

networks and the phenomenon of multiculturalism]. *Visnyk Natsionalnoho aviatsiinoho universytetu, Proceedings of the National Aviation University*, 1 (29): 20-21 [in Ukrainian].

4. Ellull, J. (1995). Tekhnologicheskij bluf [Technological bluff]. *Philosophical Sciences*, 9: 152-178 [in Russian].

5. Fukuyama, F. (2009). *Nashe postchelovecheskoe budushhee* [Our posthuman future]. Moscow: AST [in Russian].

6. Huntington, S. 2007. *Stolknovenie civilizatsij* [Clash of civilizations]. Moscow: ACT [in Russian].

7. Onoprienko, V. (2004). *Komunikatsiia v nauksi yak umova stvorennia novoho znannia* [Communication in science as

a condition for creating new knowledge]. *Visnyk Natsionalnoho aviatsiinoho universytetu, Proceedings of the National Aviation University*: 11-14 [in Russian].

8. Pocheptsov, G. (2001). *Teoriya kommunikatsii* [Theory of communication]. Moscow: Refl-book, Kiev: Vakler [in Russian].

9. Poda, T. (2017). Internet-memy yak fenomen informatsiinoho suspilstva [Internet memes as a phenomenon of the information society]. *Visnyk Natsionalnoho aviatsiinoho universytetu, Proceedings of the National Aviation University*, 1(25): 117-120 [in Ukrainian].

Т. В. Мерщій

СУБКУЛЬТУРНЫЕ ГРУППЫ В УСЛОВИЯХ ТРАНСФОРМАЦИИ МУЛЬТИКУЛЬТУРАЛИЗМА

В статье исследуются субкультурные группы в условиях трансформации мультикультурализма. На основании анализа проявлений феномена субкультурных групп на макроуровне и обобщение основных мировых тенденций рассматривается возможность дисгармонизации планетарного развития общества при трансформации мультикультурализма. Выяснено, что благодаря процессам глобализации и стремительному развитию информационно-коммуникационных технологий, традиционные формы субкультурных групп модифицируются. Во-первых, обновление научно-технической сферы социокультурного пространства приводят к изменению существующих форм социального взаимодействия и способствуют модификации субкультурных групп, а во-вторых, глобализация осуществляет обратное влияние на трансформацию мультикультурных процессов. Поэтому, не вызывает сомнений, что специфичность субкультурных групп современности в условиях информатизации побуждает к новому осмыслению их жизнедеятельности в условиях трансформации мультикультурного пространства.

Ключевые слова: субкультурные группы; модификация; информационно-коммуникационные технологии; мультикультурализм; трансформация мультикультурализма; глобализация.

T. Mershchii

SUBCULTURAL GROUPS IN CONDITIONS OF MULTICULTURALISM TRANSFORMATION

Introduction. With the beginning of the XXI c. the world is experiencing new challenges in all spheres of public life, changing socio-economic, socio-political, socio-cultural and other relations. And this, in turn, affects the modification of the subculture, changing its basic parameters and creating its new communication links. There is a change in the subcultural environment. Now, for the most part, the subcultural groups are not affinity groups. There is a tendency towards existing of momentary, mostly chaotic, groups. Subcultures have never been in relations they are now. Internet development, and further – visual platforms, online communities, own pages on social networks start-up is unprecedented, because nothing like this has existed before. **The aim and the tasks** are: revelation of the interaction of subcultural groups and the phenomenon of multiculturalism, which takes new forms in the context of globalization and causes the disharmony of society. **Research methods** are: socio-cultural and cultural-semantic approaches. The socio-cultural approach allows studying the features of subcultural groups in social information networks into communication practices in the context of the transformation of multiculturalism. Changes in the cultural content of linguistic means of communication into social information networks of representatives of subcultural groups are studied using cultural-semantic analysis. **Research results.** Like globalization, multiculturalism is multidimensional and multifaceted. The phenomenon of multiculturalism is an objective process of interaction between different peoples and cultures, which has been characteristic of the world community since the end of the XX c. and shaped communication between people. Changes in the communication means shape their subcultural development trends. Subcultures have an unstable, branched system of existence. After all, the emergence of social networks has influenced their existence and perception of their new capabilities – subcultures of virtual reality, with the help of textual information. Nowadays, any experience must be recorded in text, photos or videos on the profile page. **Discussion.** A man introduces himself by joining other people's actions, things and information that are not his own. Absorbing contents of various subcultures, the very essence of man (the one he independently created) is lost, his real "I" cannot be found without appropriated information flows. Perception of a person by other people in modern times often occurs through his virtual face, because of his belonging to communities of interest, subcultures of virtual reality. **Conclusion.** Topics for discussion, the values of the group are being transformed with the advent of a new member of the community and therefore the variability, superficiality of such co-existence do not allow modern man to find identity within the group. In the context of the transformation of multiculturalism, finding identity becomes even more difficult.

Keywords: subcultural groups; modification; information and communication technologies; multiculturalism; transformation of multiculturalism; globalization.

DOI: <http://doi.org/10.18372/2412-2157.31.14847>

УДК 130.2-028.23:316.663.5(045)

І. П. Скиба

ВІДЕОГРА ЯК ФЕНОМЕН СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ

Національний авіаційний університет;
skibaip@gmail.com, ORCID: 0000-0003-1555-8632

Анотація. В статті проведено дослідження відеогра як феномену сучасної культури. Традиційно історію відеоігор досліджували з позицій еволюції технічних засобів. Сьогодні змінюється підхід до розгляду явища відеоігор, які все частіше розглядаються в контексті поняття електронної культури. Відеогра є одним із жанрів віртуальної художньої культури, що зближує її з мистецтвом. Вона також належить до популярної культури у системі масового культурного виробництва і є різновидом популярного мистецтва, яке засноване на масовому виробництві художньої продукції.

Ключові слова: гра; відеогра; мистецтво; культура; масова культура; електронна культура; людина.

