

Різноманітність цих ілюстрацій свідчить про розвиток гендерної політики, а також те, що жінка займає різноманітні соціальні ролі та стає активною громадською й політичною діячкою. Водночас простежуються пережитки патріархального сприйняття жіноцтва в українському суспільстві, де жінка постає як сексуальний об'єкт чи в ролі матері.

Ці характеристики можна простежити на прикладі серії зображень «Краса на варті миру» Андрія Мороза. Ілюстратор зобразив напівоголених жінок з елементами військового спорядження. Антиподом до цих зображень є робота Андрія Єрмоленка з написом «Слава Україні! Героям Слава!», де продемонстровано чотирьох чоловіків-воїнів з різних історичних епох України, тоді як центральною фігурою є жінка-військова, що уособлює сучасність. Нова образність може свідчити про розвиток гендерних відносин в українському суспільстві, де жінка ХХІ ст. поступово отримує рівні права з чоловіком. Також конотація образу вказує на те, що обов'язок жінки не обмежується лише народженням і вихованням дитини.

Дослідниця О. Кісь визначила, що саме військо є одним з найдавніших символів гегемонної маскулітності й плацдармом чоловічої ідентичності та влади. Так, репрезентацію маскулітності простежуємо в ілюстрації Анастасії Гайдаєнко, на якій дівчина в одязі з елементами мілітарі власноруч зашиває собі рану. У дослідженні В. Олійник зазначено, що саме в образах Анастасії Гайдаєнко зруйновано стереотип слабкої статі, де художниця полемізує щодо приреченості жіноцтва на суто домашню працю, зображуючи українку, яка зашиває рану на власній нозі.

Зазначимо, що у візуальних практиках часів повномасштабного вторгнення актуалізувався воєнний образ жіноцтва, що пов'язано з розширенням соціальної ролі жінки. Виведені нами ознаки, а саме: сила, жорстокість стосовно ворога, мужність, що показано в більшості популярних зображень, поєднуються в образі жінки-воїтельки. На противагу цьому транслюються стереотипні, сексуалізовані фемінні образи, що відповідають вкоріненій патріархальній традиції українського суспільства. Таким чином, в образі жінки-воїтельки репрезентовано маскулітність, що засвідчує злам у політиці щодо жіноцтва, та водночас сексуалізована фемінність з елементами мілітарі, яка відсилає до пережитків патріархальності в українському суспільстві, які радикалізуються війною. Тобто зображувальний діапазон жінки-воїтельки періоду повномасштабного вторгнення позначає трансформаційні процеси соціокультурного простору України, яким властивий поступовий відхід від традиційної оптики на жіноцтво, спровокований бойовими діями.

А. Лузан

**ПЕРСОНІФІКОВАНА СКЛАДОВА ХАРКІВСЬКОГО ДЕРЖАВНОГО
БІБЛІОТЕЧНОГО ІНСТИТУТУ В СОЦІОКУЛЬТУРНОМУ КОНТЕКСТІ
(1941–1942 РОКІВ)**

А. Luzan

**PERSONALIZED COMPONENT OF KHARKIV STATE LIBRARY INSTITUTE
IN THE SOCIO-CULTURAL CONTEXT (1941–1942)**

Період історичної кризи Другої світової війни сформував культурну парадигму зі специфічним ситуативним соціокультурним полем, у якому культура стає інструментом, включеним у процес досягнення результату: короткострокового —

протидія ворожому інформаційному впливу в моменті та довгострокового — перемоги. Крім держави, акторами соціокультурних процесів також є освітні інституції та безпосередньо персоналії, які виконують не тільки пропагандистську, агітаційну, а й інформативну, комунікаційну, мотиваційну, освітню функції. Одночасно соціальний компонент процесу персоніфікований іменами відомих особистостей, але масово знеособлений. Таким чином, для заповнення лакун у дослідженні історії діяльності Харківської державної академії культури, ця проблема потребує висвітлення.

Участь Харківського державного бібліотечного інституту (далі — ХДБІ) у формуванні соціокультурного поля періоду радянсько-німецької війни 1941–1945 рр. має значну персоніфіковану складову, про що свідчать архівні та довідкові матеріали ХДАК у формі заяв на відновлення документів про навчання на підставі «Тимчасових довідок», підтверджень двох чи трьох свідків, автобіографій та особових справ.

Хоча 17 вересня 1941 р. ХДБІ припинив діяльність, але культурно-освітня робота тривала в особах студентів, випускників і викладачів, частина з яких стали учасниками бойових дій, а частина — культурно-освітньої роботи. Слід звернути увагу на те, що військові бібліотеки були складовою військових частин, навчальних закладів, відомих будинків культури, тому випускники доволі часто служили за спеціальністю. Наприклад, у заяві Хвостика Миколи Сергійовича серед загальної інформації про запит зазначено, що він, завершивши навчання, виявив особисте бажання у червні 1941 р. стати до лав Радянської армії (станом на 1941 р. РСЧА) на посаду начальника бібліотеки (військова частина не зазначена).

