

УДК 316.74: [393.7:004]

М. Ю. Чікарькова

КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ У СОЦІОКУЛЬТУРНОМУ ДИСКУРСІ

Стаття присвячена аналізу комп'ютерних ігор з культурологічного погляду. Автор виходить із широкої концепції культури, що включає у себе релігію, політику, науку, освіту, виховання та мистецтво і демонструє, як відеоігри перетворюються на фактор впливу. У центр уваги дослідника потрапляють GWAP-ігри та «серйозні» ігри, орієнтовані не стільки на розважальність, скільки на науковий пошук та підвищення освітнього рівня. Особливу увагу приділено також аксіологічному виміру ігор, який часто безпосередньо пов'язаний зі сферою сакрального. Стаття демонструє, що ігри виступають як текст, що потребує дешифрування через систему символів, алюзій, архетипів тощо. Електронні ігри є яскравим проявом постмодерністської свідомості, яка спирається на принципи плюралізму, деконструктивізму, релятивності.

Ключові слова: комп'ютерні ігри, постмодернізм, текст, аксіологія, сакральність, архетип.

Розвиток Інтернет-технологій, електронних приладів та нових гаджетів змінюють наше життя щоденно і очевидно, що це не може не впливати на розвиток культури. Так, К. Станіславська пише про сучасну «стадію постнеокультури, що характеризується пануванням електронних комунікацій та глобальних мультимедійних каналів» [12, с. 276]. Нині вже говорять про трансформації масової культури та формування у її межах нової, електронної, культури, що її можна визначити як «область діяльності, яка пов'язана «з використанням інформаційно-комунікаційних технологій у сфері культури», охоплюючи «електронні версії об'єктів культурної спадщини: в образотворчому мистецтві (живопис, графіка, скульптура), музиці, театрі, танцях, кіно, телебаченні» [8, с. 84]. Утім, електронна культура не лише дублює те, що вже колись існувало на інших матеріальних носіях, але й створює свої особливі форми, однією з яких є комп'ютерні ігри. Виникнувши не так давно, вони лавиноподібно поширилися спочатку в дитячо-юнацькому середовищі, але тепер захопили усі вікові категорії, пропонуючи величезний спектр ігор різних жанрів, де кожний може знайти свою нішу.

Очевидно, що однією з причин подібної популярності відеоігор є те, що людині взагалі притаманна ігрова поведінка. За відомою концепцією Й. Гейзінги, гра супроводжує людство протягом усієї історії його існування, і «*homo ludens*» – одна з ключових характеристик людини [3]. В унісон з цією концепцією сучасний німецький філософ Е. Фінк зазначає, що гра пронизує усе людське життя будь-якої історичної доби, і «належить до елементарних екзистенціальних актів людини» [14, с. 380]. Комп'ютерні ігри, будучи симулякрами, дають водночас небувалу ілюзію реальності. Ця, як модно зараз говорити, імерсія, «полягає у втраті відчуттів зовнішньої реальності й зануренні у віртуальне оточення (т. зв. візіонерство)», а також поширена нині, «в умовах екзистенційного вакууму» та «унеможливлення самотрансценденції», криза самоідентифікації, яка провокує своєрідний ескапізм через симуляцію у розвагах [13, с. 151] – також важливі причини популярності відеоігор. Сучасній людині, яка нині часто орієнтована на гедонізм і основною функцією культури для якої нерідко виступає саме релаксуюча, хочеться поринути у віртуальні світи, але не релігії (яка потребує серйозної духовної роботи), а ігрового середовища, в якому все нібито «по-справжньому», але не «насправді». Очевидно, що і постмодернізм з його ігровою

концепцію культури зробив неабиякий внесок у поширення такого популярного нині алгоритму людського існування, в якому все «навмисно» й ні до чого не треба ставитися всерйоз.

Враховуючи досвід комп'ютерних ігор, І. Бурлаков визначає сучасну людину як «*homo gamer*» [1], а відомі західні вчені розпочали свій виступ на репрезентативній конференції з фрази «Без сумніву, відеоігри така само частина нашої культури, як книги, кіно та інші форми медіа» [18, р. 253]. Втім, електронні ігри настільки стрімко розвиваються, що самим свої існуванням та постійними трансформаціями ставлять все нові та нові питання.

