

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРИ
ФАКУЛЬТЕТ КУЛЬТУРОЛОГІЇ

Кафедра культурології

Кваліфікаційна робота
на здобуття ступеня магістра
Гра як феномен сучасного культуротворення

Освітньо-професійна програма
Культурні дослідження

галузь знань **03 Гуманітарні науки**
спеціальність **034 Культурологія**

Здобувач: Козоріз О. В.

Керівник: доктор філософських наук, професор Дяченко М. В.

Рецензент: доктор філософських наук, професор Титар О. В.

Харків 2022

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ГРА ЯК ФЕНОМЕН КУЛЬТУРИ	9
1.1. Поняття культури: смисли та інтерпретації.....	9
1.2. Культуротворення як спосіб існування культури.....	15
1.3. Гра як феномен культури у контексті культурологічних теорій.....	23
Висновки до розділу 1.....	35
РОЗДІЛ 2. СПЕЦИФІКА ГРИ У ХУДОЖНІЙ КУЛЬТУРІ	37
2.1. Художня культура: визначення, зміст, структура.....	37
2.2. Мистецтво як складова культури та явище художньо-ігрової творчості.....	44
2.3. Культуротворення як процес і результат художньо-ігрової діяльності.....	58
Висновки до розділу 2.....	67
РОЗДІЛ 3. ІННОВАЦІЙНІ ІГРОВІ ЕЛЕМЕНТИ У СУЧАСНОМУ КУЛЬТУРОТВОРЕННІ	69
3.1. Ігрові форми сучасної інформаційної культури. Інтерактивні технології, ігрові телешоу і телесеріали.....	69

3.2. Гра та цифрова культура. Комп'ютерні ігри, геймерство, гейміфікація.....	80
3.3. Ігрова природа сучасного Інтернет-простору. Соціальні мережі, блогерство, метавсесвіт.....	92
Висновки	до розділу
3.....	103

ВИСНОВКИ.....	106
----------------------	------------

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	111
--	------------

ВСТУП

Актуальність теми обґрунтовується тим, що в епоху постмодерну і особливо метамодерну зростає значення ігрових практик в культурі як засобів відображення сучасного світогляду і культуротворення. Метамодерн відображає нову філософію погляду на життя, що відповідає діджиталізованій, постіндустріальній, глобалізованій епосі. Завдяки новітнім технологіям гра з реальністю, що була властива постмодерну, переходить до змін реальності на практиці через розширення творчих можливостей в сучасному культуротворенні.

Розгляд ігрової концепції культури та перформативних практик культуротворення, із використанням методів і прийомів культурологічного дослідження, дозволяє осмислити феномен гри та її природу, визначити стан і перспективи ігрової складової сучасної культури.

У наш час віртуальна реальність, зокрема Інтернет-простір, ведення блогів та спілкування в соціальних мережах складають значну частину життя людини та фактично не від'ємні від буття, де гра як феномен культуротворення набуває нових якостей. За своєю суттю віртуальна реальність стає умовою, фактом та атрибутом існування гри в історично новому форматі. Завдяки інтерактивним

ігровим технологіям віртуальної, доданої та змішаної реальності значно розширюються творчі можливості людини, соціуму в цілому і процеси культуротворення. Виникає унікальна змога відтворити у віртуальному тривимірному вигляді зниклі пам'ятки культури і мистецтва, провести віртуальні екскурсії далекими містами, зберегти для нащадків кращі зразки матеріально-культурної спадщини. Кожен митець у віртуальному просторі може презентувати свою творчість, знайти однодумців, створити групи за інтересами, організувати онлайн заходи й події.

Водночас існує протиріччя між реальним станом речей та суспільством з точки зору сприйняття впливу ігор на людське життя як у позитивному сенсі, так і в негативному. Цю проблему досліджували фахівці переважно в соціологічному плані та вузькоспеціальному, меншою мірою вона була досліджена у культурологічному вимірі. Тому в дослідженні з теми «Гра як феномен сучасного культуротворення» нас цікавить саме культурологічний аспект. Новітні ігрові технології позитивно впливають на розвиток культури і творчі можливості, а поява віртуального метавсесвіту розширюють можливості спілкування та убезпечує людей під час форс-мажорних обставин (карантини під час епідемій, стихійні лиха, війна тощо). Водночас ігровий віртуальний світ може суттєво обмежити спілкування і культуротворчість в реальному світі, що може призвести до зникнення усталених культурних форм.

Огляд літератури. Феномену гри в культурі та ігровій природі культуротворення присвячено багато наукових праць відомих культурологів, філософів, мистецтвознавців. Зокрема, ігрову концепцію культури розглядали Й. Гейзінга [28; 91], Г. Гессе [29], Ф. Шиллер [103], Г.-Г. Гадамер [25; 26], О. Фінк [88], Х. Ортега-і-Гассет [74], М. Бердяєв [7], Е. Берн [12], Р. Кайуа [47], І. Гофман [30], А. Баканурський [4; 5], В. Спринсян [5], Я. Білик [14; 15], О. Павленко [75], В. Мацкевич [64], Т. Водолажська [21], А. Хотинська і Г. Хотинська [92] та інші. Фундаментальною працею з ігрової концепції культури вважається монографія Й. Гейзінги «Homo Ludens» [28], де гра трактується як найвищий прояв людської сутності та основа культури. На думку вченого, гра сприяє розвитку та розквіту

основних культурних форм людства: мистецтва, філософії, філології, політики, юриспруденції, науки, спорту, військової справи тощо. Філософом визначено основні ознаки гри і відзначено, що справжня гра виключає пропаганду, примус, їй властива істинна свобода та атмосфера радісної наснаги. Саме у грі Й. Гейзінга вбачає шлях виходу із кризи культури.

Заслуговує уваги дослідження А. Баканурського «Жизнь, игра, театральность» [4], де розглядається прояв ігрових форм у різних сферах людської діяльності, а життя окремої людини та її суспільне буття подано як гру в трьох актах: народження, життя та смерть, де кожен етап супроводжується театралізовано-ігровими ситуаціями. Учений протиставляє ігровий елемент буття надмірній серйозності сучасного життя, особливо в тоталітарних суспільствах, і вважає, що саме гра врятує культуру та людину.

Питання культури, культуротворення і культурогенезу розглядали у своїх працях Е. Гуссерль [34], Л. Губерський [32], М. Бердяєв [7; 8; 9; 10], О. Берегова [11], В. Біблер [13], О. Лук [61], Ф. Лазарєв [56], М. Каган [45; 46], Л. Столович [83], Ю. Лотман [60], В. Шейко [100; 101; 102], Ю. Богуцький [16; 102], М. Дяченко [37; 39], В. Старжинський [81], Т. Воропаєва [23], П. Гуревич [33], О. Жорнова [43], Ю. Колісник-Гуменюк [53], В. Леонтьєва [58], В. Федь [87], Т. Кузьміна [55], С. Черепанова [95], Г. Волков [22], П. Дишлевий і Л. Яценко [36], В. Конєв [54], Ю. Муравйов [66], О. Чучин-Русов [97] та інші.

Зокрема, В. Шейко у статті «Трансформація моделі культурного простору в добу цивілізаційної глобалізації» [101] відмічає, що культурний простір формується завдяки діяльності людей, у тому числі – творчій, а в умовах глобалізації він стає транснаціональним, де формується гібридна творча еліта. Завдяки міжкультурній взаємодії та взаємовпливу виникають глобальні форми реальних і віртуальних явищ культури. Але є небезпека знеособлення національних культур, розриву з історико-культурним минулим та соціокультурною уніфікацією.

У свою чергу, М. Дяченко в науковій праці «Отрицание и преемственность в развитии культуры» [37] зауважує, що певні елементи іноземної культури не

загрожують розвитку і самобутності національних культур, оскільки вони базуються на загальнолюдських цінностях. Але чим слабші національні традиції, тим сильнішим стає вплив інокультур. У монографії «Філософські виміри культури» [39] М. Дяченко розглядає процес культуротворення у контексті співвідношення інноваційного й традиційного в розвитку суспільства. Він відмічає, що під час творчого процесу виникають нові культурні форми, які раніше не існували. На перший погляд, своєю появою та існуванням вони заперечують старе, але водночас спадкоємно пов'язані з ним, оскільки базуються на усьому попередньому досвіді й розвитку людства.

Стосовно культурогенезу цікавою є думка Ю. Богуцького, яку він викладає у дисертації «Культурогенез як філософсько-історичний феномен» [16]. Розглядаючи систему «природа – людина – суспільство», учений зауважує, що культурогенез є результатом порушення і водночас фактором відновлення рівноваги цієї системи. Для подолання негативних тенденцій та досягнення гармонії суспільного буття пропонується спрямувати культурний вектор на розвиток духовної культури людства, який повинен домінувати над створенням засобів підкорення природи. І цьому якраз сприяють процеси культуротворення та його результати.

Специфіку гри у художній культурі, у тому числі в мистецтві, досліджували М. Бердяєв [8; 10], М. Євреїнов [40], Л. Столович [83], Ю. Лотман [59], М. Каган [46], В. Старков [82], О. Павленко [75], Н. Малишевська [63], А. Микуліна [65], Я. Білик [14], І. Давидова [35], А. Баканурський [4], Т. Єрохіна і Є. Кукушкіна [41], Д. Соловйова [80], А. Образцова [72], Л. Бабушка [3] та інші. Зокрема, феномен театральності розглядали М. Євреїнов («Демон театральности» [40]), А. Баканурський («Жизнь, игра, театральность» [4]), І. Давидова («Театральность как феномен культуры» [35]). Нові форми театральності, зокрема іммерсивний театр, перформанс, хепенінг, досліджує Д. Соловйова у статті «Теоретические аспекты исследования феномена театральности в культуре: определение феномена театральности» [80], а також Т. Єрохіна та Є. Кукушкіна («Феномен иммерсивного театра в современной отечественной культуре» [41]). Н.

Малишевська у науковій статті «Игровые практики в культуре постмодерна (А. Мердок)» [63] розглядає гру як культуротворчу форму і водночас базовий концепт у дискурсі постмодерну. А Л. Бабушка у статті «Фестивація як тотальна артизація культури повсякденності» [3] вбачає ігровий чинник сучасної культури у феномені фестивації, що будується на синтезі артистичної, сценічної, комунікативної складових та яскраво проявляється в сучасних медіапрактиках, у тому числі політичних.

Інноваційним ігровим формам інформаційної культури та їх впливу на сучасне культуротворення поки що присвячено не так багато наукових праць. Зокрема, феномен інформаційної культури як складової загальнолюдської культури досліджує М. Антонченко [2]. М. Кириченко розглядає поняття цифрової культури в якості результат розвитку інформаційного суспільства [49]. М. Єфімова досліджує формати інтерактивної та мультимедійної книг, указує на відмінності між ними [42]. Комп'ютерні ігри як феномен сучасної культури, поняття геймерства та гейміфікації досліджують Д. Галкін [27], О. Новікова [71], Л. Беляєва [6], Г. Нікітін [69], Є. Ромат і Ю. Білявська [78], О. Дядікова [38]. Зокрема, О. Новікова вважає, що через захопленість віртуальними іграми формується новий тип людини – Homo Mobiludens (або людина-геймер), що приходить на зміну Homo Ludens Й. Гейзінги [71]. Ігрову природу сучасних соціальних мереж досліджують А. Андреев [1] і Є. Тихомірова [86], феномен косплею розглядають Т. Пушкарьова, Є. Іванова та Є. Шемякіна [76]. Створення метавсесвіту та його перспективи для культуротворення прогнозує М. Макуха [62].

Мета дослідження: виявити специфіку гри як засобу культуротворення в історичному вимірі та її вплив на сучасну культуру. Реалізація поставленої мети досягається вирішенням таких наукових **завдань:**

- дослідити гру як феномен культури та її прояви в культуротворенні як способі існування культури;
- виявити авторів найбільш ґрунтовних праць з ігрової концепції культури та дослідити їх основні постулати;

- прослідкувати специфіку гри в художній культурі, зокрема в мистецтві і художньо-творчій діяльності, в культурологічному аспекті;
- проаналізувати, як проявлявся і змінювався ігровий чинник культури в історичному вимірі та у розвитку суспільства;
- розглянути ігрові тенденції в сучасному культуротворенні в контексті інформаційних технологій, медіапрактик, цифрової культури.

Об'єкт дослідження: гра в культурі.

Предмет дослідження: специфіка гри в різних формах сучасного культуротворення.

Методи дослідження: найбільш актуальними для дослідження стали загально-наукові методи аналізу, синтезу, абстрагування, індукції та дедукції у дослідженні ігрового чинника в культуротворенні, що дозволили прийти до культурологічного узагальнення. Джерелознавчий пошук застосовувався для виявлення наукової літератури про ігрову концепцію культури та Інтернет-джерел про прояви гри в сучасному культуротворенні. Культурологічно-історичний, порівняльно-історичний та історіографічний методи дозволили простежити феномен гри в культурі з давніх часів до сьогодення, виявити схожості і відмінності між ігровими концепціями культури різних дослідників. Метод компаративного аналізу дозволив виявити особливості ігрових форм в різних видах культуротворчості. Метод перспективного аналізу застосовувався для виявлення перспективних напрямів розвитку ігрової культури та допоміг зробити висновки щодо майбутніх форм існування гри в культурі.

Наукова новизна дослідження полягає в тому, що на основі аналізу наукових джерел та власних емпіричних спостережень досліджено гру як феномен сучасного культуротворення, зокрема розглянуто ігровий чинник у життєдіяльності людини і соціуму в культурологічно-історичному вимірі; з'ясовано специфіку гри як чинника культуротворення у художньокультурній діяльності та мистецтві; узагальнено уявлення про інноваційні ігрові елементи у

сучасній інформаційній культурі; розглянуто інноваційні ігрові форми цифрової культури та їх вплив на людей у глобальному вимірі в умовах сучасної цивілізації.

Практичне значення одержаних результатів. З'ясовано, що ігрові форми сучасного культуротворення, зокрема інтерактивні технології, можуть широко застосовуватись у навчально-виховному процесі для покращення засвоєння матеріалу, а інноваційні форми доданої та змішаної реальності допоможуть зберегти культурну спадщину у віртуальному просторі та відтворити втрачені шедеври у тривимірному форматі. Цей напрям дослідження є перспективним для подальших наукових розробок.

Логіка дослідження зумовила таку структуру кваліфікаційної роботи: вступ, три розділи із трьома підрозділами, із висновками до кожного, загальні висновки, список використаних джерел та літератури із 103 найменувань. Загальний обсяг роботи – 119 сторінок.

РОЗДІЛ 1

ГРА ЯК ФЕНОМЕН КУЛЬТУРИ

1.1. Поняття культури: смисли та інтерпретації

У сучасній науковій думці існує багато визначень та інтерпретацій поняття культури. Наприклад, у «Великому тлумачному словнику сучасної української мови» надається таке визначення: «Культура – сукупність матеріальних і духовних цінностей, створених людством протягом його історії», а також «Рівень розвитку суспільства у певну епоху» і «Те, що створюється для задоволення духовних потреб людини» [20, с. 472]. Також надано поняття культури з біологічної та етичної точок зору, але нас цікавить поняття культури саме у культурологічному сенсі цього слова і в комунікаційному аспекті.

Автори словника-довідника «Теорія та історія культури» В. Букач та Н. Бакланова детальніше трактують поняття культури: «Культура (від лат. cultura – обробка) – в широкому розумінні – все, що не є природою; сукупність матеріальних і духовних здобутків людства. У вузькому розумінні поняття культури протиставляється поняттю цивілізації: тут під культурою розуміють неповторні духовні здобутки певного народу – релігію, мову, мистецтво, а під цивілізацією – раціоналізовані витвори (техніку, науку, бюрократію), які легко передаються від народу до народу» [19, с. 129]. На думку авторів, культурою ще є «творча діяльність людства у всіх сферах буття і свідомості» [19, с. 129].

У Філософському енциклопедичному словнику за редакцією В. Шинкарука культура визначається як «процес та результат об'єктивації особистісної основи людини задля досягнення внутрішньо-духовної комунікації. Культура постає як символічно-комунікативне оформлення особистості в стихії часу. При цьому культура може бути прив'язана до свого часу, а може виходити за його межі, в той екзистенційно-антропологічний простір, що з'єднує різні часи» [89, с. 314].

Автори словника-довідника «Філософія» стверджують: «На нинішньому етапі розвитку цивілізацій культура поділяється на два основні напрями: особистісного формування людини, універсального засобу суспільного життя. Найбільш прийнятним є дуалістичне трактування культури як виду діяльності, засобами якого по історичній вертикалі створюються духовні та матеріальні цінності. Культура розглядається як зміст суспільно-історичного процесу, який впливає на формування людини як творчої, активної особистості... Реальне буття культури – у неповторно індивідуальних творчих здібностях людей, які формуються і проявляються в безпосередньому їх діяльному спілкуванні, і втілюються у засобах, знаряддях і продуктах їх діяльності» [90, с. 198]. У цьому визначенні ми бачимо прямий зв'язок культури з творчою діяльністю людини.

Український культуролог та доктор історичних наук В. Шейко виокремлює широке та вузьке трактування поняття «культура»: «Вузьке визначення культури сфокусовано на мистецтві: літературі, музиці, театрі, живопису, хореографії тощо, а також широкому колі видів діяльності, спрямованої на задоволення різних

потреб населення в товарах і послугах культурного призначення... Широке визначення культури, яке використовується в антропології та сферах міжкультурного спілкування, включає всю нашу стереотипізовану поведінку, віддзеркалену в технологіях і знаряддях праці, соціальних установах, зокрема економічних, політичних, соціальних, релігійних, освітніх, сімейних та ін., та в ідеях або віруваннях. Зауважимо, що культура не є вродженою, а набувається після народження, протягом життя, й передається із покоління в покоління. Культура також є загальною для групи людей на певній території, а всі різні аспекти культури індивіда мають вписуватися в загальну модель» [100, с. 74].

Доктор філософських наук М. Дяченко розглядає культуру в контексті співвідношення деструктивної та конструктивної діяльності людини під час революційних перетворень у культурі, взаємообумовленості процесів культурного спадкування та творчості. Розвиток культури розкривається у діалектичній єдності заперечення та наступності як найважливіших принципів людської діяльності і вирішується у двох аспектах: історико-філософському та філософсько-історичному. Дяченко акцентує увагу на двох основних тенденціях у світовому розвитку. По-перше, прагнення народів до подолання замкнутості національних культур, їх ізольованості, що явно позначилося в кінці ХХ століття. По-друге, тенденція до незалежного, автономного розвитку національних культур на основі власних традицій та цінностей. На думку автора, запозичення певних елементів інокультури не загрожує самотності, оскільки, засновані, як правило, на цінностях загальнолюдського характеру. Вони добре поєднуються з віковими національними традиціями, не деформуючи їх. Існує також зворотна залежність: чим слабші традиції і чим більше вони деформовані власними силами, то вплив інокультури стає сильнішим. Тому культурна життєтворчість народів залежить від досягнення оптимуму у взаємодії цих тенденцій [37, 169 с.].

Отже, поняття культури дуже широке, складне та не має однозначності. Ще в середині ХХ ст. американські антропологи А. Кребер і К. Клакхон зібрали близько 200 визначень культури [11, с. 46]. В сучасній науці існує кілька концепцій і підходів щодо її розуміння. Одна з них – антропологічна (від

грецького слова «антропос» – людина). Один із основоположників цієї концепції, Р. Вільямс, британський і уельський теоретик культури, відносить до поняття культури весь спосіб життя певної людської спільноти. До нього входять вірування, звичаї та обряди, як дозвілєві, так і побутові. Також до цього способу життя відносяться моральні цінності та весь накопичений цією спільнотою духовний скарб художніх вартостей, понять, знань, продуктів інтелектуальної діяльності [11, с. 43]. Так, Р. Вільямс тлумачив поняття культури у двох значеннях: «для означення способу життя (загальне визначення) та для означення мистецтва і пізнання – специфічних процесів дослідницьких і творчих зусиль» [73, с. 34].

До прихильників антропологічної концепції визначення культури можна віднести і П. Гуревича, філософа і культуролога, який вважав, що культура не тільки соціальний, але передусім антропологічний феномен. Її підставою служить потреба людини у реалізації тих спонукань, які не є інстинктивними [33, с. 41]. Філософ В. Конєв також дотримується антропологічної концепції, стверджуючи, що світ культури – це, насамперед, світ людини, людська здатність стверджувати буття, тому будь-який прояв культурного буття передбачає активно діючу людину [54, с. 35].

Дуже близьким до антропологічної концепції є етично-духовний підхід до визначення поняття культури, який передбачає шляхетний вплив культури на характер людини і розвиток людства в ім'я Світла і Добра. Цієї концепції дотримувався філософ і художник М. Реріх, який стверджував, що у свідомості людей має утвердитися розуміння Культури як категорії духовності, і присвятив Культурі багато статей та нарисів [70, с. 21–22]. Німецький філософ-гуманіст А. Швейцер також стверджував, що культурний прогрес має слугувати духовному удосконаленню людини в усіх сферах та напрямках, а Добро сприяє збереженню та розвитку життя [98, с. 95]. Вчений-філософ Г. Волков у вузькому значенні розглядав саме духовну культуру та висловив ідею про необхідність та можливості універсального розвитку людиною своїх здібностей завдяки

культурному розвитку, оскільки в культурі накопичений величезний духовний досвід людства за весь час його існування [22, с. 5].

Соціальний підхід розглядає культуру як суспільне явище та підкреслює соціальну значущість культури, яка сприяє розвитку та вдосконаленню суспільства як єдиного організму. Соціальний філософ і культуролог О. Ахієзер розглядав культуру як програму діяльності суспільного суб'єкта, яким може бути як особистість, так і група, локальне співтовариство та суспільство в цілому. Вчений розробив концепцію соціокультурної динаміки, яка дає ключ до розуміння важливих соціальних та культурних явищ, демократії та соціальної справедливості [57, с. 11]. А німецький філософ П. Козловські розглядав культуру як самопояснення суспільства та розробив концепцію Культури пост-Нового часу, або постмодерну [51, с. 96].

Функціональний підхід розглядає культуру з точки зору її функцій, властивостей або проявів. Наприклад, американський етнолог У. Х. Гудінаф вважав, що культура є тим, що люди повинні засвоїти як щось відмінне від своєї біологічної спадщини, тому вона повинна включати кінцевий продукт пізнання – знання в найширшому сенсі цього слова. Тому культура – це не матеріальний феномен; вона не включає предмети, людей, їх поведінку чи емоції. Це, скоріше, спосіб організації всього, вказаного вище. Це форми речей, що містяться у свідомості людей, моделі сприйняття, та інтерпретації речей і стосунків до них. Отже, все, що люди говорять чи роблять, соціальна організація та події у суспільстві – все це продукти чи субпродукти культури, яку використовують люди як інструмент сприйняття існуючих умов та пристосування до них [66].

Галузевий підхід розуміє культуру як окрему сферу суспільної діяльності, або галузь, та як процес духовного, інтелектуального та естетичного розвитку людства. Серед прибічників та творців цього підходу варто відзначити англійського культуролога М. Арнольда, американсько-британського поета Т. С. Еліота, іспанського філософа Х. Ортега-і-Гассета. Зокрема, М. Арнольд вважав, що культура – це знання, яке втілило найкраще з осмисленого і сказаного у світі, а

також спроба дізнатися про краще і змусити це знання працювати на користь всього людства [94, с. 100].

Як стверджує дослідниця О. Берегова, саме «галузеве розуміння культури лежить в основі діяльності адміністративних інституцій більшості європейських держав, що здійснюють культурну політику: типова структура кожного міністерства культури віддзеркалює розуміння владою того, що належить до галузі культури (як правило, це музеї, бібліотеки, театри, історичні пам'ятки та інші культурно-мистецькі установи, іноді – гуманітарні вищі навчальні заклади, видавництва, державні радіо- і телеканали тощо)» [11, с. 45].

З точки зору системного підходу культура є складовою частиною, або підсистемою певної соціальної системи. Філософ і культуролог М. Каган вважав, що у вивченні культури, саме буття якої є розвиток, найбільш плідним є системний підхід, який неправомірно було б ототожнювати зі структурним або навіть структурно-функціональним. На його погляд, культура як форма буття охоплює якості самої людини як суб'єкта діяльності. Наприклад, способи діяльності, що були винайдені, удосконалювались та передавались із покоління до покоління; різноманіття предметів – матеріальних, духовних, художніх. Також згадуються вторинні методи діяльності, що розпредмечують предметне буття культури; людини як продукт культури; спілкування – спосіб реалізації потреби людини в людині як суб'єкта в суб'єкті. А структуру культури, або «культурної якості», становить загальне, єдине, цілісне, що утворюється з трьох модальностей культурного субстрату: людської, процесуально-діяльнісної, предметної, що охоплюють матеріальну, духовну, художню складові «людського світу», або «ноосферу». Але головне в культурі – це її реальна цілісність, повнота конкретних форм її існування, будови та розвитку, предметність функціонального та історичного її буття [45, 415 с.].

У світлі процесуального підходу культуру розглядають як процес. Наприклад, культуролог, доктор хімічних наук О. Чучин-Русов, що розробив концепцію єдиного поля світової культури, розглядає культуру як єдиний, безперервний та симультанний процес, якому властиве одночасне протікання в

різних соціокультурних структурах. Вчений зосереджує свою увагу на універсалізмі та міжкультурних комунікаціях, єдності науки та мистецтва як невід'ємних складових частин культури, підкреслює важливість міждисциплінарно-системної освіти [97, с. 3].

Досить цікавим є також семіотичний підхід до визначення поняття культури. Культуролог і семіотик Ю. Лотман, один із основоположників Тартусько-московської семіотичної школи, розглядав культуру як світ соціальної інформації, що зберігається та накопичується за допомогою створених людьми знакових засобів. Вчений пов'язує різницю між типами культури з тим, як у них кодується й передається інформація. Культура у концепції Ю. Лотмана постає як складно організований знаковий механізм і подібна до двостороннього пристрою, що виробляє інформацію. При цьому багатство внутрішніх конфліктів забезпечує культурі як колективному розуму виняткову гнучкість та динамічність [60, 544 с.].

Відносно новим та сучасним є інформаційний підхід до визначення поняття культури, який вводить термін «інформаційна культура». В Українській бібліотечній енциклопедії цей термін тлумачиться як «сфера буття, що пов'язана з функціонуванням інформації в суспільстві, формуванням інформаційних навичок особистості. У широкому сенсі інформаційна культура є сукупністю принципів і механізмів, що забезпечують взаємодію етнічних і національних культур, їх включення в загальний досвід людства» [44].

На думку кандидата педагогічних наук М. Антонченко, інформаційна культура «має особливе значення, оскільки передача сукупного соціального досвіду від одного покоління до наступного можлива тільки завдяки її закріпленню у знаковій формі, тобто через соціально значиму інформацію, яка регулює діяльність, поведінку та спілкування людей» [2, с. 235]. Рівень інформаційної культури тісно пов'язаний із виникненням та функціонуванням інформаційного суспільства. Перехід до нього розпочався з другої половини XX сторіччя і набуває особливого значення сьогодні, в умовах дистанційної освіти та деяких видів праці.

Отже, визначень понять культури, її смислів та інтерпретацій дуже багато, але серед них чітко виокремлюються три основних: культура як штучне середовище, створене людьми, або «друга природа»; культура як сукупність матеріальних та художніх цінностей; а також культура як ступінь розвитку певних видів людської діяльності. Для розкриття ігрового компоненту культури, у процесі культуротворення у контексті ігрової діяльності людини найбільше відповідає перше з означених визначень культури – як «другої природи», тобто реальності, штучно створеної людьми. Саме таке визначення дає змогу розглянути сутнісні аспекти ігрової концепції культури.

1.2. Культуротворення як спосіб існування культури

Якщо розглядати культуру як все те, що створене людиною, неминуче постає питання про культуротворення як спосіб існування культури. Поняття «культуротворення» тісно пов'язане з поняттями «творчість, творення», «культура», «культурогенез».

У словнику-довіднику «Філософія» поняття «творчість» визначено так: «Творчість – свідома, цілеспрямована, активна діяльність людини, спрямована на пізнання та перетворення дійсності, що створює нові, оригінальні, ніколи раніше не існуючі предмети, твори тощо, з метою удосконалення матеріального та духовного життя суспільства» [90, с. 389]. Автори словника зазначають, що творчість притаманна лише людині. А все, що створене людьми в різних видах діяльності – наприклад, науці, техніці, мистецтві, в суспільних відносинах, на виробництві або в побуті – є результатом творчих зусиль. Але для успішної участі в процесі творчості людям бажано мати та постійно розвивати специфічні здібності. До них відносяться «багата уява, нестандартність мислення, критичний погляд на речі, вміння узагальнювати факти, осмислювати і висувати нові ідеї, рішення, активність життєвої позиції у процесі впровадження нового, вміння зберігати віру в перемогу та силу духу в період творчих невдач» [90, с. 389].

Відомий релігійний філософ та автор концепції філософії свободи М. Бердяєв вважав, що існує двояка трагедія творчості: вона антагоністична, з одного боку, досконалості людини, з іншого – досконалості культури. На його думку, основною проблемою XIX і XX століття була проблема ставлення творчості (культури) до життя (буття). На вершинах культури людину турбує протилежність між тим, щоб створювати щось і тим, щоб бути чимось. Творчість народжувалась із недосконалості, бо надто досконалі перестають творити. Натомість, вважав філософ, релігійна творчість проходить через жертву і власною досконалістю та досконалістю культури в ім'я створення нового буття. Надзвичайно важливо розкрити потрійний антагонізм: антагонізм домобудівництва цінностей культури та домобудівництва особистої досконалості, антагонізм творчості й культури та антагонізм творчості й особистої досконалості. Лише творча релігійна епоха подолає всі три антагонізми. Тоді творчість перейде до космічної досконалості, в якій перетворюється на єдине – досконалість людини та досконалість її творень. І людина у всій повноті свого життя має втілитись у творчий акт [9].

Учений-філософ О. Лук приділяв багато уваги психології творчості. На його думку, творча уява народжує принципово нові ідеї та уявлення, і їй належить вирішальна роль у розвитку цивілізації. Але для цього потрібен талант – сукупність психофізіологічних якостей, що необхідні для творчого вирішення завдання – такого рішення, коли наперед невідомий набір правил і операцій, послідовність яких призводить до мети. Творчі здібності науковець поділяв на три групи: здібності, пов'язані з мотивацією (інтереси та схильності), з темпераментом (емоційність), та розумові здібності. Неодмінною складовою таланту учений вважав нестандартність мислення, що проявляється у поєднанні пильності в пошуках проблем, гнучкості інтелекту, легкості генерування ідей та здатності до віддаленого асоціювання. Різні поєднання здібностей і якостей особистості створюють унікальний творчий почерк людини, але для реалізації творчих задатків потрібні сприятливі умови [61, 144 с.].

У контексті співвідношення старого і нового, традиційного та інноваційного у розвитку суспільства проблему культурної творчості розглядає М. Дяченко.

