

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

Факультет культури і мистецтв

Кафедра культурології

**ФЕНОМЕН ГРИ ТА «ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ»
У СУЧАСНІЙ КУЛЬТУРІ**

Кваліфікаційна робота (проект)

на здобуття ступеня вищої освіти “бакалавр”

Виконав: студент

Спеціальності 034 Культурологія

Освітньо-професійної (наукової)

програми Культурологія

Чумаченко Д.О.

Керівник к.п.н., доц. Форостян А.Ф.

Рецензент к.п.н., доц. Ракович В.В.

Херсон – 2020

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Теоретичні основи дослідження	5
1.1.Методологія дослідження гри та ігрової діяльності.....	5
1.2. Осмислення феномену гри у культурологічній думці ХХ століття.....	10
1.3. Сучасне розуміння гри та ігрової діяльності.....	17
РОЗДІЛ 2. Гра і віртуальна реальність у соціокультурному просторі сучасності	22
2.1. Сучасні соціокультурні трансформації гри.....	22
2.2. Віртуалізація сучасної культури.....	26
2.3 Результати соціологічного опитування «Ігрові вподобання сучасників»	35
РОЗДІЛ 3. Освітньо культурний проект «Взаємодія віртуального та реального в сучасній культурній діяльності»	44
ВИСНОВКИ	48
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	55
ДОДАТКИ	59

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. У сучасній культурі постмодерного, інформаційного суспільства, на перший план виходить феномен гри та віртуальної реальності.

Сучасна епоха, визначальний вплив на яку має фактор інформаційних технологій, відбилася на розвитку культури і її проявів, причому ряд цих змін настільки значний, що дозволяє говорити про істотні трансформації її основ та феноменів. Наслідком цього став процес віртуалізації сучасної культури, і чільне місце у цьому процесі займає гра, яка стає однією з домінант сучасної культури. Ігрову діяльність як один з феноменів культури розглядали у багатьох філософських, психологічних та культурологічних дослідженнях (І. Кант, Г.Гадемер, З. Фрейд, Е. Берн, Й. Хейзенга, М.Бахтін, У. Еко та ін.)

З настанням епохи «інформаційного суспільства» у науковій літературі набуває поширення поняття «віртуальної реальності» і «віртуалізації культури» Фундаментальними, з приводу аналізу культури і суспільства «нового типу», є роботи Д. Белла, А. Тоффлера, Ж. Боріяра, Г. Макюена, М.Кастельса та інших. Основна увага у цих дослідженнях зосереджена на аналізі особливостей «інформаційного суспільства», а окремі культурні феномени, такі як гра майже не розглядаються.

Викладене вище зумовило наш вибір теми кваліфікаційної роботи *«Феномен гри та «віртуальної реальності» у сучасній культурі»*

Мета і завдання дослідження: Мета кваліфікаційної роботи полягає у дослідженні взаємодії і трансформацій феномену гри та віртуальності у культурі сучасності.

Досягнення поставленої мети ґрунтується на вирішенні наступних завдань:

- Проаналізувати основні методології дослідження гри та ігрової діяльності.
- Розглянути осмислення феномену гри у культурологічній думці ХХ століття.
- Виявити особливості сучасного розуміння гри та ігрової діяльності.
- Дослідити сучасні соціокультурні трансформації гри
- Проаналізувати процес віртуалізації сучасної культури.
- Провести соціологічне опитування «Ігрові вподобання сучасників»
- Розробити освітньо культурний проект «Взаємодія віртуального та реального в сучасній культурній діяльності»

Об'єкт дослідження: Феномен гри в сучасній культурі

Предмет дослідження: Трансформації гри у культурі інформаційного суспільства.

Структура кваліфікаційної роботи складається зі Вступу, 3 розділів, Висновків, Списку використаних джерел, Додатків.

РОЗЛІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Методологія дослідження гри та ігрової діяльності.

Гра та ігрова діяльність у сучасній науці розглядаються з позицій філософської, психологічної та педагогічної методології. Враховуючи складність феномену «віртуального» у сучасній культурі і контекст нашого дослідження, розглянемо зазначені вище підходи.

У філософії гра осмислюється з часів Платона та Аристотеля, а її сучасне розуміння розпочалося наприкінці XVIII- XIX столітті.

Так у німецькій класичній філософії гра розглядалась як феномен пізнання, що відображає природу людини та уможливує досягнення дійсності. У І. Канта пізнання є не спогляданням, а конструюванням предмета й виступає діяльністю, яка виконується за власними законами. Відповідно, гра означає дію, сенс якої у відкритті для себе та світу самого себе. На відміну від діяльності буденної, як то професійна, гра за Кантом, завжди є вільною й реалізується виходячи з внутрішньої потреби активності, а не під впливом доцільності. За німецьким філософом Ігровій діяльності притаманна чиста рефлексивна форма доцільності [18, с. 36].

Гра набуває тут ознак синтезу реального та ідеального, відбувається естетизація процесу і, відповідно, самої дії. Тобто гра стає мистецтвом.

Натомість Г. Гегель вважав, що мистецтво не варте того, щоб «бути предметом наукового розгляду, оскільки воно залишається приємною грою й, навіть переслідуючи більш серйозні цілі, усе ж таки

суперечить їх природі» [9, с. 15]. Гра ніби «служить двом панам»: з одного боку, вона підпорядковує себе високій меті, а з іншого – допомагає неробству та фривольності. Пізніше, у Ф. Ніцше, ця теза трансформується у «Аполонівську» та «Діонісійську» складову культури.

Ототожнюючи гру з мистецтвом, філософ зауважував що, окрім усього багатства природних образів, вона ґрунтується на творчій уяві, яка, має невичерпні можливості і поряд з природними формами створює свої, оригінальні твори. У контексті ідеї пізнавальної активності гра, у німецькій класичній філософії, виступає як творче осягнення дійсності та природний спосіб забезпечення цілісності людського існування.

На думку Г. Спенсера, «основна істина філософії» полягає у визнанні існування сили, яка, залишаючись сталою кількісно, завжди змінює свої прояви. У англійського філософа ця теза набуває значення методологічного постулату у поясненні будь-якого предмета чи явища, у тому числі й гри. Згідно з еволюціоністкою доктриною, прибічником якої був Спенсор, «при кожному покращанні організації утворюється певна економія і таким чином додається надлишок сили. Цей надлишок витрачається сам по собі на діяльність, яку ми називаємо грою» [7, с. 207]. Остання прямо пов'язується з активною руховою діяльністю, оскільки «єдиний критерій надлишку сили – створюваний цим надлишком рух» [7, с. 209]. Ігрова діяльність відтворює переважно ті дії, які є важливими для збереження життя індивіда, а викид надлишкової енергії супроводжується задоволенням від самого процесу гри.

На відміну від еволюціоністів представники герменевтичного напрямку значно розширюють поняття гри. Так В.Дильтей, знаходить гру в діяльності дитини та в мистецтві. У німецького мислителя це поняття набуває бінарного значення: по-перше, гра - це звільнення енергії «душевного життя дитини», яке виливається в «ілюзію» [40,

с.344]; по-друге, гра - це мистецтво, яке приносить задоволення вже не тільки дітям, а й дорослим [40, с.375]. У своїх поясненнях того, що зближує обидва ці види гри, Дітей апелює до їх ілюзорності і ненав'язаності. У контексті нашого дослідження слухним є ототожнення філософом гри та мистецтва, згодом у культурософських розвідках ХХ століття ця теза виляється у поняття « мистецької гри» та « гри-мистецтва». Хоча Мартін Гайдеггер зауважував, що поезія (*мистецтво*) не може вважатися грою (*вона лише зовні нагадує гру*), а значить і мистецтво в цілому - не гра.

Натомість учень Гайдеггера Г. Гадамер, у своїх розвідках надає грі значно більших пріоритетів. На його думку сама мова є грою. Традиція представляє собою гру - гру в стихії мови, а герменевтика дає можливість взяти участь в цій грі [8, с.514]. На думку філософа «Суб'єкт гри - це не гравець; в кращому випадку гра досягає через гравців свого втілення» [8, с.148]. Ця теза стає ключовою у розумінні феномену гри, не тільки у Гадамера а й у всій герменевтичній філософії. Також, на відміну від Гайдеггера, він вважає: «Буття мистецтва належить грі як такій» [3, с.162]. Згодом у Поля Рикера це отримає назву «дискурса» який, на його думку є об'єктивуванням «життєвих сил в психічних, а потім і в історичних зв'язках» [36, с.50]. Тобто інтерпретація гри набуває психологічних ознак.

Розглянемо психологічні концепції гри більш детально.

Засновник психоаналізу австрійський психіатр і психолог Зігмунд Фрейд розглядав культурні норми і цінності як продукт витіснення первинних інстинктивних потягів людини, що шукають собі виходу, а гру - як реалізацію витіснених з життя бажань, як «найбільш ранні нормальні форми діяльності»: «... діти повторюють в грі все, що в житті справило на них велике враження, причому вони зважують враження ... вся гра знаходиться під впливом домінуючого в цей час бажання: бути дорослим і робити те, що роблять дорослі », зазначав він у своїй роботі «По той бік принципу задоволення ». [13].

Аналізуючи травматичні неврози та ігри півторарічної дитини (перекидання дерев'яної дощечки з мотузкою на край ліжечка після відходу матері з кімнати), Фрейд робить висновок про символізації змісту «всієї травмуючої ситуації»: почуття помсти, зверненої на матір за те, що вона покинула дитину. Вчений вважає, що в основі травматичного неврозу і дитячих ігор лежить одна і та ж тенденція до нав'язливого повторення, так як з моменту народження дитина піддається всіляким травмуючим впливам. Гра, по Фрейдю, є єдиним засобом, що надає шанс не стати травматичним невротиком. [13].

Більш сучасне розуміння феномену гри знаходимо в роботах американського психолога Ерика Берна. Гру він розглядає як один із способів структурування часу та різновид людської діяльності. Як психолога Берна більше цікавлять люди, які грають в ігри, ніж ігри, в які грають люди. На його думку термін «гра» може застосовуватися навіть по відношенню до самогубства, алкоголізму, наркоманії, злочинності і шизофренії. Ключовою рисою ігор, вважає цей автор, є «не емоційна нещирість, а керованість почуттів» [2, с.5].

Як психолог, Берн зосереджує увагу на емоційному стані учасників гри. «Гравці не відчують один до одного щирих почуттів. У грі завжди проявляє себе тимчасова угода, але аж ніяк не союз» [2, с.5-6].

Саму ж гру він визначає як важливу частину соціальних контактів, а соціум, за американським психологом, це ігрова матриця де кожен з гравців грає свою роль, керуючись певними правилами.

Щось схоже ми можемо побачити у американського радикального теолога Харві Кокса, у його психології гри та революції. Він, зокрема, стверджує: «Гравці відчують себе реальними в тій мірі, в якій вони усвідомлюють нереальність системи, в якій живуть ... У грі ми бачимо, що кордони, створені політичною структурою - не більше ніж спроба людських істот впоратися з реальністю . Коли я граю, я знаю, що я більш реальний, ніж правила гри. Я можу змінити їх, якщо інші гравці згодні, я можу створити нові правила і взагалі нову гру. Гру не можна вважати

вічною і незмінною. «Моральні заборони», ідеї «порядку» і «послідовності» більше не заважають особистості в її власних планах і діях» [6, с.46]. У віртуальних іграх гравець може створювати власну імперію, завоювати світи або влаштувати всесвітню епідемію при цьому бути вільним від моральних обмежень.

У постмодерній філософській та культурологічній парадигмі філософське та психологічне розуміння гри зближуються, а саме поняття застосовується для пояснення та моделювання різних «серйозних» ситуацій реальності. Так, наприклад, видатний американський політолог, соціолог та політик Збігнев Бжезінський у своїх поясненнях геополітичної ситуації вдавався до аналогій політики та шахової партії. З шахівницею, на якій відбувається боротьба за світове панування, він ототожнює Євразію, але дошка має не квадратну, а овальну форму і грають за нею більше ніж двоє гравців, така собі командна «гра в шахи» або «Control Strake». [3, С.47-48].

З філософським та психологічним розумінням феномену гри пов'язані і її інтерпретації у сучасній педагогіці. На дидактичному значенні гри наголошували ще Я.А. Коменський та Ж-Ж. Руссо, у сучасних дослідженнях гру розглядають як вид пізнавальної діяльності, або як метод і технологію навчання. На загал, гра розглядається як форма діяльності в умовних ситуаціях, спрямованих на відтворення та засвоєння дитиною соціокультурного досвіду. Так Н. Кудикіна виділяє дві групи ігор: *ігри за правилами* (що мають фіксований зміст) - загадки, ребуси, кросворди, лото, вікторини, конкурси, ярмарки, аукціони, спортивні, хороводні, естафетні, турніри, атракціони та *творчі ігри* (вільні) - художньо- конструкторські (з елементами праці) і сюжетно- рольові [40]. Гра набуває тут статусу «педагогічної технології». За Л. Масол дидактичні ігри (технології) розподіляються на: *сюжетно- рольові, інтелектуальні* (вікторини, ребуси, кросворди); *комп'ютерні ігри*, що спрямовані на формування загальнокультурних компетентностей, зокрема культурно-дозвіллевих. Основні методи роботи - ігри-блискавки, театралізації, міні-конкурси, завдання на перевтілення й ідентифікацію [40].