Комп'ютерні ігри нині привертають увагу багатьох дослідників. Аналізувати, навіть побіжно, численні публікації, присвячені згаданій тематиці, не є можливим. Втім, у науковій літературі спостерігається декілька тенденцій у розгляді цієї теми, що дозволяє зробити певні узагальнення. Перша категорія робіт стосується висвітлення історії, еволюції та перспективам відеоігор [7; 23]. Друга – спонукає акцентувати роль комп'ютерних ігор у різних сферах нашого життя: політиці (причому тут часто це сполучається з дискурсом маніпуляції свідомістю та формуванням соціальних стереотипів) [16], освіті (ігри як потужний мотиватор до навчання, критерії вибору навчальних ігор, предмети, для вивчення яких вони виявляються найбільш ефективними) [27; 30], імерсивній журналістиці [9] тощо.

Численні публікації присвячено негативним психологічним ефектам, пов'язаним із зануренням у віртуальний ігровий простір, що призводить до залежності, проявів немотивованої агресії, депресії [33; 21]. Набагато рідше зустрічаються розвідки, які демонструють позитивні ефекти від комп'ютерних ігор, хоча деякі дослідники пишуть про певні когнітивні, мотиваційні, емоційні та соціальні переваги геймерів [22].

Підсумовуючи сучасний стан вивчення проблеми відеоігор, А. Шо стверджує, що зазвичай вони розглядаються у трьох аспектах: хто грає, як вони грають, у що вони грають. Утім, продуктивним видавався би міждисциплінарний підхід, що включав би антропологію, філософію, економіку тощо [31, р. 404–405]. Таким міждисциплінарним підходом міг би виступити культурологічний, але, на жаль, попри величезну увагу до цієї тематики, тут і нині бракує інтегруючих досліджень. Водночас не можна сказати, що їх зовсім немає: вже існують спроби поєднати аналіз технічної і культурологічної складових при розгляді відеоігор. Наприклад, Л. Конзак на прикладі однієї гри демонструє можливий метод аналізу відеоігор, що включає у себе: апаратне забезпечення, програмний код, функціональність (призначення), геймплей, смисл, «референціальність» (*referentiality* – систему алюзій, посилань) та соціокультурний аспект, причому ключовою методикою тут виступає семіотична [24]. Це одна з рідкісних спроб об'єднати технічну та естетико-соціокультурну складові. Однак, з нашої точки зору, здається, важливіше все ж говорити не стільки про технічні вимоги до ігрового процесу, скільки про ігри як про текст, що потребує прочитання через систему численних архетипів, символів, образних аналогій, алюзій та ремінісценцій, закодованих у них.

М. Мошков у дисертаційному дослідженні намагається визначити місце комп'ютерних ігор у сучасній структурі мистецтва й розглядає їх як новий етап розвитку екранних мистецтв [11, с. 30], зосереджуючись на елементах їхньої художньої структури, драматургії, мови, візуальних й аудіальних художніх засобах, особливу увагу приділяючи взаємовпливу відеоігор та кінематографа [11, с. 112–126]. Н. Стратонова відзначає паралелі, існуючі між комп'ютерними іграми та міфологією [13, с. 152], а Г. Чайка, окрім міфологічної основи ігор, фіксує подібність структур відеоігор та казок [15]. І. Гутман зупиняється на сакральних архетипах

комп'ютерних ігор [4, с. 21–22], відзначаючи також важливість міфологічної та магічної складової в ігровому просторі.

К. Станіславська аргументує, чому відеоігри можна вважати однією з форм мистецтва – адже вона містить усі обов'язкові складові художнього твору: «образність, антропоцентризм, цілісність, діалогічність, емоційність, експресивність, символічність, наявність образу автора» [12, с. 289]. Можна, звісно, дорікнути авторові за певний алогізм, зумовлений різномірним підходом, але у цілому дослідниця висловлює цілком слушну думку. А. Денікін ще більш категоричніший, коли заявляє, що відеоігри «ширші за мистецтво, перевершуючи його завдяки швидкості та доступності комунікації, охопленню аудиторії, завдяки своїй вибірковості», й вони сприяють «становленню нової парадигми культури людства XXI століття» [5, с. 96]. У той час, коли дослідники лише розмірковують над тим, чи можна відеоігри називати мистецтвом, уряди, наприклад, США та Німеччини вже офіційно визнали їх мистецтвом [10; 20].

