

Шифр «Символічна політика»

**СТУДЕНТСЬКА НАУКОВА РОБОТА**

на тему:

**«Формування символічної політики засобами літератури та мистецтва: дослідження кейсів»**

2023 рік

## **Анотація студентської наукової роботи**

під шифром «Символічна політика»

на тему «**Формування символічної політики засобами політики та мистецтва: дослідження кейсів**»

**Актуальність теми** обумовлюється зростанням ролі символічної політики у сучасних політичних системах. Навіть у більшості монархій наразі державне управління здійснюється органами, які обираються населенням або представниками певних соціальних груп або політичних сил. Залишились у минулому часи, коли державна або взагалі політична влада ґрунтувалася на принципі фізичного насилля. Дедалі більшого значення набувають чинники довіри населення до влади, на чому й базується легітимність останньої. У свою чергу це зумовлене не лише демократизацією політичних систем. Навпаки, остання є наслідком залучення все ширших мас до суспільного, зокрема суспільно-політичного, життя, інтенсифікації суспільного діалогу, інформаційної взаємодії, стрімкого розвитку комунікаційних технологій та зростання рівня освіченості широких мас. Крім того, дедалі більше відбувається перехід від дискурсивності до символізації політики. У межах останньої використовуються, зокрема, сучасні література та мистецтво.

**Мета роботи** – аналіз символічних механізмів впливу на політичну свідомість окремих індивідів, соціальних груп та суспільства в цілому, розгорнуте пояснення того, як первинну перцепцію суспільного простору формують засоби літератури та мистецтва.

### **Завдання наукової роботи:**

– проаналізувати базовий категоріально-понятійний апарат сприйняття політичного простору інструментами символічної політики, зокрема, поняття самого політичного простору, його понятійну складову,

поняття символу та його ознак, символічної влади, символічної політики, інструментів її впливу, зокрема маніпуляції;

– концептуалізувати за допомогою кейсів символічний вплив літератури на формування політичної свідомості;

– розкрити можливості впливу кіномистецтва та ігрової індустрії на формування свідомості окремих індивідів та суспільства в цілому, дослідити, як кіномистецтво віддзеркалює тенденції суспільного розвитку епохи.

**Методи досліджень.** Для досягнення мети та реалізації поставлених завдань застосовано діалектичний, структурно-функціональний та герменевтичний методи. Важливе місце у роботі посів метод case studies. Згідно з ним вивчалось, як конкретні твори літератури, кіномистецтва, ігрової індустрії здійснюють символічний вплив на політичну свідомість, впливають на сприйняття простору індивідами та суспільством.

**Загальна характеристика наукової роботи.** Робота складається із вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та літератури із 49 найменувань. Основний зміст роботи викладений на 30 сторінках.

**Ключові слова:** символ, символічна влада, символічна політика, література, мистецтво, кіномистецтво, ігрова індустрія.

## ЗМІСТ

Вступ.....	3
1. Символічний вплив політичного простору на формування свідомості .....	5
2. Вплив літератури на сприйняття простору з урахуванням базових вражень .....	14
3. Вплив кіно та ігрової індустрії на формування свідомості індивіда .....	21
Висновки.....	
Список використаних джерел.....	

## ВСТУП

**Актуальність теми** обумовлюється зростанням ролі символічної політики у сучасних політичних системах. Навіть у більшості монархій наразі державне управління здійснюється органами, які обираються населенням або представниками певних соціальних груп або політичних сил. Залишились у минулому часи, коли державна або взагалі політична влада ґрунтувалася на принципі фізичного насилля. Дедалі більшого значення набувають чинники довіри населення до влади, на чому й базується легітимність останньої. У свою чергу це зумовлене не лише демократизацією політичних систем. Навпаки, остання є наслідком залучення все ширших мас до суспільного, зокрема суспільно-політичного, життя, інтенсифікації суспільного діалогу, інформаційної взаємодії, стрімкого розвитку комунікаційних технологій та зростання рівня освіченості широких мас. Крім того, дедалі більше відбувається перехід від дискурсивності до символізації політики. У межах останньої використовуються, зокрема, сучасні література та мистецтво.

**Мета роботи** – аналіз символічних механізмів впливу на політичну свідомість окремих індивідів, соціальних груп та суспільства в цілому, розгорнуте пояснення того, як первинну перцепцію суспільного простору формують засоби літератури та мистецтва.

### **Завдання наукової роботи:**

– проаналізувати базовий категоріально-понятійний апарат сприйняття політичного простору інструментами символічної політики, зокрема, поняття самого політичного простору, його понятійну складову, поняття символу та його ознак, символічної влади, символічної політики, інструментів її впливу, зокрема маніпуляції;

– концептуалізувати за допомогою кейсів символічний вплив літератури на формування політичної свідомості;

– розкрити можливості впливу кіномистецтва та ігрової індустрії на формування свідомості окремих індивідів та суспільства в цілому, дослідити, як кіномистецтво віддзеркалює тенденції суспільного розвитку епохи.

**Методи досліджень.** Для досягнення мети та реалізації поставлених завдань застосовано діалектичний, структурно-функціональний та герменевтичний методи. Важливе місце у роботі посів метод case studies. Згідно з ним вивчалось, як конкретні твори літератури, кіномистецтва, ігрової індустрії здійснюють символічний вплив на політичну свідомість, впливають на сприйняття простору індивідами та суспільством.

**Загальна характеристика наукової роботи.** Робота складається із вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та літератури із 49 найменувань. Основний зміст роботи викладений на 30 сторінках.

**Ключові слова:** символ, символічна влада, символічна політика, література, мистецтво, кіномистецтво, ігрова індустрія.

## 1. СИМВОЛІЧНИЙ ВПЛИВ ПОЛІТИЧНОГО ПРОСТОРУ НА ФОРМУВАННЯ ПОЛІТИЧНОЇ СВІДОМОСТІ

Важливо визначитись з поняттям політичного простору. Це частина соціального простору, де відбуваються відносини між людьми щодо організації, утримання, використання влади та владних інститутів [18].

С. Кононенко проводить аналогії між ним та політичним простором: «Простір формується розподілом об'єктів, тобто взаємним розташуванням фізичних мас; ...політичний простір — взаємним розташуванням обсягів владно-силових ресурсів (полюсів владно-силової конфігурації), тобто структурою розподілу влади.» [7, с. 38-39].

П. Бергер та Т. Лукман вводять у науковий обіг поняття «символічний простір», пов'язуючи «радикальні зміни в соціальній структурі» зі «змінами психологічної реальності» [4]. Також деякі дослідники вводять поняття понятійного простору, який складають «уявні репрезентації, виражені у нормативних формах просторового знання – плани, задуми, розуміння, погляди. Понятійний простір домінує над сприйнятим, кодифікуючи його шляхом пригнічення сприйняття. Понятійні абстракції структурують просторове розуміння, сприяють появі непомітних раніше просторів» [1, с. 73].

Особливості впливу на індивіда сучасних комунікаційних технологій, їх акцент не на переконанні, а на навіюванні певних ідей зумовлюють перехід від понятійного простору до простору, що переживається. За Р. Алленом, він «від/творюється на противагу впливу понятійного простору і має на відміну від нього не конвергентний, а дивергентний характер. З просторами, що сприймаються, мають справу психоаналітики, письменники, етнографи, філософи. Ці простори підкреслюють часткову непізнаваність, адже бути повністю пізнаваним означає обмежити можливості створення власного соціально легітимізованого простору» [23, р. 260].

Як зауважує Д. Шевчук, «символічне й уявне як способи репрезентації політичного є своєрідним ключем до пояснення основи інтерпретацій

політичних феноменів членами тієї чи іншої політичної спільноти, виявлення значущості не лише раціонального пояснення політичних процесів, але й чуттєво-емоційних аспектів сприйняття політичних феноменів, що не менше, аніж теорія, утверджує істинність смислів, які проявляє політичний світ» [21].