Гра та ігрова діяльність, виходячи з викладеного вище, у сучасній культурі стає феноменом пояснити, який з позицій філософії, психології та педагогіки досить важко, бо кожна з цих методологій не дає повної картини цього феномену. Культурологічні концепції гри ми розглянемо більш детально у наступному підрозділі нашого дослідження.

1.2. Осмислення феномену гри у культурологічній думці ХХ століття.

В історико-культурних дослідженнях гри, частіш за все пов'язують з розвитком мистецтва та культури. Цій темі присвячено багато сторінок в різних дослідницьких працях, наприклад, в книжках Л.О.Софронової про слов'янське бароко та романтизм [35]. Витоки і розгалуження уявлень про світ і місце людини в ньому привернули увагу Ю.М.Лотмана та Б.Н.Успенського, які також поставили проблему “іншого” в давньоруській культурі [40], а процес формування уявлень про оточуюче середовище досліджував В.Н.Топоров [35], який, по суті, наблизився до методики, запропонованої свого часу Леві-Стросом.

Всі ці роботи мають свою цінність, але, у контексті нашого дослідження краще спиратися на філософсько-культурологічні традиції, які своїми коренями пов'язані з формуванням феномену гри у культурі.

Такою є, наприклад, праця Йохана Хейзінги «Homo Ludens», де автор викладає концепцію послідовного зростання гри як феномену в життєвих ситуаціях та переходу її до сфери естетичного.

«Гра старша за культуру, бо поняття культури, як би досконало його не визначали, в будь-якому випадку пов'язане з людською спільнотою, а тварини зовсім не чекали появи людини щоб вона навчила їх грати» [47].

В грі виявляється не дух, але вже й не інстинкт. Голандський філософ відстоює «імматеріальний момент у самій сутності гри». В ній закладено певний зміст, і в ній бере участь («підіграє»), дещо таке, що переважає прагнення до підтримки життя. [44] . «Існування гри всяк час підтверджує, причому у самому вищому сенсі, супралогічний характер нашого положення у Всесвіті... Ми граємо, і ми знаємо що граємо, значить, ми більш ніж просто розумні істоти, бо гра є заняття позарозумне» [45].

Витоки гри філософ вбачає поза розумом, але це не означає , що гра є пусте марнування часу, а гравець - блазень. Гра - це особлива форма діяльності і як будь - яка діяльність має свої ознаки. Головна з них: «...вона вільна, вона є свобода» З нею пов'язана й друга: «Гра не є повсякденне життя й життя як таке . Вона скоріше вихід з рамок цього життя у тимчасову сферу діяльності» [44].

В своїх проявах гра щось означає, щось знаменує, «знаходить собі місце в сфері свята і культу, в сфері священного» [44].

Стосовно різноманітних форм гри Хейзінга докладно зупиняється на описі ігрового характеру війни .Остання може виступати як боротьба з обов'язковими правилами : «Про війну як функцію культури можна говорити, коли вона йде в межах певного кола, члени котрого визнають один одного рівними або, у всякому випадку, рівноправними. Якщо війна йде проти угруповань, члени котрих, в сутності, не визнаються людьми - у випадку коли за ними не визнають людських прав... - то в межах культури вона залишиться тільки в тому випадку, коли одне з угруповань, прагнучи зберегти власну честь, саме зв'яже себе певними обмеженнями» [47].

Саме ця теза є слушною, враховуючи популярність різних віртуальних «стрілялок» як то “Wold of Tanks” та “Conter Strike”. Будь яка віртуальна гра створює свій власний світ, відмінний від реального, в

якому звичайний «офісний планктон» перетворюється на «супер героя» чи «імператора орків». Віртуальний світ це світ новітніх міфів і своєрідного «мистецтва гри», тобто за відношенням до світу реального, віртуальний виступає альтернативою «сірих буднів», як світ «іншого».

Після Другої світової війни у семіотиці категорія міфу стала розглядатися як соціальна, школою Ролана Барта було сформульовано поняття «соціального міфу» [35], а Мірча Еліаде провів паралелі між функціонуванням міфу у примітивному суспільстві та його сучасними трансформаціями та поставив у зв'язку з цими проблемами проблему «іншості».

На рівні колективної свідомості навіть у цивілізованому суспільстві спрацьовують механізми міфологічного мислення, спливають на поверхню архетипи. Завдання сучасного дослідника - вміти розрізнити елементи нові і прадавні, знайти шлях до гармонізації різнобарвних та різномовних дискурсів, що творять обличчя культури.

Серед найбільш впливових і цитованих істориків культури другої половини ХХ століття почесне місце займає Мірча Еліаде - румунський філософ, антрополог, історик релігії. Більшу частину життя він провів на еміграції у Франції та Америці. Народившись на початку століття, Еліаде був і нашим сучасником (він помер у 1986 році). Він захоплювався йогою і аналізував шляхи розвитку західної цивілізації. “У своєму паломництві на Схід та втечі на Захід Еліаде був і залишався перш за все європейським інтелігентом і вченим, духовно причетним до філософських пошуків своєї доби та моральних пошуків свого кризового часу, що гостро переживав катастрофічність буття, шукаючи виходу засобами своєї науки та мистецтва”[40].

Наукова еволюція дослідника охопила найбуремніші роки минулого століття - від 1930-х, коли у Німеччині прийшли до влади

нацисти, до епохи «молодіжних революцій» 1960-х. Еліаде зумів побачити глибинну суть міфологізованих культур двадцятого століття, поставити сучасність у контекст розвитку самосвідомості людини.

Один з основних дослідницьких чинників для нього - відчуття розбіжностей між міфологічним та профанним (історичним) часом. Велике значення при цьому має і проблема «іншого», яку Еліаде вирішує без традиційного для європейця «культурного шоку» перед лицем екзотичних неєвропейських цивілізацій.

Як відомо, ще Ясперс писав про протилежність архаїчного розуміння часу та західного історичного світобачення [40]. У передмові до англійського видання своєї книги «Міфи, сновидіння, містерії» Еліаде пише про конфронтацію «двох типів мислення», які можна назвати сучасним та традиційним:

«Як ми знаємо, зустріч та конфронтація цих двох типів цивілізації рахується серед найбільш важливих подій останньої чверті століття... З одного боку, на перший план вийшли екзотичні та примітивні народи, і людина Заходу для того, щоб встановити і підтримувати контакт з ними, вимушена вивчати їхню систему цінностей. З іншого боку, стався цілий ряд змін у поглядах європейців на культуру, змін, які передували виходу на сцену історії неєвропейських народів...» [40].

На щастя, як говорить Еліаде, визначні культурні течії цього століття - відродження деяких релігій, аналітична психологія, поява сюрреалізму та інші авангардні течії в образотворчому мистецтві, етнологічні студії і таке інше - підготували ґрунт і полегшили розуміння психологічних установок, які спочатку здавалися неповноцінними, дивними, або ж шокуючими.

Колись відбудеться зустріч європейської цивілізації з істинно «іншим» культурним світом. Конфронтація з «іншими» допоможе людині Заходу краще зрозуміти саму себе. Зусилля, витрачені на

«правильне» розуміння способу мислення, відмінного від західної раціоналістичної традиції - буде спрямоване головним чином, на розшифровку міфів та символів, а платнею за це стане значне збагачення свідомості людини Заходу.

Сучасна технологічна культура змінює спосіб мислення людини, наш типовий сучасник і декількох годин не може почуватися «нормально» без інтернету, що б не впасти в депресію перебуваючи «off laene». Звісно у своїх дослідженнях Еліаде спирається на більш традиційні культурні форми.

Європейська культура вже має досвід вивчення символів та міфів. Еліаде в першу чергу називає роботи Фрейда та його учнів: «З деякою впевненістю ми можемо сказати, що перший систематичний аналіз та тлумачення цих «чужих» світів, підсвідомого, з якого виростають символи та міфи, були проведені Фрейдом»[13]

Але адекватне розуміння неєвропейських цивілізацій - це розгляд самотності культурних здобутків неєвропейських народів з таким же захопленням, «яке ми виявляємо при вивченні сучасників Гомера, пророків Ізраїля або містицизму Мейстера Екхарта»

За Еліаде, такі зіткнення можуть навіть привести до оновлення проблем філософії, так само як відкриття екзотичних примітивних мистецтв півстоліття назад відкрило нові перспективи перед європейським світом мистецтва.

Еліаде впевнений, що розширення людського знання - в інтересах всіх наук про людський розум. Але він далекий від прямолінійного просвітительського раціоналізму. Величезна заслуга Еліаде перед сучасною антропологічною та історико-культурологічною теорією полягає в тому, що він ввів у широкий обіг не тільки термін «сучасний міф» (зрештою, про те ж саме писав і Ролан Барт), але й зумів окреслити функціонування міфологічної свідомості в історії людства.

Що таке міф? Це питання Еліаде ставить у першому розділі згаданої праці. У XVIII сторіччі міфом вважали все, що виходило за межі реального: «створення Адама» чи невидима людина, а також зулуська оповідь про створення світу, чи «Теогонія» Гесіода - все це були міфи» Дослідник аналізує сучасну йому історію. Він порівнює комуністичну ідеологію з нацистською і окреслює їх міфологічність, цілковито розуміючи, що має справу з тим, що зайняло центральне місце, яке в традиційних культурах займає міф. «Ми розглядаємо міф як тип людської поведінки, і в той же час як елемент цивілізації, тобто таким, яким він є в традиційних культурах» [35].

Еліаде також оригінально трактує поняття архетипу, подаючи його скоріше в августинському, ніж у юнгіанському значенні: “я маю на увазі не ті архетипи, які були описані К.Г.Юнгом... Для Юнга, як відомо, архетипи - це структури колективного несвідомого. Але я... зовсім не торкаюсь проблем глибинної психології і не працюю з проявами колективного підсвідомого. Я вживаю поняття «архетип»... як синонім до “зразків для наслідування” і «парадигм»...” - [35], - писав Еліаде у праці «Міф про вічне повернення».

Якщо Юнг йде вглиб людської свідомості, розкопуючи, як археолог, найдрібніші деталі, що залишилися від швидкоплинних століть, то Еліаде несе запал “тотальної історії”, про яку Мішель Фуко писав: “Задум тотальної історії - спроба відновити форми цілісності цивілізації, матеріальні чи духовні принципи суспільства, загальний зміст усіх феноменів даного періоду та закони їх об’єднання, - словом, усе, що можна було б назвати «обличчям часу».

Саме завдяки своїй постійній увазі до «періодів великих плинностей» Еліаде досягає того, що його «археологія» не тільки реконструює форми міфологічного мислення в традиційному суспільстві, а й пояснює проблеми сучасної людини, що живе в

історичному, за терміном дослідника – «профанному» часі. Більше того, його роздуми можуть бути апліковані на майбутнє, стати елементом футурології.

На наш погляд, концепція Еліаде має певний зв'язок з дискурсивним аналізом. В ній відображено, як людська свідомість з первісних часів засобами мови міфів освоювала дійсність, структуруючи її у специфічному «синтаксисі архетипів». Досліднику вдалось вхопити той момент, коли один тип освоєння дійсності - традиційний - змінюється іншим - історичним. І він зумів показати, як саме старий досвід, складаючи щось на зразок референтної ситуації сучасного процесу культурного мовлення, проривається назовні і впливає на уявлення та дії людей сьогодення.

Сценарії багатьох віртуальних ігор в своїй основі мають мотив «зустрічі з іншим» і ґрунтуються на міфологічно – архетипних схемах в яких поєднуються фантастика, історія та міфологія («Асасін», «Word of Craft»), а за мотивами цих ігор знято навіть фільми. Тобто віртуальна гра стає реальним сучасним мистецтвом.

В такому контексті проблема «іншості» набуває неабиякого значення. В найбільш розповсюдженному, майже буденному значенні «інший - це людина, яка вирізняється серед маси. Кожна епоха наголошувала на своїх особливих акцентах: релігійних («бусурмани», «гяури», «схизматики» і таке інше), національно-етнічних чи расових (знаменитий Отелло!), сексуальних (гомосексуалізм). Останнім часом в західноєвропейській, а особливо - в американській науці під категорію «інших» підпадають навіть жінки та діти. «Іншість» визначається сукупністю дискурсивних відносин, що продукуються суспільством, недарма найяскравіше вона маніфестується у мові. Визначну роль тут відіграє сприйняття «іншого» суспільством, в якому він перебуває.

Таким чином, «іншість» постає перед нами як продукт діалогічних відносин і як результат «суспільного театру», «вистава» в якому не відбудеться, якщо немає когось із необхідних учасників: актора чи глядача.

Перейти на сторону «іншого», зрозуміти його, залишаючися по цю сторону бар'єра, - справа дуже нелегка. Набагато простіше втіки від реальності у віртуальний простір Людина, що зважається на це, ризикує опинитися у становищі «свого серед чужих, чужого серед своїх». Наслідком може стати, що найменше, культурний шок, або навіть не психологічний, а психіатричний розлад.

1.3. Сучасне розуміння гри та ігрової діяльності.

Реалізація сучасної постмодерністської теорії гри ґрунтується принципі сприйняття «світу як тексту» і, як наслідок, зацікавленість багатьох сучасних дослідників лінгвістичним значенням гри.