«Творчість, – зазначає він, – це евристична діяльність, яка зумовлює створення людиною того, що раніше безпосередньо не існувало, воно містить момент неочікуваного, непередбачуваного, імпровізаційного. Однак у дійсності не існує абсолютно нового й неочікуваного відносно існуючого. У процесі творчості старе заперечується новим, але разом з тим нове спадкоємно пов'язане зі старим. Невизнання зв'язку нового зі старим перетворює його на чудо. Воно і є «чудом» людської діяльності, але таким «чудом», яке детерміновано усім попереднім розвитком» [39, с. 143–144].

Як вважають вчені П. Дишлевий і Л. Яценко, про творчість можна говорити за наявності творця, що визначає сенс, цілі, ціннісні орієнтири своїх дій. Таким творцем може бути лише людина – носій духу. Здатність до творчості коріниться в сутності людини, але насправді спостерігається така ж втеча від творчості, як і від свободи. Культура потребує як інновацій, так і відтворення і розповсюдження досягнутого. У будь-якій діяльності присутні елементи творчості та нетворчості. Компоненти творчості – це оригінальні дії, що призводять до зміни реальності, до перетворення минулого досвіду. Тому творчість постає як позитивна творча активність, що культивується суспільством в ім'я утвердження загальнолюдських цінностей, зростання та заощадження культури. Критеріями творчого процесу і його результату є: 1) важлива новизна (з позицій культури), 2) соціальна значимість, оцінювана як благо людства, 3) досконалість виконання. Але критерії творчості мають відносний характер і залежать від конкретної історичної ситуації [36, 212 с.].

Від понять «культура» і «творчість» перейдемо до визначення «культуротворчості». Сьогодні це поняття розглядається не тільки в мистецтвознавчому аспекті, а ще в історичному та філософському, набуваючи нових характеристик. Німецький філософ Е. Гуссерль вважав, що культуротворчість в історичному контексті відтворює еволюцію людства і має глибинну антропологічну основу. На його думку, слово «жити» вже має не фізіологічний зміст, а позначає доцільну життєдіяльність, що виробляє структури духовного порядку. У найширшому сенсі – це життя, що творить культуру

всередині безперервного історичного процесу. Існує дух універсальної культури, що залучає до своєї сфери все людство [34, с. 102, 108].

Доктор філософських наук В. Старжинський вважає, що основним предметом досліджень та розробок у постнекласичній науці є проблема культуротворчості. Учений відмічає, що культуротворчість – це процес породження культури, використання потенційних можливостей буття, заснований на ресурсах, як правило, обмежених актуальним просторово-тимчасовим існуванням того, що ми називаємо реальним світом [81]. А професор філософії Л. Губерський вбачає єдиний зв'язок між культуротворчою сутністю людини і людинотворчою сутністю культури [32, с. 100].

Освоєння культури здійснюється у процесі культуротворення. Докторка філософських наук В. Леонтьєва визначає культуротворчість з філософської точки зору як систему культури в її живій буттєвій цілісності. Для неї культуротворчість – це осмислений процес буття людського суспільства й індивіда в історії, єдність культурної діяльності соціуму та індивідуального буття – буття-в-культурі. Водночас культуротворчістю визначається такий «механізм» історичної спадкоємності, який заснований на здатності людини розумної об'єктивувати сутнісні творчі сили. Таким чином процес культуротворчості проявляється як у породженні людиною нових культурних форм, смислів та цінностей, так і у введенні вже наявних (створених раніше) культурних смислів. Зокрема через їх виявлення, інтерпретацію та оцінку – у свій духовний космос, у своє буття-в-культурі. Феномен культуротворчості авторка осмислює як процес культурогенезу, що здійснюється шляхом виконання індивідом і суспільством культурних актів: актів афірмації, актів утвердження і самореалізації культури [58, с. 56–57].

Розглянемо поняття «культурогенез». Кандидатка психологічних наук Т. Воропаєва дає таке визначення та прояви культурогенезу: «Культурогенез – це складний і багатолінійний процес зародження й послідовного розвитку культури як такої. Культурогенез можна представити в п'яти основних його проявах: 1) як зародження людської культури взагалі, 2) як становлення нового господарсько-

культурного типу спільноти при освоєнні нею нової екологічної ніші, 3) як породження нової етнокультури в межах етногенетичного процесу (коли окремі культурні елементи, що раніше належали іншим етносам, переплітаючись між собою, «втягуються» в етногенетичне поле формування нової етнічної спільноти), 4) як становлення нової субкультури, заснованої на соціальних, станових, статевовікових, професійних та інших засадах, 5) як процес постання принципово нових культурних форм, систем і конфігурацій» [23, с. 15].

Процес культурогенезу авторка розглядає як початковий етап становлення культури, а її подальший розвиток відбувається завдяки культуротворчій діяльності людей: «Діяльно-творча природа людського способу життя найяскравіше виявляється у культуротворенні, ініціюючим центром якого є людина (або спільнота). Культуротворення має глибинну духовну основу» [23, с. 16]. Отже, як бачимо, культуротворчість та культурогенез тісно пов'язані між собою.

А кандидат філософських наук Ю. Богуцький розглядає культурогенез як онтологічно зумовлений процес, підкреслюючи, що це – одна з логічно-послідовних форм самоорганізації матеріального світу. Культурогенез, на його думку, це «результат порушення рівноваги в системі «природа – людина – суспільство» і, водночас, фактор відновлення рівноважності даної системи» [16, с. 4]. Учений пропонує наступну модель подолання негативних тенденцій духовно-культурної деградації людства: «Переспрямування культурного вектора від домінанти виробництва засобів підкорення природи до акцентованого підпорядкування останнього потребам виробництва духовного світу самого виробника, гармонізації його особистого та суспільного буття» [16, с. 5]. І тут на допомогу приходять процеси культуротворчості.

З точки зору методів здійснення культуротворчість реалізується як прагнення досконалості і подолання меж можливого, як творення нового буття за допомогою засобів культури. Кандидат педагогічних наук Т. Кузьміна розглядає феномен культуротворчості як буття людини у світі, її діяльність із перетворення простору життя. На думку науковиці, культуротворчість органічно пов'язана з

логікою розвитку людини та співвідноситься з її культурним становленням. Формування індивідуальності людини тісно пов'язане з процесами пізнання культури: інкультурацією, ідентифікацією та культурною діяльністю. Необхідною умовою сприйнятливості людини до культури є вміння вписуватися в неї завдяки усвідомленому або інтуїтивному соціокультурному досвіду. Індивід народжується у певному культурному просторі і з перших миттєвостей свого життя починає відчувати на собі вплив культурного цілого. Наслідуючи дану логіку, людина спочатку (відповідно до своєї природи) має здатність до культуротворчості. Тому культуротворчість, по суті, виражає єдність пізнавальної та перетворювальної діяльності особистості. Це проявляється як у оволодінні вже наявними культурними смислами, так і у виявленні нових культурних форм, цінностей, смислів у вигляді інтерпретації, трансформування та оцінки [55, с. 65].

А доктор педагогічних наук О. Жорнова під дискурсом культуротворчості розуміє «упорядковані висловлювання про динаміку культури в контексті а) відступу від непорушності звичаїв як усталеного й звичного в повсякденні; б) формування потрібних схем соціально-психологічного мислення через звичаєвість соціального життя» [43, с. 136]. Авторка проводить межу між поняттями «культуротворення» і «культуротворчість». На її думку, культуротворення – це діяльність, пов'язана зі збереженням та помноженням культури, а культуротворчість – розкриття творчого потенціалу особистості, самотутнє явище на перетині рівнозначних суб'єктів – культури і творчості. У її концепції поняття «культуротворчість» також тлумачиться як феномен системи «Соціальна цілісність – Культуротворець», здатність людини творити і відчувати себе носієм та володарем величної культуротворчої сили.

Кандидат педагогічних наук Ю. Колісник-Гуменюк вбачає нерозривну єдність між традиціями і новаціями у творчому потенціалі сучасної епохи: «Культуротворчість розгортається навколо традиції, бо культура є лише там, де є традиція, водночас вона реалізується навколо екземпліфікації людьми наслідуваних моделей імітативної поведінки, тобто цінніснозначимих ідеалів культурної діяльності. Особистісне буття людини проявляється в його ментальних

ознаках, і водночас як суб'єкта культури, суб'єкта історії, суб'єкта нації, суб'єкта світу» [53, с. 66].

Культуротворення реалізується завдяки відповідній культуротворчій діяльності. Доктор філософських наук С. Черепанова стверджує: «Культуротворча діяльність поєднує інтелектуальну активність, духовність, освіту, науку, мистецтво, тобто реалізується як творення буття засобами культури, самоорганізація життєдіяльності людини. Культуротворчість як подолання меж можливого (пізнання, діяльність), характеризує прагнення особистості до досконалості» [95, с. 259].

Український культуролог В. Шейко вважає, що ефективність процесів культуротворення залежить від культурного простору: «Культурний простір створює людина, хоча з часом він набуває самостійного існування, втілюючи образну, ілюзорну модель оточуючої дійсності. З іншого боку, культурний простір утілюється в реальних діях людини, її творчості. І саме завдяки контролю над простором людина тримає у своїх руках усі варіанти своїх взаємовідношень» [101, с. 20]. В умовах глобалізації формується транснаціональний культурний простір, у якому, завдяки процесам взаємодії, виникає так звана гібридна в культурному сенсі світова еліта. Це певна особлива спільність людей, «котрі об'єднані своєю участю в міжнародній політиці, наднаціональних наукових, культурних, громадських та інших організаціях, роботою в засобах масової комунікації. Отже, учені, художники, музиканти, архітектори, театральні діячі та кінематографісти тощо, чия професійна практика базується переважно на міжнародному рівні, стають центром гібридизації світобачення й культури. Зауважимо, що подібні форми гібридизації мають і руйнівні тенденції, які загрожують як розривом з історико-культурним минулим, так і соціокультурною уніфікацією та знеособленням... Формування моделей транснаціонального культурного простору, як єдиного поля реальних і віртуальних різнорівневих міжкультурних взаємодій, має сприяти розвитку глобальних форм взаємозв'язку та взаємовпливу явищ культури» [101, с. 22–23].

Які ж існують наукові методи аналізу культуротворчості? Кандидат філософських наук В. Федь розглядає такі методи аналізу культуротворчості та культуротворчого буття: «Історичний метод дає можливість розглянути культуротворче буття як буття історичне, коли культуротворчі та історичні процеси постають в усій своїй єдності та взаємозумовленості. Діалектичний метод дає змогу розглянути культуротворчість та культуротворче буття в їх динаміці, наслідком чого є виявлення двох рівнів буття – світоглядних традицій і культурних практик та уникнути їх вульгаризації та догматизації. Застосування еволюційного методу дає можливість зазначити, що культурно-історичних типів не так багато, але типів культури може бути багато і вони можуть мати відповідні національні специфіки: етнічні, регіональні тощо, при цьому кожен тип культури зумовлюється певним типом культуротворчості та буття. Функціональний метод, за рахунок вдалого синтезу соціологічних та психологічних методів дослідження дає можливість виявити стиль культуротворчості як функцію культуротворчого буття» [87, с. 97–98]. Такі методи, на думку автора, є актуальними і сьогодні.

Отже, культуротворення тісно пов'язане з творчою діяльністю людей і тим самим є способом існування культури як «штучного» середовища, що, на відміну від природних процесів, створене людиною. Для творчості необхідний талантизм, тобто вміння побачити предмети і явища у нових незвичних ракурсах, створити із звичайних речей нове, об'єднати утилітарну функцію речей з художньою, що властиве тільки людині. Компоненти творчості допомагають перетворити минулий досвід у нові культурні надбання і змінити та духовно збагатити реальність. Таким чином, через процеси культуротворення людиною створюються нові культурні форми, смисли і цінності, які відображають духовність та ідеали як окремого народу, так і людства загалом, а також потяг до краси і вдосконалення.

1.3. Гра як феномен культури у контексті культурологічних теорій

Тепер перейдемо до розгляду поняття гри, яке тісно пов'язане з поняттями культури і культуротворення. Це поняття також є багатозначним, в залежності від

контексту. У «Великому тлумачному словнику сучасної української мови» надано декілька визначень понять гри, серед яких: «1. Дія за значенням грати, гратися. 2. Підпорядковане сукупності правил, прийомів або основане на певних умовах заняття» [20, с. 195]. Але в культурологічному контексті найбільш повним, на мою думку, є визначення гри нідерландського історика Йогана Гейзінги, одного із фундаментальних теоретиків ігрової концепції культури: «Гра є добровільна дія чи заняття, що здійснюється в певних часових і просторових межах за вільно прийнятими, але абсолютно обов'язковими правилами, маючи обмежену власними рамками мету й супроводячись почуттями напруги й радості, а також усвідомленням перебування в "іншому бутті", відмінному від "повсякденного життя"» [28, с. 36].

Ще на початку XVII століття Вільям Шекспір сказав, що весь світ – це театр, у якому всі жінки та чоловіки є акторами, і кожен протягом життя грає різні ролі, в залежності від обставин. І дійсно, гра – це не тільки дитячі розваги чи театральна вистава. Грою ми називаємо спорт, який за два останні століття став серйозним бізнесом. Грою ми часом називаємо війну та взаємодії під час війни (театр воєнних дій). Гра супроводжувала всі серйозні події протягом усієї історії людства. Гра буває складною і фізично, й емоційно, тому не можна розглядати гру лише як відпочинок. Діти програють у своїх іграх те, ким вони стануть у майбутньому. У дорослих же в будь-якій діяльності можна побачити або гру, або елементи гри, або ігрове ставлення.

Варто зазначити, що людина є єдиним суб'єктом культури, який створює комфортне для себе життєве середовище та одночасно формується під її впливом. Бо гра сама по собі – докультурна, вона існувала у тварин ще до появи людини, але саме людина ускладнила ігрову діяльність, надавши їй таку ж різноманітність, яка існує в людській діяльності взагалі. Будь-яку акцію, пов'язану з діяльнісним засвоєнням життя, що розвивається і ускладнюється, людина оформляла ігровим чином. Тут гра долала свої біологічні кордони, позбавляючись автентичних рис, пов'язаних з ритуалом, набуваючи нових якостей, стаючи елементом культури. Іншими словами, життя як гра перетворюється на гру на життя. Те, чого людина

не в змозі реалізувати в практичному житті, вона отримує можливість компенсувати в ігровій діяльності. Адже уявити себе кимось – у сенсі означає стати ним [4, с. 6].

Ще з давніх-давен філософи та вчені звертали увагу на важливість гри у формуванні культури людства. Наприклад, Конфуцій, який приділяв особливу увагу музиці і ритуалам китайського народу, розумів і музику, і ритуали як гру. Піфагор вважав, що всі люди – персонажі божественної гри. Згідно із його вченням, людське життя подібне до ігрищ: одні приходять на них змагатися, інші – торгувати, а найщасливіші є глядачами. Але в сучасному людському житті немає жорсткого закріплення за якоюсь певною роллю: будь-яка особа перебуває в амплуа то того, хто змагається, то торговця, то спостерігача. Ролі змінюються залежно від того життєвого контексту, який переживає індивід у конкретну мить. Кожен із життєвих циклів має свій сценарій, свої пропоновані ігрові обставини, свої ролі, починаючи з появи людини на світ [4, с. 20].

У багатьох наукових теоріях гри розглядали як особливу сферу культурної діяльності людини. Наприклад, німецький філософ І. Кант вважав, що особливі властивості гри роблять можливим процес пізнання. Оскільки гра гармонізує пізнавальні здібності людини та водночас є проявом її особистої свободи. Релігійний філософ і священник П. Флоренський у маловідомій праці «Про театр ляльок» (1934) стверджував, що гра відкриває вікно у вічно живе дитинство. Так вона дозволяє побачити вічний Едем [92, с. 120].

Загальну теорію гри було закладено у працях німецького філософа та поета Ф. Шиллера і англійського філософа та соціолога Г. Спенсера. Гра у Шиллера – одне із ключових понять, що характеризує людину. Шиллер описав естетичну природу гри, розкрив насолоду, зумовлену проявом надлишку зовнішніх сил, вільних від зовнішньої потреби. На його думку, людина грає лише тоді, коли вона у повному значенні слова людина, і вона буває цілком людиною лише тоді, коли грає. Людина проживає ніби два життя: реальне та ігрове, тобто подвійну реальність. Це дозволило Шиллеру зробити висновок: саме у грі розкривається та реалізується подвійна природа особистості. Людина у грі творить реальність

вищого порядку – естетичну реальність, і творить саму себе як всебічну гармонійну особистість, а суспільство – як суспільство естетичне. У прекрасному, у грі, Ф. Шиллер сподівався відновити внутрішню цілісність особистості, подолати історичну суперечність між реальним і належним у людському житті й сучасному йому суспільстві [103, с. 360]. Саме Шиллеру належить твердження, що краса врятує світ і мусить вивести людину на вірний шлях. Це твердження потім розвивали й інші філософи та письменники, зокрема Ф. Достоевський, якому часто приписують такі слова. Насправді Ф. Достоевський у романі «Ідіот» вустами героя стверджував: «Красою світ врятується», і мова також йшла більше про красу вчинків, ніж зовнішню.

Щодо Г. Спенсера, він додав у розуміння гри еволюційний підхід, виходячи з того, що суспільний розвиток йде за законами еволюції від нижчого до вищого. Розглянувши ігри у вищих тварин і ототожнивши їх з іграми людини, він виявив властиву їм тренуючу функцію [92, с. 121]. Г. Спенсер вбачає у грі вилив надлишкової енергії та розглядає її більше з біологічної точки зору. Він підкреслює: схожість між грою та естетичною діяльністю в тому, що вони не мають, на його погляд, продуктивного характеру, а різняться вони тим, що в естетичній діяльності відбиваються вищі здібності людини, а в грі – нижчі.

Німецький філософ Г.-Г. Гадамер, класик сучасної філософської герменевтики, виводив гру за межі культурології, надаючи їй онтологічний сенс. Гра самоцінна, вона долає межі суб'єктивності, маючи мету у собі. Людина часто сприймає життєві ситуації як сценічну драму, трагічний або комічний спектакль, інтерпретуючи певні життєві колізії за допомогою ігрової термінології [26, с. 150]. Гадамер також поширив категорію гри на процес розуміння тексту, картини, спектаклю, які підкорюють нас, поглинають без залишку своїм змістом та красою. Філософ наголошував, що гра є елементарною функцією людського життя, що людська культура без неї взагалі немислима [25, с. 287].

Німецький філософ, представник феноменологічного ідеалізму О. Фінк, розвиваючи вчення про гру в ракурсі філософської антропології, побачив у цьому феномені основний спосіб людського спілкування з можливим. У праці «Основні

феномени людського буття» О. Фінк виділив п'ять таких феноменів: праця, панування, любов, смерть, гра. На думку філософа, гра відвічна й охоплює все людське життя, пронизуючи всі інші феномени, і визначає спосіб розуміння буття людиною. Гра – виняткова можливість людського буття, і грає тільки та людина, яка існує у грі, перебуваючи у проміжку між дійсністю і можливістю [88, с. 380]. О. Фінк стверджував, що «необхідно зібрати і порівняти ігрові звичаї всіх часів і народів, зареєструвати і класифікувати – це спадщина, відображена в людській грі. Це була б історія "винаходів", відмінних від традиційних артефактів культури, знарядь праці, машин і зброї» [88, с. 510].

Також О. Фінк вважав, що не можна поширювати феномен гри на світ тварин і природи. Наприклад, гра світла й тіні – це не гра природи, а те, як це бачить сама людина. У тварин же, на думку філософа, немає гри фантазії, що властива лише людині, тому вони не грають [88, с. 195]. Фантазія є основою гри, за допомогою якої реалізуються духовні можливості культури. Так розуміється піднесення людини над природним світом, і так народжується культура.

Іспанський філософ і культуролог Х. Ортега-і-Гассет бачив порятунок культури у збереженні духовних цінностей аристократичної еліти. У праці «Дегуманізація мистецтва» учений розглядає різні людські складові суспільства: народ, масу та еліту. На його думку, саме видатні люди (еліта) зосереджують своє життя у ігровій сфері [74, с. 67]. Гра також є заміною повсякденного життя мас, його утилітаристського настрою, вульгарного буття. Х. Ортега-і-Гассет бачить різні відтінки гри: трагічну та тріумфуючу, спортивну та святкову. На прикладі мистецтва модернізму, яке звертається лише до особливо обдарованої меншини та недоступно для розуміння широкими масами, вчений розкриває образ нового світовідчуття.

Німецький філософ і письменник Г. Гессе вважав, що людині для здобуття себе треба програти ту тисячу осіб, які зосереджені в ній одній. Для такої гри потрібне все життя, від народження до смерті. Ця гра триває безперервно, часто виявляючись не менш значущою, ніж саме реальне життя. Звернувши увагу на кризу сучасної йому культури та епохи, Г. Гессе у романі «Гра в бісер»

охарактеризував її як фейлетонну епоху. Це час знецінення авторитетів та втрати духовних орієнтирів, час, коли будь-яка культура перетворюється на маскультуру. Із сформованої культурної ситуації автор шукає вихід у феномені гри. Сам роман, що вийшов у 1943 р., став джерелом найтиражованішого романтичного образу гри – гри як способу подолати кризу культури.

Зокрема, Г. Гессе пише: «Гра існувала споконвіку. Як ідею, як передчуття й ідеал ми знаходимо її ще в стародавні часи, скажімо, в Піфагора, потім у пізню добу античної культури, в колах еллінських гностиків, так само в стародавніх китайців, тоді в періоди найбільшого розквіту духовного життя арабсько-мавританського світу, а далі слід її передісторії веде через схоластику й гуманізм середньовіччя до математичних академій сімнадцятого й вісімнадцятого сторіч і аж до романтичної філософії та рун з містичними мареннями Новаліса» [29, с. 26].

У романі Г. Гессе показав три гри. Перша – це гра в бісер як порятунк, охорона культури, де активізму протиставляється споглядання, медитація, пошук глибинних смислів. Друга гра – це гра в Касталію (республіку вчених), в утопічне суспільство, де можливе збереження культури, орден, що утримує культуру від руйнування. Третя гра – найдраматичніша гра з реальністю, яким чином ідеальна Касталія може бути вписана в реальний світ з його з політичними та економічними процесами. Роман закінчується визнанням Гессе неможливості цього подвійного світу, де не налагоджені зв'язки між реальністю та грою. Заслуга роману у тому, що Гессе говорить про самодостатність гри: ігровий простір сам ставить у собі мету і не може бути підпорядкованим цілям та простору реальності. Відповідь, як зберегти ці два простори, ігровий (Касталію) і реальний, – це людина, «Людина граюча». Саме вона здатна бути посередником між двома світами та нести на собі їх зміст [21].

Але найбільш повно та ґрунтовно ігрову концепцію культури сформулював нідерландський філософ, історик та теоретик культури Йоган Гейзінґа (1872–1945), що написав у 1938 році видатну наукову працю «Homo Ludens» («Людина, що грає»). Мислитель обґрунтував наскрізне значення гри у розвитку основних культурних форм людства: не тільки мистецтва, але й філософії, науки, політики,

юриспруденції та військового ремесла. Гейзінга вважав, що культура є формою гри і породжена не працею, а грою людини, яка радіє і насолоджується. Основу культури він бачив у грі як у найвищому прояві людської сутності.

На відміну від Фінка, Й. Гейзінга вважав, що тварини грають так само, як і люди, і всі основні риси гри вже втілені в іграх тварин. Тому людська цивілізація не додала ніякої істотної ознаки в поняття гри взагалі: «Гра давніша за культуру, адже культура, хоч які неадекватні її визначення, неодмінно передбачає наявність людського суспільства, а тварини ж не чекали, поки-то прийде людина та навчить їх гратися» [28, с. 7]. При цьому гра є чимось більшим, ніж суто фізіологічним явищем або фізіологічно обумовленою психічною реакцією. Гра – це функція, яка сповнена сенсу, бо будь-яка гра щось означає.

Й. Гейзінга відмічав, що справжня, чиста гра сама собою виступає як основа і фактор культури: «У сфері культури ми застаємо гру як уже дану величину, що існувала ще до появи самої культури й що супроводжувала, проймала її від першопочатків аж до цієї фази культури, в якій ми живемо нині» [28, с. 10]. На його думку, гра сама по собі не комічна ні для гравців, ні для глядачів, не причетна до моралі, в ній немає ні чесноти, ні гріха. Будь-яка гра є насамперед вільна дія. Примусова гра не може залишатися грою, хіба що – вимушеним відтворенням гри. Звідси філософ надає першу основну ознаку гри: вона вільна, вона є свободою. Друга ознака: гра не є звичайним або справжнім життям, вона є виходом з такого життя в тимчасову сферу діяльності з її власним устремлінням і законами [28, с. 15]. Гра відокремлюється від повсякденного життя місцем та тривалістю, тому її третя відмінна ознака – замкнутість, обмеженість.

З її тимчасовою обмеженістю безпосередньо пов'язана інша примітна якість: гра одразу ж закріплюється як культурна форма. Одного разу зіграна, вона залишається в пам'яті як духовне творіння або духовна цінність, передається від одних до інших і може бути повторена в будь-який час. Ця повторюваність – одна з найважливіших властивостей гри. Вона поширюється як на всю гру загалом, так і на її внутрішню будову. Багато високорозвинених ігрових форм містять елементи повтору, рефрену, чергування як щось само собою зрозуміле. Ще один

компонент тимчасового обмеження – обмеження місцем. Будь-яка гра протікає в заздалегідь позначеному ігровому просторі, матеріальному або уявному [28, с. 16–17].

Усередині ігрового простору панує властивий лише йому досконалий порядок, який є непорушним. Гра також схильна до прекрасного. Цей естетичний фактор є не що інше, як нав'язливе прагнення до створення впорядкованої форми, яке пронизує гру у всіх її проявах. У кожній грі – свої правила. Правила гри безперечні та обов'язкові, вони не підлягають жодному сумніву. Варто лише відійти від правил, і світ гри одразу руйнується. При цьому ігрове співтовариство має схильність зберігати свій постійний склад і після того, як гра вже скінчилася. Також гра – це боротьба за щось чи показ цього щось. Обидві ці функції можуть поєднуватися [28, с. 18–19].

Говорячи про роль гри в культурі, Й. Гейзінга наголошує: «Культура виникає у формі гри, вона розігрується від самого першопочатку... Саме через гру людська спільнота підіймається до надбіологічних форм життя, підвищуючи цим свою цінність. Через гру суспільство виражає своє розуміння життя й світу. Ці слова не означають, ніби гра переростає в культуру, – ні, радше культурі в її початкових фазах притаманний ігровий характер, вона розвивається у формах і в атмосфері гри. У цій двоєдиності гри й культури саме гра є первинна» [28, с. 57]. Ігрові елементи властиві будь-яким проявам людського життя – мистецтву, мові, музиці, поезії, спортивним змаганням, політиці, навіть війні. Улагодження суперечок зброєю, умовності життя аристократії ґрунтувалися на ігрових формах.

Звідси, на думку доктора філософських наук Я. Білика, можна дійти висновку, що Гейзінга «набагато вище цінує гру, що передбачає участь всього соціуму, а не окремих його членів... Існування цього феномену не пов'язується з будь-якими фазами еволюції культури, а тим більше з надлишком вільного часу або енергії тощо». Також Я. Білик відмічає, що для нідерландського філософа «головним змістом історичного процесу є розвиток культури, де ігровий елемент часто є вирішальним. Завдяки цьому перед нами постає оригінальна культурологія гри, в якій майже всі основні сфери буття культури проаналізовані

стосовно змісту ігрового елементу. Саме таким чином розглянуті сфери правосуддя, мистецтва, філософії» [15, с.7].

Розквіт ігрового елементу культури Й. Гейзінга бачить у XVIII ст., а далі, на його думку, культуру навряд чи вже грають. А там, де здається, що її все ж таки грають, гра ця удавана. Але культура все тяжіє до того, щоб її в певному сенсі грали за взаємною угодою щодо певних правил. Справжня культура вимагає завжди й у будь-якому відношенні «fair play» (чесної гри). Щоб цей ігровий зміст культури мав залишатися чистим, він не повинен полягати в обдурюванні або у відступництві від норм, що наказуються розумом, людяністю чи вірою. Справжня гра виключає будь-яку пропаганду. Її мета – у ній самій, її дух та її настрої – атмосфера радісної наснаги, а не істеричної збудженості [28, с. 238–239].

Проблеми гри також багатогранно розглянуті Й. Гейзінгою в його працях «Осінь Середньовіччя» (1919) та біографії Еразма Роттердамського «Еразм» (1924). Про гру вчений також пише у геніальних книгах «У затінку завтрашньої днини» (1935) та «Замучений світ» (1943). В усіх цих книгах в ігровій формі відображені феномени добування культури та втрати культури. У трактаті «У затінку завтрашньої днини» Й. Гейзінга говорить про кризу сучасної йому епохи та культури. Вона відбувається на тлі науково-технічного прогресу і виявляється у тому, що духовне назавжди відстає від матеріального. На думку філософа, саме гра – шлях виходу із кризи культури та духу [21].

Відомий філософ, мистецтвознавець і літературознавець М. Бахтін, аналізуючи літературу, зокрема античну (особливо роман в новелах Апулея «Метаморфози»), а також творчість Рабле і Достоевського, сформував найважливіші поняття розуміння гри. По-перше, гра – це хронотоп, або художній простір та час. По-друге, карнавал є зміною режиму життя з серйозного на несерйозне, способом усвідомлення і рефлексії того життя, яке ми приймаємо за дійсне, у вивернутому, блазневому, профанному вигляді. І по-третє, діалог є необхідним при розігруванні будь-яких сценаріїв. М. Бахтін робить акцент на повторюваності та відтворюваності гри. На його думку, гра дозволяє людям творити багатства культури. Висміювання через художню культуру, програвання

сценаріїв в іншому хронотопі або рефлексія поточного життя в художньому світі, за Бахтіним, дозволяє уникати негативу реального життя [64].

Американський психолог і психіатр, розробник транзакційного аналізу Ерік Берн теж розглядав повторюваність життєвих сценаріїв, які люди розігрують у своєму житті, але його акценти зовсім інші. Для нього гра – протилежність дорослого та реального життя. Вона робить з людини маріонетку, зтягаючи у свій сценарій і змушуючи повторювати одні й ті самі дії, результат яких вже передбачений. Отже, «виграш» полягає в тому, щоб перестати грати та вийти у реальне життя. Ігри, які описує Берн, зустрічаються і в літературі, і в художній творчості. Ще родоначальник психоаналізу Фрейд зазначив зв'язок людської долі з міфологією: людина у своєму житті може повторювати долі міфологічних героїв. І ці сценарії змушують людину не бути самою собою, а ототожнюватися з тією роллю, яку вона грає. Тому для Берна гра часто виступає як негативне явище, оскільки вона не збагачує культуру, а збіднює її [64].