Вступ

Своєчасність дослідження полягає у тому, що відеогра як феномен культури має декілька важливих значень для сучасного суспільства. По-перше, сфера відеоігор є однією з найбільш динамічних та інноваційних в економіці. По-друге, відеоігри починають визначатись у світі як один із видів сучасного мистецтва (США та деякі країни Західної Європи). По-третє, за більш ніж півстолітній проміжок свого існування відеоігри змогли зайняти значне місце в структурі сучасної масової культури. За відеоіграми знімають фільми, пишуть книги, а сама ігрова індустрія за економічними показниками демонструє постійне і значне зростання, що дозволяє їй конкурувати з кіноіндустрією. Окрім того, вітчизняна індустрія відеоігор демонструє зростання ще вище середньосвітового, чому сприяє широке розповсюдження мобільних пристроїв, пристосованих для ігор, і широке захоплення українських гравців таким сучасним напрямком в онлайн-іграх, як умовно-безкоштовні ігри (free-to-play).

Враховуючи широке розповсюдження феномену відеоігор і позитивні прогнози зростання ігрової індустрії, можна говорити про те, що відеоігри вже зайняли значне місце в масовій культурі. Тому виникає необхідність вивчення того, у який спосіб вони впливають на культуру, суспільство, людину, яка взаємодіє з ними. Тобто актуальність теми статті пов'язана зі значним розповсюдженням досліджуваного явища у світі та, зокрема в Україні, а також із тим фактом, що відеоігри у сучасному суспільстві стають окремою сферою культури та викликають до життя особливі субкультури. Звідси і виникає необхідність докладного вивчення відеоігри як феномену сучасної культури.

Мета і завдання

Метою статті є дослідження відеоігри як феномену сучасної культури. В статті також ставиться завдання дослідити характерні культурні ознаки в іграх (відеоіграх).

Методологія дослідження

Основою методологічної стратегії дослідження є соціокультурний, культурно-історичний, системний та компаративний методологічні підходи в їхньому діалектичному взаємозв'язку. Соціокультурний підхід надає можливість осмислити місце і роль відеоігри у життєдіяльності соціуму. Культурно-історичний підхід дозволив розкрити особливості об'єкта дослідження через призму змін ціннісних установок певної культурно-історичної епохи. А системний підхід – дослідити кореляцію відеоігри та сучасної культури цілісно, враховуючи взаємозв'язки як між ними і суспільством, людиною, так і між собою та іншими факторами, що здійснюють на них вплив. Компаративний підхід дозволив вирішити завдання дослідження характерних культурних ознак в іграх (відеоіграх) шляхом проведення порівняльного аналізу гри та іншої культурної форми – мистецтва. Поєднання означених підходів із методами аналізу і синтезу, аналогії, принципами взаємозв'язку та розвитку дали можливість здійснити дослідження відеоігри як феномену сучасної культури.

Результати

Не викликає сумнівів, на наш погляд те, що відеогра, як і гра взагалі, є культурними формами.

Виправданим і слушним, на нашу думку, для вирішення завдання дослідження характерних культурних ознак в іграх є необхідність проведення порівняльного аналізу гри та іншої культурної форми – мистецтва з метою виявлення їхніх спільних рис.

І мистецтво, і будь-яка гра, як справедливо зазначає К. Станіславська, є вільною діяльністю, оскільки за примусом і наказом гра перестає бути грою, а лише її імітацією (Станіславська, 2010). Людина за власною волею входить у гру й так само вільно може з неї вийти. Зазвичай гра має певні закони і правила щодо участі в ній, але у широкому розумінні гравці за власним бажанням завжди можуть її припинити. Також і мистецькою діяльністю (і творенням, і сприйманням) не займаються під тиском. Справжні митці «творять, бо не можуть не творити», оскільки це є сенсом їхнього життя. Те ж саме можна сказати і про справжнього поціновувача творів мистецтва, сприймання яких є для нього найважливішою і найціннішою, найулюбленішою справою, якій він із задоволенням і радістю присвячує час свого життя.

Другою спільною рисою є те, що справжня гра, як і мистецтво, не переслідує меркантильних цілей на зразок отримання матеріального прибутку. Важливою і самоцінною буттєвістю гри є її переживання. Це дуже схоже на почуття, які виникають під час сприймання мистецьких творів (поезії, музики, театру, хореографії тощо) чи у процесі «творчих мук» автора. Втім і мистецтво, і гра мають мету: для першого такою є створення нового твору, а для другої – перемога. Звичайно, за певних умов, і гра, і мистецька діяльність здатні приносити і матеріальні блага, проте не вони є головними, а морально-емоційні почуття, психологічний стан впевненості, натхнення, задоволення тощо. Окрім того, втрата цих стимулів чи наявність мотивації суто матеріального характеру може призводити до виродження і гри, і мистецької діяльності.

Ще однією спільною характеристикою і мистецтва, і гри виступає утворення певної закритої системи, яка живе за власними законами, у такий спосіб начебто протистоячи реальному життю. З метою організації гри робляться визначені обмеження простору, часу, визначаються необхідні для гри засоби, фіксуються правила тощо. Під час гри утворюється оригінальна модель «живого існування» зі своїми законами, що може різко контрастувати з реаліями сучасного життя.

Безсумнівними є паралелі такої моделі з екранними та сценічними мистецтвами, оскільки в них також створюється замкнена художня структура з обмеженими часом, простором і системою виразних засобів. В результаті чого створюється дуже схоже на реальне, але «інакше» життя. Крім того, гра, як і мистецтво, є комунікативною формою. Спілкування між гравцями може бути як вербальним, так і невербальним, або змішаним. Мистецьке спілкування взагалі творить складну комунікативну систему «суб'єкт – об'єкт – суб'єкт», де суб'єктами є творець і поціновувач мистецтва, а об'єктом – сам твір.

Ігрову і мистецьку діяльність також поєднує особливе ставлення і особливі вимоги до головних суб'єктів діяльності. Так, гра демонструє не прогнозоване наперед, але чесне випробування відваги, сили, винахідливості, інтелекту, волі, ерудиції тощо. Також і на мистецьких конкурсах спостерігається

схожа ситуація: вони значною мірою набувають яскравих ознак гри, що проявляється в змаганнях майстерності, здібностей, талантів, чарівливості тощо. Ставлення до переможців як у сфері гри, так і у мистецькій діяльності є дуже схожим. Ці обидві форми в змозі зачарувати людину, задовольнити її естетичні смаки. Крім того, досягнення перемоги у грі передбачає появу у гравців непередбачуваних, креативних рішень, внаслідок чого під час гри не лише транслюються, а й створюються нові смисли, що дає підстави розуміти гру як творчу продуктивну діяльність, що безпосередньо єднає її з мистецтвом.