Так, Л. Вітгенштейн, вважаючи, що засобами «граючої» мови описати гру неможливо, все ж висуває концепцію мовної гри, Зідно якої комунікативні системи (моова, культура та ін.) підкоряються своїм внутрішнім правилам та конвенціям: «Знак (речення) отримує своє значення з системі знаків мови, до якої він належить» [44]; іншими словами, «якби ми мали назвати щось таке, що є життям знака, ми повинні були б сказати, що це його вживання» [45]. Ця теза нагадує, згадану вище, «ігрову модель культури» Хейзенги, а висновком з неї

стає положення про те, що значення слова кожен раз визначається своїм контекстом або конкретної «мовною грою», яку сприймає граюча в неї людина. Ми бачимо тут ситуацію, яку Хейзенга називав «агоном». Культура постає як результат ігрової діяльності людини, а «мовні ігри» лише висловлюють в мові те, що вже присутня реальності. Сама ж гра виступає одним з естетичних принципів постмодернізму.

В ширшому значенні поняття «постмодернізм» вживається зараз в багатьох сферах – мистецтві, літературі, музиці, архітектурі для окреслення творів, «у яких спільним знаменником є стилістичний плюралізм і тенденція до переборення претензій високої модерністичної культури» [39]. Один із провідних теоретиків постмодернізму Жан-Франсуа Ліотард описав його як «стан знання в більшості високорозвинених суспільств» [39]. Програмною роботою Ліотарда з проблеми постмодерності стала книга “La Condition postmoderne” («Стан постмодерності»), написана в 1979 році на замовлення уряду Канади – університетської ради провінції Квебек. В ній він висунув цікаві положення про наративність у науковому дискурсі й сфері знання. Ліотард проаналізував ритуальні оповіді одного з індіанських племен Південної Америки і прийшов до висновку, що затверджені традицією формули на початку оповідання, коли оповідач представляє себе і свою розповідь слухачам, є не що інше, як затвердження його легітимного права оповідати взагалі [39]. Цю заувагу Ліотарда можна було би цілком примінити для розгляду, наприклад, початкових формул «Слова о полку Ігоревім», де оповідач хоче починати своє сказання, старими словами, але про сучасні йому події. Цікаво, що Ліотард у своєму аналізі підкреслює, що специфічна ритміка оповідання направлена на те, щоб виправити нерегулярності в реальному часі. Оповідь як така «розвіює або зупиняє почуття часу» [39]. Тому навіть у випадках, коли оповідь

стосується давно минулого, її справжня ціль зводиться до маніфестації оповідання як такого, що існує в теперішньому часі.

У світлі цієї теорії Ліотард пізніше так визначив постмодернізм:

«Спрощуючи до екстремі, я означую постмодернізм як недовірливість по відношенню до метанаративів... Наративна функція втрачає свої чинники, свого великого героя, свою велику небезпеку, свою велику ціль. Вона розвіюється по хмарах наративних мовних елементів, наративних і в той же час денотативних, приписуючих, описуючих, і так далі» [35. 138].

Осмилюючи шляхи розвитку мистецтва у XX столітті Умберто Еко наголосив у своїй передмові до роману «Ім'я троянди» («Il nome della rosa») у 1983 році, що «з 1965 року стали наочними дві думки»: можливість використання «чужого» митецького матеріалу у авторському творі та іронічне переосмислення цього матеріалу [37. 227]. Тим самим і проголошується початок ери постмодернізму, який Умберто Еко розуміє як позаісторичну категорію, як «спосіб діяльності» та своєрідну мистецьку форму гри. Крім того, дослідник вказує на розвиток постмодерністських тенденцій навіть у творчості одного митця:

«Дивіться, що відбувається з Джойсом. Його «Портрет» - спроба твору в дусі модерну... «Уліс» - десь на кордоні. А ось «Поминки по Фінегану» - вже постмодернізм, в усякому разі, початок постмодернізму. Для його розуміння потрібне не заперечення вже сказаного, а його іронічне переосмислення» [37. 227].

Таким чином, можна допустити, що й сама гра т може переживати трансформації у зв'язку з розвитком нових тенденцій у культурі сучасності.

Ігрова діяльність - такий вид людської дії, результати якої, на переконання самого учасника, не впливає на реальний стан справ. Будь-

яка гра пов'язана з іронічним ставленням до процесу гри, її результату і до самого себе як гравця. З гри завжди можна вийти; її правила завжди можна поміняти (або, принаймні, змінити участь в одній грі на участь в іншій).

Звісно неможна зводити сучасну соціокультурну ситуацію лише до поняття гри, оскільки її аналіз вимагає дослідження і інших фундаментальних видів людської діяльності: творчість, праця, любов та інші. У сучасному суспільстві гра є однією з людських соціокультурних практик. Хоча, досить часто, не-ігорові практики приймають вид гри, а від початкової «серьозності» зберігається лише зовнішня форма. Це стосується і про політики, і про економіки, науки,; ці та інші види діяльності у масовій культурі часто являють собою лише сукупність «рольових ігор» і способів формальної імітації.

Якщо людина вступає в таку гру, і починає ставитися до неї як до серйозної справи, то гра перестає бути грою. Втрачається можливість виходу з гри або зміни правил і притамання справжній грі внутрішня іронія. притамання справжньої грі. Сучасна людина може не усвідомлювати, що віна грає (в життя, кар'єру, любов); проте іронічне ставлення до того чи іншого заняття, не дає їй остаточно перетворитися на персонажа комп'ютерної гри «Sims». Ці імітації, за Жаном Бдріаром, є симуляцією реальності:

«Такою є симуляція у своєму протиставленні до репрезентації. Остання виходить з принципу еквівалентності знака і реального (навіть якщо ця еквівалентність утопічна, вона є фундаментальною аксіомою). Симуляція, навпаки, виходить з *утопії* принципу еквівалентності, з *рішучого заперечення знака як цінності*, із знака як реверсії та умертвлення будь-якої референції. Тоді як репрезентація намагається поглинути симуляцію, тлумачачи її як хибну репрезентацію, симуляція охоплює всю будову репрезентації, яка сама стає симулятором» [5]

Характеризуючи сучасну соціокультурну ситуацію Ж. Бодріяр писав: «...ми повсюди живемо у світі, навдивовижу схожому на оригінальний — речі в ньому продубльовані за своїм власним сценарієм. Однак існування копії не означає, як у традиції, неминучість їхньої смерті — вони вже очищені від своєї смерті, надійніше навіть, ніж від свого життя; більш усміхнені, більш справжні у світлі своїх моделей, як обличчя в поховальних закладах» [5].

Сучасна культура - це культура серійності і серіалів. Серія продовжує собою оригінал, імітує його. Але сьогодні, масовій свідомості, оригінал у більшості випадків невідомий, він «загубився» серед безлічі власних репродукцій та ремейків, які імітують, досить часто, раніше зроблені копії. Вони, за Бодріяром, «...вже більше нереальні, але належать до порядку гіперреального та симуляції. Мова більше не йде про хибне відображення реальності (ідеологію), вона про те, аби приховати, що реальне більше є реальним, і, отже, про те, аби порятувати принцип реальності». [5].

Сучасна ігрова діяльність за своєю суттю є перш за все віртуальною. У сучасній культурі стираються межі між реальним і ігровим. Віртуальна «картина світу» стає «істиною», що вводить в оману; вона, подібно до «Sims», будується на точному копіюванні, наслідуванні, імітації реальності.

Поширення ігрового «стандарту» на всі сфери людського буття свідчить про втрату серйозного і відповідального ставлення людини до обґрунтованості і перспектив свого існування, про значну «полегшеності» сприйняття людиною екзистенціальної ситуації.

У постмодернізмі ніщо неможливо всерйоз. У грі ніхто нікому нічого не винен: гра відбувається несерйозно, але якщо життя стає грою, то вона втрачає сенс, його місце займають індивідуальний інтерес і особиста безпека.

РОЗДІЛ 2.

ГРА І «ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ» У СОЦІОКУЛЬТУРНОМУ ПРОСТОРИ СУЧАСНОСТІ

2.1. Сучасні соціокультурні трансформації гри

Як зазначалося вище, гра у сучасній постмодерній культурі набуває аксіологічного значення. З суто розважальної діяльності вона перетворюється на культуротворчий елемент, охоплює всі сфери буття сучасної людини. Це пов'язано у першу чергу з розвитком інформаційних технологій і становленням, за висловом А. Белла, інформаційного суспільства.

Сучасна людина не уявляє своє життя без гаджетів, мобільників, Інтернету. У сучасній культурології та соціології виникло навіть нове поняття на означення людини інформаційної епохи: за аналогією з homo ludens Хейзенги - homo mobilis, що живе завдяки інформаційним технологіям (зв'язку, транспорту, інформації), які змінюють способи і форми її активності. Зазнають трансформації форми людської діяльності. Так щоб задовольнити довічне прагнення до новизни або отримати нову інформацію наш сучасник скорше «прогуляється» по сайтам ніж піде до бібліотеки, особисте спілкування все більше заміщується віртуальним контентом, публікацією у соцмережах, потреба у розвагах задовольняється віртуальною грою. Тобто, за Бодріаром, людина створює власний світ симуляцій і симулякрів який стає спрощеною моделлю реального життя, а технології створюють ефект присутності. Більш того, у людини формується уявлення про те, що будь яку життєву, реальну, ситуацію можна «перезагрузити», розпочати гру з початку, використовуючи більш ефективну стратегію змінити життєву траєкторію.

Весь особистий простір, буття людини свідомо виноситься на публічне обговорення, подається як життя-уявлення, театр, спектакль

(соціальні мережі, фото, віртуальні щоденники та інші види контенту), де він виставляє своє життя, свій внутрішній світ з усіма його потребами і бажаннями .

Сучасна людина створює і постійно живе у величезній кількості знаків, образів, символів, які формують його реальність як гіпертекст масової комунікації, яка сприймається як спектакль, де вона сама стає частиною великого дійства. Гра стає засобом і формою вираження публічності, допомагає через слово, жест, рух продемонструвати себе.

Характерними рисами цієї гри стають карнавальність, іронія, несерйозне ставлення навіть до традиційно серйозного (життя і смерті, народження, краси і добра, любові, сім'ї), формують культуру, в якій симулякр як модель, видозмінюється в залежності від мети застосування. (Ж. Дельоз, Ж. Бодрійяр та ін.).

Все це призводить до того, що людина граюча втрачає свою персональну ідентичність, замінюючи її множинної (рольової) ідентичності, кожен прояв якої служить симулякром - знаком, що відсилає до чогось іншого.

Сучасні симулякри як простір знаків, що виникають в процесі ігор, виробляють нові смисли в ідеології, інформації, соціальній реальності, які сьогодні успішно маскують відсутність присутності реальної дійсності.

Видовищні театралізовані технології ілюзорно реконструюють світ, пронизують всі структури і форми культурного простору. «Суспільство спектаклю» (Гі Дебор) стирає межі між світом і людиною, поєднуючи воедино реальність і ілюзію; стає стилем, способом, формою включення і пред'явлення себе в якості не тільки відвідувача, а й безпосереднього учасника вистави.

Традиційні форми буття (освіта, кар'єра, сім'я) замінюються низкою соціальних ролей, де суб'єктність розчиняється у прийнятній для

людського соціальності. «Індивід соціально контекстуалізується, виникає нове функціональну єдність" людина - і - його оточення "» [26]. І соціокультурний простір стає також - «видовищем надмірності» [15]. Всі зовнішні атрибути, знаки, форми вираження, типажі і задані ролі штучно пред'являють реальні емоції, почуття і переживання через ігразацію самої культури, котра заміщає реальне життя симулякрами .

В епоху постмодерну втрачається відмінність між ігровим (не серйозним, штучним, блазнівським) і серйозним. Гра сьогодні - це не просто елемент культури (Й. Хейзінга), вона стає способом буття людини в світі, звідси і відбуваються зміни в ставленні до неї як до власне гри. Сучасник, постійно присутній в ігровому полі повсякденності, втрачає контроль над можливістю вийти з гри на свій розсуд, змінюючи самостійно правила, перебудовує своє буття в контексті готовності до ризику, блефу, маніпуляції собою та іншими. Реальна життєва практика починає сприйматися сучасником як щось несправжнє, тимчасове, легко змінюване. Нове ставлення людини до гри обумовлено новим історичним і культурним контекстом.

Численні роботи, присвячені аналізу епохи постмодерну, відзначають характерні для неї радикальні аксиологічні зрушення. Те що М. Фуко назвав «зміною парадигми», а Ж. Деріда – «деконструкцією».

Слід зазначити, що постмодернізм прагне концептуально обґрунтувати ігровий принцип для опису світовідчуття сучасника. Адже швидкі зміни у суспільстві вимагають порушення традиційної, одновимірної логіки, і ігровий принцип ризику, проби стає природним способом знайти вихід в будь-якій ситуації через суб'єктивний вибір версії з багатьох можливих інтерпретацій. Дану версію «людина граюча» розглядає як особисту знахідку, інновацію, результат вільного особистісного вибору, тим самим симулятивно задовольняючи свої потреби в творчості і самореалізації.

У сучасній культурі гра все більше інституалізується, проникаючи в біржові, економічні, політичні, соціальні, прикладні сфери. Численні лотереї, конкуренція, моделювання суспільних відносин підтримуються правилами, структурними мотивами і змістом ігор. Ігрові практики все більше вбирають в себе життєву активність людини, формуючи його соціокультурний тип, ступінь духовного і морального розвитку.

Ідеологія постмодернізму націлює людини на реалізацію образу і стилю життя, що виключає перспективу планування життя заради

«псевдостабільного справжнього» [15]. Орієнтуючи людину не на творчість, а на споживання, постмодерністська культура змушує її шукати нововведення в відомих текстах та форматах, але при цьому розуміти і пред'являти їх значення у вигляді інтертексту або «палімпсесту», нашарування одних елементів на інші з нівелюванням смислового контексту.