У світовому бестселері «Ігри, у які грають люди», вперше опублікованого у 1964 році, Е. Берн описав Я-стани як послідовні способи мислення, відчуття та поведінки, які виконуються разом: «Будь-якої миті кожна людина в соціальній групі демонструє Я-стан Батька, Дорослого чи Дитини, і люди можуть переходити з одного стану в інший із різним ступенем готовності» [12, с. 42]. Причому найціннішою частиною особистості Берн вважає саме Я-стан Дитини, який схильний до творчості та має інтуїцію. Одиницю соціальних зв'язків автор називає «транзакцією». А «гра – це тривалий ряд додаткових транзакцій, що прогресують до чітко визначеного, передбачуваного результату. Описово це повторюваний набір транзакцій, зовні правдоподібних, з прихованою мотивацією, або, простіше кажучи, серія ходів із пасткою, або «викрутасом». Ігри чітко диференціюються від процедур, ритуалів та розваг двома головними характеристиками: (1) їхнім прихованим мотивом та (2) винагородою» [12, с. 71].

Е. Берн зазначав, що ігровий сценарій охоплює все життя людини, а суспільне життя здебільшого складається з ігор. Поняття гри застосовується, на його думку, навіть до таких проявів людської діяльності, як самогубство,

алкоголізм, наркоманія, злочинність, шизофренія та інші форми розладу психіки. Разом з тим, Берн відмовляє грі в наявності біологічної мотивації, пояснюючи її сутність та прояви виключно соціальними обставинами [4, с. 12].

Е. Берн також розглядає значення ігор. Зокрема історичне, коли гра передається від покоління до покоління, і люди мають схильність одружуватися з тими, хто грає в такі ж самі або споріднені ігри. Іншими значеннями є культурне, де у різних культур і соціальних груп – різні ігри та соціальне, де ігри – компроміс, щоб уникнути нудьги або небажаної близькості. Цікавим є особистісне значення, коли люди обирають собі друзів та близьких серед тих, хто грає в ті ж самі ігри [12, с. 227–229].

Таким чином, і М. Бахтін, і Е. Берн наголошують на повторюваності гри та її відтворюваності: на відміну від життя, яке можна прожити лише раз, гра програється кілька разів. Також вчені розглядають ігри без усталених правил, бо правила в їх концепціях гри встановлюються або прямо під час гри, або змінюються в процесі гри [64]. З іншого боку, у того ж Е. Берна все ж таки правила гри прослідковуються у кожному сценарії: кожен учасник, який взяв на себе певну роль, надалі їй чітко слідує, навіть якщо він цього і не хоче. Змінити їх він може, тільки змінивши свій Я-стан, але в усталеній парі це не завжди легко.

На соціальне значення такого феномена, як гра, звертав увагу і філософ М. Бердяєв. Він вважав, що соціальне становище «я» завжди є розігруванням тієї чи іншої ролі, наприклад, ролі царя, аристократа, буржуа, світської людини, отця сімейства, чиновника, революціонера, артиста та ін. Тобто людина завжди театральна в соціальному плані [7, с. 87]. І чим більше таких ролей, тим більш повним й насиченим здається звичайне життя для людини, бо вона може виразити різні сторони своєї особистості, розкрити свій потенціал. Але в кожному окремому середовищі – на роботі, вдома у колі родини, серед близьких друзів – людина часто грає різні ролі, де вони вже стають усталеними. Наприклад, на роботі – суворий і безкомпромісний начальник, вдома – люблячий чоловік і ніжний батько, серед близьких друзів – жартівник та гарний виконавець співів під гітару. Слід відмітити, що, один раз взявши на себе певну роль у певному колі,

людина її відіграє знову й знову, і їй вже важко вийти з цього усталеного сценарію.

Серед сучасних дослідників ігрової концепції культури варто відзначити доктора мистецтвознавства А. Баканурського. Заслужують особливої уваги його праці «Жизнь как игра и представление» і «Жизнь, игра, театральность». У них автор розглядає різноманітні прояви індивідуального та суспільного буття як безперервний театральний-ігровий акт і показує прояв ігрових, ритуальних форм у багатьох сферах людської діяльності. Життя розглядається як гра в трьох актах з прологом та епілогом: гра в народженні, гра в житті та гра в смерті. Тобто, у житті будь-яка людина проходить послідовні стадії театралізовано-ігрових ситуацій. Пов'язані вони з народженням, ініціацією, одруженням, зміною соціального статусу (принесення присяги, інавгурація, включення до елітарних сфер злочинного світу, процедура зведення в сан тощо), і, нарешті, смертю й похованням.

А. Баканурський зауважує, що витoki гри – у виникненні живих істот. А культурною універсалиєю гра стає з появою людини, яка зробила ігрове існування частиною суспільного буття та фактором особистого життя. Людське Я постійно долає внутрішню тотожність особистості із собою за допомогою гри та зміни образів-масок [4, с. 8]. До того ж театральність поведінки людини зростає зі збільшенням кількості оточуючих її людей.

В епілозі кінець сторіччя подається як кінець гри. Це відбувається тоді, коли в масовій свідомості домінують есхатологічні настрої, коли апокаліптичні передумови не розмиті, а цілком конкретні та відчутні фізично. Тоді гра набуває химерних вимірів, перебуваючи чи то на межі виродження, чи то на порозі відкриття абсолютно нових форм. Виникає новий вид магії – магія індустрії азарту, у якій домінує випадковість і невизначеність, де немає чіткого алгоритму удачі і дуже велика можливість програшу. Ці форми розваг, успіх яких повністю залежить від випадку, цілком відповідають нестабільному, повному несподіванок, часом ворожих людині, часу. Цей час позначається істориками культури як особливе явище – фін-де-сьєкль (fin-de-siecle), тобто кінець століття. У

культурному сенсі фін-де-сьєкль є завершенням традиційної гри в народження, в життя і в смерть [4, с. 301–302].

А. Баканурський зазначає, що гра на межі епох втрачає свій видовищно-ігровий зміст, і традиційна людина, що грає (*Homo ludens*), поступається місцем граючій техніці. Театральне оформлення буття витісняється сучасними псевдоігровими технологіями. На думку вченого, сучасна криза культури багато в чому пов'язана саме із втратою культурою ігрового змісту. Причому найбільш агресивним та тотальним засобом штучного формування параігрових форм життя є політизованість суспільства. Вона характерна насамперед для держав, що з'явилися на карті внаслідок кризи світової системи соціалізму. Грі також протистоїть психологічне відчуття фаталістичності життя, загострене сприйняття її хисткості, кінцівки як у індивідуальному, і у соціальному сенсах, що притаманно всій цивілізації. А в онтологічному сенсі гра нескінченна.

Символом сьогодення життя є надмірне зростання серйозності, якій необхідно протиставити ігровий компонент буття. Але А. Баканурський має надію, що ігрове ставлення до життя все ж таки не дасть йому стати світом орвеллівського «1984». Гра врятує культуру і людину, тому реквієм по ній складати ще рано. Фін-де-сьєкль, що загрожує можливою смертю гри, таїть у собі також можливість її нового народження [4, с. 307].

Отже, феномен гри у культурі розглядався філософами ще здавна, але найбільшу увагу йому стали приділяти, починаючи з кінця XIX ст. Причому не тільки філософи, але й культурологи, психологи, мистецтвознавці та письменники розглядали ігровий компонент культури через призму різних підходів і концепцій. Аналізуючи їх висловлювання, можна дійти висновку, що людина – істота граюча, а загальнолюдська культура може бути описана як система ігор та внутрішніх правил, що регулюють ігрову реальність. Сьогодні, на зламі століть й тисячоліть, саме ігровий компонент культури та «чесна гра» за правилами, на думку багатьох вчених, зможе подолати кризу в культурі та вивести гру на новий рівень, сприяючи вдосконаленню як окремої людини, так і суспільства загалом. В

наступних розділах ми спробуємо перевірити актуальність цієї теорії, зокрема, дослідивши специфіку гри у художній культурі.

Висновки до розділу 1

Таким чином, у цьому розділі ми розглянули ключові поняття «культура», «культуротворення» та «гра», визначення цих термінів у їх різноманітних змістах. Зокрема, в процесі дослідження з'ясовано, що в сучасній науковій думці існує багато визначень поняття «культура». Вони мають багато інтерпретацій і смислів, але безпосередньо пов'язані з діяльністю людини і людською творчістю. Звідси актуалізуються такі поняття, як «культуротворчість» та «культурогенез», які віддзеркалюють важливі форми людського буття і наповнюють його особливим змістом.

1. Серед розглянутих смислів та інтерпретацій поняття культури можна виокремити три основних: культура як «друга природа», штучне середовище, створене людьми; культура як сукупність матеріальних і художніх цінностей; культура як ступінь розвитку певних видів людської діяльності. У численних інтерпретаціях феномен культури постає як історично зумовлений рівень розвитку суспільства, творчих сил та здібностей людини, виражений у типах організації життя та діяльності людей. Для розгляду культуротворчості як ігрової діяльності людини, на мою думку, найбільше відповідає перше визначення культури як «другої природи», штучно (тобто за певними правилами) створеної людьми реальності. Саме воно більшою мірою розкриває сутність ігрової концепції культури у багатьох її вимірах.

2. Культура як «штучне» середовище, створене людиною, проявляється через процеси культуротворення, що тісно пов'язані з творчою діяльністю людей. Напрямок творчості залежить від уміння побачити нове та незвичне у звичайному, створити те, що раніше здавалося невідомим або неможливим, тобто від таланту людини. Компоненти творчості – це оригінальні дії, які призводять до зміни реальності та перетворюють минулий досвід у нові культурні надбання. Завдяки

культуротворенню людина на базі традиційної національної та глобальної транснаціональної культури створює нові культурні форми, смисли і цінності, відображаючи свою духовність, ідеали свого народу та людства загалом і потяг до вдосконалення.

3. Ознаки гри, її сутність як соціокультурного явища найповніше висвітлені Й. Гейзінгою. Гра – це поведінка, що здійснюється в певних межах місця, часу, сенсу. Гра зримо впорядкована, оскільки протікає за добровільно прийнятими правилами і поза сферою матеріальної користі чи необхідності. Настрій гри – це настрій відчуженості та захоплення, священний чи святковий, залежно від того, чи є гра священнодійством чи забавою. Така поведінка супроводжується відчуттям підйому і приносить із собою зняття напруги та радість.

4. Починаючи з кінця XIX ст., чимало філософів, культурологів, психологів та мистецтвознавців значну увагу приділяли феномену гри, розглядаючи його через призму різних підходів і концепцій. Сучасна епоха підводить нас до думки, що людина – істота граюча, а культура може бути описана як система ігор та внутрішніх правил, що регулюють ігрову реальність. Багато вчених шукали вихід із сформованої кризової культурної ситуації саме у феномені гри. Цей пошук триває і в наш час.

РОЗДІЛ 2

СПЕЦИФІКА ГРИ У ХУДОЖНІЙ КУЛЬТУРІ

2.1. Художня культура: визначення, зміст, структура

Розглянувши різні інтерпретації поняття культури, перейдемо до визначення, що ж саме є культурою художньою? Перш за все, треба виявити, що відноситься до поняття «художній». Академічний тлумачний словник української мови надає кілька відповідей на це питання. Перш за все, художній – це той, «який стосується мистецтва, відтворення дійсності в образах», а також, «який стосується сприйняття явищ мистецтва або їх створення, втілення, передавання» [93]. Тобто художньою культурою можна вважати ту сферу культури, сутність якої полягає у відображенні буття в художніх образах, а також сприйманні цього відображення, його збереженні, реставрації, розповсюдженні та популяризації.

Але що можна вважати художнім образом? У понятійно-термінологічному словнику Бойко надається таке визначення: «Художній образ – форма віддзеркалення (відтворення) об'єктивної дійсності в мистецтві з позиції визначеного естетичного ідеалу. Втілення художнього образу в різних творах мистецтва здійснюється за допомогою різних засобів» [17, с. 154]. Людина може створювати художні образи не тільки за допомогою, скажімо, олівця, фарб та своєї творчої уяви. Вона також може використовувати пластичні рухи у танці, звуки в музиці, об'ємні форми в скульптурі та архітектурі, слова в художній літературі, мозаїчні та орнаментальні зображення в народно-ужитковому мистецтві тощо. Безперечно, перш ніж передати цей образ у творі, людина спочатку формує його у своїй уяві, а потім втілює в життя за допомогою звичайних, на перший погляд, засобів. Як для першої, так і для другої стадії потрібен неабиякий хист – художнє бачення і художні навички та вміння, тобто художня майстерність.

Образ є відображенням речі у свідомості суб'єкта. Згідно Платону, в процесі пізнання навколишньої дійсності за допомогою ідеального образу об'єкт сприймається не у його предметно-чуттєвому бутті, а як його ідеальна форма. Так зв'язок суб'єкта і об'єкта стає чисто ідеальним за своєю природою і полягає в тому, що виявляється їх початкова подоба. Учений-філософ Ф. Лазарєв

стверджував, що, згідно дослідженням із психології сприйняття, відображення людиною навколишнього світу передбачає не тільки процес сприйняття інформації, що надходить ззовні, але й процес активного її перетворення в осмислені перцептивні враження та концептуальні структури. Отже, ідеальний образ ніколи не буває тотожним із сенсорними даними [56, с. 24].

Філософ Л. Столович справедливо відмічав, що світ художніх образів, намагаючись відтворити людське життя, ставав невід'ємною частиною істинного життя людини. На його думку, історія художньої культури зафіксувала чимало випадків, коли сприйняття витвору мистецтва призвело до певних вчинків, навіть до зміни способу життя. Цю властивість помітили ще античні мислителі та художники. Наприклад, Аристотель вважав, що на наслідуванні дійсності базується вплив мистецтва на людину в моральному та естетичному сенсі, завдяки чому формується характер людських почуттів [83, с. 5–6]. А самі художні почуття – естетичні почуття, що виникають під впливом витвору мистецтва – органічно входять до гармонійного комплексу вищих людських здібностей. Ці почуття пов'язані і з образами фантазії, і з діяльністю інтелекту («розумні емоції»), і з вольовими устремліннями до вдосконалення, втілених в ідеалах, і з грою духовних сил людини, що викликає неабияку насолоду. Таким чином, сила художнього твору, надаючи кожній людині можливість прожити тисячі життів, здатна допомогти краще прожити те єдине життя, що у нас є [83, с. 9–10].

На думку мистецтвознавця В. Ванслова, художній образ – це органічна єдність творення, пізнання та гри. На базі такого розуміння єдності художнього образу вчений будує свою систему видів мистецтва, які розподіляються на вісі «праця – пізнання – гра»: прикладні («трудові») мистецтва – зображувальні мистецтва – література – музика – видовищні («ігрові») мистецтва [83, с. 32]. Тим не менш, художня культура – це не тільки мистецтво.

Культурологічні дослідження розглядають мистецтво як частину художньої культури, а саму художню культуру – як частину загальної культури суспільства. У праці «Человеческая деятельность» філософ і культуролог М. Каган визначає художню культуру як особливу галузь культури, що виникла завдяки

концентрації навколо мистецтва низки пов'язаних із ним форм діяльності – художньої творчості, художнього сприйняття, художньої критики тощо [46, с. 191]. Окрім мистецтва, до художньої культури також можна віднести всю сукупність соціальних інститутів, що існують для створення, зберігання та розповсюдження художніх творів [46, с. 193].

Також М. Каган справедливо відмічає особливу органічність художньої культури, яка невідома іншим формам духовної діяльності, що дозволяє виділити художню культуру як особливий, самостійний і центральний шар культури, який відноситься, з одного боку, до шару матеріальної культури (наприклад, близькість архітектури до техніки), а з іншого – до шару культури духовної (близькість літератури до науки та ідеології) [46, с. 197]. Що стосується внутрішньої будови художньої культури, то її часто зводять до комунікативної системи «художник – мистецтво – публіка». Каган же пропонує розглядати художню культуру суспільства як самоврядну систему «художнє виробництво – художні цінності – художнє споживання – художня критика» [46, с. 216].

Розглядаючи структуру художньої культури, доречно згадати, як визначають структуру культури загалом В. Шейко та Ю. Богуцький: «За структурою сучасна культура є досить складним утворенням, що містить декілька основних компонентів. До неї входять не тільки нові досягнення, але й все краще, що людство виробило за всю попередню історію... Тому одним із основних компонентів сучасної культури суспільства є загальнолюдські цінності. Загальнолюдські цінності – це те, що зближує культури всіх країн, народів, етносів» [102, с. 9]. Як бачимо, у культурі, в тому числі художній, діалектично об'єднане національне і загальнолюдське, як в сучасному, так і в історичному вимірі [102, с. 10].

Так, художню культуру можна розглядати також як сукупність створених людством цінностей – як художніх, так і естетичних. Але визначення естетичного ширше, ніж художнього, оскільки воно не завжди створене людиною рукотворно. Ми можемо спостерігати багато естетичних проявів у природі. Наприклад, в Японії розвинене спостерігання за красивими природними пейзажами, що сприяє

розвитку естетичного смаку та формує любов до прекрасного. Цей потяг «спіймати мить» часто виражається в японській гравюрі, мистецтві ікебани, віршах танка і хайку. Але якщо не кожен зможе створити шедевр мистецтва, то милуватися його красою може кожен.

У цьому контексті заслуговує уваги визначення художньої культури, яке надають у своєму словнику-довіднику В. Букач і Н. Бакланова: «Художня культура – складне, багатопланове утворення, яке об'єднує всі види мистецтва, сам процес художньої творчості, його результати і систему заходів по створенню, збереженню і розповсюдженню художніх цінностей, вихованню творчих кадрів і глядацької аудиторії» [19, с. 272]. Такої ж думки дотримується А. Микуліна. Вона також зазначає, що художня культура є багатофункціональною та здійснює вплив на особистість, сприяючи процесам культуротворення. Стосовно структури авторка стверджує: «Художня культура має три компоненти: творці продуктів художньої культури; продукти (вироби) художньої культури; споживачі художньої культури» [65, с. 102].

Слід відмітити і думку філософа і культуролога В. Біблера, який відмічає, що в процесі свого становлення особистість повинна пройти та засвоїти всю історію культури. Таким чином культура розгортається із безликої форми всезагальності до особистісної форми культури індивіда. Відбувається перехід всезагального до форми індивідуального, суб'єктивного, а індивідуальне життя набуває форми всезагальності, культурності [13, с. 54]. Творче мислення, на думку Біблера, здійснюється у внутрішньому діалозі людини із самою собою, де відбувається зіткнення радикально різних логік мислення. При цьому у творчому діалозі решта інших здібностей беруть участь у зародженні нових ідей та відразу відходять на другий план (чисто психологічний або гносеологічний), а готовий текст формується дедуктивним судженням, логіка якого повністю ототожнюється з відчуженою логікою цього тексту [13, с. 123].

Така відчуженість, на думку вченого, має велике значення для творчості. Наприклад, актор, працюючи над роллю, не повинен повністю нею захоплюватися, розчинятися в неї. Здібність деякого відсторонення допоможе

йому краще зіграти цю роль та передати замисел автора твору. Те ж саме стосується і художнього сприйняття. Коли актор надто вживається в роль, публіці здається, ніби він «переграє». Такий приклад можемо побачити у романі С. Моема «Театр», коли Джулія Ламберт намагалася виразити весь біль власних почуттів через гру на сцені. У результаті, за відгуками критиків, вона ще ніколи так погано не грала.

Тут ми спостерігаємо деяке протиріччя, бо, згідно системі Станіславського, для гарної гри актору потрібно вжитися в роль, відчувати свого героя, поставити себе на його місце, прожити його життя. З іншого боку, надмірне переживання ролі шкодить її бездоганному виконанню. Тут повинен бути баланс, і саме внутрішнє художнє відчуття підкаже виконавцю ролі правильне рішення.

Отже, до художньої культури відноситься також і художнє сприйняття – те, як людина, споглядач твору мистецтва, сприймає цей твір, які враження отримує, які почуття переживає і як потім цей твір впливає на подальше життя людини. Це не обов'язково можуть бути якісь радикальні зміни у житті. Сприймання творів мистецтва формує естетичний смак людини, виховує її, підіймає над буденністю, допомагає пережити скрутні часи. Засвоєні людиною художні цінності – як національної культури, так і всесвітньої – формують внутрішній світ, ту духовну культуру, яку не можна ні відняти, ні знищити. Це все те, що залишається з нами, навіть якщо все інше, особливо матеріальне, ми вже втратили. Тому дуже важливою є й художня освіта, яка також входить до складу художньої культури. Незалежно від спрямування людини, ази художньої освіти вона отримує ще в дошкільному віці, вивчає її в школі, а потім поступово формує свої естетичні ідеали в дорослому житті.

Таким чином, можна цілком погодитися з думкою Л. Столовича, який відмічає, що під час сприйняття творів мистецтва відбувається засвоєння результатів художньої творчості, тим більше що творчість і розрахована на цей процес. Адже сама природа мистецтва передбачає звертання до людей – як сучасників, так і майбутніх поколінь. А початок засвоєння художніх цінностей – це художнє сприйняття, складний процес, який включає не тільки образ

зовнішньо-матеріальних сторін твору мистецтва, але й проникнення в його духовний зміст. Тому художнє сприйняття не можливе без особливого естетичного переживання [83, с. 86]. Так відбувається художня комунікація, яка є не просто передаванням інформації або обміном нею. Це встановлення духовних зв'язків, які необхідні для спілкування і які збагачуються в процесі цього спілкування. Мистецтво надає нам унікальну можливість брати участь в діалозі, спілкуватися з художніми геніями. Більше того, вони самі прагнуть цього [83, с. 95].

Так в естетичному сприйнятті кожна людина стає в якійсь мірі художником. Вона і художник, і глядач одночасно. І тоді художня цінність твору набуває значення особливої реальності, що виникає на базі об'єктивних закономірностей ціннісного ставлення, та набуває вже свого власного буття, невідконтрольного своєму творцю. Тому художня діяльність базується на естетичному ставленні до світу, вона його вдосконалює й розвиває [83, с. 140–141].

Але не тільки професійна художня діяльність входить до складу поняття терміну «художня культура», велике значення має також культура народна. Це і давні форми народної художньої свідомості, і фольклор, і сучасна народна самодіяльність. Художня культура кожного народу унікальна і має свої автентичні особливості, розвиваючись під впливом художніх норм, цінностей та ідеалів, що були прийняті та утверджені в даному суспільстві. Вона втілює у собі традиції – усталені норми життя народу, що відображають особливості його національного характеру та світобачення. Це колективна пам'ять багатьох поколінь етносу, де накопичується та переробляється їх досвід. У народних піснях і танцях, творах усної прози та поезії закладено соціальні та моральні цінності, які перевірені часом, що дає змогу сучасній людині реалізувати свободу вибору свого шляху. Сьогодні саме таких орієнтирів часто потребують люди в досить складній сучасній соціокультурній ситуації.

Розглядаючи українську народну художню культуру, докторка філософії С. Садовенко виділяє в ній наступні, взаємозалежні між собою елементи: «архаїчно-автентичний фольклор та архетипні структури; фольклор субкультур; художня

самодіяльність (аматорське мистецтво); фольклоризм; модерні складові (неофольклоризм, фольк-рок, етно-рок, фреш-фольк); етнохореографія; декоративно-ужиткове, художньо-прикладне мистецтво й образотворчий фольклор» [79, с. 46]. Вона визначає українську народну художню культуру «як сукупність створених і розповсюджуваних у суспільстві опусів народної творчості, їх форм і способів збереження, вивчення, поширення художніх цінностей, їх трансляції і ретрансляції», що «є відображенням дійсності в художніх образах за допомогою особливих виразних засобів» [79, с. 46].

Ігровий чинник властивий, на мою думку, всій художній культурі, в тому числі народній, оскільки вона заснована та здійснюється на творчому початку, з його свободою та багатством художніх образів, що дозволяють програти та пережити тисячі ролей. Ще Микола Костомаров стверджував, що ігровий чинник грав велику роль у формуванні святкової культури українського народу. Кандидат історичних наук В. Старков відмічає: «Костомаров зосереджує головну увагу на гердерівських ідеях про історію людства як процес розвитку духу, на розкритті його внутрішніх чинників... Він приходить до думки, що на характер людини накладають відбиток народ, місце й час (певна культурно-історична епоха)» [82, с. 59]. Тому він розглядав усну народну творчість як джерело, де народ виявляв би себе несвідомо, невимушено, через ігрові форми.

Також В. Старков вважає, що домінантний зв'язок гри та культури значно глибший, оскільки і театр, і танець, значною мірою, є також проявами ігрової культури. Досліджуючи традиційні народні ігри, він поділив їх на три великих групи: драматичні, орнаментальні та спортивні, і зауважив, що всі вони в своєму історичному розвитку прямують, відповідно, до народного театру, танцю та спорту.

Кандидат філософських наук О. Павленко, розглядаючи український вимір ігрової культури, стверджує: «Найбільш виражені ознаки гри простежуються в естетичній сфері української культури. Однак, якщо естетичні пріоритети народних мас полягали у обрядових, фольклорних, карнавальних, театральних, видовищних, сміхових ігрових формах, то представники аристократії мали змогу

реалізувати свої ігрові інтенції у креативному використанні дозвілля: створенні власних парків, колекціонуванні, участі у масонському русі, різних формах світського мистецтва. Естетична гра, виконуючи поетично-вітальну функцію, пов'язану передусім з господарською діяльністю, ритуалістикою, окрім цього давала змогу перенестися у фантазійний світ, створювала ефект іншої реальності, допомагала людині звільнитися від тягара буденності, відчуті насолоду від естетичного дійства, вирішувала певні виховні завдання. Гра була ознакою елітарності окремих мистецьких напрямків, важливою складовою світоглядних інтенцій багатьох представників творчої інтелігенції. Численні ігрові прояви сприяли інноваційним процесам в царині мистецтва, свідченням чого є творчі експерименти представників модерної літератури, авангарду, сучасних мистецьких практик» [75, с. 180].

Таким чином, художня культура, відображаючи навколишнє середовище і життя взагалі, а також власне світосприйняття автора, у художніх образах, має яскраво виражений ігровий характер. До художньої культури також відноситься художнє сприймання та аналізування творів мистецтва, самі художні твори, заклади їх зберігання, заходи з їх реставрації та розповсюдження, художня освіта. Художня культура включає не тільки професійні мистецькі твори, а також аматорські, твори народної культури (у тому числі декоративно-ужиткові), фольклор. Всі вони реалізуються через творчість, прагнення краси, вдосконалення оточуючого світу та самовдосконалення.

2.2. Мистецтво як складова культури та явище художньо-ігрової творчості

Розглядаючи художню культуру, ми дійшли висновку, що її ядром є мистецтво. Що ж саме ми можемо віднести до мистецтва? У філософському словнику дається таке визначення: «Мистецтво – творчий процес, складне поєднання творчих та професійних якостей, що визначають кінцевий результат – художній твір, витвір мистецтва, естетично-виразні форми. Головними ознаками

художнього твору вважаються відповідність ідеальним нормам та вимогам теорії мистецтва, органічне поєднання форми та змісту» [90, с. 238–239]. Тобто мистецтво визначається і як процес творення, і як результат у вигляді художнього твору. Там також відзначається, що у мистецтві «поєднані два аспекти – художня реальність, створена внаслідок розмежування суб'єктивного та об'єктивного, та художник – творець, який володіє високим рівнем професійної майстерності і орієнтується на високі гуманні засади» [90, с. 239].

У словнику В. Букача і Н. Бакланової дається більш широке визначення: «Мистецтво – один з елементів культури, у сучасній культурології інтерпретується як ступінь вдосконалювання художніх технологій, результат людської діяльності і ступінь розвитку особистості. Як ступінь вдосконалення технологій, мистецтво включає у себе оволодіння різними засобами, художніми методами, розширення композиційних і стилістичних можливостей, зображувально-виразних засобів мистецтва. Цей бік мистецтва по-новому усвідомлюється в умовах сформованої техносфери, коли з'являються нові технічні мистецтва, а в традиційних мистецтвах проявляються тенденції до інтеграції та синтезу. Як результат людської діяльності мистецтво представлене в артефактах художньої культури (ціннісний аспект), у наукових ідеях і концепціях, що інтерпретують мистецтво, в процесі художньої творчості і сприйняття. Ступінь розвитку особистості виражається у реалізації художніх здібностей і розширенні творчих можливостей людини » [19, с.157]. Автори зазначають, що «соціокультурні сенси мистецтва мають на увазі його буття (онтологію) в культурі як способу чуттєво-образного осягнення світу, акумуляції художньо-естетичних цінностей, специфічного засобу комунікації і компенсації неусвідомлених імпульсів, фактора духовно-морального розвитку особистості» [19, с. 157].

Повертаючись до поглядів Л. Столовича на мистецтво, слід відмітити його думку про те, що джерела мистецтва полягають в реальному житті, але витвори мистецтва – це особливий світ, де сприйняття відрізняється від сприйняття життєвої реальності. Мистецтво народжується завдяки людському духу, тим

більше що воно впливає не на одну якусь здібність людини, будь то емоція чи інтелект, а на людину в цілому. Воно формує, підчас несвідомо, саму систему установок людини, дія яких виявиться рано чи пізно, і часто непередбачувано [83, с. 9]. Мистецтво – «дзеркало» культури, її самосвідомість тому, що є самосвідомістю тих, хто створює культурні цінності.

А доктор філософських наук Ю. Боров у першому виданні своєї книги «Естетика» відмічає в мистецтві єдність виховання, пізнання і діяльності. Він розглядає такі сторони художньої творчості, як філософічність, здібність до навіювання і передбачення, і визначає мистецтво як модель діяльності особистості і віддзеркалення світу [83, с. 35].

Розглядаючи мистецтво як вид людської діяльності, можна взяти до уваги думки М. Кагана, викладені у книзі «Человеческая деятельность». Він стверджує, що основна функція діяльності – це забезпечення збереження та безперервного розвитку людського суспільства. Інакше кажучи, діяльність людини спрямована створювати та вдосконалювати реальне середовище її існування – «другу природу». М. Каган виділяє такі основні види людської діяльності: перетворююча, пізнавальна, ціннісно-орієнтувальна і комунікативна. Він вважає, що особливо яскраво і цілеспрямовано комунікативний аспект культури проявляється саме в мистецтві, яке може зближувати народи й покоління, встановлювати душевні зв'язки між людьми, розділеними географічно та історично, тобто слугувати могутнім засобом спілкування, як прямого (наприклад, «актор – глядач»), так і дистанційного [46, с. 89].

Цілком доречно, аналізуючи мистецтво, М. Каган виявляє, що воно містить у собі всі чотири види людської діяльності – пізнавальну, ціннісно-орієнтувальну, перетворюючу та комунікативну. Більше того, в мистецтві відбувається дещо дивовижне і на перший погляд важко пояснювальне – органічне злиття чотирьох видів діяльності, в результаті чого народжується п'ятий її вид, який відрізняється органічною цілісністю і не розпадається на окремі елементи. Наприклад, художній образ містить у собі і пізнавальну інформацію, і інформацію оцінювальну. Мистецтво може бути формою пізнання і при цьому не належати до

світу науки, воно може бути формою ціннісної свідомості і не бути галуззю ідеології саме тому, що мистецтво є дещо третє – художнє засвоєння світу [46, с. 121]. І саме тому, що в художній творчості людська діяльність відтворюється цілісно, а не однобічно, мистецтво займає визначне місце в історії культури [46, с. 136].