На роль підсумкового культурологічного дослідження може претендувати стаття Д. Галкіна, котрий, окрім лаконічної історії виникнення електронних ігор, фіксує їхню приналежність до популярної масової культури та культурних індустрій сучасності, демонструє їхню близькість до словесної творчості та кінематографу. Особливо цікавими видаються його міркування про віртуального Іншого у комп'ютерній індустрії ігор, який представлений одразу двома іпостасями: розробником (який творив віртуальний світ гри) та штучним інтелектом [2, с. 65–66]. Це по-новому розставляє акценти в імагологічному підході, який при аналізі відеоігор може стати доволі плідним.

Метою нашого дослідження виступає аналіз комп'ютерних ігор як феномену сучасної культури. Наші завдання – продемонструвати нові можливості, що їх надає електронна культура традиційній, а також здійснити культурологічний аналіз одного з сегментів відеоігор.

Почнемо з того, що сучасні комп'ютерні ігри – не лише один з численних способів розважитися, які ми маємо завдяки цифровій культурі, але вони можуть ставати потужним джерелом знань або навіть сприяти науковим відкриттям. Звісно, мова тут не про типові квести чи шутери, але існують окремі категорії відеоігор, спрямованих на науку чи освіту.

Однією з категорій подібних ігор є ігри, що в англійській літературі іменуються GWAP (game with a purpose – «гра з метою»), в яких «дії гравця у грі сприяють досягненню мети у реальному світі поза грою» [32]. Ігри такого типу використовують для розв'язання певної наукової проблеми дані, отримані з сотень або й десятків тисяч комп'ютерів звичайних користувачів. При цьому сам геймер просто бере участь у грі за певними правилами. Так, ціла низка ігор біологічного спрямування пропонує гравцеві головоломки, але правильне рішення допомагає розв'язати важливі задачі біології: синтезувати певні форми РНК (гра «Eterna»), конструювати біомолекулярну систему з певної кількості «деталей» («Nanocrafter»), досліджувати особливості виникнення генетичних хвороб («Phylo»), відслідковувати взаємозв'язок між генетичними мутаціями та раковими новоутвореннями («The Impossible Line») тощо. Подібний нехитрий геймплей допомагає, наприклад, оцифрувати бібліотеки («Smorball»), хоча гравець просто бачить на екрані привабливу картинку та відчуває драйв від ситуації браузерного змагання, мета якого – швидко та правильно ввести слово.

Окрім GWAP-ігор, що сприяють науковому прогресу, існують, як ми вже зазначали раніше, ігри, які допомагають у навчанні. Для означення останніх, спрямованих за межі простої розваги, але таких, що мають навчальні цілі, вживають

термін «серйозні ігри» [19, р. 256], який вперше з'явився ще у 1970-ті роки завдяки однойменній книзі К. Абта [17]. Щоправда, наприклад, Ф. Вілкінсон вписує їх у широкий культурно-історичний контекст, розглядаючи у тому числі і як реалізацію концепції ігор Платона [34]. Вони стали особливо актуальними саме нині, коли світ почав стрімко мінатися, період девальвації диплома складає в середньому п'ять років і запанувала концепція безперервної освіти. В середині класу «серйозних ігор» існують вже свої класифікації, найвдаліша з яких, з нашої точки зору, запропонована Д. Майклом та С. Ченом: мілітаристські ігри, освітні, корпоративні (тренування, симуляція певних вмінь), політичні, релігійні, медичні, ігри, пов'язані з діяльністю уряду (симулюють політику нації, політичну кампанію) [26]. Хоча основою поданої класифікації виступає лише тематичний принцип, він тут виглядає доречним. Утім, згадані автори не врахували важливу категорію «серйозних ігор», пов'язаних з опануванням культурної спадщини: відвідування віртуальних музеїв або занурення у реалії, наприклад, Стародавньої Індії дозволяє і оцінити культуру певної епохи чи країни. Якщо говорити про ігри, безпосередньо пов'язані з культурою, то тут вже так само існує свій поділ. Так, один з варіантів класифікації поділяє ігри на: «культурну обізнаність», «історичні реконструкції», «орієнтацію у культурній спадщині» [25, р. 319]. Окрім навчальної складової, важливо, що подібні ігри можуть сприяти розв'язанню конфліктів на міжкультурному ґрунті. Так, гра «Global Conflicts: Palestine» ґрунтується на реальному арабо-ізраїльському конфлікті й пропонує гравцеві відчувати себе репортером у «гарячій точці», котрий щодня має вирішувати питання, як зберегти об'єктивність на війні, розібратися у хитросплетіннях правди й брехні, завоювати довір'я. Подібні ігри покликані продемонструвати позиції обох сторін конфлікту, і саме вони дозволяють робити висновки, що відеоігри «можуть виступати успішним мостом для культурного взаєморозуміння», оскільки пропонують безпечний шлях робити помилки та бачити «багаторівневі наслідки міжособистісних або помилкових культурних взаємодій і інтерпретацій» [29, р. 49–50].

