

Дэвід Мэйчын, Усама Сулейман

Арабскія і амерыканскія ваенныя кампутарныя гульні: уплыў глабальнай тэхналогіі на дыскурс

Abstracts.

Дадзенае даследаванне параўноўвае дзве кампутарныя гульні, амерыканскую і арабскую, якія адлюстроўваюць канфлікт у Ліване. У артыкуле высвятляецца, ці ўплывае фармат гульні на яе змест. Падаецца гістарычны фон дзеянняў Злучаных Штатаў Амерыкі і Хізбалы ў рэгіёне, звяртаецца ўвага на рэпрэзентацыю сацыяльных актараў, устаноў і дзеянняў у абедзвюх гульнях. Мы ставім пытанне, як гульні суадносяцца з рэальнымі падзеямі ў свеце, якія яны рэкантэкстуалізуюць, як яны фармуюць гэтыя падзеі ў тэрмінах вайсковага дыскурсу «спецыяльных аперацый», што бярэ свой пачатак у ЗША. Аднак мы робім тое з пэўнымі агаворкамі, з улікам інтарэсаў асяродку, дзе гульні былі выраблены. Мы паказваем, што ў іх змесце адлюстраваны розныя палітычныя зацікаўленасці, але ўсёабдымная ўлада фармату вайсковай кампутарнай гульні робіць уплыў наўпрост праз падзел інтарэсаў. Гэткія фарматы не ёсць нейтральнымі кантэйнерамі для палітычна рознага зместу, але самі па сабе ўтрымліваюць каштоўнасці і ідэалагічнае пасланне, датычнае вырашэння канфлікту.

Ключавыя словы: кампутарныя гульні, мультымадальнасць, новыя медыі, тэрарызм, Хізбала, Ліван.

I. Уводзіны

Амерыканская індустрыя кампутарных гулянняў значна пашырылася за апошнія 10 гадоў і цяпер па прыбытках пераўзыходзіць Галівуд. Як і ў выпадку з фільмамі, найбуйнейшыя па прыбытках гульні вырабляюцца ў ЗША і Японіі, але распаўсюджваюцца па ўсім свеце, часам у крыху адаптаваным выглядзе, каб адпавядаць мясцоваму рынку.

Многія з гулянняў з'яўляюцца вайсковымі. Яны базуюцца на сапраўдных аперацыях спецыяльных сілаў (спецназа) і створаныя з вялікай увагай да «аўтэнтычных» дэталей. Марк Лонг (Mark Long), дырэктар амерыканскай фірмы «Zombie Productions», які ствараў гульні серыі «Delta Force» для кампаніі «Novalogic», адзна-

чыў на яе аднайменным сайце, што кампанія шчыльна супрацоўнічае з былымі спецыяльнымі сіламі і групай «Дэльта» з мэтай дасягнуць большай рэалістычнасці гулянняў і нават былі распрацаваныя мапы мясцовасці на падставе расказаных мапаў Міністэрства абароны (www.novalogic.com, 2005). Паводле рэкламных матэрыялаў, у адной з гулянняў серыі «Delta Force» — «Task Force Dagger» — карыстальнікі могуць гуляць за адно з 10 фармаванняў асобага прызначэння на выбар, напрыклад за спецназ ЦРУ, «Марскіх коцікаў»¹ або знішчальную каманду «Дэльта». Лонг выказаў спадзяванне, што «па-першае, гэта цікава, а па-другое, геймеры лічаць, што мы добра адпрацавалі ўсе дэталі». «Novalogic» працуе з вайскоўцамі і ў шматлікіх іншых сферах. Іх філія «Novalogic Systems» ства-

¹ Спецназ ваенна-марскога флоту ЗША. — *Заўв. перакладчыка.*

рае вайсковыя сімулятары для паветраных і су-хапутных вучэнняў, працуе з трэніровачным і аналітычным цэнтрамі арміі ЗША і мае шчыльныя стасункі з кампаніяй «Lockheed Martin Aeronautical Systems», для якой вырабляе сімулятар палётаў. Пэўны адсотак прыбытку ад продажу гульняў перадаецца ў Фонд байцоў спецыяльных аперацый, які прадстаўляе стыпендыі дзецям вайскоўцаў, загінулым у час баявых дзеянняў. Калі казаць каротка, існуюць пэўныя сувязі паміж амерыканскай індустрыяй кампутарных гульняў і амерыканскімі ўзброенымі сіламі, а таксама паміж «місіямі» вайсковых кампутарных гульняў і сапраўднымі спецыяльнымі аперацыямі амерыканскай арміі. «Novalogic» — гэта толькі адна з многіх ІТ-кампаній, якая вырабляе кампутарныя гульні, што базуюцца на аперацыях амерыканскіх узброеных сілаў па барацьбе з «ворагамі свабоды» ва ўсім свеце. Такія гульні «місіі» адбываюцца ў Ліване, Іране, Іраку і іншых частках Блізкага Усходу.

Такім чынам, гульцы ў Ліване, Ірданіі і іншых краінах Блізкага Усходу, забаўляючыся з імпартаванымі гульнямі, вымушаныя «забіваць» ісламскіх тэарыстаў, якія дзейнічаюць у іх уласнай краіне. Магчыма, таму нікога не здзіўляе той факт, што многія стваральнікі арабскіх гульняў разглядаюць дадзеную з'яву як прапаганду і як доказ дамінавання праізраільскіх настрояў у галоўных сродках масавай інфармацыі. Гэта падштурхнула іх да вытворчасці ўласных кампутарных гульняў, каб прадэманстраваць іншы пункт гледжання на падзеі. Падчас напісання нашага даследавання тая індустрыя знаходзілася ў зародковым стане і існавала толькі жменька ўласных праектаў.

У Ліване ў 2001 годзе Цэнтральнае бюро па справах Інтэрнэту Хізбалы¹, натхнёнае гульні «Delta Force», пачало стварэнне кампутарнай гульні «Special Force», якая дазволіла б геймерам змагацца на баку адной з групаў ісламскага супраціву, забіваючы ізраільскіх камандас і прабіраючыся ў ізраільскі тыл, каб вярнуць перанакіраваныя Ізраілем водныя рэсурсы паўднёва-ліванскай вёсцы. Стваральнікі гульні хацелі «аспрэчыць імідж арабаў і мусульман, якіх заходнія гульні прэзентуюць у якасці тэарыстаў, і пазнаёміць моладзь з Супрацівам» (Karouny, 2003).

Пры дапамозе ўласнага Дэпартамента вайскавай інфармацыі, які падаў карты мясцовасцяў, Цэнтральнае бюро па справах Інтэрнэту Хізбалы здолела завяршыць працу над гульні за два гады.

Спачатку Хізбала адкінула ідэю стварэння гульні, матывуючы тым, што тады «гульні» з ізраільцамі адбываліся ў рэальным жыцці. У выніку гульня не была запушчана ў вытворчасць да той пары, пакуль Ізраіль не вывеў свае войскі з Паўднёвага Лівана. У гэты час Хізбала вырашыла арганізаваць масіраваны адпор таму, што яны называлі дамінаваннем праізраільскіх настрояў у галоўных сродках масавай інфармацыі (Chauban, 2004). Яна распачала тэле- і радыёвяшчанне на габрэйскай мове на тэрыторыю Ізраіля і выкарыстала Інтэрнэт для распаўсюду здымкаў масавых забойстваў, якія Ізраіль адмаўляў. Рашэнне аб распрацоўцы згаданай кампутарнай гульні было часткай гэтай медыйнай кампаніі. За мэту бралася ўслаўленне ісламскага супраціву, прыцягненне моладзі, якая непасрэдна не зазнала акупацыі, і нагадванне ізраільцам пра існаванне эфектыўнага супрацьдзеяння. Як нам паведамілі дызайнеры, гульня паказвае «шчырасць супраціву і барацьбу з акупантамі» (www.specialforce.net) і, у адпаведнасці з анонсам гульні, дазваляе кожнаму гульцу «спрычыніцца да перамогі». У выніку вытворчасці гульняў і іншых медыйных дзеянняў Хізбала стала вядомай у арабскім свеце як прыклад супраціву новаму заходняму каланіялізму (Dallal, 2001), набыўшы павагу асабліва сярод маладых арабаў па ўсім свеце. Сама гульня — прыклад гісторыі поспеху, тым больш, калі прыняць пад увагу тыя істотныя цяжкасці, якія трэба было пераадолець, каб «вынайсці арабскую індустрыю гульняў з нуля». Міжнародныя распрацоўнікі гульняў, выдаўцы і распаўсюднікі — усе адмовіліся ад гэтай і іншых арабскіх гульняў кшталту «Underash», дзе паказаны палестынскі хлопчык, які ваюе з ізраільскімі пасяленцамі, і для іх распаўсюду распрацоўнікі мусілі разлічваць на Інтэрнэт і на прамоцыю праз іншыя медыі Хізбалы.