«Постмодерна чуттєвість», сполучена з хаотичним уявленням про світ, відкриває перспективу нескінченних мовних ігор: «абсолютно вільному, нічим не стиснутому, самодостатньої і притому іронічного оперування текстами, дискурсами, мовними кодами» [1].

Сучасний ігровий простір як сукупність ігрових практик «людини, яка грає», будучи динамічною і хаотичною формою, створює і виправляє світ відповідно до її бажань. Гра як спосіб буття людини і модель її поведінки дозволяє вводити альтернативні сценарії життя, де імітація реального життя розігрується активною дією індивіда, заснованим часто на мімікрії, наслідуванні, копіюванні. Реклама, ідеологія, соціальна реальність змушують людину формувати власний світ, в якому вона, в залежності від ситуації, настрою і стану, змушена надягати ту чи іншу маску, щоб відповідати швидкості мінливого світу. Вона постійно переходить від одного життєвого проекту до іншого, адаптуючись до реалій життя у вигляді ігрової естетизації своїх інтелектуальних і

фізичних сил, прагнучи надати свій сенс хаотичного буття в повсякденності.

2.2. Віртуалізація сучасної культури.

Поняття «віртуалізації культури» застосовується у культурологічних дослідженнях на означення трансформаційних змін у сучасному суспільстві. Ці зміни призвели до появи нового типу суспільства і, відповідно, культури – «інформаційного»

Інформаційне суспільство як соціокультурна система стало об'єктом досліджень з 60-х років ХХ століття, тоді стали очевидними риси зміни парадигми епохи. Основною ознакою і якісним параметром суспільства нового типу були визнані особлива роль знання і заснованих на ньому технологій, домінування інформації, прискорення технічного прогресу, зменшення частки матеріального виробництва в сукупному суспільному продукті, розвиток сектора послуг, підвищення якості життя.

Обґрунтування Д. Беллом існування доіндустріального, індустріального і постіндустріального суспільства, С. Лешем і С. Круком - передмодерністської, модерністської і постмодерністської парадигми соціального розвитку, А. Тоффлером - «першої», «другої» і «третьої» хвилі, П. Дракером - капіталістичного і посткапіталістичного суспільства, Р. Інглгартом - модернізації та постмодернізації, по суті, означало побудову теорії суспільної еволюції, теорії прогресу. Все це призвело до розвитку теорії інформаційного суспільства, яка стала настільки ж впливовою, як і концепція постмодернізму.

Що до аналізу феноменів сучасної культури, то у теорії інформаційного суспільства окреслились два підходи: «техноцентричний» і «культуроцентричний». У межах першого інформація і способи її трансляції виділяються в якості основної рушійної сили прогресу, другий оцінює культуру як першопричину розвитку суспільства і всіх його систем. Розглянемо їх більш детально.

За технологічного підходу домінує думка про те, що технологічна революція накладає свій відбиток на характер образного сприйняття дійсності, що прагне до глобальності, на специфіку соціального життя, яке прагне до фрагментації, на особливості формування суспільств, які відмовляються від національних ідеологій і спираються або на глобальні, або на локальні смисли і цінності. У цьому сенсі історію цивілізації можна уявити як специфічний процес розвитку інформації, де зміст економічної, соціальної та культурної складових безпосередньо пов'язаний з характером змісту комунікації і якістю знання, що циркулює у в суспільстві.

Однією з найбільш опрацьованих і відомих концепцій технологічного детермінізму стала концепція М. Маклюена в рамках якої зміна епох в історії людства розглядається як залежна від зміни каналів комунікації, де інформаційна ера (електронна «галактика Марконі») виступає як одна зі стадій розвитку засобів комунікації, що прийшла на зміну епох до-письмового варварства, фонетичного письма і друкованої «галактики Гутенберга». За Маклюеном письмова комунікація, кодифікована в знаках алфавіту, яка змінила усний спосіб спілкування, який домінує на до-письмовому етапі, надала змогу подолати обмеження передачі інформації у просторі і часі, то сьгоднішні електронні системи, перетворюють всю планету в «глобальне село», і як водиться на селі всі знають все про всіх.

Аудіовізуальна епоха, за словом Маклюєна, відновлює порушений усним і візуальним типами культури сенсорний баланс, рівномірно і більш «фізіологічно» розподіляючи навантаження між зором і слухом, а також дозволяє людині перебувати в центрі подій.

Якісної специфікою сучасної стадії розвитку комунікації є її глобальність. Тут перетворення інформації і комунікації в продуктивну силу неминуче призводить до виходу за межі однієї соціокультурної системи (європейської, американської та ін.).

При цьому в рамках однієї соціокультурної системи в досить еkleктичному поєднанні можуть бути представлені різні способи знакової фіксації реальності, як приклад повідомлення у «Twitter» чи «Instagram» кожному з яких відповідає певний рівень розвитку соціальності, культурно-історичне і ціннісний зміст. Саме це поєднання технологічної та інших реальностей і становить специфіку кожного з культурних світів, втілюючи найбільш ефективний спосіб його існування.

Вважаючи неправомірним трактувати інформацію як економічну сутність і теоретично виправдовувати поширення товарних відносин на інформаційну сферу, М. Постер наполягає на тому, що для адекватного розуміння соціальних відносин в епоху конвергенції обчислювальної техніки і засобів зв'язку необхідно дослідження змін в структурі комунікаційного досвіду. Однак, маніфестуючи ці підстави здійснюваного їм аналізу соціокультурної реальності, автор залишається в межах маклюєновського підходу, виділяючи такі ступені виробництва інформації, як усно опосередкований обмін «обличчям до обличчя», письмовий обмін, опосередкований печаткою і електронно-опосередкований обмін.

Аналогічний підхід обґрунтовується і американським вченим Д.С.Робертсоном, який у своїй роботі «Інформаційна революція»[23]

простежив етапи інформаційного розвитку суспільства. Автор доводить, що принцип кодування інформації безпосередньо впливає на рівень і якість знання, починаючи від першої комунікаційної революції, пов'язаної з формуванням мови, і закінчуючи останньою - електронної, мережевої, і, по суті, визначає одну з домінант сучасної культури, коли «живе» спілкування поступається спілкуванню за допомогою гаджетів та Інтернету.

Друга інформаційна революція, пов'язана з винаходом письменності, означала істотний прорив у всіх областях культури. Книгодрукування призвело до третьої інформаційної революції, перетворивши аграрне середньовічне суспільство на індустріальне. Четверта (пов'язана з винаходом електрики) і п'ята революція (обумовлена поширенням цифрових технологій) привели до суспільства, що побудовано на знаннях, роль культури в якому «колосально зросла» Тобто головний дослідницький акцент робиться саме на розвиток технологій.

За культуроцентричного підходу дослідники відзначають, що залежність специфіки соціокультурної системи від комунікаційних технологій носить не односторонній характер. Тобто не інформація впливає на цю систему, а, навпаки, сама ця система викликає до життя ті комунікаційні технології, які відповідають її потребам. Аналогічну позицію відстоював, як відомо, і Макс Вебер У своїй роботі «Протестантська етика та дух капіталізму» він показав, що не тип економічних відносин визначає характер культури, а, навпаки, - культура (в даному випадку - тип релігії) визначає систему економічних відноси

Не лист породжує нову технологію управління і держава як інший тип економічної і соціальної організації, а, навпаки, виникнення держави з його диференційованої системою знань, єдиною релігією і

поширенням єдиного закону на народи і етноси, що розмовляють різними мовами, які вимагають перекладу, як правило, призводить до виникнення писемності.

Так, наприклад, у Західній же Європі винахід Гутенберга став початком третьої інформаційної революції, яка за значенням прирівнюється до першої - формування мови і другої - винаходу писемності. Блискавичне поширення друкарської справи було обумовлено потребами в масовому поширенні інформації, що стає все більш необхідною з ростом міст і розвитком промислового виробництва. З її обсягами вже не справлялися монастирські і міські скрипторії, тобто потреби цивілізації, яка вступає в більш прогресивну стадію соціального і економічного розвитку, обумовили зміну способу кодування повідомлення.

Таким чином, первинним є не характер комунікаційного процесу, не спосіб передачі інформації, що визначає особливості її формалізації і функціонування, а орієнтація і завдання самої культури, що визначає спосіб комунікації, а також якість і обсяг соціально значимої інформації.

Як одну з найважливіших соціокультурних рис інформаційного суспільства дослідники виділяють його «мережевий» характер, який замінює традиційну структуру, де функції і процеси культури зорганізовані за принципом мереж. Нова соціальна морфологія суспільства, зазначає М. Кастельс, складена саме мережами, а «поширення «мережевий» логіки значною мірою позначається на хід та результати процесів, пов'язаних з виробництвом, повсякденним життям, культурою і владою». А сучасне суспільство вчений називає «суспільством мережевих структур, характерною ознакою якого є домінування соціальної морфології над соціальною дією»

«Структура нового суспільства подібна до структури молекул, - зазначає Д. Танскотт - В індустріальному суспільстві основною

економічною одиницею була корпорація. Ієрархічна командно-адміністративна система сягає своїм корінням в бюрократичні структури церкви і армії аграрної епохи .. Сьогодні старі корпорації розпадаються, замість них з'являються динамічні молекули і скупчення людей і організацій» [23]

В інформаційному суспільстві на зміну принципам системності, детермінізму і об'єктивності [30] як принципам кодування інформації, обумовленим характером письмового тексту з його лінійної логікою і причинно-наслідковими зв'язками, приходять семантичний і аксіологічний плюралізм, іронічна інтерпретація, та ігрове сприйняття реальності.

Зміни у суспільстві, значний вплив на які має фактор інформаційних технологій, відбилася і на розвитку культури та її проявах, причому ряд цих змін настільки значний, що дозволяє говорити про істотну трансформацію основ культури в цілому. Під впливом процесу інформатизації культура стала занурюватися у новий багатовимірний кіберпростір, світ віртуальних феноменів. Наслідком цього і став процес віртуалізації сучасної культури, який тепер можна вважати однією з найважливіших її характеристик.

Незважаючи на те, що інтерес дослідників до сутності феномену віртуалізації зародився ще за часів Античності, широку популярність поняття набуло порівняно недавно. Це дозволяє говорити про недостатню його вивченість, а також суміжних з ним положень, таких як «віртуальна реальність», «віртуальність» та інші.

Так, сам термін «віртуальність», а також похідне від нього поняття «віртуальна реальність» були введені в кінці 1980-х рр. Жароном Ланье. Ці поняття він використовував для позначення «електронних пристроїв, що вводять їх користувача в новий вимір існування, в світ інформації, в абсолютно незвичну для людини симуляцію сенсорного сприйняття

дійсності

[23].

Розглянемо основні підходи до розуміння віртуальної реальності, що склалися в сучасному культурологічному дискурсі:

1) Розуміння віртуальної реальності як суб'єктивної, породжується свідомістю людини. Найбільш значними дослідженнями віртуальності з цієї точки зору є роботи таких вчених, як: І.Г. Корсунцев, П. Тілліх, М. Кастельс та інших. І.Г. Корсунцев під віртуальною реальністю розуміє «переробку, переплав буття» [41]. П. Тілліх розуміє під «віртуальним» «інтелектуальну здатність людини створювати віртуальні речі, виступати творцем віртуального світу»

[41]. 2) Розуміння віртуальної реальності як технологічної, породжується комп'ютерними технологіями. Найбільш значними дослідженнями віртуальності з цієї точки зору є роботи таких вчених, як: А. Бюль, А.І. Воронов, М. Вейнстейн, А. Крокер, В.С. Бабенко, С. Дацюк, Дж. Ланье, К. Макміллан і інші. А. Бюль розуміє під віртуальністю паралельно існуючу реальність, створену комп'ютерними технологіями. У паралельному світі «функціонують віртуальні аналоги реальних механізмів відтворення суспільства: економічні і політичні акції в мережі, спілкування з персонажами комп'ютерних ігор»

[23]. А.І. Воронов під віртуальною реальністю розуміє «кібернетичний простір, створений на базі комп'ютера, де технічні засоби ізолюють користувача від зовнішнього світу, тобто, перекривають всі тактильні, слухові, зорові відчуття зв'язку з навколишнім простором»[23]

3) Розуміння віртуальності симуляції або ілюзорності, породжується завдяки заміщенню реальних об'єктів і явищ дійсності симуляторами.

Так Ж. Бодрійяр розглядає віртуалізацію як процес формування симулякрів, які створюють гіперреальність, або фантом реальності. Симулякр в його розумінні є «помилкова подoba, умовний знак чогонебудь, що функціонує в суспільстві як його замітник» [5]. Постійна присутність симулякрів в реальному світі призводить до формування особливого світу, насиченого образами, гіперреальності, де найчастіше фантазія і реальність практично неможливо розрізнити.

Д.В. Іванов під віртуалізацією розуміє процес заміщення всіх суспільних і культурних інститутів симуляціями: «не обов'язково за допомогою комп'ютерної техніки, але обов'язково з трансформаційними змінами логіки віртуальної реальності. Соціальний зміст віртуалізації - симуляція інституційного ладу суспільства є первинною по відношенню до змісту технічного» [41].

У сучасній культурі «віртуальна реальність» являє собою нематеріальний простір, що чуттєво сприймається як матеріальне, що володіє властивостями, необхідними для самореалізації людини.

Віртуалізація є прямим слідом наслідком інформатизації. Так, активне зростання інформаційних технологій і постійне збільшення обсягів споживаної інформації призводить до різкого зростання її ролі в процесі життєдіяльності кожного окремого індивіда. Сьогодні саме інформація забезпечує розвиток і ефективне функціонування більшості сфер суспільного життя. Вона стає одним з найважливіших стратегічних ресурсів діяльності людства, виступає ключовим засобом міжособистісних відносин.