Отже, і мистецтво, і гра мають багато спільного і час від часу переймають властивості одна одного. Бувають випадки, коли гра і мистецтво повністю співпадають – мова йде про такі різновиди мистецтва, де єдиною і головною умовою його існування стає ігрова діяльність (наприклад, видовищні мистецтва: сценічні (частково цирк, естрада, театр) та екранні (частково телебачення, кіно)). Усі названі види мистецтва є синтетичними, оскільки поєднують компоненти багатьох мистецтв (музики, літератури, пантоміми, образотворчого мистецтва, танцю тощо). Отже, мистецтво може бути грою, а гра мистецтвом.

У який же спосіб співвідносяться мистецтво і відеогра? У цьому контексті, на наш погляд, слушно позицію займає І. Югай. Він відзначає, що віртуальна реальність, яка є штучно створеною технічними засобами світом, у свою чергу, спричинила певну віртуальну культуру, в межах якої сформувалася віртуальна художня культура – «сукупність жанрів, що занурюють глядача у концептуально-новий простір твору за допомогою симуляції та інтерактивності, на основі технічних засобів» (Югай, 2007: 368). Одним із таких жанрів і є відеогра.

Дискусія щодо того, чи можна вважати відеоігри таким явищем культури, як мистецтво, свого часу набула досить широкого поширення. Детально це питання аналізує А. Денікін у статті «Чи можуть відеоігри бути мистецтвом» (Денікін, 2013). Зокрема, Т. Донован у книзі «Грай! Історія відеоігор» стає на захист відеоігор та визнає їх окремим видом мистецтва, а не лише комерційним продуктом. Якщо раніше історію відеоігор розглядали з позицій еволюції технічних засобів, то він пропонує підхід до розгляду даного явища в контексті феномену електронної культури, як окремої «форми культури, яка виникає зі злиття комунікацій і комп'ютеризації в епоху глобалізації і проникнення нових технологій у всі сфери нашого життя» (Донован, 2014). І тут вже справжньою історією, на думку автора, є «історія людської креативності, якій допомагає технологічне зростання».

Загалом для Т. Донована є характерним оптимізм та почуття зачарованості від внеску в сучасну культуру індустрії ігор: «далека від досягнення зрілості, відеогра залишається формою мистецтва, яка діє на нас у такий спосіб, ніби то все тільки ще починається».

З культурологічної точки зору, можна виокремити декілька важливих аспектів відеоігор, які характеризують їхнє місце та значення для сучасної культури: належність до популярної культури і системи масового культурного виробництва (креативним індустріям), а також оригінальні естетичні властивості

нового типу ігор (Галкин). Звернення до антропологічної тематики (магія, чарівництво, міфологія) не надає відеоіграм особливої оригінальності. Відеоігри інтегрувалися і отримали розвиток у світі популярної масової культури і культурних індустрій ХХ-ХХІ століть нарівні з кінематографом та поп-музикою. Це є розважальним бізнесом у його технологічній формі. Відеоігри в жодному разі не можна віднести до світу елітної чи народної культури – вони не є ні оперою, ні фольклором. Втім тією ж мірою, якою популярна культура є фактором соціалізації та організує повсякденне життя людей в сучасному суспільстві, ці функції беруть на себе і відеоігри. В цьому сенсі відеоігри є різновидом популярного мистецтва, яке базується на масовому виробництві художньої продукції (відеоігри як правило не мають автора, а створюються творчою групою, невеличкою фабрикою). Також самі сюжети та історії, на яких будується значна кількість відеоігор, запозичені із жанрів популярної культури (детективи, фентезі, пригоди), а інколи і просто є доповненням до популярних кіносюжетів (Лара Крофт, пірати Карибського моря тощо). Так, Т. Донован наводить перелік з описом «найбільш відомих і яскравих відеоігор», які зробили значний внесок у формування не лише сучасної електронної, але і всієї масової культури (Донован, 2014). Наприклад, гра *Rak-Man* вдохновила цілу плеяду музикантів початку 1980-х, таких як «*Vakner & Garcia*» та «*Depeche Mode*».

Удосконалення і розвиток відеоігор тісно зв'язані з розвитком комп'ютерних технологій. Так, деякі комплексуючі комп'ютерів розробляються спеціально для ігор. Також самі відеоігри враховують усі останні можливості комп'ютерної техніки, упритул наближуючись до реальності зображення та звуку, а велика кількість жанрів відеоігор забезпечує різноманітність інтересів гравців. Дані досліджень ринку відеоігрової продукції свідчать, що з кожним роком кількість гравців по всьому світу збільшується на 21 % та в найближчі роки стане більше мільярда. Тобто можна погодитися з думкою дослідників (Станіславська, 2010), що невдовзі настане той час, коли абсолютна більшість людства розділиться на дві частини: тих, хто створює ігри, і тих, хто в них грає.

Відеоігри являють собою невід'ємну частину сучасної культури. Їхня кількість, жанрова різноманітність та рівень залучених для їхнього створення технологій постійно зростають. Втім, не зважаючи на стрімкий розвиток, ставлення до відеоігор у суспільстві є неоднозначним. Часто стверджують, що відеоігри «відволікають час і сили від більш важливих "реальних" занять, десоціалізують... і приводять до втрат відносин з оточуючими» (Галкин). Частково визнаючи справедливості зауваження, ми, як і деякі дослідники дотримуємося думки, що однозначно негативна оцінка місця і ролі відеоігор у сучасній культурі та суспільстві є однобічною, оскільки не враховує усіх об'єктивних і суб'єктивних факторів затребуваності даного явища культури (Масалов). У зв'язку з цим важливим і необхідним нам бачиться розкриття конструктивної ролі відеоігор, визначення потреб, які ними задовольняються в сучасній культурі та суспільстві.

