

Отже, 82% представлених на Канському кінофестивалі доробків зосереджені на історіях про війну або тісно пов'язаних з нею, соціальну кризу, травматичний досвід, кримінальні угруповання, корупційні схеми, тощо:

- 38% революційні та воєнні подій, що розгортаються на території України («Майдан», «Іній», «Донбас», «Бабин яр. Контекст», «Бачення метелика», «Ольга»);
- 31% кримінальні угруповання («Приятель небіжчика», «Щастя моє», «Плем'я», «Легідна», «Памфір»)
- 13% війна є частиною сеттінгу, але не основою сюжету («Додому», «Анна»)

Коріння такої репрезентації лежить у фінансуванні українських фільмів за кордоном. Значна частина режисерів отримувала підтримку від європейських фондів або картини були створені у співпраці з іншими країнами (Великобританія, Нідерланди, Франція, Німеччина, Польща) та зарубіжними режисерами. Можна припустити, що грантодавці орієнтовані на спонсорство соціально значущих та політично актуальних робіт, акцентуючи на темах, які викликають співчуття або шок. Навіть враховуючи успіх серед критиків, такі репрезентації можуть мати наслідки для формування іміджу на міжнародній арені, підтримуючи вже сформовані стереотипи про Україну. Імовірно, повномасштабне вторгнення з лютого 2022 р. надає новий поштовх до рефлексії українських режисерів у контексті воєнної тематики, що також впливатиме на спосіб, у який самі українці бачать себе та свою країну. Глядач може сприймати ці образи не як частину від цілого, елемент художньої розповіді, а як реальність, що перманентно домінує в українському житті. Важливим кроком для розвитку українського кінематографу буде пошук балансу між висвітленням трагічності реальних викликів та демонстрацією культурного багатства і прогресу українського суспільства.

О. В. Козоріз

«ЧЕСНА» І «НЕЧЕСНА» ГРА: ММОРPG КРИЗЬ ПРИЗМУ ІГРОВОЇ КОНЦЕПЦІЇ КУЛЬТУРИ У ФІЛЬМІ «ПЕРСОНАЖ»

О. Kozoriz

“FAIR” AND “UNFAIR” PLAY: MMORPG THROUGH THE PRISM OF THE GAMING CONCEPT OF CULTURE IN THE FILM “FREE GUY”

Упродовж XXI ст. масові багатоосібні онлайніві рольові ігри (MMORPG) здобули чималу популярність, що не могло не позначитися на медійній сфері. Успіх цього жанру комп'ютерних ігор надихає світову кіноіндустрію на створення фільмів, сюжетна основа яких ґрунтується на елементах, притаманних саме MMORPG, що ще більше їх популяризує. Разом з тим, у таких іграх, як і в кіносюжетах про них, знаходить своє відображення ігрова концепція культури, яку започаткував нідерландський філософ Й. Гейзінга. Звідси виникає потреба розглянути, яким чином виявляються певні підходи цієї концепції в одному з найвідоміших фільмів, присвячених діяльності гравців у просторі MMORPG — «Персонаж» (США, 2021).

Ігрову концепцію культури Й. Гейзінга сформував у фундаментальній науковій праці “Homo Ludens” («Людина, котра грає», 1938). Він визначає гру як важливу частину культури і добровільну діяльність, яка має певні правила й обмеженість у часі та просторі. Гра є основною характеристикою людини, у якій переважає прагнення вибудувати свої дії в ігровій формі. Ключовою ознакою справжньої гри

є відсутність безпосередньої мети, адже важливим є сам її процес, що й відрізняє гру від діяльності, яка має матеріальну чи практичну ціль. Звідси виникає диференціація на «чесну» і «нечесну» гру.

«Чесна» гра, за Й. Гейзінгою, передбачає насамперед потяг людини до отримання внутрішньої насолоди як від процесу гри, так і від пошуку нею знань та саморозвитку в контексті встановлених обмежених умов. Така гра не ставить за основу зовнішню вигоду або матеріальне збагачення, адже «чесна» гра спрямована на вираження вищих ідеалів, етики та соціальних цінностей, а також прагнення до самовдосконалення. Відповідно, «нечесна» гра — навпаки, за головну мету висуває здобуття матеріальної винагороди, престижного статусу й інших зовнішніх переваг. Першочергове прагнення таких заохочень перетворює гру на інструмент їх досягнення, що зрештою знецінює задоволення від процесу гри та робить її «нечесною». Якщо розглядати «чесну» і «нечесну» гру в контексті впливу на культуру, то перша поживляє її розвиток, а друга — лише пригальмовує його.

Фільм «Персонаж» (оригінальна назва — “Free Guy”) є чудовим прикладом для аналізу ігрової концепції культури Й. Гейзінги, оскільки в ньому чітко простежуються ознаки «чесної» та «нечесної» гри. В основі сюжету — події у масовій багатоосібній онлайнній рольовій грі “Free City” («Вільне місто»), у якій взаємодіють як реальні гравці під обраними аватарами, так і негральні персонажі (NPC), створені розробниками для розвитку сюжету. Дії та взаємини розробників MMORPG теж висвітлені, але здебільшого за межами світу відеогри. Основну увагу фільм надає взаємовідносинам одного з цих розробників із негральним персонажем, які поступово переходять з віртуального простору в реальний.

