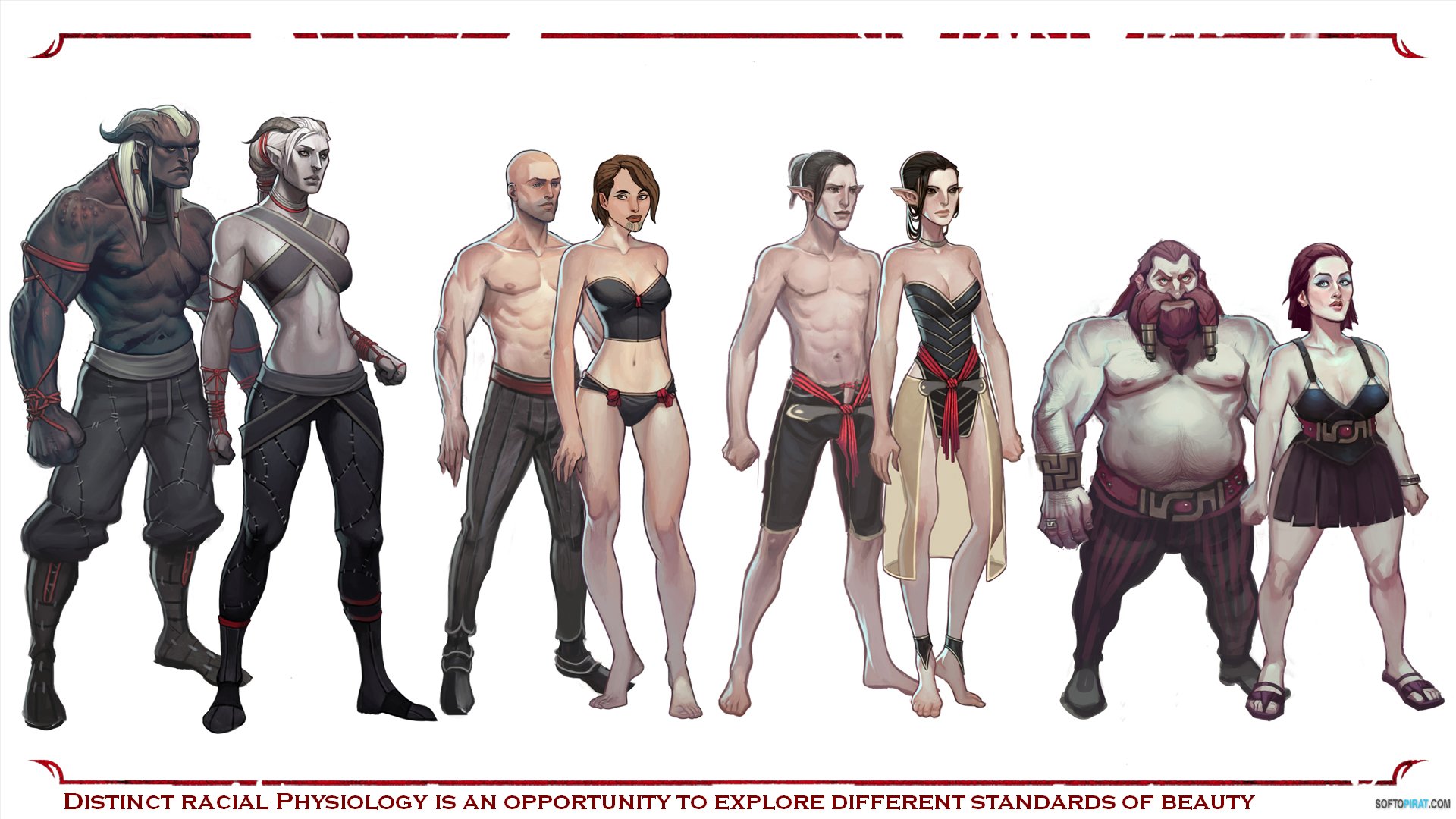
- по-третє, *за роллю у смислотворенні сюжетів*. За мотивами комп’ютерних ігор пишуть так звані «фанфіки» (аматорські твори фанатів за мотивами певних популярних оригінальних творів), деякі з котрих офіційно випускають нарівні з «серйозними» книгами; також відомі десятки фактів зйомки фільмів та створення аніме (в тому числі і серійного продукту), розрахованих на масову аудиторію – як правило, реєстрацію, систематизацію й обговорення подібних фактів поки що здійснюють тільки уважні любителі-споживачі, а не науковці.

Що ж стосується наукового осмислення комп’ютерних ігор, то можна виокремити наступні його напрямки у соціальних дослідженнях:

**1**. *Портрет споживача комп’ютерних ігор* (вік, стать, шлюбний стан, зайнятість, жанрові вподобання тощо). Зокрема, подібним соціально-демографічним дослідженням загального характеру займався великий комунікаційний портал Mail.ru, що серед інших товарів-послуг пропонував і ігрові – на прикладі образу російського геймера була здійснена спроба зруйнувати стереотип щодо, як би висловився П. Бурд’є, «привласнення» повсякденних ігрових практик виключно підлітками, домогосподарками, холостяками та асоціалами і виключно із метою «вбити час». Згідно до результатів цього дослідження, у Росії модальний вік геймерів – це 18-36 років, грають і чоловіки, і жінки (різниця лише у наданні переваги різним типам ігор) незалежно від шлюбного стану, більшість із геймерів витрачає на комп'ютерні ігри менше третини дозвіллєвого часу і при цьому має час на інші, більш традиційні та корисні для фізичного здоров’я, захоплення, при цьому гра є одним із інструментів підтримки та налагодження соціальних відносин – як в онлайновому, так і в оффлайновому варіанті: перший варіант – для друзів, колег, знайомих, однокласників тощо, другий – для сім’ї (див.: [Игровой рынок в России, 2012]). На некомерційних засадах аналізувала соціодемографічні характеристики, соціопсихічні особливості та соціокультурні вподобання геймерів вже згадувана нами О. Л. Болєскіна, яка дійшла висновку, що, окрім, різниці у зайнятості та ймовірних доходах, між групою захоплюючихся іграми людей та незахоплюючихся суттєвих відмінностей у психіці та цінностях немає (див.: [Болескина, 2000, с. 82-87]). До цього напрямку відносимо і проекти, спрямовані на висвітлення сегментації геймерів – на кшталт сумісного дослідження С. Г. Давидова і Т. А. Немудрової, які виокремили та описали п'ять груп геймерів, відповідно до їх віку, активності у зверненні до ігор та улюблених жанрів: консерваторів, фанатів, "цікавників", казуалів та віртуалів (див.: [Давыдов, Немудрова, 2011]), соціонічного опису А.Кузнєцова та ціннісного опису Л. В. Баєвої, присвячених типізації геймерів за мірою ігрової активності, типами психіки та ціннісними орієнтаціями: «казуали» (сенсорні екстраверти, гра як розвага), «соціальники» (інтуїтивні екстраверти, гра як соціальна комунікація), «справжні геймери» (етичні та логічні інтроверти, гра як важливе хоббі), «захоплені геймери» (інтуїтивні та сенсорні інтроверти, гра як об’єкт тривалої пристрасті), «хардкорщики» (логічні та сенсорні інтроверти, гра як спорт) (див.: [Кузнецов, 2006; Баева, 2014]). Такий напрямок дослідження безпосередньо із тілесністю справу не має, однак надає підстави на основі вторинного аналізу даних сформувати в уяві певний образ тіла, що відповідає тому чи іншому геймеру: наскільки це тіло молоде, спортивне, маскулінне тощо.

**2.** *Віртуальна самоідентифікація* (взаємообумовленість віртуального вибору параметрів гри характеристиками ідентичності у реальному світі). Основним дослідницьким питанням в межах цього напрямку є міра подібності та взаємопроникності реальної та віртуальної ідентичності. Як тільки не розглядають віртуальну ідентичність: 1) як можливість «втекти з власного тіла» від зовнішнього вигляду, статі, віку, етнічної приналежності, видимих індикаторів соціального статусу тощо та справити враження на оточуючих у нормативному або девіантному ключі; 2) як реалізацію «ідеального Я», агресивності (що не реалізовується в реальному соціальному оточенні, оскільки це соціально небажано або небезпечно), прагнення до контролю над собою або влади; 3) як прагнення здобути і пережити новий досвід, не пов'язаний ні з реальною ідентичністю, ні з «ідеальним Я»; 4) як засіб подолання об'єктивних і суб'єктивних труднощів, існуючих у реальному спілкуванні та взаємодіях; 5) як інструмент самореалізації, пошуку значущих сценаріїв, ролей, місій, зразків поведінки, ідеалів, стандартів тощо (див.: [Белинская, 2001; Рейд, 2005; Карденахлишвили, 2011; Савицкая, 2012]). Однак ключове слово «міра», як правило, залишається нерозкритим. Існують дослідницькі гіпотези щодо міри самоідентифікації геймера з обраним персонажем – зокрема, що максимальна вона у однокористувацьких іграх від першої та від третьої особи в жанрах «екшн», «стратегія», «рольова» або «пригодницька» (див.: [Тимофеева]) – але в такого роду гіпотезах цю міру ототожнюють з мірою «вживання в образ», не розкриваючи зв'язок та подібність, що обумовлюють вибір саме цього образу. Всередині ігрових співтовариств також дискутують на тему відповідності реальних характеру, звичок, національності людини встановленню фракції, за котру вона буде грати, зброї, якою вона буде користуватися у грі, швидкості та часових обмежень тощо, оскільки не в усіх видах ігор опції відкриті для редагування за бажанням геймера та сам ігровий процес передбачає складні віртуальні взаємодії. Проте, за незаперечного факту, що у будь-яких іграх «геймер може бути «вільним» у виборі засобів (що пропонуються у формі фіксованого списку), але він не в змозі змінити визначеність «Роль – місія»» [Кирюшин, 2012 с. 51], навіть на матеріалах ігор, передбачаючих значну диференціацію ігрового світу і деталізацію опцій персонажів від раси до тактики окремих актів, в межах цього напрямку досліджень ще не здійснено ґрунтовного аналізу взаємозв’язку між соціальною позицією геймерів та персонажами, котрих вони схильні обирати та переобирати. Між тим (що цікаво і в ракурсі соціології тілесності), як показано в низці наших ілюстративних прикладів, вибір персонажа означає вибір не лише свого другого тіла та його навичок (що вже дає підстави для інтерпретації), а й смислового навантаження цього тіла в плані ігрових роду занять, суспільного устрою, політичного режиму, комунікабельності, привілегій, мети життя тощо. А соціальна обумовленість цього вибору до сих пір – «темна пляма».

**Ілюстративний приклад**. «Розумні раси» у *Dragon Age II* (зліва направо): *кунари* – раса завойовників з північних островів; *люди* – чільна і найпоширеніша раса; *ельфи* – раса, яка втратила безсмертя і частково перебралася у міста; *гноми* – підземна раса, з якої піднімаються на поверхню тільки «наземними», позбавлені права брати участь у традиційній системі суспільного устрою. Окрім цих рас, передбачено Тінь із демонами або «світ духів», до котрого можна потрапити уві сні всім расам, окрім гномів, та передбачено магів, які здатні проникати у Тінь наяву[[1]](#footnote-1).



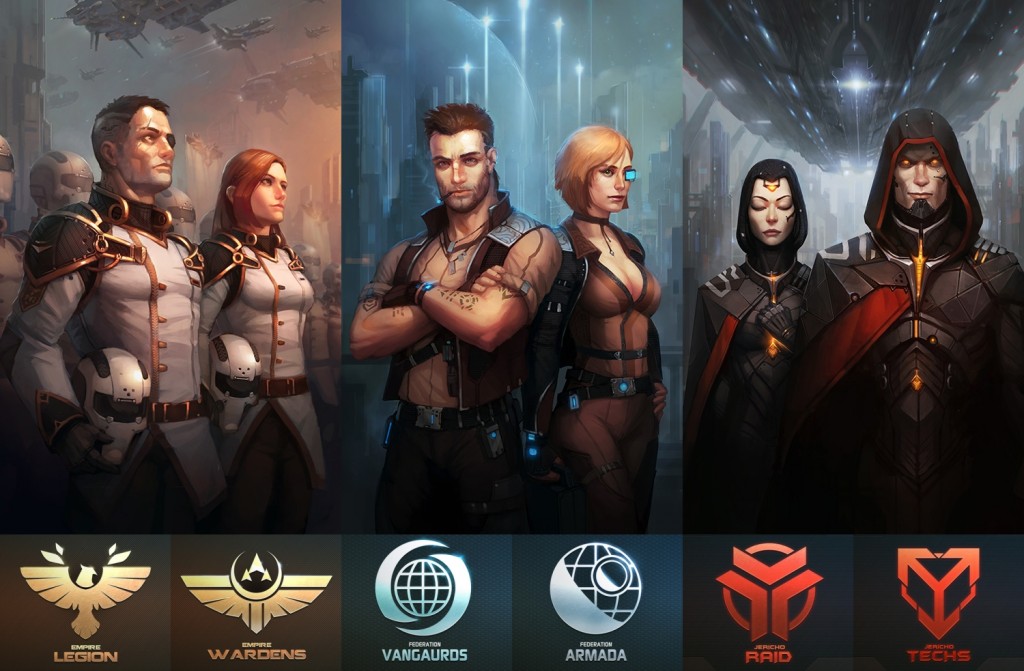
**Ілюстративний приклад**. Основні раси у *Warhammer 40.000* (зліва направо): *Космодесант* – зверхлюди, маючі гени успішності у всьому (у виробництві, керівництві, технологіях, на військовому поприщі тощо); *Космодесант Хаосу* – мутований космодесант, проте ще менш вразливий; *Орки* – кровожерливий симбіоз людини і рослин із вродженими здібностями до будівництва та війни; *Ельдари* – давня раса провидців, яка переймається духовністю та чистотою, але демонструє презирство до «нижчих рас»; *Імперська Гвардія* – регулярна армія із звичайних солдат-людей без силових обладунків та залізної волі; *Сестри Битви* – фанатичні святі збройні сили основного Імперіуму, які «самі за себе» та за віру; *Тау* – автономна технологічна цивілізація «комуністів 41-го століття»; *Некрони* – безсмертні неживі воїни з «живого металу» без страху, емоцій і мозку; *Тираніди* – гігантські флотилії-вулики під керівництвом колективного розуму, які знищують все живе у пошуках генетичного матеріалу для нових тиранід[[2]](#footnote-2).



**Ілюстративний приклад.** Фракції у грі *Might & Magic Heroes VI*, типізовані наступним чином. *Haven* (верхнє зображ-я, представник – чоловік, другий зліва) – «священна імперія людей», які вклоняються дракону-богу світла. Є стереотипною середньовічною імперією, її мета – «насадження ідеалів світла і чистоти». *Inferno* (верхнє зображ-я, чоловік, третій зліва) – демони, які століттями були ув'язнені, але мають намір звільнитися і підкорити світ. Служать Хаосу, вбачають сенс лише у «повній свободі особистості і волі». *Necropolis* (верхнє зображ-я, жінка і чоловік, четверта та п’ятий зліва) – некроманти, «підігнані» під культуру Стародавнього Єгипту, нецентрована секта-ліга, що відкололася від магів. *Sanctuary* (верхнє зображ-я, чоловік, перший зліва) – феодальна країна з сильним акцентом на східноазіатську культуру (особливо японську), її представники живуть поруч із водою та далеко від інших народів. Основна мета життя фракції – постійне самовдосконалення і дотримання чистоти, у зв’язку з чим її представників завжди важко перевершити і в мистецтві, і у військових навичках. *Stronghold* (нижнє зображ-я) – роздроблена на тисячі племен раса орків, що була створена для боротьби з демонами, але змогла звільнитися від цього обов’язку і стала проживати на островах, не маючи богів, вклоняючись просто «Матері-Землі й Отцю-Небу»[[3]](#footnote-3).



**Ілюстративний приклад**. Фракції у *Star Conflict* (зліва направо): *Імперія* – «машина для війни», ідеальна у підкоренні лідеру, метою якої є експансія та розширення влади імператора; *Федерація* – дослідники та торговці без жорсткої вертикалі влади і чіткої ієрархії, основними характеристиками яких є прагнення до безпеки, помірний авантюризм, любов до розкоші і винятковий нюх на вигоду; *Ієрихон* – фракція пов’язаних спільною нейронною сіттю вчених-кібергенетиків, модифікуючих свої тіла з раннього дитинства та фанатично відданих своєму лідеру, якого знають лише вони самі[[4]](#footnote-4).



**Ілюстративний приклад**. Обличчя рас у *The Elder Scrolls. Skyrim*, до яких належать *люди* (імперці – торговці, норди і редгарди – «тяжкі» і «легкі» бійці, бретонці – маги), *ельфи* (високі добрі та темні нічні «вухасті» – маги, лісні – стрільці з лука) та «*незвичні раси*» (орки – ковалі, каджити – людиноподібні кішки, аргоніани – людиноподібні ящірки, здатні дихати під водою)[[5]](#footnote-5).



**Ілюстративний приклад**. «Розумні раси» у Mass Effect (верхнє зображ-я): *асарі* – асексуальні гуманоїди-республіканці, найпоширеніша та найповажніша раса, з якої можуть виходити гарні командири; *саларіани* – «технарі» та шпигуни із правом голосу; *туріани* – досвідчені некровожерливі бійці із суворим кодексом честі та дисципліни; *крогани* – вимираючі агресивні бійці-рептилоїди, стерилізовані насильницьким чином; *волуси* – чудові торгівці та протектори; *кваріани* – гуманоїдні бідні кочівники-демократи, проте визнаючі смертну кару; *гефи* – гуманоїдні штучні інтелекти, що були створені для ролей робочих та солдат, однак повстали та ізолювалися від усіх; *ханари* – медузоподібна водна раса-теократія з проблемами у комунікації з іншими расами через надмірну релігійність; *люди* – більш технологічно «просунута» та організована Системним Альянсом версія сучасних людей, які можуть бути послами, але не мають права голосу, у агресивності ж поступаються лише кроганам. «Нерозумні раси» (нижнє зображ-я) – чотириокі *батаріанці* із кримінальних синдикатів, консервативна раса дипломатів та акторів *елкорів* та нездатний до спілкування комахоподібний обслуговуючий персонал *хранителі[[6]](#footnote-6)*.



**3.** *Віртуальна аддикція* *та ігрова мотивація* (які типи особистості більш стійкі щодо спокуси жити у віртуальних світах, а які менш стійкі). Для чого люди грають у комп’ютерні ігри, що веде їх до добровільного «переселення душ» у видимі та невидимі форми віртуальних ігрових персонажів? Незадоволеність оточенням, намагання «втекти від реальності» або відволіктися від нав’язливих думок чи інших дій, пошук адреналіну або ж способу розслабитися за відсутності знань про інші способи релаксації, бажання просто відпочити, отримання естетичного задоволення, прагнення розвинути якісь навички і потренуватися, потреба у спілкуванні та розширенні списку контактів, тяга до досягнень та перемог, підвищення самооцінки, ностальгія за дитинством, симпатія до середовища з іншими стандартами «соціальності» та «асоціальності» – до сих пір точаться суперечки щодо того, якою уявляють і визначають власну мотивацію самі геймери та якою вона є «насправді», як відносяться до занурення в ігрові світі представники різних поколінь та соціальних ролей (зокрема, батьки та діти), які ефекти від комп’ютерних ігор переважають (позитивні чи негативні), наскільки значний і значущий відрив між грою й іншими практиками, в тому числі і практиками турботи про фізичне та психічне здоров’я, коли мотивація переростає у аддикцію, чим є психічні і психосоматичні розлади відносно віртуальної аддикції – причиною чи наслідком (див.: [Гайнуллина, 2009; Попова, Глудин, 2010; Игровой рынок в России, 2012; Кирюшин, 2012; Лузаков, Омельченко, 2012; Блажей, Лешко, Нагорный, Хижняя, Собчук, Чеботарь, Шапран, 2013]). Що ж у цьому аспекті стосується тематики участі тіла, висновки теж не носять однозначних оцінок щодо шкідливості чи корисності – з одного боку, громадськість час від часу тривожать новини про випадки смертей або тяжких тілесних ушкоджень, пов’язаних із захопленістю іграми: геймери вмирають від зневоднення, виснаження та проблем із серцево-судинною системою після десятків годин безперервної гри. Ось лише декілька із них: у 2005 р. молода китаянка померла після гри в «World Of Warcraft» протягом трьох днів поспіль і у тому ж році 41-річний житель Шанхая вбив власного друга за те, що він продав сумісно виграну ними у «Legend of Mir 3» віртуальну шаблю[[7]](#footnote-7); у 2011 р. 28-літня американська мати заморила 3-літню дочку голодом, програвши 12 годин поспіль у «World Of Warcraft» і повторивши «досягнення» молодих батьків з Південній Кореї в 2005 р., які зайшли пограти у ту ж саму гру в Інтернет-кафе «всього на декілька годин», а в результаті не встигли врятувати свою 4-місячну дитину від випадкового удушшя під час сну[[8]](#footnote-8); у 2012 р. 18-річний тайванець помер після 40 годин гри в «Diablo III»[[9]](#footnote-9)). З іншого боку, як би парадоксально це не звучало, тривале перебування у «жахливих» ігрових світах може йти людям на користь в плані тренування духу: «За посередництва візуально-аудіальної модальності подій фізичне тіло геймера ізолюється від участі у грі, а психіка, навпаки, відключається від зв'язку з реальною дійсністю. У грі виключаються такі тілесні стани, як втома від довгої пробіжки коридорами Quake, біль від влучення ворогів у грі Counter Strike. На відміну від програшу у реальній бойовій ситуації, програш у комп'ютерній грі не викликає фізичного болю, ігрова реальність максимально безпечна для тіла гравця (що особливо актуально для кривавих жорстоких ігор) і задовольняє потребу геймера у агресивних поривах. Можна сказати, що в ігровій реальності геймер «навчає» своє тіло не боятися того, що бачать очі і чують вуха» [Кирюшин, 2012 с. 51]. У спробі наближення до розв’язання зазначених протиріч А. А. Лузаков та Н. В. Омєльченко, наприклад, пропонують розрізняти «компенсаторну» та «розширюючу» мотивацію: у випадку першої мотивації має місце моральна оцінка гри геймером як можливості або неможливості реалізувати в грі соціально несхвалювані властивості (наприклад, агресію, схильність до насилля, владність тощо), тож сам процес гри буде мати компенсаторний характер як можливість побути неосуджуваним насильником або навпаки, пожити у «доброму» світі, і в цьому випадку ймовірність розвитку віртуальної аддикції вища; у випадку другої мотивації має місце оцінка можливості отримувати у грі нові незвичайні враження і випробовувати стан повної включеності у процес ігрового пізнання, тож цей процес буде мати характер «розширення життєвого світу» і ймовірність розвитку аддикції буде нижчою (див.: [Лузаков, Омельченко, 2012]). Звісно, відкритими залишаються питання щодо визначення балансу цих мотивацій та достовірності емпіричних даних з інших тем обговорень, зокрема, щодо шкоди здоров’ю, оскільки наш аналіз джерел з цього напрямку засвідчив, що їх подекуди інтерпретують некоректно – наприклад, за вивчення студентів-геймерів усі відрефлексовані самими студентами проблеми з їхнім фізичним та психічним здоров’ям списуються саме на їх «геймерство», а не на загальний режим їхнього життя як студентства, що зроблено у дослідженні Е.Н. Гайнулліної (див.: [Гайнуллина, 2009]).

**4.** *Допомога у адаптації, навчанні, розвитку* (які властивості можуть бути розвинені та покращені за допомогою комп’ютерних ігор). Цей напрямок логічно пов’язаний із попереднім, та кількість доробок за вказаними темами дає підстави назвати його окремим. Комп’ютерні ігри вивчають з точки зору їх придатності бути інструментом для кіберсоціалізації (див.: [Наместников, 2012; Плешаков, Наместников, 2013; Плешаков, 2014]), розвитку соціально-комунікативних навичок (див.: [Tomlinson, 2005; Griffiths, 2010]), засвоєння військової тактики (див.: [Лопатинская, 2013]), тренування у бізнесі (див.: [Сланов, 2010; Жиляков, Загулова, Тубелис, 2012]), вивчення соціальних наук (див.: [Walls, 2012]), формування міжкультурної компетенції (див.: [Сигидова, 2014]) тощо. В тому числі в межах даного напрямку аналізують і те, наскільки прояви певних властивостей людьми у комп’ютерних іграх (найчастіше торкаються тем жорстокості, правопорушень і насильства) пов’язані із аналогічними проявами у реальному житті – як реальні практики порушень відображені у іграх та як порушення у іграх «підштовхують» до аналогічних практик у реальному житті (див.: [Болескина, 2000; Herbst, 2008; Lowood, 2008; Блажей, Лешко, Нагорный, Хижняя, Собчук, Чеботарь, Шапран, 2013; Галкин]). Знову ж, підігрівають дискусії різноманітні новини-заяви з цього приводу, будь то заява дизайнера надзвичайно популярної гри «Angry Birds» про зростання психічної стійкості, інтелекту та продуктивності офісних співробітників після гри у цю гру[[10]](#footnote-10) чи заява терориста А. Брейвіка про те, що вбивати і планувати напади він вчився у комп’ютерних іграх[[11]](#footnote-11). Впливовими комп’ютерні ігри визнають остільки, оскільки у них геймер виступає не пасивним сприймачем, а активним діячем, тож проходження гри за певним сценарієм легше закріплює подані в ній зразки досвіду і, як припускають, ймовірність видозміненого відтворення цього досвіду у реальному житті тим вища, чим частіше відбувається повторення та чим глибше прийняття запрограмованих у грі цілей – наприклад: «Для комп'ютерних ігор характерне особливе розуміння цінності людського життя. У відповідності з деяким стандартним набором ігрових умов використовуються і такі поняття, як «здоров'я», «енергія», «безсмертя» в їх специфічно ігровому прочитанні [10[[12]](#footnote-12)]. Тиражування «життів» разом із «безсмертям» констатує заперечення поняття людського життя як існування біологічного організму в ігровій реальності. Це змінює і ставлення до насильства, що в більшості випадків наділяється підкреслено реалістичним характером. Іноді насильницькі, в ігровому контексті, дії, разом з викликаними ними реакціями і складають в сукупності процес розвитку сюжетної дії, спрямований на досягнення часто майже ідеальної головної сюжетної мети. У деяких новітніх іграх очки нараховуються за фактом знищення людей. Тактика «випаленої землі» у більшості ігрових моментів виявляється більш зручною і часто рекомендується авторами ігрових видань [1[[13]](#footnote-13)]» [Болескина, 2000, с. 81]. У цьому контексті комп’ютерні ігри часто аналізують на предмет наявності звичних морально-ціннісних принципів (див.: [Бурлаков, 2000; Кирюшин, 2012]) – ми акцентуємо на слові «звичних», бо говорити, як схильна говорити більшість авторів, про те, що у комп’ютерних іграх «категорично немає» таких принципів, буде некоректним. У будь-якій грі вони неявно присутні – інша справа, чи співпадає у трактуванні представника певної групи ця присутність із його уявленнями про мораль та цінності. Візьмемо, наприклад, гру «StarCraft»: у Каліфорнійському університеті в Берклі за мотивами цієї гри був введений новий навчальний курс із лекційних та практичних занять, на яких вивчають основи військової тактики – акцент зроблено на математичному аналізі гри заради практичного розвитку ефективного мислення та навички швидко приймати рішення. А от у Південній Кореї, згідно до рішення Міністерства культури, продаж цієї гри дозволений виключно в спеціалізованих магазинах і лише повнолітнім особам через часті сцени «насилля, прояву жорстокості, вживання ненормативної лексики». Чи значить це, що у грі «StarCraft» немає морально-ціннісних принципів? Ні, це значить, що для групи дослідників у американському громадському дослідницькому університеті (причому одному із кращих у рейтингу освітянських програм) їх морально-ціннісні засади дозволяють «проігнорувати» те, що не змогла пропустити крізь свою комісійну цензуру група південнокорейських управлінців.

**5.** *Ідеологія та стереотипи у комп’ютерних іграх*. С. О. Кавалканті зауважує, що всі види ігор, окрім тих, в які грає правлячий соціальний клас, передбачають модифікацію реальності з метою отримання задоволення та можливості тріумфу «навіть для тих, чиє фактичне життя – не ложе із троянд», однак модифікація реальності не означає відмову від неї, в тому числі і від пануючої ідеології – зокрема, низка задуманих катастроф (економічних, політичних, екологічних, генно-інженерних, технологічних, психічних, релігійних)у популярних комп’ютерних іграх свідчать про відігрування сценаріїв краху ідеології капіталізму (див.: [Cavalcanti, 2008]). Н. Маршалл, навпаки, розглядає торжество капіталізму та християнства у грі «City of Heroes», відмічаючи зв'язок ідеологій із формами віртуальних тіл: «Багато груп, такі, як Circle of Thorns та Banished Pantheon, переслідувані саме тому, що вони дотримуються нехристиянських релігійних систем. Зображення нехристиянських релігійних обрядів як загрози сприяє пост- націоналістичній риториці гри, розпаралелюючи все більш і більш напружені відносини між американцями і мусульманами в пост-Америці. Час від часу ігровий нарратив також унаочнює злісну гомофобію… Численні місії у *City of Heroes* постулюють зміни в якості загрози для майбуття через фізичне та ідеологічне перетворення дітей або в якості загрози капіталістичному суспільному ладу в результаті перетворення або принесення у жертву продуктивних членів суспільства. За явної опозиції іноземному/чужому, нехристиянському, та монструозних/дивних тіл щодо героїчних, неокласичних, американських тіл, нарратив вписує соціальну, національну, релігійну та сексуальну відмінності у кримінальні тіла, а потім скеровує гравців вчинити насильство щодо цих тіл» [Marshall, 2008, р. 148-149]. А.Ян-Садменн та Р. Стокманн зосередилися на дослідженні проявів неполіткоректності щодо репрезентації расової і статевої приналежності у грі «GTA San Andreas» як способу ідеологічного спротиву політкоректним медіа, репрезентуючим національні меншини як «нормальні» в плані сексуальності, романтики та сімейного ладу (див.: [Jahn-Sudmann, Stockmann, 2008]). М. Енгелі розглядає складнощі у дизайні ігор для «морально суперечливого задоволення» – шутерів (або «стрілялок»), – оскільки розробка ігор не залишається осторонь громадських дискусій щодо віртуальних відображень відповідей на питання зі сфери релігії, політики, соціального захисту, злочинності, моралі, гендерних відносин, насилля тощо (див.: [Engeli, 2008]). А. Є. Бєлянцев та І. З. Герштейн аналізують американські та російські комп’ютерні ігри на предмет ретранслювання специфічного «американського місіонерства» (в межах якого, зокрема, «демократія завжди перемагає», а «права людини» – це безумовна цінність, однак якщо людина належить до західної цивілізації, приклад – гра-пропаганда «America`s Army: Rise of a Soldier») та «русофобства» (акцентуація на російській войовничості та прагненні до влади, приклади – гра-серіал «Command & Conquer: Red Alert», російська гра «Противостояние. Принуждение к миру» про події 2009 р.) (див.: [Белянцев, Герштейн, 2010]). Д. Є. Прокудін демонструє радикальне (в плані впевненості у впливовості комп’ютерних ігор) занепокоєння з приводу віртуального нав’язування сценарію протистояння «американської демократії світовому злу»: «Нав'язуючи підростаючим поколінням замість активного свідомого життя мешкання у віртуальних світах, індустрія комп'ютерних ігор формує певний соціокультурний вигляд людини, виступає найпотужнішим засобом соціальної інженерії. Не випадково в інтерв'ю кореспонденту американської газети The Daily Squib Генрі Кіссінджер висловив думку, що «за останнє десятиліття ми добре натренували нашу молодь на комп'ютерних іграх. Цікаво було побачити нову гру Call of Duty Warfare 3 («Поклик боргу: сучасна війна-3»). Вона повністю відображає те, що станеться в найближчому майбутньому з його пророкуючим програмуванням. Наша молодь – і в США, і на Заході в цілому – готова, тому що вона запрограмована бути хорошими солдатами, гарматним м'ясом. І коли їм накажуть вийти на вулицю і битися з божевільними китайцями і росіянами, вони підкоряться наказу »[11[[14]](#footnote-14)]. Ці слова можна віднести і до вітчизняних ігроманів, тільки невідомо, на чиєму боці буде воювати (не доведи Господи!) росіянин, вирощений на військових комп'ютерних іграх західного виробництва...» [Прокудин, 2013, с. 32]. Не всі поділяють погляди щодо особливої сугестивності геймерів – наприклад, згідно до результатів дослідження О.Л. Болєскіної геймери як соціальна група не є носіями різких психічних і соціокультурних відмінностей від інших соціальних груп, в тому числі і щодо важливості для них цінностей розвитку, духовного самовдосконалення та вірності принципам і переконанням, а отже, побоювання з приводу «ломки стереотипів» та «трансформації менталітету» геймерів, на думку дослідниці, перебільшені (див.: [Болескина, 2000, с. 87]). Та незважаючи на різні погляди щодо ймовірних результатів насадження ідеологічних програм, принаймні сам факт їх закладення не викликає заперечень – зокрема, недарма у Великобританії існує «культурний тест для відеоігор», за проходження якого і отримання достатньої (на думку управлінців країни) кількості балів виробникам ігор надають податкові пільги – коротко кажучи, бали нараховуються за тривалість розгортання ігрового дійства, походження героїв гри, відображення історії та сприяння культурі, однак це все має стосуватися лише Великобританії або іншої країни з Європейської економічної зони[[15]](#footnote-15). Також в межах цього напрямку досліджень можна згадати низку науково-популярних оглядів, опублікованих у електронних журналах «FURFUR» та «Wonderzine», щодо сексизму, а саме гендерних стереотипів та дискримінації у комп’ютерних іграх – приклади з оглядів (деякі з них ми наводимо на наступній сторінці[[16]](#footnote-16)) покликані висвітлити об’єктивацію за статевою приналежністю: частіше помічають об’єктивацію жінок, образи яких відрізняють надмірна і «обслуговуюча» сексуалізованість, еротизована агресивність або безпомічність (безглузді з точки зору захисту обладунки, гіпертрофовані жіночі форми, майже повне оголення або навпаки, «пакування» у корсети та щільно облягаючий одяг), проте чоловіки також не осторонь – їх образи зібрані із купи гіпертрофованих м’язів та уявлень щодо надзвичайної сміливості, кмітливості, спритності тощо, спрямованих на спасіння світу або чогось поменше, а також «типово чоловічих» шкідливих звичок.