Різні концепції використовують поняття символу як «способу організації репертуару того, що пізнається, у смисли, як основи механізму досягнення соціальної реальності, а відтак соціальної поведінки» [32]. Здатність символу функціонувати у сфері комунікативних технологій базується на певних його властивостях, зокрема, інформаційній компресії (передача у стислому вигляді значних масивів інформації, накопичення значень протягом історії свого існування й передача їх реципієнтові в лаконічній формі), конвенційності (символ як результат суспільного консенсусу), атрактивності (здатність виступати комунікаційним засобом керування увагою реципієнта), адаптивності (через спрощення і категоризацію соціальних явищ адаптація інформації до сприйняття масовою свідомістю), інтеграційному потенціалі (здатність об'єднувати спільноти людей), проактивності (здатність включати реципієнта у вертикальний контекст культури й виступати його навігатором у сприйнятті текстів), ретроактивності (здатність активізувати у свідомості смисли, передбачені інтерпретаційним полем його функціонування) тощо [2].

Існують кілька детермінацій символічної політики. Зокрема, її визначають як «особливу політичну комунікацію, спрямовану не на раціональне осмислення, а на навіювання стійких смислів через інсценування візуальних ефектів», як «діяльність політичних акторів, спрямовану на виробництво та просування/нав'язування як домінуючих певних способів інтерпретації соціальної реальності», як вид політики, що «спрямований на конструювання й підтримання легітимності влади на рівні довіри до її інститутів та персонажів, реалізується через субституції (підміна політичної реальності в свідомості громадян), відтворення існуючого кредитування або суспільного договору в символічних діях, нагнітання (підміна політичної реальності та шантаж політичної свідомості маніпулятивними засобами),



відтворення харизматичного права на законну владу. Змістом символічної політики є виробництво довіри або її функціональних заміників до політичної влади та її уособлень» [16, с. 7]. Відтак функціями символічної політики є формування символічних інтерпретацій в політичній свідомості населення, яке б забезпечувало ірраціональний вибір об'єктом влади тих рішень, принципів, норм, які йому пропонує суб'єкт.

В тій чи іншій формі символічна політика існувала завжди, оскільки «контроль, маніпуляція та структурування інтерпретації є основним завданням політики загалом» [27, р. 36]. Але сьогодні їй сприяє активний розвиток засобів масової інформації, внаслідок чого символічне інсценування перетворюється на ключовий чинник політики [14, с. 3].

Формується символічна влада, яка, на думку П. Бурдьйо, є владою «конструювати реальність, встановлюючи гносеологічний порядок: безпосереднє світосприйняття (особливо – відчуття соціального світу) передбачає те, що Дюркгейм називав логічним конформізмом, тобто «гомогенним сприйняттям часу, простору, числа, причини, що робить можливим згоду між умами» [25, р. 407], владою встановлювати даність через вислів, змушувати бачити та вірити, стверджувати або змінювати світобачення і, таким чином, впливати на світ. Відтак влада вміщується не в самих символах, а в процесі формування відносин між тими, хто здійснює владу, та тими, що на собі відчуває її.

Більшість дослідників акцентує на тому, що влада цілеспрямовано вселяє в публіку корисні для неї ілюзії. Але, на думку Є. Перегуди та О. Івашка, механізм дії символічних систем складніший. Їх імплантація до свідомості має обмеження. Це неможливо зробити, якщо та чи інша конструкція не має підґрунтя в історичному досвіді індивіда або групи, в його підсвідомості. В цьому контексті завданням суб'єкта символічної політики є не стільки пряме нав'язування, скільки актуалізація певних складових підсвідомості, «витягування» у сферу свідомості тих її конструкцій, які цьому суб'єкту вигідні [14, с. 4].

Символи теоретично мають змогу та функцію стимулювати індивіда, заохочувати його до прийняття заданої моделі поведінки. Символи є шаблонами, які спонукають людину, лишають її потреби пошуку інформації та прийняття самостійного рішення. Політичні символи встановлюють модель та регулюють стосунки індивіду та держави, складають фундамент для кооперації та функціонування політичного суспільства. Треба засвідчити, що ця проблема вивчена недостатньо та її майбутнє вивчення має великий потенціал для розуміння функціонування політичних та соціальних процесів у суспільстві. Основні концепції та гіпотези потребують подальшого вивчення та детального, ретельного доопрацювання та ще більше вони потребують випробування шляхом експериментального підтвердження.

Різні дослідники вивчали механізми символізації політики, зокрема театралізацію, карнавалізацію та ритуалізацію політичного простору [3, с. 11]. Потрібно перерахувати компоненти сприйняття символів: когнітивний зміст, валентність та систематична значимість [43]. Переплетіння цих компонентів можливо та проходить завдяки їх ієрархічній структурі та типології політичних символів, які виділяють та виокремлюють чітку закономірність ідентифікації символів різними соціальними групами.

Символ не є конкретною реччю. Змогу стати символом має будь-який об'єкт, для цього йому потрібно лише значення. Останнє народжується соціумом.

Кожна політична система має власний «пакет» символів, але володіє в конкретний момент обмеженою кількістю об'єктів-символів. Якщо проаналізувати кількість, смислове навантаження та якість цих символів, можна зробити висновок, що набір висвітлює собою все основні елементи збудованої політичної культури.

Символи здатні на зміни та метаморфози, але центральні елементи та показники завжди залишаються відносно стабільними та сталими, або ж змінюються дуже повільно. Набір символів створює об'єкти, які є фундаментом для спільної думки та точкою зіткнення поглядів, взаємної ідентифікації з

окремою політичною точкою зору. Ця символна основа створена та сконструйована досвідом поколінь, які досліджували вплив символів на людину. Головними показниками залежності від символів є користь та задоволення, які індивід отримує, сприймаючи їх.

Інструментами та рупорами впливу на індивіда є маніпуляція та пропаганда. Маніпуляцією є політичний прийом, що впливає на поведінку індивіда (ключової особи держави) чи групи осіб (партії) у суспільстві [12, с. 11]. Натомість, пропагандою є форма комунікації, спрямована на поширення в суспільстві світогляду, теорії, твердження, фактів, аргументів, чуток та інших відомостей для впливу на суспільну думку на користь певної спільної справи чи громадської позиції [17, с. 736].

Розуміння ролі та місця символів і важливість символічної вигоди у житті індивіда є важливою метою багатьох досліджень. Потрібно докладно, ретельно та уважно розглядати ті речі, які люди ідентифікують, користуючись допомогою політичних символів, і способи, за допомогою яких відбувається ця ідентифікація. Особливу роль виконує теоретичне та практичне розуміння реакції людини, яка викликана політичними символами. Бо більшість символів є емоційно забарвленими, але є також багато прикладів емоційно нейтральних символів, які все одно чинять вплив на індивіда. Водночас фундаментальним і цінним є розуміння, що різниця не будується на якісних характеристиках самих символів. Символи апріорі у собі не містять ніякого внутрішнього значення, визначеного його формою. Приналежність символу залежить від атмосфери та індивіда, що його сприймає.

Процес сприйняття одного об'єкту різними індивідами по-різному можна охарактеризувати, бо члени суспільства обирають для сприйняття об'єкт, але при цьому кожна особистість розглядає ті його характеристики, які є цікавими, привабливими саме для конкретного індивіда. Висвітлені схожі риси подібності емоцій та вражень створюють бачення однакової поведінки групи та призводять до хибних висновків про однаковість та схожість мотивацій особистості.

Всі тези, викладені вище, лише підтверджують те, що роль, яку відіграють політичні символи у житті суспільства, дуже важлива. Ключем до розуміння цієї ролі є способи, які використовує людина задля того, щоб індивідуально ідентифікувати себе за допомогою символів. Відомий американський антрополог та соціолог К. Гірц пише: «Існує багато міркувань про емоції, які “знаходять своє вираження у символи” або “прикріплюються до символу” – але дуже мало говориться про те, як це відбувається» [34].

Завдяки тому, що людина має властивість часто приписувати політичним символам значення, яке вона вважає найближчим, ідентифікація символів відбувається не від тих значень, які були вкладені у символ раніше, а від уявлень суспільства щодо цього символу. Тому у деяких випадках має місце й негативний контекст.

Людина у багатьох випадках має послідовне сприйняття політичних символів, що відносять себе до політичної сфери. Залежно від свого місця на карті політичних координат та ступеня обізнаності у політичній обстановці людина має змогу виокремлювати різні сфери символів. Важливий не стільки рівень знань індивіда у політиці, важливо, як особистість їх для себе підкреслює та групує.

Символи, які здійснюють більше враження на людину, викликають сильнішу і передбачувану реакцію у її розумі, ніж ті, які здаються їй не такими важливими. Оціночна компонента дозволяє виділяти диференціацію у значеннях, що відносять до різних символів.

