

ГРА І ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ У СОЦІОКУЛЬТУРНОМУ ПРОСТОРІ СУЧАСНОСТІ

У статті розглядається феномен віртуалізації у сучасному соціокультурному просторі, аналізується поняття «віртуальна реальність» і відношення споживача до Vr продукту.

Ключові слова: Vr, гра, культура, теорія, дослідження

The article considers the phenomenon of virtualization in the modern socio-cultural space, analyzes the concept of virtual reality and the consumer's attitude to the Vr product.

Key words: Vr, game, culture, theory, research

У культурі постмодерну людина є учасником та свідком культурних, спортивних, політичних, соціальних ігор, які так чи інакше формують сучасний соціум. На побутовому, повсякденному рівні люди, ставляться до гри, як до чогось несерйозного – дитячого. Хоча гра виховує людські якості та вміння протягом усього життя, тим самим вона готує людину до подальшої еволюції як індивіда у суспільстві. Наприклад: діти грають з батьками і між собою, приміряючи ролі дорослих людей (доньки-матері, детективи, лікарі, тощо). У шкільному віці, самі того не усвідомлюючи, обирають для себе модель поведінки (відмінник, хуліган, гарнюня). Особа поступово дорослішає, але гра супроводжує її у певних життєвих ситуаціях: як вдома, так і на роботі (керівник – підлеглий, батько – син, хлопець – дівчина, чоловік – дружина).

У сучасній культурології, починаючи з другої половини 1960-х років, набула популярності концепція «інформаційного суспільства», як модифікація концепцій постіндустріального суспільства, що представлена в роботах Д. Белла, Е. Тоффлера і М. Кастельса, М. Маклюена. Проблеми сучасної культури, пов'язані з її «віртуалізацією», аналізує Дмитро Іванов у монографії «Віртуалізація суспільства».

Інтернет назавжди змінив характер комунікацій, частково витіснивши живе спілкування в офлайн. Віртуальне мистецтво, у свою чергу, розширило «інструментарій» митця. Виникають унікальні види мистецтва, що поступово укорінюються та визнаються критиками масштабних виставок по всьому світі. Сьогодні люди поринають в інформаційну та технічну залежність. Ми використовуємо нанотехнології та мікрочіпи, створюємо віртуальні екосистеми, розуміємо та контролюємо їх. Незабаром буде винайдено квантові комп'ютери, що значно пришвидшить обчислювальні потужності та надасть нові можливості для розробників.

На нашу думку, віртуальне мистецтво знаходить відгук у свідомості молодого покоління та одночасно лякає своєю радикальністю людей похилого віку.

Молоде покоління досить часто користується послугами віртуального співтовариства: інтернет-магазину, онлайн-конференції, криптобіржі, месенджери тощо.

Таким чином, широке застосування слова «віртуальність» свідчить про те, що потрібна наукова інтерпретація цього поняття, його обґрунтування та визначення.

Метою даної статті є дослідження віртуалізації та розгляд впливу цього процесу на трансформацію характеру суспільних відносин сучасного інформаційного суспільства XXI століття.

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

Доречно зазначити, що з появою віртуальної реальності виникло безліч комп'ютерних ігор, які з плином часу стали невід'ємною частиною масової культури. Аналізуючи інтерес до симуляції гри за допомогою VR, можна виділити бажання людей бути «віртуально-соціально активними», залишаючись «реально-стаціонарно пасивними».

Для більшості звичайних ламерів, комп'ютерна гра є способом пасивного відпочинку, проте як для більш розвинутих геймерів є навіть способом заробітку та існування (на увазі мається матеріальна складова). А найвищим ступенем у цьому «мікросуспільстві» є можливість бути одним із розробників комп'ютерної гри як продукту, тобто стати не споживачем, а творцем.

Вважаємо, що саме зараз ми живемо в епоху «Фаст фуду» – період, коли за аналогією до заходів швидкого харчування проходить буденність індивіда. Люди намагаються встигнути зробити більше, не зважаючи на подразнюючі фактори, найчастіше навіть на шкоду собі та своєму здоров'ю. Адже, з розвитком масової культури, кожен день з'являються нові (комерційно успішні) заклади і навіть сфери, (бренди, гаджети), тощо. Людина отримує надлишок інформації. Будь-яка інформація викликає ті чи інші емоції, вони, як наслідок, викликають бажання пов'язані з виснаженням нервової системи. Хтось починає палити, хтось грає у комп'ютерні ігри. У цьому «закладі швидкого харчування», «меню» найбільше у порівнянні з «конкурентами». Тут навіть є популярною реп-музика, складена з 4 нот і двох тактів, від якої молодь у захваті. А на десерт – відео на Youtube, складене зі статті зовсім іншої людини, яка видає чужі думки за свої, так ще й монетизує їх за допомогою реклами казино і таких же паразитів, не поважаючих інтелектуальну власність. Найнеприємніше те, що масова культура значно полегшує доступ до інформації, тим самим, знижуючи її достовірність через неодноразову відредагованість некомпетентними у тому чи іншому питанні людьми. Тобто навіть студент чи викладач закладу вищої освіти може з легкістю оминати питання, яке недостатньо досліджене і висвітлене лише через те, що робіт з цієї теми існує вже тисячі й перевірити їх усі на актуальність не можливо, а джаз як музику вже можна скоріш відносити до елітарної культури, ніж до масової.

Феномен популярності VR ігор, можна пояснити бажанням людей бути «віртуально-соціально активними», залишаючись «реально-стаціонарно пасивними». Формується призма ролей, яка тісно пов'язана з ігровою концепцією культури Й. Хейзінга і сучасним поняттям масової культури.

У міру того, як Vr індустрія розвивається, повинна вивчатися і проблема її впливу на здоров'я та психіку людини. Формування нових «віртуальних» звичок потребує уваги.

На наші глибокі переконання, для адекватного прогнозування соціальних та індивідуальних наслідків комп'ютеризації населення необхідне формування національної і міжнародної програм дослідження феномена віртуалізації.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Кондратьєв І. Технологія – віртуальна, результат – реальний // Computerworld. 1997. № 35. WOJ: httpV / vvw.osp.rWcw / 1 997/35 / 102Jitml 10.09.2004.
2. Коняєв С. Н. Реальна віртуальність: кордону спостерігача в інформаційних просторах // Концепція віртуальних світів і наукове пізнання. СПб .: РХГИ, 2000. С. 30–55.
3. Веккер Л. М. Психіка і реальність: Єдина теорія психічних процесів. Навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів. М .: Сенс, 2000. 412 с.

Рекомендує до друку науковий керівник професорка Лимаренко Л.І.