Гэта, безумоўна, добрая рэч, што розныя гульні прадуюць розныя погляды на палітычныя падзеі. Але ў дадзеным даследаванні мы

¹ Хізбала — арганізацыя арабаў-шыітаў Лівана. Была ўтворана ў 1982 годзе пры вайскавай і фінансавай дапамозе Ірана (гэтая падтрымка захавала сваё значэнне і дасюль). У арабскім свеце лічыцца «вызваленчым рухам». У ЗША, Вялікай Брытаніі, Нідэрландах, Канадзе і шэрагу іншых краін успрымаецца тэарыстычнай арганізацыяй. — *Зайе, рэдактара.*

задаемца пытаннем, што азначае такі факт: для таго, каб стварыць гульню, Хізбала павінна была адначасова і пераняць, і разбурыць амерыканскі фармат рэпрэзентацыі. Ці трэба гэта разглядаць у якасці сведчання супраць пункту гледжання, згодна з якім глабалізацыя — аднабаковы працэс заходняга культурнага імперыялізму, як даводзяць шматлікія каментатары мясцовых філій заходніх медый? Або ці сведчыць гэта пра перавагу амерыканскіх дыскурсаў што да праблем у свеце і магчымых шляхоў іх вырашэння? Ці супярэчыць існаванне гульні Хізбалы і іншых арабскіх гульняў меркаванню, што глабалізацыя непазбежна вядзе да гамагенізацыі або ці з'яўляецца больш глыбкая, падставовая аднастайнасць гарантаванай амерыканскім паходжанні фарматам вырашэння канфліктаў такіх гульняў? Адказы на пытанні могуць быць дадзеныя толькі ў выніку сістэмнага вывучэння саміх гульняў, у выніку вызначэння таго, што застаецца такім самым, а што змяняецца, калі прымаецца або адаптуецца медыйны фармат. Менавіта на гэтае пытанне мы збіраемца адказаць у даследаванні шляхам параўнання амерыканскай гульні «Delta Force» з гульні Хізбалы «Special Force». Абедзве складаюцца з аднолькавага набору падзеяў.

II. Метадалогія

Падыход, якім мы кіруемца ў гэтым артыкуле, заснаваны на «дыкурсійна-гістарычным метадазе» Ўодака (Wodak, Menz, Mitten, & Stern, 1994; Wodak et al., 1990) і спалучае ў сабе гістарычную ацэнку падзеяў у Палестыне і Ліване і аналіз дзвюх кампутарных гульняў. Для нашага аналізу мы будзем выкарыстоўваць метада «сацыяльнага актара» (Machin & Van Leeuwen, 2005; Van Leeuwen, 1996, 2000) і падыход да аналізу дыскурсу «рэкантэкстуалізацыя сацыяльнай практыкі» (cf. Van Leeuwen & Wodak, 1999), а таксама апытанні дызайнераў гульняў. Наша мэта — па-першае, паказаць, якім чынам гульні суадносяцца з рэальнымі падзеямі, імя рэкантэкстуалізаванымі, і як яны фармуюць гэтыя падзеі ў тэрмінах дыскурсу «спецыяльных аперацый», што паходзіць з ЗША; па-другое, зрабіць гэта з пэўнымі акцэнтамі, якія адлюстроўваюць інтарэсы асяродку, дзе гульні былі

выраблены. Для параўнання выбраныя названыя гульні, бо абедзве дэманструюць місіі, заснаваныя на адным і тым канфлікце. Арабская гульня была прааналізаваная на арабскай мове, хоць яна мае французскую, ангельскую і іранскую версіі. Даследаванне завяршаецца этнаграфічнай ацэнкай спосабаў, пры дапамозе якіх пра дадзеныя гульні распавядаюць гульцы з розных культурных асяродкаў. Тут мы звернем асаблівую ўвагу на тое, ці ўсведамляюць геймеры ўзаема сувязь паміж вайсковымі гульнямі, у якія яны забаўляюцца, і рэальнымі падзеямі ў свеце, на якіх базуюцца гульні, і калі так, то якія яны ўжываюць пры гэтым дыкурсныя рэсурсы (Machin, 2002). Для даследавання выкарыстаны матэрыял з запісаных размоў і апытанняў, а таксама з Інтэрнэт-форумаў.

III. Гістарычны кантэкст

Тут мы коратка прывядзем гісторыю падзеяў, на якіх базуюцца гульні. Гэта робіцца для таго, каб сутнасць рэпрэзентацыі падзей і сацыяльныя акты, якія гэтыя падзеі ўтрымліваюць, маглі быць кантэкстуалізаваныя. Якія ролі на самрэч адыгрывалі ў канфлікце ЗША і Хізбала?

Краіны Блізкага Усходу з'явіліся на свет у выніку картаграфічных практыкаванняў каланіяльных дзяржаў у XIX — пачатку XX стагоддзя. Такія краіны, як Ірданія, Палестына і Ліван, былі створаныя еўрапейскай картаграфіяй у мэтах лепшага кантролю над тэрыторыямі (Hourani, 1991). Гэтыя дзеянні паклалі канец таму, што існавала дагэтуль на працягу стагоддзяў як адно з самых талерантных сацыяльных і рэлігійных грамадстваў у гісторыі (Halliday, 1996; Lewis, 1998)¹. У выніку прастора (і *патрабаваная прастора*), як мы ўбачым, з'яўляецца важным пытаннем у арабскіх вайсковых кампутарных гульнях. У гэты хаос, выкліканы такой формай нацыятварэння, што суправаджалася рабаваннем рэсурсаў, адразу пасля Другой сусветнай вайны, калі каланіяльныя дзяржавы ўжо паступова страчвалі свой уплыў у рэгіёне, прыйшлі Злучаныя Штаты. ЗША замест застарэлага стылю каланіяльнага дамінавання выкарысталі стыль саюзніцкай палітыкі, камбінуючы эканамічную дапамогу і вайсковую моц (Kolsky, 1990; Neff, 1995; Reich, 1977).

¹ Гэта дастаткова спрэчная і недвухсэнсоўна выяўляе ўласныя палітычныя пазіцыі аўтараў. Да прыходу еўрапейцаў Блізкі Усход уваходзіў ў склад Асманскай Імперыі. — *Заўв. рэдактара.*

Злучаныя Штаты хацелі мець доступ да рэсурсаў і падтрымку сваёй перавагі перад галоўным ворагам — Савецкім Саюзам, які аспрэчваў іх амбіцыі глабальнага эканамічнага дамінавання пасля вайны. Вашынгтон называў Блізкі Усход адным з «найвялікшых матэрыяльных прызоў у сусветнай гісторыі» (US Government, 1945). Амерыканскія нафтавыя кампаніі ў 1930-я гады ўжо праводзілі ўсебаковае даследаванне рэгіёну.

Цэнтральным момантам для палітыкі Злучаных Штатаў было ўтварэнне дзяржавы Ізраіль насуперак жаданням ААН (Kolsky, 1990; Neff, 1995; Reich, 1977). Пачынаючы з канца XIX стагоддзя цягнуліся размовы пра выдзяленне тэрыторыі для габрэйскай дзяржавы. Пасля Другой сусветнай вайны і Халакосту ціск з боку ЗША з мэтай абвясчэння дзяржавы Ізраіль яшчэ больш узмацніўся. Злучаныя Штаты Амерыкі агрэсіўна прасоўвалі ідэю падзелу, які размеркаваў бы тэрыторыю паміж арабамі і габрэямі на карысць апошніх. Пры гэтым габрэям дасталася б больш зямлі ў разліку на аднаго жыхара і зямля была б лепшай якасці (Said, 1980). ЗША прыгразілі пазбавіць дапамогі любую краіну, якая насмеліцца супрацьстаяць іх мэтам (Reich, 1977). Гэта выклікала супрацьдзеянне з боку супрацоўнікаў Дзяржаўнага дэпартаменту ЗША. Яны папярэджвалі, што такі падзел прывядзе ў будучыні да антыамерыканізму і ён супярэчыць прынцыпам ЗША і Аб'яднаных нацый (Kolsky, 1990). Было, аднак, зразумела, што дадзены падзел вельмі важны для прэзідэнта Трумэна, які жадаў такім чынам дамагчыся падтрымкі выбаршчыкаў (Wilson, 1979). Арабскія нацыі прапанавалі іншыя магчымасці. Паводле адной з іх, еўрапейскія краіны і Амерыка павінны прыняць у сябе ўцекачоў (Floran, 1987). На дапамогу габрэям, якія пачалі забіраць арабскія землі і атакаваць гарады, была пасланая зброя (Green, 1988). У траўні 1948 года брытанцы канчаткова пакінулі Палестыну, і ў той самы дзень была абвешчана габрэйская дзяржава. На велізарнае здзіўленне ААН, Злучаныя Штаты адразу ж абвясцілі аб сваім прызнанні новай дзяржавы (Wilson, 1979). Арабскае насельніцтва гэтай тэрыторыі было выціснутае ў лагеры ўцекачоў ці ў Ліван. А значыць, і сам Ліван пачаў успрымацца ў якасці пагрозы, бо там знайшлі апірышча радыкальныя ісламскія арганізацыі. Гэта прывяло ў 1978 годзе да стварэння «зоны бяспекі», у выніку чаго амаль чвэрць дзесяцігоддзя Паўднёвы Ліван быў

акупаваны ізраільскай арміяй.

Злучаныя Штаты забяспечвалі Ізраіль эканамічнай і вайсковай дапамогай. Хоць яны і крытыкавалі Ізраіль за акупацыю суседніх краінаў, яны працягвалі даваць вайсковую дапамогу (El-Khawas, 1984; Sarran, 1963). Адмова Ізраіля ў дазволе на прысутнасць інспектараў па ўзбраеннях ААН не выклікаў пярэчанняў.