Ігри, що моделюють реалії далекого минулого, можуть бути не менш цінними – адже вони дозволяють нам зануритися, наприклад, у культуру Стародавнього Єгипту («Virtual Egyptian Temple»), античної Греції («Walk through Ancient Olympia») тощо.

Важливо також пам'ятати, що, як і будь-яка діяльність людини, комп'ютерні ігри відбивають у собі масові психологічні орієнтири та ціннісні установки. Г. Чайка справедливо пише, що вони стали «носієм культури», фіксуючи сучасну мораль і етику, «ілюзії, надії та уявлення про минуле та майбутнє людей» [15, с. 431].

Для нашого культурологічного аналізу ми обрали відеоігри, в яких потужним елементом виступає релігійна складова, що є репрезентативним. У нинішньому суспільстві, яке вже іменують постсекулярним, комп'ютерні ігри, за влучним виразом Н. Стратонової, відіграють роль «квазіміфології», «квазірелігії» [13, с. 152].

Перше, що привертає увагу, – надзвичайно велика кількість релігійного контенту у комп'ютерних іграх, причому тут майже не зустрічається зосередженості на якійсь одній релігійній системі, але часто – контамінація усього з усім в дусі постмодерністського мислення New Age. Наведемо лише один приклад. Ключова задача гравця у «House of 1000 Doors: The Palm of Zoroaster» – знешкодити демона вогню шляхом гри на Єрихонській трубі, що тут перетворилася на своєрідний орган: для його «активації» слід ледь не по всьому світові збирати магичні черепи. Це типовий постмодерністський колаж, метод мозаїчності.

Сюжет ігор зазвичай пов'язаний з міфологічно-язичницькими доктринами (зазвичай – скомпільованими з декількох) або магичними системами. Цілком слушними видаються нам зауваження І. Гутмана про те, що «віртуальні комп'ютерні ігри

апелюють до архетипів колективного несвідомого та актуалізують міфологію» [4, с. 11] і Г. Чайки – що відеогра «стає насправді популярною саме тоді, коли в ній застосовується велика кількість архетипових образів і сюжетів [15, с. 431]. Це пояснює ситуацію, чому типовою зав'язкою сюжету багатьох ігор є прокляття, яке потрібно зняти (напр.: «Haunted Legends: The Curse of Vox»). Подібна фабула – ідеальна для реалізації юнгівських архетипів Мудреця, Дитини, Тіні тощо.

Не відрізняється оригінальністю й сюжетобудова ігор. Зазвичай гравцеві пропонується врятувати світ/країну/місто/близьких людей від злих сил; тут активно обігрується архетип Спасителя. Виразно прослідковується й мотив інфантициду («League of Light: Wicked Harvest», «Mystery Castle: The Mirror's Secret» та числ. ін.).

На перший погляд, фабула всіх подібних ігор – боротьба добра зі злом, але цікаво прослідкувати, хто саме протистоїть злим силам, а це дуже часто – також чарівник чи людина, наділена або якимось магічним предметом, або магічними здібностями. Певною мірою узагальнюючи ситуацію, можна сказати, що один персонаж – представник чорної магії, інший – білої. Так, злому шаманові, що насилає стихійні лиха, протиставлено хранителя стихій («Weather Lord: In Pursuit of the Shaman»), а в серії популярної гри останніх років «The Witcher» (заснований на творчості А. Сапковського) гравець безальтернативно буде грати за відьмака (причому це – втілення «позитивного» героя). Усе це в цілому є черговим підтвердженням концепції Л. Юніна про сучасність як «нову магічну епоху» [6]. Споживачеві ігор активно прищеплюється погляд на магію як на невід'ємну складову буття, а розрізнення добра і зла – це лише суб'єктивні потрактування того чи іншого персонажа. Це знову повертає нас до концепції постмодернізму з її ідеєю релятивності цінностей та суб'єктивності істини.