Моделі системної значимості, такі як зміст, відіграють важливу роль для формування мобілізуючого та стимулюючого потенціалу задля впливу об'єктів на групи суспільства. Фундамент бачення та розуміння символів залежить від групи, у якій людина перебуває та не меншу роль відіграє її соціальне положення.

Лідеру важливо бути серед символів та використовувати їх у векторі тієї політики, яку він проводить протягом політичної діяльності. Політичні символи доповнюють його фігуру, яку бачать громадянин та суспільство. Символи

мають навіювати людям загальні досягнення за термін його роботи. З часом, через покоління, лідер сам перетворюється на символ, який включає усі ті символи, які він використовував, вони залишаються в історії та асоціюються з ним. За допомогою символів лідеру вдається підтвердити свою здатність упоратися з труднощами. В іншому випадку він втрачає довіру прихильників. Під прихильниками мають на увазі не лише громадян, які підтримують чи не підтримують, які голосують чи не голосують, а й політичні еліти та клани, які своєю підтримкою складають скелет політичної системи.

Д. Істон стверджує, що класифікація символів є ієрархією трьох груп: політична спільнота, політичний режим, уряд. За його визначенням «уряд – це група людей, чия роль полягає в тому, щоб регулярно приймати рішення та стежити за тим, щоб ці рішення виконували суспільство» [30]. Режим за Д. Істоном є формальні та неформальні структури, що поступово розвиваються, стагнують чи деградують, за допомогою яких політичні рішення приймаються і виконуються. Режим включає правила гри або код поведінки, який узаконює дії уряду і уточнює, яка реакція очікується від громадян та суспільства [29].

Символи політичного співтовариства відбивають та підкреслюють, як правило, базовий набір цінностей. Ці символи є основними серед величезної кількості політичних символів і є стимулами до реакцій і вражень. До цього базового набору належать такі символи як «свобода», «незалежність», «американський стиль життя». Символи класу «режим» просто вказують на встановлені правила, що регулюють поведінку. Інакше кажучи, вони символізують норми, прийняті системою. Прикладами символів «правила гри» може бути такі як «законний процес», «правило більшості», «по одному голосу кожного» [46]. Приклади символів політичних тем – «мовчазна більшість», «негайне закінчення війни» тощо.

Політичний символізм – водночас феномен групового та індивідуального рівня. Символи можуть бути загальними для групи, але їх індивідуальне сприйняття може бути різним. Аргументи, наведені у цьому розділі, описують феномени рівня групи та системи і не суперечать тому, що ми знаємо про

поведінку індивіда у ролі суб'єкта політики та системного ефекту, зробленого його діями. Ці феномени дозволяють виражати реакцію на обох рівнях прямолінійно та відкрито. [22].

Етичні символи так само служать підтримці стійкості груп із загальними інтересами. Стійкість етичних норм у політиці свідчить про важливість та значущість таких символів, вказуючи на те, що вони формують стиль життя та традиції. Наприклад, навряд чи можна знайти ефективніший спосіб завоювати підтримку єврейського народу, ніж вживання символу «антисемітизм». Політичні символи грають ключову роль у розвитку соціального конфлікту. Групи, які перебувають у не вигідному становищі, у становищі меншості, намагаються посилити свій вплив, переформулювавши свої цілі таким чином, щоб заручитися підтримкою інших груп та публіки. У формулюванні нової мети велику роль відіграють символи, які впливають на певні групи, і символи, розташовані на верхніх щаблях ієрархії, тобто ті, емоційний потенціал яких однорідний. Противники таких змін намагаються обмежити можливість використання символів, що підходять у цій ситуації, і скоротити кількість символів вищих щаблів, крім тих, зрозуміло, які вказують на незаконність дій групи і таким чином знижують довіру до цієї групи. Прикладами символів, які використовуються у подібних контрстратегіях, можуть бути: «зовнішні агітатори», «неамериканський» та «комуністично налаштований».

Символи відіграють важливу роль, легітимізуючи розподіл влади. Чим більше повноважень і чим більш далеке джерело влади, тим більше потреба у використанні символів й тим більше можливостей їх використовувати для того, щоб цю владу виправдати. Владі властиво оточувати себе безліччю речей, яким можна довіряти і захоплюватися. Символи, які присутні у владі та підтримують її, є не лише зовнішніми атрибутами посади, а й жестами і поведінкою чиновників.

Влада може моделювати та прогнозувати реальність та майбутні події завдяки методам науки, яку фахівець з інформаційної безпеки К. Мітнік назвав «соціальною інженерією» [37]. Це наука, що вивчає людську поведінку та

фактори, які на неї впливають. Основною її метою є дослідження людини, обставин та середовища, що впливають на формування системи цінностей індивіда, і як наслідок – їх поведінки. Тому важливо аналізувати інформацію, яку людина отримує та використовує, бо, якщо індивід вважає, що їм ніхто не маніпулює, то він у руках професіоналів.

## **2. ВПЛИВ ЛІТЕРАТУРИ НА СПРИЙНЯТТЯ ПРОСТОРУ З УРАХУВАННЯМ БАЗОВИХ ВРАЖЕНЬ**

Сприйняття простору та свідомість індивіда, як правило, завжди має підґрунтя, що базується на отриманих раніше знаннях та враженнях. Знання можуть формуватися на основі власного життєвого досвіду та бути компіляцією зі споглядань та почуттів. Індивід може отримувати досвід та складати бачення речей за допомогою літератури.

Літературою є «сукупність писаних і друківаних творів певного народу, епохи, людства. Література відображає та зберігає знання й культуру народу та певного історичного періоду. Водночас вона є різновидом мистецтва, власне, мистецтвом слова, що відображає дійсність у художніх образах, створює нову художню реальність за законами краси; результатом творчого процесу автора, зафіксований у відповідному тексті за допомогою літер» [10, с. 564-565].

Література поєднує у собі вплив на розум та почуття. Вона може впливати у моменти, коли індивід отримує естетичне враження та задоволення від тексту та їх уявлення у власній свідомості. Також література чинить вплив на більш довгій дистанції, формуючи бачення світу та свідомість індивіда ще з дитинства. Відомий філософ Еммануїл Кант у своїх працях аналізував розум та почуття, з яких складається свідомість. Зокрема він зазначав: «Розум нічого не може споглядати, а почуття нічого не можуть мислити. Тільки після з'єднання їх може виникнути знання.» [6]. Висоти і широти, дизайн і стиль об'єкта мають важливий сенс та чинять великий вплив, але не є головним виміром впливу, бо, як автор зазначає в одній з апробацій представленої роботи: «Першорядною рисою є інформація та попереднє знання індивіда про об'єкт сприйняття. Те, які враження та відчуття від явища отримає особистість, насамперед залежить від того, яке знання і які схожі враження він отримував раніше від подібних творів» [15, с 92].

Сприйняття може формуватися на теоретичному знанні, на основі поглинених і відбитих у свідомості знань. У сучасному світі джерелом такого



роду інформації можуть виступати книги, газети, журнали, глобальна мережа або телевізійні програми. Італійський вчений, філософ та теоретик літератури Умберто Еко сконструював своє бачення значення літератури для суспільства та її вплив, його формулювання виглядало так: «Світ літератури – це своєрідний тест на адекватне сприйняття реальності» [31].

Автор вважає за потрібне звернути увагу, як література та її безсмертні представники впливають на сприйняття світу особистістю. Твори відомих письменників, представників жанру жахів, Говарда Філіпса Лавкрафта і Едгара Алана По, а також празького письменника Франца Кафки є чи не найяскравішими прикладами у предметі цього розділу.

Відомий англійській письменник та майстер антиутопій Джордж Орвел наголошував не тільки на існуванні реального світу, а ще й на суб'єктивності сприйняття реальності, що інтерпретує світ через призму власних настанов та відчуттів. На його думку, «припускається, що десь поза тобою є «дійсний» світ, де відбуваються «дійсні» події. Але звідки може взятися цей світ? Про речі ми знаємо лише те, що міститься у нашій свідомості. Все, що відбувається, відбувається у свідомості. Те, що відбувається у свідомості у всіх, відбувається насправді» [13].