В розвитку сучасного суспільства ключова роль належить технологіям. Причому наявна закономірність: чим досконалішою є технологія, тим вищою є швидкість змін життя у суспільстві (Тоффлер, 1999). На думку вчених, соціальна структура суспільства багато в чому визначається способом масової комунікації (медіа). Очевидно, що розвиток сучасних медіа є безпосередньо пов'язаним із процесом інформатизації. Як зазначає Д. Мейровіц (Meurowitz, 1985), соціальна структура сучасного суспільства, будучи пов'язаною з розвитком «нових медіа», перш за все, характеризується розмиттям групових ролей, ідентичностей та, як наслідок, переформатуванням соціальних груп, з яких складається суспільство.

Д. Рашкофф у книзі «Шок теперішнього» (Rushkoff, 2013) розмірковує щодо конструювання часу різними типами комунікації і висуває тезу про те, що «нові медіа» роблять соціальні зміни перманентними, що на рівні принципів відмінняє саму ідею про соціальну структуру. Живучи «тут і зараз» і розсіюючись на значну кількість групових ідентичностей, ролей, люди в його концепції лінійної (історичної) нарративної структури позбавляються свого соціального життя. Соціальне життя суб'єкта перетворюється з лінійного оповідання (історії життя) на ролеву онлайн гру з віртуальною картою, яка поділяється на значну кількість просторів та сюжетних ліній. У нових соціальних умовах, коли життя змушене ставати грою, гра, у свою чергу, стає альтернативою такому життю. Звичні групові ідентичності перестають бути основою соціальної структури. Як слушно відзначають Н. Постман та Д. Мейровіц (Meurowitz, 2005; Postman, 1990), розмивання групових ідентичностей робить сучасну людину більш вразливою для «інформаційної зброї». У зв'язку з цим можна стверджувати, що швидкість об'єктивних змін в культурі і швидкість адаптації до них не співпадають у зв'язку з неоднорідністю самого суспільства. Якщо «традиційне» і «модернове» суспільство пропонували індивідам набір ідентичностей і ролей, то сьогоденніші «нові засоби масової інформації... не пропонують нам декілька зрозумілих видів ідентичності на вибір, потрібно скласти її із шматочків: конфігуративне, чи модульне «я». Це значно складніше, і це пояснює, чому багато мільйонів людей відчайдушно шукають ідентичність» (Тоффлер, 1999).

Зростання темпу змін (Абисова, 2011) призводить до величезної напруги для людини та суспільних інститутів, стимулює надборотьбу, яка вирує навколо індивіда. Оскільки зміни випереджають здатність до адаптації, цілком очікуваними стають травматичні наслідки: нарощення розриву між «старим» та «новим», інстинктом і нормативними вимогами суспільства, над організованістю соціуму і емансипованою приватною сферою. Вимоги толерантності та політкоректності, визнання формальної рівності усіх членів суспільства, культ прав людини, який підкріплюється контролем з боку стражів правопорядку, дають фізичну безпеку і певний психологічний комфорт, але одночасно ведуть до придушення інстинктивного боку суб'єкта і фактично оголошують поза законом низку архетипів культури: «героя», «вождя», «пана», «воїна» тощо.

Одним із засобів згладжування гостроти вказаних конфліктів, принаймні для частини суспільства, і можуть виступати відеоігри як простір вільного вибору

ідентичності і стратегії поведінки, які є недоступними, такими, що засуджуються чи маргінальними в суспільстві споживання, але все ж такими, що властиві людині як біосоціальної істоті. «Терапевтичний» ефект феномену відеоігор у суспільстві полягає у тому, що вони надають «поле» для реалізації таких, що не реалізуються, а значить травмуючих бажань і задоволення відповідних потреб. Способи досягнення вказаних цілей обмежені можливостями техніки і фантазією виробників відеоігор, навичками гравця, але не об'єктивними умовами суспільного буття, які, будучи ієрархічними, не задовольняють і не можуть задовольнити усіх.

Терапевтичний ефект феномену відеоігор проявляється у суспільстві, принаймні, у вигляді двох функцій: заміщення і компенсації, кожна з яких діє на соціальному та індивідуально-особистісному рівнях. За посередництва функції заміщення відбувається реалізація неприйнятних видів деструктивності в соціально прийнятній формі гри. Наприклад, такі ігри, як Doom, Manhunt, Postal, GTA Vice City, Assassin's Creed та інші, допускають прояв агресії проти «особи» в ігровому процесі, а «стратегії», такі як C&C Generals, Warhammer40000, Heroes або Rise of Nations – тотальне знищення колективного ворога. У даному випадку має місце перенаправлення руйнівних імпульсів індивідуальної психіки, завдяки чому суспільство принаймні отримує відстрочку їхнього прояву в реальності. Актуальність даної функції відеоігор яскраво проявляється у контексті масових заворушень, які періодично охоплюють різні суспільства. Як справедливо зазначав С. Жижек, бунти, які мали місце у Європі в 2011-2012 рр., «являли собою споживацький карнавал руйнування» (Жижек, 2012: 120), були «спалахами насилля, що здійснювалося без всяких вимог» (Жижек, 2012: 121). Тобто наявність додаткових каналів переведення спонтанної агресії в прийнятні форми бачиться нами для сучасного суспільства життєво необхідним. До того ж, відеогра є відмінною альтернативою наркотикам, алкоголю та іншим, більш шкідливим формам розваг (Галкин).

Функція компенсації дозволяє індивіду в символічний спосіб набувати властивостей і статусів, які є недоступними в повсякденному житті. Не зважаючи на запевнення ліберальної пропаганди, яка проповідує філософію успіху, далеко не всім судилося стати успішними бізнесменами, «зірками» кіно чи естради. Відсутність об'єктивних можливостей для швидкого досягнення споживацького успіху не захищає від бомбардувань рекламою, яка вимагає постійного споживання як речей, так і символів, статусів. Наявним є черговий травмуючий розрив, засобом «лікування» якого може бути як перехід до більш комфортної системи інформаційних координат, так і висунення альтернативної системи цінностей. Відеоігри здатні надавати і те, і інше. Так, «шутери» та «стимулятори» дозволяють приміряти образи «воїна» чи «пілота», а «стратегії» – образи «топ-менеджера» чи «полководця». Даними образами репрезентується набір «чоловічих» якостей, які являють собою цінності як традиційного, так і «модерного» суспільства: влада, сила, панування, знання, розум тощо. Різновидом терапевтичної функції відеоігор можна назвати функцію компенсаторної ідентифікації.