На окрему розмову заслуговують християнські мотиви, що також трапляються у комп'ютерних іграх, хоча й далеко не так часто, як магічні. Так, численними християнськими алюзіями насичена гра «Assassin's Creed», локації якої являють собою модель Святої Землі з трьома найкрупнішими містами – Єрусалим, Дамаск, Акра, де фігурують різні християнські ордени: госпітальєри, тамплієри тощо, а час гри – період Хрестових походів. Один з ключових артефактів тамплієрів – Яблуко Едему, що, за логікою авторів гри, має надприродну силу: виявляється, саме за його допомогою Мойсей розсунув море, а Ісус перетворив воду на вино та ходив по воді. Ця ситуація характерна: відбувається не просто переосмислення біблійних сюжетів, але кардинальна підміна основ християнства – сила Бога замінюється силою людини, яка володіє певним магічним артефактом. І це чергове втілення варіанту антропоцентричної свідомості через віртуальну реальність гри.

Отже, можна стверджувати, що світ сучасних комп'ютерних ігор не лише відбиває, а й активно формує та підживлює релятивність аксіологічних орієнтирів сучасної людини, їхню зорієнтованість на реабілітацію архаїчних станів свідомості (застосування магічних практик), наївну антропоцентричність картини світу.

Підсумовуючи сказане, можна зробити висновки, що комп'ютерні ігри: стали беззаперечним феноменом сучасної культури, маючи усі основні ознаки мистецького артефакту; активно інтегрувалися з різними сферами культури (релігія, політика, освіта, наука, виховання, мистецтво); надали нових можливостей традиційній культурі (завдяки, наприклад, створенню віртуальних турів або розв'язанню наукових задач засобами геймплею); стали яскравим проявом постмодерністського мислення з притаманними йому демаркаціонізмом, релятивністю моралі, деконструктивізмом.

Список використаної літератури

1. Бурлаков И. В. Номо Gamer. Психология компьютерных игр / И. В. Бурлаков. –

Москва: Класс, 2000. – 142 с. ; Burlakov I. V. Homo Gamer. Psikhologiya kompyuternykh igr / I. V. Burlakov. – Moskva: Klass, 2000. – 142 s.

2. Галкин Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования / Д. В. Галкин // Гуманитарная информатика. - 2007. – № 3. – С. 54–72 ; Galkin D. V. Kompyuternye igry kak fenomen sovremennoy kultury: opyt mezhdistsiplinarnogo issledovaniya / D. V. Galkin // Gumanitarnaya informatika. – 2007. – № 3. – S. 54–72.

3. Гейзінга Й. Homo Ludens / Й. Гейзінга; пер. з англ. О. Мокровольського. – Київ : Основи, 1994. – 250 с. ; Heizinha Y. Homo Ludens / Y. Heizinha; per. z anhl. O. Mokrovolskoho. – Kyiv : Osnovy, 1994. – 250 s.

4. Гутман И. Е. Компьютерные виртуальные игры: культурно-антропологические аспекты анализа : автореф. ... канд. философ. наук спец. 09.00.13 / Илья Ефимович Гутман; С.-Петерб. гос. ун-т. – Санкт-Петербург, 2009. – 26 с. ; Gutman I. Ye. Kompyuternye virtualnye igry: kulturno-antropologicheskie aspekty analiza : avtoref. ... kand. filosof. nauk spets. 09.00.13 / Ilya Yefimovich Gutman; S.-Peterb. gos. un-t. – Sankt-Peterburg, 2009. – 26 s.

5. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? / А. А. Деникин // Международный журнал исследований культуры. – 2013. – № 2. – С. 90-96 ; Denikin A. A. Mogut li videoigry byt iskusstvom? / A. A. Denikin // Mezhdunarodnyy zhurnal issledovaniy kultury. – 2013. – № 2. – S. 90-96.

6. Ионин Л. Новая магическая эпоха / Л. Ионин // Логос. – 2005. – № 2. – С. 156–173 ; Ionin L. Novaya magicheskaya epokha / L. Ionin // Logos. – 2005. – № 2. – S. 156–173.

