

тіла людини та його елементів), антропологічні (національність, раса, етнічна група) й функціональні властивості організму (постава, хода, жестикуляція, міміка, голос, артикуляція, мова тощо). З усіх ознак до пластичної культури актора можна віднести поставу, жести, ходу і міміку.

Тіло актора виступає своєрідним «пластичним матеріалом» («пластиліном чи глиною»), за допомогою якого актор створює, так би мовити, «ліпить» відповідний художній образ. У цьому контексті мистецтво актора в чомусь подібне до пластичних мистецтв. Але, на відміну від витворів пластичних мистецтв, у яких фіксуються результати художньої творчості митця, акторська гра — це жива, активна, пластично-культурна діяльність. Адже актор виступає і як креатор, котрий створює новий культурний продукт, і як репрезентант певної традиційної культури, і як суб'єкт театрального дійства, оскільки активно втілює певний художній образ, що віддзеркалює ту чи іншу культурно-історичну дійсність. Отже, пластична культура актора репрезентує широкий культурологічний контекст, має певні історичні та соціально-антропологічні виміри.

О. Козоріз

МАСОВІ БАГАТООСІБНІ ОНЛАЙНОВІ РОЛЬОВІ ІГРИ ЯК ПРОЯВ ГЛОБАЛІЗАЦІЙНИХ ОЗНАК СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ

О. Козоріз

MASS MULTIPLAYER ONLINE ROLE-PLAYING GAMES AS A MANIFESTATION OF GLOBALIZATION FEATURES OF MODERN CULTURE

Глобалізація сучасної культури — це процес поширення й інтеграції культурних елементів, цінностей, символів і практик на міжнародному рівні через технологічний прогрес, масові комунікації, економічні зв'язки й торгівлю, міграцію й асиміляцію людей. Процеси розвитку інформаційного суспільства і цифровізації та віртуалізації культури сприяють виникненню й активному розвитку таких явищ, як онлайн-ігри, геймерська культура, гейміфікація, а також формуванню метавесіву.

З цієї точки зору саме визначення масових багатоосібних онлайн-ігор, або MMORPG, відображає їхню сутність як глобального явища в сучасному цифровому світі. Термін MMORPG був введений розробником гри "Ultima Online" Річардом Герріотом у 1997 році. MMORPG (англ. massively multiplayer online role-playing game), або «масова багатоосібна онлайн-рольова гра», — це спеціальна гра онлайн, яка дозволяє тисячам і мільйонам географічно розподілених гравців одночасно грати в Інтернеті та взаємодіяти за допомогою своїх аватарів.

Наукова новизна дослідження полягає в тому, що ігри жанру MMORPG нині мало досліджені саме в культурологічному аспекті, як феномен сучасної культури. Варто виявити та дослідити їхній вплив на креативність, соціальний капітал і процеси культуротворення, виникнення нових культурних форм, зокрема у віртуальному просторі, проаналізувати їх як прояв глобалізації сучасної культури. Особлива увага приділяється впливу MMORPG на українське суспільство і культуру.

У XXI ст. масові багатоосібні онлайн-рольові ігри набувають все більшої популярності порівняно з іншими жанрами комерційних ігор. Звичайні онлайн-ігри згуртовують людей за допомогою мобільних телефонів, комп'ютерів та консолей, у

той час як MMORPG об'єднують людей у сталому віртуальному світі, у якому гравці розвивають персонажів і взаємодіють у довготривалих соціальних групах.

Прояв глобалізації можна помітити також у тому, що ігри часто включають елементи з різних культур, сприяють їх взаємному пізнанню і толерантності. Незважаючи на мовні й культурні розбіжності, гравці MMORPG знаходять комунікаційні можливості для взаємодії. Водночас ігри поліпшують вивчення і засвоєння іноземної мови — головним чином, англійської як мови міжнародного спілкування.

Створення дружби і альянсів у межах ігор перетинає національні та культурні кордони, відкриває шлях до транскультурного спілкування. MMORPG об'єднують людей різних соціальних станів, етносу, віросповідання в спільноти, де вони мають змогу вільно спілкуватися й розкривати різні грані своєї особистості, що сприяє самовираженню і підвищує креативні здібності. Також вирішується питання ідентичності: вибір персонажа та його ролі в MMORPG може відображати традиційні уявлення про стать, расу і культурну належність.

Доречно зазначити, що нині MMORPG значним чином впливають на популярну культуру: фільми, літературу та інші форми мистецтва. Віртуальні ігрові персонажі, створені гравцями, надають основу для певного стилю одягу, висловів, мемів, косплеїв, пісень. Виникають специфічні сленгові вирази, які виходять за межі ігрових спільнот і проникають у повсякденне життя.

Прояви глобалізації MMORPG можна простежити і в економічних аспектах: такі ігри є місцем взаємодії глобальних економік, включаючи ігрові валюти, які мають реальну вартість.

Водночас виникають питання етики та відповідальності гравців і розробників онлайн-ігор. Варто враховувати виклики, пов'язані з поведінкою в іграх, часто агресивною, та їхній вплив на реальне життя. Також слід зазначити, що процеси глобалізації культури сприяють створенню спільних стандартів, звичаїв і стилів життя, але водночас можуть викликати опір через страх перед втратою національної ідентичності або культурної автентичності. Проте, як уважає доктор культурології В. М. Шейко, ядро кожної культури має високий імунітет та опирається на проникненню і впливу інших культур. Тому маємо надію, що ми не тільки не втратимо свою національну і культурну ідентичність, а зможемо більше виразити й розкрити її людству завдяки сучасним інформаційним технологіям — зокрема віртуальним іграм.

Таким чином, розглядаючи майбутнє MMORPG в глобалізованому світі, можна зробити певні прогнози щодо розвитку жанру та його ролі в глобальному культурному ландшафті. Ігрові форми сучасної культури, зокрема MMORPG, можуть широко застосовуватись у навчально-виховному процесі для покращення засвоєння матеріалу та заохочувати до вивчення іноземних мов, особливо англійської. Також є перспективи відновити у віртуальному ігровому просторі MMORPG культурну спадщину України і відтворити втрачені шедеври у тривимірному форматі, що сприятиме популяризації національної культури.