Отже, відеоігри виступають невід'ємною частиною сучасної культури і виконують у ній у тому числі конструктивні функції. По-перше, вони надають можливість заміщення деструктивної поведінки соціально прийнятною формою гри; по-друге, сприяють символічному задоволенню низки соціальних потреб (визнання, самоствердження, влада тощо); по-третє, відеоігри надають можливість для конструювання бажаної ідентичності в нових умовах інформаційної культури. В цьому полягає їхня терапевтична роль у ситуації постійної трансформації навколишньої реальності, жорсткої конкуренції індивідів, тенденції до тотального нагляду і регуляції суспільних відносин.

Обговорення

Ігрова діяльність є одним із найдавніших факторів становлення людини і культури. Як відмічав Й. Хейзинга, «будь-яка гра є перш за все і в першу чергу вільною дією» (Хейзинга, 1997: 27), вона ж є механізмом творчості культури: «культура виникає у формі гри, культура первісно розігрується. І навіть ті види діяльності, які прямо зорієнтовані на задоволення життєвих потреб, як, скажімо, полювання в архаїчному суспільстві, прагнуть знайти для себе форму гри.

Суспільне життя вибирається в покрови надбіологічних форм, – які надають їй вищу цінність, – через гру. В цих іграх суспільство виражає своє тлумачення життя і світу (Хейзинга, 1997: 60). Роль гри проявляється в двох аспектах: вона «задовольняє ідеалам індивідуального самовираження – і суспільному життю» (Хейзинга, 1997: 28). У такий спосіб, у свободі та творчості гри реалізуються «невідчужені» форми людської діяльності, які лежать «поза сфери матеріальної користі чи необхідності» (Хейзинга, 1997: 131).

В історії філософської думки «значення гри як культуротворчого механізму було відмічено Платоном в його «Законах» (Платон). На гри базується все соціальне буття. Гра – одне із власне людських занять. Вона є універсальною в своїй здатності залучати людину до світу сакрального і світу людських відносин. У І. Канта в «Критиці здатності судження» гра виступає однією із універсальних форм пізнання, що пов'язана з естетичним сприйняттям і судженням смаку (Кант). Гра знаходиться у нерозривній єдності зі світом прекрасного і є містком до сфери нерационального, сфери емоцій та переживань. Л. Вітгенштейн розглядає гру як фундаментальний механізм розвитку мови та формування понять (Витгенштейн). Сучасні філософські дослідження підкреслюють значимість гри як виявлення Іншого і необхідності (та неминучості) його присутності (Галкин).

У концепції медіа генезису суспільства і культури М. Маклюєна гра виступає як один із найважливіших етапів (Маклюєн, 2003). Він трактує її «як розширення людини в соціальному вимірі. Тому ігри завжди є відображенням суспільства в певний історичний період» – залежно від того, у який спосіб змінюється культура, так само змінюються й ігри. При цьому на психологічному рівні вони являють собою моделі психічного життя людини як соціальної істоти. Вони є настільки універсальними, що претендують на те, щоб бути драматичними моделями світу, які частіше за все перетворюються на колективні художні форми.

Гра з давніх часів постійно супроводжує людину і людство. Відповідно до різних етапів розвитку культури (археокультура, палеокультура, неокультура, постнеокультура) змінювалася і гра (Станіславська, 2010). Так, на першій стадії – археокультурі (до III тисячоліття до н.е.) в первісному суспільстві отримала поштовх до розвитку як матеріальна культура («кам'яна індустрія»), так і духовна, яка була безпосередньо зв'язана з грою (міф, магія, ритуали, синкретичне мистецтво, навчально-тренувальні функції гри для соціалізації молоді).

З появою писемності та становленням локальних цивілізацій відбувся перехід до стадії палеокультури (III тисячі років до н.е. – XV ст. н. е.), яка об'єднала виникнення держав Стародавнього Сходу, розквіт Античності та Середньовіччя. Становлення палеокультури призвело до формування нових соціально-культурних інститутів (релігії, науки, літератури, освіти, мистецтва), а гра як несерйозна справа була відтісна у сферу дозвілля. Втім у всіх народів ігри збереглися в найрізноманітніших формах: олімпійські ігри в Стародавній Греції; лицарські та поетичні турніри, карнавали, маскаради, різні народні свята – в Середні віки тощо. Взагалі культурна діяльність на стадії палеокультури почала розподілятися на народну, яка саме й мала ігровий характер, та професійно-елітарну, що скеровувалася неігровими стандартами та нормами.

Початок неокультури (XVI-XX) як нової культурної стадії західноєвропейського світу пов'язаний із винаходом друкарського станка І. Гутенбергом. З плином часу неокультура звільнила народні маси і спричинила підвищений попит на ігри, видовища, розваги. В XX ст. сформувалася індустрія дозвілля, яка захопила всі комунікаційні засоби та канали: книги, журнали, газети, кіно, театр, ТБ, радіо. Очевидно, що сутність цієї індустрії є ігровою, оскільки вона виробляє не матеріальні блага, а предмети розваги, що призначені заповнити дозвілля людини. До народної та елітарної різновидів культури додалася третя – масова культура, що має комерційний характер і є атрибутивною ознакою зрілої неокультури.

З другої половини XX ст. розпочинається стадія постнеокультури. Її характерними рисами є панування електронних комунікацій та глобальних інформаційних (мультимедійних) каналів, що веде до збереження культурної спадщини у пам'яті глобальних комп'ютерних мереж. Темпи сучасної інформатизації та комп'ютеризації значно перевищують швидкість розвитку решти галузей. На стадії постнеокультури індустрія розваг збагатилася відеоіграми (електронними іграми), які відразу набули великої популярності.