З біографії Г. Лавкрафта відомо, що він був дуже хворобливою дитиною, яка зазнала мук внаслідок частих нічних кошмарів. Цей чинник сформував його як письменника, який відкривав читачеві безліч таємничих, сповнених жахом незвіданих світів. У його творах кошмарні створіння постають перед читачем величезними та неосяжними, виразними та повними небачених до цього деталей. Твори Г. Лавкрафта залишають відбиток у свідомості спостерігача і внаслідок цього екстраполують отримані ним знання та враження на ті речі та події, які індивід сприймає та досліджує у реальному житті.

Г. Лавкрафт писав: «Небагато людей усвідомлюють, що за дива їм відкривалися в історіях і видіннях ранніх літ; бо ж дітьми ми слухаємо і уявляємо, мислячи лише напівсформованими образами, стаючи дорослими, ми переважно послуговуємося пам'яттю, отрута життя робить нас обмеженими і

прозаїчними» [9]. Це підтверджує, що книги формують нас, але залежно від часу та інших факторів, вплив може мати різну ефективність.

Лавкрафт майстерно і максимально усвідомлено веде читача крізь низку історій, зіштовхуючи з чудовиськами та підводними тварями, бажаючи зобразити їх якомога реальніше і змушуючи спостерігача відчувати холодне дихання за своєю спиною. По ходу твору він як фахівець у письменницькому ремеслі використовує певні прийоми, що допомагають читачеві відчувати причетність та зачепити струни власної душі. Цей ефект досягається за допомогою теорії про особливості сприйняття людиною явищ, за допомогою психології та вивчення функціонування розумових процесів у розумі людини. Говард Лавкрафт може показати небачених розмірів чудовисько, саме ця фантазія письменника дала ґрунт для найвідомішого оповідання «Поклик Ктулху», жахаючи читача розмірами космічної тварі, достатком деталей його зовнішнього вигляду та інших речей, які є «тригерами» для розуму людини. Разом з тим, Ктулху у творі має риси, які письменник усвідомлено описує розмито або зовсім не дає читачеві. Даний метод покликаний навести ще більший жах на спостерігача, адже, не даючи описи, індивід іноді не здатний уявити повну картину, а неможливість «додумати» і структурувати собі повну схему явища дає людині почуття нерозуміння. Своєю чергою нерозуміння і неможливість усвідомити явище повною мірою є ще більшим страхом та небезпекою для читача. Не випадково в деяких оповіданнях Лавкрафта незвідане явище практично не має опису, це зроблено спеціально для того, щоб кожен читач під впливом жаху та за відсутністю однозначного опису створював власні сприйняття та уявлення, які конструюють саме такий образ, якого боявся б індивід. Саме такий опис наводить Г. Лавкрафт у своєму творі: «...титанічна Твар на краю нагромадження каміння, яке ніяк не можна було назвати «берегом», бурмотіла щось і пускала слини, подібно до Поліфема, що посилає прокляття вслід кораблю Одиссея, що віддаляється» [9]. А іноді він свідомо не вважає за потрібне наводити опис, повністю перекладаючи малювання всіх

жахливих деталей чудовиська на уявлення читача: «Описати Твар не представляється можливим» [9].

Сприйняття людини націлене на те, щоб розуміти щось незвідане іноді страшним, налаштоване відчувати власну нікчемність на тлі шпилів, що піднімаються продуманим холодом, що поєднують у собі гострі кути і форми. Адже розуміння простору індивідом іноді побудовано на інстинктах, з давніх-давен людина відчувала занепокоєння, побачивши вигляд величезних споруд. Споруди, як й істоти з всесвіту Лавкрафта, побудовані з метою сформувати в індивіда незабутнє враження, відчуття того, що він до цього заповітного моменту не бачив такого. А також, щоб нав'язати на спостерігача жах перед великою та безжальною будівлею, наче намагаючись усім своїм виглядом оголосити про безсилля, підкреслити, яка людина крихітна порівняно з нею.

Кожен митець прагне викликати в спостерігача емоцію та враження. Ці речі, звісно, можна прогнозувати, але до кінця вплив на індивіда передбачити неможливо, бо залежить від багатьох факторів. Французький філософ, літературознавець та естетик Ролан Барт відзначав: «Будь-який з нас може підтвердити, що задоволення від тексту мінливе: немає жодної гарантії, що той самий текст зможе зробити нам задоволення вдруге; задоволення швидкоплинно, залежить від настрою, від звичок, від обставин» [44].

Не слід забувати, що висоти і широти, дизайн і стиль не є головним виміром впливу архітектури на людину. Це лише фактори та деталі. Першорядною рисою є інформація та попереднє знання індивіда про об'єкт сприйняття. Те, які враження та відчуття від бачення явища отримає особистість, насамперед, залежить від того, яке знання і які схожі враження він отримував раніше від подібних творів. І якщо індивід раніше не отримав інформації про явище і сприймає його вперше, з'являється відчуття незвіданого і незрозумілого, і ці почуття набагато сильніші і створюють непідробні і яскраві емоції. Саме неможливість пояснити явище для себе дає сильний ґрунт для відчуттів. Архітектурні будівлі іноді намагаються показати саме такий вплив. В абсурдному романі «Замок» безсмертний письменник Франц Кафка ілюструє

головну будову саме в такий спосіб. Вона покликана вселяти страх, велич і, найголовніше, нерозуміння. Ф. Кафка знався на впливі літератури і у своїх працях писав: «Книга має бути сокирою для замерзлого в нас моря» [36].

Апофеозом «Замку» є неможливість увійти до Замку, доторкнутися до нього. Він одночасно такий близький і далекий від головного героя. Ф. Кафка малює замок як щось величне та покрите таємницею, описуючи його будівлею для впливових громадян, куди звичайній людині вхід зачинений. Саме таємниця створює величність замку, в підтвердження цього письменник описує будівлю саме у такому контексті: «К. йшов уперед, не зводячи очей із Замка, ніщо інше його не цікавило, чим ближче він підходив, тим більше розчаровував його Замок...» [35]. Існує ще один опис, який потребує уваги: «А коли моєму господареві можна буде прийти до Замку?» – "Ніколи!" – пролунала відповідь. "Добре", – сказав К. і повісив трубку [35].

Бажання та страх пізнати невідоме створює інтерес у спостерігача і водночас небажання пізнати річ. Це відчуття виникає через те, що людина, отримуючи частину інформації, бажає пізнавати річ все більше і більше, адже особистість влаштована так, що має вроджену нездатність отримати достатню частину знання і залишитися задоволеною. Лише повне пізнання може заспокоїти людину. У творі Е. По «Падіння дому Ашерів» є прекрасний опис замку Пана Ашера. На початку головний герой подорожує з метою відвідати далекого друга, який потребує його і з небаченою радістю на нього чекає. Перше враження замок залишає у розумі мандрівника таким чином: «...переді мною з'явився похмурий будинок Ашерів. і садиба, і одноманітні околиці — нічим не тішило око: похмурі стіни... віки, що байдуже й холодно дивляться... де-не-де розрослий очерет... білі мертві стовбури сухих дерев...» [41].

Поступово дослідження впливу простору приводить нас до розуміння того, наскільки важлива повнота пізнання предмета. Головний герой долає страх нерозуміння того, що відбувається у підвалі замку, звідки долинають дивні звуки. І грандіозні та неосяжні ці сцени саме тим, що в описі будівлі у цьому творі вперше використовується термін «фантазмагоричний». Цей термін

означає нагромадження химерних образів, видінь, фантазій; хаос, сумбур, гротеск [19, с. 523]. На вигляд може здатися, що це звичайні слова в тексті великого автора, однак саме це визначення дає ключ до розуміння архітектури, адже зрозуміти всю велич дивовижної будови можна лише усвідомлюючи, наскільки неосяжним є його розуміння. Адже термін «фантазмагорія» описує повну картину і водночас не говорить про будову нічого конкретного, даючи читачеві самостійно уявити картину сцени. Ілюстрацію, не схожу на уявлення інших спостерігачів, тому що цінність враження під час занурення в літературну сцену полягає в її унікальності, яку поруч із письменником створює, власне, читач.