Звернемо увагу, що Л. Столович також вважає, що процес художньої творчості інтегрує різні види людської діяльності: пізнавальну, перетворюючу (художник у процесі творчості перетворює в створюваному ним образі природний матеріал і матеріал життя людини та суспільства, трансформуючи його в різних сюжетно-композиційних відношеннях, змінюючи навіть просторово-часові зв'язки для вираження авторської концепції), виховну, оціночну (художник відображає свій ціннісний світогляд, відображаючи явища дійсності крізь призму своїх інтересів, потреб, смаків, ідеалів), комунікативну (спілкування через використання автором художнього твору знакової, семіотичної системи, що історично склалась в кожному виді мистецтва) та ігрову [83, с. 50].

На наш погляд, має рацію Ю. Лотман, який писав, що життя обирає собі мистецтво в якості зразку та намагається наслідувати його [4, с. 12]. Сьогодні розвиток засобів масової інформації та комунікації надзвичайно розширив межі проникнення мистецтва в життя людей. Ніколи ще в історії людства художні цінності не ставали такими доступними для широких верств населення, як у сучасну епоху. Тому ще більше підвищується відповідальність митців за те, що вони створюють, тому що їх твори, безперечно, впливають на життя людей, їх думки та вчинки.

Розглядаючи основні функції мистецтва, Л. Столович наголошує, що вони інтегрують функціональні значення не одного, а декількох аспектів мистецтва. Завдяки таким аспектам, як відбивальний, оцінювальний і психологічний, здійснюється пізнавально-оцінювальна функція мистецтва. Із назви цієї функції видно, що в мистецтві художнє пізнання явищ є невід'ємним від їх оцінки. Соціально-виховна функція спирається на соціальний, виховний та відбивальний аспекти. Соціальний, знаковий та творчий аспекти обумовлюють соціально-

комунікативну функцію художнього твору. Психологічний, ігровий та творчий аспекти визначають творчо-виховну функцію, завдяки якій відбувається збагачення та розвиток творчих потенцій особистості [83, с. 151]. Але зовнішні функції мистецтва присутні в художньому творі тільки потенційно. Вони реалізуються та актуалізуються тільки в процесі сприйняття, засвоєння цих творів, тобто в завершальній ланці художньої діяльності [83, с. 24].

Більш докладно функції мистецтва розглядаються у словнику «Філософія». Зокрема, відзначаються такі функції: «діяльнісно-перетворююча – ідейно-естетичний вплив на людей, що певною мірою визначає подальшу соціальну трансформацію суспільства, відбиваючи реальність через призму уявлень; творча – творець розкриває людям усе розмаїття життя, залучає до радості досягнення краси та естетичного задоволення; естетична – формування естетичних смаків, ціннісних орієнтацій, пробудження творчого духу та бажання творити за законам краси; пізнавальна – відображення таких аспектів буття, які не може досягнути наука; просвітницька – передавання досвіду, закріплення навичок мислення та узагальнення системи поглядів; інформативна – мова мистецтва зрозуміла завдяки її гнучкості та емоційності; виховна – формує почуття, думки, дії людей, вчить співпереживати, збагачує внутрішній світ; катарсично-компесаторна – «очищення» та «відновлення» почуттів, творчого сприйняття дійсності» [90, с. 239].

Розглянемо види мистецтв. Їх традиційно поділяють за способом втілення художнього образу і за формою чуттєвого сприймання. За способом втілення художнього образу мистецтва бувають: просторові (живопис, графіка, скульптура, архітектура, фотографія, декоративно-ужиткове мистецтво, дизайн), часові (художня література, музика, радіо), просторово-часові (театр, танець, циркове мистецтво, кіномистецтво, відеоігри тощо). А за формою чуттєвого сприймання мистецтва можуть бути: зорові (живопис, скульптура, архітектура, графіка, фотографія, художня література), слухові (музика, радіо), зорово-слухові (театр, кіномистецтво, відеоігри). Але універсальною такою класифікацією назвати не можна, оскільки часто різні види мистецтва проникають один в одного чи

народжуються на стику. Наприклад, із появою писемності та нотної грамоти з'являються графічні зображення у мистецтві слова та музикальному мистецтві. Також в східних країнах виникло мистецтво каліграфії, де зображення літер в мистецтві слів набуло самостійного значення [50].

При вивченні феномену ігрової діяльності привертає увагу певна спільність гри з психічними процесами, що відбуваються в період художньої творчості та художнього сприйняття. Гру та мистецтво перш за все зближує те, що обидва ці види діяльності здійснюються вільно, без примусу, та супроводжуються задоволенням, яке приносить сам процес діяльності. З мистецтвом гри споріднює особлива психічна установка граючої людини, яка одночасно і вірить, і не вірить в реальність конфлікту, що розігрується. Ця психічна установка, безумовно, пов'язана з автокомунікативною природою гри. Спорідненістю гри з мистецтвом також можна пояснити поступове витіснення розгорнутих форм ігрової діяльності із життя дорослих членів суспільства різноманітними формами мистецтва [83, с. 263–264].

Провідною думкою Й. Гейзінги при розгляді мистецтва є ствердження, що ігровий чинник властивий ще давнім формам мистецтва і культури, бо будь-який культ є показ, драматична вистава, образне втілення, що заміщує реальне здійснення. Поезія народилася в грі й продовжувала існувати в ігрових формах. Музика і танок були чистою грою. Мудрість і знання набували словесного вираження в іграх, що проходили ще в античні часи як змагання. Тому, як він вважає, істинна культура не може існувати без деякого ігрового змісту, бо культура передбачає певні самообмеження, зумовлені певними правилами, які властиві грі [28, с. 8]. З цим можна цілком погодитися, але, як бачимо, справжня гра тут балансує між деякими обмеженнями, що вносяться правилами гри, і свободою гри, яка здійснюється вільно, без примусу. Слід відмітити, що це протиріччя згладжується тим, що правила гри приймаються всіма учасниками добровільно. Якщо гравця вони не влаштовують, він просто не бере у ній участь, а також може вийти з гри на будь-якому етапі, як тільки сам того схоче.

Слушною є думка Л. Столовича, що зв'язок мистецтва і художньої діяльності з іншими видами діяльності не підлягає сумніву. Він підкреслює, що початок цього зв'язку полягає в синкретизмі первісної культури, де в нерозривній єдності виступають праця, пізнання, оцінка, спілкування, гра, виховання. А в самому мистецтві, що органічно поєднувалося з трудовими процесами й суспільними відносинами, зливались слово, музика, танок, інсценування, зображення, орнамент. Проте, мистецтво зумовлене не тільки діяльністю, але й всіма сторонами людської особистості, на які воно впливає [83, с. 43].

Прояви гри властиві музиці – певна композиція, певні правила виконання, але свобода вираження. Хтось може зіграти музикальний твір тихіше чи гучніше, швидше чи повільніше, внести в музику свої почуття і враження. А інша людина, почувши звуки знайомого твору, зануриться у спогади або захоче зробити щось добре, вражаюче. За допомогою музикальних окремих звуків та акордів можна передати спів пташок, шурхіт листя, стукіт крапель дощу чи грізний стук долі у двері. Причому кожен композитор може передати це по-своєму, так же як і кожен слухач може почути щось своє, можливо, відмінне від задуму автора.

У зображувальному мистецтві, особливо в живописі, ми часто споглядаємо гру-бачення. Це не тільки світогляд художника, що передається через близькі йому образи за допомогою окремих мазків, що зливаються в єдине цілісне зображення (гра: «Я художник, я так бачу»). Це також і своєрідна гра у глядачів та критиків: вгадай, що зобразив художник, також вгадай, що він хотів цим сказати. При цьому академізму з його чіткими правилами також властивий ігровий чинник, оскільки будь-яка гра передбачає певні правила. Але більш ігровим живопис стає з появою нових форм, і початок їм дали, на мій погляд, імпресіоністи. І хоча за 12 років (1874–1886) французькі художники-імпресіоністи провели всього 8 виставок, після чого кожен з них пішов своїм шляхом, їх досягнення були колосальними: вони змінили хід розвитку мистецтва.

Імпресіонізм (від франц. *impression* – враження) – напрям у мистецтві останньої третини XIX — першої чверті XX ст., який реалізується у відтворенні художником безпосереднього враження від об'єкта споглядання.

Родоначальником імпресіонізму як напрямку в живописі вважається французький художник Едуард Мане, а організатором течії у Франції та її ідейним натхненником – Клод Моне. Сам термін «імпресіонізм» виник після демонстрації на виставці 1874 р. картини Клода Моне «Враження. Схід сонця» [52, с. 27].

Перш за все, імпресіоністи прагнули зняти всілякі умовності, схеми і штампи, що нагромадилися між мистецтвом і дійсністю, домогтися прямого вираження свого сприйняття природи, життя. Їх гаслом стає: «Художник повинен писати тільки те, що він бачить, і так, як він бачить» (Звідси і пішов відомий вислів: «Я художник, я так бачу»). В основу їх творчості кладеться принцип живого і безпосереднього контакту з натурою, що викликав до життя новий творчий метод – роботу на пленері. Якщо раніше на природі художники в кращому випадку робили заготовки, які потім використовувалися при створенні картини в майстерні, то у імпресіоністів вся картина від початку до кінця створюється на пленері, а інший метод роботи ними виключається [68, с. 164].

Художньому відтворенню дійсності у імпресіоністів властиві: написання об'єктів у фарбах розсіяного денного світла, ретельний аналіз кольору, відсутність чорних фарб тіней, нанесення фарб чистих тонів на полотно роздільними мазками, не змішуючи їх, відмова від чіткого малюнка і суворого контуру, введення побутової (жанрової) сцени у пейзаж і створення міського (урбаністичного) краєвиду. Безперервна вібрація пульсуючих шорсткуватих мазків на картинах імпресіоністів знищувала ілюзію тривимірного простору, оголюючи споконвічну двовірність і примушуючи глядача розшифровувати не стільки перипетії сюжету, скільки таємниці самого живопису [77, с. 6]. Тому твори художників треба було розглядати не зблизька, а на деякої відстані – саме тоді окремі роздільні мазки, що здавалися просто якоюсь мішаниною, раптом перетворювалися в яскраве цілісне зображення, сповнене сонцем і повітрям.

Творчість імпресіоністів відкрила шлях до зародження інших нетрадиційних напрямків у світовому мистецтві живопису: фовізму (Рауль Дюфі, Анрі Матісс, Моріс де Вламінк, Альбер Марке, Андре Дерен, Жорж Руо, Кес ван Донген), символізму (Моріс Дені, Едвард Мунк, Михайло Врубель, Віктор

Борисов-Мусатов, Павло Кузнецов), експресіонізму (Еміль Нольде, Макс Пехштейн, Франц Марк, Олексій фон Явленський), модерну (Едуар Вюйар, Густав Клімт, Костянтин Коровін, Валентин Серов), кубізму (Пабло Пікассо), абстракціонізму (Василь Кандинський). Ці напрямки об'єднує присутність деяких спільних рис у засобах зображення об'єктів і манері художнього письма [31, с. 8].

Прояви імпресіонізму можна побачити і у творчості сучасних світових, а також українських художників, зокрема харківських, особливо у жанрі плерного живопису. Широко відомі як в Україні, так і за кордоном роботи Дмитра Даніша, Артема Толстухіна, Ольги Новохатської. Так українські художники гідно продовжують традиції французького імпресіонізму, що зародився у ХІХ столітті [52, с. 70]. Таким чином, в образотворчому мистецтві завдяки новим нестандартним методам і погляду на творчість виникають нові форми, де ігровий чинник проявляється особливо яскраво.

В архітектурі також часто можна побачити гру – форми, окремих деталей, декоративних елементів. Один із яскравих прикладів – творчість іспанського архітектора Антоніо Гауді. Його архітектурні об'єкти нагадують собою казкові або іграшкові. Цьому сприяють відсутність прямих ліній, живописні мозаїки, градієнтна плитка, виняткова уважність до деталей, гра світла й тіні, зв'язок з природою, що передається через прагнення природних форм. Одна з видатних пам'яток мистецтва Гауді – храм Святого Сімейства (Саграда Фамілія).

У мистецтві скульптури ігрові форми найбільш виражені в так званій «живій скульптурі», коли звичайна людина або актор зображує якогось героя чи видатного діяча. Часто, для ефекту правдоподібності, виконавець розфарбовує обличчя та частини тіла без одягу в бронзовий або сріблястий колір. Історичні костюми та статичні пози доповнюють ефект.

Також заслуговує уваги сучасне кінетичне мистецтво – зокрема, кінетична скульптура. У якості прикладу можна привести кінетичні скульптури нідерландського інженера Тео Янсена, які він називає «стрендбістами» (у перекладі – «пляжна тварина»). Зовні вони нагадують величезні іграшки, схожі на скелети загадкових неіснуючих у природі тварин, які можуть пересуватися.

Побачити їх можна на пляжах Нідерландів, звідси і назва. Дивні створіння складаються з пластикових рубок і пересуваються за допомогою сили вітру на десятках ніг, без керування людиною. Таке видовище заворожує глядачів, і вони можуть милуватися такими незвичними витворами мистецтва цілий день [67].

Література, як відмічають дослідники, надає не тільки естетичне задоволення, але й вводить читача до світу життєвих традицій та моральних цінностей. У літературній творчості автор під маскою літературного героя може прожити багато різних життів, опанувати різними професіями, побувати в різних географічних місцях. Те ж саме відбувається і з його читачами – залишаючись собою і навіть не виходячи з дому, вони можуть відчувати цілу історичну епоху, пізнати, що люди тоді відчували, як одягались, що їли, куди їздили, що їх турбувало, як вони переживали важкі часи. Це дає змогу і сьогодні пережити кризові явища в житті, недаремно існує такий термін, як книготерапія. Хоча не тільки література, але й мистецтво загалом – музика, живопис, скульптура, архітектура, театр, кінематограф – допомагають відволіктися від жахів життя, наповнитися красою та гармонією справжнього художнього твору. І це все називається більш широким терміном – арт-терапія.

Особливо яскраво ігрові практики в літературно-філософському дискурсі й мистецтві взагалі появляються на зламі епох, кризисних явищ, що супроводжуються епідеміями, війнами, революціями, коли проявляються апокаліптичні настрої в суспільстві. Такі прояви ми бачимо в культурі постмодерну. Звернімо увагу на думку доктора філософських наук Н. Малишевської, яка приходить до висновку, що специфічною особливістю постмодерністської літературної творчості є екзистенційне визначення реальності як гри існування [63, с. 9]. Аналізуючи роман А. Мердок «Дитя слова», вчена відмічає, що граючий романіст створює граючих оповідачів та граючих персонажів. Ігровий інструментарій, що використовується постмодерністськими авторами, знаходиться у щільній взаємодії з пародіюванням цілісних жанрових традицій і виражений у конструюванні тексту за принципом ігрового калейдоскопу і стереотипізації персонажів та їх ролевих функцій. Ігровий

калейдоскоп включає в себе дзеркальну симетрію, симетричне ігрове маніпулювання стереотипізованими персонажами-акторами, що переставляються з місця на місце, суміщення декількох жанрових моделей, постійну театралізацію дійства.

Тому, на думку Малишевської, саме гра перетворює постмодерн із ситуації в західній культурі середини ХХ ст. у дискурс, тобто сукупність актів, що формують культуру, і з цим цілком можна погодитися. Гра, проголошена як культуротворча форма, є одночасно і базовим концептом у постмодерністському дискурсі. При цьому важливими характеристиками постмодерністської гри є: свобода, навмисна відокремленість від буденного життя, повторюваність, що переростає в безперервність, напруга. Гра виконує дві важливі функції – боротьби або змагання і вистави, показу, демонстрування себе, формує простір культури і виступає його основоположною базою. Таким чином, у постмодерністському дискурсі гра залишає за собою надважливу культуротворчу функцію [63, с. 17].

Ігровий чинник властивий, як бачимо, різним видам мистецтва, але найбільш яскраво він проявляється в театральному мистецтві. Це зрозуміло – маски, костюми, прописані наперед ролі, певні правила театального дійства – все це відбувається і програвається як гра і є грою. Недаремно багато культурологів і мистецтвознавців розглядають театральність як феномен культури. Наприклад, І. Давидова вважає, що дослідження культурологічної проблеми театральності має велике значення для розуміння особливостей сучасної культури, принципів співіснування художніх і квазіхудожніх феноменів, жанрів і видів професійного мистецтв і фольклору, що історично сформувалися. Особливе загострення проблема театральності отримала саме в ХХ ст., коли розпочався процес розмиття жанрових рамок, виникнення нових форм мистецтва, коли протистояння ідей в різних сферах духовної культури привело до нового етапу осмислення процесів, що відбуваються в суспільстві [35, с. 61–62].

З одного боку, театральність будується на взаємодії різних видів мистецтва, з іншого боку, її дефініція включає також інші сфери культури, зокрема, ігрову та ритуально-обрядову. Тому очевидно, що театральність слід розглядати не тільки у

вузькому сенсі як властивість театру, але й в широкому сенсі слова як деяку універсальну, що розкриває важливі сторони генезису й функціонування культури. Тому саме культурологічний підхід, орієнтований на інтеграцію різних галузей гуманітарного знання, при вивченні феномену театральності, на думку Давидової, є найбільш перспективним [35, с. 62].

Досить цікавою є думка доктор мистецтвознавства А. Баканурського, який вважає театральність невід'ємною частиною нашого життя, а соціально-ігрові аспекти буття розглядає як безперервний театральний-ігровий акт, який він називає «театральними-ігровими формами життя» [4, с. 16]. Він не вбачає відмінностей між театральністю та видовищністю, театральністю та грою. А. Баканурський розглядає театральність як культурну парадигму, як універсальну інтегративну властивість культури, розвиток якої спричинив виникнення театру як самостійного виду мистецтва. Також вчений-мистецтвознавець відмічає, що гра не є серйозним заняттям, тому її надмірна соціалізація чи усунення ігрових форм із життя позбавляє людину можливості іронічного погляду на буття, робить його легкість нестерпною [5, с. 162].

Слід також відмітити, що театр і театральність взагалі відрізняються від мистецтва кіно, телесеріалів та відео тим, що актори театру кожного разу можуть зіграти роль по-іншому, кожного разу – це новий творчий процес та нова гра. У кіно та відео зйомка йде за визначеним сценарієм, може бути багато дублів, монтаж, але в результаті отримуємо сталий продукт, який вже не можна змінити.

В останні десятиліття виникають нові форми театральності, звертання до глядача та долучення його до комунікації. Відбувається також розмиття видових та жанрових меж мистецтва і художньої діяльності. З'являється таке явище, як іммерсивний театр («театр залучення»), одна з популярних форм сучасного інтерактивного театру, де розбивається стіна між акторами і глядачами. Це місце, де глядач може стати актором або повноправним учасником дійства. Іммерсивність (від англ. *immersive* – «той, що створює ефект присутності, занурення») є способом сприйняття і є важливим об'єктом дослідження в сучасній культурології. Причому вона проявляється не тільки в театрі. Різні форми ефекту

занурення ми спостерігаємо не тільки в театралізованих виставах, але й в кіно, постійній взаємодії з віртуальним співтовариством через персональні комп'ютери та смартфони. Певні рівні імерсивного сприйняття досягались в літературі та живопису від моменту їх зародження [80, с. 78].

Як нове явище імерсивний театр зформувався в Європі в 2000-х рр. У джерел нової театральної форми була британська театральна компанія Punchdrunk (Панчдранк). Серед її театральних робіт – «Фауст» (2006), «Маска червоної смерті» (2008), «Макбет» (2009), «Більше не спати» (2009), «Утопленик» (2013). Головне, що відрізняло ці постановки – відсутність посередника, який би керував переміщенням глядачів в процесі вистави. Таким чином, глядач ставав не тільки споглядачем, залученим до дійства в тій чи іншій мірі, не тільки учасником вистави «на рівних» з актором, але й відповідальним за ту виставу, яка відбувалась за його участі. В якості простору Punchdrunk обирала покинуті будівлі, склади, заводи та фабрики, тобто ті місця, куди глядач у звичайній ситуації потрапити не міг, але інтерес до яких завжди відчував. Це сприяло створенню певного емоційного стану – занепокоєння, цікавості, ейфорії. Будівлі поділені на велику кількість кімнат, і у кожній одночасно відбуваються різні дії. Глядач може заходити у приміщення в будь-якому порядку, розглядати декорації, торкатися різних предметів. Таким чином простір та інтер'єр стають частиною драматургії. Чи брати активну участь у виставі, кожен глядач вирішує сам, а відрізняє його від акторів біла венеціанська маска [41, с. 215].

Особливість імерсивної вистави – її незавершеність, побачити її повністю неможливо, оскільки дія відбувається паралельно в різних локаціях, а не лінійно, як ми звикли це бачити в традиційному театрі. Сучасні театральні постановки апріорі тяжіють до межовості, яка проявляється на різних етапах театального дійства: на рівні роботи з текстом, межовості персонажів, символіки, хронотопу, жанрів, елітарної та масової культур. Але слід замітити, що сьогодні «імерсивними виставами» називають майже все, що відрізняється від традиційного театру: це різні квести, променади, бродилки, інсталяції,

перфоманси, хепенінг тощо. Всі ці явища мають суто ігровий характер і також створюють ефект занурення, безпосередньої участі в дії [41, с. 217].

Розглянемо класифікацію видовищних форм, яку пропонує соціолог М. Хренов. Це, по-перше, традиційні видовищні форми (ритуали, свята, балагани, масові гуляння), по-друге, традиційні види мистецтва (цирк, театр, естрада), і по-третє, технічні масові видовища, що виникли у ХХ ст. (кіно, телебачення, відео). Сучасну кризу багатьох традиційних форм вчений пояснює потребою людей універсальних та колективних засобах комунікації, у яких за можливості брало б участь все населення міста [80, с. 78].

Такі нові колективні засоби комунікації, як імерсивний театр, перфоманс, хепенінг, приваблюють глядачів тим, що дозволяють їх опинитися в іншій реальності. У перфомансі сцена і зала не відокремлені одна від іншої, вони є єдиним простором, який стає справжнім театром дії. Перфоманс може відбуватися у будь-якій сфері мистецтва, але він близький до театральної вистави: твором тут є саме виконання, є варіативний за своєю суттю сценарій, глядач може бути активним учасником вистави. Перфоманс ніколи не повторюється, містить провокацію і епатаж, викликає інтерес, інтригу, неочікувані реакції, в результаті чого розігрується історія-комунікація на стику мистецтва і повсякденного потоку життя. Хепенінг – це свого роду гра, створення випадкової ситуації, яка відбувається тут і зараз, без чіткого сюжету, за принципом: «А що буде, якщо...» [41, с. 218].

Серед нових форм мистецтва можна також виділити інсталяцію, де митець за допомогою підручних, часто звичайних предметів створює об'ємно-просторову модель. Наприклад, у бібліотеці із книг та інших паперово-картонних засобів формують фігуру читача. Інсталяція також може бути високохудожньою, яскравою, із застосуванням світлових ефектів та 3D-моделювання. Останнім часом такі інсталяції широко застосовуються в оформленні сучасних виставок мистецтва, при художніх презентаціях, концертах, нагородженнях тощо. Ігровий чинник в інсталяціях прослідковується дуже чітко: це і сам процес створення композиції, і процес сприйняття – «розгадування» художнього образу, і певний

елемент шоу, що приваблює публіку. Кожен може відчувати себе залученим у цей процес.

Чому ж виникають такі нові форми мистецтва? Доктор мистецтвознавства А. Образцова відмічала, що в кризисні епохи енергія, що направлена до синтезу, пронизує всі види творчості. Саме тоді формуються нові жанри та види художньої діяльності [72, с. 3]. А філософ М. Бердяєв ще на початку XX ст. звернув увагу на те, що сучасне йому мистецтво намагається вийти за свої межі. Порушуються грані, що відокремлюють одне мистецтво від іншого. Людина останньої творчої днини хоче створити те, що ніколи не існувало, і у своїй творчій нестямі переступає всі межі та кордони [8, с. 3–4].

Таким чином, мистецтво як творчий процес, ступінь вдосконалювання художніх технологій, результат людської діяльності і ступінь розвитку особистості, є продуктом художньої та культурної творчості. Мистецтво відображає дійсність в її естетичній своєрідності, для вираження естетичної свідомості митця і для естетичного впливу на людей. Як особливий вид людської діяльності, мистецтво поєднує в собі пізнавальну, ціннісно-орієнтувальну, перетворюючу та комунікативну діяльності, впливаючи на людину цілісно, формуючи її естетичні смаки та художній світогляд. Мистецтво завжди передбачає діалог між митцем – автором твору та людьми – реципієнтами творів мистецтва, і має виражений ігровий характер. На зламі епох, при загостренні кризових явищ та апокаліптичних настроїв з'являються нові види мистецтва, де ігровий чинник суттєво збільшується, а завдяки поширенню нових інформаційних технологій вплив художніх творів на людей стає надзвичайним, що підвищує особисту відповідальність творця.

2.3. Культуротворення як процес і результат художньо-ігрової діяльності

У першому розділі ми розглядали культуротворення як спосіб існування культури. Тепер же розглянемо культуротворення, що виникає в процесі ігрової діяльності, яке водночас є її результатом.

Перш за все треба з'ясувати, як відбувається гра у творчому процесі. Вважаємо, що цілком слушною є думка Л. Столовича: під час творчості між різними «Я» художника складається автокомунікативний зв'язок, комунікація за принципом «Я – Я». Ця автокомунікація, зокрема, означає рух, гру між різними духовними здібностями людини – її думками, почуттями, уявою. Такий рух і характеризує ігрову діяльність. Це зазначає і психолог Л. Виготський. На його погляд, гра – це дія в уявному полі, в уявній ситуації, створення довільного наміру, життєвого плану, вольових мотивів. Цей рух є найголовнішим у грі, і тому дитина вчиться в грі своєму «Я», створюючи фіктивні точки ідентифікації – центри «Я». Таким чином, автокомунікація робить людину *Homo ludens* – людиною, що грає [83, с. 52].

Культуролог В. Біблер також звертає увагу на важливість автокомунікації. Він вважає, що там, де немає діалогу із самим собою, там і діалог «Я» з «Ти» не може отримати логічного статусу, там зникає можливість перейти від монологіки до діалогіки взагалі. А там, де царює тільки монологіка, немає логіки творчості. Творчо значимим діалогом може бути діалог, у якому здійснюється самообґрунтування та самозміна логіки [13, с. 80]. Таким чином, можна погодитися, що процес культуротворення починається з діалогу із самим собою, автокомунікації, і здійснюється в діалозі з іншими людьми.

Також слід відмітити думку культуролога М. Бахтіна, яка полягає в тому, що кожен творець тільки відтворює логіку предмета, а не створює і не порушує її. Навіть дитина у своїй грі відтворює логіку того, у що вона грає. Щоб відтворити логіку предмета, треба його добре пізнати. Тому в процесі творчого пошуку від митця потрібні не тільки натхнення і здібність до безпосереднього художнього бачення, але й велика попередня робота, вивчення матеріалу. Генерування нової ідеї – кульмінація процесу культуротворення, але ще не його завершення. Вихідна ідея починає грати специфічну роль уявного образу, на основі якого виникає

продукт творчості. Пошукова модель, що виникає в результаті складної гри свідомого та несвідомого в діяльності мозку, із «інсайт-моделі» перетворюється у «модель-зразок». Із цієї миті вирішальну роль у культуротворчому процесі починає грати свідомість, раціональні форми духовної діяльності. Насамкінець, проходячи через низку перетворень, «модель-зразок» стає завершеним продуктом культуротворення [56, с. 58].

Цілком доречними можна вважати пояснення кандидата філософських наук О. Лука, як відбуваються процеси мислення і творчості. На його думку, людина отримує відомості про навколишній світ через органи чуття. А єдиним засобом передавання цих відомостей із органів чуття до мозку – це нервові імпульси, чий просторові та часові конфігурації формуються в певні образи. Здатність пізнавати ці образи – одна із фундаментальних властивостей мозку. Також якісною відміною людського мислення від мислення тварин є здатність до символізації [61, с. 12].

Символом може бути слово, зображення, жест тощо. Наприклад, вчений М. Суворов, розглядаючи уявне як феномен культури, відмічає, що символотворення уявного засноване на символічних конструкціях, що мають різну будову, яка включає семантику і символіку тілесного, вербального, образного, мисленого. Символ виступає як синтетичне утворення, що включає чуттєво наглядне та абстрактне [84, с. 285].

Але мислення, як зауважує О. Лук, майже ніколи не буває чисто образним або чисто символічним. Рух думки пов'язаний із асоціативними переходами від символу до образу і навпаки. Асоційовані між собою поняття є конкретною формою, в якій вони зберігаються у пам'яті. Процес мислення – це спрямоване асоціювання, його керуючим фактором є мета. Так формується творча уява, яка народжує принципово нові ідеї, і саме їй належить вирішальна роль у розвитку цивілізації [61, с. 22].

І тут можна знову звернутися до поглядів Л. Столовича на гру в творчості. Він вважає, що ігровий рух та взаємопроникнення елементів психологічної структури особистості – інтелекту, почуттів, уяви – відбивається в структурі

творів мистецтва, викликаючи гру духовних здібностей в людині. Така гра властива естетичному переживанню. Тому й мистецтво має ігровий аспект, що полягає між психологічним і творчим, бо гра – це духовна модель творчості, Культуротворення не можливе без гри духовних сил людини [83, с. 58].

Ігровий аспект культуротворення – одне з важливих джерел естетичної насолоди. Саме гра пробуджує духовні сили людини в їх активності, необхідній для творчості. Гра – це модель творчості, настроїв на неї, її передбачення. Насолода від процесу творення, від реалізації творчих потенцій і самоствердження особистості в грі поєднується із задоволенням від необмеженості уяви, відсутності утилітарної необхідності, від розкутості і в той же час організованості, що дають правила гри, які приймаються добровільно.

Культуротворча діяльність людини – це завжди прорив за межі свого «я». Процес культуротворення передбачає діалог зі світом і з самим собою, а результат культуротворення – це спілкування з іншими людьми. Художній твір – це «міст» від однієї людини до іншої. На цьому основана комунікативна функція художньої ігрової творчості, що тісно пов'язана зі всіма іншими його функціональними значеннями. Але комунікативна функція ще безпосередньо пов'язана зі знаковим (семіотичним) аспектом культуротворення, завдяки чому воно може виступати як засіб спілкування.

Як це відбувається? Художник, актор, виконавець, відображаючи життя інших людей та звертаючись до них, водночас пізнає й самого себе як людину певної епохи, класу, нації, народу. З іншого боку, звичайні люди, засвоюючи твори мистецтва через ігрові форми, усвідомлюють та відчують себе причетними і до своєї епохи, і до класу, нації, народу, насамкінець – до всього людства [83, с. 315].