7. Кислюк К. В. Перспективи комп'ютерних ігор у медіа-культурі XXI ст. / К. В. Кислюк // Культура України. – 2014. – Вип. 47. – С. 40–48 ; Kysliuk K. V. Perspektyvu kompiuternykh ihor u media-kulturi KhKhI st. / K. V. Kysliuk // Kultura Ukrainy. – 2014. – Vyp. 47. – S. 40–48

8. Литовченко І. В. Трансформація масової культури в умовах інформатизації / І. В. Литовченко, Ю. С. Іванова // Грані. – 2014. – № 5. – С. 80-85 ; Lytovchenko I. V. Transformatsiia masovoi kultury v umovakh informatyzatsii / I. V. Lytovchenko, Yu. S. Ivanova // Hrani. – 2014. – № 5. – S. 80–85.

9. Малюк Є. О. Новини-ігри як феномен сучасної медіакультури / Є. О. Малюк // Культура і мистецтво у сучасному світі. – 2016. – Вип. 17. – С. 70-76 ; Maliuk Ye. O. Novyny-ihry yak fenomen suchasnoi mediakultury / Ye. O. Maliuk // Kultura i mystetstvo u suchasnomu sviti. – 2016. – Vyp. 17. – S. 70-76.

10. Медяний В. Комп'ютерні ігри визнали мистецтвом [Електронний ресурс] / В. Медяний // DW. – 2008. – 15 серпня. - Режим доступу : <https://p.dw.com/p/ExIV> ; Medyani V. Kompiuterni ihry vyznaly mystetstvom [Elektronnyi resurs] / V. Medyani // DW. – 2008. – 15 serpnia. - Rezhym dostupu : <https://p.dw.com/p/ExIV>

11. Мошков Н. А. Художественно-выразительные средства компьютерных игр : типология и эволюция : дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.09 / Никита Алексеевич Мошков; С.-Петерб. гуманитар. ун-т профсоюзов. - Санкт-Петербург, 2011. - 220 с. ; Moshkov N. A. Khudozhestvenno-vyrazitelnye sredstva kompyuternykh igr: : tipologiya i evolyutsiya : dis. ... kand. iskusstvovedeniya : 17.00.09 / Nikita Alekseevich Moshkov; S.-Peterb. gumanitar. un-t profsoyuzov. - Sankt-Peterburg, 2011. - 220 s.

12. Станіславська К. Мистецько-видовищні форми сучасної культури : моногр. / К. Станіславська. – 2-ге вид. , перероб. і доп. - Київ : НАКККіМ, 2016. – 352 с. ; Stanislavska K. Mystetsko-vydovyshchni formy suchasnoi kultury : monohr. / K. Stanislavska. – 2-he vyd. , pererob. i dop. - Kyiv : NAKKKiM, 2016. – 352 s

13. Стратонова Н. О. Антропология видеоигр: социокультурный аспект формирования

ідентичності / Н. О. Стратонова // Актуальні проблеми філософії та соціології. – 2016. – Вип. 10. – С. 150–152 ; Stratonova N. O. Antropolohiia videohry: sotsiokulturnyi aspekt formuvannia identychnosti / N. O. Stratonova // Aktualni problemy filosofii ta sotsiologhii. – 2016. – Vyp. 10. – S. 150–152.

14. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия / Е. Финк // Проблема человека в западной философии : сб. пер. с англ., нем., фр. / сост. П. Гуревич. – Москва : Прогресс, 1988. – С. 357–403 ; Fink Ye. Osnovnye fenomeny chelovecheskogo bytiya / Ye. Fink // Problema cheloveka v zapadnoy filosofii : sb. per. s angl., nem., fr. / sost. P. Gurevich. – Moskva : Progress, 1988. – S. 357–403

15. Чайка Г. В. Новый культурологичний чинник: комп'ютерні ігри / Г. В. Чайка // Актуальні проблеми навчання та виховання людей з особливими потребами. – 2007. – № 3 (5). – С. 423–432 ; Chaika H. V. Novyi kulturolohichnyi chynnyk: kompiuterni ihry / H. V. Chaika // Aktualni problemy navchannia ta vykhovannia liudei z osoblyvymy potrebamy. – 2007. – № 3 (5). – S. 423–432.

16. Шерман О. Комп'ютерні ігри як засіб впровадження політичних стереотипів / О. Шерман // Українська національна ідея: реалії та перспективи розвитку. – 2008. – Вип. 20. – С. 150–154 ; Sherman O. Kompiuterni ihry yak zasib vprovadzhenia politychnykh stereotypiv / O. Sherman // Ukrainska natsionalna ideia: realii ta perspektvy rozvytku. – 2008. – Vyp. 20. – S. 150–154.