**«Bayonetta»**



**«Dead or Alive» «BioShock Infinite» «Scarlet Blade»**



**«Fat Princess» «Grand Theft Auto» «Mortal Kombat»**



**«Deus Ex» «God of War» «Duke Nukem»**

**6**. *Комп’ютерні ігри як нові міфи або колективні сновидіння* (який зв’язок між простором гри та колективною свідомістю/несвідомим). Сутність цього напрямку сформульована у Т. Є. Савицької: «Безумовно, на хвилі зростаючої популярності фентезійних, головним чином, рольових ігор у кіберпросторі активно транслюються міфологічні та окультно-магічні патерни мислення і поведінки. Більш того, враховуючи неухильне підвищення питомої ваги та престижності кіберпротезованих культурних практик у загальній структурі соціально-культурної діяльності, можна говорити про таку, що набирає хід, негласну громадську легітимацію всього пакету асоційованих з ними культурно-антропологічних установок, у тому числі і про апеляцію до міфу, магії, колективного несвідомого та ін. … Службова роль «міфологічного» у сучасних комп'ютерних іграх як прихованої мови несвідомого ріднить їх зі стилістикою сновидіння; звідси – все більша популярність психоаналітичних трактувань ігор, заснованих на ототожненні природної віртуальності сновидінь, із масово-ринковими версіями віртуалізації свідомості, одним з улюблених форматів високотехнологічної глобальної масової культури (спецефекти у блокбастерах, комп'ютерні ігри, парки атракціонів, комп'ютеризовані лазерні шоу тощо)» [Савицкая, 2012]. Хоч представники цього напрямку не згадують неофункціоналіста Дж. Александера, їх дослідження відбуваються у руслі, офіційно названому Александером «культурсоціологією» або «сильною програмою досліджень культури», а неофіційно – «соціальним психоаналізом», мета якого – розшифровувати найрізноманітніші риторики міркувань у бінарних опозиціях (добро і зло, друг і ворог, Бог і диявол, порядок і хаос тощо), що не зникають, про що б не йшла мова – наприклад, у американському суспільстві мова може йти про «демократичний» та «контрдемократичний» культурний код, а не про «добро» та «зло», але принципи вираження колективних почуттів не змінилися: «Ці риторики суть культурні структури. Вони накладають жорсткі обмеження, але в той же час надають великі можливості. Проблема в тому, що ми їх не розуміємо. У цьому і полягає завдання культурсоціології. Воно у тому, щоб вивести несвідомі культурні структури, що регулюють суспільство, на світло розуму. Розуміння може змінити, але не зруйнувати ці структури, тому що без них суспільство не може вижити. Якщо ми хочемо подолати банальність фізичного існування, нам необхідні міфи. Якщо ми хочемо рухатися вперед і переживати трагедії, нам необхідні нарративи» [Александер, 2013, с. 43]. Як ознаки, що споріднюють комп’ютерні ігри із міфами або колективними сновидіннями, дослідники вивчають:

- репрезентації магічних та архаїчних практик і оживлення міфологем та архетипів (міфологеми «маг-чарівник» і «божество-деміург», архетип Тіні тощо) як в інфальтильно-казковому ключі, так і демонічно-руйнівному – за словами С.В.Тіхонової, «міфи ігор оживають після жорсткої боротьби і природного добору», а «результатом міркувань на тему неіснування орків, кіборгів або інших монстрів під час їх атаки стане монітор, залитий неіснуючою кров'ю alter-ego» (див.: [Выгонский, Психологическая, 2005; Выгонский, Возвращаясь, 2005; Тихонова, 2009; Самойлова, 2010; Савицкая, 2012; Гоц, 2013]);

- власну етику ігрового світу, що з точки зору звичайного людського розуміння взагалі не є етикою (наприклад, у «Vampire – The Masquerade» єдиним «етичним вибором» з точки зору людини була б відмова грати у гру, оскільки бути «хорошим вампіром» у грі означає бути «поганою людиною», а етичні вибори усередині самої гри знаходяться за межею людського розуміння добра і зла – див.: [Slocombe, 2008]);

- специфічні «викривлення» реального часу та простору та впорядкування аналогічних комп’ютерно-ігрових вимірів з героями та антагоністами на прикладах з конкретних ігор та серій ігор (серед проаналізованих: «Gran Turismo 3», «Sega GT 2002», «Day of Defeat», «Saving Private Ryan», «Legend of Zelda: The Wind Waker», «Grand Theft Auto», «Banjo-Kazooie», «Diablo II», «Silent Hill», «Ico», «Half-Life», «Colossal Cave», «Rez», «Zork», «Hunter, In Darkness», «Hunt the Wumpus», «Eternal Darkness», «Doom», «Quake», «EverQuest», «The Sims», «Black &White», «Need for Speed», «Prince of Persia: Sands of Time», «Age of Pirates», «Assassins Creed», «Код доступа: РАЙ», «Deus Ex», «Resident Evil», «World of Warcraft», «Neverwinter Nights», «Dragon Age: Origins», «Final Fantasy» – див.: [Berger, 2008; Cain, 2008; Dyson, 2008; Lockwood, Richards, 2008; Самойлова, 2010; Савицкая, 2012]);

- «якісні ілюзії» реальності (взаємодія з героями гри, використання предметів, віртуальна «нарративна дія» – звершення історії у динамічному освоєнні віртуального простору) та «окультуреність» (наповненість значеннями і відсилками до цінностей) (див.: [Галкин]);

- атрибутику, символіку, жаргон і фольклор, що сформований за мотивами віртуальних реалій і традицій гри у спільнотах геймерів (див.: [Васильева, Ефимов, Золотова, 2009]);

- проекції колективного несвідомого та символи, що відображають, по-перше, різні режими стану та роботи свідомості, по-друге, втілюють різні образи із колективної пам’яті (див.: [Выгонский, Психологическая, 2005; Выгонский, Возвращаясь, 2005; Савицкая, 2012]).

Дослідники визнають, що «…крім довільної репрезентації міфологічних архетипів рольові комп'ютерні ігри транслюють також певний ідейно-ідеологічний наратив, відповідний ментальності їх розробників» [Савицкая, 2012], однак трансляцію цього нарративу та прояви ментальності зводять до того, що розробники ігор використовують реальні географічні дані та об’єкти, знання щодо національних бойових мистецтв і способу життя широковідомих в історії постатей, сюжети та історії з інших жанрів популярної культури – кіно, мультиплікації, друкованих детективів та історичного фентезі тощо (див.: [Chan, 2008; Галкин; Самойлова, 2010; Савицкая, 2012; Восход гео-социальности в играх, 2012]). Більш того, комп’ютерним іграм як новим міфам «відмовлено» у функціональності та символічності: «…у сучасних синкретичних фентезійних сюжетах, розгалужених нескінченною серіальністю, перед нами зламані (тобто заздалегідь не робочі) міфологічні структури, нічого, за великим рахунком, не символізуючі…» [Савицкая, 2012]. Засади цієї відмови важко назвати переконливими, оскільки синкретичність та серіальність, звичайно, ускладнюють аналіз сюжетів, тим більше, що згадані нами дослідники воліють братися за аналіз першопочатково дуже складних масштабних віртуальних проектів, спокусившись їх розмахом та популярністю – йдучи за значним розгалуженням насичених деталями ігрових світів, недовго і загубити основну аналітичну нитку оповіді, однак це не означає, що прояви ментальності обмежені тільки ознаками, що очевидні за перших наближень. Якщо обрати менш масштабний, але не менш деталізований дослідницький об’єкт, що є і «синкретичним» (у сенсі об’єднання того, що здається непридатним до об’єднання – говорячи про комп’ютерні ігри, підрозумівають, що це «злиті» сюжети різних казок, легенд, байок, оповідань і т.п.), і серіальним, то за глибшого аналізу стануть очевидними й інші, приховані прояви менталітету і навіть сполучень менталітетів.

**Основна частина**

Для доведення нашого контрприпущення щодо символічності та «робочості» комп’ютерних ігор як різновиду нових міфів ми обрали серійну гру «Dark Parables» («Темні перекази») у об’єднаному жанрі «пригоди, головоломки, пошук предметів». Ця серія доступна широкому колу користувачів, популярна (гра та відеоролики з її проходження перекладені на декілька світових мов, а електронні запити з назвами серій міцно вкорінилися у перших рядках пошуковиків), зручна для аналізу («режим реального часу», що може ставати на заваді поглибленій аналітиці у масштабних багатокористувацьких соціальних іграх, з нею не загрожує – завантаживши гру на комп’ютер, користувач сам обирає, в якому темпі йому знайомитися із обраним віртуальним світом) та надзвичайно деталізована – у кожній грі з серії гравець у ролі детектива допомагає позбутися проклять персонажам, взятих з широковідомих казок (німецьких, французьких, англійських, італійських, австралійських, китайських). Кожний казковий віртуальний персонаж «поселений» у якусь реальну країну (що існує зараз або існувала у минулому) і розвиток подій в кожній серії різниться не лише за персонажами та країнами, а й за:

- соціальною позицією головного героя;

- загрозою, що виникає через те, що все пішло не за нормальним казковим розвитком подій;

- неподоланною загостреною проблемою, що є джерелом загрози;

- місцем доленосного прояву загострення проблеми (ввідний відеоролик у грі – події, що спонукають детектива до подорожі та врегулювання ситуації);

- групами (категоріями) людей, яким загрожує загострення проблеми;

- ключем до подолання складностей, що заважають знешкодити загрозу та вирішити проблему.

Аналіз доступних відомостей про розробників, а саме про студію «Blue Tea Games», дозволив виявити, що ця студія розташована «на двох фронтах»: Сан-Франциско та Гонконг. Список складу співробітників студії (на власному сайті студії <http://blueteagames.com/>) та єдина(!) викладена у Facebook фотографія самих співробітників не залишає сумнівів щодо їх приналежності до китайського етносу, проте мова, технології просування ігрового продукту та низка символічних образів свідчать про вплив американської культури. Почнемо із фотографії (див. на наступній сторінці). Мабуть, серед дослідників візуальних проявів культури твердження про те, що вибір окремою людиною чи групою людей візуальних образів для самопрезентації далекий від випадковості, вже буде очевидною банальністю. У даному випадку ми маємо справу із неформальною професійною самопрезентацією, що здійснена однією фотографією із неприховуваним хеллоуїнським акцентом, і ця самопрезентація, по-перше, дає першу підставу для констатування американізації студії, бо Хеллоуїн – це видозмінене кельтське свято Самайн (або Самхейн), що з серйозного та відповідального вшановування злих духів і завершення урожайного року в американській версії, популяризованій по всьому світу, перетворилося на легковажний веселий карнавал; по-друге, підкреслює жанрові вподобання студії – хоррор та містерія з метою розваги для споживачів та максимальної популяризації для продукту.



Наступними увагу привертають зображення-замісники основної та фонової фотографій на сторінці студії у соцмережі Facebook: основну заміщує логотип у вигляді малюнку чашки з блакитним чаєм на тлі неба, а фонову – довільна художня імпровізація на тему випущених ігор із двома персонажами в особах Крисолова з гри «Fabled Legends: The Dark Piper» з лівого боку та Снігової Королеви із гри «Dark Parables: Rise of the Snow Queen» з правого боку (майже аналогічна фоновому зображенню і «шапка» сайту студії):



**«Основна фотографія» – логотип студії**



**«Фонова фотографія» – імпровізація на тему випущених ігор**



**«Шапка» сайту студії**

Отже, маємо ще одну, тепер офіційну, професійну самопрезентацію. Логотип студії та роз’яснення до нього: «Уявіть собі всього на один момент, що якщо гра в ігри – це як потягування чаю, то всі ігри, в які ви граєте тут, будуть смакувати як блакитний чай. Ніколи не куштували Блакитний чай? Це наш девіз – вони надзвичайно унікальні!» дають зрозуміти, що продукт цієї студії, окрім популяризації в дусі американських розваг, спрямований на підтримання бадьорості духу хоч і не в кращих (намальований чайний пакетик у чашці наштовхує на думку, що гра точно не нагадуватиме ґрунтовну чайну церемонію), але в китайських традиціях. А от на заміннику фонової фотографії стає очевидним роздвоєння ідентичності розробників, які працюють паралельно у двох країнах та безсумнівно відчувають вплив нерідної культури – ми припускаємо, що Крисолов символізує китайську культуру, а Снігова Королева американську, оскільки за згадки відповідних казкових сюжетів та розшифровки основних символів виявиться, що вони відповідають різним технікам, технологіям та резонам заманювання на свій бік. Крисолов – це ошуканий музика-чарівник, який заманює мелодією флейти і забирає дітей від рідних через образу на магістрат міста Гамільтон – йому не заплатили золотом за те, що він аналогічним способом виманив численних пацюків. Згідно до Енциклопедії символіки та геральдики (symbolarium.ru) символіка флейтової музики у буддизмі (базовій релігії Китаю) – «голос вічності, що зве мешканців часу», «божественність, що наповнює людське тіло», а основні риси пацюка як символічної тварини у китайській культурі (згадати хоча б гороскоп), згідно до тієї ж енциклопедії, – яскрава індивідуальність, процвітання, багатство, вміння вести господарство, вдалі спекуляції і водночас безглузді суперечки, сварки та схильність вмішуватися у чужі справи. А тепер порівняємо цей образ із сучасним Китаєм: по волі свого керівництва охоплений жагою до матеріальних благ та ображений на керівництво чи не усього світу через «втручання у справи Китаю» (будь то вручення Нобелівської премії китайському інтелектуалу чи пиття чаю с далай-ламою), при цьому самостійно неабияк «втручається» у світове виробництво, претендуючи на статус «нової зверхдержави» (див.: [Китто, 2012]), розширює зону впливу східної філософії та заповнює своїми представниками усі доступні країни світу. Тож для нас очевидно, що Крисоловом уособлена саме китайська етнічна ідентичність, що передбачає «виманювання на білий світ» свідчень про «бездуховність», прагматичність інших цивілізацій та примусове одухотворення їх за допомогою своєї «вічної філософії», а за відсутності матеріальних заохочень своєї експансії (у казці – «стільки золота, скільки флейтист зможе забрати із собою») – вишукану помсту у вигляді зачаровуючого «вербування» до своєї ідеології молодих людей із цих цивілізацій (адже, на нашу думку, діти уособлюють майбутнє міста у казці та наступні покоління в принципі). В той час як Снігова Королева – це розсудкова і владна правителька, яка викривлює погляд найзавзятіших дітей на рідних і спокушає на слідування за нею найбільшими та найшвидшими санями, врешті-решт «примушуючи» захоплюватися її розсудливістю (згадаймо ураженого уламком злого дзеркала Кая, який зачаровувався математичною точністю сніжинок на противагу трояндам, замість молитви «Отче наш» згадував лише таблицю множення та грав у «льодові ігри розуму»), спати у її ніг в її ж санях та конструювати для неї вічність в обмін на свободу. Чим не образ США, що презентує себе як рушій світового прогресу на основі науково-технічних та технологічних досягнень, пропаганда досягнень та вільної атмосфери якої «примушує» представників інших країн (найголовніше – молодь) бачити свою рідну місцину ніби дійсно крізь криве дзеркало – непривабливу для розвитку у всіх відношеннях порівняно з Америкою, – а потім слугувати на благо самоствердження та укріплення цієї зверхдержави, будучи слухняним заручником її індустрій. У «шапці» сайту зроблено акцент саме на образ Снігової Королеви, отже, має місце своєрідне захоплення та прагнення наслідувати американські зразки культурної експансії. Та не будемо надто детально зупинятися на самих розробниках і перейдемо до серії ігор. Ми ставимо перед собою завдання з’ясувати, яким чином особливості східної та західної культур проявляються у комп’ютерних іграх через побудову ігрового світу на основі відомих, але видозмінених сюжетів. Перший рівень нашого аналізу – це загальний портрет прихильних до даної студії та її ігор людей. Другий рівень – віртуальні образи реальних країн, що створюють розробники, переповідаючи широковідомі казки. На цих образах відбилися особливості культур європейських етносів, а саме:

- сценарії казок;

- історичні періоди та події;

- видатні особистості;

- риси національного характеру;

- проблеми, що могли б мати місце (і котрі дійсно мають місце).

Третій рівень нашого аналізу – це особливості культур китайського та американського етносу, що відбиваються на організації ігрового світу та можуть співпадати або вкрай різнитися. До основних із них ми відносимо:

- *жанр самої гри* (детектив – типово американська жанрова «знахідка» як за місцем написання першого твору у жанрі, до якої доєдналися відомі англійські зразки та перші зведення правил для письменників, які пишуть детективи);

- *міру деталізації ігрового світу* (як відображення міри тиску різноманітних умовностей у процесі соціалізації);

- *поєднання магії з наукою* (з верховенством останньої – закономірне розгортання китайського наукового комунізму та американського саєнтизму);

- *стратегію просування своєї культури* (китайське «поглинання» та американське «місіонерство»);

- *характер соціальних комунікацій* (зв’язки між персонажами за зразком китайського суспільства);

- *бачення простору та часу* (індобуддійське уявлення про них);

- *розуміння «добра» та «зла»* (ігрові покарання окремих персонажів за їх рід діяльності та загальне уявлення щодо станів «до прокляття» і «після прокляття»);

- *деформації тіл* (тілесні зажими, що вказують на проблемні місця соціальної системи, що породила ці тіла).

Щодо соціально-демографічного портрету прихильників ігор студії в цілому та серії «Темні перекази» зокрема даних небагато, тому на основі того, що вдалося знайти, він дуже загальний. Доступні дані: 1) вікові обмеження, що встановлює сама студія (7+ та 12+, а на яких і незрозуміло, чи є вони взагалі – див. ілюстрацію на наступній сторінці); 2) статистика сторінки «Blue Tea Games» у соцмережі Facebook щодо домінуючої вікової групи – зараз вона закрита, проте за першого нашого звернення до ще відкритої (16.03.2014 р.) був вказаний інтервал «18-34 років»; 3) розширена статистика спільнот «Тёмные предания» (522 учасника, доступні дані у 505-ти) та «Blue Tea Games» (44 учасника, доступні дані у 42-х) у соцмережі Вконтакте (останнє звернення до обох спільнот 09.12.2014 р.), що трохи доповнила характеристики портрету (принаймні щодо Росії, Україні і Білорусі): в основному жінки, вікова група – підлітки і молодь, яскраво виражених ціннісних домінант не спостерігається, лише дві умовні (див. виділ. у табл.).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Стать**, «Тёмные предания» | | **Стать**, «Blue Tea Games» | | |
| Чоловіки | 68 | Чоловіки | 5 | |
| Жінки | 437 | Жінки | 37 | |
| **Вік**, «Тёмные предания» | | **Вік**, «Blue Tea Games» | | |
| До 14 | 49 | До 14 | | 2 |
| 14-18 | 169 | 14-18 | | 16 |
| 18-22 | 201 | 18-22 | | 12 |
| 22-30 | 138 | 22-30 | | 11 |
| 30-40 | 34 | 30-40 | | 3 |
| 40+ | 13 | 40+ | | 0 |
| **Життєва позиція – головне в житті**, «Тёмные предания» | | **Життєва позиція – головне в людях**, «Тёмные предания» | | |
| Сім’я і діти | 96 | Розум і креативність | | 32 |
| Кар’єра і гроші | 7 | Доброта і чесність | | 123 |
| Розваги та відпочинок | 13 | Краса і здоров’я | | 6 |
| Наука та дослідження | 5 | Влада і багатство | | 1 |
| Вдосконалення світу | 25 | Сміливість і завзятість | | 25 |
| Саморозвиток | 60 | Гумор та життєлюбство | | 61 |
| Краса та мистецтво | 20 |  | |  |
| Слава і вплив | 3 |  | |  |

Тепер перейдемо до другого рівня аналізу – до сюжетів ігор. Погоджуючись із положенням щодо проекції на ігровий світ колективного несвідомого та соціальної пам’яті і враховуючи специфіку гри – її драматичність з огляду на дійство, що розгортається під впливом прокляття, та конфліктний характер ігрового процесу, присвяченого подоланню перешкод на шляху до ліквідації загроз та вирішення проблем – ми ґрунтуємо наш структурно-семантичний аналіз на методиці символ-драми, створеній Х.Льойнером та вдосконаленій одним із авторів цього розділу (див.: [Романенко, Візуальна аналітика, 2009; Романенко, Скідін, 2011; Романенко, Святненко, Зінченко, 2014]). Сутність цієї методики полягає в ідентифікації символічних складників актуальних конфліктів, спроекованих в уяві на один з основних символів, щодо яких піддослідним пропонується розгорнути свої фантазійні асоціації, себто, здійснити ініційовану символьну проекцію:

* лука (простір раннього дитинства та нових починань, проблеми оральної фази розвитку);
* струмок (образ лібідо);
* гора (простір ціледосягнення та самоактуалізації, оцінка домагань та цензури);
* будинок (структура (архітектоніка, композиція) психіки);
* опушка лісу (вступ до несвідомого, зона передсвідомого);
* болото (застійна проблема, нерозв'язаний ключовий конфлікт);
* вулкан (самовизначення);
* лев (прояви агресії та визнаяення сценаріїв ставлення до неї);
* невідома особа та невідомі тварини (Я-ідеал та неусвідомлювані афекти);
* трояндовий кущ або яблуня (ідеал сексуального партнера та сценарії еротичної активності);
* фоліант (життєвий сценарій-спрямованість);
* низка вторинних символів, зімпровізованих піддослідним навколо основних (наприклад, час доби, пора року, додаткові рослини, тварини, люди, артефакти тощо).

У серії «Темні перекази» цей ряд розгортають розробники ігор, оповідаючи нам про базову тріаду «казковий герой-країна-загроза» та «вселяючи» проблему у певне казково-віртуальне тіло – станом на кінець 2014 р. випущено вісім ігор серії (див. зображення нижче) та анонсувано дев’яту (про Красуню та Чудовисько), що є свідченням їх комерційного успіху у світі, а отже, достатнього охоплення аудиторії для можливого ідеологічного впливу:



Для ілюстрування положень нашого аналізу (див. таблицю на наступній сторінці) надалі ми будемо використовувати ігрові зображення, взяті із відкритого доступу на різних сайтах за результатами Інтернет-пошуку – перераховувати всі посилання було б безглуздям, оскільки майже кожне має «власну» електронну адресу, тож просто подумки і письмово дякуємо тим, хто забезпечив їх відкритість і віддаємо належні авторські права.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Велика Британія** | **Німеч-чина** | **Швей-царія** | **Фран-ція** | **Італія** | **Нідер-ланди** | **Чехосло-ваччина** | **Греція** |
| **Казка** | Спляча красуня | Принц-жаба | Сніжна королева | Червона шапочка | Попелю-шка | Джек | Рапун-цель | Русало-нька |
| **Позиція суб’єк-та** | Вищий соц. клас | Маргі-нал, «воїн» | Вищий соц. клас | Маргіна-ли, «за-хисниці» | Нижчий соц. клас | Нижчий соц. клас | Вищий соц. клас | Маргі-нал |
| **Загроза** | Колючі зарості (дикі троянди) | Пере-творен-ня на жаб | Мороз | Вовки-демони | Пере-творення на скло | Знищен-ня метео-ритним дощем | Пилок белладонни | Пурпу-ровий при-плив, мурена |
| **Проб-лема** | Сон (Ж) | Не «ідеа-льний» союз (Ч+Ж) | Сон (кома) дитини (Ч) | Често-любство (Ж), жа-доба до золота (Ч) | Твор-чість (Ч), втрата «Попе-люшок» (Ж) | Жадоба до нажи-ви, алко-голізм (Ч) | Прив'яза-ність однієї з сестер до іншої | Често-любство і гор-дість (Ч) |
| **Прояв пробле-ми** | Палац  (свій), ніч | Ліс, ніч або вечір | Гори, день | Ліс, ніч або вечір | Палац (чужий), вечір | Сільська місц-ь, день | Палац, гори, день | Море, ранок або день |
| **Група у країні, якій за-грожує** | Всім | Всім (діти керівників!) | Дітям | Всім (діти!) | Моло-дим дів-чатам | Всім (підліт-ки!) | Всім | Рибаки, селяни |
| **Ключ до вирі-шення пробле-ми** | Контакт із духом, вбивство чарівниці | Кон-такт із духом, вбив-ство принца | «Золота дитина», розбиття «злого» дзеркала | Знешко-дження «парале-льного» світу | «Справ-жність»,  вбивство тесляра | Знешко-дження «парале-льного» світу | Згідно до трьох варіантів – різні | ? (ще немає даних) |

**ГРА №1**

**Зміст.** Дійство відбувається у Великобританії в місті Единбург (хоча це місто знаходиться у Шотландії, позиціоноване воно саме як складова Великобританії, а не Шотландії). Передісторія місцевої трагедії полягає у тому, що спочатку майже все йшло за звичним сценарієм казки «Спляча красуня» (варіант – «Принцеса Шипшинка»): у короля та королеви народилася довгоочікувана донька, вони влаштували свято та забули запросити на нього злу чарівницю, яка в якості помсти «подарувала» новонародженій принцесі майбутню смерть від веретена. Прокляття було пом’якшене хрещеною чарівницею і, коли прийшов час здійснення прокляття, доросла принцеса вкололася об веретено та не померла, а заснула разом з усім королівством. Однак, коли нарешті до неї дістався принц та поцілував її, у королівстві прокинулися всі, крім самої принцеси. Навкруги почало вирувати життя, люди відновлювали своє минуле життя, старіли та вмирали, змінювалися місцеві покоління, а принцеса все продовжувала спати у своїй таємній кімнаті, де її залишили після невдалого повороту подій. І, як виявилося, вона продовжує спати до сьогоднішнього дня, однак під впливом неподоланих злих чар її палац та округа починають посилено заростати колючими пагонами диких троянд, загрожуючи заполонити собою весь вільний простір спочатку у місті, а потім і в усій країні – це і стає причиною подорожі детектива (в ролі якого гравець має пройти гру) до Единбургу. Дізнатися про те, що відбулося тут багато років тому та як знешкодити колючі трояндові зарості, котрі живить ще блукаючий в цій місцевості дух злої чарівниці, можна лише у самої Сплячої красуні, душа якої розгублено блукає біля палацу, поки тіло спить, оскільки навіть сама душа не знає, де воно знаходиться. Подолати загрозу можна лише вбивством духу злої чарівниці та возз’єднанням душі і тіла Брайар Роуз (так звуть принцесу у грі, ім’я перекладається з англійської як «Шипшинова троянда»).

**Інтерпретація 1**. Тож перед нами віртуально постає особа із управлінців, тіло якої спить у таємній кімнаті палацу своїх батьків – кімната майже пуста, у ній лише схоже на велику люльку ліжко, скриня та зображення тварин і рослин:



В той самий час навкруги цієї управлінської особи вирує життя і посилено розростаються колючки – отож, ми маємо справу із образом нового покоління управлінців Великобританії, які в якийсь момент по волі обставин, що від них не залежали (а це виховання та відносини, що склалися у «вищому світі»), стали нечутливими та байдужими як до представників «свого кола», так і до «простого народу». Вони демонструють свою «святу» та «невинну» інфантильність (зверніть увагу на нарочито біле оформлення ліжка та білого голуба у вікні) під захистом фасаду грандіозності, пишності та величі власної королівської родини та соціальної верстви в цілому (будинок у символ-драмі відображає уявлення про психічну структуру особистості – вочевидь, палац є груповим «грандіозним будинком» ). В свою чергу, ця затяжна інфантильність за неусвідомленості проблеми і виростаючої з неї загрози (на це вказує час загострення – ніч, що означає пік «невисвітленості» конфліктної ситуації) провокує масштабну антисоціальну поведінку (адже символіка агресивно-експансивних рослинних паростків у психоаналізі – це прорив та буяння несвідомого, а оскільки паростки не «індивідуальні», а «належать» усій окрузі Единбургу і навіть потенційно усій Великобританії, то це прорив і буйство колективного несвідомого). І дійсно, якщо ми звернемося до останніх доступних статистичних даних з цього приводу, вони підтвердять наші припущення: дані досліджень Інституту вивчення злочинів імені Джил Дандо та компанії ADT (відомого європейського виробника електронних протипожежних систем і систем безпеки) свідчать, що великобританці вкрай занепокоєні розмахом антисоціальної поведінки, зокрема, у вигляді хуліганства, алкоголізму і падіння дисципліни у сім’ях та школах, при цьому самі вмішуватися у вирішення цієї проблеми вони не схильні (6 із 10 людей не будуть втручатися, якщо стануть свідками хуліганства підлітків); аналогічної думки про Великобританію у Франції, Німеччині, Італії, Нідерландах та Іспанії – за даними дослідження групи TNS, 76% опитаних нею жителів вищевказаних країн дотримуються думки, що антисоціальна поведінка є основною і найвиразнішою проблемою великобританців (див.: [Проблема Великобритании, 2006]). Це уявляється закономірним наслідком двоїстості та індивідуалізму як рис національного характеру основної нації країни – двоїстість створює конфлікт між надсвідомим та несвідомим, а індивідуалізм утримує від радикальних дій, роблячи рядового англійця ніби копією того самого «байдужого управлінця»: «Зі своїми застібнутими на всі ґудзики емоціями і непохитним самовладанням вони уявляються на рідкість надійними та послідовними – як один для одного, так і для всього світу. Але насправді в глибині душі кожного англійця киплять неприборкані примітивні пристрасті, що йому так і не вдалося до кінця підкорити. Цієї «темної» сторони свого характеру англійці намагаються не помічати і всіляко приховують її від чужих очей… Ким би не була та людина, яка назвала англійців «острівною расою», вона все одно мала рацію лише наполовину. Кожний житель Англії – сам по собі свій власний острів. Англійців об'єднують тільки війни… це продовження уявлень англійців про те, що кожен з них *«у своєму замку король»*» [Эти странные англичане]. «Подолати» цю проблему у грі можна лише за умови, по-перше, остаточного знешкодження духу злої чарівниці, який, за нашим припущенням згідно до автентичного розвитку казкових подій, символізує невмирущу вищосвітську чутливість до вшановування або його відсутності (адже поштовхом для прокляття стала образа злої чарівниці, що зрозуміло, а от причина її образи через брак вшановування дещо недолуга, оскільки не запросили її на королівське святкування через те, що її місце проживання півстоліття не подавало ознак життя – тим не менш, вона не вважала це виправданням того, що про неї забули). По-друге, через контакт із розгубленим духом (душею Брайар Роуз), що відокремився від тимчасово сліпого, глухого та німого через заглибленість у сон тіла і виходить на контакт коли прийдеться і то ненадовго, та його возз’єднанням із тілом, котре знаменує пробудження принцеси, тобто через апелювання до загубленого «нормального» дорослого психічного образу управлінців та повернення як самого духу, так і його будинку (тобто психічної структури) «під владу» свідомості – у цьому контексті пригадуємо екзистенційний психоаналіз Ж.-П. Сартра: «Привид є ніщо інше, як конкретна матеріалізація ідеї, що будинок і обстановка *перебували у володінні*. Сказати, що будинок заселений примарами – значить сказати, що ні гроші, ні діяльність не усувають метафізичний і абсолютний факт *володіння ним* першим власником. Дійсно, привиди, які часто відвідують замки, є деградованими божествами домашнього вогнища. Але самі божества домашнього вогнища – ким є вони, як не шарами володіння, які представлені один за одним на стінах і меблях будинку?» [Сартр, 2000].