Здібність до гри, як слушно зауважує М. Каган, є і у тварин, але саме «художня гра» народжується тільки у людини. Її гра в життя є властивий саме мистецтву спосіб розширення реального життєвого досвіду людини новим, ілюзорним досвідом, який переживається нею по-справжньому і тому є подібним досвіду істинному [46, с. 277].

Зазвичай узагальнюючою ознакою гри вважають незацікавлене ставлення граючої людини до результатів її діяльності, а зосередження всієї уваги саме на процесі гри, що приносить задоволення. М. Каган вважає, що це не завжди так. Для багатьох граючих неабияке значення має проблема виграшу, а для виконавців певних ролей важливо, який вплив їх гра чинить на оточуючих, на їх думки, почуття та світосприйняття. Наприклад, актор так добре зіграв на сцені злочинця, чий дії привели до великих бід в житті головних героїв, що потенційний злочинець у залі розкався у своїх думках і вчинках і, зрештою, змінив свій життєвий шлях на більш праведний. Це також результат культуротворчої діяльності, хоча і не завжди очевидний.

Інша людина, побачивши в музеї картину, що надзвичайно вразила її, починає цікавитися життям та творчістю автора, ходить на різні виставки та лекції з мистецтва, долучається до певного кола людей, а потім вирішує спробувати теж щось намалювати, бере уроки. І скоро світ отримує в якості результату культуротворення одного митця іншого талановитого художника, який теж збагатить культуру своїми творами. Можливо, для другої людини її творчість починалася просто як «гра в художника», зі всіма його атрибутами, полотном, пензлями, палітрою тощо, а в результаті вона справді ним стала.

Таким чином, людська гра являє собою культурний феномен і тим відрізняється від гри тварин. Гра людини є істинною культурною цінністю, що сприяє зміцненню контактів між людьми на соціальному, а не біологічному рівні. Тим самим вона сприяє соціалізації індивіду найбільш приємними для нього засобами. І в індивіда, і у кожної соціальної групи, і у суспільства в цілому різні ступені розвитку характеризуються особливими типами ігор. Гра є матеріальним проявленням спілкування людей, що набуває тут специфічного характеру «спілкування заради спілкування», стає чистим мистецтвом спілкування [46, с. 206]. Але щоб створити подібну гру, яка б була не тільки розвагою, але змогла би вразити, вплинути, залишити слід у думках і вчинках, потрібні певні здібності або справжній талант. Розглянемо питання здібностей, таланту і геніальності більш детально.

Наприклад, О. Лук під талантом розуміє сукупність психофізіологічних якостей, необхідних для творчого вирішення задачі, тобто такого вирішення, коли заздалегідь невідомий набір правил та операцій, послідовність яких приводить до мети. Талановитість передбачає присутність різних творчих здібностей. Їх можна поділити на три групи: здібності, пов'язані з мотивацією (інтереси та схильності), з темпераментом (емоційність) та розумові здібності [61, с. 26].

Звернемо увагу на питання творчих здібностей і думки вчених, чи можна їх розвивати за бажанням. Наприклад, Ф. Лазарев вважає, що творчі здібності, здатність генерувати нові ідеї та робити відкриття, не є чимось вродженим або тим, що виникло випадково. На його думку, ця здатність формується в активній та багатоаспектній діяльності людини [56, с. 50]. А вчений О. Лук зауважує, що різні люди мають неоднакову здібність користуватися зорово-просторовим кодом, словесним, акустично-образним, буквеним, цифровим тощо. Здібність маніпулювати з даним типом символів можна вдосконалювати, але не безмежно, адже вроджені особливості мозку та умови розвитку в перші роки життя визначають переважаючу схильність до використання тих чи інших кодів інформації. Тому задача розвитку творчих здібностей не тільки в тому, щоб збільшити число кодів, звичних для даної людини, а щоб допомогти людині «знайти себе», тобто зрозуміти, які символи, який код інформації для неї доступний і прийнятний. Тоді процес культуротворення буде максимально продуктивним і призведе до найкращого результату [61, с. 30]. І з цією думкою цілком можна погодитися.

Вчений також розглядає творчі схильності людей. Наприклад, якщо людина схильна до використання зорово-образних уявлень, то кажуть про «зорову уяву». Перевага акустично-образних уявлень свідчить про «музичну фантазію». Схильність до засвоєння дійсності у словесно-образній формі характеризує «поетичну фантазію» і т. д. Ще одна складова творчого дарування – легкість генерування ідей, причому необов'язково, щоб кожна нова ідея була правильною. Поєднання пильності в пошуках проблем, гнучкості інтелекту, легкості генерування ідей і здатності до віддаленого асоціювання проявляє себе як

нестандартне мислення, котру здавна вважають складовою таланту. Іноді потрібна аналогія приходить навіть не із суміжної, а з дуже далекої галузі. Тому для творчої діяльності також є обов'язковим широкий кругозір, обізнаність у різних галузях знань та культури [61, с. 45, с. 66].

Особисто я також погоджуюсь з такими думками, хоча багато митців, авторів вважало і вважають, що широкий кругозір не є обов'язковим, головне – досконало орієнтуватись у своїй галузі. Такі погляди можна побачити і в літературних творах. Наприклад, герой А. Конан Дойла Шерлок Холмс досконало володів дедуктивним методом розслідування, але при цьому міг не знати елементарних речей – наприклад, що Земля обертається навколо Сонця. Він вважав, що в його роботі ці знання не потрібні, а тому й не слід засмічувати ними мозок. І сьогодні людський мозок часто розглядають як щось на кшталт персонального комп'ютера, чия оперативна пам'ять не може бути безмежною, тому її не слід перевантажувати. З цим можна погодитися, але з ремаркою: не слід перевантажувати інформацією-сміттям, якої зараз багато в Інтернет-просторі, яка не несе ніякого сенсового навантаження і може навіть нашкодити. Але елементарні всезагальні речі будь-якій творчій людині, на нашу думку, все ж таки варто знати.

Перейдемо до етапів творчості. Розглядаючи процес культуротворення, О. Лук виділяє у ньому три етапи: задум, перетворення задуму в обдуманий план, втілення плану в матеріальну форму. Кожен із етапів – необхідний і цілісний компонент творчого процесу, але вони постійно проникають один в одного, так що на стадії доопрацювання можуть бути внесені корективи у початковий задум. Для успішного культуротворення існує три складові: праця, талант, везіння. А серед ворогів творчості О. Лук називає, по-перше, страх, який особливо проявляється у людей із жорсткою установкою на успіх. По-друге, це надмірна самокритичність. І третій ворог творчості – це лінь [61, с. 74]. Хоча, на мою думку, саме лінь часто буває рушієм прогресу, і багато винаходів було зроблено саме завдяки тому, щоб тривала одноманітна праця не відволікала людей від більш цікавих для них занять. Наприклад, пральна машина, пилосос, швейна

машина, ткацький станок та багато інших приладів та засобів було створено, щоб полегшити нам побут. Але щоб їх розробити та створити, треба було все ж таки подолати свою лінь.

При цьому найвищим творінням людського розуму О. Лук вважає мову, і на основі цього він доходить до висновку: саме та обставина, що кожній нормальній людині доступне оволодіння мовою, дає обґрунтування стверджувати, що кожній людині властиві творчі здібності. Головна задача – виявити їх і розвивати.

Цікавою є думка М. Кагана, який вважає, що художня обдарованість – це злиття та ототожнення чотирьох інтелектуальних механізмів: мислення, уяви, емоційності та комунікабельності. Причому дуже важливе саме абстрактне мислення, яке з рівним успіхом мислить про теперішнє, минуле та майбутнє і виробляє нову інформацію – знання загального, необхідного, закономірного, суттєвого, сталого, інваріантного. В культурі художньої майстерності поєднуються культура мислення, культура почуттів, культура виробництва. А творчий потенціал особистості визначається отриманими нею і самостійно виробленими вміннями і навиками, здібностями до дії, і мірою їх реалізації в тій чи іншій сфері праці або діяльності. Художній потенціал особистості визначається рівнем, змістом, інтенсивністю її художніх потреб і тим, як вона їх задовольняє. Художня активність особистості розгортається і у творчості, професійній або самодіяльній, і у «споживанні» творів мистецтва [46, с. 261].

Дуже слушні думки про творчість і свободу М. Бердяєва. Філософ, розглядаючи питання творчості, наголошує, що воно є подвигом, у ньому є свій аскетизм і своя святість. У творчості завжди більше, ніж у дійсності, а в мистецтві – більше, ніж у природі. Творчий акт є звільненням і подоланням, в ньому є переживання сили. Суть художньої творчості – у перемозі над тяжкістю необхідності. У творчості людина живе понад собою, понад тяжкістю життя. Людина завжди вільна в одкровенні своєї творчості, і в цій страшній свободі – вся богоподібна гідність людини та велика її відповідальність. Мета творчого пориву – досягнення іншого життя, іншого світу, сходження у бутті. Кожен творчий акт є частковим преображенням життя. Творчість створює нову людину і новий космос,

нове спілкування людини з людиною і людини з космосом, але вона нічого не порушує механічно, зовнішньо, примарно [10, с. 347].

М. Бердяєв також розрізняє поняття таланту і геніальності. На його думку, геніальність – це не вищий ступінь таланту, вона, навпаки, відрізняється від нього за своєю природою. Талант є дар диференційований, що відповідає вимогам роздільних форм мистецтва. Талант є властивістю художника, вченого, суспільного діяча, а не людини. А геній є поєднанням геніальної природи зі специфічним талантом. Наприклад, геніальний художник поєднує в собі геніальну натуру з художнім талантом. У таланті немає жертвності й приреченості, він може створювати більш досконалі об'єктивні цінності, ніж геніальність, у ньому є помірність і розмірність. А в геніальності – завжди безмірність, її природа завжди революційна. Талант діє всередині культури з її науками та мистецтвами. Геніальність не знає меж. Талант є послухом, геніальність – сміливістю. Талант – від світу цього, геніальність – від світу іншого. У долі геніальності є святість жертвності, якої немає у долі таланту [10, с. 395].

Так, завдяки процесам і результатам культуротворення гра проявляється в нашому житті і впливає на нього. Треба сказати, що сьогодні ігровий чинник найчастіше спостерігається під час проведення свят та фестивалів. Кандидат філософських наук Л. Бабушка розглядає феномен сучасної святкової культури – фестивацію – як тотальну артизацію культури повсякденності: «Фестивація виступає стратегією комунікативного дискурсу сучасної культури, що синтезує складові сценічного, артистичного, комунікативного, тобто зорієнтованого на презентацію інформації, зокрема, медійної. Дана тенденція проявляється в медіапрактиках політичного, інформаційного, видовищного характеру, модифікуючись відповідно до власних телеологічних інтересів та трансформуючись у засіб їх досягнення» [3, с. 96].

Розглядаючи наукові концепції ігрової культури Ю. Лотмана, Ф. Мюре та інших, вчена формує наступні висновки: «По-перше, фестивація як артизація постає унікальною ареною можливості перевтілювати власну природу та протиставляти власну сутність мінливому часопростору світобудови. По-друге,

фестивальний процес культуротворчості онтологічно включає артизацію як необхідну присутність в бутті свята, водночас, утримуючи при цьому діалектичну природу відмежованості від нього «масками» як проєкціями принципово іншого та мінливого Я. По-третє, фестиваль є процесом своєрідного «випуску пару», де генерується артистична та театральна енергії. Зрештою, фестивалістичність постає моделюючим феноменом, в якому інтегруються форми політичного, інформаційного, видовищного характеру, модифікуючись відповідно до інтересів та трансформуючись на засіб їх досягнення, виявляючи при цьому повну готовність грати разом із постановниками сучасних подій» [3, с. 98–99].

Отже, щоб створити щось нове, змінити навколишній світ на краще, людина повинна спочатку провести попередньо аналогічну роботу у власній уяві, тобто «програти» процес діяльності. Як бачимо на багатьох прикладах, у сучасному світі ігрова діяльність виконує різні функції: соціальну, педагогічну, комунікативну, гедоністичну, рекреативну, компенсаторну. В процесі культуротворення під час ігрової діяльності водночас виникає й результат – як твір, як вплив на глядача, як насолода від самої дії та ймовірного виграшу для гравця. Людство сьогодні переживає ігровий ренесанс, соціокультурний континуум переорієнтовується на гру: конкурси, казино, шоу, гра на екрані, гра у віртуальному просторі, гра в політиці, гра в бізнесі, гра в житті. Виникає фестиваль культура. Добре це чи погано, покаже час, але сьогодні гра, можливо, допоможе нам пережити важкі часи та змінити завдяки вільній творчості світ на краще.

Висновки до розділу 2

Таким чином, в цьому розділі розглянуто поняття «художня культура», «мистецтво», а також культуротворення як процес і результат ігрової діяльності. Проаналізовано, яким чином гра проявляється в художній творчості і як вона впливає на окрему людину і суспільство взагалі.

1. Поняття «художня культура» значно ширше, ніж мистецтво, хоча саме мистецтво полягає в її основі. Основна її ознака – відображення навколишнього світу і життя, а також власного світосприйняття автора, у художніх образах. Художня культура включає мистецькі твори, як професійні, так і аматорські, твори народної культури, фольклор, а також художнє сприймання та аналізування творів мистецтва, заклади їх зберігання, заходи з їх реставрації та розповсюдження, художню освіту. Втілюючись у життя завдяки творчим процесам, вільно і непримусово, художня культура має яскраво виражений ігровий характер і через естетичне прагнення краси призводить до вдосконалення оточуючого світу та людей у ньому.

2. Мистецтво є ядром художньої творчості і продуктом культуротворення, воно включає у себе не тільки творчий процес і ступінь вдосконалювання художніх технологій, а також результат людської діяльності і ступінь розвитку особистості. Особливість мистецтва – відповідність спеціальним художнім канонам, вплив на людину в цілому і формування системи установок людини, підчас несвідомо. Поєднуючи в собі пізнавальну, ціннісно-орієнтувальну, перетворюючу та комунікативну діяльності, мистецтво створює діалог між митцем та людиною – сприймачем художнього твору. Усі види мистецтва, особливо сучасного, мають виражений ігровий чинник, чому сприяють загострення кризових явищ та апокаліптичних настроїв серед населення. Гра тут проявляється не тільки як «втеча» від дійсності, а також як спроба вдосконалити світ і людство за допомогою культуротворчості, відвести небезпеку руйнівних сил, змінити світ на краще.

3. Процес культуротворення починається з діалогу творця із самим собою – автодіалогу, а вже потім – діалогу зі світом. Комунікація з іншими людьми, вплив на них – це і процес, і результат культуротворення в ігровій діяльності. Результатом культуротворчої діяльності для митця є і сам твір, і задоволення від його створення, а сила художнього впливу твору мистецтва тим більша, чим більший талант художника. Культуротворча діяльність людини – це завжди вихід за межі своєї індивідуальності, творчий прорив. Гра в сучасному

культуротворенні не тільки зберігається, але все більше актуалізується, займає все більше місця в житті та свідомості. При цьому значення ігрових ситуацій не зменшується, а навпаки, зростає. В результаті виникають нові форми і види мистецтва, де стерті грані між акторами і глядачами, де відбуваються взаємопроникнення різних видів художньої творчості. Виникає таке явище, як фестивалізація святкової культури. Завдяки засобам масової інформації та новітнім інформаційним технологіям гра все більше проникає в життя людей і впливає на нього. Тому відповідальність митця як творця та «власителя дум» сьогодні є особливо високою.

РОЗДІЛ 3

ІННОВАЦІЙНІ ІГРОВІ ЕЛЕМЕНТИ У СУЧАСНОМУ КУЛЬТУРОТВОРЕННІ

3.1. Ігрові форми сучасної інформаційної культури. Інтерактивні технології, ігрові телешоу і телесеріали

За останнє тисячоліття людство пережило три інформаційні революції, які суттєво вплинули на розвиток суспільства й цивілізації загалом. Перша інформаційна революція відбулася у XV ст. і пов'язана з винаходом друкарського верстата. Друга, що почалася у XIX ст., пов'язана із винаходами телефону та радіозв'язку, а згодом вже кіно і телебачення. А третя, безсумнівно, пов'язана з винаходом комп'ютера та створенням всесвітньої мережі Інтернет, що стрімко розвивається з другої половини XX ст. Відтоді розпочався перехід до інформаційного суспільства, через що зросла важливість формування інформаційної культури.

У першому розділі ми вже розглядали, серед інших, поняття інформаційної культури. Тепер можна зосередитися на ньому більш детально. Заслужовує уваги

культурологічний підхід до феномену інформаційної культури кандидатки педагогічних наук М. Антонченко. На її думку, «інформаційну культуру (в широкому сенсі) можна визначити як особливий соціальний механізм трансляції значущої інформації, тобто як спосіб діяльності, що спрямований на накопичення, збереження та передачу ідей, знань і матеріально-духовних цінностей» [2, с. 235]. А феномен інформаційної культури як складової культури загальнолюдської вчена пропонує розглядати на різних рівнях: особистісному, груповому, суспільному.

При цьому до такої культури відноситься не тільки вміння володіти новітніми інформаційними технологіями, але й традиційні способи роботи з інформацією, оскільки інформація існує не тільки в комп'ютерах, а всюди навколо нас. Тому до неї цілком можна віднести вміння орієнтуватися у вирі сучасної інформації, вміти її обробляти, відділяти головне від другорядного, розпізнавати неправдиві (фейкові) відомості, провокативні судження, що можуть спонукати до хибних дій. Відомо, що маніпулятивний контент та дезінформація надто поширені в сучасному інформаційному середовищі, що проявляється у вигляді «нечесної гри». Тому набуває важливості медіаграмотність як складова інформаційної культури окремої людини і суспільства загалом.

Не таємниця, що сьогодні молодь часто надає перевагу електронним носіям інформації і коротким текстам замість довгих. Але фактом є й те, що протягом останніх років надзвичайно зросла роль книготерапії, коли в процесі читання людина може відволіктися від проблем сучасного життя. Тому люди знову стали повертатися до довгих текстів, роздумів, філософських есе. Відомо також, що культура читання формується з дитинства, з прикладу батьків, і першою книгою, яку бачить дитина, майже завжди буває традиційна паперова книга – з яскравими малюнками, з ігровими технологіями. Ще в традиційній паперовій формі з'явився такий формат, як книжка-іграшка, з пересувними малюнками. Тобто ігрові форми в книжковій культурі існували й раніше. Але сьогодні, з появою інформаційних технологій, вони стали більш виразними і розповсюдженими.

Розглянемо такий формат, як електронна книга і пристрій для її читання – рідер. На відміну від звичайних книг, читач сам може обирати розмір та форму шрифту, тон фону, щоб не втомлювалися очі. Така функція, як «електронні чорнила», дозволяє книзі виглядати як звичайній паперовій, без спрямованого світла в очі, який буває в комп'ютерах, планшетах та мобільних пристроях. До того ж, у рідер можна закачати велику кількість книжок, що зручно у подорожах чи навчанні, коли все зберігається у тонкому і легкому пристрої, не треба носити важкі фоліанти із собою.

Також варто відзначити, що і звичайні паперові, і електронні книги часто супроводжуються інтерактивними технологіями. З'являються формати інтерактивної та мультимедійної книги. Чим вони відрізняються? Кандидат мистецтвознавства М. Єфімова надає таке визначення: «Інтерактивна книга (з англ. *interactive book*) – книга, при застосуванні якої необхідний планшетний комп'ютер (iPad, Galaxy Tab і т.д.), що містить ілюстрації з інтерактивними елементами або іграми для дітей. Вона передбачає вихід у альтернативну реальність з можливістю взаємодії з її персонажами. Тобто інтерактивна книга дає можливість читачу виконувати різні дії (змінювати шрифт, тло тексту, керувати звуком, відкривати-закривати ілюстрації, користуватися навігацією та посиланнями тощо)» [42, с. 259–260]. Читач часто сам стає героєм інтерактивної книги, може змінювати сюжет. Щодо мультимедійного видання, сюжет тут вже закладено в основу, і змінити його не можна: «Мультимедійне видання – електронне видання, що містить систематизований матеріал, який пройшов редакційно-видавничу обробку, поєднує традиційну статичну (текст, графіку) і динамічну інформацію різних типів (музику, відео фрагменти, анімацію, тощо), впливає одночасно на декілька органів чуття реципієнта (органи зору і слуху)» [42, с. 260]. Також до мультимедійних видань можна віднести й паперові книги з QR-кодами. Формат мультимедійної книги часто використовують при створенні навчальних, наукових та довідкових видань.

Прикладом мультимедійного видання можна вважати книгу з доповненою реальністю – Стефан Таранушенко «Знищені шедеври української дерев'яної

сакральної архітектури» (видавець Олександр Савчук, м. Харків, 2021 р.). Стефан Таранушенко – український мистецтвознавець, історик архітектури, музейний діяч. Книга заснована на розвідках автора, зібраних у 1920–1930-х роках, присвячених 5 шедеврам української сакральної дерев'яної архітектури, перед тотальним знищенням пам'яток мистецтва радянською владою. За допомогою спеціального QR-коду, що міститься в кінці кожної розвідки, читач має змогу ознайомитися з моделями знищених храмів у форматі 3D (у тривимірному вигляді). Таким чином в об'ємному вигляді можна побачити Троїцьку церкву 1710 року в с. Пакуль (Чернігівська область), Миколаївську церкву 1760-х років в с. Нові Млини, Введенську церкву 1761 року в с. Артемівка (Харківщина), Покровську церкву 1759 р. у м. Зіньків (Полтавщина), Вознесенську церкву 1759–1761 рр. у м. Березна (Чернігівщина). Книгу видано за підтримки Українського культурного фонду у кількості 1000 примірників і розповсюджено по музеях, бібліотеках та навчальних закладах України.

Як бачимо, формат мультимедійної книги дає змогу глибше вивчити предмет, якому присвячено видання. Формат же інтерактивної книги, на нашу думку, має більш виражену ігрову форму. На вигляд така книга – звичайна паперова, з яскравими ілюстраціями, але деякі з цих ілюстрацій містять секрет: варто навести на них пристрій із відповідним застосунком (це може бути також і мобільний телефон), як малюнок «оживає», герої починають рухатись, можна почути й звуки – наприклад, спів пташок або гарну музику. Такі ігрові елементи привертають увагу дитини, і в неї зростає інтерес до книг і читання взагалі.

Як приклад можна навести інтерактивну книгу Льюїса Керола «Аліса в Країні див», що розігрувалася в торговій мережі АТБ, а вже потім її можна було придбати в книжкових магазинах. Тут ми бачимо ігрові технології не тільки в самій книжці, а і в засобі її отримання: при покупках на певну суму покупцям видавалися спеціальні фішки, які згодом можна було обміняти на книгу. Київська компанія «Live Animations» підготувала це видання з використанням оригінальних малюнків української художниці Є. Гапчинської та анімації, де мультяшні герої оживають за допомогою безкоштовного мобільного застосунку

«Wonderland – AR». Всього таких інтерактивних малюнків у книзі шість – по одному до кожного розділу. Цікавинкою є те, що з інтерактивними героями книги можна сфотографуватися і навіть зняти відео [18].

У навчальному процесі протягом останніх років також часто використовують інтерактивні технології, які, як показав досвід, покращують засвоєння матеріалу і своїм ігровим характером приваблюють дітей та молодь, підвищуючи інтерес до навчання. Передусім такі технології спрямовані на активну взаємодію викладача та учнів (студентів), присутність зворотного зв'язку, що є особливо важливим при дистанційному навчанні. За допомогою спеціально розроблених онлайн-платформ можна створювати освітні відео, що містять інтерактив та анімацію.

Велику популярність на теренах України здобула багатомовна платформа Canva, яка дозволяє створювати комікси, інфографіку, інтерактивні відео, презентації, постери тощо. Програма містить багато безкоштовних шаблонів, які можна редагувати – змінювати кольори та шрифт, вносити свій текст, додавати логотипи та анімацію. При цьому для шкільних учителів надається безстроковий безкоштовний доступ до преміум пакету сервісу. Також дуже цікавим та перспективним виглядає мультимедійний сервіс Genially, за допомогою якого можна створити не тільки інтерактивні відео, а також ту ж інфографіку, а ще тести, презентації і навіть ігри. Сервіс дозволяє додавати спливаючі вікна, при цьому учні та студенти можуть писати свої коментарі.

А для різноманітних інтерактивних завдань багато педагогів застосовують онлайн сервіс Kahoot!, який дозволяє робити опитування, тести, вікторини в ігровій формі. Наприклад, тести можуть бути з двома варіантами відповідей («Так» чи «Ні»?) або з чотирма, із яких тільки один варіант відповіді правильний. У сервісі можна додавати фото чи відео, розповісти про себе (як учням, так і педагогу), виставити ліміт часу на виконання конкретного завдання [85]. Такі тести-ігри мають змагальний характер, бо педагог може виставляти бали не тільки за вірні відповіді, а також і за швидкість виконання завдання. Тобто найбільше балів отримує той, хто не тільки дав найбільше правильних відповідей, але й

зробив це швидше за інших. Відверто кажучи, останній пункт викликає сумніви в справедливості такої оцінки, бо відомо, що швидкість розумової діяльності часто залежить від складу характеру, темпераменту і не може характеризувати інтелект загалом. Наприклад, геніальний вчений Альберт Ейнштейн, якого у школі вважали тугодумом, навряд чи виграв би в такому завданні на швидкість вірної відповіді. До того ж, надто короткий ліміт часу, відведений на тестування, багатьом учням не дає зосередитися на самому завданні, бо їх весь час тривожить думка, що час на завдання швидко спливає. Це підвищує рівень стресу і може призвести в результаті до помилкових відповідей. Тому, на мій погляд, додаткові бали за швидкість виконання завдання краще все ж таки не додавати.

Розглядаючи інновації у навчальному процесі, варто також звернути увагу на технологію «перевернутого навчання», яка останніми роками набуває популярності. Це педагогічна модель, де теоретичний матеріал учні самостійно вивчають дома, а вже у класі виконують домашні та лабораторні завдання, об'єднуючись у групи. Учитель тут виступає радше як помічник і консультант, ніж як наставник. До того ж, педагог може заздалегідь записати теоретичний матеріал, створивши відео або презентації для покращеного засвоєння, і розіслати його учням. А під час роботи в класі учні можуть експериментувати, пропонувати власні ідеї і судження, засвоюючи матеріал під час виконання практичних завдань.

Ми спостерігаємо тут зміну ролі не тільки викладача, але й учнів: вони вже не пасивні учасники навчального процесу, а відчувають відповідальність і можуть краще зрозуміти педагога. Модель розрахована на певну самостійність та організованість учнів, які можуть навчатися без спонукань. До того ж, така відсутність нагляду і примусу може заохотити дітей, дати їм змогу відчути деяку свободу вибору, розвивати в них креативність під час виконання творчих завдань у класі. Слід зауважити, що такий формат – перегляд відео і виконання завдань на основі його – часто застосовується і під час дистанційного навчання, що є особливо важливим, коли діють карантинні обмеження.

З появою радіо й телебачення гра набирає більшої розповсюдженості, оскільки ігрові форми передач привертають увагу слухачів та глядачів, підвищують рейтинги, дають змогу заробити на рекламі та особистих внесках від глядачів (наприклад, у вигляді СМС-голосування). Чим більша аудиторія, тим більший вплив гри не тільки на учасників шоу, але й на всіх, хто його переглядає. Гра захоплює, відвертає увагу від проблем повсякденного життя, її хочеться повторити, відтворити серед друзів і знайомих, в навчальних закладах тощо. Відомо багато прикладів, коли популярні форми телевікторин (наприклад, «Клуб веселих і кмітливих», «Що? Де? Коли?» тощо) відтворювали в школах педагогами із власними питаннями та завданнями.

Останніми десятиліттями великої популярності набувають ігрові розважальні програми. У сценарії кожного такого шоу присутні всі ознаки гри за Й. Гейзінгою: єдність місця і часу проведення, певні правила гри, винагорода. Наприклад, надзвичайним успіхом користуються різноманітні талант-шоу, де будь-яка людина, пройшовши відбір, може заявити про себе та навіть виграти великий приз на розвиток власної творчості. У таких шоу зазвичай є судді-експерти, але й часто глядачі також беруть участь в передачі, надсилаючи свій голос за того виконавця, який більше сподобався. При цьому часто виникає парадокс, коли виграє не найталановитіша з точки зору професійних експертів людина, а та, що найбільше сподобалася глядачам. Як приклад можна навести популярну в багатьох країнах світу передачу «Х-фактор». Сама назва містить натяк на те, що виграти у неї може людина, що має особливі якості, харизму, яку телеведучі і судді називають «ікс-фактором», тобто здатністю своєю творчістю захопити якнайбільше глядачів. За таким же принципом побудовані й інші талант-шоу, зокрема «Україна має талант», «Танці з зірками», «Голос країни», «Зірка плюс зірка» тощо.

Ще один формат – програми-«перевтілення», коли реальні учасники, звичайні люди зі своїми недоліками, мають змогу покращити свою зовнішність, а глядачі захоплено спостерігають за їх досягненнями. Наприклад, такі передачі, як «Поверніть мені красу», «Зважені та щасливі», «Зніміть це негайно» обов'язково

містять кадри «До і після», що часто виглядають вражаюче й надихають глядачів на те, щоб також змінити своє життя на краще. Тим більше, що під час таких програм надається велика кількість перевірених порад від досвідчених експертів.

Ігровий елемент також яскраво виражений в різних шоу-змаганнях на кшталт «Хто хоче стати мільйонером», «Розсміши коміка», «Найрозумніший», «Суперінтуїція», «Хто зверху» тощо. Наприклад, у передачі «Суперінтуїція» треба вгадати рід занять незнайомих людей. Всього в шоу 13 незнайомців, а вгадує, як правило, дві людини-учасники – відомі широкому загалу люди, або «зірки». Той, хто більше вгадав, забирає виграш – свої гроші за правильні відповіді, а також і гроші свого опонента. Часто свою винагороду учасники віддають на благодійність. Серед змагальних телепроектів великою популярністю користуються і різноманітні кулінарні шоу, наприклад, «МайстерШеф», «Пекельна кухня». Глядачі мають змогу не тільки стежити за процесом приготування різноманітних делікатесів, а й дізнатися про рецепти відомих страв світової кухні та потім приготувати їх вдома самостійно.

Привертають увагу й різноманітні ігрові реаліті-шоу, де послідовно показано дії груп людей в середовищі, максимально наближеного до життя. Щоб здобути винагороду, вони повинні виконувати певні завдання в незвичних для себе умовах, при цьому нестандартний підхід і креативність тільки вітаються. Як приклад можна навести французьку передачу «Форт Буаяр» або американську – «Квест». Окремий різновид таких передач – так звані шоу на виживання, наприклад, «Останній герой» (або «Той, що вижив» – «Alive» в оригінальній американській версії). Учасники, зазвичай відомі особи («зірки»), опиняються в умовах, нестерпних для нормального життя (наприклад, на далекому безлюдному острові), де змагаються двома командами за головний приз. Кожного дня їм надаються важкі завдання, а харчування для своєї команди вони повинні здобути під час конкурсів або знайти самостійно. Кожного вечора команда обирає учасника, який повинен покинути шоу. Головний приз отримує останній учасник, що «залишився в живих». І, як показує досвід, за своїми моральними якостями це не завжди найкраща людина з усіх присутніх, не та, що намагається допомогти,

підтримати інших. Частіше це людина, яка вміє впливати на свідомість інших учасників, маніпулювати їх думками та вчинками, підбурювати їх вигнати тих, кого вважає своїми головними конкурентами.