Утварэнне дзяржавы Ізраіль у 1948 годзе прывяло да пазбаўлення палестынцаў іх уладанняў і перасялення ў Газу, Заходні Бераг, у Егіпет і Ірданію, а таксама ў Ліван і Сірыю, галоўным чынам у лагеры для ўцекачоў. Гэтыя ўцекачы часта былі вымушаны жыць у выключна цяжкіх умовах. К пачатку 1960-х гадоў з'явілася Арганізацыя вызвалення Палестыны (АВП) у якасці першай спробы палітычнага прадстаўніцтва інтарэсаў усіх палестынцаў ва ўмовах міжнароднай аб'якавасці. АВП узмацнілася пасля паразы арабскіх рэжымаў у араба-ізраільскай вайне 1967 года і пасля таго, як яна спыніла ізраільскае ўварванне ў Ірданію, якое мела на мэце знішчэнне важных базаў паўстанцаў. Арганізацыя перамясцілася ў Ліван пасля ціску з боку ірданскага ўраду. К сярэдзіне 1970-х гадоў каля 400 000 палестынцаў жылі ў дрэнных умовах у лагерах, раскінутых па тэрыторыі Лівана, пераважна ў яго паўднёвай частцы. Гэтыя людзі рабіліся вельмі мілітарызаваныя, але і ў самім Ліване стваралася напружаная сітуацыя. Здараліся памежныя вайсковыя напады АВП на Ізраіль. У сваю чаргу Ізраіль рэгулярна атакаваў Паўднёвы Ліван, прымушаючы ліванскіх сялян уцякаць у Бейрут, дзе яны жылі ў «поясе галечы» вакол горада.

Ізраіль у 1978 годзе ўвёў свае войскі ў Ліван і ўсталяваў зону бяспекі на поўдні краіны. Гэта выклікала далейшыя перамяшчэнні насельніцтва і ўзрастанне антаганізму паміж палестынцамі і ліванскімі сялянамі. Ізраіль спадзяваўся, што тое прымусіць Ліван пазбавіцца АВП. Але здарылася нешта іншае: пераселеныя сяляне палітычна самавызначыліся і ўтварылі «Рух пакрыўджаных» — пакрыўджаных сацыяльна і эканамічна (El Khazen, 2002; Hourani, 1991), — які можа разглядацца ў якасці вытокаў Хізбалы.

У 1982 годзе Ізраіль заняў астатнюю частку Лівана, зноў адсунуўшы палестынскіх байцоў разам з ліванскім цывільным насельніцтвам. Хізбала, што значыць «Партыя Бога», утварылася з «Руху пакрыўджаных» і шэрагу іншых груп галоўным чынам у адказ на гэтую сітуацыю, хоць

і не была афіцыйна абвешчана палітычнай арганізацыяй да 1985 года.

Першыя вайсковыя аперацыі Хізбалы ўключалі, у тым ліку, і падрыў ізраільскага вайсковага штабу ў Ціры (Паўднёвы Ліван), што мела вынікам 141 забітага і параненага ізраільскага салдата. Разам з тым Хізбала абвергла свой удзел у выбуху ў амерыканскай амбасадзе ў Бейруце, забойстве 241 марскога пехацінца падчас выбуху ў казармах і выкраданні замежных грамадзян у Ліване ў першай палове 1980-х гадоў. Генеральны сакратар арганізацыі заявіў, што Хізбала ганарылася б гэтымі ўчынкамі, калі б яна іх здзейсніла¹.

Хізбала робіць вельмі шмат для паляпшэння дабрабыту тых, хто яе падтрымлівае, і ўвогуле ўсіх бедных і пакрыўджаных праз добра арганізаваную сацыяльную і эканамічную сетку: медыцынскія клінікі, кааператывы, будаўнічыя арганізацыі, сіроцкія прытулкі і інш. З ваеннага пункту гледжання, Хізбала ўяўляе з сябе значную пагрозу для Ізраіля. Мінуты тыя часы, калі ізраільскія напады праходзілі бесперашкодна. Акрамя таго, Хізбала распрацавала складанае медыйнае сцэнары, што ўключае спадарожнікавае вяшчанне і выкарыстанне Інтэрнэту. Хізбала з'явілася адной з галоўных сілаў, якія прымусілі Ізраіль 24 траўня 2000 года вывесці свае войскі з Лівана без аніякага мірнага пагаднення.

IV. Аналіз гульні

У наступным раздзеле мы падрабязна прааналізуем абедзве гульні. Асноўная ўвага будзе аддадзена тром элементам:

1. Сувязь з рэчаіснасцю.
2. Візуальная і лінгвістычная рэпрэзентацыя супрацьлеглых бакоў.
3. Візуальная і лінгвістычная рэпрэзентацыя падзеяў.

Пры разглядзе ўзаемасувязі паміж рэальнымі ўзброенымі канфліктамі і іх рэкантэкстуалізацыяй у гульніх мы спадзяемся сцвердзіць, што амерыканская гульня і арабская гульня звязаныя з рэчаіснасцю розным чынам. Арабская гульня недвусэнсоўна спрабуе паказаць *рэальныя* падзеі. Амерыканская ж гульня імкнецца быць хутчэй *рэалістычнай*, чым рэальнай. Гэта выяўляецца на ўсіх вышэй азначаных узроўнях. Далей мы даследуем, ці адлюстроўваецца назва-

ная розніца ў водгуках геймераў з розных краінаў наконт рэалістычнасці гульні.

Уводная частка. Вайсковыя кампутарныя гульні пачынаюцца з кароткага, часта дакументальнага ці квазідакументальнага ўступнага расповеду, які лакалізуе іх у прасторы і часе. І амерыканскія, і арабскія дызайнеры гульні падкрэсліваюць важнасць такога ўступу для ўспрымання гульні. Страляць па чужых салдатах, кажучы яны, больш цікава, калі дзеянне ўключана ў «рэальны» і ўжо вядомы драматычны кантэкст, напрыклад у важную бітву Другой сусветнай вайны.

Амерыканская гульня «Delta Force». Місія з «Delta Force» адбываецца ў Ліване, але ва ўступным фільме для ўсіх місій паказваецца Судан. Гэта звычайная з'ява ў амерыканскіх гульніх, калі геймеры маюць магчымасць выбраць любую з многіх місій у «гарачых кропках» па ўсім свеце. Яны робяць выбар, клікаючы на канкрэтныя кропкі на мапе свету. Хоць абраная для ўступнай часткі місія адбываецца ў Судане, геймер, тым не менш, можа аддаць перавагу іншай місіі. Той факт, што розныя лакалізацыі «скінутыя» ў адно месца, з'яўляецца важнай часткай ідэалогіі гульні.

Уступная частка амерыканскай гульні паказвае элітнае падраздзяленне салдат у дзеянні. Лінгвістычна лакалізаваная ў Судане, візуальна гэтая сцэна не адпавядае нейкай канкрэтнай мясцовасці і можа быць змешчаная дзе заўгодна. Спецыяльна падкрэсленыя тры рэчы: майстэрства салдат і перавага іх зброі; індывідуальнасць і сяброўства салдат; адчуванне прыгодаў. Голас за кадрам адзначае найвышэйшы ўзровень арганізаванасці і эфектыўнасці, высокую прафесійнасць снайпера, які «здымае» вартавога класічным бязгучным стрэлам. Усе дзеянні вызначаюцца дакладнасцю, акуратнасцю і асцярожнасцю, і ўся ўступная частка дэманструе перавагу тэхналогій, напрыклад начное бачанне і бясшумную зброю. У той жа час салдаты паказаныя ў «ачалавечаным» выглядзе. Дыялогі падкрэсліваюць іх шчыльную камандную дзейнасць, іх твары маюць індывідуальныя рысы, тады як ворагі паказаныя здалёк або такім чынам, каб не было бачна іх твараў. Урэшце, з'яўляецца сцэна прыгодаў: напрыканцы ўступнай часткі адзін з салдатаў выкрыквае «ўра», калі яго гра-

¹ <http://www.aljazeera.net/NR/exeres/EEB980DE-3726-41D8-B8E3-E71B287DE099.htm#L2>, доступ 24 лістапада 2005

ната патрапляе ў ворага. Усё пералічанае нагадае класічны галівудскі наратыў. Па словах Бордуэла (Bordwell, 1985: 157), «спадзеў на галоўнага героя і вызначэнне дзейнасці як спробы дасягнуць мэты — усё гэта яскравыя прыкметы кананічнага фармату». Іншымі словамі, ва ўступнай частцы выкарыстаны банальныя і добра вядомыя прыёмы галівудскага наратыву, каб прымусяць глядача атаясаміць сябе з элітнымі салдатамі.

Арабская гульня «Special Force». Пачатак гульні «Special Force» дэманструе рух танка «Міркава», гучны і застрашальны. Танкі «Міркава» сімвалізуюць тэхналагічную перавагу Ізраіля над палестынцамі, і знішчэнне танка «Міркава» было іранічным момантам у гісторыі Супраціву. Перад тым як танк узрываецца, музыка і рассяянае, магічнае святло быццам папярэджаюць, што павінна здарыцца нешта зусім не звычайнае. Якраз у той момант, калі танк збіраецца зрабіць стрэл, ён знішчаецца снарадам, і мы бачым толькі ўспышку «боскага» святла. Урэшце, калі камера ад'язджае, мы можам разгледзець, што спецназ паўсюль, ён атачае танк з усіх бакоў.