Також можна проаналізувати образ Шипшинової Троянди як збірний образ сучасної англійської жінки, в якому знову ж спостерігаємо двоїстість – поєднання ідеалізованої інфантильності та показної нечутливості до виявлення почуттів чоловіками з сексуальною агресивністю, в котрій над жіночними «квітковими» проявами домінують маскулінні «стовбурові» та «колючкові»:

Ідеалізована інфантильність англійських жінок проявляється у надмірно романтизованих очікуваннях щодо майбутнього шлюбного чи/та статевого партнера і свого образу в очах оточуючих, що дійсно доводить багатьох із них до змінених станів свідомості: «Сучасні англійські жінки продовжують залишатися особливо романтичними і наполегливо шукають свого ідеального чоловіка. В результаті середньостатистична англійка впродовж свого життя має 8 різних партнерів, йдеться в новітньому дослідженні британських соціологів, повідомляє ІТАР-ТАСС. При цьому фахівці виявили, що англійки відрізняються від інших мешканок Європи підвищеною боязкістю. Кожна друга жінка при знайомстві з прийнятним їй до душі чоловіком намагаэться впоратися з охоплюючим її почуттям за допомогою декількох келихів вина… Ще одне джерело постійного стресу сучасної англійки – її зовнішній вигляд і, в першу чергу, вага. Згідно до новітньої статистики, близько 40 відсотків жінок страждають надмірною вагою. В результаті, зараз три жінки з чотирьох зізнаються, що соромляться «самих себе» і того, як вони виглядають. Це призводить до того, що кожна друга англійка шукає можливості «втекти від реальності» за допомогою алкоголю, щоб забути про свої проблеми і весело провести час з новим другом…» [Современные англичанки, 2009]. Приклади прояву зворотної іпостасі англійської жінки – сексуальну агресивність – можна почерпнути у нещодавно випущеному двохсерійному кінофільмі «Німфоманка»: він є продуктом співпраці фахівців із декількох країн (Данія, Німеччина, Франція, Бельгія, Великобританія) та конструює життєву історію англійки (дійство задумане як таке, що розгортається у Англії), яка називає себе «Джо», сповнену конфліктних ситуацій через протиріччя між її невгамовним потягом до сексу, що спонукає її до частого та швидкого зваблення чоловіків (незалежно від їх шлюбного стану) за власною ініціативою, та соціальними умовностями, за якими вона не могла і претендувати на принаймні серединний соціальний статус та немаргінальний рід діяльності. Тож ось ще один колективно створений асоціативний образ, що пов’язує проблеми та риси характеру з чітко визначеним місцем на карті світу та підтверджує частину образу у грі.

**Інтерпретація 2**. Британська етнічна ідентичність поєднує в собі в якості диспозицій хворобливий перфекціонізм та інстинктивізм, які перебувають в еклектичному поєднанні в рамках однієї психічної системи. Цікавим в сюжеті гри є і те, що саме перфекціоністський образ примарної принцеси цілком і повністю відповідає образові британської королівської влади, яка є ніби неіснуючою (примарною). Білий колір як колір вищої цензури вказує на ідентифікацію особи із вищими проявами духовності при переважанні в ній мудрості, моральної чистоти, святості-сакральності. Оскільки більша частина спальні є репрезентованою білим кольором, то ідентичність перебуває в стані гіпнотичної самоідеалізації, що цілком відповідає уявленню про себе як про людей, які можуть зберігати самовладнання у будь-якій ситуації. З перфекціонізмом кореспондує британське марнославство, на яке вказують деякі дослідники-етноспихологи [Сухарев, Сухарев, 1996; Баронин, 2000].

Етична замороженість та зарегульованість поведінки, якій цілком відповідають статуарність та статизованість манер в публічному просторі, відображають аутостереотипи британців та їх ставлення до подібних проявів у іноземців. Власне, в повсякденні така ригідна дигнітофільність (гіпертрофований потяг до проявів особистої гідності) є результатом штучного щеплення відповідної системи моральної регуляції, яка в часи "старої доброї Англії" зовсім не відповідала інстинктуозному буянню нижчого та вищого класу британського суспільства. Добре відомим з історії є той факт, що королева Вікторія прийняла декілька спеціальних едиктів, які встановлювали кодекс поведінки джентельмена. До прийняття цього кодексу британці виявляли екстремальну розрегульованість потягів, що знаходило своє заломлення в фізичній агресії, неконтрольованій лайці, схильності до застосування жорстоких тілесних покарань в публічній формі.

Вікторіанська революція в моралі призвела до такої репресії інстинктів, яка створила передумови, з одного боку, до поширення різнопланових девіацій (а Лондон нині є девіантополісом всіх можливих сексуальних збочень; при доволі холодному ставленні до звичайного сексу британці виявляють ненормовану схильність до ексгібіціонізму, вуайеризму, вегетофілії, ефебофілії, садо-махохізму і т.п.); з іншого боку, до зміщення джерел інстинктуозних задоволень на домашніх тварин, до яких британці виявляють культове ставлення. Але при потуранні вседозволеності домашніх тварин британці виявляють суворість у вихованні дітей, щодо яких практикується по-справжньому спартанське поводження. Натомність, коли власні інстинкти тримати в стані вимушеної придушеності, застосовувати суворі покарання для дітей і при цьому заощаджувати на всьому, включаючи воду, то стає зрозумілим, що у ідентичність набуватиме певних рис аскетичної шизоїдності.

**ГРА №2**

**Зміст**. Дійство переміщено у Німеччину, де доленосні події, про які оповідає ввідний відеоролик, розгортаються вночі (або пізно ввечері). Донька канцлера разом із своїм охоронцем (який зовні більше схожий на вчителя – молодий чоловік не міцної статури у костюмі та в окулярах) блукає на окраїні Німеччини у Чорному Лісі поблизу дороги, що у народі отримала назву «Дорога проклятого принца». А блукають вони тому, що безуспішно шукають вихід із цього лісу, весь час ніби ходячи по колу. Врешті-решт, їм зустрічається таємнича людина, майже повністю схована своїм плащем і… вони зникають. Детектив, який виїхав на розслідування, з’ясовує, що він має справу з ще одним «неправильним» розвитком казкових подій, а саме: тією таємничою людиною є принц, якого колись було перетворено на жабу. Його прокляття нібито зникло із поцілунком принцеси Айві (ім’я якої перекладається з англійської як «Плющ»), однак його повне зникнення було лише тимчасовою ілюзією – знову перетворившись на людину, принц із плином років залишався таким же молодим, як і в момент перетворення, в той час як Айві старішала і врешті-решт померла, після чого принц знов став жабою. Йому судилося пережити ще безліч тимчасових перетворень за одним і тим же сценарієм: зустріч у жаб’ячій подобі з принцесою, поцілунок, позбавлення від жаб’ячої подоби, старіння і смерть принцеси поруч із ним, вічно молодим і гарним, і знову обернення у жабу. Незвичним є включення у цю історію принцес з інших казок – Білосніжки, Попелюшки, Русалоньки і Принцеси Лебідь, котрі замість свого оригінального шляху якимось чином, згідно із задумом розробників, потрапили у інший казковий світ і жили за його логікою, але зберегли свої аутентичні риси. І зачарований принц віддає усім принцесам належне – у розпачі від свого нескінченного життя та пережитих смертей він самовитіснився на окраїну Німеччини, побудувавши зверху щось на зразок звичайного лісного будиночку, а під землею – декілька палаців-«храмів» у пам'ять про п’ять дружин благородного походження та про себе як у вигляді людини, так і у вигляді жаби. При цьому у палацах-храмах його дружин зібрані речі, що нагадують про оригінальність їх казкового шляху, тобто не про те, якими вони були з ним, а про те, якими вони були як головні персонажі своїх казок (за виключенням першої принцеси, що цілком «належить» своєму віртуально-реальному німецькому місцю – по одному прикладу кімнати кожної наведемо нижче); свою ж натуру Джеймс (так звуть принца) увіковічує виключно або у образі людини-воїна (в процесі гри оповідають, що він був видатним та успішним завойовником), або у образі коронованої жаби (інколи «озброєння» та «коронація» мали бути обов’язково здійснені самим геймером у ролі детектива):

**У Білосніжки** **У Попелюшки**

**У Принцеси Лебідь** **У Русалоньки**

**У принцеси Айві**

**У кімнатах та вздовж володінь принца**

Колишній принц, який сьогодні вже є істотою на межі людської подоби та злого духу, веде подвійний спосіб життя: під землею – у грандіозних володіннях (із садами, озерами, печерами і т.п.), віддаючись скорботі під час почергових відвідин храмів своїх коханих дружин, а на землі – у скромній хатинці, обертаючи всіх випадкових і невипадкових перехожих на жаб, що зумовлено посиленням у ньому злих чар прокляття і потенційно загрожує усім жителям країни. Все це детектив з’ясовує, прибувши рятувати доньку канцлера та її охоронця і зустрівшись під землею із блукаючим по маєтку духом першої принцеси, яка чомусь не може вийти на зв'язок із своїм принцем без посередництва. Вона ж розповідає детективу, яким чином можна вбити її вдівця у теперішньому злому і безсмертному пограничному тілі, щоб нарешті вивільнити його добру душу – тільки після цього можна звільнити доньку канцлера з її охоронцем та врятувати Німеччину від поширення «жаб’ячого прокляття» із несподіваним поворотом.

**Інтерпретація 1.** Отож, в якості головного героя цієї серії маємо змішану духовно-людську подобу бувшої управлінської особи – принца, який живе у Чорному Лісі зі скромними володіннями на землі та обширними під землею і дуже специфічно увічнює пам'ять про себе та своїх дружин. Всі ознаки наштовхують нас на думку, що це один із образів управлінця, що зберігся у соціальній пам’яті німців – більш того, не просто у соціальній пам’яті, а глибоко у колективному несвідомому: подвійний спосіб життя принцу красномовить про те, що з точки зору свідомості цей образ видається непримітним та ніби втративши бувшу значущість і сутність, однак насправді спогади щодо минулої благородності, грандіозності, войовничості, а також свого унікального шляху просто дуже-дуже далеко витіснені – на самісінький край Тіні у юнгіанському сенсі (сам по собі ліс, де відбувається «наземне» життя Джеймсу, як символ колективного несвідомого вже «Чорний»; мало того, більшість ігрових локацій знаходяться під землею цього лісу – у символічній проекції це місце розташування архетипу Тіні, тобто темної половини особистості, що є у кожного та вміщує примітивно-агресивні потяги; і ще мало того – над лісом та підземеллям за розгортання ігрових подій панує нічний або пізньовечірній час, що відповідає повній чи майже повній неусвідомлюваності самого факту витісненості агресивного образу управлінця).

Можемо звернути увагу також і на ту деталь, про яку говорить у своєму компаративному дослідженні менталітетів етноспільнот Г. Гачев [Гачев, 1993, с.52], коли зауважує, що в національному космо-психо-логосі Німеччини виявляється та сама вогняно-земельна дихотомія, що знаходить своє втілення в поєднанні висотно-вертикального, ідеалістичного потягу до небес, до ефіро-вогняної реальності, до Абсолюту, з іншого боку - до суто ургійного перетворення землі із використанням цього самого вогне-логосу (а це, в німецькому розумінні, передусім Логос в філософії та логос в індустрії; це романтика праці шахтаря Новаліса та шпилі готичних соборів, які ніби розтинають височину неба. В компьютерній грі - і це цікаво, - "небеса" Німеччини розташовано під землею. Це можна інтерпретувати як ухил ієрархії цінностей в бік матеріалізму. В візуальному символізмі принца-жаби поєднується сановитість і родовитість походження та інтенції матеріалістичного накопичення. Це і є, власне, соціальний тип сучасного німця, який стоїть перед дилемою матеріалістичного міщанства та споживацтва та аристократичного ідеалізму, який в сучасній Німеччині наближається до культурного раритету. Напевно, німецька тінь починає виразно виявлятися там, де німцеві доводиться переходити від війни до мирного господарювання, коли войовничість змінюється міщанством. І в цьому контексті можна погодитись також із В. Шубартом, який охарактеризував німецький тип "точкового почуття", яке, як у жодної іншої нації, потребує соціалізуючої сили війни [Шубарт, 2000, с.221].

Тим не менш, цей образ набуває все більшого впливу, однак за умови його вимушеної маргінальності вплив викривлений. Характер цього впливу – перетворення німців на жаб – знову спонукає нас звернутися до автентичного казкового сюжету. Як такої казки «Принц-жаба» немає – існує загальна ідея щодо чарівного перетворення гидкого на гарне, котру втілюють у варіаціях на тему поцілунку (або навпаки – побиття) зачарованих персонажів, обернених на непривабливих та жахаючих істот (лягушок, жаб, зміїв, химер), і поцілунок або побиття обертає їх у зворотній, прекрасний людський стан (російська казка «Царівна-лягушка», німецька «Принц-лягушка», норвезька «Принц Ліндворм» тощо). У китайській культурі також є сюжет, оповідаючий про перетворення на жабу, однак у ньому все закінчується на проклятті – це легенда про Чань Чу, жадібного і жорстокого розбійника, який грабував та вбивав усіх подорожуючих – і простих смертних, і божеств, проживаючих на ті часи у Китаї поруч з ними – доки відчай людей не досяг межі терплячості і не привів їх до Будди як Верховного Божества з проханням покарати Чань Чу. Спочатку Будда вирішив його вбити, але розбійник, дізнавшись про долю, що його очікувала, розкаявся та пообіцяв більше нікого і нічого не чіпати, за що його покарання було пом’якшено – Будда перетворив його на жабу, позбавивши однієї лапи, та зобов’язав приносити людям гроші взамін вкрадених та захищати їх. І дотепер навіть у нашій країни популярні статуетки червоноокої жаби з монеткою у роті – символи багатства, прообразом котрих є обернений Чань Чу, випльовуючий гроші, що «зароджуються» у ньому самому. Тож що б означало це асоціативне повідомлення від китайських розробників? Ми припускаємо, що це цілком закономірне образне відображення рядових сучасних німців, які до сих пір морально розплачуються за свій «незавершений» військовий досвід, намагаючись демонструвати, що всі радикальні націоналістські ідеї забуті, та завойовуючи першість у іншій площині – економічній.

Детальний аналіз причин та наслідків невіджитості та значущості німецького минулого, пов’язаного із її ініціативністю у двох світових війнах (особливо другій), здійснений соціальною дослідницею Ю. Шеррер, і тут хочеться дозволити собі розширену цитату: «…жодна область сучасної європейської історії після 1945 р. не досліджувалася настільки інтенсивно, як зникла в 1990 р. східнонімецька держава і суспільство. До того ж, вивчати НДР допомагали численні спеціальні інститути… Берлін, як нова столиця об'єднаної Німеччини, тепер осмислює культуру пам'яті, якою могла б керуватися німецька історична політика. Створення Німецького історичного музею покликане як би сплатити подвійний післявоєнний рахунок Німеччини. У центрі міста в 2005 р. зведений центральний німецький меморіал у пам'ять євреїв, убитих в Європі. Це головний музей Голокосту у Німеччині, місце пам'яті і спогадів про шість мільйонів жертв-євреїв. Однак публічні дебати навколо Берлінського меморіалу Голокосту проходили аж ніяк не умиротворено: як-ніяк народ вперше ставив у центрі своєї столиці пам'ятник власній ганьбі. Єврейський музей у центрі Берліна – найбільший музей такого типу в Європі – був відкритий ще раніше (2001). На згадку про інші категорії жертв, наприклад про циган, які протестували проти поділу жертв геноциду на перший і другий сорт, має бути створений окремий меморіал. Спорудження пам'ятника Голокосту є, з одного боку, свого роду апогеєм історичної політики та політики пам'яті в Німеччині, але, з іншого боку, в об'єднаній Німеччині зміцнюється погляд на Другу світову війну, що представляє німців її жертвами. У цьому зв'язку характерні історико-політичні демарші об'єднань «вигнаних», які мають намір створити в Берліні «Центр проти вигнань»… багато інших прикладів, підтверджуючих, що Німеччина не звільнилася від свого минулого і що політика минулого й історична політика, як і раніше, тісно пов'язані між собою. Це підтверджується справжнім бумом у музеях, на виставках і на меморіальних заходах, присвячених жертвам націонал-соціалізму, і взагалі широкою присутністю історичної тематики у аудіовізуальних ЗМІ, у зв'язку з чим часто говорять про «ринкову вартість спогадів» (Marktwert der Erinnerung) і «театралізацію пам'яті» (Gedаchtnistheater), суперечками навколо закону про компенсації особам, викраденим на примусові роботи у Третій рейх, виставкою (1995), присвяченій злочинам вермахту у Другій світовій війні, процесом заборони НДП, суперечками про переміщені цінності і все новими процесами над військовими злочинцями. Мабуть, націонал-соціалізм і у майбутньому залишиться важливим фактором німецької історичної політики, тому що минуле – це не тільки якась пам'ять, котру можна відпрацювати або подолати. Нові покоління ставлять нові питання, сприймаючи минуле без надриву і з меншою однозначністю. Чи можна уявити собі диктатора, подібного Гітлеру, людяним, як у фільмі «Крах» режисера Олівера Хіршбігеля, або робити його посміховиськом, як у фільмі «Мій фюрер» режисера Дані Леві? Те, що було табу для старшого покоління, зі зміною історичної політики постає зовсім в іншому світлі» [Шеррер, 2012]. Висновки Шеррер підтверджують результати опитувань 2012 р. як представників інших країн, так і самих німців – у збірному асоціативному образі Німеччини до сих пір поряд із «Реформами Лютера» міцно тримаються «Друга світова війна» і «Падіння Берлінської стіни» (3-тє, 2-ге та 1-ше місце відповідно у рейтингу найвідоміших історичних подій, що асоціюють із Німеччиною – дані дослідження Німецького культурного центру імені Гьоте, див.: [О Германии, 2012]); німці ж, згідно до даних дослідження Інституту вивчення громадської думки *Rheingold Salon*, взагалі не вважають себе «німцями» за низкою ними є встановлених типових ознак (серед яких – чесність, добросовісність, пунктуальність, надійність тощо), зате вважають, що Німеччина деградує і не реалізує весь свій потенціал (див.: [Какие они современные немцы, 2012]). В свою чергу, російський історик І. Женін засвідчує, що Німеччина стала європейським еталоном у справі економічного виробництва, своєрідним макросимволом багатства та правильної організації праці, гроші якої ніби «самозароджуються» у ментальності німців (у їх внутрішньому духовному світі, сприятливому для продуктивної праці, що породило безліч «розслідувань», що ж такого «чарівного» у німецькому національному характері, що робить їх країну економічно успішною): «Невдалий досвід Веймарської республіки дасть про себе знати вже після падіння Німеччини в 1945 р. і створення нової демократичної Німеччини, що з'явилася у 1949 р., – Федеративної Республіки. Батьки-засновники нової Німеччини в 1949 р., розробляючи «Основний закон», якраз дуже уважно проаналізували правові причини падіння першої німецької республіки. Необхідно було вибудувати такий механізм, за якого була б неможливою реалізація диктаторського режиму. Плюс до всього, в Німеччині відбувалося виховання демократичних принципів, демократичного характеру нації. *Зараз є Німеччина, яка вчить весь інший Євросоюз, як йому потрібно працювати, скільки і як відпочивати тощо* (курсив наш – Ю.Р., А.Т.). У цьому відношенні залишилися менторський дух і частково культуртрегерство, що завжди були властиві Німеччини. Така політика спостерігається, особливо це стосується Східної Європи, котру Німеччина активно вбирає в коло своїх інтересів» [«Национал-социализм сыграл роковую роль…», 2014]. Він же висуває версію щодо важливості ідеї «унікального шляху» для німецьких управлінців часів націонал-соціалістичної диктатури: «Націонал-соціалізм зіграв фатальну роль у вихованні німецького духу, німецької нації та подоланні особливого шляху. Була навіть така доктрина «Deutscher Sonderweg». Багато політиків вважали, що у Німеччині свій відособлений шлях розвитку, що незвідний до того, що було у Франції чи Британії. Німеччина володіє якимось особливим баченням себе, володіє властивими тільки їй традиціями, тим, що породжує політичні амбіції. На мій погляд, це зав'язано на розумінні себе як єдиного народу. Для Німеччини це була хвора тема дуже довгий час, тому що до 1871 р. вона була розколота. Як держава Німеччина виникла тільки в 1871 р. До цього тут була Пруссія, Саксонія, Швабія, Баварія. Тобто була партикулярна свідомість німецького народу, тому такою важливою була роль рейху. Рейх – це особливе слово. У Веймарській конституції перша стаття проголошувала: «Das Deutsche Reich ist eine Republik» («Німецька імперія – це республіка»). У даному випадку під словом «рейх», «імперія» мається на увазі держава. Виходячи з цього, можна говорити про органічне розуміння себе. «Ми не хочемо ніяких партій, ми хочемо бути разом і поруч, і це створює наше «ми», наше уявлення». Іншими словами, я хочу сказати, що якщо для Англії і в якійсь мірі для Франції був дуже важливий дух індивідуалізму і на цьому ґрунтувалася побудова в тому числі й державної моделі і суспільних відносин всередині держави, то для Німеччини цей індивідуалізм не був таким важливим. Там на перший план виступає це органічне «ми», з якого випливає вже і державна форма, і розуміння свого власного історичного шляху, свого завдання і ролі в історії, про що Німеччина нагадувала двома війнами в XX ст. і, на мій погляд, почасти благополучно від цього позбулася в другій половині XX ст.» [«Национал-социализм сыграл роковую роль…», 2014]. Тож, якщо повернутися до розшифровки сюжету гри, в цьому контексті стає зрозумілим, чому зачарований принц вклонявся, по-перше, своїм образам у вигляді завойовника або джерела збагачення, по-друге, автентичним казковим образам своїх дружин-принцес – у сутності, він не вклонявся кожній з них окремо, він вклонявся загальній ідеї «унікального шляху», котра для нього цінніша, ніж спогади про цілюще кохання та роки шлюбу.

На рахунок того, а що ж символізує сама низка принцес – маємо припущення, що країни-союзниці, з якими так і не склалося «ідеального союзу», або країни, з якими Німеччина укладала угоди з приводу війн, які теж були «неідеальні», в результаті чого принц у грі не зміг прожити нормальний біологічний цикл життя, актуалізований архетип Воїна не зміг «померти» у колективній пам’яті німців, а історично багата Німеччина не змогла відійти від свого «прокляття» бути однією із перших в економічному, а не ідейно-ідеологічному плані. Це припущення ми обґрунтовуємо тим, що: 1) широко відомі і непоодинокі карикатури на укладення угод та створення союзів між державами, на котрих ці союзи були представлені як «шлюбні» – згадати хоча б англійську карикатуру «Шлюб за розрахунком» на укладення Пакту про ненапад між Німеччиною і Радянським Союзом, де Гітлер «одружується» на Сталіні, тож аналогія між союзом шлюбних партнерів та союзом/домовленістю країн не нова; 2) однією з ігрових локацій була міні-площа із дзвіницею, всередині якої були розташовані статуї усіх п’яти основних принцес – з точки релігійно-військової функціональності дзвіниці (призив до молитви, попередження про напади ворогів або про початок бойових дій) наша гіпотеза теж здається виправданою, оскільки функція єдиної побудови, що «збирає разом» усіх принцес, визначає і характер їх «узагальнення» – символічно це або союзниці часів війн, з якими здійснювалося взаємооповіщення про наступи ворогів, або бувші союзниці та країни-«карателі», що призивали Німеччину до розкаяння та робили гучні «попередження», якщо їм ввижалося бодай найменше відродження бойового духу, військової дієздатності та нацистських настроїв у Німеччини:

Специфіка розташування принцес може допомогти нам у конкретизації проблеми «неідеального союзу» – якщо встановити зв'язок між центральністю та мірою наближення до глядача із ймовірною більшою значущістю, можна виявити цікаві деталі. Безсумнівно, найбільш вшанованою принцем є розташована та виділена добудовою у центрі принцеса Айві, яка з’являється тільки у комп’ютерній версії казки і, як ми вже зазначали, цілком належить своєму «місцю» і принцу – проте її дух, до сих пір перебуваючи поруч із принцем, може вийти на контакт лише із детективом і лише за його посередництва являється у кінці гри і самому Джеймсу; до того ж, парадоксально, але ця особлива принцеса символічно позбавлена власної «Самості» обраним для неї ім’ям, адже плющ – це рослина, що наслідує чужі форми, її існування неможливе без чіпляння за якусь опору. Так, часто ця вічнозелена рослина «дає друге життя» покинутим і забутим штучним та природним об’єктам (будучи при цьому небезпечним для живих дерев) і навіть визнана у фен шуй (разом із традесканцією та ліаною) ідеальним «віддзеркалювачем» гармонійності стану господаря – через це його називають символом вічної любові, дружби та вірності, а також жіночності. Однак з точки зору психоаналізу плющ як різновид буйної парості, на противагу вже згадуваним агресивним трояндовим заростям, втілює відносно «мирну» потужну експансійну енергію родом із несвідомого, тож складнощі між зачарованим принцем та його першою принцесою Айві – це символізовані складнощі між німецьким управлінцем, захопленим неусвідомлюваною манією реалізації якщо не військової, то економічної експансії (перетворення все більшої і більшої кількості своїх громадян на «машини для прибутку»), та його здатністю до мирного, непретензійного освоєння життєвого простору з метою «вдихнути друге життя» у свою країну без допомоги посередників. До слова, ці складнощі «передаються у спадок» новому поколінню німецьких управлінців посередництвом виховання та навчання управлінській справі – як донька канцлера зі своїм охоронцем, виглядаючим як вчитель, блукали у грі ніби по проклятому колу, намагаючись вибратися із темного лісу, так нове покоління німецьких управлінців, проходячи соціалізацію, поступово потрапляє у рух по проклятому колу з подачі колективного несвідомого, що переховує значущі, але нереалізовані прагнення довести свою кращість. Що ж стосовно місця та ролі інших принцес як образів союзниць, то у дзвіниці чітко вимальовуються два полюси принцес:

1) правий щодо глядача полюс ближчих, візуально більших композицій – Попелюшка (жовте підсвічування) і Білосніжка (червоне підсвічування);

2) лівий щодо глядача полюс віддалених, візуально менших композицій – Принцеса Лебідь (біле підсвічування) та Русалонька (блакитне підсвічування); та це не всі відмінності між ними.

Що об’єднує Попелюшку з Білосніжкою, а Принцесу Лебідь з Русалонькою? Згідно до класичного французького сюжету казки, Попелюшка походила зі збіднілої аристократичної сім'ї з відповідним вихованням, однак після смерті її матері її батько одружився на жінці, яка була не настільки благородною, вважала аристократів «вискочками» і не бажала віддавати належне «високому» походженню падчерки. І у мораль казки, окрім положення щодо важливості зовнішнього впливу, було винесено положення про те, що справжній аристократ рано чи пізно «отримає своє», навіть якщо був принижений нахабними простолюдинами – справжню аристократичність Попелюшки у казковій історії підкреслювали її анатомічні особливості (невеликий розмір стоп), а у книжках, в котрих оповідали цю історію – зображення її у бальній сукні, символічне підкреслення її тріумфу (в той час як російські художники схильні зображувати героїню у рваному платті та в золі, таким чином роблячи акцент на терпінні, смиренні та працелюбності). Тож для Попелюшки зустріч із принцем та його причаровування – майже чистий розрахунок, спосіб повернути втрачене соціальне положення, як і для Білосніжки – в німецькому варіанті казки вона вперше бачить принца в момент пробудження (котре відбулося не від «поцілунку чистого кохання», а від випадкового поштовху, що допоміг шматку отруєного яблука вилетіти з горла Білосніжки) і тут же погоджується стати його дружиною, знову зробившись принцесою, а не змушеною переховуватися вигнанкою; у американському варіанті Білосніжка, як і Попелюшка, після смерті батька живе у своєї мачухи в якості служниці і, прибираючи, одного разу підходить до колодязю бажань і шепоче: «Я хочу, щоб принц вивіз мене звідси», маючи на увазі не якогось конкретного принца, а будь-якого принца взагалі, який допоміг би їй позбавитися принизливого становища. Цим від них радикально різняться Принцеса Лебідь та Русалонька, взаємовідносини яких з їхніми принцами будуються на ідеалізованих уявленнях та мріях про вічне кохання – перша принцеса, образ якої був запозичений із адаптованого для дітей сюжету «Лебединого озера», в обох версіях (і в «дорослій», і в «дитячій») переймається тим, чи доведе їй принц своє кохання або чи дотримає клятву вірності, а не тим, як заміжжя допоможе їй зняти проблеми із соціальним статусом; аналогічно, друга принцеса надто була зайнята низкою зрозумілих лише їй самій самопожертв на честь свого кохання. В усіх чотирьох казках все закінчилося по-своєму трагічно, однак загальні тенденції очевидні – невдачі у союзах та домовленостях Німеччині, що спричинили «безсмертя» озлобленого архетипічного образу воїна у колективній пам’яті німців, були зумовлені, по-перше, прагненням одних союзників/сторін укладених угод покращити своє власне становище (за рахунок ресурсів та занепаду промисловості у Німеччині), по-друге, систематичними претензіями других союзників/сторін укладених угод з приводу сумнівів у чинності та дотриманні цих угод та різноманітних «самопожертв», що у європейській та американській пропаганді подавалися як «не гноблення, а окупація Німеччини для виконання ряду важливих союзницьких завдань», за якої особам, здійснюючим «самопожертву», дуже рекомендувалося «бути справедливими, але разом із тим рішучими та відстороненими» – це коротенькі цитати із статті К. Нордбруха, який на основі аналізу численних документів, що стосувалися взаємовідносин переможців та програвших у Другій світовій війні, детально розкрив низку планів та технологій пропаганди, спрямованих на знищення «серця Європи» (див.: [Nordbruch, 2004]).