Формат шоу на виживання та його герої, що здобули перемогу, змусили багатьох замислитися над людським життям, яке часто виглядає як свого роду гра «Вжити за будь-яких умов». Цей сюжет часто обігрують і у фільмах та серіалах. Втім, сценаристи намагаються все ж таки надати перевагу більш моральному герою. Як приклад можна навести телесеріал – психологічний трилер «Гра на виживання» (2020 р.) режисера Карена Оганесяна. Фільм починається з того, як 16 людей, серед яких є й відомі особистості («зірки»), запрошені на участь у реаліті-шоу «Той, що вижив» – у віддаленому районі, серед лісу та гір, де немає зв'язку й Інтернету. Головний приз для останнього, що залишиться, – 1 мільйон євро, причому ведучий шоу акцентує увагу на тому, що ця людина повинна морально заслужити цей приз, бути гідною, «залишитися людиною». Спочатку все йде за сценарієм шоу, але вже наступного дня герої виявляють, що знімальна група та ведучий зникли, і вони залишилися самі в пустинному та небезпечному місці, і в них починається реальна гра на виживання, зі смертельною небезпекою щодня і на кожному кроці.

Автори сценарію серіалу не поскупилися на постійні зміни сюжету, від детективних, трилерних та подекуди й містичних. Акцентується увага на тому, на що людина може піти заради грошей. Учасники шоу, як виявляється, потрапили туди не просто так – у кожного в минулому є якийсь гріх, поганий вчинок, тому, проходячи випробування, вони мають змогу його осмислити та спокутувати. За кадром залишаються справжні замовники шоу, можна тільки здогадуватися, що це дуже багаті й впливові люди, для яких немає нічого неможливого, але людські життя для них нічого не варті. Іноді виникає думка: чи люди вони, або якісь надприродні істоти з необмеженою силою? Герої ведуть гру тільки для них, для всього іншого світу вони загиблі ще до початку шоу під час авіакатастрофи на шляху до цього пустинного місця.

Сам серіал, побудований на ігровому сюжеті, також сприймається як гостросюжетна гра, динамічна й напружена, що дозволяє зануритися в дивовижний світ, де межа між фантазією та реальністю стає все тоншою, і змушує поміркувати, як би глядачі вчинили на місці героїв. Остання людина, що залишається в живих, Микола Субота, справді проявляє себе найбільш людяно під час різних небезпечних подій, і він дійсно отримує приз – переказ на картку на суму 1 мільйон євро, але з припискою, що він перейшов на наступний рівень гри. Тобто гра ще не закінчилася, вона триватиме, і чи виживе він на наступному рівні, невідомо.

Звісно, це не єдиний серіал із сюжетом гри на виживання, є багато схожих, серед яких «Колл-центр», «Lost», «Голодні ігри» тощо. Але справжнім феноменом став відомий південнокорейський телесеріал «Гра в кальмара» (2021 р., режисер Хван Дон Хьок). Тут гра проходить через весь серіал, всі його сюжетні лінії, і виходить за його межі, в реальне життя, впливаючи на думки і вчинки людей. Як це відбувається? По-перше, ігровий сюжет – група людей, яка вже набагато більше (456 учасників), бере участь у таємничій грі на виживання. Всі вони мають фінансові проблеми, які планують вирішити за допомогою головного призу 45,6 мільярдів вон, або 38,5 мільйонів доларів США. Тут ми бачимо навіть гру цифр – 456 учасників і 45,6 млрд вон.

По-друге, і організатори гри, і герої є гравцями за своєю суттю, вони не мислять свого існування без гри. Головний герой Гі Хун саме через постійні ігри на гроші та програші в них став повним невдахою. Замовники гри тут показані, хоч і не відразу. Це дійсно багатії, але за своїми моральними якостями вони часто поступаються учасникам гри, людські життя для них нічого не варті, головне – азарт спостереження за реальною грою на виживання та смертями людей. Вони роблять свої ставки на переможця і вважають, що за свої гроші можуть робити все, що заманеться, при цьому відрізняються особливою жорстокістю.

По-третє, сама гра на острові, де опиняються учасники, також складається з різних дитячих ігор, як правило, добре відомих південнокорейському глядачу, а завдяки надзвичайній популярності серіалу, тепер добре відомих і у всьому світі.

Всього треба зіграти у шість таких ігор, головна і остання з яких – гра в кальмара. Ціна програшу – життя, людей розстрілюють на місці, або вони гинуть, зірвавшись вниз чи при битві один з одним. Охоронці стежать за порядком та дисципліною, носять червоні костюми та приховують обличчя чорними масками з білими графічними знаками – трикутник, квадрат або коло. Ці знаки – елементи малюнку головної гри в кальмара, за межі якого не можна виходити. Самі гравці одягнуті в зелені спортивні костюми та білі кросівки. Є всі правила гри – єдине місце, встановлені правила, винагорода, і навіть відсутність примусу: гравці цілком добровільно погоджуються взяти участь у грі. Вони навіть мають змогу вийти з гри, якщо більшість учасників проголосує за це, що і зробили на початку, коли дізналися, що плата за програш – життя. Але, повернувшись у звичайний світ, ці люди знов стикнулись зі своїми проблемами, тому більшість з них все ж таки приймає рішення брати участь у грі й надалі.

Головний герой, що під кінець все ж таки отримує свою грошову винагороду, здається більш людяним, намагається допомогти іншим, вболіває за свою команду, яка на загальному тлі здається дуже слабкою. Хоча і в нього був момент, коли він, злякавшись неминучої смерті, намагався обдурити стару людину у грі в кульки. Тому виграні гроші його вже не радують, він навіть не може ними користуватися, його мучить сумління і посттравматичний стрес після всіх пережитих подій, після втрати друзів, учасників команди, після розчарування у людині, яку вважав взірцем (свого головного опонента в останній грі, коли їх залишилося всього двоє). І, тільки дізнавшись, що старий, якого він вважав таким, що загинув після гри в кульки, насправді тоді вижив та є одним із організаторів цього смертельного шоу, герой приймає рішення грати далі. Насправді він хоче знову потрапити в те таємниче місце проведення гри й покарати зло, але чи вдасться це йому, невідомо.

На цьому серіал закінчується, принаймні його перший сезон, але не закінчується гра. Вона з екранів телевізорів переходить в наше реальне життя. Великою популярністю починають користуватися зелені спортивні костюми та білі кросівки учасників, їх буквально розмітають з прилавків. Магазини також

наповнюють іграшки та маски у вигляді охоронців в червоних костюмах, з трикутниками, квадратами та колами на обличчях. Діти, підлітки та молодь починають грати в ігри, які показано в серіалі, на кшталт вирізання фігурок із карамелі або гри в кульки. На жаль, жорстокість головної гри в кальмара також переходить у життя, коли діти починають бити учасників команди, що програла. Такі випадки були зафіксовані у Великій Британії. Психологи, суспільні діячі та політики часто у своїх промовах починають порівнювати наше сучасне життя з «грою в кальмара», де ставка робиться перш за все на сильних гравців, а від слабких будь-яким шляхом намагаються позбавитися. Тим не менш, у самому серіалі виграла якраз команда, яку вважали найслабшою, і допомагала їм в цьому єдність та взаємодопомога. Принаймні, до тих пір, поки вони не стали вже суперниками один одному.

Феномен серіалу полягає ще в тому, що, незважаючи на корейських героїв та їх культуру, що відрізняється від європейської, він здається близьким кожному. Серіал підіймає проблеми, які турбують багатьох – соціальна нерівність, фінансові проблеми, відсутність роботи, втрата сім'ї, питання справжньої дружби та підтримки, корупція, ігрова залежність тощо. Типажі головних героїв також здаються знайомими, їх можна знайти і в інших країнах: наприклад, бандит зі своїми кримінальними приятелями, рафінований інтелігент, дівчина із заможної родини та дівчина з небагатої, іноземець-нелегал тощо. Водночас зростає інтерес до корейської культури, зокрема до ігор, фільмів, музики (наприклад, у стилі К-рор), навіть їжі. Щорічно зростає кількість бажаючих вивчити корейську мову. А в англійську мову останнім часом увійшло 26 слів корейського походження, які було додано до Оксфордського словнику [48]. Таким чином відбувається взаємопроникність та взаємовплив культур, які властиві сучасній епосі глобалізації, і це часто трапляється саме завдяки ігровому формату.

Отже, ігрові форми в сучасній інформаційній культурі надзвичайно розповсюджені, що характерно для епохи постмодерну. Спостерігається імєрсивність, ефект взаємодії та занурення в хід сюжету, на різних рівнях. Це проявляється в інтерактивних технологіях книговиробництва і навчання, ігрових

форматах телешоу й ігрових сюжетах телесеріалів, які привносять гру в реальне життя і тим самим впливають на нього та загальну культуру людства. Але найбільше такий ефект спостерігається в комп'ютерних іграх та інтернет спільнотах, що ми й розглянемо у наступних підрозділах.

3.2. Гра та цифрова культура. Комп'ютерні ігри, геймерство, гейміфікація

Із винаходом комп'ютерів відбулось формування нового глобального інформаційного середовища, полегшилися обробка даних та зберігання великих об'ємів інформації в різних галузях, зокрема в науці, освіті, професійній діяльності, мистецтві тощо. Завдяки комп'ютерним технологіям людство створило нове за своєю суттю середовище існування – віртуальну реальність, яка існує поряд з реальним світом. Цей новий віртуальний простір дає поштовх бурхливому розвитку нових ігрових технологій і формуванню нових субкультур, зокрема геймерів. Виникає, формується та активно розвивається цифрова культура – не тільки як явище, але й як вимога часу. Розглянемо ці питання більш детально.

Кандидат педагогічних наук М. Кириченко вважає цифрову культуру результатом розвитку культури інформаційного суспільства, що трансформувалась у новий вид інформаційної культури, яку називають цифровою: «Поняття "цифрова культура" означає культурну динаміку і визнання того, що цифрові технології стали органічною частиною життя сучасної людини. Вплив цифрових технологій на культуру обертається оцифруванням традиційної культури і розповсюдженням поряд з класичними цінностями – цифрових цінностей, що несуть з собою цінності науково-технічного технологічного прогресу, раціональності, функціональності, ефективності, мобільності, успіху і самореалізації людини у творчо-креативній праці, яка прийшла на зміну рутинній» [49, с. 180]. Завдяки таким технологіям можна зберегти культурні

шедеври людства та полегшити доступ до них для людей у будь-якій точці світу, без відвідування спеціального культурного закладу.

Вчений також наголошує: «Цифровий простір, насичений іграми та інтелектуальними ресурсами, створеними людиною, сприймається як "нова комунікативна галактика". Культура, що визначається як друга природа для людини, набуває нового виміру, так як формується як інтерактивний віртуальний простір в умовах інформаційного суспільства як виклику цивілізації» [49, с. 181]. І з цією думкою цілком можна погодитися.

До цифрової культури також відноситься поняття цифрової грамотності, тобто уміння користуватися сучасними засобами інформаційних технологій, а ще раціональне споживання інформації, критичне мислення, система правил поведінки людини в інформаційному середовищі, вміння розрізняти недостовірну інформацію у віртуальному просторі та вміння протистояти маніпулюванню та негативному впливу віртуальних спільнот. Тобто це дуже багатогранне поняття, і з появою все нових інформаційних та віртуально-ігрових технологій воно розширюється та містить все більше нових компонентів.

Звісно, ігрова природа культури постмодерну не могла не відбитися і у віртуальному середовищі. Не дивно, що комп'ютери, створені насамперед для вирішення професіональних питань, майже відразу стали застосовуватися для ігор. Але й виникли вони не на порожньому місці – передували їм електронні ігри та відеоігри, які програвалися на спеціальних ігрових автоматах, а також спеціальних ігрових приставках до телевізорів. З'явилися вони у 1958 р. та досягли свого розквіту у 1970-ті роки. А перші ігри для персональних комп'ютерів виникли лише на початку 1980-х рр., коли бум ігрових приставок вже пройшов, але почався новий бум комп'ютерних ігор, який триває і досі.

Доктор філософських наук Д. Галкін, розглядаючи історію виникнення електронних ігор, відмічає їх наступні особливості. У 1970-х роках люди починають грати у відеоігри не тільки вдома, а також у спеціальних барах та кафе. При цьому ігри встановлювались у вигляді гральних автоматів у коридорах, що нагадували аркаду. Звідси походить назва першого жанру електронних ігор –

«аркади». Серед перших аркадних ігор – «Зоряні війни», «Понг», «Покемон», «Арка-ноїд». У цьому жанрі ігровий досвід залежить від технологічних пристроїв (екрану, електронної начинки, особливих пристроїв управління). Людина грає з програмою, віртуальним суб'єктом [27, с. 59].

У другій половині 1970-х рр. було винайдено ще два жанри відеоігор – пригодницькі, або «бродилки», та симулятори (наприклад, симулятор літака), які пізніше органічно перейшли до жанрів комп'ютерних ігор. В іграх-бродилках треба ходити, шукати вихід із заплутаних обставин та виконувати різні дії. А симулятор, хоча й виглядає як свого роду тренажер, є грою за своєю суттю. Перша графічна демо-версія симулятора літака була показана Брюсом Артвіком у 1978 р. А у 1979 р. він випустив першу версію Flight Simulator для комп'ютерів Apple. Вже у симуляторі 2-го покоління (1982 р.) гравець, виконуючи роль пілота літака, міг обрати один із 20 маршрутів, змінювати погодні умови, орієнтуватися за координатами та рельєфом місцевості та мати зображення на екрані у чотирьох кольорах. З тих пір компанія Майкрософт випустила на ринок вже 9 поколінь відомих Microsoft Flight Simulation. А сьогодні вже існують симулятори танків, гелікоптерів, автомобілів, суден від інших виробників [27, с. 60].

Слід зазначити, що ігри-симулятори користуються великою популярністю й дотепер, адже в них віртуально можна відчувати себе будівником нового міста, космонавтом, льотчиком, капітаном, або навіть побачити світ очима тварини або птаха. Ігри-симулятори не тільки максимально імітують реальне середовище, але й дозволяють гравцю вжитися в роль, прийняти правила гри, ідентифікувати себе в процесі чи об'єкті, що відігрується. В такій ігровій симуляції людина здійснює акт культуротворення, оскільки, якщо вона позбавлена можливості щось створити чи зробити в реальному житті, то може реалізувати себе у віртуальному просторі.

Ще один оригінальний жанр відеоігор, що отримав своє продовження в комп'ютерному варіанті, – логічні ігри, або ігри на інтелектуальні вправи. Наприклад, всім відомий «Тетріс» – свого роду гра-пазл, де потрібно укласти геометричні фігури у відповідні їм місця за ознакою форми та кольору. Гра була створена програмістом Олексієм Пажитновим у 1984 р. Логічні ігри існували й

раніше – це шахи, карти, пазли, хрестики-нулики, кросворди, ребуси тощо. Але за допомогою комп'ютера вони набули нових форм та більшу захопливість.

У 1992 р. на світ з'являється ще один популярний жанр відеоігор – «шутери», або «стрілялки» (наприклад, гра «DOOM»). Такі ігри містять елемент насилля, більше того, надають йому розважального змісту, що викликає певні соціальні проблеми. «Шутери» не тільки дають змогу зняти психологічну напругу, «розстрілявши» віртуального монстра у грі, але й стирають межу між уявним та реальним. Підлітки, надто захоплюючись такими іграми, іноді переносять віртуальну жорстокість в реальний світ. Вони втрачають здатність до емпатії, сприймаючи оточуючих як механічних бездушних істот, що не відчувають болю. Більше того, вони часто втрачають відчуття небезпеки і вважають себе невразливими, оскільки в іграх у героя, як правило, кілька життів на кожному рівні. Особливо небезпечний такий формат ігор для малих дітей, які часто починають грати на мобільних пристроях раніше, ніж читати. Їм в силу свого віку ще важко відокремити гру від реального життя. Тим більше небезпека, що обрану ігрову модель поведінки вони можуть засвоїти та слідувати їй надалі.

Паралельно у 1990-х рр. розвиваються спортивні ігри (електронні версії футболу, хокею, баскетболу), а також жанр «стратегії», або стратегічні ігри (наприклад, «Цивілізація», «Варкрафт», «Старкрафт» тощо). Розвиток мережі Інтернет сприяв появі оригінального жанру онлайн-мережесних ігор, які часто називають ролевими. Під час появи нових ігор та їх розвитку різні жанри змішуються у конкретній грі, що часто надає їм більшої оригінальності та привабливості.

Кандидат педагогічних наук О. Новікова вважає, що комп'ютерні ігри – це художньо-технологічний гібрид, у рамках якого заміщуються віртуальними об'єктами не тільки реальні предмети, ігровий інвентар та інші засоби ігрової діяльності, але й самі гравці стають симулякрами (героями-копіями, що не існують в реальному житті). Як і в комп'ютерній графіці та веб-дизайні, в комп'ютерних іграх технологічна база слугує не тільки інструментом створення художнього продукту, але й включена до художнього змісту та естетичних

властивостей твору. При цьому віртуальні ігри носять масовий характер і створюють звички, формують спосіб життя та ціннісні орієнтації сучасника. На думку О. Новікової, віртуальні ігри створюють новий тип сучасної людини – *Homo Mobiludens*, або людину-геймера, що не уявляє свого існування без ігрового середовища та мобільного пристрою для гри. Для такої людини є характерним новий тип комунікації та нові особистісні риси, у формуванні яких важлива роль належить саме комп'ютерним іграм [71, с. 16].

Вчена також пояснює походження слова «віртуальний» та природу гри у віртуальній реальності. Саме поняття «віртуальний» походить від слова «*virtus*» («влада», «сила», «можливість») і сьогодні трактується як «реальність у можливості». А симуляція ігрових форм у віртуальній реальності поєднується з вільним творчим початком, мінімізацією зусиль на створення ідеально-реальних форм ігрової діяльності. За своєю суттю віртуальна реальність стає умовою, фактом та атрибутом існування гри в історично новому форматі. Медіатизовані ігри фактично витіснили традиційні, замінивши їх комп'ютерними аналогами, де інтерактивність, ілюзорність, символічність створюють віртуальний ігровий світ, що моделює нову реальність у віртуальних мережах [71, с. 17].

Французький філософ і соціолог Роже Кайуа у науковій праці «Ігри і люди» визначає гру як культуруутворюючий феномен. На його погляд, ігри поділяються на 4 види, в залежності від свідомих і несвідомих потреб: *agon* (змагальні), *alea* (азартні), *mimicry* (наслідувальні) та *ilinx* (*vertigo*, запаморочливі) [47, с. 51–62]. О. Новікова, беручи за основу цю класифікацію, розглядає, яких змін набув кожний з цих видів ігор у віртуальному світі.

Наприклад, традиційні ігри *agon* (змагання) у віртуальному просторі майже втратили свій змагальний початок та виступають як видовищні розваги, де фактор особистісної участі замінений на статус глядача, вболівальника, що переживає сплеск емоцій, у тому числі від ставки на тоталізаторі, зробленої заздалегідь. Традиційна агональна гра часто була колективною й допомагала людині проявити себе, продемонструвати свої найкращі якості (наприклад, «Козаки-розбійники», «Кулачний бій», «Чехарда»). Такі ігри не тільки визначали переможців, але й

формували єдиний командний дух, комунікативні навички, здатність працювати в колективі, займати певне місце в команді в залежності від сили та умінь.

У віртуальному просторі агональна гра вже носить симулятивний характер і не потребує особистої участі гравця, який вже знаходиться у штучно створеному віртуальному світі, що імітує навколишнє середовище художніми засобами. Суперники теж часто є штучними, це можуть бути герої популярних фільмів або мультфільмів, казок або міфів (наприклад, у комп'ютерних іграх «Гаррі Поттер», «Шрек»). Сам гравець замінює свою особистість аватаром – образом героя, який по мірі вдалого проходження гри набуває додаткових здібностей та можливостей. А успіх гравця залежить не від вміння вирішувати стратегічні задачі, а визначається швидкістю реакції та точністю попадань у цілі. Спілкування у грі здійснюється від особи іншого і, як правило, виражається емоцією, підбраною гравцем з урахуванням ролевого фактору персонажа гри.

У традиційних азартних іграх *alea* гравцю нічого не є підконтрольним, крім бажання участі, сподівань на фортуна та на свої ігрові вміння і навички. Тепер такі азартні ігри, як пасьянс, шахи, шашки, більярд, казино, перейшли у віртуальний світ та розширили можливості учасників. Гравець у віртуальному світі може контролювати ігровий процес: наприклад, встановлювати час для наступного ходу, а при невдалій спробі – повернутися на кілька кроків назад, зберегти результат або тимчасово призупинити ігрову дію.

З іншого боку, у віртуальному просторі виграш або програш є підконтрольним не людині, а штучному інтелектові, машині, у програмі якої є велика кількість комбінацій та структурних ходів, що ментально підраховують та змінюють варіант наступної дії ігрового процесу. Тим не менш, привабливість таких віртуальних ігор – в їх конфіденційності, можливості моментальної гри (не треба виходити з дому, щоб відвідати казино), унікальності системи заохочень (чим більше гравець проводить часу на сайті, тим більший процент бонусу-повернення затрачених грошей гравцем, навіть при програшах). Комунікація тут відбувається на взаємодії між гравцем та штучним інтелектом.

Наслідувальні ігрові практики мімісгу початково пов'язані з бажанням вжитися в чужий образ, відчути себе в іншій особистості. У віртуальному світі така гра дозволяє побудувати модель презентації себе – у віртуально створеному образі, що змусить повірити інших та й себе самого, що гравець наділений якостями, яких не має в реальному житті. Це вже згадані нами ігри-симулятори та рольові ігри, що дають змогу обрати будь-яку роль, образ, інше життя.

Розробники таких ігор запрограмували можливість проєктувати або нівелювати особистісні якості обраному персонажу, що надає відчуття реальності у грі. Володіючи значним потенціалом у демонстрації різних типових моделей поведінки, такі комп'ютерні ігри корегують внутрішній світ людини, відокремлюючи недоліки та розвиваючи переваги. Під час гри учасник моделює події, долучається до колективних та індивідуальних взаємодій, беручи до уваги характер обраного героя та власні переконання. Він починає сприймати віртуальний світ як реальний, відчуваючи реальні емоції та почуття [71, с. 18–19].

Безумовно, такі наслідувальні ігри дозволяють розкрити та застосувати свій потенціал (інтелектуальний, креативний, етичний, естетичний тощо), що подекуди змінює й реальне життя людини. Віртуальні ролеві ігри дають змогу самотійно спробувати в дії певну роль та змінити її з урахуванням власного творчого потенціалу. В цьому аспекті дуже важливі ціннісні характеристики тих ролевих зразків, яких граюча людина прагне наслідувати. Як вже згадувалося вище, у підлітків вибір героїв для наслідування може носити асоціальний і навіть кримінальний характер, що представляє певну небезпеку таких ігор.

Ігрові дії ілінх (запаморочення) викликають у людини надмірні відчуття, загострення емоцій і пристрастей, даючи змогу переміщуватися у віртуальному просторі у будь-яку точку земної кулі або в неіснуючі світи. Під час таких ігор людина відчуває почуття вседозволеності, всесильності. Те, що у звичайному житті пов'язане з великою небезпекою та фізичними й психологічними труднощами, у віртуальному світі сприймається легше й безпечніше. Такі ігри в першу чергу задовольняють базовий фактор страху, викликаючи перебільшені відчуття емоційного драйву [71, с. 18–19].

Як приклад культуротворення у віртуальному просторі, розглянемо популярну мультиплеєрну гру у жанрі 3D-«пісочниця» Minecraft («Майнкрафт»), створену шведським програмістом Маркусом Перссоном, 2009 р. (початкова версія), 2011 рр. (офіційний випуск). Суть гри у її необмежених можливостях та креативності. Гравець мандрує тривимірним світом, який складається з кубічних блоків, що нагадують формою популярний конструктор Лего. Тут можна робити абсолютно все: виживати, досліджувати навколишній світ, збирати корисні копалини, будувати маленькі будинки та великі палаци, складні механізми, ферми з тваринами, ловити рибу, навіть програмувати. Так гравець створює у грі власний світ, у якому йому зручно та приємно жити. Гра розвиває абстрактне мислення, креативність, навички орієнтування на місцевості.

Як бачимо, сьогодні віртуальні ігри носять масовий характер і створюють звички, формують образ, стиль життя та ціннісні орієнтації сучасника. Виникає та швидко розвивається геймерство (від англ. game – гра) – захопленість комп'ютерними іграми, своєрідний феномен інформаційної епохи, який поєднує внутрішньо властивий людині потяг до змагання, суперництва, гри із сучасними можливостями інформаційних технологій [69, с. 44]. У суспільстві формується нова субкультура геймерів – гравців у комп'ютерні ігри. Це переважно молодь, які через ігри мають змогу спілкуватися один з одним, часто на великій відстані, разом проходячи складні завдання та перемагаючи ворогів у віртуальному світі.

Геймери (гравці) є не тільки учасниками гри, вони стають частиною віртуальної реальності через ідентичність зі своїми аватарами, ігровими образами. Потрапляючи до віртуального світу комп'ютерних ігор, людина отримує нове ім'я, яке символізує початок її «віртуального життя». Трансформуючи образ свого «Я», геймер поєднує у своїй свідомості два різних життя – віртуальне та реальне, і два різних образи – образ реальної людини та, наприклад, комп'ютерного героя. Він починає заново соціалізуватись, засвоювати норми та цінності іншого світу, що сприяє збереженню як самої картини світу геймерів, так і відтворенню всієї субкультури геймерів загалом.

Субкультура геймерів зародилась не так давно, у 80–90-ті роки ХХ ст. Вона має свої специфічні норми та цінності, традиції, мову та термінологію (сленг), символіку [69, с. 44]. Так, з появою комп'ютерних ігор, а пізніше й мережі Інтернет, гра перетворилась у засіб глобального спілкування та розваг. Віртуальний світ дає можливість відчувати себе у новій реальності, де відомі правила гри і завжди залишається шанс почати все з початку.

Також завдяки Інтернет-технологіям гравці можуть транслювати проходження своєї гри на спеціальні відеохостинги, щоб інші люди могли спостерігати за грою. Вони також можуть залишати свої коментарі, давати поради, за бажанням надавати фінансову підтримку (донати). Так виникає стрім – трансляція гри в режимі реального часу. Саме слово «стрім» походить від англійського stream – «потік», «течія». Пізніше стрімом стали називати будь-який прямий ефір на Інтернет-сервісі, у тому числі в соціальних мережах, а людину, яка проводить такий ефір, – стрімером. Популярними сервісами для стрімів є Twitch.tv та YouTube.com [96].

Виникають також стрімінгові сервіси, де контент вже завантажений, його можна дивитися у режимі реального часу. Завдяки ним можна дивитися фільми, телевізійні передачі, слухати музику. Найпопулярнішими такими стрімінговими сервісами є той же Twitch, а також NETFLIX, Spotify, Vevo, Amazon, Playstation Vue, Google Play Music. Перегляд та прослуховування контенту онлайн стали відмінною альтернативою завантаженню файлів, оскільки не треба витрачати вільне місце на комп'ютері, достатньо лише оплатити передплату на певний час [96].

Слід зауважити, що комунікація в іграх теж є важливою цінністю для геймерів. Тому багато геймерів грають у мережеві ігри, які дають можливість спілкування в глобальному, міжконтинентальному просторі. Це дає більшу свободу, але водночас веде до втрати повноцінного спілкування, за винятком передавання інформації та емоцій. Віртуальний простір нерідко стає світом, якому надають перевагу, і не тільки тимчасовим середовищем існування, але й способом боротьби з теперішнім, що не влаштовує. Це часто призводить до

відчуження від родини, зменшенню реального спілкування з друзями, колегами, майже повному зануренню у віртуальний світ. Проводячи все більше вільного часу за комп'ютерними іграми, людина відчуває задоволення, схоже на наркотичне, що веде до ігрової залежності, або ігроманії. Так віртуальний світ може віддаляти людину від реальності, знищуючи її актуальне буття, і цю небезпеку потрібно враховувати.

Сьогодні індустрія комп'ютерних ігор вже обганяє Голлівудський кінематограф за рівнем легальних прибутків. Недаремно у Великій Британії створення комп'ютерних ігор відноситься до розряду творчих індустрій, поряд із традиційними видами культурного виробництва (кінематограф, звукозапис, телебачення тощо). Але візуальне втілення комп'ютерних ігор відрізняється від живопису і мистецтва кіно, хоча наслідує їх. Графіка гри повинна бути яскравою та привабливою для зору, створювати якісні ілюзії простору й дії в реальному часі, підтримувати цілісність художнього образу ігрового світу [27, с. 60].

Завдяки розповсюдженню комп'ютерних ігор та геймерства взагалі, ігрові технології все більше впливають на нашу свідомість, виникає кліпове мислення, тяжіння до яскравої графіки, азарту. Так гра виходить за межі комп'ютерів та мобільних пристроїв і проникає у наше реальне життя, що часто проявляється у вигляді гейміфікації (або ігрофікації). Гейміфікація – це застосування підходів, характерних для комп'ютерних ігор, у програмних інструментах для неігрових процесів, з метою залучення користувачів і споживачів, підвищення використання продуктів та послуг [69, с. 42]. Її відмінність від інших ігрових форматів – орієнтація учасників не на гру як таку, а на мету своєї діяльності.

Засоби гейміфікації підвищують ефективність навчання та праці, позбавляють відчуття рутини, можуть скеровувати людську поведінку без надмірного примусу, долають комунікативні бар'єри, використовують ігрові шаблони для вирішення складних життєвих ситуацій [38].

Кандидат філософських наук Г. Нікітін розглядає наступні основні аспекти гейміфікації:

- 1) динаміка використання сценаріїв, де потрібна концентрація уваги глядачів та реакція в реальному часі;
- 2) використання сценарних елементів, характерних для комп'ютерних ігор, таких як віртуальні нагороди, статуси, бали, віртуальні товари;
- 3) створення загального ігрового враження, що сприяє емоційній залученості;
- 4) широкий спектр технік, які характерні для ігор і забезпечують взаємодію між користувачами [69, с. 52].

Які ж технології застосовують у процесі гейміфікації? Поряд із віртуальною реальністю, яку часто скорочено називають VR (Virtual Reality – англ.), елементи гри часто можна побачити у таких технологіях, як AR і MR. Розглянемо, що це за технології та як вони відрізняються одна від одної. VR, як ми вже згадували вище, це віртуальна реальність, що створена комп'ютером та відтворює середовище, відмінне від реального. Для більшого занурення у віртуальний світ гравці можуть використовувати спеціальні пристрої (наприклад, віртуальні шоломи), завдяки яким створюється ефект присутності в зовсім іншому фантастичному місці. Віртуальна реальність блокує реальний світ та занурює глядача в цифровий всесвіт [24].