Детальніше місце роботи вказано у заяві про допуск до складання іспитів Бабенка Григорія Михайловича, який 1941 р., відразу після випуску, був призваний Харківським окружним військовим комісаріатом за спеціальним набором до лав РСЧА та направлений до міста Чугуїв на посаду начальника бібліотеки Будинку червоної армії Авіаційного училища. Ще одне підтвердження наданої вище інформації наявне в автобіографії Демкіна Івана Валер'яновича, випускника Всеукраїнського інституту комуністичної освіти та викладача ХДБІ з 1948 р., який у 1941–1942 рр. був призваний і служив як начальник клубу 1-го артилерійського і 4-го стрілецького запасних полків у містах Чугуїв та Вороніж. Виокремленні з документів дані дають можливість визначити, що культурно-просвітня робота перших років війни відбувалась із залученням професійних кадрів, зокрема і випускників ХДБІ, та була частиною боротьби проти нацистської пропаганди.

Відповідно до специфіки соціокультурного поля війни, випускники та викладачі могли змінювати діяльність з культурно-освітньої на бойову, партійну, агітаційну, лекційну та пропагандистську. Ця інформація наведена в автобіографії Віри Миколаївни Мандрикіної, випускниці 1939 р., яка в евакуації працювала на посаді завідувачки бібліотеки, а також за іншою спеціальністю, зокрема й інструктором з партобліку політвідділу Сталінградського артилерійського училища.

Представники викладацького складу ХДБІ провадили культурно-мистецьку роботу. За наявними в особовій справі даними, Коваленко Самсон Ісаакович, випускник Харківського інституту політосвіти 1929 р., викладач ХДБІ з 1950 р., служив співаком ансамблю в Сталінградському військовому окрузі, Сталінградському, Південному, Четвертому Українському фронтах.

Просування бойових дій поставило питання збереження закладів вищої освіти шляхом евакуації, відповідно виникла потреба у високопрофесійних та вмотивованих кадрах. Таким спеціалістом став Майборода Олександр Артемович, який з осені 1941 р. — по серпень 1942 р. працював директором наукової бібліотеки Українського об'єднаного державного університету (Харківського і Київського) в місті Кзил-Орда. Він був випускником Харківського інституту народної освіти, а з 1947 р., заступником з науково-навчальної роботи ХДБІ.

Таким чином можна зазначити, що виокремлена та узагальнена інформація з архівних матеріалів показує персоніфіковану соціальну складову ситуативної культури війни через роботу персоналії у військових інституціях за місцями призову на службу. Актуальність проблеми посилюється тим фактом, що на території УРСР, станом на 1941 р., ХДБІ був єдиним закладом, який випускав спеціалістів відповідного фаху. Також, аналіз зібраної інформації надав можливість побачити, що культурно-освітня робота, хоча і видозмінювалась залежно від наявних умов життя персоналії та знаходилась під впливом ідеології, але лишалась важливою частиною, напрямом, інструментом у війську, який був залучений задля досягнення довгострокової мети — завершення війни перемогою над нацизмом. У підсумку, зібрана інформація дозволяє фрагментарно заповнити лауну в дослідженні соціокультурної складової в історії ХДАК періоду німецько-радянської війни 1941–1945 рр. у контексті культурної парадигми Другої світової війни та може бути використана в подальших дослідженнях за темою.

О. Козоріз

ВПЛИВ МАСОВИХ БАГАТООСІБНИХ ОНЛАЙНОВИХ РОЛЬОВИХ ІГОР НА СВІТОВУ КУЛЬТУРУ ХХІ СТОЛІТТЯ

О. Козоріз

THE INFLUENCE OF MASS MULTIPLAYER ONLINE ROLE-PLAYING GAMES ON THE WORLD CULTURE OF THE XXI CENTURY

MMORPG, або «масова багатоосібна онлайн-рольова гра» (massively multiplayer online role-playing game) є спеціальною сюжетною онлайн-відеоігрою, у якій геймери, приймаючи за допомогою аватарів образ персонажів у віртуальному фантастичному світі, взаємодіють з великою кількістю інших гравців, розподілених географічно. Це поняття тісно пов'язане з MMO (Massively Multiplayer Online Game — масова багатоосібна онлайн-гра), проте від інших MMO-ігор MMORPG відрізняються нелінійною системою заохочень за вимогою. Основні ознаки MMORPG: рольова складова, особливе віртуальне ігрове середовище, присутність ігрових та неігрових персонажів, наявність сюжету та віртуальних предметів, завдань (квестів), спільнот геймерів (гільдій), винагород за сумісне проходження етапів гри.

Українські культурологи справедливо зауважують, що прогрес інформаційних технологій та Інтернету сприяє стрімкому підвищенню інформаційних потоків в економіці та інтенсифікації культурного обміну між країнами. Цей вплив дедалі підсилюється, поширюючи таким чином внесок культури на розвиток спільнот і процес глобалізації світової економіки. Відповідно, ігри MMORPG, як прояв глобалізаційних ознак суспільства ХХІ ст., мають вплив на світові культурні процеси в кількох аспектах: соціальної взаємодії, культури спільної гри, творчого