

Антон Чорнобильський

доктор філософії з журналістики (PhD),

старший викладач кафедри медіакомунікацій і комунікаційних технологій,

Дніпровський національний університет імені Олеся Гончара,

Дніпро, Україна

ORCID: 0000-0001-8445-8198

ІГРОВА СИМУЛЯЦІЯ ЯК ФОРМА АРГУМЕНТАЦІЇ: ПРОЦЕДУРНА РИТОРИКА У FROSTPUNK 2

Вступ. Відеоігри давно перестали бути лише розвагою, перетворившись на потужний інструмент комунікації та аргументації. Вони здатні формулювати складні твердження про світ через свої правила та механіки, що фундаментально відрізняє їх від інших медіа. Особливе місце в цьому контексті займає концепція процедурної риторики, запропонована Іеном Богостом, яка дозволяє аналізувати ігри як переконливі системи. Frostpunk 2, продовження критично визнаного симулятора виживання та містобудування від 11 bit Studios, представляє собою винятковий приклад використання процедурної риторики для дослідження моральних та соціально-політичних дилем через ігрові механіки.

Мета. Проаналізувати як механіки та системи у грі Frostpunk 2 формують висловлювання про управління, суспільні компроміси та етичні дилеми в умовах кризи.

Об'єкт дослідження – відеогра Frostpunk 2.

Предмет дослідження – процедурна риторика як метод аргументації, що реалізується через ігрові механіки.

Методи. Дослідження проводилося із використанням загальнонаукових методів: описового, компаративного аналізу, синтезу та узагальнення.

Результати. Процедурна риторика представляє собою ефективну концептуальну основу для розуміння того, як відеоігри передають ідеї та аргументи за допомогою своїх базових правил і механік. Цей термін запропонував Іен Богост у праці «Переконливі ігри: Виразна сила відеоігор», що трансформувало наше розуміння ігор як переконливих медіа, здатних формулювати значущі твердження про системи та ідеології реального світу.

Богост визначає процедурну риторику як «мистецтво переконання через представлення та взаємодію, засновані на правилах, а не через усне слово, письмо, зображення чи рухомі картини» [1, с. 3]. Ця концепція ґрунтується на розумінні того, що ігри фундаментально складаються з правил, процедур і систем, з якими гравці взаємодіють. Термін «процедурний» стосується визначальної здатності комп'ютера виконувати серію правил, як описала

Джанет Мюррей у книзі «Гамлет на голодеку», що згодом було інтегровано в теорію Богоста [2]. Ця процедурна здатність дозволяє іграм моделювати складні системи та створювати репрезентації, якими гравці можуть маніпулювати та досліджувати. На відміну від статичних медіа, які можуть лише описувати чи зображати системи, ігри можуть їх симулювати, дозволяючи гравцям безпосередньо відчувати їхню складність.

Не всі процедурні елементи в іграх формують риторику. Для того, щоб гра ефективно використовувала процедурну риторику, повинно бути дотримано кілька умов:

1) процедурна риторика має включати твердження про реальний світ. Самореферентні ігрові механіки не обов'язково висувають аргументи про системи поза самою грою, і отже, не становлять процедурну риторику;

2) процедурні елементи повинні формувати узгоджені системи, які точно (хоча, можливо, спрощено) представляють цільові явища. Ефективність процедурної риторики залежить від того, наскільки добре ігрові системи відображають реальні процеси, створюючи змістовну симуляцію, з якої гравці можуть робити висновки;

3) для ефективності процедурної риторики гравці повинні взаємодіяти з основними системами та розуміти їх. Це вимагає ретельного проектування, щоб зробити процедурні аргументи доступними, не спрощуючи до точки спотворення. Баланс між складністю та зрозумілістю є вирішальним для риторичної ефективності.

Frostpunk 2, продовження критично визнаної гри-симулятора виживання та містобудування від 11 bit Studios, розширює дослідження моральних та ідеологічних дилем свого попередника за допомогою складних процедурних систем. Вбудовуючи свої аргументи щодо управління, суспільних компромісів та етичних балансів безпосередньо у механіки, засновані на правилах, гра демонструє концепцію процедурної риторики Іена Богоста.

Механіки голосування. Система голосування ради моделює виклики досягнення консенсусу в розділеному суспільстві. Гравці повинні забезпечити 51% підтримки від фракцій для прийняття законів, що відображає реальні демократичні процеси. Поведінка фракцій пов'язана з довірою до керівництва гравця, яка змінюється залежно від виконаних обіцянок. Ця система аргументує, що управління за своєю суттю є транзакційним, де невиконані домовленості підривають довіру та стабільність.

Фракційні ідеології. Фракції є процедурними репрезентаціями конкуруючих ідеологій. Система «цайтгайсту» кількісно визначає суспільні цінності, які змінюються залежно від прийнятих законів. Наприклад, закон про дослідження ліків з використанням трупів збільшує науковий прогрес, але

зменшує повагу до традицій. Це демонструє, як системні обмеження формують соціальні результати.

Моральні вибори в механіках виживання. Гра інтегрує етичні дилеми в системи виживання. Дитяча праця, наприклад, представлена як механічна необхідність для збільшення виробництва, що створює довгострокові ризики повстання. Гра аргументує, що моральна чистота часто несумісна з виживанням у кризових сценаріях.

Ілюзія контролю. Вимоги фракцій та обмеження ресурсів у грі обмежують агентність гравців. Навіть після схвалення ради, політики вимагають тижнів для впровадження, процедуралізуючи бюрократичну інерцію реального управління.

Суспільне розширення. Перехід від кругового міського макету у першій грі до гексагональної системи районів у продовженні слугує просторовою метафорою для суспільного розширення та дифузії відповідальності. Розподіл тепла стає логістичним викликом, а не об'єднуючим імперативом, що процедуралізує відчуження, яке супроводжує урбанізацію.

Вага масштабу. З ростом міста населення абстрагується до безликих тисяч, аргументуючи, що масштабність розмиває емпатію. Прийняття законів впливає на «моральний дух громадян», а не на конкретних персонажів, відображаючи дегуманізацію населення в бюрократичних системах.

Висновки. Аналіз Frostpunk 2 через призму процедурної риторики наочно демонструє здатність відеоігор формулювати висловлювання щодо соціально-політичних процесів через інтерактивні системи. Frostpunk 2 використовує процедурну риторіку для висловлення ключових аргументів: управління є транзакційним процесом з необхідними компромісами, ідеологічна чистота часто несумісна з практичними потребами виживання, централізована влада обмежена системними та фракційними обмеженнями, суспільне зростання призводить до ерозії спільноти та відчуження. Дослідження підтверджує значний потенціал відеоігор як риторичних інструментів, здатних змістовно залучати гравців до складних соціальних, політичних та етичних питань через процедурну аргументацію, що поєднує взаємодію з системою, наслідки для гравця та змістовний контекст.

Список використаної літератури та джерел

1. Bogost I. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. The MIT Press, 2007. 432 p.
2. Murray J. H. Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace. Cambridge, Mass : MIT Press, 1997. 324 p.