Це далеко не найголовніше, що намагається донести нам Едгар По. Одним із сенсів постає розуміння автором того, що вигляд архітектурної споруди викриває душевний стан свого власника. Навіть несвідомо власник творить свій будинок, вкладаючи в нього ті цінності та деталі, в яких знаходить відгук його душа. Виходячи з цього, читач здатний відчувати смуток та тугу пана Ашера, спостерігаючи за фабулою твору. Для ілюстрації туги Едгар По наводить саме такий опис будинку Пана Ашера: «Ззовні все покритлося лишайником і цвіллю, ніби клапті павутиння звисали з карнизів. Проте не можна було сказати, що будинок зовсім занепав. Кам'яна кладка ніде не обрушилася; прекрасна пропорційність всіх частин будівлі дивно не відповідала видимій старості кожного окремого каменю. Чомусь мені здалося старовинне дерев'яне начиння, що давно вже прогнило в якомусь забутому підземеллі, але все ще здається цілим і неушкодженим, бо довгі роки її не турбував ні найменший подих ззовні» [41].

Використання багатьох посилань на художню літературу у цій роботі має величезний і прагматичний сенс, адже варто пам'ятати, що саме література чинить широкий вплив на формування базового сприйняття індивіда. Виходячи з отриманої інформації та вражень, він оцінює наступні події. Крім того, художні твори дають вичерпну відповідь на те, яким чином людина розуміє

простір, яким чином отримує емоції та враження, від чого відчуває тривожність і страх.

В контексті аналізу маніпуляцій потрібно пам'ятати, що, знайомлячись з літературою, потрібно уважно аналізувати зміст та сенси, які в неї закладені, бо не всі сенси, які бачить читач, закладалися автором та відповідають дійсності. З одного боку, читач може розуміти літературний текст інакше, інтерпретувати його інакше й таким чином створювати для себе нові сенси, бо інтерпретація індивідом не менш важлива. Водночас до аналізу прочитаного потрібно підходити уважно та детально, а іноді дивитися на текст буквально не занурюючись. Це допоможе побачити справжні сенси та уникнути хибних, непередбачених сенсів. Теоретик літератури Умберто Еко у своїх працях акцентував увагу саме на аналізі тексту таким чином: «Там, де все має таємний сенс, все непохитно банально та плоско. Пристрасть до пошуків таємного значення призводить до ослаблення нашої спроможності бачити другі та тисячні сенси там, де вони дійсно є та були. Ми розучилися отримувати задоволення від буквального значення, вражатися простоті суцього, коли максимальне значення многозначності співпадає з мінімальним тавтології: a rose is a rose is a rose is a rose. Символічне значення криється там, де ми нарешті бажання розшифрувати будь-якою ціною» [31]. Також він окреслював всю складність структури, завдяки якій створюються та взаємодіють символи: «Символ подібний до аркуша, списаного з двох сторін, на якому одна сторона натякає на іншу, але вони ніколи не постають перед нашими очима разом» [31].

### 3. ВПЛИВ КІНО ТА ІГРОВОЇ ІНДУСТРІЇ НА ФОРМУВАННЯ СВІДОМОСТІ ІНДИВІДА

Образи, що зображуються в кіноіндустрії та на просторах світу геймдева, завжди були цікаві глядачеві і вплинули на те, з якими упередженнями та настановами проходить формування свідомості індивіда. На те, як він сприймає реальність та як підходить до аналізу певного явища. Кіно було першим медіа, яке, за висловом канадського філософа Маршала Маклюена, «запропонувало бідним ролі багатих і можновладних, про які навіть не уявлялось у мріях» [38].

М. Маклюен намагався окреслити правила та умови, які стосуються до всієї системи комунікації, довести, чому сама форма засобу комунікації змінює нашу свідомість. Він зазначив: «Тип та форма медіа важливіше того значення чи змісту, яке воно передає». [38].

Кіномистецтво – вид мистецтва, який стає реальністю за допомогою кінознімання реальних, спеціально інсценованих, або відтворених засобами анімації подій» [8, с. 479]. З явищем кінематографа в масову культуру фільми, короткі метри та інші форми показу візуального ряду стали явищем, що залишає в розумі людини певні ілюстрації об'єкта, ілюструє думки та образи індивіда, які він мав на просторах уяви до перегляду фільму.

Кінематограф перебуває у ролі певного джерела інформації, джерела, що формує у розумі людини підвалини, у яких ґрунтується подальше сприйняття світу. Кіно виступає у ролі «вчителя», «інформатора» у суспільстві. Є безліч інших видів мистецтв, але автор вважає за потрібне розглянути саме цей формат поглинання інформації, поглинання шляхом візуального спостереження, бо кіно є більш розповсюдженим та легким явищем для сприйняття. Франко-швейцарський режисер та кінокритик Жан-Люк Годар зазначав: «Кіно – демократичне мистецтво, тоді як музика та живопис завжди були дуже елітарними». [5].

Американський режисер Крістофер Нолан виношував кілька років ідею картини «Inception». Варіативність кінцівки є предметом іншої роботи, ми вважаємо за потрібне звернути увагу до феномену впливу ідей на людський мозок. Одна з початкових сцен знаменується фразою: «Який живучий паразит? Бактерія? Вірус? Кишковий глист? Ідея. Вона живуча і дуже заразна. Варто ідеї заволодіти мозком, позбутися її практично неможливо. Я маю на увазі ідею, що сформувалася, повністю усвідомлену, що поселилася в голові» [40].

Здавалося б, сюжет фантастичний і фантазмагоричний, але правда в тому, що впровадити ідею в людський розум цілком реально [45]. За допомогою кінематографа режисер і сценарист дають індивіду «їжу для роздумів», іноді залишаючи її у «відкритому» форматі, де людина розмірковує над посилом та оцінює для себе, наскільки віддана йому ідея цікава та правильна.

Кінематограф та ігрова індустрія нерозривно пов'язані у своєму бажанні зобразити світ майбутнього, антиутопію, в якій маленька людина протистоїть глобальній та непохитній системі. Часто уявлення про світ майбутнього пов'язують з такою течією як футуризм. Це авангардний напрям у мистецтві, що розвинувся на початку ХХ ст. здебільшого в Італії й відстоював крайній формалізм, пропагував культ індивідуалізму, відкидав загальноприйняті мовні та поетично-мистецькі норми. Футуризм проголошував перемогу техніки, науки, швидкості, війни, боротьби з природою та жіноцтвом [20, с 550].

Прикладом може бути фільм братів, а тепер сестер Вільневих «Той, що біжить по лезу 2049» [48], що вийшов у 2017 році. Вигаданий всесвіт фільму виглядає досить футуристичним. Але диявол завжди у деталях. Причини жахів вигаданого світу можна побачити вже у соціумі, такі як бажання створити з індивіда деталь для загального організму. Або алегорія у вигляді щотижневої атестації за допомогою фраз із книги Володимира Набокова «Блідий вогонь»:

And blood-black nothingness began to spin  
A system of cells interlinked within  
Cells interlinked within cells interlinked  
Within one stem. And dreadfully distinct



Against the dark, a tall white fountain played [39].

Ці строки відсилають глядача до прагнення силових структур зробити з людини бездушну машину для виконання наказів.

У світі Blade Runner 2049 («Той, що біжить по лезу 2049»), у світі кіберпанку режисери розставляють численні акценти на архітектурі та плануванні міста, змушуючи глядача сприймати їх антиутопію за допомогою контрасту між висотами облитих нічною безпросвітною темрявою хмарочосів. Глядач відчуває зв'язок з головним героєм та, співпереживаючи йому, бачить у цій картині себе, маленьку людину, чиновника, що йде серед хмарочосів і відчуває своє безсилля у бажанні щось створити, змінити світ.

Але не варто забувати, що не лише висота будівель є вирішальним фактором у підсумковому сприйнятті простору. Індивід настільки ж здатний оцінювати простір, як вгору, так й вшир. Простір також може дивувати розум протяжністю та розмахом. Висота, як правило, має великий візуальний вплив. У випадку з шириною принцип дії відрізняється. Крім візуальної картини, в горизонтальному розмаху найважливішими є передумови до місця та події.

Важливим фактором у сприйнятті індивідом простору є власна причетність до подій, що відбуваються. Реалізація можлива у вигляді передачі емоцій іншому слухачеві або може відбуватися як взаємодія з об'єктом. Випробовуючи емоції будь-якого характеру, особистість бажає передати ці емоції навколишньому світу.

Сприйняття простору індивідом не обмежується негативними явищами. Іноді, щоб розуміти контекст сьогодення, необхідно заглиблюватися в причинно-наслідкові зв'язки, розуміти епоху, яка сформувала чи вплинула на нинішній порядок денний. Візуальне мистецтво, таке як кіно, дозволяє ширше й детальніше розуміти контекст часу, оскільки зображення сильніше, ніж аудіо чи текст, друкується і залишає слід у свідомості. Фільми, серіали, рекламні ролики дають змогу пережити втрачений, незвіданий індивідом тимчасовий проміжок, дозволяють сприймати навколишню реальність та формувати

ставлення до неї ззовні, перебуваючи одночасно далеко від подій, бачити, співвідносити їх із собою та розуміти їх природу.