Висновки

В результаті написання статті, можна зробити такі загальні висновки:

1) Відеоігри виникають в середині XX ст. як побічний продукт наукових досліджень. Втім дуже швидко стають популярними і в подальшому розвиваються у тісному взаємозв'язку із поступом комп'ютерних технологій, з одного боку, стимулюючи науково-технічний прогрес, а з іншого є значно залежними від нього.

2) Становлення індустрії відеоігор відбувається у такий спосіб: першою формується сфера аркадних ігрових автоматів, потім ігрових консолей чи приставок, далі сфера відеоігор на ПК, онлайн-ігри, відеоігри в соціальних мережах, браузерні відеоігри, відеоігри на мобільних платформах (мобільні телефони, КПК, смартфони, планшети та ін.). Розвиток індустрії відеоігор продовжується і сьогодні.

3) Відеоігри виникають у результаті культурно-історичного розвитку на стадії постнеокультури, збагачуючи індустрію розваг.

4) Відеоігри мають амбівалентне значення для розвитку сучасної культури та суспільства. З одного боку, з дитячих років граючи у відеоігри, молодь підвищує ризик гіподинамії та атрофії опорно-рухового апарату. А прогресуюча стадія ігроманії, у свою чергу, може спричинити незворотні хворобливі зміни у психіці. З іншого боку, відеоігри сприяють розвитку інтелекту, логічного мислення, уяві, надають можливість гравцю навчитися швидкому сприйманню незнайомої ситуації, адаптації до неї. У такий спосіб навички розвиненої інтелектуальної гнучкості забезпечують пристосованість до нових, неочікуваних реалій. Тобто відеоігри здатні забезпечувати функцію соціалізації молодого покоління у сучасному інформатизованому суспільстві.

Список літератури

1. Абисова М. А. Соціокультурна динаміка в контексті глобалізації / М. А. Абисова // Вісник Національного авіаційного університету. Сер. : Філософія. Культурологія. - 2011. - № 1. - С. 117-122.
2. Вітгенштайн Л. Tractatus Logico-Philosophicus; Філософські дослідження. - К.: Основи, 1995. - 311 с.
3. Галкин Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования / Д. В. Галкин // Открытый междисциплинарный электронный журнал "Гуманитарная информатика". - Вып. 4. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://huminf.tsu.ru/e-jurnal/magazine/4/gal2.htm>.
4. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Межд. журн. исслед. культуры [Электронный ресурс]. - 2013. - № 2(11), - С. 90-96. - URL: [http://www.culturalresearch.ru/files/open_issues/02_2013/IJCR_02\(11\)_2013_Denikin.pdf](http://www.culturalresearch.ru/files/open_issues/02_2013/IJCR_02(11)_2013_Denikin.pdf).
5. Дери М. Скорость убегания – киберкультура на рубеже веков. Переводчик: Т. Парфенова. М.: Ультра, Культура, АСТ Москва; Екатеринбург: "У-Фактория", 2008. — 480 с. (Серия: "Philosophy").
6. Донован, Тристан. Играй! История видеоигр / пер. И. Воронина. - М.: Белое Яблоко, 2014. - 648 с.
7. Дротянко Л. Г. Функціональні трансформації постнекласичної науки в інформаційному суспільстві / Л. Г. Дротянко // Вісник Національного авіаційного університету. Серія: Філософія. Культурологія. - К.: Вид-во Нац. авіац. ун-ту «НАУ-друк», 2016. - № 2(24). - С.14-18.
8. Жижек С. Год невозможного. Искусство мечтать опасно / С. Жижек. - М.: Изд-во Европа, 2012. - 272 с.
9. История видеоигр – развитие игровой индустрии [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://history-of-video-games.webflow.io/istoriya-videoigr>
10. История компьютерных игр [Электронный ресурс]. - Режим доступа: http://gamesisart.ru/istoriya_komputernyh_igr.html
11. Кант И. Критика способности суждения / И. Кант. - М.: «Искусство», 1994 – 367 с.
12. Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / М. Кастельс / переводчики А. Матвеев, В. Харитонов. - Издательство: У-Фактория, 2014. - 324 с.
13. Маклюэн Г. М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / Пер. с англ. В. Николаева; Закл. ст. М. Вавилова. - М.; Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003. - 464 с.
14. Масалов А. Г. Функции видеоигр в современном обществе [Электронный ресурс] / А. Г. Масалов // Актуальні

проблеми розвитку освіти. - Режим доступу : <http://dspace.nua.kharkov.ua/jspui/bitstream/123456789/608/1/%D0%9C%D0%B0%D1%81%D0%B0%D0%BB%D0%BE%D0%B2%20%D0%90.%D0%93.pdf>.