AR (Augmented Reality) – це доповнена, або розширена реальність. До неї входять цифрові об'єкти, які не змінюють зовнішній світ. Доповнена реальність не змінює оточення людини, а лише привносить до нього штучні компоненти, на кшталт інформації про погоду чи інформаційне повідомлення у вікні комп'ютера про отримання електронного листа. Побачити таку реальність часто можна за допомогою спеціальних мобільних застосунків (зокрема, в інтерактивних книгах), через QR-коди або спеціальні смарт-окуляри (наприклад, Google Glass).

MR (Mixed Reality) – змішана реальність, те, що створене з прив'язкою до положення у реальному світі, співіснування реальних та віртуальних об'єктів. У цьому випадку до об'єктів реального світу додаються віртуальні об'єкти, для того, щоб глядач міг уявити їх як реальні, як би вони виглядали на цьому місці. Наприклад, віртуальна картина на стіні, або порожня кімната, обставлена

віртуальним кріслом, софою та лампою – це все змішана реальність. Суть технології в тому, щоб у реальному світі такі віртуальні об'єкти виглядали максимально правдоподібно. Технологія змішаної реальності часто використовується у рекламі товарів, послуг, фільмів, ігор [24].

Сьогодні багатьом брендам доводиться привносити у свої рекламні стратегії та формати елементи гри, щоб виділитися на фоні конкурентів. Тут ми також спостерігаємо ефект імерсивності, тобто проникнення та взаємодії. Це і реклама у форматі 3D, фільтри та лінзи з доповненою (AR) реальністю, що дозволяють потенційному споживачу побачити товар перед онлайн покупкою у тривимірному вигляді, приміряти його на себе, протестувати на відстані. Такі прийоми, як моушн-графіка, змінена перспектива, тривимірна анімація, дозволяють створювати 3D-ілюзії та вражати глядачів.

Наприклад, фахівці компанії L'oreal Paris розробили спеціальну програму – «розумну» камеру, за допомогою якої можна віртуально протестувати косметику від бренду, примірявши на себе види макіяжу в режимі реального часу. Це полегшує вибір, користувачі сміливіше замовляють товар, якщо бачать, що колір та текстура косметики їм підходять. А компанія ІКЕА випустила спеціальний застосунок доповненої реальності в App Store, який дозволяє перед покупкою віртуально «приміряти» меблі у кімнатах покупців [38].

Компанії також застосовують і формат відеоігор для просування власної продукції. Наприклад, бренд KFC з'являвся у серії ігор Animal Crossing, проводив співробітництво зі стрімерами Twitch і навіть створив власні ігри за участю Полковника Сандерса – засновника бренду, обличчя якого ми можемо бачити на упаковках KFC. А компанія Louis Vuitton і американська кіберспортивна організація Riot Games запустили лінійку віртуального одягу у грі League of Legends. Мережа японських ресторанів «Танукі» проводила конкурс на будівництво власного ресторану у грі Minecraft, а тайський виробник молочної продукції Dutch Mill розробив інтерактивний проєкт разом із однією з популярних ігор-шутерів «The Secret Supporter» («Таємний Прихильник»). У момент

особливої небезпеки в грі з'являлись дівчата у спецодязі компанії Dutch Mill та пропонували гравцю набір молочних продуктів для поповнення сил [38].

Таким чином, в епоху цифрової культури гра все більше проникає у наше життя та впливає на нього. Завдяки комп'ютерам та віртуальній реальності можливості гравців стають майже необмеженими, дозволяють програвати різні сценарії безліч разів, виправляючи власні помилки. Виникає субкультура геймерів, із власним способом життя та мовою (сленгом), розповсюджуються ігри у форматі онлайн, набувають популярності стрімінгові сервіси. Імерсивний ефект комп'ютерних ігор використовується популярними брендами у методах гейміфікації, щоб залучити більше покупців та підвищити продажі. Для цього використовують технології 3D, віртуальної, доповненої та змішаної реальності. Вплив гри зростає в глобальному Інтернет-просторі, особливо в соціальних мережах. Розглянемо детальніше цей феномен у наступному підрозділі.

3.3. Ігрова природа сучасного Інтернет-простору. Соціальні мережі, блогерство, метавсесвіт

З появою Інтернету можливості будь-якої людини у самопрезентації та віртуальному культуротворенні значно розширилися на глобальному рівні. Всесвітня мережа зробила те, що раніше вважалося фантастичним: дала змогу швидко знаходити необхідну інформацію, надала доступ до бібліотечних фондів та музеїв різних країн світу, а також можливість знаходити близьких за духом людей і співтовариства, незалежно від фактичного місця проживання. З іншого боку, віртуальний світ дає змогу приховатись за маскою, вигадати собі нову біографію, знайти собі віртуальних шанувальників (особливо якщо їх бракує в реальному світі). Так виникають соціальні мережі, де одні можуть розповісти про себе світові, другі примірюють різні соціальні маски, а треті, навпаки, ці маски знімають, показуючи в Інтернеті своє справжнє обличчя, почуття та приховані наміри, наповнюючи віртуальний простір негативною інформацією. Розглянемо, як все це відбувається і за яких причин.

Канадський культуролог і антрополог Г. М. Маклюен у своїй концепції медіа розглядає гру як один із важливих етапів генезису суспільства та культури. Гра для нього – це розширення людини в соціальному вимірі, тому ігри завжди є віддзеркаленням суспільства в певний історичний період. Коли змінюється суспільство, змінюються й ігри, при цьому на психологічному рівні вони є моделями психічного життя людини соціальної. Ігри є настільки універсальними, що претендують на те, щоб бути драматичними моделями світу, які частіше за все перетворюються у колективні художні форми. Як інші антропологи, Маклюен вважає ігри відголосками первісної архаїки, але визнає, що нові технології соціалізуються та набувають культурного значення саме завдяки ігровим елементам [27, с. 57–58].

В умовах розвитку електронної культури інформаційні технології стають фактором розвитку соціального середовища, життєвого світу людини, а засоби зв'язку (або медіа) перетворюються в модераторів мислення та світосприйняття. Медіа, на думку Маклюена, це тло й середовище існування сучасної людини. У такому середовищі вона сама стає медійною, пропускаючи через себе потоки повідомлень, даних, різних відомостей та фактів. Медіа породжують енергію небаченого раніше масштабу, що формує сенси та образи, структури і шаблони, ідеї та цінності. У сучасних технологічних умовах медіакультура постійно змінюється та набуває нових форм – блоги, чати, мережі, форуми тощо. Так медіа в умовах, коли інформаційні технології є загальнодоступними та мають глобальне охоплення, стають джерелом найбільшого впливу на людину, кодування й моделювання її світобачення, ціннісних орієнтирів, устремлінь, ідеалів та стереотипів поведінки [69, с. 49].

Невід'ємною частиною сучасного Інтернет-простору стали соціальні мережі. Більше того, у наш час сам Інтернет є однією глобальною соціальною мережею, що складається з ряду популярних сервісів, платформ та застосунків. Соціальні мережі – це онлайн-площадки для комунікації та інших видів взаємодій їх користувачів [1]. За допомогою таких сервісів люди можуть спілкуватись один з одним, обмінюватись інформацією та контентом, шукати та пропонувати

роботу, знаходити однодумців, попутників тощо. Соціальні мережі активно використовуються для координації користувачів у групи, які об'єднані спільними задачами, цілями, інтересами або проблемами.

Попередниками соціальних мереж були електронні дошки оголошень, що активно розвивалися ще у 80-х рр. XX ст. Зокрема, у 1988 р. їхня кількість перевищила відмітку у 5000. Але першою класичною соціальною мережею вважається сервіс Classmates.com («Однокласники»), який виник у США у 1995 р. Епоха буму соціальних мереж припала на початок 2000-х рр., коли з'явилися такі відомі площадки, як LinkedIn (2002), Facebook (2003) і MySpace (2004). Найбільш популярною та масовою з них згодом стала платформа Facebook (Фейсбук), що в березні 2021 р. налічувала 2,85 мільярдів активних користувачів. Сьогодні вона представляє багатий функціонал для приватної, професійної та бізнес-комунікації, має різноманітну аудиторію – як за віком, так і за географічним розташуванням, інтересами, роду занять та іншим критеріям. У мережі Фейсбук зареєстровано більше 65 млн компаній та більше 7 млн активних рекламодавців. Про історію виникнення та розвитку цієї мережі було навіть знято голлівудський фільм «Соціальна мережа» («The Social Network») [1].

У 2005 р. стартував найпопулярніший у світі сервіс-відеохостинг YouTube, що належить корпорації Google. Розвиток цієї соціальної мережі сприяв виникненню нової затребуваної професії – відеоблогінгу, створенню своїх каналів у мережі та розміщенню на них розважального, музичного та ігрового контенту. У 2020 р. кількість користувачів мережі YouTube перевищила відмітку 2 млрд.

У 2006 р. з'явилась популярна соціальна мережа Twitter, що дала початок епосі мікроблогів. Її особливість – короткі повідомлення (або «твіти») користувачів (не більше 280 символів, а до 2017 р. – не більше 140). До повідомлень також можна додавати фото- та відеоконтент. Щомісячна аудиторія мережі Twitter складає більше 380 млн активних користувачів, які щодня розміщують у своїх акаунтах більше 500 млн «твітів». У результаті популярності цієї мережі в багатьох молодих людей виникла звичка читати тільки короткі повідомлення та ігнорувати довгі тексти, їх увага розсіювалась і була нездатною

сприймати формат, де «багато літер». З іншого боку, стислість повідомлень розвивала лаконічність та здатність виокремити головне, що є дуже важливим в нинішніх умовах великої кількості різноманітної інформації.

У 2010 р. виникає соціальна мережа Instagram (Інстаграм) – найпопулярніший застосунок для публікацій і поширень фотографій та відео, з широкими можливостями для спілкування. У 2018 р. у мережі зареєструвалось вже більше 1 мільярда користувачів. Особливо популярною соціальна мережа Instagram є серед молоді: у квітні 2020 р. найбільша частина її користувачів відносилась до вікової категорії від 13 до 34 років. Сьогодні вона є найбільш затребуваною серед підлітків США [1].

А у 2018 р. з'являється ще одна популярна серед сучасної молоді соціальна мережа TikTok, створена у Китаї для публікації коротких відеороликів. Вже у вересні 2021 р. її активна щомісячна аудиторія досягла відмітки в 1 мільярд користувачів, а більше 40% з них – молодь у віці від 16 до 24 років. Платформа найбільш затребувана в Китаї, Індії та США [1]. Популярна вона і в Україні. Недаремно у відомому українському телесеріалі «Папик» головний герой називає молоду дівчину Лізу та її друзів «поколінням ТікТоку».

Як бачимо, соціальні мережі надають широкі можливості для створення та підтримки соціальних зв'язків між користувачами в усьому світі. З їх допомогою люди можуть зручно спілкуватися зі своїми друзями та знайомими, розміщувати приватний і публічний контент (фото, відео, тексти), обговорювати будь-які актуальні теми, кооперуватися та підтримувати один одного. А бренди можуть рекламувати свою діяльність та за допомогою різних рекламних акцій і онлайн розіграшів приваблювати нових покупців.

Завдяки соціальним мережам людина з певними інтересами, мало поширеними в її оточенні, може знайти однодумців та спільноти в Інтернеті. Наприклад, хтось захоплюється колекціонуванням моделей автомобілів, а у його безпосередньому оточенні немає нікого, хто теж би збирав такі машини. Більше того, його захоплення можуть не зрозуміти або навіть висміяти. А в соціальних мережах він має змогу знайти спеціальні спільноти таких колекціонерів,

обговорювати з ними своє хобі, показувати фото та відео моделей, обмінюватися ними тощо. І це можуть бути не тільки люди з усього світу, оскільки також в своєму місті людина може раптово виявити своїх однодумців і навіть зустрітися з ними в реальному житті.

Велика аудиторія популярних соціальних мереж розкриває широкі можливості для культуротворення та популяризації своєї творчості. Наприклад, поет може вільно публікувати свої вірші, знаходити шанувальників, отримувати відгуки та коментарі, а також групи підтримки за своїми інтересами. Художник може показувати віртуальній аудиторії власні нові картини, майстри декоративно-ужиткового мистецтва – свої нові шедеври тощо. Не тільки відомі особи, але й початківець також може випробувати себе, щоб зрозуміти, чи варто продовжувати цей творчий шлях, або краще спробувати щось нове.

Соціальні мережі надають можливість показати себе саме з такого боку, як хоче автор. Він може обрати собі фотографію, яка більше подобається, або замість фото використовувати малюнок, персонажа кіно, телесеріалу або мультфільму. Під час прямих ефірів автор може використовувати віртуальні маски (або фільтри), які автоматично накладаються на обличчя та виправляють недоліки – наприклад, вирівнюють колір обличчя, збільшують очі, додають спеціальних ефектів у вигляді саява, зірочок тощо. Це також приваблює нову аудиторію та сприяє поширенню контенту.

Ефект маски стрімко поширюється у сучасному віртуальному спілкуванні. Як влучно вважає кандидат філософських наук Є. Тихомирова, сьогодні нове покоління використовує інноваційні способи для творення принципово нового простору. Образи навколишнього середовища за допомогою інформаційних технологій постійно змінюються: час перестає бути часом (на фото або відео можна змодельовати будь-яку пору року або доби), простір – простором (за бажанням може бути створене будь-яке тло). І власне «Я» також може бути радикально змінено – колір волосся, очей, особливості статури, одяг тощо. Так створюються маски часу, простору та образу «Я» для публічного огляду, а

соціальні мережі тут виступають як комп'ютерний програмний продукт для творення маскової реальності [86, с. 76].

Таким чином, як наголошує вчена, виникає система репутацій комп'ютерного простору як ідея маски. Суспільство із реального світу перетворюється в суспільство власників технічних «розумних» пристроїв, які регулюють своє життя та життя інших людей через уявлення про себе, створене у smart-просторі. Більше того, ці репутації стають нормою та цінністю для суб'єкта, вписуються в культуру і виступають в якості риси, що належить цілому поколінню [86, с. 78].

Ігрова природа у соціальних мережах проявляється не тільки в сценаріях самопрезентації. Це й сценарії спілкування, де у кожного можна спостерігати свою роль. У кожного автора, який би матеріал він не розміщував, обов'язково знайдуться шанувальники, нейтральні критики і хейтери (від англ. hate – «ненавидіти»), які зневажливо відгукуються та навіть ображають. До обговорень постів часто приєднуються так звані «тролі» та боти. Різниця між ними у тому, що тролі – це реальні люди, а боти – комп'ютерні програми, які реагують на певні ключові слова та залишають там відповідні коментарі від фейкових (несправжніх) людей. Що стосується «тролів», то їх мета – викликати скандал та привернути увагу до своєї особистості або до акаунта автора.

Як показують наші спостереження, «тролі», в основному, бувають двох видів. Перші – це ті ж хейтери, тобто люди, які самостверджуються тим, що ображають інших в соцмережах, зневажають їх творчість та вчинки, часто переходячи на особистості. Це своєрідні психологічні «вампири», які отримують задоволення, провокуючи інших на суперечки, сварки або навіть сльози. Інша категорія «тролів» – це створювачі вигаданих історій, які подаються як реальні. Такі історії, як правило, викликають резонанс та багато різноманітних коментарів, що підвищує відвідуваність сторінки сайту. Тролі-письменники, як правило, можуть постити свої матеріали на замовлення власників сайту або за покликом душі, отримуючи необхідну їм увагу у віртуальному просторі.

Розглянемо застосування цих ролей та масок на такому прикладі. У соціальній мережі Facebook людина, яка прагне стати фотохудожником, розміщує високоякісні фотографії гарних квітів у різні пори року. Її мета – не тільки поділитися своєю творчістю, але й трошки розважити людей, показати їм красу світу в ці тяжкі часи, підняти їм дух. Звичайно, тут же знаходяться шанувальники, які ставлять «лайки» (вподобання), пишуть позитивні коментарі на кшталт: «Яка краса!», «Дуже Вам дякую!», «У мене теж ростуть такі квіти, вони прекрасні» і т. д. Серед коментарів з'являється і конструктивна критика: «Роботи гарні, але треба трохи більше світла» або «Третє фото не зовсім чітке, чи так і треба?». Автор відповідає на коментарі, розвивається, розміщує нові фото, і тут починають з'являтися інші актори віртуальної сцени. Хейтери починають писати: «Бездарно!», «Фотографія – це не Ваше», «Посоромилися б! Коли у країні таке робиться, він квіточки постить. Хіба це чоловік?». Тут же за ключовими словами (якщо конкретно вказано, що саме робиться в країні), з'являється команда ботів: «А де Ви були, коли те ж саме робилося в інших країнах?», «Ви самі винні в тому, що у вас зараз робиться». Далі коментатори починають лаятися вже один з одним, часто забуваючи про автора основної публікації та його творчість. Лайка часто переходить розумні межі і, досягнувши своєї кульмінації, сходить нанівець, чому сприяють, як правило, блокування найскандальніших виразників думок та видалення їхніх коментарів, іноді разом і з основним постом автора.

Як цьому протидіяти? Автор може сам вказати в налаштуваннях свого профілю, хто саме може коментувати його матеріали. Зокрема, це можуть бути тільки друзі, і якщо хтось із коментаторів виявиться не зовсім адекватним, його можна видалити з друзів і тим самим позбавити змоги залишати відгуки. Є можливість зовсім заблокувати таких осіб, також автор може видаляти коментарі інших людей під своїм постом, якщо вони йому не сподобались. Але алгоритми соціальних мереж такі, що чим більше коментарів, тим більше переглядів, і таким чином зростає популярність автора. А велику кількість коментарів та переглядів, як правило, викликають саме скандальні, резонансні матеріали. Тому деякі бренди

часто штучно розкручують скандали, аби підвищити відвідуваність. Це також своєрідний прояв гри в Інтернет-просторі.

Можливість вільно висловлювати свої думки та ідеї в Інтернеті призвело до виникнення і стрімкого розвитку такого явища, як блогерство (від англ. blog – Інтернет-щоденник). Блог – це ніби особистий щоденник, але з однією різницею: його читають та коментують інші люди. Блоги можуть бути як приватні, особисті, так і професійні, ділові, медіа-блоги. Їх можна вести як на спеціальних платформах (наприклад, Blogger від Google), так і в соціальних мережах (наприклад, Facebook, Instagram, YouTube). Автор, який веде свій блог, називається блогером. Ним може стати будь-яка людина – як відома, так і початківець. Успіх та популярність блогера залежить не тільки від унікальності контенту, але й від обраного ним підходу, від вміння так подати матеріал, щоб зацікавити ним якнайбільше осіб. І цьому успіху часто сприяють ігрові форми.

Прояви гри часто можна спостерігати у творчості арт-блогерів – людей, які розповідають про мистецтво, популяризують його. Вони регулярно проводять віртуальні екскурсії музеями різних країн, детально розповідають про творчість окремих художників та їх картини, організовують онлайн-вікторини й арт-марафони. В арт-марафони зазвичай об'єднується кілька арт-блогерів, які мають змогу заявити про себе, висвітлити свою творчість. Проводяться такі марафони у вигляді прямих ефірів, які згодом можна передивитися у записі. Під час прямих ефірів глядачі можуть ставити питання, брати участь у розіграші призів від автора ефіру. Також серед всіх глядачів марафону наприкінці, як правило, розігрується кілька призів. Це можуть бути книги з мистецтва, речі авторської роботи (шовкові хустинки, браслети, намисто, каблучки, кавові чашки тощо), листівки з музеїв, початкові курси, відеолекції. У якості прикладу можна навести блог *arslonga_club* («Мистецтво вічне») у мережі Instagram, де регулярно проводяться арт-марафони. Такі ігрові онлайн-заходи сприяють популяризації мистецтва серед широкого кола користувачів Інтернету.

Серед самих арт-блогерів також великої популярності набула така ігрова форма представлення твору мистецтва, як косплей – вид перформансу, коли

учасники за допомогою вдало підібраних костюмів, гриму, рухів та міміки перевтілюються в улюблених персонажів фільмів, анімації, коміксів тощо. Назва походить від англійського словосполучення *costume play* – «костюмована гра» [76, с. 2]. Косплеї часто застосовується в іграх з історичною реконструкцією, святкових заходах, карнавалах, фестивалях, і наразі вони стали поширеною формою популяризації творів мистецтва в арт-блогерів, переважно у соціальних мережах. Щоб привернути увагу підписників до певної картини та її автора, блогер наносить спеціальний грим, підбирає одяг і малює загальне тло, розставляє потрібні предмети та робить загальне фото. Поряд із таким фото виставляється фото оригінальної картини, для порівняння. Схожість двох фотографій часто буває приголомшливою і залежить від майстерності блогера, – не тільки артистичної, але й художньої. У дописі до косплею автор обов'язково розповідає про художника та історію картини, її художні особливості, деталі, які не відразу впадають в око. Аудиторії подобається така ігрова подача матеріалу, вона привертає увагу, зацікавлює, спонукає дізнатися більше. Є й перевага для блогера – кількість підписників завдяки таким ігровим формам зростає.

Як приклад можна навести живописні косплеї арт-блогерки, мистецтвознавиці Олі Толстунової, яка є українкою і наразі живе у Відні (Австрія), на сьогодні веде блоги в соціальних мережах Facebook та Instagram (@olya.insideart). У своїй авторській інтерпретації Оля відтворює легенди живопису – полотна таких майстрів, як Ван Гог, Рембрандт, Ван Ейк, Вермеєр, Россеті, Густав Клімт, Сальвадор Далі, Дега та інших. Мистецтвознавиця фотографує і публікує свої роботи в блозі, серед яких є косплеї на полотна українських художників, наприклад, на картини Марії Примаченко та особливо «Катерину» Тараса Шевченка.

У своїх постах Оля також розповідає, як проходить сам культуротворчий процес підготовки та створення косплеїв. Все починається з ідеї: кожного ранку блогер передивляється десятки музейних архівів, щоб знайти цікаву роботу, яка зможе привернути увагу глядача. Далі вона, спочатку без реквізиту, намагається повторити позу, ракурс, емоцію героя на камеру, щоб зрозуміти, чи вийде це

взагалі. Потім йде робота над реквізитом: як правило, Оля нічого не купує спеціально, а шукає свій одяг відповідних кольорів та перешиває його. Іноді для імітування гарних суконь у діло йдуть пледи, рушники, скатертини та інші підручні засоби. Наприклад, лати Жанни д'Арк було зроблено із фольги, а змії Горгони Медузи у відтворенні Олі стали квітами. Потім мистецтвознавиця робить відповідну зачіску та грим. Коли все готове, авторка ставить перед собою штатив із телефоном, натискає кнопку пуску і намагається відтворити позу, ракурс, емоції героя максимально схоже до оригіналу. Через кожні 10 кадрів відбувається зупинка та перевірка схожості. Після вже йде обробка готової фотографії, яка найбільше сподобалася з усіх зроблених, її розміщення в блозі, з описом картини та її історії, а також деяких маловідомих подробиць біографії художника. Як бачимо, створення косплеїв – не такий вже й легкий процес.

Окрім косплеїв, блогери також часто використовують такі ігрові прийоми, як онлайн-вікторини (із заохоченням тих, хто дав найбільше правильних відповідей), розіграші подарунків від автора (як правило, під постом треба відмітити друзів, яким би це було цікаво), прямі ефіри із відповідями на запитання, онлайн екскурсії з квестами тощо. Також поширеними бувають акції обміну лайками й історії-флешмоби на кшталт: «Розмісти квіти», «Покажи зелений пейзаж», «Твоє улюблене місто» тощо. Кожен бажаючий може приєднатися до такого флешмобу та додати до нього своє фото.

В якості прикладу ігрової форми ще можна розглянути цікаву подачу матеріалу блогером Віктором Мандзяком (@viktor_mandziak). Він є відомим фітнес-тренером, нутриціологом, автором двох книг про схуднення, що допоміг десяткам тисяч людей привести себе у форму. У своїх блогах, які він веде в соцмережах Facebook та Instagram, Віктор розвінчує популярні міфи щодо вживання та шкідливості деяких продуктів харчування, особливостей тренування тощо. Для цього він знімає відео з персонажем Ігнатом, роль якого виконує сам, тільки в перуці та кумедному одязі. Сценарій, як правило, такий: Ігнат, прочитавши чергову сенсацію в Інтернеті щодо схуднення або прийомів тренування, тут же біжить втілювати її в життя, але бажаного результату не

отримує. Потім з'являється Віктор і пояснює, чому так відбувається, посилаючись на наукові розробки та доведені дані. Глядачам дуже подобаються такі відео та пости, вони залишають безліч коментарів, діляться власним досвідом. Недаремно у Віктора Мандзяка вже 296 тис. підписників у мережі Instagram.

Таким чином, можна спостерігати виникнення та розвиток нової цифрової творчості у віртуальному просторі, де яскраво проявляється ігровий фактор. За соціальними опитуваннями, близько 85% користувачів соціальних мереж грають у різні відеоігри. Завдяки такому розповсюдженню віртуальної та доповненої реальності виникає новий світ, який називають метавсесвітом. Цьому сприяє також і нещодавній ребрендинг соціальної мережі Facebook у Meta, а також велика популярність ігрових світів у форматі 3D. Сьогодні такі ігрові світи, як Minecraft, Roblox і Fortnite, вважаються першими сходами до метавсесвіту. Сутність такого всесвіту – суміш віртуальної та доповненої реальності, безмежний тривимірний цифровий світ, до якого в майбутньому буде так само просто зайти, як зараз до мережі Інтернет [62].

Поки що метавсесвіт існує як дещо поглиблена версія віртуальної реальності (VR): замість комп'ютеру метавсесвіт пропонує за допомогою VR-гарнітури зануритися у віртуальний світ, що поєднує у собі цифрові середовища. Такий віртуальний світ можна використовувати не тільки для ігор, але й для проведення професійних конференцій, концертів, перегляду кінофільмів тощо. Ігровий чинник тут проявляється в тому, що учасники таких заходів присутні там у вигляді тривимірних аватарів, зовнішність яких повністю залежить від бажання користувача. Але, щоб бути впізнаними, відомі учасники заходів все ж намагаються не сильно відходити від оригіналу, створюючи свою 3D-модель приблизно з такою ж зовнішністю, зокрема кольором очей та волосся і зачіскою, які їм зазвичай притаманні. Проте деякі покращення зовнішності все одно присутні: спеціальні програми-фільтри усувають істотні недоліки [62].

У майбутньому метавсесвіт може стати тим місцем, де люди будуть вирішувати більшість справ: працювати, вчитися, спілкуватися, купувати товари тощо. Особливо актуальним це є в умовах обмеженого спілкування в реальному

світі, наприклад, через карантинні заходи. Але оскільки це тільки концепція, єдиного узгодженого визначення поняття метавсесвіту на сьогодні немає.

Невідомо також, коли з'явиться повноцінний метавсесвіт. Засновник Facebook Марк Цукерберг вважає, що реалізує цей проєкт за 5–7 років, а власники Epic Games зауважують, що на розробку та втілення новітніх технологій можуть піти десятиліття. Немає єдиної думки й стосовно того, як будуть співіснувати метасвіти-конкуренти, як вони взагалі виглядатимуть і до чого нарешті призведе реалізація цієї концепції. Єдине, що можна сказати: в ідеї створення метавсесвіту є великий потенціал змінити наше життя так, як його змінили поява Інтернету та соціальних мереж [62].

Таким чином, з появою мережі Інтернет ігрова природа сучасної культури проявляється на глобальному рівні. Виникають соціальні мережі та блоги, де кожен може презентувати себе, розкрити свою творчість, знайти шанувальників. Але спілкування у таких мережах часто проходить за передбачуваним сценарієм, де у кожного учасника є своя роль. Велика популярність застосування технологій віртуальної та доповненої реальності призвела до появи концепції метавсесвіту – особливого цифрового середовища, де люди матимуть змогу працювати та спілкуватися не особисто, а через свої тривимірні аватари. Так елементи комп'ютерних ігор переходять у наше реальне життя та змішуються з ним, поступово стираючи межі між реальним та віртуальним.

Висновки до розділу 3

Отже, у третьому розділі ми розглянули ігрові форми сучасної інформаційної культури, прояви гри в цифровій культурі та ігрову природу сучасного Інтернет-простору. На основі аналізу застосування інноваційних технологій у процесах культуротворення, розгляду понять геймерства, гейміфікації, соціальних мереж та блогерства, власних спостережень та міркувань, було виявлено зростаючий вплив ігрового чиннику на розвиток культури людства. Цьому сприяли поширення комп'ютеризації, новітніх

Інтернет-технологій, та вихід гри із реального світу до віртуального у глобальному вимірі.

1. Інформаційна культура сьогодні – це не тільки вміння застосувати новітні технологічні засоби. Це і вміння працювати з різними засобами інформації, у тому числі із традиційними, виділяти головне, не тільки вчитися, але й правильно застосовувати отримані знання у житті, а також вміти аналізувати отриману інформацію та виокремлювати неправдиву («фейкову»). У сучасних носіях інформації все більше спостерігається ефект імерсивності, тобто проникності та діалогу з отримувачем інформації, що проявляється в інтерактивних технологіях. Зростає популярність інтерактивних і мультимедійних книг, застосування інтерактивних технологій у навчанні, де через ігрові форми учні та студенти краще засвоюють матеріал. Ігрова природа сучасної культури часто відображається в сюжетах кінофільмів та телесеріалів, у програмах популярних телепередач. Велика аудиторія таких заходів доводить, що ігровий чинник культури постмодерну наразі проявляється особливо яскраво та носить екзистенційний характер, виражаючи загальні апокаліптичні відчуття і намагання подолати їх за допомогою творчості та ігрового ставлення до життя.

2. З появою комп'ютерів почалась нова ера в історії людства – виникнення цифрової культури, що дає змогу зберегти великі об'єми культурної інформації у віртуальному просторі. Але ігрова природа культури відбилась і тут – в першу чергу, у виникненні комп'ютерних ігор та субкультури геймерів, а згодом застосування елементів відеоігор у неігрових формах, або гейміфікації. Популярні бренди часто застосовують технології 3D, віртуальної, доповненої та змішаної реальності, щоб залучити більше покупців і підвищити продажі. Але ці технології, що містять суттєвий ігровий елемент, надають можливість реалізувати значний культуротворчий потенціал. Вони дозволяють вивести із забуття втрачені культурні цінності, знищені пам'ятки матеріальної та духовної культури на різних етапах історичного розвитку людства. Необмежені можливості геймерів у віртуальному просторі, багатоваріантність ходу гри, безліч рівнів та «життів»,

змога вийти із дійства у будь-який момент та почати все з початку – усе це вивело гру на новий, досі не бачений ступінь, що й сприяло їх великій популярності.