Цим негральним персонажем є головний герой фільму на ім'я Гай, який є частиною комп'ютерної гри, штучним інтелектом, якому відведена другорядна роль касира банку в побічному сюжеті MMORPG. Але під час спілкування з одним гравцем у Гая починає виявлятися певний ступінь самосвідомості та розвивається прагнення піти проти сценарію, щоб діяти надалі самостійно за власним покликом. Новий сенс існування цього персонажа тепер полягає в допомозі таким же іншим негральним персонажам, а також у відкритті секретів навколишнього віртуального світу MMORPG. У цьому плані Гай починає втілювати ідеал «чесної» гри. У своїх вчинках він хоча і отримує певну вигоду та надзвичайну популярність, проте основною його метою залишається внутрішній розвиток і моральний вибір, який полягає в допомозі викрити підступність творця гри “Free City”, аби зберегти її першочергове консолідуюче значення.

Натомість, згаданий творець гри, Антуан, постає як класичний приклад «нечесної» гри, який тяжіє до демаркації. Усі його дії обертаються навколо отримання матеріальної вигоди від продажу свого витвору та його подальшого використання для досягнення насамперед власних корпоративних інтересів. З точки зору Антуана гра розглядається не як культурне явище для творчого самовираження користувачів, а як інструмент маніпуляції цими гравцями. Його регулярні відхилення від правил і видозміни віртуального середовища MMORPG спрямовані на фінансове збагачення, а не на забезпечення комфорту користувачам, що є прямим порушенням етичних принципів, на засадах яких засновується «чесна» гра.

Якщо порівнювати ці образи «чесної» та «нечесної» гри, зрештою, у виграші залишається перша сторона, яка не ставила матеріальну винагороду на перше місце. Гай і усі його прихильники діяли в межах того, що пропонував світ MMORPG, і саме

це дозволило їм згуртуватися та зберегти гру заради подальшого саморозвитку в її межах, а також спільної діяльності й культурного обміну. У свою чергу, Антуан, ігноруючи сенс справжньої гри і намагаючись підпорядкувати її своїм корисливим цілям, врешті-решт втратив більше, ніж міг досягти, граючи за правилами.

Отже, фільм «Персонаж» є яскравим прикладом того, як через його діючих осіб можна проілюструвати втілення різних підходів ігрової концепції культури Й. Гейзинги в конкретних зразках MMORPG. Представлена відеогра “Free City” слугує полем для вияву усіх складових як «чесної» гри (саморозвитку, моралі, консолідації), так і гри «нечесної» (матеріального виграшу, корисливості, демаркації). Але після всього підкреслюється провідне значення саме «чесної» гри, дотримання добровільних правил якої заохочує користувачів насолоджуватися процесом проходження будь-якої масової багатоосібної онлайнної рольової гри.

В. А. Балабушка, В. Д. Яремченко

ЛЕГЕНДАРНИЙ СИМАРГЛ В ОБРАЗНОМУ МИСТЕЦТВІ ЧЕРНІГІВЩИНИ

V. Balabushka, V. Yaremchenko

THE LEGENDARY SIMARGL IN THE VISUAL ARTS OF CHERNIHIV REGION

Актуальність обраної теми дослідження міфологічного образу Смаргла, чи то птаха, чи то звіра, в сучасних умовах активізується завдяки культурологічним ремінісценціям національної спадщини (Д. Вортман, Г. Лозко, І. Каганець, М. Мироненко, О. Колесник, А. Іващенко, В. Балабушка, О. Черненко, І. Нікітенко, А. Царенок та ін.). Ця тема торкається нашого дослідження культурно-національних традицій середньовічного Чернігово-Сіверського князівства, а саме декоративного оформлення Борисоглібського собору, на якому зображено фантастичний образ Смаргла, який з часом став одним з важливих культурних символів сучасного міста Чернігова. Він представлений у традиційній архітектурній забудові класичного ордеру середньовічних мурованих монументальних споруд сакрального значення. За даними архітекторів, саме на одній з колон, що завершується антаблементом, було зображено образ Смаргла. Собор прикрашено різьбленими блоками з елементами орнаментально-декоративного оздоблення зооморфних, або, як визнано митцями, «звіриним стилем», у якому впізнають, наприклад, птицю Сіріна, або звіра лева, або фантастичного дракона, грифона і т. д. Також були популярними рослинні орнаменти, які поєднувалися в казкові композиції, що склалися в мереживо багатій українській флори, фауни, міфологічних образів, символів, знаків України-Руси. До неї приєднується міфічно-релігійна теорія, на кшталт тієї, що пов'язана з іконою зображення Апостола Марка з головою лева, що, на думку дослідників, є праобразом слов'янського божества Смаргла. Його спільний образ сучасні чернігівські дослідники ідентифікують як «чернігівського звіра» та вважають його неофіційним оберегом міста. У статтях В. Балабушки «Култ святих у традиціях храмового будівництва середньовічного Чернігова», «Соціалізація середньовічних європейських традицій архітектури Чернігова» розглядається обрана тема. Аналізується процес канонізації убієнних братів Ярослава Мудрого Бориса та Гліба як страстотерпців, тобто християнських мучеників, на честь яких було споруджено собор Бориса і Гліба (пізніше Борисоглібський), де в 1948 р. відкрито легендарний рельєф з колон із зображенням фантастичної тварини Смаргла. Складовою національно-культурної спадщини України є історико-культурний заповідник