Кіно показує тон, проблеми та настрої епохи, ставлення різних поколінь до тягарів минулих часів та різницю між тим, як ставилися до викликів тих років і як до них ставляться зараз. Якщо не знати контекст пережитого людством раніше, то сприйняття та розуміння реальності буде перекрученим, поверховим, не предметним. Воно може стати таким завдяки заінтересованим особам, які бажають маніпулювати суспільством. А щоб їм успішно маніпулювати, важливо контролювати та коригувати минуле. Адже якщо вам здається, що вами не маніпулюють, то ви в руках професіоналів. Наприклад, засновник PR-науки та сучасної пропаганди Едвард Бернейс говорив: «Великий потенціал у сфері пропаганди має сучасне американське кіно. Воно є прекрасним засобом для розповсюдження ідей та поглядів. За допомогою кіно можна привести до єдиного стандарту погляди та звички усїєї країни» [24].

Важливо вникати в культуру та мистецтво, розширювати кругозір. З цим здатні допомогти талановиті творці кіно, режисери та сценаристи, завдання яких правильно розставляти акценти, спрямовувати вектор уваги індивіда на важливі аспекти культурного контексту та переживань людства. Адже кожен режисер бажає щось передати та розповісти.

Серед праць американського письменника, публіциста Уільяма Ф. Енгдаля можна знайти цікаві підтвердження впровадження пропаганди у кіно навіть на прикладі цілих країн: «Наприклад, в обмін на американську фінансову поміч, Францію зобов'язали випускати у прокат американські фільми в збиток французькій кіноіндустрії. Вашингтон гарно усвідомив цінність Голівуду як механізму для пропаганди, щоб впроваджувати й «американський образ життя й американську продукцію» [33].

Далі автор вважає за необхідне говорити про окремі кейси, наводячи приклади праць кінематографа, які допомогли зберегти в пам'яті епоху. Кіно унікальне тим, що для нього не існує нецікавих часів, важливий кожен період, і він є цінністю. Мають велике значення деталі.

Епоха може бути показана неоднозначно. Режисери, як правило, роблять свій внесок і своє бачення тих подій, але також у кіно може бути неоднозначність й сіра мораль, свідомо показана самим автором.

Варто згадати класику нульових років ХХІ ст., а саме кримінальний трилер з елементами сіткому Девіда «Клан Сопрано», поставлений Девідом Чейзом [26]. Цей серіал визнаний найкращим серіалом усіх часів за версією сценаристів США The Writers Guild of America.

Бос мафії Тоні Сопрано відвідує психоаналітика, паралельно намагаючись вирішити проблеми на роботі та в сім'ї. Потрібно загострити увагу на тому, як Д. Чейз ілюструє епоху, використовуючи, на перший погляд, прості візуальні прийоми та операторську роботу. У його творі присутні плани та кадри, що відображають дух часу.

Серіал Бо Уїллімон «Картковий будинок» [49], який у 2013 році започаткував жанр політичного трилера, є не зовсім достовірним твором, який вміщує величезну кількість умовного вигадування щодо роботи апарату Президента, але він має численну кількість посилок на політичну реальність.

Бо Уїллімон ілюструє геополітичну багатополлярність і одночасно з цим занурює глядача у внутрішньополітичну реальність з різкою журналістикою, що набирає популярності, і проблемою безробіття серед звичайного населення. Режисер показує, що процес роботи нещадний і не завжди раціональний.

Цей твір корисний тим, що показує індивіду ту реальність, яку він, можливо, ніколи б і не побачив. Дивлячись на цю реальність, розум людини асоціює себе з героями і вирішує, наскільки дані психотипи йому симпатичні. Для індивіда важливо мати розуміння того, чи зможе він приміряти на себе показані ситуації та цінності, розуміти, чи міг би він піти на ті чи інші вчинки заради тієї чи іншої вигоди. Це допомагає більш тверезо сприймати реальність і простір, визначити себе на координатах моралі, бо рішення, прийняті людиною, спираються саме те, що допустимо для індивіда, а що ні. Тому, що ширше кругозір і спектр побачених подій, проаналізованих, приміряних він ситуацій, тим більше зважений і усвідомлений.

«Це було найкраще з усіх часів, це було найгірше з усіх часів; це був вік мудрості, це був вік дурості; це була епоха віри, це була епоха безвір'я; це були роки Світла, це були роки Мороку; це була весна надій, то була зима розпачу; у нас було все попереду, у нас не було нічого попереду» [28, р. 406]. Цитата з «Повісті про два міста» Чарльза Діккенса розташовується на початку цього розділу не просто так, адже саме ця книга подорожує серіалом із сезону в сезон разом з героями, її читають, вона є доказом, на неї посилаються. Але якщо відійти від буквального розуміння, вона відображає всю неоднозначність і непередбачуваність часів, коли відбуваються події твори Девіда Фінчера. Вищезгаданий уривок ілюструє, що в житті кожного покоління бувають захоплюючі та жахливі періоди, від яких кров холоне в жилах.

Потрібно зауважити, що назва серіалу сталася завдяки картині великої художниці Зінаїди Серебрякової, яка написала роботу «Картковий будиночок» ще за часів Громадянської Війни. На картині хлопчики складають будиночок із карт, одні поводяться гранично зосереджено, інші з цікавістю дивляться на тендітну конструкцію.

У зв'язку з бажанням індивіда відчувати причетність до простору, в якому він знаходиться, стрімко набирає популярності жанр інтерактивного кіно. Ігрова індустрія активно популяризує цю тематику проєктів, вона покликана дати людині максимальну причетність до подій у вигаданому просторі. Якщо ще десять років тому жанр інтерактивного кіно перебував у певній стагнації, то останні пару років цей жанр розквітає з небаченою швидкістю. Кожна новела або роман у цьому жанрі діє за принципом «ефекту метелика», де кожен вибір глядача надає постійний вплив на подальший виток розвитку історії.

Важливо сприймати ігрову індустрію не як розважальне, не як інтертеймент. Ця модель мислення поширена на теренах пострадянських країн, де ігрові історії вважають долею інтересів у юнацтві. Це докорінно невірне судження, адже будь-які історії, нехай і в ігровому форматі, не існують у вакуумі, вони активно ставлять питання суспільству, причому питання досить широкого спектра, що поширюються від теми етичного вибору до моралі в

науці. Це може бути коротка історія «Еріки», яка доносила до глядача питання про важливість етичних питань при лікуванні психічно хворих пацієнтів, що говорить про кровожерливість, одержимість ідеєю та лікарське свавілля [47]. Або ж історія «За межею: тільки дві душі» Девіда Кейджа, яка міркує про етичність дій ЦРУ, про секретність і холоднокровний прагматизм, що ламає життя людей [42]. Візуальна новела під назвою «Люсі: вічність, яку вона бажала» обговорює питання справжності вражень та спогадів, їхню функцію та сприйняття простору, ставлячи перед гравцем питання: «Що робить людину людиною? Чи можливий штучний інтелект відчувати та жити вічно? Що таке враження? Вічністю є нескінченний життєвий цикл чи людське життя вічне лише тоді, коли він живе в чужих спогадах? Якби був робот, який може сміятися, плакати та посміхатися. ...Була б у нього душа? Чи мріють андроїди про електричних овець?» [11].

Індивід відчуває потребу сприймати простір, що оточує його. Вважає за важливе рефлексувати, відчувати причетність до побаченого раніше явища або об'єкта. Враження його можуть залежати від висоти, ширини, контурів предмета, що вивчається, а також від передумов і суджень, що вже на той момент у розумі індивіда, щодо яких він здійснює аналіз побаченого предмета. Дані настанови та судження частково є результатом впливу проєктів масової культури, таких як кіно та ігрова індустрія.

Також потреба індивіда у рефлексії на побачене явище породжує бажання інтерпретувати реальність, створюючи, зокрема, кіно та ігри, які не намагаються копіювати навколишній світ, а саме прагнуть переосмислити навколишнє сьогодення та показати власне бачення реальності.