15. Матюхіна О. А. Вплив античності на культуру України / О. А. Матюхіна // Вісник Національного авіаційного університету. Сер. : Філософія. Культурологія. - 2010. - № 2. - С. 160-164.
16. Платон Законы, послезаконие, письма / Платон/редактор – Песенко И.Л. - М.: Наука, 2014 – 520 с.
17. Пода Т. А. Інформаційно-комунікаційні технології в контексті сучасних міжнародних відносин:соціально-філософський аналіз / Т. А. Пода // Вісник Національного авіаційного університету. Сер. : Філософія. Культурологія. - 2013. - № 2. - С. 59-63.
18. Скиба О. П. Особливості соціокультурного виміру віртуальної реальності / О. П. Скиба // Вісник Національного авіаційного університету. Серія: Філософія. Культурологія. - 2016. - № 2. - С. 116-119.
19. Скорик Галина Владимировна. Человек в информационном обществе: проблема идентификации : диссертация ... кандидата философских наук : 09.00.11 / Скорик Галина Владимировна; [Место защиты: Том. гос. ун-т]. - Томск, 2008. - 147 с.
20. Станіславська К. І. Комп'ютерна гра як мистецька форма [Електронний ресурс] / К. І. Станіславська. - Режим доступу: http://www.nbuv.gov.ua/old_jrn/Soc_Gum/Vdakk/2010_2/22.pdf.
21. Сухов Г. Е. Компьютерные игры как объект культурологического исследования / Григорий Евгеньевич Сухов // Ярославский педагогический вестник. - 2006. - № 2. - С. 18–20.
22. Тоффлер Э. Третья волна [Электронный ресурс] / Э. Тоффлер. - М. ООО «Фирма «Изд-во АСТ», 1999. - Режим доступа: http://socioworld.nm.ru/misc/toffler_3w.rar.
23. Харауей Д. Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980-х гг. / Д. Харауей // Гендерная теория и искусство. Антология: 19070-2000. - М.: РОССПЕН, 2005 – С. 322-376.
24. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры / Й. Хейзинга ; пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова ; коммент. Д. Э. Харитоновича. - М.: Прогресс-Традиция, 1997. - 416 с.
25. Югай И. И. Компьютерная игра как вид художественной практики / Инга Игоревна Югай // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. - 2007. - Т. 14. - № 37. - С. 367–372.
26. Ягодзінський С.М. Методологічні основи дослідження науки як дискурсу/ С.М. Ягодзінський // Вісник Національного авіаційного університету. Серія: Філософія. Культурологія. - К.: Вид-во Нац. авіац. ун-ту «НАУ-друк», 2016. - № 2(24). - С.32-35.
27. Meyrowitz J. No Sense of Place: The Impact of Electronic Media on Social Behavior. Oxford University Press. 1985. Kindle Edition.
28. Meyrowitz J. From Tribal to Global: A Brief History of Civilization from a McLuhanesque Perspective / The Legacy of McLuhan. New York: Hampton Press, 2005. P. 35-43
29. Postman N/ Informing Ourselves to Death. 1990. Электронный ресурс, режим доступа: https://w2.uff.org/Net_culture/Criticisms/informing_ourselves_to_death.paper
30. Rushkoff, Douglas (2013-03-21). Present Shock: When Everything Happens Now. Penguin Group US. Kindle Edition.

References

1. Aabysova, M.A. (2011). Sotsiokulturna dynamika v konteksti hlobalizatsii [Sociocultural dynamics in the context of globalization]. *Visnyk Natsionalnoho aviatyinoho universytetu, Proceedings of the National Aviation University*, 1 (13), 117-122 [in Ukrainian].
2. Vithenshtain, L. (1995). Tractatus Logico-Philosophicus; Filosofski doslidzhennia [Tractatus Logico-Philosophicus; Philosophical Studies]. Kyiv: Osnovy [in Ukrainian].
3. Galkin, D.V. Kompyuternyye igrы kak fenomen sovremennoy kulture: opyt mezhdistsyplinarnogo issledovaniya [Computer games as a phenomenon of modern culture: the experience of interdisciplinary research]. *Otkrytyy mezhdistsyplinarnyy elektronnyy zhurnal "Gumanitarnaya informatika", Open interdisciplinary electronic journal "Humanitarian Informatics", Vol 4*. Retrieved from <http://huminf.tsu.ru/e-jurnal/magazine/4/gal2.htm> [in Russian].
4. Denikin, A.A. (2013). Mogut li videoigrы byt iskusstvom? [Can video games be art?]. *Mezhdunarodnyy Zhurnal Issledovaniy Kultury, International Journal of Cultural Research*, 2 (11), 90-96.

Retrieved from [http://www.culturalresearch.ru/files/open_issues/02_2013/JCR_02\(11\)_2013_Denikin.pdf](http://www.culturalresearch.ru/files/open_issues/02_2013/JCR_02(11)_2013_Denikin.pdf) [in Russian].

5. Dery, M. (2008). Skorost ubeganiya – kiberkultura na rubezhe vekov [Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century]. T. Parfenova (Transl.). Moscow: Ultra. Kultura. AST Moskva; Ekaterinburg: "U-Faktoriya" [in Russian].

6. Donovan, T. (2014). Igraj! Istoriya videoigr [Replay. The History Of Video Games]. I. Voronina (Transl.). Moscow: Beloe Yabloko [in Russian].

7. Drotianko, L.H. (2016). Funktsionalni transformatsii postneklasichnoi nauky v informatsionomu suspilstvi [Functional transformations of post-classical science in the information society]. *Visnyk Natsionalnoho aviatsiinoho universytetu, Proceedings of the National Aviation University*, 2(24), 14-18 [in Ukrainian].

8. Zhizhek, S. (2012). God nevozmozhnogo. Iskusstvo mechtat opasno [A year of the impossible. The art of dreaming is dangerous]. Moscow: Izd-vo Evropa [in Russian].

9. Istoriya videoigr – razvitye igrovoy industrii. *Sait "Industriya kompyuternykh igr", Site "Industry of computer games"*. Retrieved from <http://history-of-video-games.webflow.io/istoriya-videoigr> [in Russian].

10. Istoriya kompyuternykh igr. *Sait "Istoriya kompyuternykh igr", Site "History of computer games"*. Retrieved from http://gamesisart.ru/istoriya_kompyuternykh_igr.html [in Russian].

11. Kant, I. (1994). Kritika sposobnosti suzheniya [Critique of Judgment]. Moscow: «Iskusstvo» [in Russian].

12. Kastels, M. (2014). Galaktika Internet. Razmyshleniya ob Internete, biznese i obshchestve [The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business and Society]. A. Matveev, V. Haritonov (Transl.). Moscow: Izdatelstvo: U-Faktoriya [in Russian].

13. McLuhan, M. (2003). Ponimanie Media: Vnesnie rasshireniya cheloveka [Understanding Media: The Extensions of Man]. V. Nikolaeva (Transl.); M. Vavilova (Ed.). Moscow; Zhukovskij: «KANON-press-C», «Kuchkovo pole» [in Russian].

14. Masalov, A.G. Funktsii videoigr v sovremennom obshchestve [Functions of video games in modern society]. *Aktualni problemy rozvytku osvity, Actual problems of education development*. Retrieved from <http://dspace.nua.kharkov.ua/jspui/bitstream/123456789/608/1/%D0%9C%D0%B0%D1%81%D0%B0%D0%BB%D0%BE%D0%B2%20%D0%90.%D0%93.pdf> [in Russian].

