

настання дій, розглядається в широкому сенсі, як відповідність певній епосі або етапу розвитку людства, спільноти, суспільства; поєднують мистецькі чинники та організаційні інструменти в культуротворчому процесі шляхом інтеграції простору (сцена, середовище), часу (сценарність, таймінг), засобів втілення задуму (сценічне мистецтво), управлінських засад івенту від культурної політики до проектного підходу.

Для нашої країни актуальними нині є такі формати сценічних подій, під час яких висловлюється подяка тим, хто боронить нас і ліквідує наслідки ворожих атак, а саме підрозділам Збройних сил, рятувальникам й іншим службам. Задовольняють потреби в представленні воєнної і повоєнної проблематики сценічними засобами концерти, спектаклі, видовища, метою яких є поширення в міжнародному глобальному просторі достовірної інформації про війну в Україні. Соціокультурна підтримка зборів коштів на підтримку тих, хто її потребує, зокрема внутрішньоопереміщених осіб, ветеранів, людей з інвалідністю та травмою війни, фінансування соціальних проектів відбувається в сучасному сценічному форматі з урахуванням емоційного занурення та створення спеціальної атмосфери івенту. Загалом у подієвій сфері спостерігається поступова трансформація спеціальних сценічних подій, які практикувались до повномасштабного вторгнення, вони набувають іншого забарвлення, чим і позначається нова культуротворча тенденція.

Отже, досліджуючи можливості культуротворчих спеціальних сценічних подій, можна зазначити, що аксіологічний, креативний, комунікаційний виміри буття в культурі дозволяють повною мірою використати потенціал сценічності, сценарності, просторовості, мистецької насиченості сучасних івентів для посилення цінностей національної ідентифікації спільнот, усвідомленого прояву себе через культурний формат, ціннісного засвоєння провідних соціокультурних орієнтирів повоєнного відновлення. Перспективою подальшого дослідження є визначення можливостей проектного менеджменту на основі культурологічної методології для забезпечення подієвості культури.

О. Козоріз

MMORPG ЯК АЛЬТЕРНАТИВНЕ КУЛЬТУРНЕ СЕРЕДОВИЩЕ: ПОЗИТИВНІ ТА НЕГАТИВНІ АСПЕКТИ

О. Козоріз

MMORPG AS AN ALTERNATIVE CULTURAL ENVIRONMENT: POSITIVE AND NEGATIVE ASPECTS

Епоха цифровізації стала рушійним кроком до тотальної перебудови звичного життя людей у світі. З одного боку, запровадження інформаційних технологій суттєво полегшило життєдіяльність, забезпечивши мешканцям багатьох країн плідне поле для міжкультурної комунікації. З іншого, немало користувачів вже не уявляють свого повсякдення без широких можливостей електронних пристроїв, надмірне захоплення якими з часом може призвести до втрати відчуття власної культурної приналежності та національної ідентичності. Соцмережі займають особливе місце в цій площині, адже, окрім основної функції зручного спілкування між людьми з різних частин світу, вони також стали альтернативним середовищем для поширення культурних смислів своєї країни. Але і тут виникає контраст,

оскільки в нинішніх реаліях такі платформи вже активно використовуються як інструменти маніпуляцій і поширення пропаганди.

Масові багатоосібні онлайніві рольові ігри (MMORPG) теж належать до подібних середовищ. Як і в соцмережах, в їх просторах користувач може не лише віддалено спілкуватися та вступати в групи однодумців, а й відкрито означувати себе як представника конкретної культури. До того ж це не зводиться до звичайної комунікації, адже, як це притаманно онлайнівим відеоіграм, ступінь впливу гравця багато в чому залежить від його статусу і престижу, що вибудовуються безпосередньо під час ігрової діяльності.

Теоретичне осмислення MMORPG як культурного феномену ґрунтується на положеннях харківської культурологічної школи, насамперед щодо глобалізації. У відповідності до концепції В. Шейка, глобалізаційні процеси сприяли утворенню комунікативних просторів, на основі яких відбувається диверсифікація, взаємопроникнення і трансформація світових культур. Подібне можна простежити у віртуальних світах ігор у жанрі MMORPG, що надало їм глобалізаційного характеру, хоча перетворення наявних там культур здебільшого здійснюється поодиноці, майже без їхньої взаємодії одна з одною. Однак культурне різноманіття гравців зумовило той факт, що масові багатоосібні онлайніві рольові ігри досить швидко стали одним з найпопулярніших продуктів масової культури, про що вже свідчить початок їхньої назви — «масові».

На відміну від більшості онлайнівих ігор інших жанрів, не кажучи вже про стандартні одноосібні, MMORPG потребують багато годин часу від кожного гравця та його співпраці з рештою осіб для результативного проходження місії різного рівня складності. Як уже було зазначено, така поглиблена залученість не зводиться виключно до ігрових практик. Поступово користувачі починають поєднувати повсякденне життя із часом, проведеним у цих відеоіграх, а за їх межами створювати спільноти за інтересами, що висвітлюють приналежність учасників до своєї культури через її національні символи.