Крім поданих думок і фантазій, що допомагають людині надалі мати барвистіше сприйняття простору, даючи можливість асоціювати реальність і світ мистецтва, кіно та ігрова індустрія ставлять високі етичні та моральні питання, спонукаючи мислити відносно подальшого вектору руху суспільства.

## ВИСНОВКИ

У суспільних науках у ХХ ст. відбувся «просторовий поворот», проте поняття простору відривається від суто географічної детермінації та набуває ознак соціального.

Стрімкий розвиток комунікаційних технологій, залучення мас до суспільно-політичного життя зумовлюють поширення явища символічної політики. Символічна влада – влада, яка здатна конструювати соціальну реальність, стверджувати або змінювати світобачення і, таким чином, впливати на суспільство. Символічна політика – діяльність, яка направлена не на раціональне осмислення, а на навіювання способів інтерпретації реальності задля легітимації влади. Держава чинить вплив на особистість та суспільство. Вона використовує символи, які знаходять місце у серці індивіда та заохочують його реагувати, отримувати емоції, враження та програмує на потрібні дії. Існують інструменти та методи, за допомогою яких вплив чиниться особливо ефективно. На ефективність сприйняття символу впливають емоційна яскравість, закладені сенси, образи, та ступінь легкості для створення чіткої асоціації індивіда з символом. Для ефективності впровадження символу застосовують, у тому числі, методи пропаганди і маніпуляції.

Символи оцінюються по-різному. Оцінка системного значення символу відіграє роль у осмисленні тієї реакції, яку викликає вживання символу. Вірогідність, що людина прийме систематичну важливість символу, якщо один або кілька його компонентів не є для нього значущим, є меншою. Символи, які здійснюють більше враження на людину, викликають сильнішу і передбачувану реакцію, ніж ті, які здаються їй не такими важливими. Оціночна компонента дозволяє виділяти диференціацію у значеннях різних символів.

Література поєднує у собі вплив на розум та почуття. Вона може впливати у моменти, коли індивід отримує естетичне враження та задоволення від тексту, від сприйняття творів та їх уявлення у власній свідомості.

Механізмами впливу літератури на формування політичної свідомості є здатність впливати за допомогою закладених сенсів та символів, формою опису, стилю ілюстрації простору автором. Механізм реалізації впливу літератури дещо не схожий з механізмом впливу візуального мистецтва, яке здатне впливати моментально. Література формує сприйняття реальності на більш «довгій» дистанції. Це зумовлюється тим, що література чинить вплив через слово, бо слово є символ. Слово це шифр з сенсом та посилом, який людина здатна інтерпретувати для складання цілісної картини.

Сприйняття людини націлене на те, щоб розуміти щось незвідане іноді страшним, налаштоване відчувати власну нікчемність на тлі шпилів, що піднімаються продуманим холодом, що поєднують у собі гострі кути і форми. Адже розуміння простору індивідом іноді побудовано на інстинктах, з давніх-давен людина відчувала занепокоєння, побачивши вигляд величезних споруд. Тому істоти з всесвіту Г. Лавкрафта, опис будинку в Е. По, далекий замок Ф. Кафки змальовані з метою зробити на індивіда незабутнє враження, відчуття того, що особистість до цього заповітного моменту не бачила подібного.

Аналіз окремих кейсів зі сфери кінофільмів та ігрової індустрії свідчать, що вони мають великий потенціал для передачі сенсів та створення символів.

Кіно є важливим інструментом та можливістю показати епоху, часовий проміжок, період. Для індивіда кіно є зручним способом пізнавати світ, адже візуальна інформація простіше запам'ятовується.

Індивід відчуває потребу сприймати простір, що оточує його. Вважає за важливе рефлексувати, відчувати причетність до побаченого раніше явища або об'єкта. Враження його можуть залежати від висоти, ширини, контурів предмета, що вивчається, а також від передумов і суджень, що вже на той момент у розумі індивіда, щодо яких він здійснює аналіз побаченого предмета. Дані настанови та судження частково є результатом впливу проектів масової культури, таких як кіно та ігрова індустрія.

Важливо сприймати ігрову індустрію не як розважальне. Думка про це є докорінно невірним судженням, адже будь-які історії, нехай і в ігровому

форматі, не існують у вакуумі, вони активно ставлять суспільству питання широкого спектра – від теми етичного вибору до моралі в науці.

Потреба індивіда у рефлексії на побачене явище породжує бажання інтерпретувати реальність, створюючи зокрема кіно та ігри, які не намагаються копіювати навколишній світ, а саме прагнуть переосмислити навколишнє сьогодення та показати власне бачення реальності.



## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Борейко Ю., Федотова Т. Політичний простір у вимірах соціальної топології. *Перспективи. Соціально-політичний журнал*. 2022. №1. С. 71-77.
2. Бутиріна М.В. Символ як інструмент прикладних соціально-комунікаційних технологій. *Ученые записки Таврического национального университета им. В.И. Вернадского. Серия "Филология. Социальные коммуникации"*. Т. 24 (63). 2011. №4. Ч. 1. С.396-401.
3. Дебенко І.Б. Механізми символізації в конструюванні політичної реальності. *Вісник Національного технічного університету України "Київський політехнічний інститут"*. Політологія. Соціологія. Право: Зб. Наук. праць. Київ: ІВЦ "Політехніка", 2012. № 3 (15). С. 9-15.
4. Ільтьо Г. Ф. Механізми символізації політичної дійсності: автореф. дис. ... канд. політ. наук : 23.00.01. Львів. нац. ун-т ім. І. Франка. Л., 2011. 20 с. URL: <https://goo.su/sZDsGG> (дата звернення: 14.05.2015).
5. Історія кіно. Histoire(s) du cinéma (фр.) URL: <https://goo.su/V6ZvbEh> (дата звернення 30.06.22).
6. Кант І. Критика чистого розуму. URL: <https://goo.su/KILM> (дата звернення: 12.05.2022).
7. Кононенко С. Політичний простір і політичний контроль. *Наукові записки ІПіЕНД ім. І.Ф. Кураса*. Вип. 44. С. 38-47.
8. Кіномистецтво. *Літературознавча енциклопедія* : у 2 т. / авт.-уклад. Ю. І. Ковалів. — Київ : ВЦ «Академія», 2007. — Т. 1 : А — Л. — 609 с.
9. Лавкрафт Г. Повне зібрання прозових творів у 3 томах. Т. 1. Переклад з англійської: К. Дудка і О. Українець. Київ: Вид. Жупанського, 2016. 448 с. URL: <https://goo.su/SPzJsaF> (дата звернення: 11.05.2023).
10. Література. *Літературознавчий словник-довідник* за редакцією Р. Т. Гром'яка, Ю. І. Коваліва, В. І. Теремка. К.: ВЦ «Академія», 2007.

11. Люсі – вічність, яку вона бажала. URL: <https://goo.su/goyQSy> (дата звернення 21.09.22).
12. Маніпуляція. *Літературознавча енциклопедія* : у 2 т. Авт.-уклад. Ю. І. Ковалів. Київ: ВЦ «Академія», 2007. Т. 2 : М–Я.
13. Орвелл Д. 1984. *Майстри світової прози*. Переклад з англ.: Віктор Шовкун. Київ: Видавництво Жупанського. URL: <https://goo.su/KawK> (дата звернення: 11.05.2023).
14. Перегуда Є. В., Івашко О. Д. Візуалізація як механізм символічної політики (кейс муралізму в постреволюційній Україні). *Держава і право. Серія Політичні науки* : зб. наук. праць. 2016. Вип. 71. С. 3–14.
15. Перегуда Є.В., Майський Д.С. Мистецтво як джерело первинної перцепції соціального простору. *Імідж і репутація: сучасні тенденції і виклики*. Міжнар. наук.-практ. конф., Київ, 23 вересня. 2022 р. / М-во освіти і науки України, Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ: Вид. центр КНУКіМ, 2022. 90-92 с.
16. Полянська В. Ю, Символічна політика як система політичних технологій: автореф. дис ... канд. політ. наук: 23.00.02. Дніпропетровськ: Б.в., 2004.
17. Пропаганда. *Юридична енциклопедія* : [у 6 т.]. Ред. кол.: Ю. С. Шемшученко (відп. ред.) та ін. К. : Українська енциклопедія ім. М. П. Бажана, 2003. Т. 5.
18. Савчук І.Г. Політичний простір. *Словник суспільної географії*. URL: <https://geohub.org.ua/node/4518> (дата звернення: 06.05.2023)
19. Фантазмагорія. *Літературознавча енциклопедія* : у 2 т. / авт.-уклад. Ю. І. Ковалів. Київ : ВЦ «Академія», 2007. Т. 2 : М–Я. 625 с.
20. Футуризм. *Літературознавча енциклопедія* : у 2 т. / авт.-уклад. Ю. І. Ковалів. Київ : ВЦ «Академія», 2007. Т. 2 : М–Я. С. 550-552.
21. Шевчук Д. М. Уявне та символічне як способи репрезентації політичних феноменів (соціально-філософський аналіз). URL: <http://eprints.oa.edu.ua/1785/1/Shevchuk.pdf> (дата звернення: 14.05.2015).