Галоўная роля адводзіцца яркім агням і музыцы. Падчас загрузкі місіі з'яўляецца банэр з надпісам «Мы ідзем». Гэта цытата з прамовы Хамэйні, у якой ён абвясчае, што міжнародны дзень «Джэруслам» (Jerusalem), апошні дзень месяца Рамадан, павінен святкавацца не толькі арабамі, але і ўсімі мусульманамі¹.

Як і «Delta Force», «Special Force» прапануе сакрэтныя аперацыі. Але яна не «ачалавечвае» і не індывідуалізуе салдат, не падкрэслівае перавагі майстэрства і тэхналогій. У адрозненне ад амерыканскай ідэалогіі, ідэалогія Хізбалы адводзіць галоўнае месца ахвярнасці як частцы ісламскага змагання. Моц зыходзіць не ад тэхналогій, але ад Бога, што дэманструецца прысутнасцю боскага святла. Як нам паведамілі стваральнікі гульні, яны хацелі падкрэсліць, што чым мацней вораг у плане тэхналогій, тым мацней будзе воля супраціву.

Увогуле, уводзіны да арабскай гульні падаюцца нашмат менш рэалістычнымі. У гэтай частцы дамінуюць магічныя мігатлівыя агні і нерэальны, сімвалічны ландшафт (хоць у некаторых

іншых месцах гульні мы ўбачым больш увагі да рэалістычных дэталей). Намер палягае не ў тым, каб быць рэалістычным, але каб рэпрэзентаваць *рэальнасць* супраціву, які паўсюль, які ўяўляецца амаль нябачным выклікам для магутнага ганарлівага ворага. У параўнанні з гэтым, уводзіны ў амерыканскую гульню падаюцца больш *рэалістычнымі*. І нават калі дзеянні дакладна не перадаюць рэальных гістарычных падзеяў, іх рэалізм нашмат больш відавочны. Рэалізм арабскага фрагмента, такім чынам, прытрымліваецца крытэру рэчаіснасці, характэрнага для сацыялістычнага рэалізму, што можа быць праілюстравана цытатай з Бертольда Брэхта (Bertolt Brecht): «*Мені, чым калі б тое ні было раней, простая рэпрадукцыя рэчаіснасці можа сказаць нам нешта пра рэчаіснасць. Фотаздымак заводаў Крупна ці ГЕС² амаль нічога не распавядзе нам пра гэтыя ўстановы. Таму трэба канструяваць нешта штучнае, нешта будаваць*» (цыт. паводле: Benjamin, 1972: 24).

Рэалізм амерыканскай гульні, з іншага боку, — гэта павярхоўны рэалізм, з якім мы сутыкаемся штодзённа ў рэалістычных выпусках навінаў з зонаў вайсковых дзеянняў: нам дэманструюцца журналісты, якія нешта адважна распавядаюць паміж выбухамі і стралянінаю. Але колькі насамрэч такія выпускі кажучь нам пра сапраўдную сутнасць і прычыны падзеяў (Caguthers, 2000)?

V. Рэпрэзентацыя спецназа і яго ворагаў

Для аналізу рэпрэзентацыі спецназа і яго ворагаў дзвюма гульнямі мы будзем карыстацца катэгорыямі метаду «сацыяльнага актара», якія маюць перавагу ў тым, што многія з іх могуць быць рэалізаваныя і лінгвістычна (cf. Van Leeuwen, 1996), і візуальна (cf. Machin & Van Leeuwen, 2005; Van Leeuwen, 2000). Пераважна мы будзем звяртаць увагу на канцэпты «калектывізацыі» і «катэгарызацыі» Ван Лувэна (Van Leeuwen), бо яны найбольш яскрава выяўляюць рэпрэзентацыю ўдзельнікаў. У дадатак мы акцэнтуюем істотныя прыклады таго, што Ван Лувэн называе «інструменталізацыяй», «канатацы-

¹ http://lebanonway.blogspot.com/2005/10/blog-post__28.html

² General Electric Company — буйная брытанская кампанія па вытворчасці электраабсталявання, заснаваная ў 1880-я гады (не блытаць з амерыканскай карпарацыяй General Electric — GE). — *Зайв. перакладчыка.*

яй» і «ацэньваннем» — гэтыя канцэпты будуць растлумачаны крыху пазней.

Асобы і групы. Адною з катэгорый Ван Лювэна з'яўляецца катэгорыя «калектывізацыі». Лінгвістычна ўдзельнікі могуць быць аднесеныя да асобаў шляхам ужывання адзіночнага ліку (напрыклад, *салдат*) ці да часткі калектыву шляхам ужывання множнага ліку (напрыклад, *партызаны*) або тэрмінаў, якія абазначаюць калектыў (напрыклад, *спецназ*). Візуальна індывідуалізацыя можа быць рэалізаваная проста пры дапамозе паказу асобнага чалавека з большай ці меншай увагай да індывідуальных асаблівасцяў (напрыклад, праз выкарыстанне буйных планаў і / ці праз ігнараванне дэталю адзення, прычоскі і інш., што можа вызначыць іх як «тыпы»), а калектывізацыя — пры дапамозе паказу групы. Удзельнікі групы таксама могуць быць гамагенізаваныя ў большай ці меншай ступені, напрыклад праз нашэнне аднолькавага адзення, выкарыстанне аднолькавых баявых паставаў, выкананне аднолькавых дзеянняў і г. д.

Гульня «Delta Force» рэпрэзентуе амерыканскіх вайскоўцаў адначасова як калектыў і як асобных людзей. Лінгвістычна іх адносяць да «спецназа», «ЦРУ», «групы «Дэльта»» і «марскіх пехацінцаў». Візуальная калектывізацыя рэалізаваная праз уніформу, абмундзіраванне і дзеянні, якія з'яўляюцца аднолькавымі для ўсіх салдат. Аднак амерыканскія салдаты таксама гуманізуюцца і індывідуалізуюцца лінгвістычна праз выкарыстанне мянушак (напрыклад, *Gas Can*) і візуальна праз такія індывідуальныя характарыстыкі, як бароды, асаблівыя дэталі адзення (напрыклад, банданы) і персанальны выбар зброі. Бордуэл (*Bordwell, 1995*) ужо пісаў пра спосаб, пры дапамозе якога галівудскія фільмы выкарыстоўваюць простыя ідэі для адлюстравання складаных характэрных асаблівасцяў герояў. Таму аўдыторыі ўжо прывучаныя пазнаваць гэтыя формы індывідуальнай характарызацыі.

Гук таксама адыгрывае ролю ў абзначэнні індывідуалізацыі і калектывізацыі. Хоць салдаты паводзяць сябе як калектыўны механізм, выкарыстоўваючы разважлівы, дакладны і нейтральны голас радыёпаведамленняў, яны маюць індывідуальныя мянушкі, вокліч «Whooyeah!», і ў размовах падкрэсліваецца іх індывідуальнасць, таварыскасць і ўзаемны давер.

Вораг, наадварот, заўсёды калектывізаваны

і лінгвістычна адносіцца да «розных тэарыстычных груп» і «ваенізаваных тэарыстычных груп», і праз такія назвы групаў, як «Рука Справядлівасці», выяўляецца яго фанатызм. Адна з прапагандысцкіх мэтаў амерыканскай гульні — паказаць тэарыстаў у якасці пагрозы, што мае цяжкавызначальнае паходжанне і ўсёабдымнае распаўсюджанне. Мы вернемся да гэтай праблемы, калі будзем разглядаць прыроду дыскурсу спецыяльных аперацый.

Візуальна ўсе ворагі выглядаюць аднолькава і на твар, і паводле вопраткі (невайсковай). Стваральнік гульні, у якога мы бралі інтэрв'ю, патлумачыў, што гэта было зроблена, каб зэканоміць час і грошы. Паводле яго словаў, салдаты былі своеасаблівымі эльфамаі, то бок юнітамі, якіх можна было выкарыстоўваць шматкроць. Але калі прычына адсутнасці дыферэнцыяцыі эканамічная, а не палітычная, то чаму — мы запыталіся — тады так шмат часу і грошай было патрачана на індывідуалізаваную і высокую рэалістычную адпрацоўку розных відаў зброі? Ён не здолеў адказаць на пытанне. Відавочны ідэалагічны выбар. Для дызайнераў гульні «Delta Force» больш важным было патраціць час і грошы на рэпрэзентацыю тэхналагічнай перавагі, чым на гуманізацыю і індывідуалізацыю ворага.