Не є винятком і культура. Під впливом віртуалізації ґрунтовних змін зазнає перш за все ціннісна сфера культури. Оскільки «людина інформаційна» [41] більшу частину часу проводить у віртуальному просторі, тобто в новому, штучно створеному світі, який надає йому максимум можливостей при мінімумі витрачених зусиль, виникає

потреба в нових цінностях, спеціально адаптованих для функціонування безпосередньо в віртуальній реальності . Іншими словами, здійснюється трансформація тих цінностей, котрі «морально застаріли» і не в змозі існувати в умовах динамічного віртуального світу. При цьому слід зазначити, що трансформації, що відбуваються в даний час, починають набувати масового характеру. Однак це означає не повне заперечення існуючої традиційної аксіологічної системи, а лише якісні та кількісні зміни основних цінностей.

Закономірним результатом подібних процесів є поява нового типу Віртуальної культури, яка передбачає «з одного боку, масовість як закономірність функція і розвитку, з іншого - розширення меж творчості, нові способи художньої діяльності, прояви унікальності, індивідуалізацію. У цих умовах виникають нові естетичні потреби, змінюються уявлення про форми культурного продукту, під впливом тотальної віртуалізації змінюється пізнавальна діяльність людини »[38].

Віртуалізація породила нові феномени, пов'язані із задоволенням потреб людини в задоволенні, насолоді. Різноманіття форм дозвілля, небувале зростання якості рекреаційних послуг призводять до стрімкого розвитку культури дозвілля, в тому числі і в віртуальних формах (цифрове кіно, анімація, електронна література, комп'ютерні ігри тощо).

У сучасній культурі віртуальних трансформацій зазнає і ігрова діяльність.

Віртуальні ігри зазнають критики психологів, соціологів та медиків через те, що вони роблять людей ледачими та неактивними.

Традиційні ігри, реальні, як правило, передбачають більше руху та активності, і вони відбуваються в реальних умовах. Вони передбачають велику фізичну активність, тоді як фізичні навантаження у віртуальних іграх обмежені. Тому можна займатися віртуальними видами спорту в обмежених місцях. Рух м'язів під час гри у відеоігри обмежений руками

чи ногами, залежно від гри, ігри в реальному житті, навпаки, передбачають рух кожного м'яза. Отже, вони ідеально підходять для підтримки форми. Люди, які грають у відеоігри, частіше займаються спортом у реальному житті порівняно з однолітками.

Ігри в реальному житті передбачають взаємодію з товаришами по команді та опонентами. З іншого боку, віртуальні ігри в основному побудовані для самотніх гравців. Однак деякі ігри мають багатокористувацькі налаштування, і ви можете грати в онлайн-битви з друзями або персонажами, створеними комп'ютером. Так чи інакше, взаємодія все ще обмежена, і ви не можете давати миттєві команди чи відповіді.

Хоча ігри в режимі реального часу мають відносно незмінні правила, які передаються багатьма поколіннями, відеоігри змінюються дуже швидко. Найкращий шутер цього року може стати найгіршим у наступній серії гри. Це пов'язано з інноваціями, створенням нових хітів, нових жанрів.

На відміну від реальних видів спорту, віртуальні ігри можуть бути дорогими. Наприклад, ігрова консоль нового покоління коштуватиме близько 1500 доларів. Це, однак, не означає, що ви не несете витрат під час гри в реальному житті. Деякі ігри в реальному житті вимагають платити членський внесок щомісяця, щоб грати, що може бути досить дорого. Більше того, вам потрібно буде придбати спортивне взуття, обмундирування (за потреби) та інше обладнання.

Реальні види спорту можуть викликати занепокоєння у гравця під час гри в реальні ігри. Ваші помилки бачать усі на дитячому майданчику чи гімназії, що викликає занепокоєння та страх перед збентеженням та невдачею. Лише кілька пар очей бачать помилки у відеоіграх. Однак це поступово змінюється, оскільки мільйони людей тепер можуть переглядати вміст відеоігор у прямому ефірі та публікувати в соціальних

мережах відео. Однак, відеоігри все ще усувають занепокоєння, оскільки більшість гравців ніколи не зустрічалися особисто.

Перш ніж завантажувати чи купувати будь-яку віртуальну гру, переконайтеся, що ви використовуєте VPN магазину Google Play для захисту своїх даних. Якщо ви хочете підтримувати форму, відведіть час для справжніх ігор у реальному житті. Люди, які мають напружений графік, воліють грати у відеоігри протягом обмеженого вільного часу. Найбільш істотною перевагою відеоігри є те, що спостерігається низька тенденція до травмування людей.

2.3 Результати соціологічного опитування «Ігрові вподобання сучасників»

Мета соціологічного опитування: Визначення ігрових вподобань різних верств населення, втілення їх у таблиці та актуалізація отриманих результатів у науковому дослідженні, а саме у кваліфікаційній роботі у формі онлайн опитування .

Цілі опитування: підтвердження або спростування стереотипів щодо аудиторії прихильників віртуальних ігор.

Засоби реалізації опитування: Електронний онлайн опитувальник, що працює за методом соціальної вибірки.

Теоретична база опитування: вік опитуваного, рівень освіти, азартність, ігрові вподобання, домінуюча складова гри, періодичність гри в комп'ютерні ігри її присутність чи відсутність.

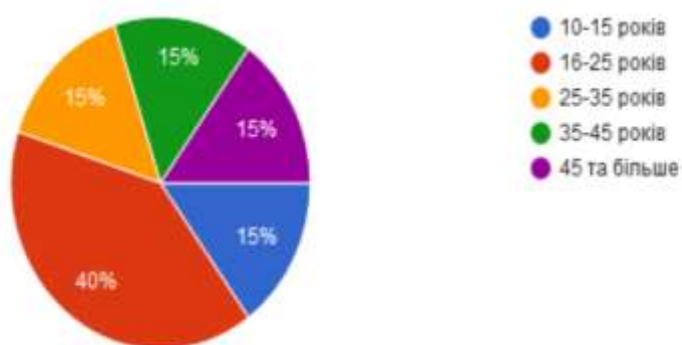
Культурологічна та соціологічна цінність опитування: ілюстрація ступеню віртуалізації населення.

Реалізація опитування: За допомогою платформи Google Forms, нами був розроблений електронний опитувальник, який працює за методом

соціальної вибірки. Було задано певні параметри необхідної кількості відповідей залежно від віку та освіти людини. Як тільки референтна група зі 100 чоловік була опитана, збір інформації було завершено, оброблено та втілено у вигляді діаграм і таблиці.

1. Вік опитуваного

100 ответов



Якщо подивитися на задану діаграму, можна зрозуміти процентне співвідношення опитаних людей за віком та їх кількість, яку попередньо було задано при налаштуванні опитування, ці данні у майбутньому нам знадобляться для обробки інформації.

У першу чергу діаграма дає нам чітке розуміння кількості опитаних певного віку, яка повністю співпадає з процентами вказаними на ній, Тобто:

40 осіб у віці від 16 до 25 років;

15 осіб у віці від 10 до 15 років;

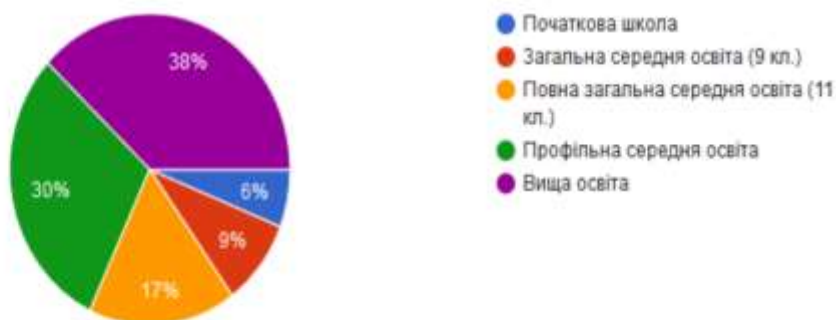
15 осіб у віці від 25 до 35 років;

15 осіб у віці від 35 до 45 років;

Та 15 осіб чий вік більш ніж 45 років;

2. Рівень освіти опитуваного

100 ответов



Друге питання дає нам чітке поняття про рівень освіти опитуваних у відсотках. Серед опитаних:

6 опитаних, які навчаються у початковій школі;

9 опитаних, що здобувають, або мають загальну середню освіту;

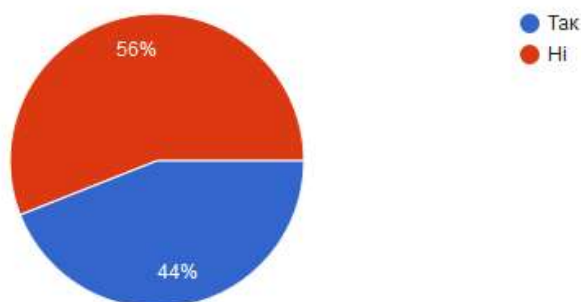
17 опитаних, що здобувають, або мають повну загальну середню освіту;

30 опитаних, що здобувають, або мають профільну середню освіту;

38 опитаних, що здобувають, або мають вищу освіту;

3. Чи вважаєте ви себе азартною людиною?

100 ответов



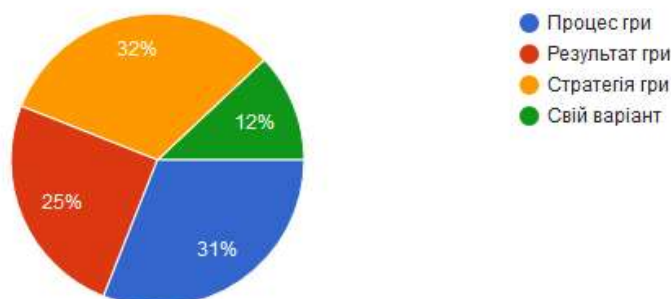
Третє питання дає нам змогу побачити відсоток опитаних які вважають себе азартними, а які ні:

Азартних опитаних- 56

Не азартних- 44

4. Що для вас важливіше:

100 ответов



Четверте питання ілюструє пріоритет певної складової для опитаного:

32 опитаних вважають стратегію найважливішою складовою гри;

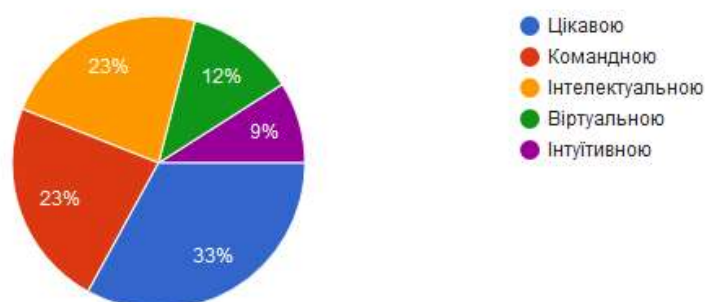
31 опитаний вважає сам процес гри найважливішою її складовою;

25 опитаних вважають результат гри головною її складовою;

12 опитаних обирають свій варіант та заповнюють додаткову форму, де

5. Гра повинна бути

100 ответов



найпопулярнішою відповіддю є «Важливі усі складові»;

П'яте питання ілюструє очікування від гри:

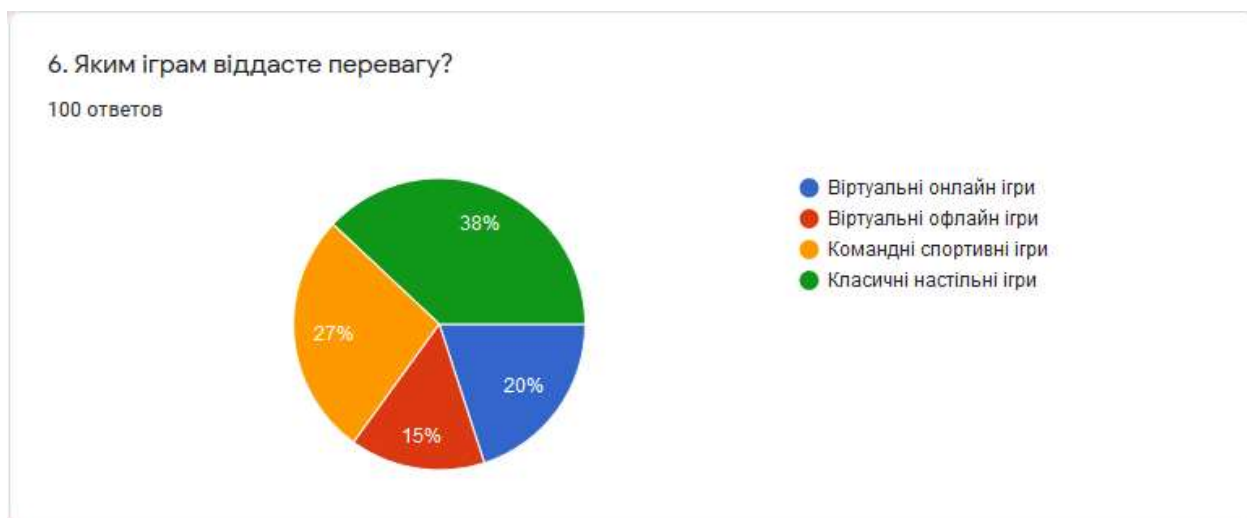
33 опитаних прагнуть бути зацікавленими;

23 опитаних прагнуть грати у команді;