22. Aberbach J., Walker J. The meanings of black power: a comparison of white and black interpretations of a political slogan. *American Political Science Review*. 1970. 64 (June). P. 367-388.
23. Allen R. L. The socio-spatial making and marking of “us”: toward a critical postmodern spatial theory of différence and community. *Social identities*. Oxford, 1999. Vol. 5. № 3. P. 249–277.
24. Bernays E. Propaganda (1928). URL: <https://goo.su/DOIzs> (дата звернення 14.07.2022).
25. Bourdieu P. Sur le pouvoir symbolique. *Annales. Economic, sociétés, civilisations*. 1977. 32 année, N. 3. P. 405–411.
26. Chase D. The Sopranos. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0141842/> (дата звернення: 12.08.2021).
27. Denton R. E. Jr., Kuypers J. *Politics and Communication in America: Campaigns, Media, and Governing in the 21st Century*. – Waveland Press, 2008.
28. Dickens C. A Tale of Two Cities at Internet Archive. 722 pages. URL: <https://inlnk.ru/yO25PB> (дата звернення: 12.05.2023).
29. Easton D. A Systems Analysis of Political Life. URL: <https://goo.su/PIQjNSQ> (дата звернення: 12.05.2023).
30. Easton D., Hess R. The child's political world. URL: <https://www.jstor.org/stable/2108634> (дата звернення 13.05.2023).
31. Eco U. On literature. Publisher: Harcourt. URL: <https://goo.su/6EnvU> (дата звернення: 11.05.2023).
32. Edelman M. Politics as symbolic action. Mass arousal and quiescence. Chicago : Markham publishing company, 1971. P. 33-35.
33. Engdahl W. USA's 'Geopolitical Nightmare' and Eurasian Strategic Energy Arrangements. URL: <https://goo.su/i94Ou> (дата звернення 07.09.22).
34. Geertz C. Ideology as a cultural system. *Ideology and Discontent* [Ed. by D. Apter]. New York: Free Press, 1964. URL: <https://goo.su/Uz8xn> (дата звернення: 12.05.2023).

35. Kafka F. The Castle. URL: <https://goo.su/ТрGa> (дата звернення: 12.05.2023).
36. Kafka F. Letter to Oskar Pollak (27 Jan 1904). URL: <https://wist.info/kafka-franz/22920/> (дата звернення: 12.05.2023).
37. Mitnick K.D. The Art of Deception: Controlling the Human Element of Security. Wiley Books, 2003. URL: <https://goo.su/vijxI> (дата звернення: 12.05.2023).
38. McLuhan M. Understanding Media: The Extensions of Man. N.Y. : McGraw Hill. 1994 с. URL: <https://goo.su/pq1Kwu> (дата звернення 07.09.22).
39. Nabokov V. Pale Fire April 23, 1989 Vintage; Reissue edition (April 23, 1989) 224 pages. URL: <https://goo.su/UUXr8> (дата звернення 14.07.2022).
40. Nolan C. Inception. URL: <https://goo.su/y6EL> (дата звернення: 05.08.2021).
41. По Е. А. The Fall of the House of Usher. URL: <https://goo.su/Ufr1L> (дата звернення: 11.05.2023).
42. Quantic Dream. Beyond: Two Souls. URL: <https://goo.su/O9GgeT> (дата звернення 21.09.2022).
43. Roger W. Cobb, Charles D. Elder. The Political Uses of Symbolism. URL: <https://goo.su/jsUPr> (дата звернення: 12.05.2023).
44. Roland B. Selected works. Semiotics. Poetics. URL: <https://goo.su/1LDz8Uu> (дата звернення: 12.05.2023).
45. Scott R. This Time the Dream's on Me. *The New York Times*. July 15, 2010. URL: <https://goo.su/SwsLe4> (дата звернення 15.05.2022).
46. Smelser N. Theory of Collective Behavior. URL: <https://goo.su/ZSztROt> (дата звернення 13.05.2023).
47. Sony Interactive Entertainment. Erica. URL: <https://goo.su/S1xzurB> (дата звернення 21.09.22).
48. Villeneuve D. Blade Runner 2049. URL: <https://goo.su/9uO7Gsx> (дата звернення 14.07.2022).

49. Willimon P. B. House of Cards. URL: <https://goo.su/28mKYF> (дата звернення: 12.08.2021).

Додаток 1  
до Положення про  
Всеукраїнський  
конкурс студентських  
наукових робіт з галузей  
знань і спеціальностей  
(пункт 6 розділу III)

**ВІДОМОСТІ**  
**про автора та наукового керівника наукової роботи**  
**«Формування символічної політики засобами літератури та мистецтва:**  
**дослідження кейсів»**  
(Символічна політика)

Автор

Науковий керівник

1. Прізвище Майський
2. Ім'я (повністю) Дмитро
3. По батькові (повністю) Сергійович
4. Повне найменування та місцезнаходження вищого навчального закладу, у якому навчається автор Київський національний університет будівництва і архітектури
5. Факультет (інститут) Факультет урбаністики та просторового планування
6. Курс (рік навчання) четвертий

7. Результати роботи опубліковано

Майський Д.С. Серіал «Гра в кальмара» як вишукана метафора на вплив та вади сучасного капіталізму. *ВМС-2021 – International Scientific-Practical Conference of young scientists «Build-Master-Class-2021»*. Зб. Тез Міжнародної науково-практичної конференції молодих вчених. Київ: КНУБА, 2021. С. 450–452.

Переґуда Є.В., Майський Д.С. Мистецтво як джерело первинної перцепції соціального простору. *Імідж і репутація: сучасні тенденції і виклики*. Міжнар. наук.-практ. конф., Київ, 23 вересня. 2022 р. М-во освіти і науки України, Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ: Вид. центр КНУКіМ, 2022. С. 90–93.

Майський Д.С. О механізмах формування свідомості в контексті пространства потоків. *Просторове планування: містопланування, архітектура, політичні та соціокультурні засади*. Зб. наук. пр. Вип. II. В 3-х ч. Київ–Тернопіль : КНУБА, «Бескиди», 2021. Частина 3 (Студентські читання). С. 100–

1. Прізвище Переґуда\_
2. Ім'я (повністю) Євген
3. По батькові Вікторович
4. Місце роботи, телефон, e-mail Київський національний університет будівництва і архітектури, тел. (097)396-92-60, емейл: pereguda.iev@knuuba.edu.ua
5. Посада: завідувач кафедри політичних наук і права
6. Науковий ступінь: доктор політичних наук
7. Вчене звання: професор

107.

Dmytro Maiskyi. The role of technological advances in improving the logistics and flows of the future cities. ArchEco 2023 Present space – as the foundation of considerations about the vision of its future. XI International scientific conference, 19<sup>TH</sup> May 2023.

8. Результати роботи впроваджено 2021-2023 навчальні роки. Київський національний університет будівництва і архітектури. Вибіркова навчальна дисципліна «Політична символізація в архітектурі»

9. Телефон, e-mail +38(099)253-07-11  
maiskyi\_ds@knuba.edu.ua

Науковий керівник

\_\_\_\_\_

(підпис)

Перегуда Є.В.

(прізвище та ініціали)

Автор роботи

\_\_\_\_\_

(підпис)

Майський Д.С.

(прізвище та ініціали)

Рішенням конкурсної комісії Київського національного університету будівництва і архітектури

Студент Майський Д.С. рекомендується для участі у II турі Всеукраїнського конкурсу студентських наукових робіт з «Політології»

Голова конкурсної комісії

\_\_\_\_\_

(підпис)

\_\_\_\_\_

(прізвище, ініціали)

\_\_\_ 20\_\_ року