3. Поява всесвітньої мережі Інтернет надала нові можливості для самопрезентації, спілкування, культуротворення та популяризації творчості. Особливо цьому сприяють соціальні мережі та блоги, де будь-яка людина може висловити свою думку, показати себе у найбільш вигідному для себе світі, знайти однодумців. Широко застосовуються такі ігрові форми, як косплей, онлайн-екскурсії, онлайн-вікторини, арт-марафони, прямі ефіри з розігруванням призів тощо. Водночас ігровий чинник постмодерну проявляється в намаганні прикрасити реальність, застосовуючи різні маски та виконуючи різні ролі. Новітні технології та можливість створити своє віртуальне «Я» за допомогою аватару поступово підводять людство до праці та спілкування у метавсесвіті – цифровому середовищі. З одного боку, це дасть можливість вести повноцінне життя в умовах певних обмежень реального світу (наприклад, карантинних), з іншого боку, може привести до уникання спілкування та співробітництва у реальному житті. Метавсесвіт поки що формується, і чи стане він нашою новою реальністю, чи ні, ще невідомо, але така тенденція існує, і її варто враховувати та вивчати. Водночас зростає особиста відповідальність людини за наповнення глобального медіапростору, оскільки його вплив є величезним, а в разі несумлінного або злочинного використання це може призвести до непередбачуваних наслідків. Тут постає питання морально-етичної відповідальності людини за свою діяльність у віртуальному світі, яка наразі не може ефективно регулюватись законодавчими інструментами.

ВИСНОВКИ

Таким чином, на основі аналізу наукових праць, публікацій в Інтернет-джерелах, власних теоретичних знань та емпіричних спостережень було досліджено гру як феномен сучасного культуротворення, розглянуто ігровий чинник культури в історичному вимірі, а також сучасні прояви гри в культурному просторі, її глобальне розповсюдження і вплив завдяки інноваційним технологіям.

1. Розглянуто ключові поняття «культура», «культуротворення» і «гра». Зазначено, що серед багатьох смислів та інтерпретацій поняття культури для дослідження феномену гри найбільш відповідним є визначення культури як «штучного середовища», або «другої природи», створеної завдяки людській творчій діяльності. Таке визначення розкриває сутність ігрової концепції культури у багатьох її вимірах.

2. Виявлено, що культуротворення є способом існування культури та її розвитку. Розглянуто поняття культуротворчості та культурогенезу. З'ясовано, що процеси культуротворення пов'язані зі збереженням та примноженням культури, а процеси культуротворчості сприяють розкриттю творчого потенціалу особистості і є самобутнім явищем на перетині рівнозначних суб'єктів – культури й творчості. Виявлено, що культурогенез є процесом зародження та послідовного розвитку культури, результатом порушення рівноваги в системі «природа – людина – суспільство» і, водночас, фактором відновлення цієї рівноваги. Цьому сприяють процеси творчості, які допомагають людині перетворити минулий досвід у нові культурні надбання, змінити і духовно збагатити реальність, відображаючи ідеали свого етносу та людства загалом.

3. Доведено, що поняття гри тісно пов'язане з поняттями культури і культуротворення. З'ясовано, що феномен гри в культурі розглядався у творах багатьох філософів, культурологів, мистецтвознавців, письменників. Але найбільш повно та ґрунтовно ігрову концепцію культури сформулював нідерландський філософ Йоган Гейзінга. У своїй видатній науковій праці «Ното

Ludens» (1938) він обґрунтував наскрізне значення гри у розвитку основних культурних форм людства, розглядаючи гру як найвищий прояв людської сутності. Виявлено основні ознаки гри за Й. Гейзінгою: гра є вільною діяльністю, без примусу; гра є виходом із звичайного життя в тимчасову сферу діяльності з її власним устремлінням і законами; гра відокремлюється від повсякденного життя місцем, тривалістю та повторюваністю, відразу закріплюючись як культурна форма. Тому людина є істотою, що грає (Homo Ludens), а всю культуру можна описати як систему ігор та внутрішніх правил, що регулюють ігрову реальність.

4. Виявлено, що розвиток та розквіт культури пов'язані саме з чистою, «чесною грою», де не порушуються її основні правила. Тому сьогодні, на зламі століть й тисячоліть, коли у суспільстві зростають апокаліптичні настрої та надмірна серйозність, багато вчених вважають, що саме ігровий компонент культури, ігрове ставлення до життя і «чесна гра» за правилами зможуть подолати кризу в культурі. Саме це допоможе вивести і культуру, і саму гру на новий рівень, сприяючи вдосконаленню як окремої людини, так і суспільства загалом.

5. На основі аналізу наукових праць досліджено специфіку гри в художній культурі. Розглянуто визначення, зміст та структуру поняття «художня культура» як сукупності створених людством художніх та естетичних цінностей. Зазначено, що художня культура є багатошаровим утворенням, що об'єднує всі види мистецтва, всі художні твори, як професійні, так і аматорські, народну культуру і фольклор, процес художньої творчості, його результати, систему заходів по створенню, збереженню і розповсюдженню художніх цінностей, а також вихованню творчих кадрів (художня освіта) і глядацької аудиторії. Відображаючи навколишнє середовище і життя взагалі у художніх образах, а також власне світосприйняття автора, художня культура має яскраво виражений ігровий характер. З'ясовано три основні компоненти художньої культури – творці продуктів художньої культури, самі продукти художньої культури та споживачі художньої культури. Виявлено, що в художній культурі діалектично об'єднане національне і загальнолюдське, в сучасному та в історичному вимірі.

6. Розглянуто мистецтво як складову культури та явище художньо-ігрової творчості. З'ясовано, що мистецтво є особливим, унікальним видом людської діяльності, яке поєднує у собі одразу кілька видів діяльності: пізнавальну, ціннісно-орієнтувальну, перетворюючу та комунікативну. Мистецтво цілісно впливає на людину, формує її естетичні смаки, художній світогляд. Виявлено, що ігровий чинник спостерігався в мистецтві завжди, але особливо яскраво він проявляється в епоху постмодерну, коли специфічною особливістю творчості стає екзистенційна інтерпретація реальності як гри існування. Як наслідок, з'являються нові форми мистецької діяльності – перформанс, хепенінг, інсталяція, кінетична та «жива» скульптура, імерсивне художнє дійство, де стерті грані між акторами і глядачами, відбуваються взаємопроникнення різних видів художньої творчості.

7. З'ясовано, що театральність як яскрава форма ігрової діяльності в соціумі стає культурною парадигмою та універсальною інтегративною властивістю культури, розвиток якої спричинив виникнення театру як самостійного виду мистецтва. Виявлено, що постмодерністські митці часто використовують ігровий інструментарій, який пародіює цілісні жанрові традиції і виражається у конструюванні твору мистецтва як за принципом ігрового калейдоскопу, так і стереотипізації персонажів та їх ролевих функцій. Так гра формує простір культури і виступає його основоположною базою, виконуючи надважливу культуротворчу функцію.

8. Зазначено, що культуротворення є водночас і процесом, і результатом художньо-ігрової діяльності. Як процес культуротворення передбачає діалог творця зі світом та із самим собою (автодіалог), а як результат – проявляється у спілкуванні творця з іншими людьми (у вигляді самого твору, його впливу на глядача, насолоди від самого процесу та можливої винагороди). З'ясовано три основні етапи процесу культуротворення: задум, перетворення задуму в обдуманий план і втілення плану в духовну та матеріальну форми. Щоб створити щось нове, митець повинен спочатку провести попередню роботу у власній уяві, «програти» процес діяльності. Виявлено, що творчість як процес ігрової

діяльності, так і її результат є своєрідним подвигом, їй властиві аскетизм і святість, оскільки творчий акт, якому органічно притаманний ігровий момент, є звільненням, перемогою над тяжкістю необхідності, переживанням сили, частковим перетворенням життя. Метою творчого пориву є досягнення іншого світу, сходження у бутті.

9. Обґрунтовано думку про те, що сьогодні людство переживає ігровий ренесанс, гра відбувається на різних рівнях: під час проведення свят і фестивалів, у різних шоу, конкурсах, азартних іграх, грі на екрані та у віртуальному просторі, а також в політиці, в бізнесі, і, нарешті, грі в житті. Виникає феномен фестивації як тотальної артизації культури повсякденності, зорієнтованої на презентацію інформації. Так гра як спосіб культуротворення сьогодні стає невід'ємною складовою в житті соціуму і окремої людини, а значення людської-творчої ігрової діяльності все більше зростає в умовах сьогодення.

10. З'ясовано, що з появою сучасних ЗМІ, зокрема телебачення, а також із застосуванням новітніх технологій ігрові форми в інформаційній культурі набули надзвичайного розповсюдження. Розглянуто застосування інноваційних ігрових технологій у книговиробництві, зокрема при створенні мультимедійних та інтерактивних книг, а також застосування інтерактивних платформ у навчальних процесах. Виявлено, що ігрові технології віртуальної та доданої реальності надають можливість вивести із забуття втрачені культурні цінності, показати у тривимірному форматі знищені пам'ятки матеріальної та духовної культури на різних етапах історичного розвитку людства. Розглянуто ігрові формати популярних телешоу та ігрові сюжети телесеріалів, які впливають на культуру в глобальному вимірі, переміщуючи гру з екранів у реальне життя.

11. Розглянуто ігрові форми цифрової культури, що виникла завдяки винаходу комп'ютерів, які надали змогу зберігати великі об'єми культурної інформації та сприяли розвитку новацій у сучасній культуротворчості. Розглянуто історію й основні типи комп'ютерних ігор, появу та розвиток субкультури геймерів, а також явище гейміфікації – застосування ігрових форм, властивих віртуальним іграм, у неігровому середовищі, за допомогою елементів віртуальної,

доданої та змішаної реальності. З'ясовано, що майже необмежені можливості гри у віртуальному просторі сприяють формуванню нового типу сучасної людини – Homo Mobiludens (людини, що грає на мобільному пристрої). Для такої людини властиве сприйняття інформації через ігрові форми і тяжіння до застосування ігрових технологій у багатьох сферах життя.

12. Доведено, що з появою всесвітньої мережі Інтернет суттєво розширюються можливості культуротворення у сучасному соціумі, самопрезентації людини, популяризації своєї творчості, збільшення кола своїх однодумців. Людське спілкування все більше переходить у віртуальний простір, чому сприяють соціальні мережі, віртуальні спільноти, блоги. Виявлено найбільш розповсюджені соціальні мережі, різні соціальні ролі людей під час віртуального спілкування, застосування масок, презентації свого віртуального «Я» за допомогою аватарів. Розглянуто нові ігрові форми в мережі Інтернет – косплеї, віртуальні екскурсії, онлайн-розіграші, арт-марафони, онлайн-вікторини, флешмоби, прямі ефіри з відповідями на запитання тощо. Виявлено, що останніми роками поступово виникає та розвивається особливе віртуальне середовище – метавсесвіт, де люди зможуть працювати та спілкуватися через свої тривимірні аватари. Розглянуто як користь, так і небезпеку такого явища, що може призвести до самоізоляції та уникнення спілкування в реальному житті. Зазначено, що гра в сучасному культуротворенні поступово стирає межі між реальним і віртуальним та має величезний вплив на людей у глобальному вимірі, що підвищує особисту відповідальність кожного, хто наповнює медіапростір віртуальним контентом.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андреев А. Социальные сети – прошлое, настоящее и будущее // Apix-Drive : сайт. URL: <https://apix-drive.com/ru/blog/useful/socialnye-seti> (дата звернення: 23.08.2022).
2. Антонченко М. О. Інформаційна культура як складова загальнолюдської культури // Комп'ютерні технології навчання. 2004. Вип. 9. С. 234–241.
3. Бабушка Л. Фестивалі як тотальна артизація культури повсякденності // Українська культура : минуле, сучасне, шляхи розвитку (напрямок : культурологія) : наук. зб. Вип. 27. Рівне : РДГУ, 2018. С. 95–101.
4. Баканурский А. Г. Жизнь, игра, театральность : исследование в трех актах с прологом и эпилогом. Херсон : Издатель Гринь Д. С., 2013. 318 с.
5. Баканурский А., Спринсян В. Игра как способ иронического оформления жизни // Докс : Зб. наук. праць з філософії та філології. 2004. Вип. 5. С. 162–174.
6. Беляева Л. А., Новикова О. Н. «Человек играющий» в культуре постмодерна // Идеи и идеалы. 2018. №3. Т. 2. С. 82–95.
7. Бердяев Н. А. Дух и реальность. Москва : АСТ ; Харьков : Фолио, 2003. 679 с.
8. Бердяев Н. Кризис искусства. Москва : СП Интерпринт, 1990. 48 с.
9. Бердяев Н. Смысл творчества (опыт оправдания человека). Москва : Изд-во Г. А. Лемана и С. И. Сахарова, 1916 // Библиотека Фонда содействия развитию психической культуры : сайт. URL: <http://psylib.org.ua/books/berdn01/txt14.htm> (дата звернення: 22.01.2022).
10. Бердяев Н. А. Философия свободы. Смысл творчества. Москва : Правда, 1989. 608 с.
11. Берегова О. М. Культура та комунікація : дискурси культуротворення в Україні в ХХІ столітті. Київ : Інститут культурології АМУ, 2009. 184 с.

12. Берн Е. Ігри, у які грають люди. Світовий бестселер із психології стосунків / пер. з англ. К. Меншикової. Харків : Клуб сімейного дозвілля, 2019. 255 с.

13. Библер В. С. Мышление как творчество (Введение в логику мысленного диалога). Москва : Политиздат, 1975. 399 с. (Над чем работают, о чем спорят философы).

14. Білик Я. М. Дослідження ігрового феномену в культурі. Харків : Константа, 1998. 143 с.

15. Білик Я. М. Ігрова концепція культури Й. Хьойзінга // Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Сер. : Теорія культури і філософія науки. 2011. №958(1). Вип. 44. С. 5–8.

16. Богущкий Ю. П. Культурогенез як філософсько-історичний феномен : автореф. дис.... канд. філософ. наук: 17.00.01. Київ : Державна академія керівних кадрів культури і мистецтв, 2000. 18 с.

17. Бойко Ю. М., Бойко Т. В. Понятійно-термінологічний словник з культурології та художньої культури / за заг. ред. Ю. М. Бойка. Вінниця : ПП ВСДА, 2012. 164 с.

18. Бублик Ю. «Аліса в Країні див» тепер із «живими» ілюстраціями Гапчинської // Сайт 9-го дніпровського телеканалу : сайт. URL: <https://9-channel.com/2017/12/14/alisa-v-krayini-div-malyunki-gapchinskoyi-ta-multyashna-animatsiya-u-dnipri-prezentovali-knigu-lyuyisa-kerola-z-zhivimi-ilyustratsiyami-komentar/> (дата звернення: 08.07.2022).

19. Букач В. М., Бакланова Н. М. Теорія та історія культури (словник-довідник). Одеса : Видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2021. 288 с.

20. Великий тлумачний словник сучасної української мови / уклад. і голов. ред. В. Т. Бусел. Київ : Ірпінь : ВТО «Перун», 2004. 1440 с.

21. Водолажская Т. Хейзинга и Гессе: игра как спасение // Лятучы універсітэт : сайт. URL: <https://dp.fly-uni.org/classes/1274/?id=2> (дата звернення: 16.01.2022).

22. Волков Г. Н. Три лика культуры. Москва : Молодая гвардия, 1986. 335 с.

23. Воропаєва Т. Формування ідентифікаційної матриці та культуротворча діяльність українців // Українознавство. 2009. №13. С. 15–18.
24. В чем разница между VR, AR и MR? // AR/VR/MR Conference : сайт. URL: <https://ar-conf.ru/ru/news/v-chem-raznitsa-megdu-vr-ar-i-mr-67080> (дата звернення: 14.09.2022).
25. Гадамер Г.-Г. Актуальность прекрасного. Москва : Искусство, 1991. 368 с.
26. Гадамер Г.-Г. Класична і філософська герменевтика // Г.-Г. Гадамер. Герменевтика II. Істина і метод. Том 2. Київ : Юніверс, 2000. 478 с.
27. Галкин Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования // Гуманитарная информатика. 2007. Вып. 3. С. 54–72.
28. Гейзінга Й. Homo Ludens / пер. з англ. О. Мокровольського. Київ : Основи, 2004. 250 с.
29. Гессе Г. Гра в бісер. Харків : Фоліо, 2020. 576 с.
30. Гофман И. Представление себя другим в повседневной жизни. Москва : Канон-Пресс-Ц, 2000. 304 с.
31. Грицак Е. Н. Энциклопедия импрессионизма : мастера, предшественники и последователи. Москва : Изд-во Эксмо, 2003. 224 с.
32. Губерський Л. Культуротворча сутність людини і людинотворча сутність культури // Культура. Ідеологія. Особистість. Київ : Знання України, 2009. С. 53–101.
33. Гуревич П. С. Культура как объект социально-философского анализа // Вопросы философии. 1984. № 5. С. 35–54.
34. Гуссерль Э. Кризис европейского человечества и философия // Вопросы философии. 1986. № 3. С. 101–116.
35. Давыдова И. С. Театральность как феномен культуры // Известия РГПУ им. А. И. Герцена. Сер.: Искусствоведение. 2007. №40. С. 61–66.

36. Дышлевый П. С., Яценко Л. В. Регуляция творческой деятельности (философско-методологические проблемы). Воронеж : Изд-во Воронеж. ун-та, 1986. 212 с.
37. Дьяченко Н. В. Отрицание и преемственность в развитии культуры. Харьков : Основа, 1992. 169 с.
38. Дядікова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? // MistoSite : сайт. URL: <https://mistosite.org.ua/articles/hra-iak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia> (дата звернення: 28.08.2022).
39. Дяченко М. М. Філософські виміри культури. Харків : ХДАК, 2007. 204 с.
40. Евреинов Н. Н. Демон театральности. Санкт-Петербург : Летний сад, 2002. 535 с.
41. Ерохина Т. И., Кукушкина Е. С. Феномен иммерсивного театра в современной отечественной культуре // Верхневолжский филологический вестник. 2019. № 1. С. 214–222.
42. Єфімова М. П. Інтерактивна дитяча книга в Україні: становлення та перспективи // Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку. 2013. Вип. 19(2). С. 259–263.
43. Жорнова О. І. Поняття культуротворчості як перетин наукової картини світу й звичаєвості соціального життя // Актуальні проблеми соціології, психології, педагогіки. 2013. Вип. 19. С. 134–141.
44. Інформаційна культура // Українська бібліотечна енциклопедія : сайт. URL: <https://ube.nlu.org.ua/article/Інформаційна%20культура> (дата звернення: 04.01.2022).
45. Каган М. С. Философия культуры. Санкт-Петербург : Петрополис, 1996. 415 с.
46. Каган М. С. Человеческая деятельность. (Опыт системного анализа). Москва : Политиздат, 1974. 328 с.
47. Кайуа Р. Игры и люди: статьи и эссе по социологии культуры. Москва : ОГИ, 2007. 304 с.

48. Катарина К., Чаргазия Б. «Игра в Кальмара» и К-пор: почему мир накрыла волна интереса к корейской культуре // 5 канал : сайт. URL: <https://www.5.ua/ru/kultura/yhra-v-kalmara-y-k-pop-pochemu-myr-nakrila-volna-ynteresa-k-koreiskoi-kulture-258571.html> (дата звернення: 02.08.2022).

49. Кириченко М. О. Цифрова культура як результат розвитку культури інформаційного суспільства // Гілея : наук. вісн. 2017. Вип. 124. С. 179–182.

50. Класифікація мистецтв // Історія мистецтв : сайт. URL: <https://sites.google.com/site/istoriamistectv97/klasifikacia-mistectv> (дата звернення: 25.05.2022).

51. Козловски П. Современность постмодерна // Вопросы философии. 1995. № 10. С. 93–98.

52. Козоріз О. В. Імпресіонізм в українському образотворчому мистецтві : кваліф. робота на здобуття ст. бакалавра. Харків : ХДАК, 2021. 85 с.

53. Колісник-Гуменюк Ю. Дефінітивний аналіз понять культуротворчість, культуротворче середовище, культуротворча компетентність // Молодь і ринок. 2019. № 6(173). С. 65–70.

54. Конев В. А. Человек в мире культуры (Культура, человек, образование). Самара : Изд-во «Самарский ун-т», 2000. 109 с.

55. Кузьмина Т. В. Культуротворческая среда как фактор саморазвития педагогического коллектива образовательного учреждения : Дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 : Тобольск, 2002. 219 с.

56. Лазарев Ф. В. Познание, творчество, культура. Москва : Знание, 1978. 64 с.

57. Лекторский В. А. Культура, общество, медиация. Теория А. С. Ахиезера // Философские науки. 2019. Т. 62, № 8. С. 9–15.

58. Леонтьева В. Н. Культуротворческий процесс: основания и начала. Харьков : Консум, 2003. 216 с.

59. Лотман Ю. М. Каноническое искусство как информационный парадокс. Санкт-Петербург : Академический проект, 2002. 544 с.

60. Лотман Ю. М. Статьи по семиотике культуры и искусства. Санкт-Петербург : Академический проект, 2002. 544 с.
61. Лук А. Н. Мышление и творчество. Москва : Политиздат, 1976. 144 с.
62. Макуха М. Что такое метавселенная, почему о ней все говорят и нужно ли вам туда // The Page : сайт. URL: <https://thepage.ua/it/chto-takoe-metavselennaya-i-rochemu-o-nej-vse-govoryat> (дата звернення: 06.09.2022).
63. Малишевская Н. А. Игровые практики в культуре постмодерна (А. Мердок) // Известия вузов. Северо-Кавказский регион. Сер. : Общественные науки. 2013. №6. С. 9–17.
64. Мацкевич В. Игра Бахтина и Берна: творчество или подавление человека // Лятучы універсітэт : сайт. URL: <https://dp.fly-uni.org/classes/1274/?id=3> (дата звернення: 18.01.2022).
65. Микуліна А. К. Художня культура як наукове поняття та професійна якість педагога // Збірник наукових праць [Херсонського державного університету]. Педагогічні науки. 2016. Вип. 69 (2). Т. 2. С. 100–104.
66. Муравьев Ю. От культурфилософии к культурологизму // Скепсис : научно-посветительский журнал. URL: https://scepsis.net/library/id_2392.html (дата звернення: 11.12.2021).
67. Найцікавіше в мистецтві: Тео Янсен і його кінетичні скульптури // UAEU Українська ТОП Газета : сайт. URL: <https://uaeu.top/rozvahy/najtsikavishe-v-mistetstvi-teo-yansen-i-jogo-kinetichni-skulpturi.html> (дата звернення: 07.07.2022).
68. Наливайко Д. С. Искусство: направления, течения, стили. Киев : Мистецтво, 1985. 365 с.
69. Никитин Г. М. Геймерство как социокультурный феномен в современной педагогической науке // Педагогика : история, перспективы. 2020. №5. Т. 3. С. 42–55.
70. Николай Рерих о культуре / сост. Т. В. Аверьянова. Новосибирск : ИЦ РОССАЗИЯ, 2009. 40 с.
71. Новикова О. Н. Игровая деятельность человека в пространстве виртуальной реальности // Социум и власть. 2018. №6(74). С. 16–25.

72. Образцова А. Синтез искусств и английская сцена на рубеже XIX–XX веков. Москва : Наука, 1984. 333 с.

73. Олійник О. С. Вступ до соціології культури (за теорією Реймонда Вільямса) // Культура України. 2013. Вип. 43. С. 31–41.

74. Ортега-и-Гассет Х. «Дегуманизация искусства» и другие работы. Эссе о литературе и искусстве : Сб. Москва : Радуга, 1991. 639 с.

75. Павленко О. Е. Ігрова концепція культури : український аспект : дис. на здобуття наук. ст. канд. філософ. наук. Київ : КНУ ім. Т. Шевченка, 2011. 198 с.

76. Пушкарева Т. В., Иванова Е. Ю., Шемякина Е. М. Феномен косплея: культурные прототипы и тренды // Человек и культура. 2021. №3. С. 1–17.

77. Ревалд Джон. История импрессионизма / Пер. с англ. П. В. Мелковой; Вступ. ст. и общ. ред. М. А. Бессоновой; Худож. В. А. Тогобицкий. Москва : ТЕРРА — Книжный клуб ; Республика, 2002. 416 с.

78. Ромат Є. В., Білявська Ю. В. Гейміфікація та її сприйняття поколінням «Z» // Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Сер. «Економіка» : наук. журн. Острог : Вид-во НаУОА, 2020. № 17(45). С. 23–28.

79. Садовенко С. М. Українська народна художня культура в контексті наукового знання: культурологічні аспекти концептуалізації // Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури. Вип. XXXX. Київ : Міленіум, 2018. С. 46–59.

80. Соловьева Д. Ф. Теоретические аспекты исследования феномена театральности в культуре: определение феномена театральности // Молодой ученый. 2020. №5. С. 77–79.

81. Старжинский В. П. Культуротворчество и духовность в образовании человека // Электронная библиотека БГУ : сайт. URL: <https://elib.bsu.by/bitstream/123456789/222280/1/47-50.pdf> (дата звернення: 05.01.2022).

82. Старков В. Микола Костомаров про ігровий чинник у святковій культурі українців // Славістична збірка : зб. наук. пр. / Ін-т укр. археографії та джерелознавства ім. М. С. Грушевського. Київ, 2020. Вип. 5. С. 53–62.

83. Столович Л. Н. Жизнь – творчество – человек : Функции худож. деятельности. Москва : Политиздат, 1985. 415 с. (Над чем работают, о чем спорят философы).

84. Суворов Н. Н. Воображаемое как феномен культуры. Санкт-Петербург : СПбГИК, 2018. 299 с.

85. Тиркалова О. Що таке Kahoot! і чому його варто спробувати для організації дистанційного навчання // Buki : сайт. URL: <https://buki.com.ua/news/shcho-take-kahoot-i-chomu-yoho-varto-sprobuvaty-dlya-orhanizatsiyi-dystantsiynoho-navchannya/> (дата звернення: 12.07.2022).

86. Тихомирова Е. Г. Социальная сеть как жизненное пространство для идеи маски // Вестник МГУКИ. 2014. №6 (62). С. 75–78.

87. Федь В. А. Методологічні підходи до аналізу категорій «культуротворчість» та «культуротворче буття» // Мультиверсум. Філософський альманах: Зб. наук. пр. Київ, 2008. Вип. 67. С. 89–98.

88. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия. Москва : Наука, 1998. 563 с.

89. Філософський енциклопедичний словник / за ред. В. І. Шинкарука. Київ : Абрис, 2002. 742 с.

90. Філософія : словник-довідник / за ред. І. Ф. Надольного, І. І Пилипенка, В. Г. Чернеця; редкол.: І. Ф. Надольний, В. А. Бітаєв, І. В. Кузнєцова, В. Ф. Баранівський, В. В. Пархоменко, Г. Б. Черушева. 3-є вид., доп., випр. і перероб. Київ : НАКККиМ, 2011. 480 с.

91. Хейзинга Й. Осень Средневековья. Москва : Наука, 1988. 563 с.

92. Хотинская А. И., Хотинская Г. А. Введение в паралипоменон игры: логико-культурологический и семантический аспекты // Человек и время в мировой литературе : Сб. м-лов Междунар. заочн. науч. конф. Тамбов : Издат. дом ТГУ им. Г. Р. Державина, 2012. С. 119–148.

93. Художній // Академічний тлумачний словник української мови : сайт. URL: <http://sum.in.ua/s/Khudozhnij> (дата звернення: 05.05.2022).

94. Черемушкина Е. Ф. М. Арнольд и его исследование культуры // Вестник Мордовского университета. 2008. № 3. С. 100–102.
95. Черепанова С. О. Філософія освіти і феномен культуротворчості: методологічні основи дослідження // Ученые записки Таврического национального университета им. В. И. Вернадского. Сер. «Философия. Культурология. Политология. Социология». Т. 24 (65). 2012. № 1–2. С. 253–261.
96. Что такое стриминговый сервис // IPkey : сайт. URL: <http://ipkey.com.ua/faq/932-streaming-service.html> (дата звернення: 13.09.2022).
97. Чучин-Русов А. Е. Культурно-исторический процесс : форма и содержание // Вопросы философии. 1996. № 4. С. 3–15.
98. Швейцер А. Благоговение перед жизнью. Москва : Прогресс, 1992. 576 с.
99. Шевчук К. В. Культуротворчий фактор гри в ігровій концепції Й. Хейзинга // Молодий вчений. 2017. №11 (51). С. 510–513.
100. Шейко В. Культура та глобалізація: компаративістський аналіз // Культурологічна думка. 2009. № 1. С. 73–79.
101. Шейко В. Трансформація моделі культурного простору в добу цивілізаційної глобалізації // Культурологічна думка. 2016. № 9. С. 18–23.
102. Шейко В. М., Богучький Ю. П. Формування основ культурології в добу цивілізаційної глобалізації (друга половина ХІХ – початок ХХІ ст.) : Монографія. Київ : Генеза, 2005. 592 с.
103. Шиллер Ф. Естетика. Київ : Мистецтво, 1974. 360 с.

Перелік спеціальних позначень

В роботі присутня римська система зчислення віків:

XV – 15 століття;

XVII – 17 століття;

XVIII – 18 століття;

XIX – 19 століття;

XX – 20 століття;

XXI – 21 століття;

«Homo Ludens» – людина, що грає;

Homo Mobiludens – людина, що грає на мобільному пристрої;

cultura – культура;

fair play – чесна гра;

fin-de-siecle – кінець століття;

impression (франц.) – враження;

immersive – той, що створює ефект присутності, занурення;

Punchdrunk – назва британської театральної компанії;

3D – тривимірний;

interactive book – інтерактивна книга;

iPad, Galaxy Tab – види планшетних комп'ютерів;

QR – код швидкого відгуку;

Canva, Genially, Kahoot – назви платформ;

X-фактор, Alive – назви телепередач;

Lost, The Social Network – назви телесеріалу і кінофільму;

Flight Simulation, DOOM, Minecraft, Animal Crossing, League of Legends, The Secret Supporter, Roblox, Fortnite – назви комп'ютерних ігор;

Microsoft, Apple, Google, L'oreal Paris, IKEA, KFC, Louis Vuitton, Riot Games, Dutch Mill, Epic Games – назви компаній і брендів;

virtus – влада, сила, важливість;

agon, alea, mimicry, ilinx, vertigo – види комп'ютерних ігор;

game – гра;

stream – потік, течія;

Twitch.tv, YouTube.com, NETFLIX, Spotify, Vevo, Amazon, Playstation Vue,
Google Play Music – сервіси, сайти;

VR (Virtual Reality) – віртуальна реальність;

AR (Augmented Reality) – доповнена реальність;

Google Glass – окуляри для доповненої реальності;

MR (Mixed Reality) – змішана реальність;

App Store – застосунок доповненої реальності;

Classmates.com, LinkedIn, Facebook, MySpace, YouTube, Twitter, Instagram,
TikTok, Meta – назви соціальних мереж;

smart – розумний;

hate – ненавидіти;

blog – Інтернет-щоденник;

blogger – той, хто веде Інтернет-щоденник;

arslonga club – клуб «Мистецтво вічне»;

costume play – костюмована гра;

@olya.insideart, @viktor_mandziak – профілі блогерів в Інстаграмі.