

Запал революційною перебудовою театрального мистецтва та естетикою експресіонізму штовхає театрал до використання на сцені акцентованого та яскравого жесту. Наприклад, у постановці п'єси «Газ» Г. Кайзера в студії «Березіль» №1 у 1923 р. Лесь Курбас створює майданчик, розрахований на максимальну можливість руху, для передавання основної фабули та настроїв використовує виразний жест і ритм, будує на сцені масові ритмопластичні поліфонії в рухові акторів, переводить захоплення музичними елементами в режисерське пластичне рішення вистави, створюючи пластичні дуети, тріо, квартети тощо.

Рух постає для режисера багатограним поняттям, що має прояви в силі притягнення та відштовхування, в статиці й динаміці, рівновазі, зміні напрямку руху, інерції, швидкості, прискоренні та уповільненні, живої сили діяльності, пружної сили, що ще не викликала рух, розмірі та інтенсивності руху. Завдяки багатогранності рух перетворюється на дуже важливий та яскравий засіб виразності як в акторській професії, так і в режисерській постановці вистави. На думку Леся Курбаса, один рух переходить в інший, виразність людського тіла поєднується у «виразистий рух» вистави, за яким глядач слідкує за усім комплексом постановки.

Проте, рух для Леся Курбаса означає не лише фізичний та пластичний рух. Він сприймає рух як постійний процес розвитку, як принцип всесвіту. І цей погляд режисера впливає на побудову нового театру, де важливим у художній композиції вистави стає гармонійне поєднання змісту з формою. Постійний внутрішній рух повинен виявлятися у фізичному русі, мізансцені, рисунку, формі, які не повинні бути ілюстративними, тобто нести в собі життєво-психологічні чи побутовий характер. Отже, разом з експресіонізмом Лесь Курбас використовує в рухах символізм, що додає його виставам метафоричності та алегоричності, створюючи образний вияв сугі.

О. Козоріз

MMORPG IN THE LIGHT OF THE GAMING CONCEPT OF CULTURE

О. Козоріз

MMORPG У СВІТЛІ ІГРОВОЇ КОНЦЕПЦІЇ КУЛЬТУРИ

Looking at Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs) from a cultural perspective, it's worth considering the gaming concept of culture, which was most thoroughly formulated by the Dutch philosopher Johan Huizinga in his work "Homo Ludens" (1938). He regarded humans as beings who play, presenting all human culture as a system of games and internal rules regulating game reality. According to the scientist, human existence, creative development and the emergence of cultural phenomena represent a kind of a game. The ability to implement all aspects of life playfully becomes evidence of human creative impulse.

Huizinga defined the main features of the game. Game is a behavior that is carried out within certain limits of space, time, and sense. Game is visibly ordered as it unfolds according to voluntarily accepted rules and beyond the sphere of material gain or necessity. The mood of the game is one of detachment and excitement that is either sacred or festive. Such behavior is accompanied by a sense of uplift and brings with it the relief of stress and tension, joy and moral satisfaction. According to Johan Huizinga, games create their reality with special rules that do not apply to ordinary social worlds.

All these features of game can be seen in MMORPGs. Computer games of this genre take place within the confines of virtual space, in real-time mode, according to the

rules established and accepted by all players. The unique virtual gaming environment and role-playing aspect of these games engage users, enabling them to unwind, express characteristics, and enact actions that may be beyond their real-life capabilities. This is facilitated by the avatars created within the game, providing a means for interaction with both in-game characters and other players. Regarding incentives, it should be noted that MMORPGs are characterized by a non-linear on-demand incentive system. While progressing through certain levels, players can acquire virtual items and then sell them to other users, earning real money. But material benefit is not always the driving force here — rather, it's an additional pleasant bonus.

In his scholarly work “Man, Play and Games” (1958), the French philosopher and sociologist Roger Caillois defines game as a cultural phenomenon. He categorizes games into four types: *agon* (competitive), *alea* (chance-based), *mimicry* (imitative) and *ilinx* (vertigo-inducing). These classifications, with some adaptations, are observable in the virtual realm of computer games, complemented by a fifth distinct type — the “pseudo-game”, utilized for leisurely purposes.

It is also worth considering the opinion of Natalia Marenich, who focuses on the postmodern and post-postmodern era, where the sense of game becomes the player's experience, and his actions, feelings and interpretation of identity in the virtual world occupy the main place. Thanks to technological advancements, the phenomenon of gaming continues to evolve. The rise of personal computers has sparked a profound transformation across all gaming genres, along with the emergence of a new kind. This category is linked to the evolution of virtual reality, which includes real-time games featuring a large global player base, known as MMORPGs.

Massively multiplayer online role-playing games involve the successful interaction of players to achieve a common goal. Completing complex tasks and quests develops creativity and the search for non-standard solutions. MMORPGs provide an opportunity to develop both soft skills, such as communication, self-analysis and leadership qualities, as well as hard skills that can be useful in the real world (for example, when looking for a job).

Hence, it can be inferred that the vast array of opportunities offered by online computer games play a role in shaping a new archetype of contemporary individuals engaged in virtual environments. They show a tendency to interpret information through gaming mediums and demonstrate a tendency to integrate gaming technologies into various aspects of life. The embodiment of this emerging persona is also observable within MMORPG communities, reflects their interactions and reality interpretation through the lens of virtual gaming experiences.

О. Мухін

**ЦІННІСТЬ КУЛЬТУРНОГО ДІАЛОГУ
У ФІЛЬМІ КОСМІЧНОЇ ФАНТАСТИКИ «ВОРОГ МІЙ» (1985)**

О. Mukhin

**THE VALUE OF CULTURE DIALOGUE
IN SPACE FICTION FILM “MY ENEMY” (1985)**

Завданням цього дослідження є розгляд того, яким чином процес культурного діалогу було представлено в масовій культурі, а саме в кінематографі. Матеріал для аналізу — жанр космічної кінофантастики.

Культурний діалог цінний для суспільства, оскільки:

- знижує внутрішні конфлікти в соціумі на етнічному та соціальному ґрунті;