Віртуальні об'єднання українських гравців можна вважати найактуальнішим прикладом у зв'язку з початком повномасштабного російського вторгнення, яке торкнулося кожного громадянина України, незалежно від його місцеперебування. Як результат, амбітні українські користувачі прагнуть не лише до воз'єднання із співвітчизниками у цифрових середовищах ігор, а й до культурної репрезентації країни як в особистих і публічних чатах MMORPG, так і у відповідних сформованих спільнотах, насамперед гільдіях. Наприклад, одна лише відеогра “World of Warcraft” має понад десяток українських гільдій, зокрема “Puzata Hata”, “Sich”, “Ukrainian Alliance”, “Glory to Ukraine” тощо.

Але тут постає питання: чи дійсно такий метод трансляції культурних цінностей своєї держави сприяє ефективній обізнаності нею серед іноземних користувачів і чи має він вплив на її усталений імідж? Відповідь містить як позитивні, так і негативні аспекти, тому доцільно розглянути кожен з них.

Якщо починати з позитивного моменту, серйозна спрямованість будь-якої MMORPG на забезпечення довготривалого прогресу гравця спонукає більшість користувачів відповідально ставитися до процесу гри, аби не втратити сумлінно накопичений досвід. Ця відповідальність охоплює і репрезентацію власної культурної приналежності у віртуальних просторах цих ігор, яка напряду взаємопов'язана зі статусом гравця та його команди. Чим краще користувач зарекомендує себе, тим

продуктивніше вибудовуватиметься його подальша діяльність у динамічному середовищі MMORPG. Відповідно, разом із престижем гравця зростатиме й значимість культурно-орієнтованої спільноти, учасником якої він є, що робитиме її помітнішою в очах інших користувачів і навіть спонукатиме їх долучитися до неї. Втім, більшість ігрових об'єднань спрямовані на набір представників саме зі своєї країни, і лише невелика кількість відкрита для осіб з інших держав, що певною мірою обмежує їхнє культурне зближення.

Далі слід звернутися до негативного аспекту, який проявляється в неврівноваженій поведінці деяких користувачів, зокрема невміння толерантно поводитися з іншими гравцями, провокування їх на нерозсудливі вчинки тощо. Причина цього криється як у відчутті безкарності у віртуальному світі, як і у недостатній забезпеченості модераторами відеогри культури спілкування в чатах — проблема, яка стала поширеною у багатьох MMORPG. Як наслідок, такими діями девіантні користувачі дискредитують не лише себе та власну спільноту, а й культуру своєї країни, на якій вона основана. Через це в решти гравців складається негативне враження про осіб саме цього регіону, а звідси і небажання мати справу з будь-якими іншими користувачами цього ж походження. Звісно ж, подібні ситуації майже не впливають на міжнародний статус країни, але можуть знизити суспільну думку про неї принаймні серед MMORPG-геймерів.

Узагальнюючи сказане, масові багатоосібні онлайніві рольові ігри мають як позитивний, так і негативний ефект на культурну обізнаність користувачів у межах свого цифрового середовища, що робить їх вельми амбівалентним феноменом. Багато в чому загальне враження формується від суто індивідуального сприйняття гравцями вчинків один одного, ступінь адекватності яких постійно варіюється. У підсумку, можна стверджувати про переважання позитивного аспекту MMORPG, прикладом чого слугує низка українських спільнот, учасники яких популяризують культурну спадщину як у своєму середовищі, так і за його межами під час кооперації у відеоіграх.

О. Супрун, І. Жияк, О. Калініна

UX/UI-ДИЗАЙН ЯК КЛЮЧОВИЙ ЕЛЕМЕНТ ЕФЕКТИВНОСТІ ОНЛАЙН-МЕДІА

О. Suprun, I. Zhyliak, O. Kalinina

UX/UI DESIGN AS A KEY ELEMENT OF ONLINE MEDIA EFFECTIVENESS

Цифрова трансформація суспільства радикально змінила структуру виробництва і споживання інформації. Онлайн-медіа стали головним каналом комунікації між редакціями та аудиторією, а конкуренція за увагу користувача досягла безпрецедентного рівня. Якщо в традиційних медіа визначальним чинником впливу був контент, то в цифровому середовищі ефективність медіа залежить від інтеграції контенту з технологічною оболонкою. Саме тому UX/UI-дизайн перетворився на ключовий елемент стратегічного розвитку онлайн-платформ.

Дослідження у сфері юзабіліті, зокрема праці фахівців Nielsen Norman Group, демонструють, що користувач формує первинне враження про вебресурс протягом долей секунди. Це означає, що дизайн інтерфейсу виконує функцію першого комунікативного контакту, який визначає подальшу поведінку аудиторії. Низька якість UX здатна нівелювати навіть високопрофесійний журналістський контент, тоді як продуманий інтерфейс підсилює його сприйняття.