23 опитаних віддають перевагу інтелектуальним іграм;

12 опитаних віддають перевагу віртуальним іграм;

9 опитаних віддають перевагу інтуїтивним іграм;



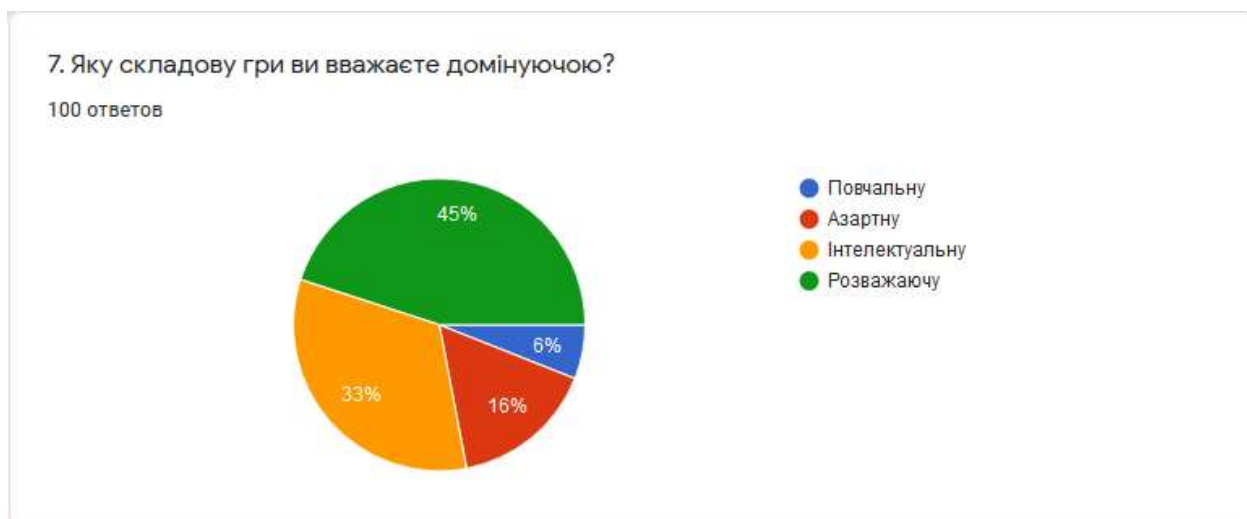
Шосте питання дає нам зрозуміти, що:

38 опитаних віддають перевагу класичним настільним іграм;

27 опитаних віддають перевагу командним спортивним іграм;

20 опитаних віддають перевагу віртуальним онлайн іграм;

15 опитаних віддають перевагу віртуальним офлайн іграм;



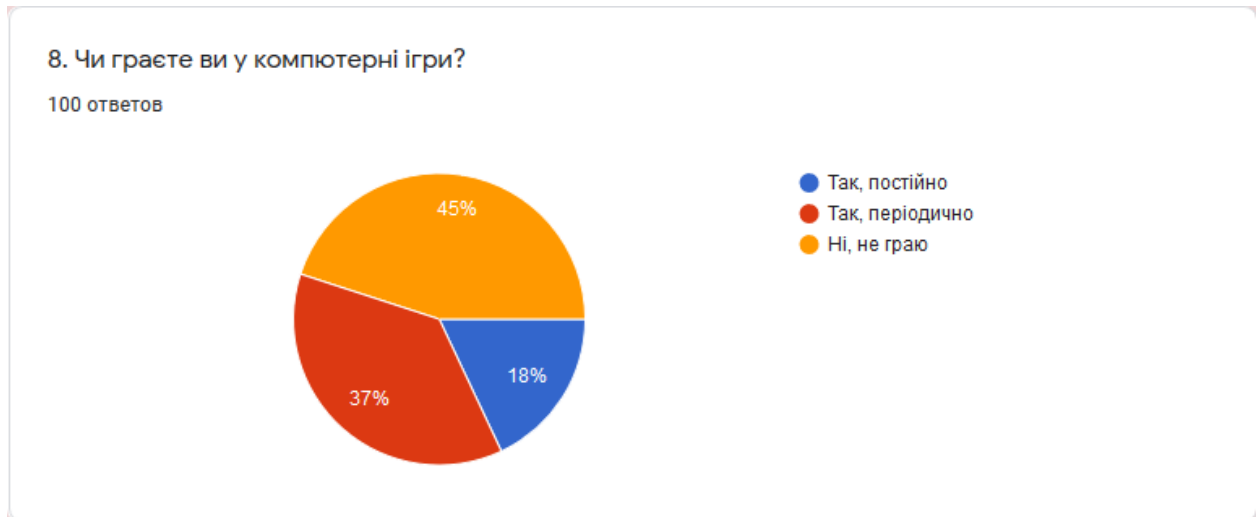
Сьоме питання ілюструє нам, що:

45 опитаних вважають розважальну складову гри домінуючою;

33 опитаних вважають інтелектуальну складову гри домінуючою;

16 опитаних вважають азартну складову гри домінуючою;

6 опитаних вважають повчальну складову гри домінуючою;



Восьме питання ілюструє, що:

45 опитаних не грають у комп'ютерні ігри;

37 опитаних грають періодично;

18 опитаних постійно грають у комп'ютерні ігри;

На основі отриманих даних, було складено повну таблицю відповідей, завдяки якій, стає можливим дослідження саме ігрових вподобань різних верств населення.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1		1. Вік опитуваного	2. Рівень освіти опитує	3. Чи вважаєте ви себе	4. Що для вас важливіше	5. Гра повинна бути	6. Яким іграм віддасте	7. Яку складову гри ви	8. Чи граєте ви у компютерні ігри?	
2		16-25 років	Вища освіта	Так	Результат гри	Цікавою	Віртуальні онлайн ігри	Азартну	Так, постійно	
3		10-15 років	Початкова школа	Ні	Результат гри	Віртуальною	Віртуальні онлайн ігри	Розважачою	Так, постійно	
4		25-35 років	Профільна середня ос	Ні	Стратегія гри	Цікавою	Класичні настільні ігри	Інтелектуальну	Так, періодично	
5		46 та більше	Вища освіта	Ні	Самі варіант	Цікавою	Класичні настільні ігри	Інтелектуальну	Ні, не граю	
6		10-15 років	Початкова школа	Ні	Процес гри	Цікавою	Віртуальні онлайн ігри	Розважачою	Так, постійно	
7		16-25 років	Вища освіта	Ні	Процес гри	Цікавою	Віртуальні офлайн ігри	Розважачою	Так, періодично	
8		25-35 років	Профільна середня ос	Ні	Самі варіант	Інтуїтивною	Віртуальні офлайн ігри	Розважачою	Ні, не граю	
9		16-25 років	Вища освіта	Так	Процес гри	Цікавою	Класичні настільні ігри	Розважачою	Так, періодично	
10		16-25 років	Вища освіта	Так	Процес гри	Цікавою	Командні спортивні ігри	Розважачою	Так, періодично	
11		16-25 років	Вища освіта	Ні	Процес гри	Цікавою	Класичні настільні ігри	Розважачою	Ні, не граю	
12		10-15 років	Початкова школа	Ні	Процес гри	Віртуальною	Командні спортивні ігри	Розважачою	Так, періодично	
13		10-15 років	Початкова школа	Ні	Процес гри	Віртуальною	Командні спортивні ігри	Розважачою	Так, періодично	
14		16-25 років	Вища освіта	Так	Результат гри	Інтуїтивною	Віртуальні офлайн ігри	Інтелектуальну	Так, періодично	
15		16-25 років	Повна загальна середн	Ні	Процес гри	Командною	Командні спортивні ігри	Повчальну	Так, періодично	
16		16-25 років	Вища освіта	Так	Процес гри	Цікавою	Віртуальні офлайн ігри	Азартну	Так, періодично	
17		16-25 років	Профільна середня ос	Так	Стратегія гри	Командною	Класичні настільні ігри	Розважачою	Ні, не граю	
18		16-25 років	Повна загальна середн	Так	Процес гри	Командною	Командні спортивні ігри	Розважачою	Ні, не граю	
19		10-15 років	Початкова школа	Так	Результат гри	Цікавою	Командні спортивні ігри	Розважачою	Так, періодично	
20		35-45 років	Вища освіта	Ні	Стратегія гри	Віртуальною	Класичні настільні ігри	Інтелектуальну	Так, постійно	
21		25-35 років	Профільна середня ос	Так	Стратегія гри	Інтуїтивною	Віртуальні онлайн ігри	Азартну	Так, періодично	
22		16-25 років	Повна загальна середн	Ні	Самі варіант	Інтелектуальною	Віртуальні офлайн ігри	Розважачою	Так, постійно	
23		16-25 років	Повна загальна середн	Так	Процес гри	Командною	Віртуальні онлайн ігри	Розважачою	Так, періодично	
24		25-35 років	Профільна середня ос	Ні	Процес гри	Цікавою	Класичні настільні ігри	Азартну	Так, періодично	
25		16-25 років	Повна загальна середн	Так	Процес гри	Цікавою	Класичні настільні ігри	Розважачою	Ні, не граю	
26		16-25 років	Профільна середня ос	Ні	Процес гри	Командною	Віртуальні онлайн ігри	Розважачою	Так, періодично	
27		16-25 років	Вища освіта	Так	Самі варіант	Цікавою	Віртуальні онлайн ігри	Розважачою	Так, постійно	
28		16-25 років	Повна загальна середн	Ні	Процес гри	Цікавою	Віртуальні онлайн ігри	Повчальну	Так, періодично	
29		16-25 років	Профільна середня ос	Ні	Стратегія гри	Командною	Командні спортивні ігри	Інтелектуальну	Так, періодично	

Результати опитування:

1. Переважна більшість опитуваних віддає перевагу класичним настільним іграм, але чим молодше опитувані, тим вищий процент цінителів віртуальних ігор, причому саме в онлайн мультиплеєрі;
2. Переважна більшість опитуваних вважає розважачою складову гри домінуючою, цінить стратегію та сам процес гри;
3. Переважна більшість опитаних прагнуть бути зацікавленими у процесі гри;
4. Переважна більшість опитаних зовсім не грає у комп'ютерні ігри, або грає періодично;
5. Опитані віком від 10 до 15 років з яких 6 мають початкову та 9 загально середню освіту, у переважній більшості вважають себе азартними- це 13 опитаних з 15. Найважливішим фактором виділяють процес гри 7 та результат гри 5. На питання якою повинна бути гра 10 обрали варіант віртуальною, 3 цікавою і 2 командною. 11 з 15 опитаних віддають перевагу віртуальним

онлайн іграм, 3 спортивним і 1 класичним. 15 з 15 опитуваних вважають розважальну складову домінуючою. 8 з 15 опитаних постійно грає в ігри 5 грають періодично і 3 Зовсім не грають в комп'ютерні ігри;

6. Опитані віком від 16 до 25 років з яких 9 мають повну загально середню освіту, 13 мають профільну середню освіту і 17 мають вищу освіту у переважній більшості вважають себе не азартними 32, 8 вважають себе азартними. Найважливішим фактором виділяють процес 15 результат 10 і стратегію 5. На питання якою повинна бути гра: цікавою 11, командною 12, інтелектуальною 17. На питання яким іграм віддасте перевагу класичним настільним 13 командним спортивним 9 віртуальним онлайн іграм 6 віртуальним офлайн іграм 12. Вважають домінуючою інтелектуальну 14 та розважальну 17. Зовсім не грають в комп'ютерні ігри 19 грають періодично.
7. Опитані віком від 25 до 35 років з яких 8 мають вищу освіту і 7 профільну середню, у переважній більшості вважають себе азартними- це 11 опитаних з 15. Найважливішим фактором виділяють свій варіант 10 та стратегію гри 5. На питання якою повинна бути гра 10 обрали варіант командною 4, 8 цікавою і 3 інтуїтивною 13 з 15 опитаних віддають перевагу класичним настільним іграм, 2 командним спортивним. 7 з 15 опитуваних вважають розважальну складову домінуючою 8 інтелектуальну. 12 з 15 не грають в комп'ютерні ігри 3 грають періодично.
8. Опитані віком від 35 до 45 років з яких 10 мають вищу освіту і 5 профільну середню, у переважній більшості вважають себе азартними- це 11 опитаних з 15. Найважливішим фактором виділяють свій варіант 10 та стратегію гри 5. На питання якою повинна бути гра 10 обрали варіант командною 2 віртуальною, 3

цікавою. 10 з 15 опитаних віддають перевагу класичним настільним іграм, 5 командним спортивним. 7 з 15 опитуваних вважають розважальну складову домінуючою 8 інтелектуальну. 14 з 15 не грають в комп'ютерні ігри 1 грає періодично.

9. Опитані віком від 45 та старше з яких 8 мають вищу освіту і 7 профільну середню, у переважній більшості вважають себе не азартними- це 14 опитаних з 15. Найважливішим фактором виділяють свій варіант 2 та стратегію гри 5 8 результат гри. На питання якою повинна бути гра 10 обрали варіант інтуїтивною 5, інтелектуальною 12 з 15 опитаних віддають перевагу класичним настільним іграм, 3 командним спортивним. 7 з 15 опитуваних вважають розважальну складову домінуючою 8 інтелектуальну. 15 з 15 не грають в комп'ютерні ігри.