15. Skorik, G.V. (2008). Chelovek v informatsionnom obshchestve: problema identifikatsii [Man in the information society: the problem of identification]. *Candidate's thesis*. Tomsk [in Russian].

16. Stanislavskaya, K.I. Kompiuterna hra yak mystetska forma [Computer game as an art form]. Retrieved from http://www.nbuu.gov.ua/old_jrn/Soc_Gum/Vdakk/2010_2/22.pdf [in Ukrainian].

17. Sukhov, G.E. (2006). Kompyuternyye igry kak obyekty kulturologicheskogo issledovaniya [Computer games as an object

of cultural research]. *Yaroslavskiy pedagogicheskii vestnik, Yaroslavl Pedagogical Bulletin*, 2, 18-20 [in Russian].

18. Matiukhina, O.A. (2010). Vplyv antychnosti na kulturu Ukrainy [The influence of Antiquity on the culture of Ukraine]. *Visnyk Natsionalnoho aviatsiinoho universytetu, Proceedings of the National Aviation University*, 2(12), 160-164 [in Ukrainian].

19. Platon (2014). Zakony. Poslezakoniye. Pisma [Laws. Post-law. Letters]. I.L. Pesenko (Ed.). Moscow: Nauka [in Russian].

20. Toffler, A. (1999). Tretia volna [The Third Wave]. Moscow: OOO «Firma «Izd-vo AST» [in Russian].

21. Haraway, D. (2005). Manifest kiborgov: nauka. tekhnologiya i sotsialisticheskii feminizm 1980-kh gg. [A Cyborg Manifesto]. *Gendernaya teoriya i iskusstvo. Antologiya: 1970-2000, Gender theory and art. Anthology: 1970-2000*. M.: ROSSPEN, 322-376 [in Russian].

22. Poda, T.A. (2013). Informatsiino-komunikatsiini tekhnologii v konteksti suchasnykh mizhnarodnykh vidnosyn:sotsialno-filosofskiy analiz [Information and communication technologies in the context of modern international relations: socio-philosophical analysis]. *Visnyk Natsionalnoho aviatsiinoho universytetu, Proceedings of the National Aviation University*, 2(18), 59-63 [in Ukrainian].

23. Skyba, O.P. (2016). Osoblyvosti sotsiokulturnoho vymiru virtualnoi realnosti [Features of socio-cultural dimension of virtual reality]. *Visnyk Natsionalnoho aviatsiinoho universytetu, Proceedings of the National Aviation University*, 2(24), 116-119 [in Ukrainian].

24. Kheyzinga, Y. (1997). Homo Ludens; Stati po istorii kultury [Homo Ludens; Articles on the history of culture]. D.V. Silvestrov (Ed.). Moscow: Progress-Tradiciya [in Russian].

25. Yugay, I.I. (2007). Kompyuternaya igra kak vid khudozhestvennoy praktiki [The computer game as a kind of artistic practice]. *Izvestiya Rossiyskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta im. A. I. Gertsena, Bulletin of the Russian State Pedagogical University. A. I. Herzen*, 14(37), 367-372 [in Russian].

26. Yahodzinskiy, S.M. (2016). Metodolohichni osnovy doslidzhennia nauky yak dyskursu [Methodological bases of research of science as discourse]. *Visnyk Natsionalnoho aviatsiinoho universytetu, Proceedings of the National Aviation University*, 2(24), 32-35 [in Ukrainian].

27. Meyrowitz, J. (1985). No Sense of Place: The Impact of Electronic Media on Social Behavior. Oxford University Press.

28. Meyrowitz, J. (2005). From Tribal to Global: A Brief History of Civilization from a McLuhanesque Perspective. NY : Hampton Press, 35-43.

29. Postman, N. (1990). Informing Ourselves to Death. Retrieved from https://w2.eff.org/Net_culture/Criticisms/informing_ourselves_to_death.paper.

30. Rushkoff, D. (2013). Present Shock: When Everything Happens Now. Penguin Group U.S. Kindle Edition.

И. П. Скиба

ВИДЕОИГРА КАК ФЕНОМЕН СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ

В статье проведено исследование видеоигры как феномена современной культуры. Традиционно историю видеоигр исследовали с позиций эволюции технических средств. Сегодня меняется подход к рассмотрению феномена видеоигр, которые все чаще рассматриваются в контексте понятия электронной культуры. Видеоигра является одним из жанров виртуальной художественной культуры, что сближает ее с искусством. Видеоигра также относится к популярной культуре в системе массового культурного производства. Она является разнообразно популярного искусства, основанного на массовом производстве художественной продукции. **Ключевые слова:** игра; видеоигра; искусство; культура; массовая культура; электронная культура; человек.

I. Skyba

VIDEO GAME AS A PHENOMENON OF MODERN CULTURE

Introduction. The relevance of the problem of the study, associated with the heavy spread of the phenomenon of video games in the world and in Ukraine, in particular, as well as the fact that video games in modern society are becoming a separate cultural sphere and bringing special subcultures to life, is substantiated. **The aim and tasks.** The aim of the article is to study video games as a phenomenon of modern culture. The article also aims to explore the characteristic cultural features of games (video games). **Research methods:** The methodological strategy of the research is based on socio-cultural, cultural-historical, systemic and comparative methodological approaches in their dialectical relationship. The combination of these approaches with the methods of analysis and synthesis, analogy, the principles of interconnection and development made it possible to study video games as a phenomenon of modern culture. **Research results.** Traditionally, the history of video games has been studied from the standpoint of the evolution of technical means. Today, the approach to considering the phenomenon of video games, which are increasingly considered in the context of the concept of electronic culture, is changing. Video game is one of the genres of virtual art culture, which brings it closer to art. It also belongs to the popular culture in the system of mass cultural production and is a kind of popular art, which is based on the mass production of artistic products. **Discussion.** The game has accompanied man and humanity since ancient times. The discussion outlines the dependence of changes of games on the different stages of cultural development (archaeoculture, paleoculture, neoculture, post-neoculture). **Conclusion.** As a result of the study, general conclusions were represented, which indicated the features of the origin, formation and development of video games, noted their place, role and meaning for the development of modern culture and society.

Key words: game; video game; art; culture; mass culture; electronic culture; man.