Проблеми із «ідеальністю союзів» мають місце і в повсякденному житті звичайних німців: «Прагнення до досконалості – головна відмітна риса німецького характеру. Вона виявилася неоціненним благом для їх автомобільної промисловості, але не витримує ніякої критики, коли вилазить назовні під час веселих вечірок. І тут вже марно шукати компроміс і сперечатися, добре це чи погано. Суворо кажучи, німцям потрібен тільки ідеал. Жоден німець не сумнівається, що ідеал, або, точніше, Ідеал, існує, але тільки на небесах. Природно, що тут, на землі, Ідеалу бути не може – у крайньому випадку, його бліда подоба. Хоч Платон і був греком, але мислив він як німець. І не варто дивуватися тому, що більшості німців ідеї ближче, ніж люди. Як писав Гьоте: «Дійсність майже завжди є пародією на ідею». Ідеї завжди прекрасні і ніколи вас не підводять; люди ж непередбачувані і роблять це часто й густо. Конфлікт між ідеями і реальністю неминучий, і німці вже з цим змирилися. Він надає життю відчуття трагізму. В основі німецької літератури і німецької міфології лежить все той же конфлікт. Більшість героїв гине тому, що вони, зберігаючи вірність своїм ідеалам, борються за те, щоб змінити світ і власну природу. Оплакування цієї сумної обставини – чисто німецьке заняття» [Эти странные немцы]. Як це проявляється у пошуку шлюбних партнерів, зображено, зокрема, у німецькій комедії «Що виробляють німецькі чоловіки» (2012). Слід згадати, що аналогічні за задумом комедії були випущені й у інших країнах приблизно з такою ж назвою: у Росії це була дилогія «Про що говорять чоловіки» (2010) і «Про що ще говорять чоловіки» (2011) із запланованою на 2015 р. третьою частиною, а у Франції – «Про що говорять французькі чоловіки» (2012). В усіх трьох випадках зйомки в основному сфокусовані на співтоваристві чоловіків та їх сумісних роздумах і дискусіях, однак характер співтовариств і теми розмов різко відрізняються: у російському варіанті це компанія чотирьох друзів середнього віку, яка склалася давно і міцно, однак не є ні нарочито відкритою, ні нарочито закритою для інших, і найбільш хвилюючі дилеми у цій компанії озвучуються з приводу впливу укладення шлюбу на безпроблемність життя та розваг, а також у цьому контексті – щодо своїх дівчат, жінок та коханок; у французькому варіанті – підкреслено закрита група «за інтересом» у складі чотирьох чоловіків, які збираються разом, щоб пограти у покер та поговорити про секс та його зв'язок із коханням, з приводу чого у них завжди розгоряються суперечки між «консерваторами» та «просунутими»; у німецькому ж варіанті – це відкрита різнорідна чоловіча група, якій головний герой через доброту душевну дозволяє навіть жити у себе вдома з огляду на проблеми у їхньому особистому та професійному житті та в якій усіх без виключення хвилює фундаментальне питання «чи знайшов я вже свій ідеал жінки і чи ще знайду його», незважаючи на те, що у кожного в минулому був (та й в теперішньому є) досвід і шлюбного життя, і наявності коханки, і одноразового сексу, і зіткнення із представниками нетрадиційної сексуальної орієнтації – все це само по собі їх не хвилює, на відміну від російських та французьких чоловіків. Німецьких чоловіків, зображених у фільмі, хвилює щаслива можливість створення союзу, в якому партнери «створені тільки одне для одного» і розпізнали це із першого погляду. Хоч коротко оглянуті нами фільми належать до комедійного жанру, відмінності між ними серйозні, як і закладені в них світоглядні установки представників різних етносів, що стосуються взаємовідносин чоловіків та жінок; і паралель ідентифікації «ідеальної жінки саме для нього», що відбувається за першого погляду на неї «ідеального чоловіка саме для неї» у німецькій комедії із ідентифікацією міри «підходящості» партнеру, що обумовлена «першим поцілунком» із жінкою, розчакловуючою «машину з виробництва грошей» у грі про Німеччину, також уявляється нам невипадковою та далекою від розваг.

**Інтерпретація 2.** Підземне життя, яке німецький принц веде в своїх палацах із багаточисельними скарбами, являє собою витіснений і прихований самими німцями матеріалізм, загнаний штучним чином в колективне безсвідоме. Цей матеріалізм, або ж міщанство, прагнення до накопичення є зворотньою сторною архетипу воїна, який виконує духовно-сподвижницьку місію, проте, мріє про відпочинок тоді, коли скінчиться війна. І, треба зазначити, что програму культурної експансії, яку Німеччина реалізовувала праткично все 19 та 20-те століття, було змінено на програму економічної експансії (символ-відповідник матеріалістичного накопичення - жаба, символ духовно-аристократичної місії та культуртрегерства - принц). Центрування принцеси Айві може характеризувати уявлення німецького чиновника про ідеальну жінку як втілення чистої безформності, якому чоловік надає форму на власний розсуд. загалом "пошук нареченої" для Німеччини являє собою значущу геополітичну проблему, розвязання якої стикається з багаточиселними утрудненнями. засадничими причинами цих утруднень виступає ірраціональність країн-партнерів, а з іншого боку - їх прихований меркантилізм. Загалом Німеччина починає віддавати перевагу тому, щоб самостійно зреалізовувати власні меркантильні інтенції, а не долоучати до цього посередників. Ба більше, німці сьогодні прагнуть задавати тон там, де вони, зазвичай виявляли свої пересічні здібності, а саме - в системі господарювання. В візуальній композиції принцес доволі цікавим є розташування меча в лівій проекції, а фонтану, який за формою нагадує скоріше масонське око- в самому центрі комопзиції. Враховуючи симетризованість образу масонського ока щодо образу Айві та плюща, можна припустити, що минуле Німеччини, символізоване міоітарністю меча, поступається (принаймні, в уяві розробників гри) примітивному меркантилізму та безформній жіночій чуттєвості, яка колонізу. душу німецького чиновника, виганяючи з неї рештки раціональності.

**ГРА №3**

**Зміст.** Дійство розгортається у Швейцарії. Третя гра серії присвячена одній із дружин зачарованого принца-жаби – Білосніжці, яка, як виявляється, посварилася зі своїм чоловіком та переїхала до Бернських Альп, де поступово перетворилася на Снігову королеву. Причиною цього виявились трагічні сімейні обставини – гравцю-«детективу» відкривається, що у Білосніжки із Джеймсом народився син, якого вони дуже любили і всіляко оберігали, однак одного разу він, гуляючи, відійшов від охорони вглиб лісу, і там був важко поранений величезним чудовиськом (у наступній ігровій серії буде з’ясовано, що це був вовк-демон). Хлопчика вдалося врятувати від смерті, нагодувавши «сонним яблуком», але повернути до повноцінного життя – ні, він впав у кому, і чим більше він лежав у ній, тим гіршими ставали стосунки між принцем і принцесою. Тож Білосніжка повернулася до королівства свого батька, звинувачуючи чоловіка у тому, що він не зміг забезпечити їхньому сину гідну охорону – зрештою, між арміями їх країн навіть була одна безрезультатна воєнна зутичка. Прибувши до Швейцарії разом із сплячим сином, Білосніжка потрапила під вплив злого чарівного дзеркала (всього чарівних дзеркал у неї колись було два – добре і зле або Дзеркало Правди та Дзеркало Брехні, добре підсилювало найкращі риси людей, зле – найгірші; однак добре дзеркало Білосніжка подарувала рятівниці свого сина, з якою гравець-«детектив» познайомиться у наступній ігровій серії). Зле дзеркало повідомило принцесі, що спосіб врятувати її сина є – потрібно знайти так звану «золоту дитину» (ознакою якої є непідвладність будь-якій магії), її сльози зможуть пробудити маленького принца. Однак також зле дзеркало викривило правду, назвавши себе посередником у лікуванні заради того, щоб отримати чарівні сльози єдиноосібно і з їх допомогою посилити власну магію. Не маючи інших відомостей та вибору, Білосніжка шукає «золоту дитину», викрадаючи чужих дітей із допомогою «сонних яблук», від сильного смутку з плином часу «охолоджуючись» і у переносному, і у прямому смислі та перетворюючись на Снігову королеву, що впливає на її батька та на усе королівство в цілому – її батько, в свою чергу, від переживань за доньку все більше перетворюється на звіра (також і в переносному, і в прямому смислі), а королівство вимерзає, що змушує людей залишати заморожений простір. Проте детектив прибуває в першу чергу саме через масове викрадення швейцарських дітей, і саме йому судилося не тільки розшукати та повернути їх до батьків, а й усунути зле дзеркало, розчаклувавши тим самим Білосніжку, і врятувати все королівство від снігу, морозу та знелюднення.

**Інтерпретація 1.** Ігрове дійство приводить нас у одну з найбільш благополучних європейських країн, яка, між тим, за її поточного правління чомусь перебуває у «холодній консервації» умов існування та втрачає своїх «дітей», тобто своє наступне покоління. Місце та час прояву проблеми підказує нам, що проблема знаходиться у площині ціледосягнення (гори) та добре усвідомлена (найсвітліший час доби – день). До того ж, нам відомо, що управління Швейцарії, символізоване постаттю Снігової королеви (яка «виникла» із іншого персонажу, так само, як і сама Швейцарія в свій час розбудовувалась на основі конституції за чужим – французьким – зразком та на основі німецького, французького, італійського та ретороманського етносів і їх мов), в основному або зваблює наступне покоління своєї ж країни блискучими плодами пізнання, згодом перевіряючи викрадених на наявність в них опору до магії, або спілкується з посилюючим негативні риси свого власника дзеркалом, тобто займається самолюбуванням, котре ще більше переконує управлінця у правильності його некоректних дій та навіть потребує підсилення дзеркального образу:

З чим же це пов’язано? Між потоками публікацій, захоплено переказуючих, які високі місця знову посіла Швейцарія у низці рейтингів щодо якості життя та економічного благополуччя, у нечисленних з них можна зустріти і нерайдужні критичні оцінки, що розкривають діяльність місцевих представників вищої соціальної верстви не з кращої сторони: «Заборона на польоти літаків авіакомпанії Swissair восени 2001 р., проблеми у області корпоративного управління, з якими зіткнулися «Zurich Financial Services Group» і «Credit Suisse Group», арешт посла у Люксембурзі, звинуваченого у відмиванні грошей 11 липня, і, нарешті, збій у системі управління польотами в 2002 р., що коштував життя 52 російським дітям і 19 дорослим – все це змушує швейцарців всерйоз задуматися про те, що їх семимільйонна відгороджена від решти Європи нація сьогодні більше не є тим бастіоном порядку і закону, яким вона була колись... Швейцарці поступово починають розуміти, що причина недавніх проблем криється в тому, що місцеві політики, представники ділової еліти та інвестори необгрунтовано переконали себе, що вони вміють працювати краще, ніж хто-небудь ще. Причини подібної самозакоханості цілком зрозумілі: у даний час Швейцарія є найбільш процвітаючою економікою у Європі... Зворотним боком цих успіхів є те, що вони змушують керівництво таких компаній, як «Swissair», «Zurich Financial Services» і «Credit Suisse» просувати нежиттєздатні програми розвитку, наполягаючи на їх здійсненні навіть тоді, коли це явно йде врозріз із інтересами акціонерів цих фірм. Сьогодні ця хвороба вразила як приватний, так і державний сектор Швейцарії. «Сьогодні ніхто не вимагає від менеджерів дисципліни, ніхто не хоче задавати «незручні» питання», – говорить Ханс Гейгер, глава Університету цюріхського швейцарського банківського інституту і колишній член виконавчого комітету банку «Credit Suisse». Сьогодні правління більшості швейцарських компаній являють собою закритий клуб, що складається з членів місцевого нечисленного, самовдоволеного і консервативного «вищого світу»... Низка останніх катастроф змушує нервувати не тільки економістів, але і простих швейцарців. «Все своє життя я думала, що живу в найкращій у світі країні. Сьогодні я розумію, як я помилялася», – говорить Енн-Марі Мандрі, колишній банкір із Берну. Виступаюча проти «вищого світу» Народна партія Швейцарії активно використовує ці настрої (на швейцарських виборах 2007 р. ця партія набрала рекордні 28,8% голосів виборців[[17]](#footnote-17) – Ю.Р., А.Т.)… «Сьогодні деякі представники ділової та політичної еліти недієздатні рівно настільки ж, наскільки вони самозакохані», – заявляє провідний політик партії Крістоф Блохер, син бідного пастора, який створив гігантську хімічну імперію перед тим, як податися в політику» [Швейцария в мировой экономике]. Отже, ми маємо підтверджений образ управлінців, якы милуються самими собою та власною економіко-політичною діяльністю через консервативність та самовпевненість яких країна теж «законсервована» у стані, по-перше, погіршення промислових показників, по-друге, відчуття акціонерами, співробітниками компаній та звичайними громадянами «холодності», сонної байдужості та нечутливості управлінців до їхніх проблем та потреб. Це призводить і до фінансових наслідків: «Зараз Швейцарія переживає фінансову кризу. Звичайно, рівень безробіття в країні не критичний, всього 3%, але економічні перспективи Швейцарії стають все гірше. На думку швейцарських експертів, вона може опинитися в фазі рецесії, найпотужнішої з часів відомої нафтової кризи 1974 р.» [Коваленко, 2009]. Порівняно з іншими європейськими країнами це мізерний відсоток, однак для Швейцарії образливо і це. Тож її управлінці, аби зберегти свій грандіозний образ, особливо після сприйнятої народом критики їх самозакоханості, посилено використовують відпрацьовані технології, що стосуються насамперед молодого покоління: «Декларована мета швейцарської економічної політики – утвердити Швейцарію в якості одного з провідних центрів технологій і досліджень. Вирішальним критерієм появи центру високих технологій є наявність точки кристалізації, таких, як Гарвардський університет і Массачусетський технологічний інститут (MIT) для Бостона або технологічна група Ericsson для Стокгольма. У Швейцарії цю роль взяли на себе два федеральних технологічних інститути (ETH) – у Цюріху (ETHZ) і Лозанні (EPFL). У 2000 р. близько 500 професорів працювали в цих двох інститутах і пов'язаних з ними дослідних центрах, підтримуючи світову репутацію всього сектора ETH Швейцарії. 18000 студентів інститутів ETH представляють практично невичерпне джерело кадрів для дослідницьких і конструкторських організацій, таких, як швейцарський Центр електроніки та мікротехніки (CSEM) і дослідна лабораторія IBM поблизу Цюріха. Швейцарські технологічні компанії зі світовою популярністю АВВ і Sulzer також отримують вигоду з цієї групи підготовлених висококваліфікованих спеціалістів» [Наилучшие перспективы мирового успеха, 2002]. Дійсно, чий образ був би ще зашифрований як образ «антимагів», як не здібних студентів-«технарів», яких приваблюють і гіпнотизують блискучими кар’єрно-науковими перспективами з метою заманювання «на свою територію гри», а на ділі насамперед використовують для підтримки іміджу «успішних керівників» та стабільності існуючого економіко-політичного ладу. На «сльозах» (тобто на подоланні труднощів, переживаннях та розчаруваннях) цих «золотих дітей» ґрунтувалася і ґрунтується левова частка досягнень Швейцарії, як і амбіційно-зачароване бачення себе швейцарського вищого соціального класу, і буде ґрунтуватися, доки не з’явиться настільки потужної зовнішньої сили, що зможе не лише «заплямувати» символічне дзеркало (як діяла Народна партія, однак цієї внутрішньої сили не вистачило для кардинальних змін), а розбити його вщент.

**Інтерпретація 2**. В сюжет грі представлено швейцарську ідентичність, яка опиняється в стані законсервованості через переважання інфантильно-нарцисичних та магічних способів здобуття переваг в процесі змагання Швейцарії з іншими країнами. Зрозумілим є те, що швейцарці набули всіх рис провінційної самозакоханості, яка зазвичай притаманна особам із аутоеротичними схильностями. Поняття «аутоеротизм» було впроваджено в науковий обіг Х. Еллісом (1859-1939) наприкінці ХIХ століття. Цей термін фігурував в назві його статті «Аутоеротизм: психологічне дослідження» (1898), де він розглядався автором як феномен активізації спонтанного сексуального потягу, не обумовлений прямим або опосередкованим зовнішнім об'єктом.

Конструкт аутоеротизму є відомим в історії психології завдяки Фройду, який вів мову про два можливі типи відносин між психічною системою і світом: об'єктні та аутоеротичні. Об'єктні відносини передбачають формування відносин із світом та іншими людьми з позиції принципу реальності, себто, прийняття всіх обмеженостей, недосконалостей і страждань, в яких людська свідомість здобуває необхідний їй рівень зрілості. З. Фрейдом вважав, що Х. Елліс зробив вдале нововпровадження в концептуальний розгляд сексуальних потягів людини, спрямованих не стільки на іншу особу, скільки на своє власне тіло. Разом з тим, Фройд припустив іншу інтерпретацію цього феномену, здійснивши співвіднесення аутоеротизму з порушенням, яке йде зсередини, а не виникає під впливом зовнішніх факторів. Для Фройда істотне значення в розумінні аутоеротізма мало не походження, а ставлення до об'єкта. Вперше Фройд використовував поняття «аутоеротизм» у листі до берлінського лікаря В. Флісса (1858-1928) від 9 грудня 1899 р., а потім у праці «Три нариси з теорії сексуальності» (1905)[http://www.ereading.link/chapter.php/60738/2/Freiid\_\_Tri\_ocherka\_po\_teorii\_seksual%27nosti.html]. Дії дитини, яа смокче різні частини свого тіла, розглядалися їм як інструментальні щодо отримання аутоеротичного задоволення. Спершу дитина смокче груди матері, що сприяє отриманню задоволення, в результаті якого вона блаженно засинає. У цей період інфантильного розвитку у дитини спостерігається, на думку З. Фрейда, збіг між задоволенням почуття голоду і сексуальним задоволенням. Потім потреба в повторенні сексуального задоволення відокремлюється від потреби в їжі. Хоча дитина і вдається до процесу смоктання, проте, об'єктом її смоктання можуть ставати не тільки зовнішні для неї предмети (груди матері), але і різні частини власного тіла. Її інфантильні сексуальні прояви стають аутоеротичними, пов'язаними з різними ерогенними зонами власного тіла, з можливістю отримання задоволення, не вдаючись до сторонніх об'єктів і задовольняючись тим, що вона має. Смоктання власного пальця руки, ноги, мови або інших частин тіла, подразнення анальної зони, інфантильна мастурбація - все це приносить задоволення дитині, яке вона може отримати самотужки без сторонньої допомоги. Словом, дитяча сексуальність «виявляється аутоеротичним чином, тобто, шукає і знаходить свої об'єкти на власному тілі».

Ознакою аутоеротизму та нарцисизму виступає відверте нехтування реальністю за умови збереження грандіозного самоуявлення, що в окремих рисах співпадає із самоуявленнями швейцарських управлінців. Останні дозволяють собі справжні ауто-еротичні задоволення дорослих людей, які залишилися дітьми, які переживаються у зв'язку з важливими для життя функціями самозбереження (втамування голоду). Активність "дітей-управлінців" виявляється в тому, що вони самі знаходять можливості для отримання "аутоеротичного задоволення" здобуваючи опору в таких об'єктах любові, які, як і мати, доглядають за ними і оберігають їх. Йдеться про той невеликий відсоток "технократів", студентів технічних спеціальностей, які, власне і мають контакт із життєзабезпечувадльною сферою високих технологій. Але поруч з ними діти-управлінці, у яких розвиток лібідо зазнав порушення внаслідок створення гіперстабільних умов життєвідтворення, і які в об'єктах шукають не інших людей, а самих себе. У останніх спостерігається такий тип вибору об'єкта, який Фройд назвав «нарцисичним». Говорячи про відмінності між аутоеротизмом і нарцисизмом в розумінні Фройда можна вести мову про два базових можливих сценарії розвитку швейцарської етнічності загалом та системи управління зокрема:

а) Сценарій 1. Відмова від аутоеротизму милування собою і заміна хибних самовіддзеркалень сприйняттям жорсткої соціально-політичної реальності. Це означатиме надалі зростання транспатентності еліти для критики громадськості та зростання можливостей коригування управлінських стратегій з боку відповідних груп;

б) Сценарій 2. Збереження стану хворобливої аутоеротичної законсервованості патологічного штибу, який означатиме для самої Швейцарії "тупання на місці" та застійно-реццесійні процеси в суспільстві.

**ГРА №4**

**Зміст.** Дійство зосереджено у горах Вогези у Франції. Колись давно у Франції жив король, дуже охочий до золота та інших дорогоцінностей, і заради збагачення ладен був зробити що завгодно. Звідкілясь він дізнався, що існує королівство, яке знаходиться у паралельній реальності і зберігає нечувані скарби. Знайшовши спосіб відкрити портал та потрапити туди, король насправді відкрив туманне царство злих духів – величезних демонічних вовків, які разом із темним туманом напали на жителів та затягнули реальне французьке королівство до порталу, залишивши лише голу землю (на якій поступово відновилося життя). Детектива до Франції викликають вже у сучасну добу, коли стає критичною кількість нападів звідкілясь узявшихся вовків-демонів, які починають насмілюватися нападати на людей не лише у лісі і вночі, а й на дорогах у світлий час доби. В процесі розслідування він наштовхується на давню організацію – Сестринство Червоних Шапочок (або Орден Сестер Червоної Шапочки), які постійно живуть у лісі і приховано охороняють жителів від його чудовиськ. Це сестринство носить назву в честь першої, майже автентичної, Червоної Шапочки – вона також колись несла пиріжки своїй бабусі, але вовк дістався до її хатині раніше, і з’їв би не лише бабусю, а й саму дівчинку, якби її не врятував загадковий Мисливець. Ніякого чарівного воскресіння бабусі із черева вовка не було, і Мисливець з жалю вдочерив дівчинку,забравши із собою та навчаючи її всьому, що вмів сам – захищатися та захищати людей від вовків. Згодом Мисливець трагічно помер, а Ізабелла продовжила його справу, започаткувавши традицію прийняття та навчання сиріт жіночої статі бойовим мистецтвам – так з’явилися названі сестри Червоні Шапочки і їх усамітнений та прихований від людських очей спосіб життя згодом став звичайною «охоронною» рутиною: лише Червоні Шапочки спроможні вистежувати та вбивати усіх злих агресивних вовків (в тому числі і демонічних), допомагаючи заблукавшим та потрапивши у халепу перехожим. Та сила їх антагоністів чомусь все зростала і зростала, і найсильніша сучасна Червона Шапочка, яка мала стати головою гурту, була вбита при спробі захистити маленьку дівчинку від вовків та їх теж звідкілясь узявшоїся загадкової Королеви (ввідний ролик гри). Як виявиться, причина посилення цих створінь корінилася у суперництві між двома названими сестрами – перед виборами у ватажки одна із двох претенденток, Елдра, вирішила перевершити досягнення своєї конкурентки і відправитися через схований портал до забутого Туманного королівства, щоб вбити Короля Вовків. Все-таки досягнувши цієї мети, Елдра не змогла протистояти спокусі зайняти трон, на цей раз перемістивши зникле у тумані та темноті королівство із «небуття» до реального світу (а для цього переходу необхідне чарівне встановлення «вічної ночі»). Вона не зупиняється ні перед вбивствами невинних людей, ні перед вбивствами бувших названих сестер, в колі яких вона вела подвійне життя – при сестрах як Червона Шапочка, поза їх поглядом як Королева Вовків. Єдиним виходом із ситуації є остаточне знищення туманного паралельного світу-королівства і закриття порталу, чим і займається детектив із допомогою молодого слідопиту (і «за сумісництвом» бойфренда Елдри), чиї пращури жили ще за часів надто жадібного короля.

**Інтерпретація 1.** Віртуальні події відбуваються на тлі минулого образу зниклого французького королівства, що через жадібність правителя було «всмоктане» порталом у туманні краї, населені демонами у вигляді вовків – вочевидь, тут ми спостерігаємо символізовані історичні взаємовідносини між Францією та Англією (Туманним Альбіоном, назва якого так і сигналізує «Я і є Туманне королівство»). По-перше, для французів аналогія «Англія – пекло» не є чимось невластивим – зокрема, можна згадати приклад із роману-тревелогу («тревелог» – спрощена форма прози за мотивами подорожі) популярного і в Англії, і у Франції англійського письменника С. Кларка «Боже, врятуй Францію!: Спостерігаючи за парижанами». Головним героєм цього роману є молодий англічанин, запрошений французькою фірмою організувати мережу англійських чайних, який спочатку жахався французьких звичаїв, але врешті-решт, звикаючи до французької особливої атмосфери та проникаючись нею, змінив своє ставлення до рідної країни і у випадку її відвідування намагався якнайшвидше повернутися до Франції – ось така одна із цитат від імені головного героя щодо своєї зворотної «втечі» від жителів Альбіону: «Я ... спрямувався туди, де міг розраховувати на смачну їжу і більш невимушені розмови. Мчавши крізь Ла-Манш, я розмірковував, як скоро французи зважаться закласти цеглою тунель в знак зневаги до своїх войовничих сусідів із пекла» (цит. за: [Бондаренко, 2011]). По-друге, історично Англія дійсно домінувала і «затягувала» у себе спочатку владу над Францією, а потім і те, що у часи розгортання правителями обох країн колоніального суперництва було частинами Французької колоніальної імперії. По-третє, у минулому у Франції були представники «вищого світу», які були «одержимі» проангліськими інтересами – символ вовка, у якому проявляється демонічна сутність родом із Туманного королівства (саме негативний аспект цього символу, оскільки демонічність передбачає прояви символічною твариною не кращих своїх властивостей), пасує до таких «перебіжчиків» як не можна краще і в рамках символіки китайської культури, і в рамках символіки інших культур: китайський фразеологізм «lang zi ye xin», що є приблизним аналогом російського фразеологізму «вовча натура», означає «честолюбець», а китайська приказка «chai lang dang dao» («вовк стає царем лісу») має смисл «до влади приходять зазвичай люди злі та пожадливі» (див.: [Чжоу, 2014]); у американській та у європейських культурах як негативний символ вовк побутує у християнській символіці, означаючи появу «лжепророків-спокусників, мета яких – погубити простодушних» («вовк у овечій шкурі»), та як образ у народних байках, що уособлює «невдячних багатіїв, які живуть працею бідних» (див.: [Волк, Энциклопедия символики и геральдики]). Подібні «перевербовування» за власною волею з метою досягнення власної вигоди мають місце і у сучасній Франції – недарма, доречі, дійство розгортається у зберігаючому низку образів із колективної пам’яті колективному несвідомому (ліс) біля зони ціле досягнення (біля гір Вогези) – однак, як і у грі, тепер вони мають місце і у повсякденному житті простих людей, і тут можна знову звернутися до прикладу із роману-тревелогу С. Кларка: «…Вони не хочуть нічого змінювати в країні. Вони всі хочуть одного – щоб Франція стала центром всесвіту. Et voila! – Почекай, а при чому тут викладання англійської? – Так це наймодніше зараз» (цит. за: [Бондаренко, 2011]). Проблемність такої культурної зради неусвідомлювана, на що вказує темний або навіть найтемніший час доби, і, вочевидь, прагненням нових «подвійних агентів» є максимально неусвідомлюване іншими людьми («вічна ніч») наслідування їх подвійної ідеології (повернення у реальний світ змішаного французько-«туманного» корлівства). Насамперед ця небезпека уявляється такою, що стосується «дітей», тобто наступного покоління французів.

Тепер же давайте поглянемо, а хто здатен врятувати це покоління і всю Францію – Червоні Шапочки, починаючи із першої Червоної Шапочки і завершуючи сучасними названими сестрами цього Сестринства або Ордену, символізують один із історично значущих образів французьких жінок, що сусідствує у різноманітних рейтингах «найвпливовіших», «найвидатніших» та «найвідоміших» поряд із образами французьких фавориток, жінок управлінців, актрис, співачок, моделей та законодавиць моди, а саме це образ воїтельки-мисливиці-амазонки (який був причислений Юнгом до жіночої Тіні, однак у грі «тіньова» сутність цього образу заперечується протиставленням силам зла). Першою, за нашим припущенням, серед значущих жінок цього типу була національна героїня Франції, «Орлеанська діва» Жанна д’Арк, яка насмілилася залишити звичні «жіночі справи» і свою родину та, перевдягнувшись у даний їй капітаном королівського загону чоловічий одяг, відправилася на початок своєї «боротьби зі злом», яким були англійські загарбники. Після неї були менш відомі, однак не менш рішучі і войовничі «жінки французьких легіонів», які також через уявлення про війну як «чоловічу справу» ставали «сиротами поневолі», залишивши свої родини та змінивши свою «домашню» долю на долю захисниць Франції: «У французькій армії, як і в будь-якій іншій, жінки становили її невід'ємну частину. Їх можна досить легко класифікувати на чотири стійкі групи: повії, маркітантки, жінки-солдати і коханки, що пішли за своїми коханими на війну… жінки бралися за зброю і вставали в ряди «захисників свободи». Не випадково на одній гравюрі періоду революційних воєн, де зображена жінка зі списом, стоять наступні слова: «Ми також навчимося боротися і вмирати, як і чоловіки, і доведемо, що вміємо поратися не тільки з веретеном і голкою. О Беллона! Супутниця Марсу [Беллона, богиня війни - сестра або годувальниця бога війни Марса – примітка М. Чинякова]! Невже твій приклад не надихне жінок, щоб йти в бій разом із чоловіками? Богиня сили і хоробрості! Ти не будеш червоніти за француженок»(1[[18]](#footnote-18))… Точна кількість жінок-солдатів у республіканській та імператорській арміях поки не підраховано. За свідченням французького історика Л. Анне, який працював в архіві військового міністерства сто років тому, в республіканській та імператорській арміях воювало близько 70 жінок-солдатів. Безсумнівно, що реальна кількість була більшою (2[[19]](#footnote-19)). До початку наполеонівських воєн кількість жінок-солдатів в армії і зовсім різко зменшилася. Однак вони не зникли зовсім... Вербуючись у рекрути, вони забували про свою приналежність до слабкої статі, із задоволенням «перетворюючись» в чоловіків. Солдатський мундир не був простою грою в переодягання: француженки-солдати вірили, що тільки в ньому вони зможуть стати чоловіками. І намагалися від них не відставати, забуваючи істинно жіночі пристрасті і особливий склад, закладений в них природою» [Чиняков, 2003]. Роза Буйон, Роза Барро, Анріетта Хейнікен, Анжеліка Дюшмен, Марі-Барб Паран, Рен Шапюї, Катрін Пошта, Роза Маршан, Елізабет Буржес, Франсуаза Ронель (Руель), Мадлен Петі-Жан, Марія-Тереза Фігьор, Марія-Жанна Шеллінк, Вірджинія Геск’єр, Дюку-Лаборд, Ла Коллежьяна, сестри Ферніг (Фелісіте і Теофілія), Франсуа (Франсуаза) Бланшер, Катрін Баллан, Казаж’юс, Марія Дерев’яна-Голова та інші, імена яких загубилися або не реєструвалися у документах – всі вони наслідували непопулярний шлях, аналогічний життєвому шляху ігрових Червоних Шапочок. Після «жінок французьких легіонів» ним пішли завзяті французькі феміністки, воюючи вже більше на внутрішньому поприщі – починаючи від самовідданої своїм домаганням до самого ешафоту Олімпії де Гуж і до представниць сучасного французького фемінізму, ідеї якого ніби були навмисно змальовані у четверту серію «Темних переказів». Дійсно:

- чи не відповідає складовим місії Червоних Шапочок підкреслена жіноча безстрашність у «Сміху медузи» Е. Сіксу: «Жінка, яку все ще можна налякати, це вчорашня жінка»?

- чи не є протиставлення суто жіночого духовного сестринства суто очоловіченим демонам спробою символічного реваншу за «нарцисичну кризу на підступах до жіночого» (тобто співвіднесення усього злого, гріховного, небезпечного, нечистого, спокусливого з жіночою природою), що описана у «Силах жаху: есе про відразу» Ю. Крістевої?

- чи не співпадає, нарешті, символічна зона (ліс біля гір) основного ігрового дійства, спрямованого на попередження «вічної ночі» та привідкривачого зазнавшим нападу зла зазвичай прихований від людських очей світ Ордену захисниць, із баченням Л. Ірігарей щодо жіночого місця та ролі у «Етиці статевого розрізнення»: «І, може бути, ми переживаємо епоху, де час має заново розгорнути простір. Новий ранок світу? Переплавлення іманентного і трансцендентного за тим *підніжжям*, якого як такого ніколи не помічали: жіноча стать. Єдиний доступ до *обволікаючого*. По той бік класичних протилежностей любові і ненависті, абсолютної плинності і льоду – біля підніжжя, завжди *привідчиненого*»» (цит. за: [Кодар, 2012]).