Некаторыя іншыя аспекты спосабу рэпрэзентацыі ворагаў таксама вартыя разгляду: напрыклад, няўпэўненныя і нязграбныя позы, стральба з задняй часткі грузавіка або ўздыманне зброі над галавой — звычайныя выявы з кадраў навін, якія ўнушаюць, што гэта «несапраўдныя» салдаты, і такім чынам пазбаўляюць легітымнасці іх дзеянні. Што да гуку, у «Delta Force» ворагі крычаць у паніцы, асабліва калі набліжаецца гулец (сітуацыя, падчас якой у рэальнасці было б лепей памаўчаць). Яны крычаць і хрыпяць, калі наносяць удар, і здэкліва смяюцца, калі забіваюць. У адрозненне ад амерыканскіх салдат з іх уражвальнай тэхналогіяй, ворагі, такім чынам, паказаныя дэзарганізаванымі і ў іх адсутнічае адвага амерыканскіх салдат, якія не крычаць ад болю, калі паміраюць.

У арабскай гульні, аднак, спецназ не індывідуалізаваны, а заўсёды калектывізаваны, акрамя канца гульні, дзе паказаныя імёны і фотаздымкі рэальных пакутнікаў Супраціву. Лінгвістычна гэта рэалізавана шляхам выкарыстання такіх тэрмінаў, як «Супраціў», «рыцары» і «героі» (Хізбала як такая не ўзгадваецца). Візуальна — праз групавыя кадры, дзе ўсе салдаты

маюць бароды і носяць аднолькавую вопратку. Буйныя планы не выкарыстоўваюцца, акрамя дэманстрацыі лагатыпу з выявай салдата ў рашучай позе. У відэафільме ў канцы гульні паказаны асобныя салдаты падчас вучэнняў. Тут выяўляюцца салідарнасць, сціпласць і эканомнасць салдат, але яны ўсё роўна выглядаюць аднолькава. Яны не падобныя да класічнага галівудскага героя-адзіночкі, а больш нагадваюць калектыўных герояў такіх савецкіх фільмаў 1920-х гадоў, як «Пацёмкін» Эйзенштэйна (1925), дзе герой — гэта калектыўнае змаганне з ворагамі, а трыумф заключаецца не ў дасягненні асабістай славы, а ў сацыяльных і палітычных зменах.

Ворагі ў арабскай гульні таксама калектывізуюцца. Лінгвістычна гэта рэалізавана праз тэрміны «ізраільцяне», «сіянісцкія ворагі», «прайгралая армія», а таксама праз «інструменталізацыі» (Van Leeuwen, 1996: 59), якія метанімічна адсылаюць да ворага ў тэрмінах яго тэхналогіі — «танкі», «верталёты» і «аўтаматы». Візуальна ўсе ворагі выглядаюць і рухаюцца аднолькава. Іх паказваюць буйным планам толькі тады, калі яны паміраюць, або праз прыцэл снайперскай вінтоўкі.

Катэгарызацыя. Ван Льюэн (Van Leeuwen, 1996) апісвае шэраг прыёмаў, пры дапамозе якіх могуць быць катэгарызаваныя сацыяльныя актэры. Два з іх з'яўляюцца найбольш важнымі для нашага даследавання: функцыяналізацыя і класіфікацыя. У выпадку функцыяналізацыі людзі адносяцца да пэўнай катэгорыі паводле таго, што яны робяць, — паводле прафесіі, ролі, дзеяння. У выпадку класіфікацыі людзі патрапляюць у катэгорыю паводле таго, кім яны з'яўляюцца ў тэрмінах, «пры дапамозе якіх дадзенае грамадства або інстытуцыя падзяляе людзей на класы» (Van Leeuwen, 1996: 54), — напрыклад, паводле ўзросту, полу, класа, расы ці этнічнасці. Што да візуальнай класіфікацыі, Ван Льюэн (Van Leeuwen, 2000) адрознівае два тыпы: культурная класіфікацыя рэалізаваная праз такія культурныя атрыбуты, як адзенне і прычоска; біялагічная класіфікацыя рэалізаваная праз стэрэатыпізаваныя фізічныя характарыстыкі. Сюды адносяцца не толькі знаёмыя расавыя стэрэатыпы, але таксама і стэрэатыпізаваныя мадэлі мужчынскай і жаночай прывабнасці, якія прапагандуюцца, напрыклад, у рэкламе і медыях.

Салдаты «Delta Force» збольшага функцыяналізаваныя, паказаныя праз тое, што яны робяць, лінгвістычна — праз тэрміны «салдат» і

«снайпер», візуальна — пры дапамозе тэхналагічных атрыбутаў (начное бачанне, спадарожнікаявая навігацыя, інтэркомы, высокатэхналагічная зброя), якія падкрэсліваюць іх майстэрства і надзвычайную эфектыўнасць. Аднак візуальны таксама класіфікаваныя: біялагічна — праз іх масіўныя сківіцы і мускулістыя целы, культурна — праз сумесь іх высокатэхналагічнай амуніцыі і такіх індывідуальных «паўстанцкіх» метак, як банданы. Гук таксама адыгрывае пэўную ролю. Задачы місіі прачытваюцца спакойным, пачуццёвым жаночым голасам, які наводзіць на думку пра высокі ўзровень вайскавай выведкі і далучанасць амерыканскіх салдат да таямнічага шпіёнскага свету. Гэта прыклад таго, што Ван Льюэн адносіць да канатацыі: пэўная унікальная асаблівасць (такая, як якасць голасу) «адносіцца да класіфікацыі ці функцыяналізацыі» (Van Leeuwen, 1996: 63). Як прыклад, Ван Льюэн прыводзіць выпадак, калі вельмі строгі настаўнік прадстаўляецца як «чалавек з вялікімі вусамі». «Веды чытача пра масавую культуру, — піша Ван Льюэн, — асацыююць гэтыя вусы з прускім вайскоўцам, і далей праектуюць на “чалавека з вялікімі вусамі” ўсе якасці, якія народная традыцыя асацыюе з прускім вайскоўцам» (Van Leeuwen, 1996: 63). Тое самае выкарыстоўваецца тут што да жанчыны са спакойным і пачуццёвым голасам. Веды слухача пра шпіёнскія фільмы выклікаюць асацыяцыі з выведкай, планаваннем і складанымі выведнымі метадамі.

Ворагі ў «Delta Force» таксама лінгвістычна функцыяналізаваныя, галоўным чынам пры дапамозе ключавога тэрміна «тэрарыст», і візуальна класіфікаваныя: біялагічна — праз стэрэатыпізаваныя блізкаўсходнія рысы, культурна — праз іх бароды і «дылетанцкую» манеру ўздымаць зброю, што кантрастуе з эфектыўнасцю і эканомнасцю ў рухах амерыканскіх салдат.

У адрозненне ад амерыканскай гульні, у арабскай гульні няма функцыяналізацыі. Тут салдаты спецназа заўсёды класіфікаваныя як мусульмане і лінгвістычна, і візуальна (праз такія мусульманскія атрыбуты, як Каран). Калі паказана зброя, то яна класіфікуе салдата пры дапамозе канатацыі, а не функцыяналізуе яго. Салдаты спецназа, напрыклад, паказаныя з такой вельмі прымітыўнай зброяй, як аўтамат Калашнікава, тады як у рэчаіснасці баевікі Хізбалы выкарыстоўвалі амерыканскія вінтоўкі M-16. Гэта дазваляе меркаваць, што гэтая зброя мае

сімвалічную функцыю. Яна дэманструе, што салдаты Хізбалы змагаюцца пры дапамозе сваёй волі, а не пры дапамозе тэхналогій.

Ворагі ў арабскай гульні лінгвістычна катэгарызаваныя як пераможаныя ворагі, візуальна — праз гіпербалізаваныя вялізныя зоркі Давіда на нагрудных кішэнях, праз канатацыю — у выглядзе дэгуманізаваных робатаў з тварамі, схаванымі пад маскамі. Калі дэманструецца высокатэхналагічнае ўзбраенне і шлемы начнога бачання, яно падкрэслівае гэтую «нечалавечую» якасць, а не майстэрства элітных салдат, як гэта робіцца ў амерыканскай гульні.

VI. Падсумаванне

У амерыканскай гульні салдаты спецназа рэпрэзэнтаваныя і як калектыў, каб падкрэсліць іх камандны дух і ўзаемны давер, і як асобы ў традыцыях галівудскіх герояў. У арабскай гульні салдаты паказаныя як калектыў, матываваны палітычнай воляй, а не прафесійным камандным духам.

Спецназ у амерыканскай гульні лінгвістычна функцыяналізаваны, пададзены ў тэрмінах таго, што яны *робяць*. Візуальна ён адносіцца да пэўных катэгорый і па біялагічных крытэрах — праз іх фізічныя асаблівасці — і культурным — як сумесь калектыўнай ідэнтычнасці (уніформа) і індывідуальнай «паўстанцкай» ідэнтычнасці (напрыклад, банданы). У арабскай гульні, наадварот, яны класіфікаваныя ў тэрмінах таго, у што яны *вераць*, праз мусульманскія атрыбуты, візуальна — праз канатацыі, якія адлюстроўваюць іх упэўненасць у волі да змагання, а не тэхналогіі.