РОЗДІЛ 3

ОСВІТНЬО КУЛЬТУРНИЙ ПРОЕКТ «ВЗАЄМОДІЯ ВІРТУАЛЬНОГО ТА РЕАЛЬНОГО В СУЧАСНІЙ КУЛЬТУРНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ»

Мета проекту: Поширення та розвиток сучасної української культури за допомогою VR засобів. Створення цілісної системи освітніх матеріалів з ціллю їх практичного використання на базі Херсонського державного університету.

Цілі проекту: Підвищення рівня культурної обізнаності серед української молоді, заохочення до різних аспектів народної та популярної культури. Осучаснення освітньої інфраструктури.

Засоби для втілення проекту: Можливість імітувати повне інтерактивне віртуальне середовище у межах спеціально підготовлених аудиторій. Можливість створення групи дослідників, які працюють над усіма аспектами культури та спадщини, використовуючи віртуальне середовище або аспекти змішаної реальності та VR для збереження, аналізу та передачі вмісту минулого та сучасного під час освітнього процесу. Таким чином, проект охоплює громадську роботу сьогодення (галереї, бібліотеки, архіви та музеї). Передбачає проведення досліджень з метою висвітлення змісту та контексту культури і її спадщини за допомогою віртуальних середовищ, а також дає можливість викладачам та студентам реалізовувати теоретичні, творчі та технічні ідеї, що гарантує більш конкретний засіб візуалізації досвіду минулих культур.

Теоретична база проекту: якщо зараз спробувати згадати як людина зберігала і відтворювала всі знання накопичені у ході історії, то

на думку приходить як в минулих історичних епохах це починалося з каменю і стіни зі стародавніми малюнками, викарбуваними на ній, потім з'явився папір, рукопис, книга. Сучасний спосіб збереження та відтворення – це телефон, комп'ютер та планшет, що у сукупності з підключенням до всесвітньої павутини дають змогу побачити, почути, вивчити та ознайомитися з величезною базою різноманітної наукової, розважальної, корисної і не дуже інформації.

Разом із знаннями ми свідомо чи несвідомо потрапляємо під вплив спаму та маркетингової реклами, що безумовно ускладнює фільтрацію.

Можна стверджувати про неактуальність сучасних технологій проведення класичних уроків, пар, вебінарів і відео курсів. Вони не можуть ефективно сприйматися людиною, якщо їх тривалість перевищує 10-30 хв. Учні, слухачі та студенти повністю втрачають концентрацію.

Систему освіти потрібно вдосконалювати, вводити нові технології, які відповідають поточним реаліям нашого життя. Ми пропонуємо свою ідею задля полегшення і підвищення результативності навчання. Сьогодні нам важко усвідомити сам предмет, складно пояснити природні науки, уявити об'єкт чи цілу епоху. Потрібно чітко розуміти як це співвідноситься з реальним світом та існує у ньому. Якщо взяти, наприклад, урок історії, який сприймається через призму аналізу визначних дат чи подій та їх результатів лише через слова та текст у підручнику. Набагато ефективнішим було б наочно проілюструвати ту ж інформацію у VR середовищі. Якщо брати до уваги фізику, то з одного боку ми можемо показати людині і пояснити її на цифрах, а з іншого – візуалізувати теорію вільного падіння на прикладі симуляції, у якій можливим буде задати будь-які параметри, починаючи від тривалості падіння до середи, у якій воно відбувається, наприклад, на Землі, Марсі

або на Місяці. Така ілюстрація дасть повне розуміння гравітації та її властивостей, і це буде яскравим досвідом на відміну від сухого тексту підручника або занотованої лекції.

Це комплексний процес створення освітнього контенту нового часу, який потрібно переосмислювати і в правильний спосіб розуміти. Якщо ми говоримо про освітній контент, який повинен бути розроблений командою, то рівень обізнаності спеціалістів повинен бути досить високим. Ми не можемо говорити тільки про технічну або візуальну реалізацію, необхідно підключати психологів та педагогів. Потрібно розуміти як саме людина сприймає світ за допомогою цієї технології, і, тільки об'єднавши всі складові разом, можна створити якісний контент, який буде корисним і дійсно буде працювати.

Щоб осмислити освітній контент, потрібно намагатися перевірити як він буде працювати. Неможливо просто взяти підручник і перенести його зміст в свідомість. В цілому, якщо ми говоримо про те, що віртуальна реальність нам дає, то це дійсно ефект занурення. Коли ми опиняємося в віртуальному середовищі, воно може бути відтворене так, як це дійсно існувало в реальному житті. Ми не дивимося на це крізь рамки монітора, через четверту стіну, яка відділяє нас від того, що відбувається всередині. Ми знаходимося в цьому світі і взаємодіємо з ним зараз. Він може бути інтерактивним. Присутня максимальна сфокусованість, рівень відволікання і шуму, який відбувається навколо, мінімалізується, що допомагає в рази краще засвоювати інформацію.

З культурологічної точки зору: використання віртуальної реальності у процесі навчання є логічним наступним етапом цієї індустрії, як наслідок віртуалізації та інформатизації суспільства. Це може стати новою ланкою еволюції людства та відкрити нову еру, де VR та AR виступають рушійними силами освітнього процесу, що

передбачає проведення досліджень з метою висвітлення змісту та контексту культури і спадщини за допомогою віртуальних середовищ, а також дає можливість викладачам та студентам реалізовувати теоретичні, творчі та технічні ідеї, що гарантує більш конкретний засіб візуалізації досвіду минулих культур.

Реалізація проекту: практичне втілення проекту можна умовно поділити на 6 рівноцінних етапів.

1. Створення групи експертів для дослідження питання віртуальної реальності, створення контенту та його адаптація. Викладачі та психологи, дизайнери, програмісти, оператори, адміністратори проекту та активні студенти, які будуть готові внести свою лепту у розвиток VR та AR контенту для освіти та культурного розвитку населення України.

2. Пошук інвесторів та партнерів, зацікавлених у створенні подібної бази даних та використанні сучасних технологій у своїх цілях (онлайн школи, сайти, що надають освітній контент). Також необхідним буде залучення культурних центрів таких як: театри, бібліотеки, архіви, галереї. Розширення наукової бази проекту за допомогою комунікацій з факультетами Херсонського державного університету (культурологічного, інформатичного, психологічного, історичного...)

3. Організація системи створення наукового контенту за допомогою технологій віртуальної та доповненої реальності, виробництво його у достатній кількості на базі ХДУ.

4. Забезпечення обладнаних класів шоломами віртуальної реальності, розробка програмного забезпечення для повного контролю та координації його потужностей.

5. Тестування його актуальності через поступове включення в освітній процес.

6. Використання на постійній основі, розвиток і систематичне напрацювання матеріалів бази контенту. Вивчення аспектів, пов'язаних з нею, доведення ефективності або спростування її.

ВИСНОВКИ

У результаті нашого дослідження ми дійшли наступних висновків:

Проаналізувавши основні методології дослідження гри та ігрової діяльності ми робимо висновок: У контексті ідеї пізнавальної активності гра, у німецькій класичній філософії, виступає як творче досягнення дійсності та природний спосіб забезпечення цілісності людського існування. Ігрова діяльність відтворює переважно ті дії, які є важливими для збереження життя індивіда, а викид надлишкової енергії супроводжується задоволенням від самого процесу гри. Представники герменевтичного напрямку значно розширюють поняття гри. Так В.Дильтей, знаходить гру в діяльності дитини та в мистецтві. інтерпретація гри набуває психологічних ознак. Фрейд робить висновок про символізацію змісту «всієї травмуючої ситуації»: почуття помсти, зверненої на матір за те, що вона покинула дитину. Вчений вважає, що в основі травматичного неврозу і дитячих ігор лежить одна і та ж тенденція до нав'язливого повторення, так як з моменту народження дитина піддається всіляким травмуючим впливам. Гра, по Фрейду, є єдиним засобом, що надає шанс не стати травматичним невротиком. Більш сучасне розуміння феномену гри знаходимо в роботах американського психолога Ерика Берна. Гру він розглядає як один із способів структурування часу та різновид людської діяльності. Як психолога Берна більше цікавлять люди, які грають в ігри, ніж ігри, в які грають люди. На його думку термін «гра» може застосовуватися навіть по відношенню до самогубства,

алкоголізму, наркоманії, злочинності і шизофренії. Ключовою рисою ігор, вважає цей автор, є «не емоційна нещирість, а керованість почуттів» У постмодерній філософській та культурологічній парадигмі філософське та психологічне розуміння гри зближуються, а саме поняття застосовується для пояснення та моделювання різних «серйозних» ситуацій реальності. З філософським та психологічним розумінням феномену гри пов'язані і її інтерпретації у сучасній педагогіці. На дидактичному значенні гри наголошували ще Я.А. Коменський та Ж-Ж. Руссо, у сучасних дослідженнях гру розглядають як вид пізнавальної діяльності, або як метод і технологію навчання. На загал, гра розглядається як форма діяльності в умовних ситуаціях, спрямованих на відтворення та засвоєння дитиною соціокультурного досвіду.

Розглянувши осмислення феномену гри у культурологічній думці ХХ століття ми можемо констатувати наступне: Сучасна модель ігрової культури була започаткована Йоханом Хейзінгою («Homo Ludens»), де автор викладає концепцію послідовного зростання гри як феномену в життєвих ситуаціях та переходу її до сфери естетичного. Витоки гри філософ вбачає поза розумом, але це не означає, що гра є пусте марнування часу, а гравець - блазень. Гра - це особлива форма діяльності і як будь-яка діяльність має свої ознаки. Головна з них: «...вона вільна, вона є свобода» З нею пов'язана й друга: «Гра не є повсякденне життя й життя як таке. Вона скоріше вихід з рамок цього життя у тимчасову сферу діяльності» На рівні колективної свідомості навіть у цивілізованому суспільстві спрацьовують механізми міфологічного мислення, спливають на поверхню архетипи. Завдання сучасного дослідника - вміти розрізнити елементи нові і прадавні, знайти шлях до гармонізації різнобарвних та різномовних дискурсів, що творять обличчя культури. Сценарії багатьох віртуальних ігор в своїй основі

мають мотив «зустрічі з іншим» і ґрунтуються на міфологічно – архетипних схемах в яких поєднуються фантастика, історія та міфологія («Асасін», «Word of Craft»), а за мотивами цих ігор знято навіть фільми. Тобто віртуальна гра стає реальним сучасним мистецтвом.

Виявили особливості сучасного розуміння гри та ігрової діяльності:
 Реалізація сучасної постмодерністської теорії гри ґрунтується принципі сприйняття «світу як тексту» і, як наслідок, зацікавленість багатьох сучасних дослідників лінгвістичним значенням гри. Ігрова діяльність - такий вид людської дії, результати якої, на переконання самого учасника, не впливає на реальний стан справ. Будь-яка гра пов'язана з іронічним ставленням до процесу гри, її результату і до самого себе як гравця. З гри завжди можна вийти; її правила завжди можна поміняти (або, принаймні, змінити участь в одній грі на участь в іншій). Звісно неможна зводити сучасну соціокультурну ситуацію лише до поняття гри, оскільки її аналіз вимагає дослідження і інших фундаментальних видів людської діяльності: творчість, праця, любов та інші. У сучасному суспільстві гра є однією з людських соціокультурних практик. Хоча, досить часто, не-ігрові практики приймають вид гри, а від початкової «серьозності» зберігається лише зовнішня форма. Це стосується і політики, економіки, науки, ці та інші види діяльності у масовій культурі часто являють собою лише сукупність «рольових ігор» і способів формальної імітації. рольових ігор» і способів формальної імітації. Сучасна людина може не усвідомлювати, що вона грає (в життя, кар'єру, любов); проте іронічне ставлення до того чи іншого заняття, не дає їй остаточно перетворитися на персонажа комп'ютерної гри «Sims». Сучасна ігрова діяльність за своєю суттю є перш за все віртуальною. У сучасній культурі стираються межі між реальним і ігровим. Віртуальна «картина світу» стає «істиною», що вводить в оману; вона, подібно до «Sims», будується на точному копіюванні, наслідуванні, імітації

реальності. Поширення ігрового «стандарту» на всі сфери людського буття свідчить про втрату серйозного і відповідального ставлення людини до обґрунтованості і перспектив свого існування, про значну «полегшеності» сприйняття людиною екзистенціальної ситуації. У постмодернізмі ніщо неможливо всерйоз. У грі ніхто нікому нічого не винен: гра відбувається несерйозно, але якщо життя стає грою, то вона втрачає сенс, його місце займають індивідуальний інтерес і особиста безпека.

Дослідивши сучасні соціокультурні трансформації гри ми можемо стверджувати наступне: Гра у сучасній постмодерній культурі набуває аксіологічного значення. З суто розважальної діяльності вона перетворюється на культуротворчий елемент, охоплює всі сфери буття сучасної людини. Це пов'язано у першу чергу з розвитком інформаційних технологій і становленням, за висловом А.Белла, інформаційного суспільства. Сучасні симулякри як простір знаків, що виникають в процесі ігор, виробляють нові смисли в ідеології, інформації, соціальній реальності, які сьогодні успішно маскують відсутність присутності реальної дійсності. Видовищні театралізовані технології ілюзорно реконструюють світ, пронизують всі структури і форми культурного простору. Сучасна людина не уявляє своє життя без гаджетів, мобільників, Інтернету. У сучасній культурології та соціології виникло навіть нове поняття на означення людини інформаційної епохи: за аналогією з-homo ludens Хейзенги - homo mobilis, що живе завдяки інформаційним технологіям (зв'язку, транспорту, інформації), які змінюють способи і форми її активності. Сучасний ігровий простір як сукупність ігрових практик «людини, яка грає», будучи динамічною і хаотичною формою, створює і виправляє світ відповідно до її бажань. Гра як спосіб буття людини і модель її поведінки дозволяє вводити альтернативні сценарії життя, де імітація реального життя

розігрується активною дією індивіда, заснованим часто на мімікрії, наслідуванні, копіюванні. Реклама, ідеологія, соціальна реальність змушують людину формувати власний світ, в якому вона, в залежності від ситуації, настрою і стану, змушена надягати ту чи іншу маску, щоб відповідати швидкості мінливого світу. Вона постійно переходить від одного життєвого проекту до іншого, адаптуючись до реалій життя у вигляді ігрової естетизації своїх інтелектуальних і фізичних сил, прагнучи надати свій сенс хаотичного буття в повсякденності.