Але в колі маргінальних воїтельниць-феміністок, які нібито стоять за одну і ту ж важливу справу, виникає непорозуміння та змагальництво, тож їх сестринство є не таким однорідним та злагодженим, як це було б бажано. Ситуація ускладнюється тим, що, як стає відомо у наступних іграх із серії, сестринство Червоних Шапочок приймає в себе дівчат-сиріт (невільних та добровільних, тобто тих, які з власної волі «відмовилися» від своїх батьків) не лише із Франції, а і з інших країн (принцеса Шипшинова Троянда із першої гри, «підробляюча» як ЧШ, та бувша принцеса Емма із Нідерландів із шостої, яка то ЧШ, то розбійниця з бойфрендом, то знов принцеса, то знов ЧШ). Візуально очевидно, що названі сестри розрізняються не лише походженням, а й своїми тілесними даними, починаючи від кольору волосся, очей та шкіри, сформованої постави та завершуючи преференціями у зачісках, одязі і взутті, прикрасах, зброї тощо – тож їхні характери і поведінка, домагання і пріоритети також мають різнитися (згадати б хоча наявність бойфрендів у деяких з сестер):

Аналогічну ситуацію переживають сучасні феміністки усього світу: «У сучасних феміністських теоріях жінки як категорія являють собою «поле відмінностей», в результаті чого у дослідників виникає враження, що «фемінізми», розкладаючи категорію суб'єкта, позбавляють жінок фундаменту для колективних дій… В області феміністських політик поняття «жінки» виявляється настільки суперечливим багато в чому через те, що в різних контекстах стать не завжди узгоджено конституюється, з одного боку, а, з іншого, – тому що стать, як відомо, перетинається з расовими, класовими, етнічними, сексуальними та іншими модальностями дискурсивно конституйованих ідентичностей» [Власова, 2012]. Розмаїття ідентичностей, що феміністки не в змозі узгодити, призводить до відповідного розмаїття «фемінізмів», котрі навіть одностайно класифікувати складно – зокрема, Н. Пушкарьова приводить таку класифікацію: «Фемінізм розрізняється географічно (американський, європейський, третього світу, пострадянський і постсоціалістичний), етнічно (фемінізм «білих», «чорних» і «кольорових»), конфесійно (християнський, формуючийся ісламський), за методами і спрямованістю дій (екофемінізм, пацифістський, сепаратистський), за ідеологією (ліберальний, соціалістичний і марксистський, радикальний), за належністю до напрямів у філософії та психології (модерністський, заснований на концепції соціального конструювання; постмодерністський і постструктуралістський, психоаналітичний), за сексуальною орієнтацією та ідентичністю прихильників (лесбійський, садомазохістський, а також об'єднуючий всіх невизнаних суспільством індивідів нетрадиційної сексуальної орієнтації квір-фемінізм)» [Пушкарева]; у іншій словниковій статті на цю тему – ще одна вражаюча своєю диференціацією класифікація: анархофемінізм; вуманізм (від англ. *woman* – жінка); духовний фемінізм; культурфемінізм; лесбійський фемінізм; ліберальний фемінізм; індивідуалістичний фемінізм; чоловічий фемінізм; марксистський фемінізм; матеріальний фемінізм; багатокультурний фемінізм; поп-фемінізм; постколоніальний фемінізм; постмодерністський фемінізм (включає в себе queer theory); психоаналітичний фемінізм; «пухнастий» фемінізм («легковажний фемінізм»); радикальний фемінізм; рольовий фемінізм; сексуально-ліберальний фемінізм (секс-позитивний фемінізм, про-секс фемінізм); сепаратистський фемінізм; соціалістичний фемінізм; соціально-обумовлений фемінізм; трансфемінізм; фемінізм амазонок; фемінізм країн третього світу; французький фемінізм; екофемінізм; екзистенціальний фемінізм; протофемінізм; постфемінізм, і це лише «деякі з них» (див.: [История и теория феминизма]). І презентація цієї розмаїтості та викликаних нею конфліктів чудово личить до французького простору, що історично сформувався як роздріблений на безліч етнічних мікроідентичностей: «Вперше знайомлячись з людиною, французи поцікавляться не вашою професією або посадою, а зададуть насамперед одне питання: «Звідки Ви родом?». У столичного жителя обов'язково захочуть уточнити, в якому саме oкpyзі столиці він народився. Знання родоводу дуже важливе для француза. Справа в тому, що уродженці різних провінцій Франції користуються в народі цілком визначеною репутацією щодо рис характеру. Наприклад, нормандець вважається людиною обережною, стриманою, «собі на умі», схильною відповідати на питання двозначно і невизначено, щоб не потрапити в халепу. Не випадково такі відповіді називають «нормандськими». Бретонець має славу крутого, норовливого упертюха, з яким домовитися не так вже й просто; овернець – скупого і спритного хитруна, який любить прикидатися простаком тільки для того, щоб обвести вас навколо пальця. Уродженець Корсики – гордий, не вибачаючий образ, вірний узам родства, але не «вбиваючий себе» роботою. Ліонец зобов'язаний бути скупуватим, бордосець – замкнутим, а марселець – хвалькуватим. Для француза пам'ятати місце народження своїх предків – це не тільки відчувати твердий ґрунт під ногами. Це – ще заздалегідь попереджати людей про те, з ким вони мають справу, вручати їм свого роду візитну картку, а також підсвідомо визначати, як триматися з ними самому відповідно до того, чого від тебе вони вправі чекати» [Сухарев, Сухарев, 1997, с. 187-188]. Навіть самі французи жартують з приводу цієї своєї підкріпленої індивідуалізмом роздрібненості, що якщо інші країни «налічують» стільки-то жителів, то Франція «ділиться» на їх число. Виходом із ситуації посилення внутрішніх французьких непорозумінь, підсилюваних зовнішнім англійським впливом, врешті-решт може бути тільки «знешкодження» Великобританії, тобто зменшення її міжнародних переваг (зокрема, якщо згадати наведений нами вище приклад, визнаної престижності володіння англійською мовою, яку «змушені» вивчати французи в новій гонитві за світове панування) та послаблення впливу англосаксонської культури.

**Інтерпретація 2.** Отже, множинність мікроідентичностей в Франції лише підтверджує те, що рух за емансипацію мав в цій країні не просто шалений успіх, але і виражав від початку етноментальні настанови самої спільноти. На думку Антуанетт Фук, психоаналітика і політолога, депутату європарламенту та однієї із співзасновниць «Руху за звільнення жінок» (Mouvement de Libération des Femmes, MLF) - групи, створеної в 1968 році - "за останні сорок років для жінок було зроблено більше, ніж за два мільйони років усієї історії". Але що означало бути феміністкою в 60-і і 70-і роки? Які були очікування і вимоги до власних умов життя тих войовничих жінок? Слово «звільнення» було у всіх на вустах, особливо у жінок. Франсуа Пік (Françoise Picq), доцент університету Париж-Дофін IX і одна з перших активісток жіночого визвольного руху в 1970-ті, з ностальгічним пафосом описує атмосферу тих років, кажучи про те, що «це був вибуховий момент». «Нелегко було бути жінкою в суспільстві, в якому ми існували тільки в якості дружин, матерів і дочок», - продовжує Антуанетт Фук. Після подій 1968 року уявлення про те, що жінки повинні вписуватися в логіку відносин патерналізму, були підірвані і спростовані в 1970 рр. Феміністки відмовилися залишатися в тенетах домашнього рабства. Активістки руху за звільнення жінок заявили про свої права. В їхніх серцях, революція моралі та менталітету була необхідною, оскільки вона була неминучою. Пізніше, в 1971 році, було створено асоціацію «Вибір: справа жінок» (асоціація по захисту, просуванню і поширенню прав жінок), засновниками якої стали Симона де Бовуар і Жизель Халімі. Французький Рух Планування Сім'ї було засновано в 1956 році. завядки успіхам цього руху жінкам було забезпечено можливість обирати і влаштовувати свою власну долю на свій власний розсуд [http://n-europe.eu/content/?p=3944].

**ГРА №5**

**Зміст.** Дійство відбувається в Італії у горах Матезе. У цій грі стає більш зрозумілим походження однієї із дружин принца-жаби – Попелюшки, яка постає не як унікальна героїня, а як одна з багатьох вихованок у спеціальному «гуртку», центр діяльності якого, звісно, опиняється в Італії. Цим гуртком завідує чарівниця, названа «хрещена» дівчат, Амелія, яка в свою чергу підпорядковується та допомагає Богині-діві – допомога Хрещеної полягає у відборі по всьому світу дівчат із природженими чеснотами «справжньої Попелюшки» (доброти, мудрості, чуйності, любові до ближніх, хазяйновитості) з метою допомогти їм вдало вийти заміж. І йшла би ця допомога звичним шляхом, однак Хрещена закохується і виходить заміж за місцевого тесляра Джепетто, якому згодом доставляє деревину із Забороненого Гаю. Цей Гай, дерева якого володіють чарівною силою, знаходиться у глибині Задзеркалля і потрапити до нього можна тільки за допомогою особливих магічних дзеркал. Наразі чарівне дзеркало є лише у чарівниці, однак дуже давно одне таке дзеркало якось дістала банда злодіїв і проникла в Задзеркальний гай, щоб пограбувати його – їх зловили і стратили прямо на місці, але їхні душі залишилися неупокоєно бродити в гаю, отруюючи дерева своєю жадібністю і злістю, від чого стовбури дерев навіть зовні зігнулися і покрутилися. Так Гай став Забороненим, бо той, хто проводив у ньому багато часу, поступово піддавався пануючому злістному духу; залишилася жити лише легенда – якщо добра людина виріже ляльку з тієї чарівної деревини, то лялька вийде живою, але якщо різьбяр буде злим, то і лялька у нього вийде бездушною. Хрещена навідалася у той Гай, захистившись від впливу місцевих духів за допомогою свого чарівного «очисного» кришталевого жезлу, та подарувала колоду Джепетто, який змайстрував з неї живого дерев’яного Піннокіо, оскільки тоді серце тесляра було добрим. Із наступних подарунків дружини Джепетто змайстрував величезного живого дерев’яного робота для захисту та товариства своєму сину, однак в процесі роботи над ним він поступово піддавався все більшому духовному запамороченню, що походило від неочищеної від зла деревини, і його наступні вироби не оживали. Джепетто від досади все більше занурювався у роботу, не зважаючи на те, що його сусідам не подобалося його заняття – і одного разу, вирішивши, що колись тесляр занапастить усю округу своїми проклятими виробами, сусіди зібралися і підпалили його будинок. Піннокіо разом зі своїм роботом врятувалися тим, що їх не було вдома, а Хрещена була у черговому від’їзді з приводу допомоги Попелюшкам. Повернувшись та знайшовши мертвого чоловіка, від розпачу і смутку чарівниця стає все злішою і злішою, і замість допомоги Попелюшкам поміщає душу Джепетто у дерев’яне тіло, думаючи над тим, як повернути йому людську подобу, та оживляє вцілівших змайстрованих ним дерев’яних людиноподібних ляльок. Виявляється, що повноцінне людське життя Джепетто можна повернути лише ціною серця справжньої Попелюшки, яка станом на сьогоднішній день залишилася лише одна на цілий світ – прагнучи якомога швидше знайти цю дівчину, Амелія залучає до пошуків Піноккіо (після вдалих переконань у його неіснуючій провині у тому, що сталося) та намагається «вичислити» останню Попелюшку за допомогою спеціального зачарованого бального одягу, який, будучи вдягненим на «несправжніх Попелюшок», на вечірніх балах публічно обертає їх тіла на скло. Тож детектива викликають у Італію, щоб запобігти новим випадкам оскляніння дівчат, дізнатися, куди пропадають скляні статуї, чи можна їх знайти та повернути до життя і, звичайно, щоб врятувати останню справжню Попелюшку – а останнє можливе лише за знищення невільно проклятого тесляра Джепетто.

**Інтерпретація 1**. Передісторія, на тлі якої формується прокляття одного з головних героїв, відсилає нас до часів особливого стану колективного несвідомого (чарівний ліс), що колись дозволяло кожній добрій людині, здатній проникнути у глибини задзеркалля, відчути себе дійсно подобою Творця всього сущого (створити живу ляльку, яка так і залишиться дерев’яним створінням, але все-таки буде одухотвореною), але було занепащене крадіями. Ось такий образ має вхід до цього вже «зіпсованого» колективного несвідомого у грі (палац вдалечині належить чарівниці-Хрещеній):

Для нас є очевидною паралель із епохою Відродження – епохою гуманізму (умова «мати добре серце»), вшановування людського тіла як найдосконалішої природної форми (майстрування людиноподібних ляльок) та «богорівності» людської творчості в Італії: для того, щоб «потрапити» у багатообіцяючий стан колективного несвідомого, необхідно було здійснити чарівне «самовіддзеркалення», тобто зазирнути у саму глибину себе-можливого-як-творця та прийняти цей унікальний образ (що цілком відповідає античному духовному спадку, актуалізованому італійськими гуманістами того часу – сприйняття людини як мікрокосму за образом і подобою макрокосму у всьому його різноманітті та правомірна випливаюча з цього спрямованість людини на саму себе). Результатом успішного, неповерхневого вживання у роль Творця та роботою із художніми матеріалами ставали об’ємні шедеври мистецтва, що надзвичайно реалістично відтворювали «натуру», за подобою котрої були створені, та «почерк» майстра: «В епоху Відродження на зміну середньовічній анонімності приходить індивідуальна, авторська творчість. Величезного практичного значення набуває теорія лінійної та повітряної перспективи, пропорцій, проблеми анатомії і світлотіньового моделювання. Центром ренесансних новацій, художнім «дзеркалом епохи» стала ілюзорно-натуроподібна мальовнича картина, в релігійному мистецтві вона витісняє ікону, а в мистецтві світському породжує самостійні жанри пейзажу, побутового живопису, портрету (останній зіграв провідну роль в наочному затвердженні ідеалів гуманістичної virtu). Остаточну самоцінність отримує мистецтво друкованої гравюри на дереві і металі, що в період Реформації стало справді масовим. Малюнок з робочого ескізу перетворюється на окремий вид творчості; індивідуальна манера мазка, штриха, а також фактура і ефект незавершеності (нон-фініта) починають цінуватися як самостійні художні ефекти. Картинним, ілюзорно-тривимірним стає і монументальний живопис, що отримує все більшу зорову незалежність від масиву стіни. Усі види образотворчого мистецтва тепер так чи інакше порушують монолітний середньовічний синтез (де панувала архітектура), знаходячи порівняну незалежність. Формуються типи абсолютно круглої, вимагаючої спеціального обходу статуї, кінного монумента, портретного бюсту (багато в чому відроджуючі античну традицію), складається зовсім новий тип урочистого скульптурно-архітектурного надгробку» [Возрождение]. І хоча італійське Відродження широко відоме всім насамперед за творіннями окремих талановитих художників, скульпторів, архітекторів, літераторів, філософів, вчених та музикантів, час і можливості для спілкування, роздумів та творчості був і у найбідніших представників простого народу, які вижили після жахливої пандемії чуми – «зайве» майно, що втратило своїх господарів, багаті й надлишкові врожаї, можливість торгуватися за кращу пропозицію на ринку праці з гляду на брак робітників та відхід від зобов’язань церкви через її нещодавну безпорадність проти «чорної смерті» сприяло і фізичному, і моральному звільненню населення для побудови нового життя та розкриття своїх особистісних потенціалів. Але такий стан справ, звичайно, не влаштовував ні державних, ні церковних управлінців, і у «чарівний ліс» італійської творчості вдирається «банда злодіїв» із представників обох кіл, «магічним дзеркалом» для яких також виявляється уявлення про себе як про творців, але творців свого нового величчя. Якщо навіть не рахувати факт розграбовування Риму німецькими ландскнехтами (1527), благодатний духовний простір для творчості був занапащений феодальною реакцією та репресивними заходами церкви – обмежені у міських комунах дворяни почали знову «піднімати голови», а найзаможніші міські групи наслідували спосіб життя дворянства, в результаті чого культурне життя почало «переміщуватися» у палаци синьорів та государів крихітних монархій на кшталт Урбіно, Мантуї і Феррарі. Прагнучи створити видимість процвітання, вони почали будувати шикарні резиденції, відроджувати лицарські звичаї та запрошувати до свого двору відомих художників, поетів та вчених, добровільно чи примусово (див.: [Всемирная история, 1958]). Зокрема, Мікеланджело Буонарроті був вимушений прикрашати своїми скульптурами капелу Медічі, керуючись, як відмітить його біограф, більше страхом, ніж любов’ю до мистецтва, однак своєю ідеологією він не поступився – тіла алегоричних фігур-статуй «Ранок», «Вечір», «День» і «Ніч» у новій ризниці при церкві Сан Лоренцо містять конкретне повідомлення щодо теперішнього та майбутнього «крадіїв» натхнення і свободи творчості: «Загальний задум алегорії мікеланджеловської капели Медічі доповнюють статуї, що лежать на похилих кришках саркофагів у болісно-незручних позах, ніби готові зісковзнути з них, фігури-символи швидкоплинного часу, що говорять про гнітючий тягар життя... Ці могутні тіла, безсмертні символи людської скорботи, долає тяжка знемога, вони немов отруєні. Повільне, неохоче пробудження, тривожно-безрадісне неспання, засипання, від якого ціпеніють члени, і сон – важкий, але все ж приносячий забуття... кожна з фігур сповнена природності і краси. Але за героїчною красою в алегоріях періодів доби є відчуття глибокого занепокоєння і напруги, скорботи і тривоги, виражених і в позах, і в обличчях статуй» [Аллегорические фигуры]. Католицькі церковники, які всіляко намагалися відновити свої середньовічні права та привілегії, також «заохочували» митців відходити від ідей гуманізму та копіювати лише відпрацьовані навички майстрів раннього і високого Відродження – митці, які погодилися пов'язати свою трудову діяльність із обслуговуванням потреб церкви, зображали у своїх творах настрої пригніченості і внутрішнього надлому: «Ці художники отримали назву «маньєристів», бо вони прагнули не вивчати природу та її закони, а зовні засвоїти «манеру» великих майстрів: Леонардо, Рафаєля і головним чином Мікеланджело. Більшість з них була хорошими малювальщиками, серед них було чимало великих портретистів (Понтормо, Бронзіно), оскільки портрет тісніше інших мальовничих жанрів пов'язаний із натурою, але їхні картини, незалежно від сюжету, надумані, штучні, фальшиві за задумом і за виконанням (Вазарі, Цуккарі). Ці художники не зупинялися перед деформацією людського тіла, звідси характерна можливість появи таких дивних картин, як «Мадонна з довгою шиєю» (Пармеджаніно). Недарма старий Мікеланджело сказав одного разу, бачачи як художники копіюють його «Страшний суд»: «Багатьох це моє мистецтво зробить дурнями»» [Всемирная история, 1958]. Тож, хоча загальний рівень гуманістичної освіченості італійського народу за цих заходів був ще дуже високим, ідейний розброд та ідеологічна невпевненість митців, відновлений державно-церковний контроль над мистецтвом та постійно поповнюваний «Список заборонених книг» Папи Павла IV, недотримання котрого карали відлученням від церкви, поступово послаблювали «відблиск класичної давності» (так називав розквіт італійського мистецтва за часів Відродження Ф. Енгельс). І чарівне колективне несвідоме стало «Забороненим Гаєм», доступним лише одиницям і то жінкам – матерям та названим матерям (свекрухам) як продовжувачкам слави Діви Марії на землі (образ Хрещеної, яка допомагає Богині-діві у питаннях заміжжя). Доречі, недарма на ілюстрації з гри, наведеній вище, зображено залишки пірату зліва (у проекції минулого) та палац Хрещеної справа (у проекції майбутнього) – пірат як пам’ятний збірний символ людей, паразитувавших на здобутках інших у просторі колективної енергії (море як зібрання індивідуальних потічків, що символізують лібідо), та палац як символ грандіозної психічної структури жінки-Матері, яка в умовах відчуження творчості та праці, почавшогося із занепадом Відродження та триваючого дотепер, «привласнює» практики духовної підтримки та надихання усієї сім’ї, навіть володіючи чарівним символічним фаллосом (кришталевим жезлом, а кришталь у християнстві символічно пов'язаний із Дівою Марією, оскільки, «не випромінюючи світла сам, він дивовижно виблискує, зустрічаючись з потоком божественного світла» – див.: [Хрусталь горный]).

Це цілком відповідає надзвичайному вшановуванню жіночої материнської енергії у сучасній Італії, як і інфальтильному способу життя сучасних італійців, в межах якого проживання дорослого 30-40-річного сина, не прагнучого вибудовувати кар’єру та не думаючого про одруження, у матері – це «нормальний» стан речей. В той же час сучасні молоді італійки емансипуються та відходять від традиційного сімейного укладу, за якого дівчат змалку вчать ніколи не починати суперечок із майбутнім чоловіком (найголовніше – на людях), смачно готувати та розвішувати білизну так, щоб «вона не просто висіла, а радувала очі» розсортированістю за тонами та розмірами. Більшість сучасних італійських жінок відчувають себе як ніколи впевненими, вони сконцентровані на навчанні, роботі, кар’єрі та подорожах у своє задоволення, вони легко починають і обривають стосунки із чоловіками (в тому числі і шлюбні, навіть якщо є діти) та з не меншою легкістю заводять коханців – а сучасним італійським чоловікам залишається розгубленість і ніяковіння (бо вони «не розуміють, чого хочуть жінки» – навіть практики проведення тренінгів зі зваблення на Адріатичній Рів’єрі вже привласнили американці), скарги на підступність та зрадливість їх жінок, догляд за дітьми та сумісне життя (у випадку наявності такого) за інерцією, оскільки розлучення в Італії є дуже дорогими та довгими процесами. Саме тому італійцям дуже подобаються дружини із закордону або приїзджі, особливо російські– попри кращі надії росіянок, італійці цінують їх в першу чергу не як екзотичних (світловолосих, світлооких та світлошкірих) для рідної місцевості красунь, а як хороших, безпретензійних домогосподарок (див.: [Блинова, 2012; Валяева, 2012; Воспитание детей в Италии; Кирби, 2013; Митцман, 2013]). Всі ці обставини підтверджені і національними статистичними даними: «Апеннінські дами віддають перевагу над романтичними піднесеними почуттями і сімейними радощами роботі. Принаймні, про це свідчить опитування, проведене авторитетним виданням «Psycologies» спільно зі спеціалістами Католицького Міланського університету. За його результатами, 59% італійок свідомо роблять вибір на користь кар'єри, часто на шкоду сім'ї та дітям (якщо такі є). При цьому лише третина з опитаних припускають для себе відмову від трудової діяльності та можливість життя на кошти чоловіка або бойфренда. Супутники італійок ставляться до такого прагнення вельми прохолодно – лише 32% опитаних чоловіків задоволені тим, що їх супутниці постійно зайняті побудовою своєї кар'єри. Фахівці у галузі соціології та психології були дуже зацікавлені такими результатами, і зробили на їх основі деякі висновки. Перший – вельми невтішний для демографічної ситуації у Італії. «Сімейна» і «материнська» складова сучасної італійки поступово витісняється прагненням до успіху в справах. Цей факт негативно відбивається на інституті шлюбу, з чого фахівці зробили прогноз – старіння населення Італії у найближчі десятиліття буде продовжуватися. Природний приріст чисельності зможе підтримуватися тільки за допомогою приїжджих з інших країн, у яких переважає інша соціокультурна установка» [Современные итальянки и итальянцы, 2009]. Мабуть, не простим співпадінням є те, що «остання Попелюшка» у грі виявляється саме світловолосою, світлоокою та світлошкірою дівчиною, до того ж, надзвичайно стриманою в усіх відношеннях:

Отож, за прочитування символічного ряду виходить, що майбутні свекрухи (названі матері або Хрещені матері – так і напрошується аналогія з відомим персонажем доном Віто Корлеоне, головою мафіозного клану «Хрещеним батьком») шукають «справжніх Попелюшок» (тобто хороших домогосподарок) із такими соціокультурними установками, що не протирічать уявленням про традиційний італійський сімейний уклад. Роблять вони це на благо інфантильних чоловіків своєї сім’ї (як синів, так і шлюбних партнерів), ладні пожертвувати почуттями (серце «справжньої Попелюшки») невісток заради того, щоб «вдихнути друге життя» у своїх нереалізованих «чурбанів», які, майже постійно сидячи вдома на шиї жіночої частини сім’ї, зайняті якоюсь-там незрозумілою «творчістю». Також свекрухи мають таємні засоби для викриття не-Попелюшок – «чарівні» маніпуляції у спокусливих формах «а чи не хотіла би ти [і далі йде якась пропозиція щодо порушення сімейних традицій]?» (адже примірка чарівного одягу та взуття від Хрещеної та поїздка бідних дівчат на бал у чужий палац у грі – ніщо інше, як символічний програш дівчини у продуманій маніпуляції чарівниці, шукаючій власної вигоди). «Неправильні відповіді» дозволяють публічно зробити «несправжність» невісток як відданих родині домогосподарок прозорою (очевидною для усіх) та унеможливити цим їхнє подальше соціальне життя. У Хрещеної Амелії в грі була зібрана чимала колекція таких «випадків» із різних країн світу:

Подібній трагедії, що для молодих дівчат розгортаються 1) малоусвідомлювано (темний час доби), 2) на тлі чужих уявлень про власну грандіозність (чужий палац) та 3) на тлі чужих (переважно чоловічих) проблем із ціледосягненням (палац знаходиться у горах), можна зарадити лише поверненням традиційної жіночої «справжньості» емансипованим італійським жінкам та викоріненням теперішньої сутності італійських чоловіків, душі яких перебувають у безпорадних тілах «ляльок своїх матерів» або «ляльок своїх дружин».

**Інтерпретація 2.** Ретельніший розгляд національної ідентичності італійців виявляє її двоїстість. Якщо розглядати гетеростереотипи італійців, тобто, національні образи італійців, створені представниками інших націй, то, в цілому; цей образ буде позитивним. Це романтичний образ «країни мистецтва» і «справжніх пристрастей», який утвердився в Європі з кінця XVIII ст. з часів літературних, історіографічних та мемуарних описів подорожей І.В. Гете, Стендаля, Дж. Байрона, І; Тена,. У. Патера.

Письменники, критики та історики мистецтв створили ідеалізований образ італійців: народ, який живе на прекрасній землі; середземноморський життєлюбний народ з розвиненим почуттям прекрасного, від природи схильний до мистецтва; народ, який дав світові видатних геніїв, щирий, імпульсивний, волелюбний, полюбляє каву і вино, харчується смачною і натуральною їжею. Італія в такій перспективі постає як прекрасна країна, населення якої, щоправда, полюбляє працювати, що, однак, визнається цілком природним. Адже, маючи такий чудовий клімат, родючу землю, моря і пляжі, художню спадщину, яке приваблює безліч туристів, можна, мовляв, просто насолоджуватися життям, у чому італійці є (звісно, в картинці гетеростереотипу) великими майстрами.

Однак, самі італійці на практиці налаштовані по відношенню до своєї нації із надміром критицизму. Більше того, складається враження, що італійці як нація відчувають справжній комплекс неповноцінності, який виявляється щоразу або при порівнянні себе з іншими європейськими націями, або ж при аналізі політичної та соціально-економічної ситуації всередині країни. Це є помітним в італійській публіцистиці, де превалюють негативні оцінки сучасної Італії.

Для італійця нація не є предметом вільного вибору, це є деяка даність від народження, яка демонструє примордіалістське уявлення італійців про націю як про розширену форму родини, яка проживає на єдиній території та має спільну культуру. Очевидним в соціально-політичній практиці є суперечність між консервативним етнічним принципом у визначенні нації і штучно-«сконструйованим» характером італійської держави, створеної і розвиненої цілеспрямованими зусиллями італійських політиків та інтелектуалів в Х1Х-ХХ ст. У методологічному аспекті логіка розвитку національної італійської держави ідеально вкладається в інструменталістську інтерпретацію нації як релятивістського конструкту, який є створеним певною груповою волею, яка може підлягати перегляду. Однак, портретування італійців було б неповним поза розглядом міфологем і символів, які репрезентовані в колективних уявленнях нації і на які, в свою чергу, спирається держава, створюючи політичну символіку.

Специфічним проявом італійської ідентичності варто визнати і унікальність генезису, яка виявилася на етапі, що передує створенню національної держави. Ідея єдиної нації існувала в Італії протягом семи століть (12-19 ст) без історичних передумов і без особливої надії на її реалізацію. В основному, ідею єдиної держави італійців генерували літератори і філософи, але вони уявляли цю єдність в ідеальному вимірі, себто, як таку, що грунутвалася б на анахроністичній концепції про те, що італійці є прямими спадкоємцями імперії Стародавнього Риму в політичному правовому та цивілізаційному плані.

Починаючи, з епохи середньовіччя, в літературі набуває поширеності ідея про місію італійців - нести «варварським» народам світло законності та державності. Опісля на нею накладається уявлення про всесвітню місію Римо-католицької церкви. Під час патріотичної боротьби за об'єднання Італії зазначена ідея стає змістом латинського етномесіанізму. Італія, яка є країною, обраною Богом, має нести нову мораль і духовність народам світу.

Концепція «місії» Італії є показовою для визначення домінант італійської ідентичності, оскільки вона має під собою певне підґрунтя. Італія протягом трьох тисячоліть створює і поширює всесвітньо-значущі ідеї по всьому світу: це ідея найпотужнішої і ефективної з інституційної точки зору імперії (Стародавній Рим); ідея вселенської церкви, ідеї гуманізму про центральне положення людини у всесвіті і про справжню шляхетність, яка досягається через навчання, естетичні ідеї відродження; ідея експериментальної науки (Галілей), ідея об'єктивної реальності держави і науки про неї (Макіавеллі); ідея особливого дисциплінарного характеру гуманітарних наук (Віко), ідея створення автономних навчальних закладів - університетів, ідея синтетичного жанру опери, яка об'єднує в собі поезію, музику, образотворче мистецтво та балет. В уявленнях нації про саму себе вочевидь простежується усвідомлення цивілізаційної місії італійців, яку можна визначити як одну з домінант національної ідентичності Італії.

Позиціонування нації як носія засад європейської цивілізації стало можливим завдяки універсалізму (універсальному характеру) італійської культури, месиджі якої були зрозумілими різним народам в різні епохи, а універсалізм італійської культури є також домінантою її національної ідентичності. Історичні прояви універсалізму були перераховані вище; в сучасності італійська культура продовжує генерувати нові концепції в сфері масового мистецтва моди, і дизайну: інтернаціональний характер її послання досягається за рахунок великого розмаїття напрямів, стилів і модельєрів, а також за рахунок поєднання розкоші і практичності, до якої несвідомо прагне світовий споживач. Видом спеціалізованого 'мистецтва, який також затребуваний во »всьому світі через властиву італійцям емоційності та експресивності, є \* музика: мистецтво оперного співу та популярна музика.

Італійська культура змогла з особливою ефективністю генерувати колективні європейцями цінності завдяки ідеалізації форми, відкритої гуманістами Відродження: у формі бачили універсальне послання, яке дійшло від греко-римської цивілізації. Культ форми культ краси), визнання універсалізму форми є домінантою італійської національної ідентичності. Історично він виявився з найбільшою силою в образотворчих мистецтвах і музиці наприкінці XX ст. Погодившись з масовою культурою і комерційною вигодою, італійці змогли використати потенціал витончених мистецтв в прикладному аспекті: моді і дизайні.

Культ форми мав два аспекти: позитивний - домінування мистецтва в національній культурі, та негативний - схильність до зовнішньої краси на шкоду змісту. Але він також володіє функціональною значущістю: культ форми став засобом порятунку від принизливої дійсності в художній і культурній площині, де жоден із західноєвропейських народів не міг рівнятися з італійцями. Ескапізм через культ форми (прекрасного), захисні функції риторики будь-якого різновиду є ще однією домінантою національної свідомості. З культом форми тісно перетинається і інша домінанта: переважання візуальної перцепції дійсності. У колективному безсвідомому образ «малої батьківщини» завжди є візуальним (невелике італійське містечко, архітектурна та топонімічна структура якого є національно-уніфікованою від Мілана до Сицилії. Образ сільської Італії, який сформувався в національних уявленнях, нагадує мальовничу замальовку.