17. Abt C. C. Serious Games / C.C. Abt. – New York: The Viking Press, 1970. – 176 p.

18. Design and Evaluation of a Serious Game for Immersive Cultural Training [Electronic resource] / J. Froschauer, I. Seidel, M. Gartner, H. Berger // 16th International Conference on Virtual Systems and Multimedia, 20-23 Oct. 2010. – P. 253–260. – Mode of access : <https://ieeexplore.ieee.org/document/5665978/>

19. Developing Serious Games for Cultural Heritage: A State-of-the-Art Review / E. F. Anderson, L. McLoughlin, F. Liarakapis, C. Peters, P.s Petridis, S. de Freitas // Virtual Reality. – 2010. – Vol. 14, № 4. – P. 255–275.

20. 3DNews Daily Digital Digest [Electronic resource]. – Mode of access : <https://3dnews.ru/games/622071>

21. Ferguson C. J. Violent video games and the Supreme Court / C. J. Ferguson // American Psychologist. – 2013. – Vol 68, № 2. – P. 57–74.

22. Granic I. The Benefits of Playing Video Games / I. Granic, A. Lobel, R. C. M. E. Engels // American Psychologist. – 2014. - Vol. 69, № 1. - P. 66–78.

23. Kent S. L. The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon : The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World / S. L. Kent. – New York : Three Rivers Press, 2001. – 624 p.

24. Konzack L. Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis / L. Konzack // Video Games and Gaming Culture. – 2016. – Vol. II, P. 5. – P. 89–100.

25. Learning cultural heritage by serious games / M. Mortara, C. E. Catalano, F. Bellotti, G. Fiucci, M. Houry-Panchetti, P. Petridis // Journal of Cultural Heritage. – 2014. – Vol. 15, Issue 3. – P. 318–325.

26. Michael D. Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform / D. Michael, S. Chen. – Boston : Course Technology, 2005. – 312 p.

27. Mitchell A. The use of computer and video games for learning / A. Mitchell, C. Savill-Smith. – London : Learning and Skills Development Agency, 2004. – 83 p.

28. Murray J. H. Toward a Cultural Theory of Gaming: Digital Games and the Co-Evolution of Media, Mind, and Culture / J. H. Murray // Popular communication. – 2006. – Vol. 4, Issue 3. – P. 185–202.

29. Serious Games for Immersive Cultural Training: Creating a Living World

/ M. A. Zielke, M. J. Evans, F. Dufour, T. V. Christopher, J. K. Donahue, P. Johnson, E. B. Jennings, B. S. Friedman, P. L. Ounekeo, R. Flores // IEEE Computer Graphics and Applications. – 2009. – Vol. 29, № 2. – P. 49–60.

30. Squire K. Video games and education: Designing learning systems for an interactive age / K. Squire // Educational technology. – 2008. – № 2. – P. 17–26.

31. Shaw A. What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies / A. Shaw // Games and Culture. – 2010. – Vol. 5, Issue 4. – P. 403-424.

32. Tuite K. GWAPs: Games with a Problem [Electronic resource] / K. Tuite // Society for the Advancement of the Science of Digital Games : Proceedings of the 9th International Conference on the Foundations of Digital Games. - Mode of access. – <https://homes.cs.washington.edu/~ktuite/gwaps-tuite.pdf>

33. Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review / C. A. Anderson, A. Shibuya, N. Ihori, E. L. Swing, B. J. Bushman, A. Sakamoto, M. Saleem // Psychological Bulletin. – 2010. – Vol. 136, № 2. – P. 151–173.

34. Wilkinson Ph. A Brief History of Serious Games / P. Wilkinson // Entertainment Computing and Serious Games : International GI-Dagstuhl Seminar 15283, Dagstuhl Castle, Germany, July 5-10, 2015. – Cham : Springer International Publishing, 2016. – P. 17–41.

Стаття надійшла до редакції 07.05.2018

M. Chikarkova

COMPUTER GAMES IN THE SOCIO-CULTURAL DISCOURSE

The article is devoted to the analysis of computer games from a cultural point of view. The author proceeds from the broader concept of culture, which includes religion, politics, science, education, and art, and demonstrates how video games turn into a factor of influence. Modern computer game researches usually look at their technical component or they present the history of their beginning and evolution. In terms of culture, there is usually noted the presence of various subcultures of gamers. However, electronic games are a complex phenomenon that includes all factors of culture.