Проаналізувавши процес віртуалізації сучасної культури ми робимо висновок: Поняття «віртуалізації культури» застосовується у культурологічних дослідженнях на означення трансформаційних змін у сучасному суспільстві. Ці зміни призвели до появи нового типу суспільства і, відповідно, культури – «інформаційного» Інформаційне суспільство як соціокультурна система стало об'єктом досліджень з 60-х років ХХ століття, тоді стали очевидними риси зміни парадигми епохи. Основною ознакою і якісним параметром суспільства нового типу були визнані особлива роль знання і заснованих на ньому технологій, домінування інформації, прискорення технічного прогресу, зменшення частки матеріального виробництва в сукупному суспільному продукті, розвиток сектора послуг, підвищення якості життя. Зміни у суспільстві, значний вплив на які має фактор інформаційних технологій, відбилася і на розвитку культури та її проявах, причому ряд цих змін настільки значний, що дозволяє говорити про істотну трансформацію основ культури в цілому. Під впливом процесу інформатизації культура стала занурюватися у новий багатовимірний кіберпростір, світ віртуальних феноменів. Наслідком цього і став процес віртуалізації сучасної культури, який тепер можна вважати однією з найважливіших її характеристик. У сучасній культурі віртуальних трансформацій зазнає і ігрова діяльність. Віртуальні ігри зазнають критики психологів,

соціологів та медиків через те, що вони роблять людей ледачими та неактивними. Традиційні ігри, реальні, як правило, передбачають більше руху та активності, і вони відбуваються в реальних умовах. Вони передбачають велику фізичну активність, тоді як фізичні навантаження у віртуальних іграх обмежені. Тому можна займатися віртуальними видами спорту в обмежених місцях. Рух м'язів під час гри у відеоігри обмежений руками чи ногами, залежно від гри, ігри в реальному житті, навпаки, передбачають рух кожного м'яза. Отже, вони ідеально підходять для підтримки форми. Люди, які грають у відеоігри, частіше займаються спортом у реальному житті порівняно з однолітками. Ігри в реальному житті передбачають взаємодію з товаришами по команді та опонентами. З іншого боку, віртуальні ігри в основному побудовані для самотніх гравців.

Результатом соціологічне опитування «Ігрові вподобання сучасників» є наступне: Переважна більшість опитуваних віддає перевагу класичним настільним іграм, але чим молодше опитувані, тим вищий процент цінителів віртуальних ігор, причому саме в онлайн мультиплеєрі; Переважна більшість опитуваних вважає розважальну складову гри домінуючою, цінить стратегію та сам процес гри; Переважна більшість опитаних прагнуть бути зацікавленими у процесі гри; Переважна більшість опитаних зовсім не грає у комп'ютерні ігри, або грає періодично; Опитані віком від 10 до 15 років з яких 6 мають початкову та 9 загально середню освіту, у переважній більшості вважають себе азартними- це 13 опитаних з 15. Найважливішим фактором виділяють процес гри 7 та результат гри 5. На питання якою повинна бути гра 10 обрали варіант віртуальною, 3 цікавою і 2 командною. 11 з 15 опитаних віддають перевагу віртуальним онлайн іграм, 3 спортивним і 1 класичним. 15 з 15 опитуваних вважають розважальну складову домінуючою. 8 з 15 опитаних постійно грає в ігри

5 грають періодично і 3 Зовсім не грають в комп'ютерні ігри; Опитані віком від 16 до 25 років з яких 9 мають повну загально середню освіту, 13 мають профільну середню освіту і 17 мають вищу освіту у переважній більшості вважають себе не азартними 32, 8 вважають себе азартними. Найважливішим фактором виділяють процес 15 результат 10 і стратегію 5. На питання якою повинна бути гра: цікавою 11, командною 12, інтелектуальною 17. На питання яким іграм віддасте перевагу класичним настільним 13 командним спортивним 9 віртуальним онлайн іграм 6 віртуальним офлайн іграм 12. Вважають домінуючою інтелектуальну 14 та розважальну 17. Зовсім не грають в комп'ютерні ігри 19 грають періодично. Опитані віком від 25 до 35 років з яких 8 мають вищу освіту і 7 профільну середню, у переважній більшості вважають себе азартними- це 11 опитаних з 15. Найважливішим фактором виділяють свій варіант 10 та стратегію гри 5. На питання якою повинна бути гра 10 обрали варіант командною 4, 8 цікавою і 3 інтуїтивною 13 з 15 опитаних віддають перевагу класичним настільним іграм, 2 командним спортивним. 7 з 15 опитуваних вважають розважальну складову домінуючою 8 інтелектуальну. 12 з 15 не грають в комп'ютерні ігри 3 грають періодично. Опитані віком від 35 до 45 років з яких 10 мають вищу освіту і 5 профільну середню, у переважній більшості вважають себе азартними- це 11 опитаних з 15. Найважливішим фактором виділяють свій варіант 10 та стратегію гри 5. На питання якою повинна бути гра 10 обрали варіант командною 2 віртуальною, 3 цікавою. 10 з 15 опитаних віддають перевагу класичним настільним іграм, 5 командним спортивним. 7 з 15 опитуваних вважають розважальну складову домінуючою 8 інтелектуальну. 14 з 15 не грають в комп'ютерні ігри 1 грає періодично. Опитані віком від 45 та старше з яких 8 мають вищу освіту і 7 профільну середню, у переважній більшості вважають себе не азартними- це 14 опитаних з 15.

Найважливішим фактором виділяють свій варіант 2 та стратегію гри 5 8 результат гри. На питання якою повинна бути гра 10 обрали варіант інтуїтивною 5, інтелектуальною 12 з 15 опитаних віддають перевагу класичним настільним іграм, 3 командним спортивним. 7 з 15 опитуваних вважають розважальну складову домінуючою 8 інтелектуальну. 15 з 15 не грають в комп'ютерні ігри.

Нами розроблено освітньо культурний проект «Взаємодія віртуального та реального в сучасній культурній діяльності»

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Беляева Л. А. "Человек играющий" в эпоху постмодерна / Текст научной статьи по специальности: «Прочие социальные науки» / [Электронный ресурс] // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/chelovek-igrayuschiy-v-epohu-postmoderna>
2. Берн Е. Ігри, в які грають люди / Е. Берн. – Мн.: Сучасний літератор, 2004.
3. Бжезинський З. Велика шахівниця / З. Бжезинський. - М.: Міжнародні відносини, 2005.
4. Бичков В. В. Естетика. М.: Гардарики, 2002. 556 с.
5. Бодрійяр Ж. Прозорість зла. М.: Добросвет, КДУ, 2006. 260 с.
6. Вітгенштейн Л. Блакитна і коричнева книги: попередні матеріали до «Філософських досліджень». Новосибірськ: Сиб. уні-вер. вид-во, 2008. 256 с.
7. Волович В. І., Головченко Г. Т. Соціологія. — Х.: Видавничий будинок "Фактор", 2006. — 767 с. Спенсор
8. Гадамер Г.-Г. Істина і метод / Г.-Г. Гадамер. - М.: Прогрес, 1986.
9. Гегель, Георг Вильгельм Фридрих. Наука логіки. В 3-х томах. М., "Мысль", 1970-1972.
10. Гегель.Г Сочинения М. 1998 г. том 12 лекции по Эстетике, 472 с.
11. Гессе Г. Гра в бісер // Вибране. СПб.: Азбука-классика, 2006. С. 5-436.
12. Д.Матрос, Д.Полев, Н.Мельникова. – М.: Педагогическое общество России, 1999.
13. Дадун Р. Фрейд. – М., 1994.

14. Дельоз Ж. Логіка сенсу / Ж.Делез. - М: Раритет; Екатеринбург: Ділова книга, 1998.
15. Денисова А.И. Компьютерные игры как феномен современной культуры / [Электронный ресурс] // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-kak-fenomen-sovremennoy-kultury>
16. Ельконін Д. Б. Психологія гри. М.: Педагогіка, 1978. 304 с.
17. Емельянов Ф. Г. Игра в пространстве самоидентификации и идентичности человека в обществе постмодерна. Текст научной статьи по специальности «Социологические науки» / [Электронный ресурс] // URL: <https://leninka.ru/article/n/igra-v-prostranstve-samoidentifikatsii-i-identichnosti-cheloveka-v-obschestve-postmoderna>
18. Кант И. Критика чистого разума. М.: 367 с.
19. Кузнецов О. Информационные системы для руководителей
20. Лалл Дж. Мас-медіа, комунікації і культура: глобальний підхід / За ред. О.Гриценко. – К.: К.І.С., 2002. – 264 с.
21. Маргулис А. Социальные потребности как детерминанта человеческой деятельности / А.Маргулис. – М.: Наука, 1985.
22. Маркова Н. Социокультурные основания процесса формирования личностной структуры человека в условиях становления информационного общества: дис. ...канд. культурологии: 26.00.01 / Н.Маркова. – Кемерово, 2003.
23. Матрос Д. Управление качеством образования на основе новых информационных технологий и образовательного мониторинга
24. Мелік-Гайказян І. В. Концептуальна модель діагностики технологій інформаційного суспільства // Укр. Томського держ. пед. ун-ту (Tomsk State Pedagogical University Bulletin). 2010. Вип. 5. С. 42-51.
25. Милитарев В. Информационная культура эпохи НТР / В.Милитарев, И.Яглом. – Новосибирск: Наука, 1990. – 189 с.

26. Мириманова М. Информационная потребность как психологическая проблема / М.Мириманова // Науч.-техн. информ. – Сер. 1. – 1987. – № 4.
27. Михельсон О. К. Массовая культура, игра и новая религиозность. Текст научной статьи по специальности «Философия, этика, религиоведение» / [Электронный ресурс] // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/massovaya-kultura-igra-i-novaya-religioznost>
28. Моисеев Н. Человек и ноосфера / Н.Моисеев. – М.: Мол. гвардия, 1990. – 351 с.
29. Муранивский Т. Теория и практика научно-технической информации. Информационные потребности: Учеб. пособие / Моск. гос. ист.-арх. ин-т. – М., 1985.
30. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Под ред. Е.С. Полат. – М.: Академия, 1999.
31. О.Кузнецов. – М.: Экономика, 1973.
32. Полонский В. Научно-педагогическая информация: Словарь-справочник / В.Полонский. – М.: Новая школа, 1995.
33. Потапова О. С. Компьютерная игра в пространстве культуры. Текст научной статьи по специальности «Искусствоведение» / [Электронный ресурс] // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternaya-igra-v-prostranstve-kultury>
34. Репринцева Елена Алексеевна. Эволюция современной игровой культуры молодежи. Текст научной статьи по специальности «Социологические науки» / [Электронный ресурс] // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/evolyutsiya-sovremennoy-igrovoy-kultury-molodezhi>
35. Ретюнских Л. Т. Філософія гри. 2-е изд. М. : Вузівська книга, 2005. 256 с.

36. Рікер П. Конфлікт інтерпретацій / П.Рікер. - М .: Академічний проект, 2008.
37. Семеновкер Б. Информационная культура: от папируса до компактных оптических дисков / Б.Семеновкер // Библиография. – 1994. – № 1.
38. Семенюк Э. Информационная культура общества и прогресс информатики / Э.Семенюк // НТИ. – Сер. 1. – 1994. – № 7.
39. Сисоева С. Л., Голобородова Т. Н. Онтологічні і антропологічні проблеми гри в постмодерністському дискурсі // Укр. Томського держ. пед. ун-ту (Tomsk State Pedagogical University Bulletin). 2001. Вип. 3 (28). С. 3-7.
40. Уайтхед А. Н. Вибрані роботи по філософії. М.: Прогрес, 1990. 717 с. В.Дильтей
41. Урсул А. Модель устойчивого развития цивилизации: информационные аспекты / А.Урсул // НТИ. – Серия 2. – 1994. – № 12.
42. Федорова Т. Теория информационных потребностей и практика их удовлетворения в сфере исследований культуры / Т.Федорова //
43. Фінк Е. Основні феномени людського буття // Проблема людини в західній філософії. М .: Прогрес, 1988. С. 357-403.
44. Хейзинга Й. Homo Ludens: ст. по истории культуры / пер. с гол. Д. В. Сильвестрова. М. : Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.
45. Хейзинга Й. Homo ludens / Й.Хейзинга. - М .: АСТ, 2004.
46. Хоружий С. С. Рід або недорід? Нотатки до онтології віртуальності // Про старому і новому / С. С. Хоружий. СПб., 2000. С. 311-350
47. Хьойзинга Й. Homo Ludens. М .: Прогрес-Традиція, 1997. 416 с.

48. Шиллер Ф. Собр. соч.: в 7 т. М. : Держлітвидав, 1957. Т. 6.
790 с.
49. Шлейермахер Ф. Монологи / Ф.Шлейермахер. - М.: К. : ІСА,
1994.