Універсалізм італійської культури в політичному плані завдав нації невиправної шкоди, оскільки, по-перше, він є поняттєво-протилежним індивідуально-національним принципом. По-друге, починаючи з епохи Відродження, відбувається відмежування літератури (в подальшому і живопису), в которих майстри створюють універсальні твори-послання для всієї європейської культури, від сфери інтересів звичайних людей, які живуть в реаліях рідного міста-держави. Домінантою національної ідентичності є також схильність італійців до індивідуальної творчої діяльності, що тягне за собою нездатність і небажання працювати в колективі. Проте, в другій половині XX ст., коли намітилися процеси уніформаціі світового ринку, і національні кордони перестали бути економічними кордонами країни, Італія за рахунок універсальної мови форми знову змогла транслювати певні ідеї вже не тільки в Європу, але і в Азію, і на Схід, і в країни. Нового Світу. В епоху наднаціональних і транснаціональних інститутів універсалізм італійської культури раптово знову, як і колись в епоху Відродження, стає потужним ресурсом, в тому числі і економічним. Найбільш наочним прикладом універсалізму італійської культури на сучасному етапі може слугувати італійська мода і успіх мегабренду «Made in Italy», а також туризм, в меншій мірі - оперне мистецтво і популярна музика. Незважаючи на міжнародне визнання цих сфер, а також європейське визнання еталонності італійського класичного мистецтва, силою і традицією, що живлять їх, слід визнати регіональну культуру та окремих геніїв, які отримують додатковий імпульс до творчості, перебуваючи в живильному середовищі Італії.

**ГРА №6**

**Зміст.** Дійство відбувається у Нідерландах у місті Албрассерваард. Увагу гравця зосереджено на перипетіях життя гурту «мисливців за скарбами», серед яких знаходиться Джек із відомої казки «Джек та бобове стебло» та його дівчина Емма із Червоних Шапочок. Їх відносини рівні лише у пошуку справедливості, оскільки Джек – борець з багатіями із бідної родини, спритний крадій, вже ошукавший власників майна з усіх відомих казково-віртуальних країн, а Емма – бувша заможна панянка, яка покинула свою родину та відправилася на своєрідну війну з колись подібними собі. Єдине зі спадку, що Емма забрала з собою – це чарівні боби, з допомогою яких вся компанія шукачів багатств одного разу дістається до раптово зависшого над Нідерландами Небесного королівства (як вияляється під кінець гри, ці боби дійшли до Емми через те, що насправді вона була рідною донькою короля цього Небесного королівства). Опинившись на дивному величезному летючому острові (що являє собою супердосконалий технічний винахід, забудований палацами з обширними угіддями), банда Джека та Емми приступає до грабіжки, однак королівство охоронялося трьома спритними у протистоянні принцами, названими синами короля: один був найсильнішим воїном на землі; другий – найобізнанішим вченим, захопленим совами та астрономією; третій – гедоністом, як і король, і досконалим перевтілювачем у будь-яку подобу (він був найулюбленішим названим сином короля, з яким останній любив спускатися на землю та подорожувати між простого народу, прикидаючись у парі звичайними майстрами). Завершилася ця зустріч тим, що Джек втік і обрубав стебло чарівного боба, перелякавшись, що принци послідують на землю, а всі інші потрапляють в полон. Товарищі Джека померли у в’язниці, а Еммі розкрили її істинне походження і залишили її у королівстві. Батько Елізи і король цього острову, ставши колись жертвою злих чар, за все своє життя був одержимий двома ідеями: накопиченням дорогоцінностей (через що його покинула дружина разом із маленькою донькою) та очищенням Землі від людей, тому що вони недосконалі і підвладні гріхам (після смерті своєї дружини, через хибну інформацію про її останнє бажання, що «переповіла» таємнича зла чарівниця, яка також привела до короля в услужіння трьох незвичайних принців і подарувала засіб для знищення світу – зачарований уламок боліду). Тому літаюче королівство починає на території Нідерландів обстріл палаючими метеоритами, що повинен зупинити викликаний детектив, знову виростивши чарівне бобове стебло та заручившись підтримкою Джека, наразі міцно прикладаючогося до пляшки та депресуючого з приводу втрати товаришів і дівчини. Єдиний вихід із ситуації – знищення (підривання) летючого острову разом із королем та принцами, це рятує всі Нідерланди та ненадовго возз’єднує Джека із Еммою, яка врешті-решт вирішує повернутися до Сестринства Червоних Шапочок.

**Інтерпретація 1.** Головні герої шостої серії Джек та Емма разом із компанією товаришів очевидно нагадують принаймні два нідерландських історичних типажі:

- «бунтуючих жебраків» із простонароддя та дворянства (нідерландські повстанці-гьози, які воювали проти іспанського правління: повстання почали нідерландські дворяни після слів іспанців з держради «нема чого боятися таких злиденних» – вони одягалися у попелясто-сірий одяг жебруючих ченців і носили особливий значок із зображенням двох простягнутих до суми рук; за ними назву «гьози», що з нідерландської означає «жебраки», перебрали народні партизани і стали лісними гьозами та морськими гьозами);

- сквотерів (ініціативні групи молоді, які у 70-80-х рр. ХХ ст. «боролися за справедливість» і самовільно захоплювали житло, що пустувало, оскільки грошей на купівлю будинків у молоді не було, а пустого житла тоді вистачало – противлячись здаванню його під найм як «спекуляції», сквотери займали офісні приміщення, квартири, магазини, склади, взагалі будь-які споруди, якщо ті простоювали порожніми протягом декількох днів, і заспокоїлись вони тільки тоді, коли влада погодилися відремонтувати свавільно зайняті приміщення за свій рахунок та з метою подальшого заселення).

Також до образу житла Джека, в котрому він зберігає усе що накрав по казково-віртуальних країнах (з попередніх серій гри), припасовано одну із типових рис нідерландської культури – «мішанину» з запозичень: «Коли справа стосується культури, голландці нагадують сорок, які своїми очима-намистинками стежать за всілякими течіями в культурі околишніх народів і тягнуть до себе блискучу, що стала хоч скільки-небудь модною, штучку. Вони не стільки розвивають власну культуру, скільки ненаситно висмоктують соки з чужих… Нідерланди – це гігантська губка, що вбирає в себе всі культурні віяння. Книжкові полиці в будинку у голландців забиті томами англійських, німецьких, американських і французьких авторів, часто мовою оригіналу. Рецензії на іноземні книги з'являються у пресі задовго до того, як у світ виходять їх переклади. Мелодії з усіх куточків земної кулі, що мчать з колонок музичних центрів (до речі, Нідерланди мало не лідирують за кількістю CD-центрів на душу населення), чутні всюди. У театрах, коли там йдуть п'єси німецьких і англійських драматургів, немає жодного вільного місця, а на іспанські та італійські кінофільми народ валить юрбами. Навіть те, що здавна асоціювалося з Нідерландами, на перевірку виявляється не місцевого або не тільки місцевого походження. Черевики на дерев'яній підошві носять не тільки в Голландії, але й у Фінляндії. Фаянс – всього лише підробка під китайський фарфор, а тюльпани завезені з Туреччини... Вірні своїй купецькій натурі, голландці як ніхто вміють отримувати прибуток з культурних продуктів інших народів. Королівський симфонічний оркестр Нідерландів, вже давно зарахований до найбільш віртуозних колективів світу, особливо славетний бездоганним виконанням творів австрійського композитора Густава Малера. Голландці безсоромно привласнюють собі чужі таланти, використовуючи їх для власних потреб. Так, на межі тисячоліть диригентом симфонічного оркестру був італієць, директором музею Ван Гога – шотландець, національною балетною трупою керував канадець, а оперою – здобувший освіту в Англії син француза та ліванки» [Эти странные голландцы: Культура]. До образу ж самого Джека приміряно одну з найбільш хвилюючих управління Нідерландів проблему – алкоголізм, з приводу якого у країні забили на сполох ще з початку ХХІ ст.: на 2000 р. 9% населення були серйозно залежними, а ще 25% регулярно випивало, причому стосувалося це в рівній мірі чоловіків із жінками та дорослих із підлітками (85% 16-літніх були не за віком активними споживачами алкогольних напоїв різної міцності)[[20]](#footnote-20) [[21]](#footnote-21); статистичні дані за 2012 р. констатували ще й поширення лудоманії, тобто пристрасті до азартних ігор, що за силою прирівняна до залежності від алкоголю та наркотиків[[22]](#footnote-22); а статистичні дані за 2013 р. продемонстрували, що виділені на профілактику алкоголізму мільйони гульденів щось не дуже допомогли – більш того, державні витрати тільки зросли, бо продовжується зростання кількості підлітків, звертаючихся у наркологічні диспансери та у лікарні для проходження лікування від сильних алкогольних отруєнь[[23]](#footnote-23). Враховуючи символіку простору, на котрому загострюється проблема (це рівна сільська місцевість, що за символ-драмою відповідає образу луки – простору раннього дитинства та нових починань), та вирощений на ньому і використаний з метою збагачення чарівний засіб (біб як символ чоловічої фалічної сили, плодючості й багатства – див.: [Бобы]), ми можемо зробити такий висновок: проблема алкоголізму (як і інші проблеми у Нідерландах, пов’язані із захопленням станами зміненої свідомості) розгортається, по-перше, через нестачу уваги батьків – як влучно та афористично висловилися Л. Бауке і К. Уайт у своєму документально-прозовому творі «Нелетючі голандці» (див.: [Бауке, Уайт, 2002]), нідерландські діти зростають у сім’ях «схиблених на свободі матерів і зосереджених на наживі батьків», – і, по-друге, через концентрацію на примноженні достатку, до чого діти звикають змалку, оскільки спостерігають та наслідують зосередженість батьків, а ця зосередженість, в свою чергу, має місце через те, що біля третини їх заробітньої плати йде на сплату податків, а більшість решти грошей – на страхування, сплату за житло, у пенсійний фонд та на виплати банку. Ця багатошарова комплексна проблема (алкоголізм + жадоба + схибленість на свободі) торкається сіх, однак у ввідному ролику гри свідком початку її загострення стає селянська дівчинка-підліток на луці, а отже, основний тягар проблеми все-таки знаходиться на підростаючому новому поколінні нідерландців, більшість з яких дійсно проживає у селах (і не соромиться про це говорити) – що, в принципі, і співпадає з наведеними вище даними:

Продовжуючи рухатися за «бобовим шляхом» розвитку подій, ми помічаємо, що, окрім звичних «крадіжок заради справедливості», одного разу всім «мисливцям за скарбами» (а Джеку двічі) випадає можливість здійснити подорож до самого неба, котру вони використовують заради збагачення та під час якої зустрічаються із чотирма навіженими персонажами, кожен із яких має свою «професію» – один після гонитви за золотом працює над знищенням світу, другий прикидається не тим, ким є насправді, виманюючи у інших людей корисні речі, третій конструює вражаючу масштабами та можливостями техніку, четвертий воює та оберігає королівство:

Щодо символіки цих персонажів ми маємо два припущення:

1) з огляду на те, що фігура короля та підпорядкованих йому принців спроектована у небо, традиційний простір вищих сил, цілком можливо, що король – це уособлення Бога, сприйнятого крізь призму вад священнослужителів: відомої жадібності середньовічних церковників щодо накопичення земель і багатств та постійних погроз віруючим Божою карою, якщо вони не прислухалися до служителів церкви – сучасним Нідерландам через їх суперлібералізм також багато хто із духовних отців пророкує «долю Содому та Гоморри»[[24]](#footnote-24) (загалом, у цьому контексті здійснений нідерландськими шукачами багатств «виклик небу» не уявляється чимось екстраординарним – серед реальних жителів країни побутує приказка «Землю створив Бог, а Голландію – голландці», оскільки ними самими було прикладено чимало зусиль щодо осушування територій та розвитку наукової думки, в той час як здійснена на релігійних засадах «пілларизація» земель більше розчарувала нідерландців у релігіях як духовних засобах досягнення плодотворного консенсусу, що вилилося у зростання кількості атеїстів); три принци, відповідно – три впливові релігії Нідерландів, що, незважаючи на переважаючий сьогодні серед жителів країни атеїзм (за різними даними – від 42 до 47%), сконцентрувалися у історичних областях або були привнесені зовні потоками мігрантів:

- це католицизм (південь Нідерландів, іспанський духовний спадок), що з його центрацією в питаннях віри, моралі, дисципліни та управління навколо фігури Папи та рішень Всесвітніх Соборів найбільш відповідає образу «мінливого» принца-гедоніста, оскільки, як нам відомо з історії, ідеологічна ідентичність Пап та Ватикану «коливалася», змінювалася та перезмінювалася у власних інтересах та під «політичним вітром» незлічиму кількість разів, а щодо проявів свого гедонізму католицькими церковними служителями вже написано та відзнято багато документальних матеріалів;

- це кальвінізм (північ Нідерландів, спадок женевських проповідників), котрому пасує образ принца-вченого з його любов’ю до природничих наук, адже, з точки зору кальвіністів, першопочатковим одкровенням Бога була природа: «Бог дав нам дві книги, два одкровення про Себе: книгу природи і Книгу Святого Письма. Хоча ці одкровення нерівноцінні, визнання природи і Писання як одкровення Божого є важливим початком кальвінізму. Під книгою природи кальвініст розуміє щось більше, ніж просто природні плоди творіння Божого, будь то мінерали, флора, фауна або люди. Ці природні об'єкти не тільки створені Богом, але Він так само направляє їх рух в історії. Тому історія – як природна, так і людська – відкриває нам багато істин про Бога і являє Його вказівний перст. Говорячи про природу та історію, ми включаємо в це коло людину… Задум Божий НЕ зведений в якусь абстрактну систему, але втілений у природі. Бог бажає, щоб Його творіння осягало ці думки, виявляло їх єдність і гармонію, їх сутнісну природу і призначення. Звідси видно, наскільки широким поглядом на життя повинен володіти кальвініст. Він бачить свій обов'язок у дослідженні всього процесу життя і повинен розвинути ці приховані ідеї, звести їх для себе в гармонійне, ясне ціле і знайти їм застосування в Ім'я Боже. Природа і все життя в цілому стають тим священним полем, де він повинен служити Богові» [Митер];

- це іслам («подарунок» іммігрантів із Азії та Африки, котрий зараз шукає у Нідерландах і своє політичне «місце під сонцем»), втіленій у образі принца-воїна та захисника з величезним мечем (див. повне зображення далі по тексту у частині про схеми тіла) – якому, як не цьому, принцу відобразити духовну сутність релігійно-політичної організації, що розбудовують на вічних так званих «рядках меча»[[25]](#footnote-25) у Корані: «Фактично, грунтуючись на рядках меча, на численних інших рядках Корану, а також на усних висловлюваннях Мухаммеда, офіційна влада, шейхи, муфтії, імами і все мусульманське співтовариство в цілому протягом століть прийшло до єдиної думки, що іслам повинен знаходитися в стані постійної війни з немусульманським світом до повного придушення... Зіставляючи рядки Корану, що говорять про насильство, з аналогічними витягами із Старого Завіту, можна відзначити, що Коран абсолютно чітко використовує мову, котра, переходячи межі часу і простору, закликає віруючих переслідувати і вбивати невіруючих в даний час не менше, ніж у минулі часи. Бог велів євреям вбивати хітітян, аморітян, народи Канаан, Перізіт, Хівіт та Іебузіт – тобто певних людей в певний відрізок часу. Бог ніколи не дає євреям веління, не обмежені часом, він не велить нащадкам євреїв вбивати. З іншого боку, хоча вороги ісламу, так само як і вороги євреїв, були історичним фактом (тобто християнська Візантія і зороастрійська Персія), Коран рідко вказує специфічні назви. Замість цього мусульманам велять боротися з «людьми книги» (християнами і євреями) – «до того часу, поки вони не змиряться» і «вбивати іновірців де б ти їх не знайшов». Два союзних слова в арабській мові «до тих пір поки» (хата) і «де б не» (хаітху) демонструють вічний і повсюдний характер цих наказів: все ще є «люди книги», яких треба «остаточно втихомирити» (особливо в Америці , Європі та Ізраїлі), а також «ідолопоклонники», яких треба вбивати «де б то не було» (особливо в Азії та Африці в районі Сахари)» [Raymond, 2009];

2) також навіжений персонаж-король може бути уособленням конкретної людської історичної постаті, а саме іспанського короля Філіппа II із авторитарно-бюрократичним стилем правління та владними претензіями на Нідерланди, за часів якого і відбувалося повстання гьозів – в такому випадку три принци, найймовірніше, символізують три основні сили (що включали лише небагатьох «обраних» через побоювання Філіппа впасти у залежність від радників), на котрі він опирався:

- це представники вищої іспанської аристократії та гранди (зокрема, герцог Альба), яких Філіп залучав у центральні органи управління для вирішення зовнішньополітичних і військових питань та покладав обов'язки віце-королів і послів при європейських дворах (своєрідні принци-гедоністи, найбільш наближені до короля, із дипломатичною «мінливістю», тобто виверткістю);

- це вчені (часто із духовним званням), які отримали освіту в провідних університетах та коледжах Кастилії і були головними помічниками Філіппа у Іспанії (очевидно, що їх збірний образ в такому разі – осідлий та прихильний до сов як символів мудрості принц-вчений, який власне і змайстрував для короля летючий острів);

- це воїни (постійна армія та найманці), які брали участь у іспансько-нідерладському військовому протистоянні (відповідно, пов’язані з образом принца-воїна).

Також у небо спроектовано жіночий образ Емми, що за способом життя є накладенням взаємовиключеностей: вона і принцеса, і войовнича захисниця людей Червона Шапочка, і охоча до наживи розбійниця, і знов принцеса (тільки вже не просто, а «небесна»), і знов Червона Шапочка. Так само, як і у випадку із французьким жіночим Орденом, ми, вочевидь, маємо справу із символізованим способом життя нідерландських феміністок, які дійсно усіляко демонструють свою «піднесеність» як жінок, не можуть зупинитися у процесі ініціативного «змінотворення» та при цьому всьому потребують управлінського «батьківського» захисту – ще раз звернемося до подорожніх спостережень, що занотували та люб’язно відкрили широкому колу читачів Л. Бауке та К. Уайт: «Звільнення жінки – мабуть, найбільш яскравий приклад «національних пристрастей»; в боротьбі за свободу слабка стать використовує всі можливі способи поліпшити своє становище в суспільстві. Щорічно голландський уряд з легкістю віддає феміністкам 12-13 мільйонів гульденів на «дослідження». Сучасні голландські фрау настільки фанатично шанують особливості своєї статури, що піднесли жіночу стать на вершину світобудови. Вони, в першу чергу, ЖІНКИ і лише потім – люди, людські особини та ін. У фрау є свої власні кафе, книги, журнали, газети, театри, туристичні агентства, об'єднання і, зрозуміло, медичні центри. За допомогою засобів масової інформації фрау можуть створювати (і безперервно це роблять) різні ініціативні групи, що несуть радикальні зміни в життя суспільства і змінюють його закони. Це стосується не тільки контролю над народжуваністю, але відноситься також і до абортів, розлучень, одностатевої любові і проблемам рівності (шляхом придушення). Боротьба жінок за незалежність – типовий і класичний приклад манії, що найшла на сучасне голландське суспільство. Войовниці-голландки ладні влаштовувати демонстрації з приводу, що людям розсудливим видалися би нікчемним. Узявши телефонний довідник Амстердаму за 1990 р., можна знайти не менше тридцяти рубрик, присвячених проблемам жінок... Незважаючи на суфражистський дух кампаній, голландські фрау, які борються за свободу, цілком і повністю розраховують на підтримку уряду. Наприклад, група підтримки досліджень зі звільнення жінок щорічно запрошує з бюджету 6 мільйонів гульденів на вивчення жіночого питання, а організація «Жінки в управлінській діяльності», створена для поліпшення становища працюючих і прагнучих до кар'єри жінок, – понад 7 мільйонів» [Бауке, Уайт, 2002]. На відміну від вирішення проблеми із Небесним королівством, що полягає у обезціненні або збірного образу вищих сил (Бог за зразком Старого Заповіту та наслідуючі його пожадливі консервативні церковники, які ще представлені у географічному «Біблійному поясі Нідерландів», мінливий католицизм, «безумовно-передвизначений» кальвінізм, войовничий іслам), або образу авторитарного управлінця «із минулого», проблема із нідерландським «схибленим на свободі» фемінізмом і не розглядається як така, що потребує вирішення.

**Інтерпретація 2.** У цьому, ймовірно, виражалася і виражається двоїстість голандського національного характеру та його суперечливість. З одного боку, це були і є пуритани до "мозку кісток", які «витрачали менше, ніж заробляли». Один з найвидатніших голандських культурологів Й.Хейзинга пише, що «в 1676 році Паллавічіно, папський нунцій в Кельні, відвідав країну (мається на увазі Голандію) і був вражений тим, що повсюдно за межами Гааги сяє стара простота в манерах, одязі і меблях» [Huizinga, 1968, р.62]. Якщо ж розглядати ідентичність типового голандця під іншим кутом зору, то її вічним потягом до подорожей в далекі країни та першочерговим мотивом цих подорожей було розширення торговельних зв'язків, відкриття і дослідження нових земель, утворення колоній, сприяння створенню атмосфери, в якій неможливо було не піддатися впливам всього іноземного та екзотичного. Ще одним джерелом впливу стало близьке сусідство з Францією, Італією і Фландрією, яке прищеплювало витонченість і смак до вишуканості.

Британський історик і мистецтвознавець Симон Шама у своєму дослідженні «The embarrassment of riches: an interpretation of Dutch culture in the Golden Age» відзначав цей потяг до розкошів: «. це не була, згідно з історичним кліше, культура, яка суворо обмежувала задоволення. Насправді здається правдоподібним, що ринок декоративно-прикладного мистецтва був розвинений в Голландії набагато більше, ніж де-небудь в Європі середини XVII століття. Хоча венеціанські дзеркала, турецькі килими, перський шовк і японські лаковані вироби дійсно реекспортували з інших країн, місцевий ринок також був життєрадісним за характером, особливо в другій половині століття. Безсумнівно, потреба проникала за межі багатющої еліти, тому вправні майстерні в Амстердамі звернулися до імітацій, особливо дзеркал і лакових шкатулок, виготовлених за більш низькою ціною» [цит.згідно: Huizinga, 1968, р.62-63]. Культурно-релігійна мозаїчність зумовлює ключову рису голандського національного характеру - толерантність до девіацій. Голандці цілком толерантно ставляться до повій, які демонструють свої принади на розі вулиць; до гомосексуалів, наркоманів та химерних звичок іммігрантів і біженців з усього світу. Тут наркоманам, які вживають героїн, безкоштовно роздають шприци, а дівчаткам-підліткам, на їх прохання, роблять аборти. Місцевих жителів не хвилює навіть те, що їхню державу повсюдно і затято іменують Голандією (хоча Голандія - це всього-на-всього одна з провінцій в Нідерландах). Зворотнім боком цієї схильності до майже ексгібіціоністської прозорості стає приватизм. Повага до права людини жити своїм власним життям є притаманною ідентичності голандців. Їхні вчинки визначає внутрішнє відчуття міри, розуміння того, наскільки далеко вони можуть дозволити собі зайти, чи не втручаючись в межі чужого приватного життя і не зневажаючи особистої свободи. Життя в цих межах, проходить майже як в прозорій клітці, куди дивитися можна, але заходити заборонено.

**ГРА №7**

**Зміст**. Дійство розгортається у країні з минулого – Чехословаччині – на горі Снєжка (чи біля неї). Гравець переноситься у забуте королівство Флоралія, сховане у горах разом із високою баштою, в якій живуть дві принцеси: Рапунцель та Белладонна. Принцеси – звідні сестри за батьком, обидві по-своєму обдаровані богинею Флорою і представляють дві протилежності: Рапунцель має надзвичайну доброту, чарівне волосся із цілющою силою і голос, що надихає усе живе на розквіт; Белладонна ж має негативний дар вбивати людину лише одним дотиком до неї, через що, на противагу класичному сюжету казки «Рапунцель», ізольованою в неприступній башті з дитинства була саме Белладонна – Рапунцель лише навідувалася у її височінь до самотньої дівчинки, щоб пограти та поспілкуватися з нею, оскільки тільки Рапунцель була стійкою до смертоносних чар Белладонни. Дівчата дорослішали, і Рапунцель очікувала прибуття судженого їй прекрасного принца, а Белладонна постійно займалася високотехнологічними експериментами із генами рослин, створюючи нові й нові генно-модифіковані зразки, та заздрила Рапунцель через те, що ніколи не могла мати сама. Тож врешті-решт Белладонна підкорює податливу Рапунцель, вдягнувши їй на голову зачарований вінок, і залучає силу її голосу до оживлення свого нового генетично-модифікованого винаходу –швидкорослих заростей квітучої белладонни із отруйним пилком, котра під час чарівного співу Рапунцель розквітає ще більше та отруює повітря у всій країні. Детектив покликаний запобігти широкому розповсюдженню отрути та розібратися, треба чи не треба і можна чи не можна розлучати сестер, оскільки в Чехословаччину якраз нарешті прибуває і принц Росс із своєю рідною сестрою Сніговою Королевою із Швейцарії, бажаючи укласти шлюб із Рапунцель. Вперше розвиток подій гравцю-«детективу» запропоновано обрати самостійно із трьох варіантів: 1) Рапунцель залишається стримувати своїми посиленими добрими чарами зло, що йде від Белладонни, і вони вдвох впадають у сон біля підніжжя Снєжки, а принц Росс, поважаючи вибір своєї судженої, залишається їх оберігати; 2) принц Росс та Рапунцель утворюють пару після ослаблення злих чар та смерті ослабленої Белладонни (її невільного самостійного падіння з гори через втрату координації); 3) принц Росс знищує головний генно-модифікований витвір Белладонни, що заодно і послаблює сили самої Белладонни, однак їй дарують життя і відсилають подалі від Рапунцель «на виправлення».

**Інтерпретація 1.** Події у грі, очевидно, переносять нас у символічно відтворений часопростір розпаду Чехословаччини, де кожному гравцю пропонується віртуально виразити самостійне рішення з приводу долі, що мала спіткати ці країни на у 90-х рр. ХХ ст. – недарма у грі і дві головні героїні: за усіма ознаками образ Белладонни співпадає із тодішнім образом Чехії – країна, більш розвинена і науково, і технологічно, і політично, і економічно, і на цих підставах вона відігравала роль лідера у об’єднанні (це неофіційне лідерство було визнане як всередині, так і зовні політичного союзу двох країн); в той час як Словакія – країна, більш обдарована природними ресурсами, але набагато менш розвинена, аграрна та з високим рівнем безробіття, на котру була «перекинута» важка промисловість, тож громадяни котрої радо користувалися можливістю працювати на території Чехії. Однак Чехія, по-перше, болюче переживає своє «ув'язнення в башті» (тобто відлучення від Західної Європи після Другої світової війни), по-друге, аналогічно не хоче миритися із втратою ролі ініціатора та лідера у союзі із Словакією після «оксамитного розлучення» та й взагалі із втратою Словакії, що не схотіла йти схожим політичним курсом на «повернення статусу споконвічно європейської країни», а неквапливо роздумувала про свої можливі вигоди від ЄС, НАТО та Росії та про статус «посередника між Заходом і Сходом». Але ми маємо пам’ятати, що мова йде не просто про країни, а про конкретну соціальну верству, адже «роздумували» та приймали заходи не країни, а їх тодішнє керівництво, тобто управлінці Чехії та Словакії. Таким чином, що здійснює незадоволене управління Чехії? Воно «покладає чарівний вінок на голову» управлінню Словакії, тобто нашвидкуруч сплітає та вербалізовано (у текстах політичних промов) покладає на нього бажані та привабливі для очей чехів(!) моральні зобов’язання (адже зона голови – це символічна зона надцензури, Супер-Его, і все, що знаходиться на найвищій частині людського тіла, містить «закодовану» інформацію про моральні ідеали людини); далі управління Чехії примушує посилено працювати більш потужний пропагандистський витвір – «генно-модифіковану квітучу белладонну», що, згідно до негативного аспекту її символіки, означає джерело небезпечних ілюзій (неправильне та надмірне вживання частин цієї рослини у кращому випадку викликає не смерть, а галюцинації та марення – людина у викликаному белладонною зміненому стані свідомості бачить, чує і відчуває те, чого насправді немає, неправильно сприймає обстановку, події, поведінку оточуючих, однією з характерних ілюзій є відчуття «польоту»). Пропаганда зі створення ілюзій для громадян обох країн збільшує радіус та силу ураження одночасно із голосом управління Словакії, адже, згідно до низки символічних дій у грі, отруйний пилок розлітається по всій Чехословаччині під спів Рапунцель:

У реальному житті це мало місце за використання чеськими політиками будь-якого приводу «причепитися до слів» та до вчинків політиків словацьких, результатом чого був вербальний потік звинувачень у бік не лише словацьких управлінців, а й усього словацького народу, що буквально «отруювало» атмосферу у обох країнах – більшість чехів піддавалися приємній «ілюзії польоту», тобто самозвеличення у своїх очах (скільки всього вони зробили для відсталих словаків), а словаки, в свою чергу, відповідали новою порцією націоналізму: «Ось як висловився щодо словацького питання в рамках Чехословаччини колишній міністр культури ЧР Павло Тігрід у своєму виступі 4 жовтня 1998 р. у зв'язку з парламентськими виборами у Словаччині: «Вже шість років під гаслом: невдячні. В час першої республіки ми двадцять років робили все, що в наших силах – від освіти до промисловості, – щоб словаки вперше могли жити як повноправна нація в демократичній державі, а вони нас, невдячні, за першої ж небезпеки, після вторгнення нацистів у березні 1939 р. віроломно покинули. Після війни, в якій вони воювали не на тому боці, ми дали їм, братам словацьким, новий шанс з низкою специфічних національних прав; ми повторили цей фокус в розширеному варіанті після падіння тоталітаризму лише потім, щоб через три роки вони знову повернулися до нас спиною і ще запалили вогнища на словацьких пагорбах на честь полум'яного святкування цього віроломства. І тепер стало вже звичним, що ми, чехи, зі значною часткою зловтіхи говорили: хотіли незалежності, так маєте її у власному соку, от і смажтеся в ній!». Схожих поглядів на взаємини зі словаками дотримувалася більшість чехів. Ця обставина стала причиною пильної уваги до економічного розвитку і політичного курсу Словаччини та різких коментарів з боку Чехії. Жорстка критика зовнішньо- і внутрішньополітичного курсу Словаччини з боку Чехії, спроби чинити тиск на Словаччину, а також постійне прагнення підкреслити власні переваги на тлі сусідських недоліків викликали тільки роздратування у Словаччині» [Сорокина, 2005]. Взаємне полегшення стало можливим лише за приходу до влади у обох країнах політиків, які не мали безпосереднього відношення до «оксамитного розлучення» (котре виявилося не таким вже й оксамитовим), та за втручання представників Європейського Союзу, після чого Чехія знову мусила виявити ініціативу, однак вже у поступках в конфліктах після поділу колись сумісної власності (зокрема, багаторічне розділення федерального банку Чехословаччини та «розпилювання» Бойницького вівтаря) та ускладнень із «надстандартними» двосторонніми відносинами (щодо збереження чеських позицій на словацькому ринку і взаємної трудової зайнятості громадян). Варіанти завершення гри, у сутності, центровані на тому ж самому – прибуття зовнішніх посередників для врегулювання взаємин між Белладонною і Рапунцель (детектив та «делегація» із віртуальної Швейцарії, з якою, доречі, у сучасної Словакії дійсно наявні двосторонні договори[[26]](#footnote-26)), пошук засобів різної міри радикальності для посилення позиції Рапунцель (Словакія) та послаблення позиції Белладонни (Чехія), причому простір загострення та вирішення проблеми якраз символічно стосується ціледосягнення сторін (гори + палац Белладонни у вигляді великої башти як тло чеської уявної грандіозності у цьому просторі), а самі проблеми добре усвідомлені (символічний час доби – день). Звісно, для тих, хто бажав би, щоб Чехія та Словаччина разом «почали усе спочатку» (символічний «спуск» обох принцес до підніжжя гори та «засинання» для зовнішнього втручання – все ж таки, у них є «спільний батько» як уособлення духовної культурно-історичної спільності), існує віртуальний перший варіант.