Што да ворагаў, то ў амерыканскай гульні яны прадстаўлены гамагенізаваным калектывам тэарыстаў, і як такія яны функцыяналізаваныя і класіфікаваныя (праз рэалізацыю блізкаўсходніх стэрэатыпаў). Ворагі ў арабскай гульні калектывізаваныя і інструменталізаваныя збольшага праз сваю зброю, а не як чалавечыя істоты і паказаныя як пераможаныя ворагі і бесчалавечныя роботы. Вораг арабскай гульні — спецыфічны вораг (ізраільцяне), добра ўзброены, бязлітасны і хітры, а вораг амерыканскай гульні — неспецыфічны, непрафесійны і неарганізаваны — гэта ўсяго толькі адна са шматлікіх тэарыстычных груп у свеце. У арабскай гульні менавіта моц ворага прыносіць славу элітным салдатам. У амерыканскай жа гульні менавіта

слабасць ворага робіць амерыканскіх салдат элітнай сілай.

Такім чынам, мы можам зрабіць выснову, што абедзве гульні рэпрэзэнтуюць галоўных удзельнікаў канфлікту вельмі адрозна, на што робіць велізарны ўплыў рознасць іх інтарэсаў і ідэалогій. У гэтым сэнсе стваральнікі арабскай гульні без сумневу дасягнулі поспеху, накіраваўшы амерыканскую мадэль у зусім іншае рэчышча.

VII. Рэпрэзэнтацыя асяроддзя

Рэпрэзэнтацыя арэны, на якой адбываюцца спецаперацыі, ёсць важнай крыніцай інфармацыі пра розныя ідэалогіі абедзвюх гульняў. Лінгвістычна амерыканская гульня вызначае мясцовасці пры дапамозе вайсковых кодавых словаў. Гэта ператварае асобнае рэальнае месца, дзе рэальныя людзі займаюцца сваімі паўсядзённымі справамі, у тэрыторыю для вайсковых аперацый. Не мае вялікага значэння, ці ворагі знаходзяцца ў Паўднёвым Ліване, ці ў Судане. Усе тэарысты падобныя адзін да аднаго і ўсе тэратыстычныя лагеры падобныя адзін да аднаго. Рэчаіснасць асяроддзя застаецца па-за ўвагай, як і ў галівудскіх фільмах, дзе ўся ўвага сфакусаваная на акцёрах і іх узаемадачыненнях, а не на мясцовасці, дзе адбываецца дзеянне. Гэткі падыход прыводзіць да нівелявання дэталю мясцовасці гэтаксама, як назвы амерыканскіх вайсковых аперацый нівельюць асаблівасці саміх аперацый і іх перадгісторыю: аперацыя «Бура ў пустыні» (Desert Storm) была насамрэч шырокамаштабным бамбардаваннем і знішчэннем нашмат слабейшага ворага, аперацыя «Адноўленая надзея» (Restore Hope) ў Самалі — дапамогай, якая мела на мэце прыхаваць папярэднія пастаўкі зброі ў краіну, што былі платай за права мець тут вайсковыя базы.

Візуальна мясцовасці гульні «Delta Force» падобныя адна да адной, не важна, ці яны знаходзяцца ў Судане, ці ў Паўднёвай Амерыцы. Гароды і дарогі не маюць асаблівасцяў. У ландшафце пераважаюць курганы, і ён слаба мяняецца са зменай мясцовасці правядзення аперацыі. У лепшым выпадку такія невялікія дэталі, як дамы з плоскімі дахамі, дазваляюць казаць пра афрыканскае ці арабскае іх паходжанне.

Арабская гульня ставіцца да навакольнага асяроддзя зусім па-іншаму. Тут дзеянне адбываецца ў канкрэтных мясцінах, якія насамрэч

існуюць, і яны паказаныя з усімі адпаведнымі дэталямі. Напрыклад, мапа Паўднёвага Лівана адлюстроўвае нават дарогі вакол канкрэтнай вёскі Мэйдаўн. Анатацыя місіі, напісаная чырвоным і жоўтым шрыфтам на чорным тле, суадносіцца з мапай з каардынатнай сеткай. Гэта павінна запэўніць геймера ў тым, што хоць салдаты могуць быць і дрэнна ўзброеныя, але аперацыя абапіраецца на эфектыўную выведку і добрую арганізацыю. Мясцовасць добра змадэляваная па фотаздымках і дэталізуе нават цагляныя сцены будынкаў і камяністыя схілы курганаў. У адрозненне ад амерыканскай гульні, арабская выглядае так, быццам была знятая пры дапамозе шырокавугольнага аб'ектыва, які захоўвае бэкграўнд у фокусе і замацоўвае на ім людзей і падзеі ў пэўным асяроддзі. Тут змагаюцца за рэальную тэрыторыю, а не за абагульненнае месца.

Абедзве гульні падаюць некаторыя аспекты дэталізаванымі, але робяць гэта па-рознаму. У арабскай гульні дзеянне будзеца вакол асяроддзя, а ў амерыканскай гульні найбольш дэталізаванай і адпрацаванай з'яўляецца тэхналогія. Такая розніца паказвае, што ўяўляецца важным і рэлевантным у кожным выпадку. Амерыканскія распрацоўнікі гульні зыходзілі з меркавання, што асяроддзе не мае вялікага значэння для геймераў, хоць і адчувалі, што будова гульні на падставе рэальных місій падае пераканальныя наратыў для дзеяння. Аднак усе мясцовасці, дзе дзейнічае амерыканскі спецназ, разглядаюцца як амаль ідэнтычныя. У арабскай гульні тэрыторыя з'яўляецца вырашальным фактарам, бо барацьба адбываецца за тэрыторыю, што было падкрэслена шматлікімі каментатарамі ў арабскіх фільмах (Khatib, 2004; Said, 1978).

Такім чынам, мы павінны канстатаваць наяўнасць істотнай розніцы паміж амерыканскай і арабскай гульнямі. Аднак калі мы звернемся да структуравання канкрэтных місій, то ўбачым, што паміж імі таксама ёсць і падабенства.

VIII. Сцэнар «спецаперацый»

У абедзвюх гульнях місіі структураваныя пры дапамозе дыскурсу спецаперацый, які апісалі Мэйчын і Ван Лювэн (Machin & Van Leeuwen, 2005). Гэты дыскурс можа быць пададзены як вельмі рытуалізаваны сцэнар. Сцэнары, паводле Ван Лювэна і Ўодака (Van Leeuwen & Wodak,

1999: 99), «прадстаўляюць... пэўны від ведаў пра сацыяльную практыку... пэўнае бачанне таго, што адбываецца ў межах гэтай сацыяльнай практыкі, разам з пэўным наборам ідэяў, чаму гэтая практыка такая, якая яна ёсць і для якой мэты яна існуе, а таксама, ці ёсць гэта добра ці дрэнна. ...Гэта сацыяльнае спазнанне» (Van Dijk, 1998). Таму сцэнар спецыяльных аперацый увасабляе пэўныя веды пра сучасныя войны, якія могуць распавесці пра спосаб рэпрэзентацыі гэтых войнаў не толькі ў кампутарных гульнях, але таксама і ў ваенных фільмах, прэсе, тэлевізійных рэпартажах. Вось яго галоўныя элементы.

Апісанне місіі. Апісанне місіі — абавязковы элемент усіх кампутарных вайсковых гульняў. Яно складаецца з апісання сітуацыі, якая вымагае правядзення спецыяльнай аперацыі, і апісанне самой місіі — пастаноўкі мэты для спецаперацыі, напрыклад вызваленне закладнікаў, усталяванне кантролю над пэўнай мясцовасцю ці знішчэнне пэўнай групы ворагаў. Падамо апісанне місіі з амерыканскай гульні:

Паўднёвы Ліван вядомы як месца схову разнастайных тэрарыстычных груп. Брак бяспекі прывёў да пашырэння ў рэгіёне трэніровачных лагераў тэрарыстаў. Узброеная тэрарыстычная групоўка «Рука Справядлівасці» выкарыстоўвае адзін з такіх лагераў, каб падрыхтавацца да меркаванага нападу. З ЦРУ паступіла інфармацыя аб тым, што гэтая група адпрацоўвае аперацыі супраць амбасадаў ЗША на Блізкім Усходзе.

Прапанаваная місія — гэта спецаперацыя супраць «Руки Справядлівасці» з мэтай папярэдзіць меркаваныя атакі.

А вось апісанне місіі арабскай гульні «Special Force»:

Вёска Мэйдаўн разглядаецца як адна з найважнейшых пазіцый на лініі змагання з сіянісцкім ворагам і як адзін са стратэгічных аб'ектаў, што паралізуе далейшае пасоўванне сіянісцкага ворага. Ведаючы гэта, сіянісцкі вораг правёў аперацыю супраць вёскі з выкарыстаннем войскаў, танкаў і верталётаў з мэтай абмежаваць ісламскі супраціў. Вы павінны аказаць супраціў і знішчыць тэхніку сіянісцкага вора-

га і нагадаць яму, што захоп ліванскіх вёсак — гэта не прагулка.

Тэхналагічная падтрымка. Глыбокія веды вайсковых тэхналогій — ключавы элемент сцэнара спецаперацый, і таму ў кампутарных вайсковых гульнях пасля апісання місіі заўсёды ідзе выбар геймерам узбраення. Выбар зброі — гэта цэнтральнае месца ідэнтычнасці салдата і развіцця самой гульні. Такая «прасунутая» амуніцыя, як шлемы начнога бачання, выконвае тую самую ролю, што і магічны амулет у казках. У арабскай гульні тэхналогія прасцейшая з той прычыны, пра якую мы ўжо казалі (перамога павінна зыходзіць з волі да змагання, а не з тэхналагічнай моцы), але выбар зброі застаецца ключавым элементам сцэнара.