The author touches on the difficult question of whether computer games can be called art and gives a number of arguments showing that they have many common fundamental features with what we usually call art artefacts.

The purpose of our research is the analysis of computer games as a phenomenon of contemporary culture. Our task is to demonstrate new opportunities, which electronic culture provides for the traditional one as well as to carry out a cultural analysis of one of the segments of video games.

The theoretical value of the work is to demonstrate the multidimensionality and the heterogeneity of the phenomenon of computer games, which can be considered with the usage of different methodologies (semiotic, imago, postmodern, etc.).

The practical value of the work lies in the fact that it gives some grounds for further exploration of computer games as a phenomenon of mass culture.

The focus of the researcher is primarily put on the specific categories of games – GWAP games and "serious" games, which are focused not so much on entertainment, but on scientific research and they help raise the educational level. Particular attention is also paid to the axiological dimension of games, which is often directly related to the sacred sphere. In the phenomenon of computer games the enormous influence of magic on the consciousness of the modern man, the philosophy of the New Age, the blurring of ethical principles get their expression.

The article demonstrates that games, as a text, represent what needs to be decrypted through a system of symbols, allusions, archetypes, etc. On the material of specific games the author demonstrates how different archetypes, religious systems, morals are manifested here. Electronic games are a vivid manifestation of postmodern consciousness, based on the principles of pluralism, deconstruction, and relativity.

Key words: *archetype, axiology, computer games, Postmodernism, sacral, text.*

УДК 783.8.071.2

В. В. Шевченко, С. А. Добронравова, О. Ю. Ноздріна

ВИКОНАВСЬКІ АСПЕКТИ ДІЯЛЬНОСТІ ХОРОВОГО ДИРИГЕНТА

У статті розглядаються основні позиції, що стосуються виконавських аспектів хорового диригування. Розвідка містить дефініцію самого диригування, а також зазначає перелік якостей диригента та вимог до диригентської майстерності. Диригування, суть якого полягає в організації колективного виконання музики й забезпеченні цілісності та єдності функціонування художнього ансамблю, вважається досить складною музичною спеціальністю, оскільки вимагає цілого комплексу знань, умінь, особистісних якостей і відрізняється поліфункціональністю в структурі професійної діяльності, тому диригентській майстерності присвячена значна частина музично-педагогічних творів.

Ключові слова: *виконавська майстерність, музичне виконавство, хорове мистецтво, диригування, хорове диригування, дирижерський жест.*

Тонкощі роботи диригента залежать від поліфункціональності його ролі. Диригент в один і той же час виступає мислителем, що формує інтерпретацію музичного твору, планує конкретне звукове втілення цієї інтерпретації. Крім того, його можна охарактеризувати як своєрідного «диспетчера», який точно розподіляє час та якість звучання, а також як «контролера» якісної сторони цього звучання, який виступає для хору «майстром», що при необхідності підправляє деталі виконавської сторони музичного твору. Серед функцій диригента також «вихователь» та «актор». Без сильної виконавської волі неможливо створювати індивідуальні тлумачення та інтерпретації творів, об'єднуючи виконавців та хор у єдиний «інструмент». У контексті педагогіки важливою в цьому сенсі виявляється дисципліна «хорове диригування» у системі музично-педагогічної освіти, а саме диригування тут постає своєрідним перекладом музики на жестову й мімічну мову, на мову невербаліки взагалі, перекладом звукового образу на мову образів візуальних – зорових, а головна мета цих процесів – забезпечення колективного виконання музичного твору та управління ним (у полі даного дослідження – хорове виконавство). У методиці викладання даного предмета необхідним напрямом є розвиток глибокого й емоційного сприйняття музичного матеріалу, для чого потрібна ретельна, тривала та кропітка підготовка. Зважаючи на багатоаспектність досліджуваної теми, звертання до неї залишається актуальним.

Праці, присвячені ролі диригування у художньому світі взагалі та у світі музичному зокрема, належать Л. Т. Аміровій, Б. В. Асаф'єву (який також є автором численних робіт з музикознавства та музичної педагогіки), В. О. Васильєву,