**Інтерпретація 2.** Політичні та психологічні причини відчуження чехів і словаків сформулював в 1992 році в інтерв'ю словацькому радіо президент ЧСФР Вацлав Гавел: «Той чех, який стверджував би, що словаки є дивними, другогатунковими або підозрілими тільки тому, що дещо відрізняються від чехів і прагнуть якось реалізувати свою національну ідентичність, - така людина була б божевільною, і мені здається, що таких людей в Чехії дуже мало. Проте, з іншого боку, правдивим є те, що серед чехів вельми поширеною є певна недовіра до якихось національно-визвольних зусиль словаків. Причина цього є доволі простою. Справа в тому, що у чехів національне почуття і традиція чеської державності якось зливаються з почуттям приналежності до Чехословаччини та її державності. Все федеральне тут, в Чехії, люди куди більше вважають своїм, ніж у Словаччині, де все федеральне часто сприймається як щось нав'язане, щось злегка вороже, щось підозріле» [http://www.radio.cz/ru/rubrika/progulki/chexi-i-slovaki-neprostoj-brak-i-tixij-razvod]. Сьогодні у відносинах між Чехією і Словаччиною залишається шерег невирішених проблем, зокрема судовий процес щодо дачного ареалу в районі словацького містечка Макова поблизу чесько-словацького кордону, де дачні ділянки зазвичай належали чехам, а словацька сторона відмовила власникам дач в праві їх приватизації та провела приватизацію на користь місцевої влади, що викликало, в свою чергу, невдоволення чеських господарів. Суперечка триває через суд, який і досі не є завершеним. Також між двома країнами існує безвізовий режим, який діє відносно їх громадян, але іноземці, які подорожують через Словаччину на схід, часто забувають про обов'язок сплати за словацьку транзитну візу. Можна сказати, що і 10 років після розпаду федерації Чехія, як і раніше, залишається для багатьох словаків вікном у світ. Останнім часом подейкують навіть про «відплив мізків» зі Словаччини до Чехії. Словацька діаспора в Празі є однією з найбільш численних. Близька і заможна чеська столиця приваблює молодих словаків, насамперед студентів. За взаємною домовленістю навчання для словацьких студентів в Чехії є безкоштовним. Зокрема, на фізико-математичному факультеті Празького університету від 30 до 40% студентів становлять словаки. Інтерес чехів до навчання в Братиславі є значно меншим, що спричинено, насамперед, більш низьким економічним рівнем розвитку Словаччини. Значні за чисельністю контингенти словаків епізодично мігрують до Чехії і зокрема до Праги на заробітки, що для Чехії є економічно вигідним, оскільки робоча сила зі Словаччини є відносно дешевою, а головне-добросовісною. Зрозуміло, що між двома етнічними субідентичностями колись єдиної держави зберігається латентний міжкультурний конфлікт, розв'язання якого відкладається на невизначену перспективу.

**ГРА №8 (на основі даних із бета-версії)**

**Зміст.** На час підготовки цього розділу повна версія восьмої гри з серії нам недоступна, однак бета-версія дає можливість зорієнтуватися у всьому, крім ключа до вирішення проблеми. Дійство відбувається у Греції поблизу острову Крит і у ввідному відеоролику до гри гравцю демонструють, як 1) на поверхності моря у ранковий чи денний час займається своїм промислом один із місцевих рибалок (ми припускаємо, що час все-таки ранковий, оскільки рибацтво – це в основному «раннє» заняття); 2) під ним на глибині моря прямо із дна виростає загадкове королівство, вода біля якого забарвлюється на пурпуровий колір і забарвлення піднімається все вище і вище; 3) з того ж глибинного королівства з’являється величезна мурена, яка спочатку здійснює напад на рибалку, а потім підпалює селища на березі; 4) водночас там, де поширюється пурпурова морська вода, гине вся риба; 5) люди починають спостерігати появу русалок, які демонструють до них вороже відношення. Тож викликаному детективу необхідно скласти це все у єдину картину і розібратися з вирішенням основної проблеми, котра вбачається жителями як «пурпуровий приплив», що одного разу вже занапастив їх острів з подачі злої богині моря. Але пурпуровий приплив виявляється лише проявом основної проблеми – потрапивши у морський палац, гравець-«детектив» 1) дізнається, що колись це королівство, назва якому Пр*а'*зіно, колись було наземним і надзвичайно процвітаючим; 2) знаходить у палаці пусту гробницю короля Александроса та виходить на короткий контакт із духом бувшого канцлера королівства; 3) зустрічається із низкою істот: тією самою величезною муреною, однією з принцес-Русалоньок (не такою вже і ворожою, навіть навпаки – стурбованою за життя детектива) та із самим неупокоєним королем Александросом, вже напівлюдиною-напівомаром:

На цьому бета-версія гри обривається, залишаючи «детектива» із повідомленням про те, що змутувавший Александрос намагається відновити бувше величчя свого королівства.

**Інтерпретація 1.** Ми маємо справу із двома групами символів:

- кольорами: пурпуровий та «празіно», котрий на основі праць Демокріта розшифрований А. Ф. Лосєвим у «Історії античної естетики» як поєднання «пурпурового» і «лазурового» (блакитного) або «пурпурового» і «жовто-зеленого» (див.: [Лосев, 1963]). Семантика пурпурового кольору пов’язана із соціальними верствами, які носили одяг такого кольору, а це були представники царської/королівської та церковної влади: приказка «народжений у пурпурі» означала належність до вищої соціальної страти, а «піднявся до пурпуру» – службове підвищення у церкві до рангу кардинала (виключенням були лише грецькі піхотинці, які носили пурпурний одяг з метою приховати сліди крові на тілі і тим самим психічно впливати на ворога, створюючи образ «невразливих»), тож пурпуровий колір символізує владність та могутність (див.: [Пурпурный цвет: символика цвета]). У кольорі «празіно» до вищенаведеного додається семантика, пов’язана або із духовністю (блакитний), або із емоційністю (жовтий) та вольовою мобілізацією (зелений);

- істотами: величезна мурена, русалки та напівлюдина-напівомар. Всіх їх об’єднують такі властивості, як хижість (мурена та омар полюють на мешканців моря, русалки як фольклорний персонаж – на безсмертні душі людей), переважно нічний придонний спосіб життя (лише русалки здатні підніматися на поверхню у пошуках чергової людської здобичі, для незвичайної за розмірами мурени у грі зроблено вийняток) та підвищена адаптивність і здатність до оновлення (гнучкість, мускулистість та забарвлення мурени дозволяють їй успішно рухатися і ховатися у найскладніших системах виїмок морського дна, доки її не починають чимось штурляти чи колоти – тоді вона із навіженістю бійцівської собаки пускає в хід гострі і отруйні зуби; омар у разі крайньої необхідності може «пожертвувати» своїми ногами, дозволивши їм відірватися – вони все одно відростуть, хоча інколи цей процес, за якого омарам потрібно тихо переховуватися, триває роками; русалки ж здатні знаходитися і у воді, і на суші). Враховуючи те, що всі ці символічні істоти розташовані у символічному просторі грецької колективної енергії (море як велика сукупність індивідуальних лібідо), вони відображають актуальні неусвідомлювані афекти та надихаючі образи із колективної пам’яті греків – розлючена величезна мурена на поверхні моря видає їх сучасну гіперчутливість та гіпервразливість до «кольок» у вигляді піджартовувань, іронізувань та принижень; образи ворожих до людей принцес-русалок підкреслюють конфлікт між свідомістю та несвідомим, що не дозволяє рухатися «шляхом спасіння» (у європейському та слов’янському фольклорі русалки полювали на безсмертні душі християн, на тепло і життя людських тіл та на щирі почуття, з котрих самі нічого не мали, у індобуддизмі ж подібні до русалок водні істоти жіночої статі, яких називали «апсарами», займалися відволіканям зосереджених аскетів); а змутувавша людина-омар Александрос унаочнює «підняття з могили» значущого для греків образу величного управлінця із минулого, Олександра Великого або Олександра Македонського, що надихає їх у теперішньому. У повсякденному житті греки і так не оминали можливості нагадати не лише про те, що «греки – народ із давньою історією» і що «греки заклали основу європейської цивілізації», а й про те, що вони – «нащадки Олександра Великого», а з огляду на останні реальні події відображена віртуально актуалізація образу «божественного» та безжального управлінця-воїна, перед яким усі без виключення мають проскінезувати (тобто простягатися долілиць і цілувати ноги), не виявляється випадковою. Греки б знову воліли саме такого управлінця і воліли б бути подібними йому самі, адже загальна картина ситуації у Греції із доступних ігрових символічних деталей складається наступною. Колись давно Греція вже переживала масштабні проблеми, пов’язані з «отруєнням» колективної енергії духом владності та могутності, що відбулося через загадкову «богиню моря», тобто якусь значущу жінку високого соціального становища, про яку даних поки що немає. Можливо – це лише попереднє припущення, – що мова йде про образ відомої давньогрецької гетери Аспасії, яка дійсно стала своєрідною «богинею» колективного несвідомого того часу, збираючи у Афінах разом із аристократом Періклом навколо себе співтовариство видатних філософів, художників та літераторів епохи, та водночас спровокувала значні суспільні невдоволення, домисли, наклепи і навіть гучний суд щодо, по-перше, її походження, репутації та незаконних фактично-шлюбних стосунків із Періклом, по-друге, її гаданого негативного впливу на зовнішню і внутрішню політику Афін (детальніше див.: [Аспасия, 2009; Биографический справочник; Мусский]). На сьогоднішній день у Греції також існують складнощі із колективним несвідомим, що вбивають віру греків у своє спасіння (гинуча риба, а риба у християнстві є одним із головних символів причетності до цього віросповідання) – ці складнощі пов’язані із отруйною силою відновлених войовничо-претензійних емоційних станів та бажання знов показати вражаючу минувшу велич. На тлі нещодавньої економічної кризи, її передумов та наслідків такий настрій греків уявляється зворотною реакцією на кепкування та обр*а'*зи, котрі Греція отримує від ЄС та від усього світу. Дійсно, за об’єктивними оцінками її господарства Греція має і багаті надра, і значні розвідані запаси корисних копалин, і великі промислові одиниці, і розвинене судноплавство, і величезний потенціал для розвитку сільськогосподарського виробництва та туризму, і працелюбство – у країні є все, щоб саму себе нагодувати і забезпечити. Однак, по-перше, через нав’язливе кредитування і тиск Європейського Союзу, якому було очевидно ще з 2009 р., що віддати навіть вже наявні кредити греки будуть неспроможні; по-друге, через закритість і корумпованість системи отримання престижних та прибуткових професій (фармацевта, інженера, архітектора, адвоката тощо), що сусідствує зі штучно створеною недоступністю для греків навіть низькооплачуваних професій, оскільки їх робочі місця позаймали ще менш претензійні іммігранти з Балканських країн та Північної Африки; по-третє, через клановість та непатріотичну політику місцевих урядів Греція переживає тяжкий економічний занепад, постійно чуючи поверхневу стереотипну пропаганду про «ледачих греків, які проїли кредити» (або «свиней, які проїли кредити»), «професіоналів відпочинку», «карнавальну націю» і тому подібне (див.: [Климовский, Ганжа; Кризис в Греции: мифы и реальность; Лубоцкая, 2013]). Тож «колиска західноєвропейської цивілізації» розколисана до обертів чи не на всі 360°: сходить неонацистський «Золотий світанок», критично поширюється дитяча праця, збільшується кількість вбивств і крадіжок, зростає число повій, наркоманів та хворих на СНІД – при цьому, доречі, греки навіть спеціально інфікувалися ВІЧ заради отримання виплати у 700 євро на людину від ЄС (див.: [Сумленный, Кокшаров; Греки сами заражают себя ВИЧ, 2013]). Неважко уявити собі кінцевий колективний психічний стан, з глибин котрого починають підніматися символічні чудовиська та химери, описані вище – їх породило ніщо інше, як вкрай уїдені відчуття греками власної гідності, гордості за свою етнічну ідентичність та уражене насмішками хворе «гріховне» місце у вигляді честолюбства. Звісно, що з огляду на незначний час для усвідомлення цієї проблеми воно ще знаходиться десь «зранку», а загрожує в першу чергу представникам найголовніших у аграрно-морській країні професій – рибакам і селянам. Віртуальний опис ключа до вирішення проблеми, сподіваємося, дізнаємося пізніше.

**Інтерпретація 2.** Грецька культура виявилася одним з найважливіших чинників, які зумовили становлення етнічної ідентичності не лише Стародавньої, але і сучасної Греції. Грецька охлократична демократія як форма політичного устрою, а також відповідна їй політична культура є феноменом культури, який виступає своєрідним «відхиленням» від більш поширених в Європі олігархічних, аристократичних і монархічних форм соціально-політичного життєустрою. Вона історично виникає методом «від супротивного», відштовхуючись від них як опозиційна ідентичність, у якої виникає конфлікт між її аристократичними амбіціями минулого ("ми як нащадки Платона і Аристотеля") і теперішнім ("ми сибарити, які уявляють собі, що в меркантильному і прагматичному світі варті чогось вищого і кращого, ніж просто працювати і примножувати свій добробут"). Для сучасних греків як носіїв залишків амбіційної ідентичності культуртрегерів давнього минулого перестає бути зрозумілим, що демократія може виникати і стійко відтворюватися, тільки виходячи з модерної культури громадянського суспільства, фіксуючи себе у відповідній політичній культурі, цінностях і традиціях, а не з архаїчної кланово-полісної традиції, яка в сучасниїх умовах може давати на виході лише застійні процеси у вигляді аномії. Специфікою сучасної культури Греції є її висока внутрішня конфліктність по відношенню до цінностей Євросоюзу, яка зумовлена неприйняттям з боку населення політики прихованого захоплення, привласнення, приватизації політичної влади представниками інших, конкурентоспроможніших етнічних спільнот. Виникнення історично першого громадянського суспільства та його демократичної культури стало чинником відставання та деградації Греції в її відштовхуванні від «архаїки» монархічних і аристократичних тенденцій, що, з одного боку, сприяло лідерському позиціонуванню родової культури демосу, а з іншого боку - трансформувало природне для військово-аристократичних верств прагнення до влади, дозволивши реалізувати амбіції аристократії без спроб створення автократії. Остання обставина сприяла переважанню неінституціоналізовано-ціннісних елементів соціально-політичної організації над інституційними, які мали б, в теорії, захищати демократію ефективніше, ніж суди чи закони. В практиці остання обставина вилилася в непристосованість Греції для демократичного устрою індустріального суспільства, в якому, на відміну від архаїчного полісного суспільства, доводиться мати справу з безособово-інституційними технологіями управління, які очевидним чином суперечать доступності влади для всіх громадян полісів, некодифікованому функціонуванню соціальних норм (коли, з одного боку, їх, в суто технічному вимірі, неможливо кодифікувати, у повному обсязі відобразити в праві, а з іншого - відсутнім є прагнення до цього, що дозволяє ворогам грецької демократії вести боротьбу з нею, використовуючи її власні можливості), стихійному застосуванню демократичних репресій (афінські сикофанти, остракізм і т.д) при ігноруванні юридичної законності. Аномічним тенденціями грецької етнічності сприяли такі цінності грецької політичної культури, як прагнення до соціальних компромісів, право будь-якого громадянина на участь у політиці без наявності будь-якого спеціальної освіти, більш висока значущість лойяльності до політичного ладу у порівнянні з професійною компетенцією управлінця, право на захист демократичного ладу ціною превентивних репресій щодо політично активних громадян і т.д. На прикладі Греції стає зрозумілим, що її етнічна ідентичність може успішним чином функціонувати лише в суспільстві, де домінантом є «середній клас», рівень масової культури якого є в цілому досить простим, зберігаючи множинні архаїчні пережитки. Підвищення загального рівня культури і збільшення числа інтелектуалів призводить до зростання аристократизму культури, що загрожує демократичній політичній культурі, її традиціям і самій демократії. Зниження загального рівня культури і зростання політичного впливу соціальних низів в сучасних умовах також є значущою загрозою для соціально-економічної та політичної стабільності грецького суспільства. Останнє своїм прикладом доводить також неефективність теорії «демократичного транзиту» та неможливість механічної «пересадки» демократії як політичного ладу без попередньої роботи у сфері культури суспільства зусиллями самого суспільства, без створення в ньому тієї громадянської культури та демократичної традиції, які в результаті і обумовлюють перемогу демократії інформаційного суспільства.

Ось ми і дійшли до третього рівня нашого аналізу – тепер розберемося, як із рисами культур вищеописаних країн у серії ігор поєднуються риси китайської та американської культури. *Жанр самої гри* наслідує, як ми вже відзначали, надбання західної культури (американської та англійської): перша детективна оповідь була написана американцем Аланом Едгаром По (серія з трьох оповідань: «Вбивство на вулиці Морг», «Таємниця Марі Роже», «Викрадений лист», 1841-1845 рр.), а перший детективний роман – Анною Кетрін Грін («Справа Лівенуорт», 1878 р.) ще до «Пригод Шерлока Холмса» Артура Конана Дойла; а перші відомі зведення правил були здійснені англійськими письменниками Уїллардом Хеттінгтоном (псевдонім «Стівен Ван Дайн», «20 правил для тих, хто пише детективи», 1928 р.) та Рональдом Роксом («Десять заповідей детективного роману», 1928 р., він же заснував Детективний клуб) (див.: [Борисенко; Детектив; Нокс]). Висока *міра деталізації ігрового світу* має відношення до обох культур – і до американської, і до китайської, різниться тільки характер соціальноїа обумовленості такої схильності. Культурні індустрії американців тяжіють до пишної деталізованості не лише через те, що так продуковані візуальні образи будуть видовищними, а, значить, будуть легше привертати та утримувати увагу масового споживача культурного продукту, ніж образи прості і менш насичені – тяжіння до деталізації є закономірним наслідком більш широкого впливу, «американської хвороби» або «синдрому Бірда», також відомої як неврастенія. Стан постійної тривоги та виснаження, що за словами Бірда, були обумовлені американським способом життя та американським кліматом, «примушує» людей лишній раз переконуватися у тому, що в їхніх комунікаціях немає недомовок – заповнення життєвого простору деталями символічно виключає можливість занесення туди чогось непередбачуваного. Надмірність у відображенні внутрішнього світу представників китайської культури бере початок з китайської політики щодо дітонародження та системи освіти – пояснюємо: проголошена політика «однієї дитині в одній сім’ї» призвела до розшарування нового покоління на: 1) «маленьких імператорів», яким у ранньому дитячому віці дозволено усе, у всебічний розвиток яких батьки вкладають майже половину своїх грошей, яких тішать дідусі і бабусі та які офіційно зареєстровані як діти своїх батьків і мають доступ до освіти і медицинського обслуговування; 2) на «невідомих» дітей, яких народили «понаднормово» і приховують від влади, просто не реєструючи їх – такі діти нерідко навіть не ходять до школи, бо їхній родині немає чим заплатити за підручники, їм доводиться суто допомагати батькам по господарству та піклуватися про братів і сестер; у кращому випадку їм випадає можливість потрапити у нелегальні школи та лікарні, власники яких тримають ці заклади доти, доки забезпечена хабарями місцева влада «закриває на них очі». Тож освіта штучно стала однією з надцінностей, в результаті чого ті, хто має до неї доступ, докладають вражаючих зусиль, щоб не розчарувати своїх батьків – вивчити якомога більше дисциплін та отримати якомога вищі оцінки. Ось якими спогадами ділиться англійський підприємець М. Кітто, який 16 років прожив у Китаї: «Навчальна програма складена таким чином, щоб навчити дітей складати тести. У сільській місцевості, де ми живемо сім років, це також система соціального ліфту. Успіх на іспитах дає тобі путівку в краще життя у великому місті. Школа не випускає всебічно освічених, товариських, доброзичливих та належних на свої власні сили молодих людей з допитливим розумом. Вона випускає переможців і переможених. Переможці відправляються в коледжі та університети, щоб «вивчати бізнес». А програвші повертаються на ферми і на місцеві заводи, вщент розбиваючи надії своїх батьків на те, що діти зуміють уникнути цієї долі... Набрати менше 95 відсотків з 100 можливих вважається провалом. За слабку успішність карають. На виконання домашнього завдання, що складається в основному з письмових тестів, йде, як мінімум, один з двох вихідних днів. Багато дітей відправляються в школу і роблять домашню роботу в класі. Я спостерігав, як вони натовпом йдуть в напрямку школи в 6:00 ранку в неділю. На канікулах вони відвідують спеціальні школи, де з ними додатково займаються репетитори, і повинні робити канікулярне домашнє завдання, як мінімум, по дві години на день, щоб встигнути виконати його до початку наступного періоду навчання» [Китто, 2012]. Та освіта у школі – це ще не все. Намагання вскочити у соціальний ліфт та потрапити якомога вище за допомогою освіти формує особливий тип світогляду, характерний для середнього та вищого класу у Китаї, котрий передбачає внутрішнє перевантаження даними: «Китайський школяр набагато більше займається самостійно, ніж в школі.... zi xue з'являється в лексиконі юнаків та дівчат задовго до університету. Zi xue – це не просто виконання домашнього завдання, це самоосвіта, самовдосконалення в галузі знань. Дітлахи, повернувшись додому після школи, повторюють ієрогліфи, самостійно вчать нові, читають книжки, намагаються займатися англійською мовою. Навіть коли дитині доводиться допомагати батькам по господарству або по роботі, вона все одно використовує вільну хвилинку, щоб ще щось повторити або дізнатися. Дуже часто можна побачити таку картину у фруктовій лавочці: школяр років десяти допомагає мамі зважувати фрукти, а потім сідає де-небудь в куточку і приймається писати ієрогліфи. Zi xue перетворюється на стиль життя китайського школяра, а потім і студента... Підлітки і студенти прокидаються дуже рано, у кожного є ранкові невідкладні справи. Поки самі спортивні хлопці роблять ранкову пробіжку, інші, розташувавшись на лавочках, галявинах і навіть на футбольному полі, повторюють свіжовивчену граматику англійської мови. Якщо ви думаєте, що при такому щільному графіку у китайського школяра залишається час лише на сон і прийом їжі, дозвольте вас розчарувати: крім самоосвіти, існує ще безліч додаткових занять. У багатьох китайських сім'ях батьки намагаються знайти для дитини репетитора з предметів, що становлять особливу складність. Крім цього, а також відвідування курсів іноземних мов та комп'ютерної грамотності, діти займаються різними видами спорту, в тому числі і традиційними китайськими – ушу і гімнастикою тайцзи, вчаться грати в облавні шашки, осягають ази класичного китайського живопису» [Пулич, 2007]. Ми припускаємо, що розробники аналізованої нами гри як представники очевидно не нижчого соціального прошарку реалізують це китайське «цзи сює», відображаючи переповненість свого духовного світу у намальованих ігрових локаціях – ці локації, порівняно з іншими, котрі ми зустрічали у інших комп’ютерних іграх, не являють собою малозаповнений простір, де тільки «все найголовніше» або навпаки, подобу сміттєзвалища всілякого випадкового дріб’язку з метою якомога більше ускладнити роботу «детектива». Ігрові сцени рясніють різними «пам’ятними» (портрети, статуї, закинуті вівтарі, руїни, щоденники, записки, особливі речі з минулого казкових героїв тощо) та освітніми предметами (різні види настільних ігор, книги, технічні головоломки, інструкції, міні-лабораторії тощо), котрі від малого до великого відповідають основній лінії гри та місцю свого функціонального розташування; також наявний щільний внутрішньоігровий візуальний інтертекст, оскільки під час гри в одній серії «детектив» постійно отримує візуальні образи-нагадування не лише про інші ігри із серії, а й про додаткові міні-перекази (від 4 до 6 у одній грі), деталі яких він має уважно зібрати, якщо хоче повністю зрозуміти символічно-образну наповненість локацій. При цьому розробники демонструють неабияку обізнаність щодо переказів різних країн світу та віртуозність у створенні як масштабних складних цілісних візуальних композицій, так і у «розбиранні» окремих предметів для пошуку на незмінні 15 складових. Умовно ігрові локації можна розділити на три види: ті, що розташовані «на свіжому повітрі», тобто поза приміщеннями; розташовані у приміщеннях загальні плани кімнати або залу; ті, що до пори «сховані» у окремих куточках кімнат та залів. Та на усіх рівнях – від союзу пейзажів із грандіозними будівлями до сцен пошуку окремих предметів малої та середньої величини (ключів, ваз, статуеток тощо – всіх і не перерахувати) – ми зустрічаємося із перепов’язаною до дрібниць багатошаровою складністю, в якій поєднуються різні науки, альтернативні вчення, мистецтва, фольклор і власні переінтерпретації розробників:

*Поєднання магії з наукою* проявляється у тому, що, по-перше, усі «застійні» та посилені із часом прокляття, накладені чарівниками, нарешті знімає сучасний детектив, а не інші чарівники. Окрім того, що типаж детективу, як ми пам’ятаємо, запозичений із американської культури, очевидним є повідомлення про так часто обговорюване уявлення американців щодо своєї «всесвітньої рятівної місії» – звісно, воно вже не тієї сили, що було за часів становлення Америки з символічним ототожненням його із месіанським експериментом єврейства та палкими промовами під склепінням Капітолію (див.: [Сухарев, Сухарев, 1997, с. 131-132; Романенко, 2001, с. 53, 76-77]). Як справедливо зауважує А. П. Лазуткін, аналізуючи деградацію громадянського суспільства США, «американське місіонерство» наразі більше є важким ідеологічним наркотиком, ніж реальною надихаючою силою: «Спроби влади США наповнити пустотіле громадянське суспільство відсутнім морально-ідеологічним змістом призвели до релігійного доктринерства... Незважаючи на перетворення релігії в «ключовий елемент життєвого укладу» американців, що ініціюється владою релігійна риторика вже нездатна зупинити дезінтеграцію громадянського суспільства. Протестантські цінності перших переселенців, колись надійно захищаючі американську громадянськість і американську державність від особистих і суспільних вад, не можуть бути реконструйовані в адміністративному порядку. У християнських громадах перших переселенців релігія була підкріплена живими внутрішньогромадських зв'язками, що орієнтують індивіда на згуртовану і самовіддану працю… Для сучасних американських громадян релігія давно втратила колишню творчо-організуючу роль, і стала всього лише «опіумом», вживання якого доповнює часті візити до адвокатів і психотерапевтів, які ордами паразитують на хворому суспільстві» [Лазуткин, 2011]. Тож Лазуткін замість торжества «американської обраності» проголошує «зловісне торжество технократичного лібералізму». Однак навіть якщо наркоман знаходиться під наркотиком, його марення здаються йому цілком реальними – аналогічно, навіть якщо сучасне американське суспільство тікає від реальності технократичного лібералізму в ілюзії щодо свого незмінного місіонерства, це не означає, що для нього ці ілюзії не продовжують бути реальними, в тому числі і за своїми наслідками, як нам підказує «теорема Томаса». По-друге, у грі постійно відбувається «підкріплення» чар засобами науки та техніки (наприклад, посилені магічні сили принца-жаби, що обертають перехожих на жаб, чомусь потребують «підтримки» у вигляді двох контейнерів для якогось хімічного «маринування»), і для того, щоб звільнити країни від злих чар та їх наслідків, достатньо вирішити всі технічно-пошукові завдання (наприклад, локацію, що під впливом чар заросла колючками або плющем, можна «розчаклувати» звичайним важелем або рішенням технічної головоломки, а потім вільно зайти і продовжити пошуки) у правильній послідовності, а усілякі там магічні зілля, сили стихій та чарівні палички – лише обгортка справжньої сутності ігрових операцій зі спасіння типу починити годинник, порахувати декілька сум чисел, правильно розставити предмети або «розіграти» сценку у міні-театрі у правильній послідовності:

Верховенство науки над магією (причому верховенство її природничих галузей) цілком відповідає минулому досвіду розквіту американського саєнтизму як «культу обраного вченого» (див.: [Пивоваров, 2011]) та загальному розвитку науки у Америці: «Якщо у європейській та візантійській психокультурах ми бачимо чітку установку на інтелектуалізацію соціуму, що виражається у поширенні гуманітарної освіти на всі соціальні верст, то в американській психокультурі тенденція прямо протилежна: гуманітарна деінтелектуалізація при засиллі технократичних дисциплін. Як показали дослідження П. Бурд’є, відбір на гуманітарні факультети у США залишився за сертифікаційною ознакою: здебільшого лише представники найвищої страти потрапляють на юридичний, соціологічний, психологічний факультети. Вихідці із середньої та нижчої верстви задовольняються професійно-технічною або природничо-науковою освітою… Коли культуроцентрично орієнтований дослідник аналізує історію філософсько-психологічної думки США, він легко приходить до висновку, що базовим пунктом у розумінні сутності людини тут виступає сфера технологічних артефактів, яка опосередковує адаптацію людини до природи, соціуму і культури. Б.Франклін і Т.Джеферсон розпочинали з того, що розглядали людину як істоту, що виготовляє знаряддя праці. Знаряддя, таким чином, – висхідний пункт аналізу моделі саморепрезентації суб’єкта в американізмі» [Романенко, 2001, с. 19, 58]. Не відстає у цьому плані і Китай, у якому принципи технократизму лягли в основу соціально-політичних реформ ще у 70-х рр. ХХ ст. (Ден Сяопін) та в якому сучасне покоління 30-40-річних технократів Китаї, як і в Індії та Сингапурі, відчуває себе «сіллю землі» і предметом особливої державної турботи – до того ж, кваліфіковані китайці та індуси заповнюють усі порожні виробничі ніші світу там, де у середньостатистичних обивателів існують упередження щодо «технарів» як дивних людей із непрестижною професією, захоплюючи таким чином територію «розвинених економік» (див.: [Жильцов, 2012; Имамутдинов, Костина, Медовников, Механик, 2013]).