Падыход. Наступны элемент сцэнара — гэта падыход. Як толькі выбрана зброя, геймер пераходзіць да месца бою, як гэта вызначана ў апісанні місіі: «Групу “Дэльта” будзе ўзначальваць Гас Кэн (Gas Can), і яна прыбудзе з Поўначы».

Бой. Далей ідзе бой — перастрэлка, мэта якой забяспечыць бяспеку мясцовасці, або вызваленне, або нешта іншае адпаведна з задачамі місіі.

Параза / частковае выкананне місіі / дасягненне мэты. Бой можа мець вынікам дасягненне пэўнай стадыі аперацыі або завяршэнне ўсёй аперацыі. У першым выпадку будзе пастаўлена новая задача і гульня працягнецца з новым падыходам, у другім — уся аперацыя або завяршыцца, або пацерпіць правал, што азначае канец гульні.

Дыскурсы, пабудаваны па такой тэхналогіі, не толькі структуруюць гульню, але і з’яўляецца спосабам рэпрэзентацыі рэальных войнаў і каштоўнасцяў, якія яны абараняюць: спецаперацыі — гэта «маланкавыя ўдары», падчас якіх моцныя хлопцы выратаўваюць грамадства ад зла, зусім як у вестэрнах. Такі тып войнаў у сучаснай форме быў уведзены ў 1980-я гады Рональдам Рэйганам, чыя канцэпцыя «хуткага, эфектыўнага ўдару» перамагла падыход, заснаваны на дыпламатыі і «закулісных дзеяннях», які адстойваў Джымі Картэр.

Злучаныя Штаты не толькі прадаюць зброю і тэхналогіі для правядзення такога кшталту войнаў па ўсім свеце, яны таксама прадаюць дыскурсы, якія артыкулююць іх правілы вядзення бою, іх каштоўнасці і іх апраўданні, і яны робяць гэта ў вялікай ступені праз свае забаўляльныя медыі, свае вайсковыя фільмы і свае кампутарныя вайсковыя гульні. Але рэальныя войны не

абавязкова праходзяць па такім сцэнары. Вайна ў Іраку на самым пачатку была бамбардаваннем з паветра і потым ператварылася ў працяглую па часе аперацыю, зусім не падобную да «хуткага ўдару». Як вайсковы дыскурсы спецаперацый заводзіць у тупік, бо ён ігнаруе істотныя элементы сучаснай вайны.

Арабскія распрацоўнікі гульні «Special Force» забаўляліся ў шматлікія амерыканскія вайсковыя гульні перад тым, як стварыць сваю ўласную. Яны распавялі нам, што яны адчулі, што гэты фармат тэхналогіі гульні ад першай асобы і маленькія фігуркі элітных салдат, якія таемна прабіраюцца па мясцовасці, каб выканаць місію, маглі быць эфектыўна адаптаваныя да зусім іншых задачаў.

Аналізуючы змест гульні і спосаб, пры дапамозе якога яны рэпрэзентуюць удзельнікаў і ўмовы, мы прыйшлі да высновы, што яны рэалізуюць відавочна розныя, лакальныя інтарэсы і розныя палітычныя і ідэалагічныя пазіцыі. Разглядаючы фармат, упакоўку гэтага зместу, мы павінны зрабіць выснову, што абедзве гульні рэалізуюць адзін і той вайсковы дыскурсы, які паводле паходжання з’яўляецца амерыканскім, а цяпер становіцца ўсё больш глабальным. Такі фармат, на нашу думку, не з’яўляецца нейтральным кантэйнерам для непадобнага і лакальнага зместу. Ён увасабляе ідэалогію, якая — з прычыны сваёй надзвычайнай эканамічнай і тэхналагічнай сілы — становіцца ўсё больш дамінавальнай у свеце. Ці можам мы ўявіць кампутарную гульню, якая вырашае канфлікт крок за крокам шляхам тонкай дыпламатыі? Або ці рухаемся мы да будучыні, дзе кожная зацікаўленая група будзе мець свае ўласныя элітныя вайсковыя сілы для вынішчэння ўласных ворагаў?

Рэалізм і геймеры. Мы ўжо казалі пра тое, што стваральнік гульні «Delta Force» Марк Лонг падкрэслівае важнасць «аўтэнтычных» дэталей, рэалізму «карцінкі» і ўхіляецца ад правядзення паралеляў паміж вайсковымі кампутарнымі гульнямі і сапраўднымі войнамі. Яго крытэр рэалізму — гэта натуралізм (Kress & Van Leeuwen, 1996: 168), што азначае дакладнасць, добрую адпрацоўку дэталей, большы рэалізм і падвышэнне складанасці дзеяння. Вось што ён гаворыць пра «Task Force Dagger»:

«Гульня ахоплівае ўвесь свет. Вы будзеце змагацца з партызанамі, тэарарыстамі, незаконнымі ўзброенымі фармаваннямі і нават варожымі спецыяльнымі фармаван-

нямі ў пэўных сітуацыях. Ворагі створаны на вобразе рэальных людзей, каб надаць гульні больш рэалізму. І кожны тып ворага ў гульні будзе размаўляць на сваёй роднай мове. Нягледзячы на ўсе нашыя спробы зрабіць гульню як мага больш рэалістычнай, вы павінны памятаць, што гэта ўсяго толькі гульня — тут заканчваецца ўсе падабенства. Мы пакідаем палітыку Міністэрству абароны».

Тыя самыя крытэры могуць быць выкарыстаны для крытыкі нерэалістычнасці гульні, як гэта робіцца ў наступным выказванні Рода, 22-гадовага супрацоўніка крамы ва Ўэльсе:

«Я думаю, што ўся зброя, якая выкарыстоўваецца ў гульні, нерэалістычная. Вы проста не ўстанеце пасля стрэлаў па вас чэргамі пасля трох ці чатырох пападанняў. Ніякага кровавага следу! І тое самае з усімі відамі зброі. Я заўсёды страляю чэргамі, і часта трэба 10 стрэлаў з 50 – 70, каб забіць некага побач з вамі. Лухта!»

Традыцыйна крытэр натуралістычнасці ёсць аспектам успрымання, і карэніцца ён ў тэхналогіях аўдыявізуальнага прадстаўлення. За ім стаіць пытанне: наколькі тое, што мы бачым на маніторы і чуюм з калонак, адпавядае таму, што мы ўбачылі б і пачулі б, калі б мы апынуліся там у рэчаіснасці (cf. Kress & Van Leeuwen, 1996)? Але для многіх геймераў натуралізм з'яўляецца досведным, а не ўспрымальным і базуецца на пытанні: наколькі мае дзеянні як гульця нагадваюць дзеянні сапраўднага салдата спецназа? І гэты досведны крытэр амаль цалкам засяроджваецца на сабе, на *maix* дзеяннях як гульця, салдата і на *maix* пачуццях дасягнутага поспеху і задавальнення. Недахоп спецыфічнасці і акцэнт на перавазе элітнага геймера / салдата і слабасці ворага, выяўлены ў наступным выказванні ў інтэрв'ю з Полам, 30-гадовым геймерам з Лондана, вельмі дакладна суадносіцца з нашым аналізам у папярэдніх частках:

«Так, «Delta Force» рэалістычная. Часам вы бываеце ў рэальным загрузе, калі трэба разабрацца з нейкай сітуацыяй. Вораг менш трэніраваны, і вам трэба прымяніць сваю хітрасць, каб іх знішчыць. Вы адчуваеце задавальненне, калі прамаруджваеце, а ворагі нават не ведаюць, што вы там былі».

Крытыка гульні ў не заўсёды заснавана на крытэры натуралістычнасці. Яна можа таксама базавацца на супрацьпастаўленні дыскурсу спе-

цаперацый іншым дыскурсам, якія бачацца больш рэальнымі, напрыклад дыскурс «вайна — гэта пекла», што прысутнічае ў шматлікіх амерыканскіх фільмах. Том, 25-гадовы банкаўскі служачы:

«Ці яна рэалістычная? Вайна — гэта дзярмо, вайна — гэта забойства людзей. Там жахлівая смерць, раны і бруд. Такім чынам, яна не рэалістычная, вы не забрудзіцеся і вы не памрэце. Але ў вас будзе адчуванне, што вы знаходзіцеся там, калі пагуляеце ў больш рэалістычныя гульні. У гульні «Call of Duty» яны страляюць па вас адуюль, вораг будзе хавацца ад вас і дастане вас гранатай, калі вы надумаеце хавацца. Вось гэта рэалістычна. Гульня «Black Hawk Down» таксама класная».

Дыскурс «вайна — гэта пекла» засяроджвае ўвагу на тым, што такое вайна ўвогуле. У іншай крытыцы падыходу да вайны як да спецаперацыі ён супрацьпастаўляецца з дыскурсамі, якія аддаюць большую ўвагу сучасным амерыканскім войнам. Падамо, як гэта робіць Філ, 27-гадовы хлопец з Амерыкі:

«Гэта амерыканская прапаганда. Вам трэба страляць у стада долбаных арабаў. Але я гляджу на гэта, як на гульню. Ці рэалістычная яна? Я сказаў бы, што гэта як і ў свеце: амерыканцы страляюць у арабаў».

Маз, 32-гадовы мусульманін-таксоўнік з Вялікай Брытаніі, гэтаксама лічыць арабскую гульню рэалістычнай, бо яна адпавядае таму, што «насамрэч адбываецца». Калі мы запыталіся ў яго: «А што наконт дэманізаванага ворага, усёй гэтай музыкі і колераў?», — ён адказаў:

«Ведаеце, гэта проста гульня. Вы не можаце рабіць усяго ў гульні. Але гэта важна, калі яна паказвае, што мусульмане могуць выгнаць ізраільцянаў са сваіх вёсак. А ізраільцяне — монстры».

Заўважце супярэчнасці ў прыведзеных поглядах. З аднаго боку, Філ і Маз, як шматлікія іншыя гульцы, якіх мы апытвалі, лічаць рэпрэзентацыю вайны ў гэтых гульнях рэалістычнай, суадноснай з фактамі. З другога боку, яны дыстанцуюцца ад гульні як палітычнай рэпрэзентацыі: «Гэта проста гульня».

IX. ВЫСНОВЫ

Злучаныя Штаты на працягу дзесяцігоддзяў выкарыстоўваюць забавляльны медыя для рас-

паўсюду сваіх палітычных пасланняў. Большасць сённяшніх медыяфарматаў і жанраў паходзяць з Амерыкі (Tunstall, 1977). Мясцовыя версіі газет, тэлевізійных перадачаў, выпускаў навінаў і фільмаў вельмі нагадваюць свае амерыканскія арыгіналы. Сучасным дадаткам да гэтага набору сталі кампутарныя гульні.

Шмат было зроблена для лакалізацыі і развіцця мясцовых вытворчых сетак як сведчання супраць мадэлі «культурнага імперыялізму». Але крытыка канцэнтруецца толькі на адаптацыі і аказваецца няздольнай аналізаваць як інтарэсы, што стаяць за вырабам і распаўсюдам сучасных медыя, так і самі медыйныя прадукты. У гэтым артыкуле мы зрабілі спробу высветліць, што падобнае і што адрознае ў дзвюх вайсковых кампутарных гульнях, распрацаваных у асяродках, паміж якімі існуе велізарны падзел у сэнсе глабальнай улады і ў сэнсе палітычных і эканамічных зацікаўленасцяў. Мы прыйшлі да высновы, што розныя палітычныя інтарэсы асяродкаў адлюстраваныя ў змесце гульняў. Але глабальная ўлада фармату вайскавай кампутарнай гульні робіць уплыў, нягледзячы на такі падзел, і мы лічым, што гэтыя фарматы не з'яўляюцца нейтральнымі кантэйнерамі для палітычна рознага зместу, а і самі па сабе з'яўляюцца носьбітамі каштоўнасцяў і ідэалагічнага паслання пра

вырашэнне канфліктаў. Пакуль нас могуць пераканаць, што менавіта вайсковыя рашэнні ёсць найлепшым выйсцем, датуль вайсковыя выдаткі будуць дамінаваць у сусветнай эканоміцы, і тыя, што маюць доступ да вайскавай тэхнікі, будуць знаходзіцца пры ўладзе. Нават Рэйган, які ўцягнуў ЗША ў гонку ўзбраенняў, пагаджаўся ў прамове 8 сакавіка 1983 года ў Фларыдзе: «*Нягледзячы на тое, што амерыканская вайсковая моц застаецца важнай, дазвольце мне тут сказаць, што я зайсёды лічыў, што змаганне, якое цяпер ідзе за свет, ніколі не будзе выйграным пры дапамозе бомбаў і ракет, арміямі ці вайскавай сілай. Сапраўдны крызіс, які мы назіраем, — гэта духоўны крызіс; па сваёй сутнасці, гэта праверка маральнай волі і веры*¹.

Пераклад з ангельскай
Дзяніса Мельніцова

наводле: David Machin & Usama Suleiman.

Arab and American Computer War Games. The influence of a global technology on Discourse // Critical Discourse Studies Vol. 3, №. 1. April 2006, pp. 1—22.

Друкуецца з нязначнымі скарачэннямі.

Літаратура

1. Benjamin, W. (1972). A short history of photography. Screen, 13, 5—27.
2. Bordwell, D. (1985). Narration in the fiction film. London: Methuen.
3. Carruthers, S. L. (2000). The media at war. London: Palgrave.
4. Chayban, B. (2004) Hizbullah rolls out new computer game: Special Force lets players use Sharon for target practice, The Daily Star.
5. Cohen, E. A. (1978). Commandos and politicians: Elite military units in modern democracies. Cambridge, MA: Harvard University Press.
6. Dallal, J. A. (2001). Hizbollah's virtual society. Television and New Media, 2, 367—372.
7. El-Khawas, M. (1984). American aid to Israel: Nature and impact. Beltsville, USA: Amana Books.
8. El Khazen, F. (2002). Tafakuk awsal al-dawla fi Lubnan, 1967—1976. Beirut: Dar al-Nahar.
9. Faris, H. A. (1979). Lebanon and the Palestinians: Brotherhood or fratricide? Arab Studies Quarterly, 3, 352—370.
10. Flopan, S. (1987). The birth of Israel: Myths and realities. New York: Pantheon Books.
11. Green, S. (1988). Taking sides: America's secret relations with a militant Israel. Beltsville, USA: Amana Books.
12. Halliday, F. (1996). Islam and the myth of confrontation. London: I. B. Taurus.
13. Harkabi, Y. (1988). Israel's fateful hour. New York: Harper & Row.
14. Hourani, A. (1991). A history of the Arab peoples. New York: Warner Books.
15. Karouny, M. (2003). Hizbollah Computer Game Recalls Israeli Battles, Reuters, 18 March, quoted from www.specialforce.net
16. Khatib, L. (2004). The politics of space: The spatial manifestations of representing Middle Eastern politics in American and Egyptian cinema. Visual Communication, 3, 69—91.
17. Kolsky, T. A. (1990). Jews against Zionism: The American Council for Judaism, 1942—1948. Philadelphia: Temple University Press.
18. Kress, G., & Van Leeuwen, T. (1996). Reading images: The grammar of visual design. London: Routledge.
19. Lewis, B. (1998). The multiple identities of the Middle East. London: Phoenix.
20. Machin, D. (2002). Ethnographic research for media studies. London: Arnold.

¹www.americanrhetoric.com/speeches/ronaldreaganevilempire.htm.

21. Machin, D., & Van Leeuwen, T. (2005). Computer games as political discourse: The case of Blackhawk Down. *Journal of Language and Politics*, 4, 119—141.
22. National Emergency Committee on Lebanon. (Spring 1983). *Lebanon, the Palestinians and the PLO: A profile*. New York.
23. Neff (1995). *Jews against Zionism: The American Council for Judaism, 1942—1948*. Philadelphia: Temple University Press.
24. Newsinger, J. (1997). *Dangerous men: The SAS and popular culture*. London: Pluto.
25. Reich, B. (1977). *Quest for peace: United States-Israel relations and the Arab-Israeli conflict*. New Brunswick, NJ: Transaction Books.
26. Said, E. W. (1980). *The question of Palestine*. New York: Vintage Books.
27. Sarran, N. (1963). *The United States and Israel*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
28. Seymour, M. H. (1983). *The price of power: Kissinger in the Nixon White House*. New York: Summit Books.
29. Stoff, M. (1980). *Oil war and American security: The search for a national policy on foreign oil, 1941—1947*. New Haven, CT: Yale University Press.
30. Sulamit, H. E. (1982, June 30). A war based on lies. *Ha'artz*, p. 19.
31. Tucker, R. W. (1980). The purpose of American power. *Foreign Affairs*, 59, 253.
32. Tunstall, J. (1977). *The media are American*. London: Constable.
33. US Government. (1945). *Foreign relations of the United States, Vol. 8*. Washington, DC: Government Printing Office.
34. Van Dijk, T. A. (1998). *Ideology*. London: Sage.
35. Van Leeuwen, T. (1996). The representation of social actors. In C. R. Caldas-Coulthard & M. Coulthard (Eds.), *Texts and practices: Readings in critical discourse analysis* (p. 32—71). London: Routledge.
36. Van Leeuwen, T. (2000). Visual racism. In M. Reisiql & R. Wodak (Eds.), *The semiotics of racism*. Vienna: Passagen Verlag.
37. Van Leeuwen, T., & Wodak, R. (1999). Legitimizing immigration control: A discoursehistorical analysis. *Discourse Studies*, 1, 83—119.
38. Wilson, E. M. (1979). *Decision on Palestine: How the US came to recognise Israel*. Stanford, CA: Hoover Institution Press.
39. Wodak, R., Menz, F., Mitten, R., & Stern, F. (1994). *Sprachen der Vergangenheiten*. Frankfurt: Suhrkamp.
40. Wodak, R., Pelikan, J., Nowak, P., Gruner, H., De Cillia, R., & Mitten, R. (1990). *Wir sind alle unschuldige Täter: Diskurshistorische Studien zum Nachkriegsantisemitismus*. Frankfurt: Suhrkamp.
41. Woodward, B. (1987). *The secret wars of the CIA 1981—1987*. New York: Simon & Schuster.