Про одну із відображених у грі *стратегій просування своєї культури* – американське місіонерство – ми вже, в принципі, написали вище. Залишилося відмітити тільки прояв характерного «китайського поглинання», котре просувається за рахунок відомих та популярних у всьому світі сюжетів казок, приваблюючи асоційованими «приємними спогадами із дитинства» та гарним продуманим оформленням до китайських універсалій, однією з яких є організація зв’язків між персонажами за зразком китайського суспільства або *характер соціальних комунікацій*. Аби не вдаватися у огляд вже незліченних розлогих трактатів та компактних стереотипних переказів щодо «західного індивідуалізму» та «східного колективізму», а одразу унаочнити те, на що ми хочемо звернути увагу, звернемося до відомої серії робіт художниці Ян Ліу «17 відмінностей Європи від Азії», що була створена за мотивами її спостережень спочатку у Китаї (де вона народилася) та потім у Німеччині – точніше, до однієї роботи із серії, в якій відображено відмінність у встановленні та підтриманні соціальних контактів:

**«Соціальні комунікації» (синє тло – Європа, червоне – Азія)[[27]](#footnote-27)**

Аналіз взаємовідносин основних персонажів серії ігор «Темні перекази» засвідчив їх мультимережеву структуру (на зразок схеми на червоному тлі) – усі вони, незважаючи на розташування у різних країнах світу, пов’язані міцними узами або кровної спорідненості (наприклад, принцеса Шипшинова Троянда та Айві є рідними сестрами, так само як і їхні принци є рідними братами), або професійними (наприклад, чарівница-Хрещена, окрім допомоги своїм Попелюшкам, на постійній основі шиє чарівні плащі для Червоних Шапочок, що дозволяють їм «не пахнути» для вовків); також вони постійно здійснюють міграції-візити одне до одного (окремий вид «міграцій» означений пунктиром – це означає, що дві фігури позначають одного і того ж персонажа, який просто змінив місце перебування; різниця у розмірі фігури означає, що персонаж подорослішав; до слова вже додамо, що «зірками» або «сонцами» позначено чоловіків, а круглими фігурами – жінок). Цікавою особливістю є «зняття повноважень» з одного автентичного казкового персонажу та розподіл їх на групу своєрідних «копій» – віртуальна організація гуртків «Червоних Шапочок», «Попелюшок», «Русальоньок» і в деякій мірі навіть «Джеків» (позначені колами комунікації в нижній частині схеми – у верхній частині кола «перейшли» із автентичної казки, що мала характер додаткової міні-оповіді):

В той час як у відомих нам сучасних популярних подібних серіальних проектах, до котрих мають відношення лише американські розробники, наприклад, у серіалі «Once Upon A Time», відбуваються зворотні процеси – один принц, маючи одну автентичну суджену, тим не менш, здійснює рятувальні послуги для декількох принцес із інших казок, одна зла чарівниця вбирає у себе функції та образи декількох інших і взагалі у одному персонажі може злитися декілька на перший погляд несумісних ролей. Зокрема, як ми пам’ятаємо з «Once Upon A Time», принц Білосніжки водночас є «символічним» принцем для Рапунцель, а принц Сплячої красуні – для Мулан; Зла Королева із казки про Білосніжку водночас «є» Урсулою із диснеївського мультфільму про Русалоньку; а батько Румпельштільцхена взагалі, окрім родства із відомим любителем загадок, «вміщає» у собі ролі Пітера Пена та гамельнського Крисолова – на перший погляд, особливо для людини, яка не дивилася і не аналізувала серіал, це може виглядати як різновид тяжкого марення, однак факт є фактом і в цьому ми вбачаємо контраст фундаментальних культурних установок. Тут напрошується згадка про наробки М. К. Петрова, який поділив усі культури на три типи в залежності від того, на котрому із соціокодів (способі організації тезаурусу культури) тримається ця культура – особистісно-іменному, професійно-іменному чи універсально-понятійному: «Особистісно-іменний (первісний) соціокод транслює структури спілкування через суворе виконання кожним індивідом норм поведінки. Ініціація, що закріплює цей соціокод, розглядається Петровим в якості першої історичної форми освіти, заснованої на публічно-рольовій матриці «наставник – підопічний» (5[[28]](#footnote-28)). Традиційне суспільство трансформувало соціокод у професійно-іменний, де професія та її божественний покровитель стають засобами селекції соціально-значущого досвіду. Наставництво, легітимізоване церквою, надає сакральну і символічну цінність трудовим навичкам, професії, пов'язує їх з вічними цінностями. Новоєвропейський соціокод замінив сакральну легітимацію на абстрактно-понятійну діяльність з освоєння символічної практики праці. Таким чином у соціокоді злилися раціональність і практика символічного конструювання» [Филатова, 2011]. Петров розглядав ці соціокоди стадіально, тобто як такі, що в процесі розвитку людства зрештою неминуче змінюють одне одного, проте також зауважував, що окремі культури можуть «зупинятися» на кожному із них та обраний соціокод стане відносно самодостатнім в рамках розвитку цих культур та відповідних типів мислення – у праці «Історія європейської культурної традиції та її проблеми» він написав: «…різні соціокоди суть не «монополісти у справі впорядкування світу і створення« картин світу», а ... арсенали універсальних правил, на базі будь-якого із котрих в принципі можливо побудувати цілісну і людинорозмірну картину світу, тобто редукувати нелюдинорозмірну різноманітність і строкатість оточення до єдності впорядкованої апперцепції» (цит. за [Даренский]). Очевидно, що американці тяжіють до «універсальності», в той час як китайці – до перехідної форми між особистісно-іменним та професійно-іменним соціокодами (тільки замість церкви у них комуністична партія). І це проявляється не лише у створених китайцями віртуальних світах, а й у власне їхньому повсякденному житті – зокрема, китайці з огляду на історично сформовані у їхній країні умови життя «не вбачають нічого такого», щоб, знаходячись поміж інших китайців, бути вдягненим у абсолютно однаковий одяг з тими, хто знаходиться поруч (з приводу чого туристи з інших країн жартують, що китайцям для всього видають спеціальну уніформу). Тож якщо у повсякденному житті для китайця цілком припустимо розділяти один образ на багатьох (див. фотографії нижче – взято із блогу <http://ary.livejournal.com/>[[29]](#footnote-29)), то для нього це припустимо і у віртальному світі щодо своїх «дітищ» – поділити один автентичний функціональний казковий образ на декількох віртуальних персонажів, залишивши їм одну на всіх першопочаткову або видозмінену першопочаткову функцію:

Суто китайська культурна специфіка проявляється і у конструюванні *простору та часу* у серії ігор, а саме у застосуванні індобуддійського уявлення про них, що відрізняється від європейської «стріли часу» (справа наліво) та арабської лінії «від того, що за моїм, до того, що перед моїм тут-і-тепер»: «…в індуїстських та індобуддійських культурах час візуалізується як множинна розсіяність точок, що відповідає стану соціального трансу (надчасовості). Ця надчасовість відповідає доволі умовному ставленню до осідлості і сталого місцяперебування…» [Романенко, Теоретико-методологічні засади, 2009, с. 47]. Хоча дії «детектива» цілком лінійні (майже класична формула: прибув, роздивився, зняв прокляття), для нагадування гравцю про те, в якій «системі» він знаходиться, та задля формування мультимережевої структури соціальних комунікацій в кожній грі з серії передбачені або зустрічі із «старими знайомими», або живі чи/і неживі об’єкти, що змушують думки повертатися до інших серій – знову ж, на перший погляд їх поява може здаватися безглуздою, однак «все продумано». Лише декілька прикладів, що з точки зору лінійної логіки просто «підривають мозок»:

- однією з перших найнесподіваніших зустрічей стає зустріч детектива із Шипшиновою Трояндою, яка, добре виспавшись, вирішила долучитися до Червоних Шапочок і вже в якості їх названої сестри прибуває до Франції допомогти детективу та своєму Ордену у знешкодженні Туманного королівства;

- після необхідного вбивства напівлюдини-напівдуха у особі проклятого принца-жаби у наступній серії про одну із його дружин (Білосніжку, гра №3 про Снігову Королеву, в яку вона перетворилася) детектив раптом знаходить на засніженому полі живу короновану жабу, хоча душа принца вже щасливо упокоїлася разом із душею його першої принцеси Айві, а Снігова Королева ще живе і буде жити у наступних серіях;

- у храмі Туманного королівства, що було своєрідним «паралельним світом» Франції, ні з того ні з сього побудовані статуї жінок принца-жаби із Німеччини;

- у лісі Франції, де живуть Червоні Шапочки, встановлено золоту статую сина принца-жаби та Білосніжки, якого врятувала від долі обіду вовка одна із сестер Ордену – очевидно, хлопчик вийшов ненадовго погуляти пішки у Німеччині, а схаменувся лише подолавши сумісний кордон країн; в свою чергу, не зовсім зрозуміло, звідки у Червоних Шапочок золото і навіщо їм ця статуя;

- у Джека із шостої серії ігор вдома зібрана колекція вкрадених предметів, серед яких і кам’яні статуї Шипшинової Троянди та Джеймса-жаби, і одне з дзеркал Снігової Королеви, і плащі Червоних Шапочок, і кришталевий черевичок однієї з Попелюшок, і ще якісь артефакти із гробниць часів давніх цивілізацій тощо – схильність нідерландців до культурних запозичень візуалізована чудово, однак як це все (особливо кам’яні статуї) можна було непомітно вкрасти та доправити до Нідерландів одному розбійнику, озброєному лише ножем та власною спритністю, уявити важко;

- прибуваючи у Чехословаччину, детектив здійснює власну подорож у часі, оскільки до того він займався своєю справою у країнах, які реально існують зараз; особливо його дивує місцева зустріч із дорослими Каєм та Гердою, яких він в останній раз зустрічав малими дітьми у Швейцарії і віковий стан яких ще раз підкреслює крайню «відносність» розглянутого ігрового часу та простору:

Також розробниками аналізованої серії ігор здійснено «пропозицію» поспостерігати за розгортанням обумовленого культурою *розуміння «добра» та «зла»*, що знаходить свою реалізацію і в ігровому світі. Перше, що привертає уважного геймера – це запрограмовані покарання розробниками окремих персонажів за їх рід діяльності. На нашій схемі соціальних комунікацій у ігровому світі «Темних переказів» (див. вище) є декілька фігур, відмічених знаком оклику – ними позначено персонажа, тілесна подоба якого «кочує» із серії у серію майже в одній і тій же ролі: професіональний шукач скарбів, який краде золото із покинутих місць, одного разу помиляється у оцінці місця як покинутого і помирає від рук розлюченого (або ще й навіженого від прокляття) господаря. Спочатку цього персонажа вбиває принц-жаба за те, що він заліз у його підземні володіння; потім майже повна тілесна копія цього золотошукача з’являється перед детективом у подобі колишнього короля Франції, який через жадобу до золота занапастив своє королівство, відкривши портал у Туманне королівство та загинувши там; у наступних двох серіях персонаж знову «повертає собі тіло» разом із першим професійним образом та долею, знову будучи загубленим спочатку печерною відьмою-паучихою, а потім – королем із Небесного королівства як один із соратників Джека. Тож ми спостерігаємо ілюстрацію дієвості закону Карми із давньосхідних релігій у поки що чотирьохактній дії із символічними переродженнями, в результаті котрих золотошукач так і не виправляє своєї поведінки: «…у світі Духу кожна причина тягне за собою відповідні наслідки з такою ж правильністю та неминучістю, з якою у фізичній природі одне і те ж явище викликає кожного разу один і той самий наслідок»[[30]](#footnote-30). Причому негласна установка, що шукачем покинутих скарбів бути «погано», характерна саме для китайської культури: китайці не чіпали навіть природні золоті запаси на території своєї країни, доки до них не приїхали росіяни і не почали розвивати золотовидобувну промисловість, що не сприяло злагоді в етнічних взаємовідносинах, адже в уявленні китайців золотошукач був еквівалентний звичайному розбійнику – в пошані представників китайської культури (не без ідеологічної роботи правління) був сумлінний труд на землі, котрий чітко унаочнював для всіх сусідів і інших сторонніх спостерігачів: кожен господар заслуговує на свою міру поваги відповідно до того, що він зробив власними силами (див.: [Карсаков, 1998; Русские в Пекине, 2000; Юмин, Симонов, Течен]). Для американської ж культури навпаки, участь у «золотій лихоманці» була одним із основних способів довести і показати, чого ти вартий – як підсумовує П. Вайль у збірнику подорожніх есе «Геній місця», «У всі часи в Америку їхали і їдуть за свободою і багатством, ще точніше – за свободою багатства, за безмежними можливостями на землі, що розстилається вдалину і вшир чистим аркушем, куди слід вписати своє ім'я і ряд цифр з нулями» [Вайль, 1999]. Друге, що привертає увагу – це уявлення щодо станів «до прокляття» і «після прокляття», і ці стани насамперед стосуються соціальних комунікацій, а їх «розшифровка» стає можливою тільки за порівняння із іншими продуктами культурних індустрій, що мають аналогічну логіку розбудови зв’язків між персонажами. Наприклад, вже згадуваний нами популярний чисто американський за походженням серіал «Once Upon A Time» також передбачає змішування казкових світів: існує одне велике казкове королівство, в якому живе безліч казкових персонажів, але, з огляду на розміри королівства, живе розсіяно (може собі дозволити), і зустрічаються персонажі один з одним від випадку до випадку, а то й лише один раз, окрім центральних фігур (до яких належать Білосніжка зі своїм принцем, Зла Королева та Румпельштільцхен). Однак внаслідок закляття Злої Королеви, яка накінець хоче отримати і свій «щасливий кінець казки», це королівство переноситься у реальний світ і «стискається» до розміру звичайного американського міста (або навіть містечка) під назвою Сторібрук та з мером у особі ЗК, де всі бувші персонажі казок (які всі, окрім ЗК та Румпельштільцхена, забули, що вони колись жили у великій казці) зустрічаються кожного дня. Ще один приклад – американський кількасерійний мультфільм «Шрек», де в першій частині мультиплікації персонажі із різних казок світу збираються разом і намагаються налагодити комунікацію одне з одним на невеликій приватній території головного героя мультфільму (на околиці міста-держави Дюлок, на болоті, що Шрек вважав виключно своїм) через те, що вони примусово були «зіслані» туди правителем міста Фаркуадом. В обох цих випадках переважно сегментарні соціальні комунікації перетворювалися на мультимережеві в результаті примусового «ущільнення» життєвого простору (великого королівства – у місто, або міста – у територію одного болота), котре, в свою чергу, було результатом або дії прокляття, або владного свавілля. У «Темних переказах» – з точністю до навпаки: прокляття або негативні риси персонажів не провокували, а порушували мультимережевість (принц-жаба втрачав дружин, Снігова Королева майже повністю ізолювалася у палаці із Дзеркалом Брехні, честолюбна ЧШ-Елдра воювала проти своїх же сестер, чарівниця-Хрещена через зацикленість на спасінні Джепетто забула про Попелюшок і про шиття для сестринства ЧШ, Джек після прояву смертельного для своїх товаришів боягузтва зажив одинаком серед пляшок із алкоголем, Белладонна ховалася із Рапунцель у своїй неприступній башті). Тож та соціальна організація, що у чисто американському баченні виглядає як «зло», змінює своє значення на «добро» там, де втручається бачення китайське. Вочевидь, для американців мультимережевість – це страшна іпостась сумнозвісного «плавильного тиглю» для представників різних рас та етносів, метафора якого так і не прижилася і була змінена на більш підходящу метафору «миски салату» (див., наприклад: [Поликарпов, 1999]), хоча штучності та «натягнутості» поєднання це не заперечило; водночас, для китайців, країна яких історично була зосереджена сама на собі та які протягом століть «плавилися» і «переплавлюлися» одне з одним та із зовнішніми завойовниками, таким чином «поглинаючи» та руйнуючи чужорідні елементи зсередини, висока щільність соціальних зв’язків – життєво необхідне благо.

Останній пункт нашого аналізу – це *деформації тіл*, тобто тілесні зажими, що відтворюються у візуалізаціях персонажів та символічно вказують на проблемні місця соціальної системи, що «породила» ці тіла посередництвом уяви розробників, тож ще краще сказати – *деформації схем тіл*: «Схеми тіла формуються в зоні випереджаючого розвитку (соціалізації) як результат слідів пам’яті в культурі свідомості, що визначає формування нових міжфункціональних відносин в структурах кори головного мозку… Будь-які візуалізації хвороби на обличчі і в структурі тіла мають «вихід» не лише на диференційну патопсихологію, але і звичайні індивідуально-психологічні відмінності, в рівній мірі як і на фонові особливості соціального середовища, яке побічно сприяє відтворенню тілесного патоморфізму. Доволі часто такого роду протиріччя між соціально-фактичним та віртуальним візуальними образами переносяться в площину символічних експансій, де нав’язливі візуальні сценарії покликані блокувати самосприйняття людей в фактичній реальності… В процесі […] схематизовано-структурованого «читання» відбувається ідентифікація відповідниханатомічних, психофізіологічних, функціонально-психологічних, соціально-психологічних та соціокультурних ознак суб’єктів (індивідуальних або колективних) та створюваних цими суб’єктами візуалізацій матеріальної та духовної культури, що дозволяє вибудовувати прогностичні моделі їх імовірної взаємодії із середовищем» [Романенко, Теоретико-методологічні засади, 2011, с. 20-22]. Етнічно у більшості своїй персонажі – певний «усереднений» тип європейця (в цьому китайські розробники комп’ютерних ігор вчинили аналогічно японським розробникам аніме – такі «згладжені» образи менш конфліктно сприймаються глядачами по всьому світу з огляду відсутність яскравих етнічніх рис). Однак схеми тіла у віртуальних чоловіків та жінок, представлених у серії «Темні перекази», далекі від нормальних та здорових статур, причому деформованими виявляються не лише «живі» тіла і не лише людей будь-якого віку – деформації наявні також у духів, у штучних «напівживих» істот, у пам’ятників та у тварин, що підкреслює повсюдність, тотальність, необмеженість та історичність прояву соціального програмування оформлення тіл та цілком відповідає буддистській філософії (аналогічні тенденції також помічені у японському аніме): «…у буддизмі існує базове уявлення про «живу істоту», по відношенню до якої тілесні (расові, етнічні, племінні) і видові (це стосується мінералів, рослин, тварин, птахів, риб і комах) відмінності відходять на другий план. Форма тіла не грає істотного значення – оскільки будь-яка тілесна форма вважається однією з форм еволюції єдиної свідомості, що перевтілюється із тіла в тіло. Природа свідомості однакова у всіх живих істот. А форма тіла є тимчасовою і скороминущою; скоріше, це образ нашої недосконалості, якої необхідно позбутися» [Тип лица персонажа в аниме]. Серед недосконалостей ігрових героїів нами помічено: 1) штучне підняття або опускання обличчя – гордовитий «погляд у небеса» або погляд «зверху вниз», також опускання обличчя характерне для персонажів у стані розпачу і безпомічності або одержимості; 2) відкидання корпусу назад, що нібито «надломлює» хребет і також штучно віддаляє верхню частину тіла від спостерігача – виникає враження, що персонажі дивляться на тебе зверхньо і прагнуть уникнути контакту; 3) дугоподібне викривлення хребта, що «згинає» персонажа у напрямку «до землі»; 4) «ноги колесом» різної міри заокругленості, що інколи сполучується із невільним «присіданням»; 5) ригідність та позірність; 6) комбінації вищеперерахованого (див. зображення нижче).

За нашими припущеннями, на оглянутих схемах тіла «розписалися» і китайська, і американська культура. Хоч образи тіл персонажів далекі від китайської «астено-мікроїдної*»* морфології, що у реальному житті унаочнює спосіб життя в умовах постійного обмеження приватного простору та придушування ексцентричності і креативності (див.: [Романенко, Візуалізації, 2011, с. 83, 102]), і не всі мають ригідну атлетичність або «кібернетичність», комплементарну американській психопатичності, істероїдності та компульсивності (див.: [Романенко, Візуалізації, 2011, с. 116-117]), на них позначилися дві групи рис:

1) спільна для китайської та американської культури надмірна соціальна регуляція, котрої ми вже попередньо торкалися, розглядаючи тягу до деталізації уявного простору – саме вона «примушує» ноги персонажів ні з того ні з сього огинати півкола (що було б цілком природнім, якби, наприклад, їм на плечі поклали важкий мішок), тож символічно персонажі з даною деформацією несуть на собі «невидиме» обтяження верхньої частини тіла, відповідаючої у візуальній аналітиці зонам усвідомлюваного (Его та Супер-Его). До наслідків цього ж тиску ми відносимо деформації, пов’язані із «мазохістським» вигином спини та опущенням обличчя за гнітючих станів;

2) характерна для американської культури нарцисичність, за якої персонажі нагадують міфологізований образ ковбоя, який от-от переможно відкриє з ноги двері у салун і перестріляє всіх поганців, а всім іншим зачитає після цього дійства Біблію. До цього додається ще й візуалізований переворот-обмін ролями, що відображається і на схемі тіла, і на приписуваних тілам станах, і у загальній серії проаналізованих нами ігор: жінки (та їх духи) стають свідками доленосних подій при загостренні проблеми та володіють «таємними знаннями» щодо шляху її подолання, вони ж володіють чарівними предметами або чарівними здібностями та надихають чоловіків; зрештою, за обопільних випадків ригідності та одержимості чоловічих та жіночих персонажів негативними афективними станами жінки все-таки тримають себе «легше» і впевненіше та рідше знаходяться у станах розпачу, печалі, безпорадності тощо. Причиною цього перевороту у більш широкій перспективі були особливості американського фемінізму – М. Сімакова, порівнюючи чотири фемінізми (американський, арабський, російський та французький), характеризує особливості його розвитку у США наступним чином: «Америка – це дійсно країна політичного фемінізму, що переміг на рівні державного управління… Ситуація ускладнюється тим, що феміністська повістка американського зразку постійно впирається у мовний розрив між статтю (фізіологією, статевими ознаками) і гендером (усвідомленням і прийняттям тих чи інших норм, що існують у суспільстві, і відповідних суспільних очікувань). Даний мовний розрив виявляє самий хвилюючий простір – поле сексуального, і велика частина американських феміністок досить однозначно вважає це поле захопленим чоловіками. З цим пов'язано несамовите бажання багатьох американських феміністок приборкати сексуальність, обмежити прояви цього феномена в сучасній культурі» [Симакова, 2013]. Це не терпляче-утаємничений арабський і не вишукано-спокусливий французький варіант, не російська прірва «між домобудівничою «квочкою» та дико-капіталістичним «екскортом»», а зворотня дискримінація чоловіків, які раніше мали більшу владу і повноваження.

**Висновки**

Етнічні ідентичності позиціоновані засобами комп’ютерних ігор завдяки інструментам візуального символізму, який реалізує символічну трансгресію відповідних смислів через дизайн-конструювання на рівень колективного безсвідомого. При цьому ідентифікація відповідних етнічних ідентичностей відбувається шляхом зчитування згорнутих у відповідних символьних акордансах значень, які дозволяють реципієнтам та споживачам здійснювати інтерпретації та формувати стереотипи щодо тих чи інших етноспільнот. При цьому в образах тіла та тілесності, тілесних зажимах, тих чи інших символах представлені різні аспекти зазначених культурних, соціальних, психічних та тілесних ідентичностей, які відображають не стільки реальні конструкти, скільки віртуалоїди, якими послуговуються розробники комп’ютерних ігор задля насадження ідеології етнічного позиціонування засобами латентного впливу.

При цьому трансгресія відповідних стереотипів може відбуватись як у свідомісно-спрямованому, так і цілком безсвідомому контексті. Стереотипи комп’ютерних ігор відображають ті чі інші закцентовані диспозиції соціальних характерів відповідних етноспільнот: раціональність/емоційність, ригідність/пластичність, інфантильність/ювенільність/дорослість/старечість, нарцисичність, істеричність, мазохістичність тощо.

Сценарії ігор на символічному рівні є кореспондованими із відповідними соціально-історичними перформативами етнічних спільнот, відображаючи типових суб’єктів-учасників, напрямки розгортання їх активності та її соціально-історичні наслідки. Однак ці соціально-історичні перформативи подаються непід кутом зору їх відповідності історичній реальності, а радше в контексті віртуалоїдного міфу, який має продемонструвати тій чи іншій етнічній ідентичності її тіньові, інфернальні, демонічні прояви, а отже, запистити процеси її само дискредитації та дискредитації її з боку відповідного етнооточення. Індукування подібних процесів дозволяє підтримувати типовий для глобалізації соцієтально-аномічний стан уламчатості, перверсності, фрагментованості світосприйняття, імпульсивності мотивації, втраченостічасової перспективи та інші шизоїдно-шизоморфні переживання світу, що має ініціювати де ідентифікацію ідентичностей на грунті автохтонних цінностей та узалежнення ідентичностей від модераторів символічних експансій, які засобами масових комунікацій просувають відповідні геополітичні проекти символічних війн.

1. Матеріали для прикладу взято із публікації «Легендарные компьютерные игры. ГЛАВА 7» (Софтопират, 8-12-2011 г.) за ел.адресою <http://softopirat.com/main/print:page,1,3122-legendarnye-kompyuternye-igry-glava-7.html> [↑](#footnote-ref-1)
2. Матеріали для прикладу взято із публікацій за збірками записів «Рубрика ‘Расы warhammer’» за ел.адресою <http://ingameworld.ru/warhammer-40-000/drugie-rasy-warhammer> та «Рубрика ‘Warhammer 40.000’» за ел.адресою <http://ingameworld.ru/warhammer-40-000/> [↑](#footnote-ref-2)
3. Матеріали для прикладу взято із публікації «Любителям компьютерных игр – осенние новинки 2011 года. Часть 3.» (Техноград, 04-10-2011 г.) за ел.адресою <http://tgs-m.ru/news/137.htm> [↑](#footnote-ref-3)
4. Матеріали для прикладу взято із публікації ««Star Conflict» – обзор новой онлайн игры» за ел.адресою <http://www.eve-online-com.ru/opisanie/besplatnye-kosmicheskie-onlajn-igry/obzor-fraktsii-i-mody-star-conflict>, а також публікацій на сайті самої гри: «Империя» (<http://star-conflict.com/ru/game/empire>), «Федерация» (<http://star-conflict.com/ru/game/federation>), «Иерихон» (<http://star-conflict.com/ru/game/jericho>) [↑](#footnote-ref-4)
5. Матеріали для прикладу взято із публікації М. Ільюшенко «Все расы Skyrim и их предрасположенности» (ФБ.ру, July 30, 2014) за ел.адресою <http://fb.ru/article/147954/vse-rasyi-skyrim-i-ih-predraspolojennosti> [↑](#footnote-ref-5)
6. Матеріали для прикладу взято із публікації «Обсуждение игр нынешнего поколения консолей. Mass Effect» (Форум Игромании, 09.03.2008, 20:45) за ел.адресою <http://forum.igromania.ru/showthread.php?p=4677230>, також додатково використано зображення з [http://img2.wikia.nocookie.net/](http://img2.wikia.nocookie.net/__cb20120902110825/masseffect/ru/images/thumb/7/7c/Batarians.jpg/270px-Batarians.jpg) і [http://www.snowball.ru/](http://www.snowball.ru/me/img/codex/Keepers.jpg) [↑](#footnote-ref-6)
7. Грень И. Виртуальные игры: реальные происшествия. – Компьютерная газета, 2010. <http://www.nestor.minsk.by/kg/2010/42/kg04202.html> [↑](#footnote-ref-7)
8. Мать заморила дочь, заигравшись в Warcraft, 11:14 / 07.06.2011. <http://lifenews.ru/news/60505> [↑](#footnote-ref-8)
9. Геймер умер после 40 часов игры в Diablo III («Computer and video games», США), 20/07/2012. <http://inosmi.ru/world/20120720/195241946.html?id=195245627> [↑](#footnote-ref-9)
10. Игра Angry Birds может сделать вас умнее и продуктивнее в работе, 06.11.2012. <http://www.imena.ua/blog/игра-angry-birds-может-сделать-вас-умнее-и-проду/> [↑](#footnote-ref-10)
11. Брейвик учился убивать, играя в компьютерные игры («Русская служба «Голоса Америки»», США), 20/04/2012. <http://inosmi.ru/europe/20120420/190827462.html> [↑](#footnote-ref-11)
12. Материалы, использованные для контент-анализа: Компьютерные миры. Санкт-Петербург: ZX Spectrum, 1989; Пятьсот игр. Санкт-Петербург: ZX Spectrum, 1993; Компьютерные игры. М.: АОЗТ "Аквариум". 1994. Вып. 3. [↑](#footnote-ref-12)
13. Материалы, использованные для контент-анализа: PRO игры. 1996. № 7; PRO игры. 1996. № 8; Страна игр. 1996. № 8(9); Страна игр. 1997. №1(9); Мир развлечений. 1998. № 2(28); Компьютерра. 1998. № 5(233); Подводная лодка. 1998. № 8. [↑](#footnote-ref-13)
14. *Безрукова Т.* Нам нужно завоевать семь стран [Электронный текст] // Комсомольская правда. URL <http://kp.ru/daily/25829.5/2805075/> (дата обращения: 05.05.2013). [↑](#footnote-ref-14)
15. Культурный тест для британских видеоигр (Develop, Великобритания), 12/12/12, 15:46. <http://pda.inosmi.ru/world/20121212/203269609.html?all> [↑](#footnote-ref-15)
16. Матеріали для всіх прикладів взято із публікацій: *Китов Н.* Почему видеоигры перестали быть исключительно мужским увлечением (10.07.2014 р.), <http://www.furfur.me/furfur/all/culture/174031-zhenschiny-i-videoigry>; *Фильчагова М.* Как гендерные стереотипы меняют видеоигры (16.10.2014р.), <http://www.furfur.me/furfur/all/culture/177295-gendernye-stereotipy-v-videoigrah>; *Татаркова Д.* Российский сайт IGN попытался оправдать сексизм в видеоиграх (16.10.2014 р.), <http://www.wonderzine.com/wonderzine/entertainment/entertainment-opinion/202283-ign>; *Мухатаев А.* Почему в видеоиграх так много сексизма и что с этим делать (27.10.2014 р.), <http://www.wonderzine.com/wonderzine/entertainment/entertainment/202433-sexism-lies-and-videogames>; *Мухатаев А.* Как видеоигры обходятся с женщинами: 8 вредных клише (29.10.2014р.), <http://www.wonderzine.com/wonderzine/entertainment/entertainment/202459-princess-in-a-castle>. [↑](#footnote-ref-16)
17. *Сумленный С.* Последняя прямая демократия // «Обзоры стран» №10 (32), 24 ноября 2008 г., 00:00. <http://expert.ru/countries/2008/10/poslednyaya_demokratiya/> [↑](#footnote-ref-17)
18. *Brice R.* La Femme et les Aimées de la Révolution et de l'Empire (1792—1815). P. s.d., p. 312. [↑](#footnote-ref-18)
19. Ibid., p. 311-312. [↑](#footnote-ref-19)
20. Нидерланды: Нация злоупотребляет алкоголем // Журнал RUS: Европейские новости. – 29.09.2000 г., 21:01. <http://armenia.nl/rus/news/default.asp?Profile=news&NewsID=425&Year=2000&LandID=1&CatID=1> [↑](#footnote-ref-20)
21. Нидерланды: «Сухой» законопроект от министра здравоохранения // Журнал RUS: Европейские новости, 26.10.2000 г., 17:23. <http://bnl.ru/rus/news/default.asp?Profile=news&NewsID=593&Year=2000&LandID=1&CatID=2> [↑](#footnote-ref-21)
22. Нидерланды охвачены игроманией // «Петербургский нарколог», 24/04/2012 г. <http://www.spbnarcolog.ru/niderlandi_ochvacheni_igromaniei.html?page=3> [↑](#footnote-ref-22)
23. Нидерланды: В Голландии страдают от детского алкоголизма // Журнал RUS: Европейские новости. – 25.02.2013 г., 16:43. <http://www.informant.ru/RUS/News/default.asp?Profile=news&NewsID=22249&Year=2013&LandID=1&CatID=2> [↑](#footnote-ref-23)
24. **Див., наприклад**: Андрей Кураев назвал Нидерланды самой деградирующей страной Европы // NEWSru., 3 августа 2007 г., 12:15. <http://www.newsru.com/religy/03aug2007/kuraev.html> [↑](#footnote-ref-24)
25. «Рядками меча» названі наступні: «*Потім, коли закінчаться священні місяці, вбивай іновірців всюди, де знайдеш, саджай їх у заточення, лежи та виглядай їх у засідці. Але якщо вони каються і виконують молитву, тоді відпускай їх. Борись проти тих, хто не вірить у бога і не забороняє те, що забороняє бог і його посланник, хто не виконує волю бога і його пророка – це ті люди, які не практикують істинну віру, це ті, кому була дана Книга, – до тієї пори, поки вони не змиряться*». [↑](#footnote-ref-25)
26. **Див.:** Обзор СМИ Швейцарии за период с 01.01.2014 по 15.01.2014 г. <http://www.ved.gov.ru/exportcountries/ch/ch_ru_relations/ch_news/13320.html> [↑](#footnote-ref-26)
27. Відомості про художницю та її ілюстрацію взято із публікації «Запад против Востока. 17 отличий Европы от Азии в простых и понятных иллюстрациях китайской художницы». – AdMe.ru, 04 октября 2013 г. <http://www.adme.ru/infografika/zapad-protiv-vostoka-566305/> [↑](#footnote-ref-27)
28. *Петров М. К.* Искусство и наука. Пираты Эгейского моря и личность. М., 1995. [↑](#footnote-ref-28)
29. Эти странные китайцы. – 22 дек, 2010 at 7:16 PM. <http://ary.livejournal.com/243458.html> [↑](#footnote-ref-29)
30. *Писарева Е.* Карма или закон причин и последствий. <http://www.theosophy.ru/lib/karma.htm> [↑](#footnote-ref-30)