

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;

- сприяє подоланню людьми їхніх стереотипних уявлень про оточуючий світ, зокрема про сусідні країни та народи;
- допомагає громадянам вийти зі стану замкнутості, ізоляціонізму, зацикленості та дослухатися до альтернативної думки, світосприйняття, шкали цінностей, які виражають як співвітчизники, так і представники інших країн.

І завдяки вищезгаданим функціям здатність до культурного діалогу комплексно реформує світогляд людини, впливає на її готовність вести продуктивний обмін досвідом з іншими народами та своїми співгромадянами. Також здатність індивіда вести культурний діалог у значній мірі впливає на його співіснування із оточуючими, визначає його моральну зрілість та соціальну самореалізацію.

Тепер ми розглянемо на прикладі стрічки В. Петерсена «Ворог Мій» (1985) те, як цінність культурного діалогу в житті людини було розкрито в кінематографі — у жанрі космічної фантастики.

Передусім для нас тут є важливим пролог фільму, де двоє головних героїв, — землянин Девідж та прибулець Джерібе, — брали участь у битві між людьми та інопланетянами, у ході якої зазнали катастрофи та приземлились на безлюдній планеті. Показовою тут є поведінка Уїлліса Девіджа, який з нестримною агресією та ворожнечею протистояв драку і намагався добити його на безлюдній планеті, хоча до цього ніколи не зустрічався з ним.

Те, як Девідж намагався вбити Джерібе в битві, називаючи його огидним черв'яком, — у цьому має місце іконічний знак. Він указує на шаблонне мислення: індивід упереджено сприймає певні події, поведінку, оточуючих, спираючись не на власне мислення, а бездумно повторюючи ті оцінки, що йому нав'язує ідеологія, оточення. А те, з якою лютью Уїлліс нападав на прибульця, прагнув його смерті — тут можна побачити знак-індекс, який виражає безжалісність: екстремальні ситуації придушують етичні норми людини так, що та не проявляє співчуття до ворогів і оточуючих, дбаючи лише про особисту безпеку.

Далі важливим є епізод, коли землянин та драк мали об'єднати зусилля, аби вижити в умовах незнайомої планети. Хоча прибулець Джерібе врятував Девіджа від підземного монстра, вилікував його рану — він зберігав недовіру до Уїлліса, тримаючи його зв'язаним. І навіть коли драк дозволив Девіджу збудувати їм житло, то супутники стали обмінюватися насмішками і презирством щодо їх зовнішності та світосприйняття.

Те, як інопланетянин Джерібе врятував Девіджа від ґрунтового монстра, не зважаючи на неприязнь — у цьому проявляється знак-символ. Він відображає милосердя як прояв гідності: одна людина допомагає іншій у випадку екзистенційної загрози чи потреби, навіть якщо вона зневажає цю особу, ворогує з нею. А те, як землянин та прибулець принижували один одного під час розбудови житла, — у цьому можна помітити іконічний знак, що вказує на самозамкнутість та небажання чути іншого: люди не можуть порозумітись і знайти спільну мову через те, що не бажають розвинути та зрозуміти світосприйняття й мотиви один одного.

Окрім того, важливим є епізод, коли Девідж та прибулець Джерібе з часом налагодили комунікацію і стали пізнавати культуру та світогляд один одного. Примітними є сцени, коли Уїлліс вивчав мову драка та еквівалент їхньої Біблії й коли супутники розкрили один одному своє походження .

Те, як землянин засвоював мову прибульця і його релігійні принципи — у цьому простежується іконічний знак. Він відображає прагнення зрозуміти інший

погляд: індивід, задля позитивної комунікації з особою, котра має інший світогляд, ментальність, пізнає її культуру та світосприйняття для уникнення конфліктних ситуацій. А те, як Девідж та Джеріббе розповіли один про одному про своє походження, — у цьому можна помітити знак-символ, який вказує на допущення чужої людини в особистий простір: по мірі спілкування людина демонструє свою порядність, доброзичливість, адекватність, і співбесідник може поволі впускати цю особу у своє приватне життя, розкриваючи їй певну інформацію щодо себе.

У горизонті культурного діалогу для нас важливим є і фінал стрічки: у прибульця Джеріббе народилась дитина і він заповів Девіджу виховати її та повернути в суспільство драків, оскільки сам помер після пологів. І Уїлліс гідно виконав свою обіцянку, навчивши малого прибульця рідній культурі, врятувавши від рабовласників та повернувши його до співвітчизників.

Те, як інопланетянин Джеріббе перед смертю просив Девіджа піклуватися про його дитину, — у цьому можна побачити іконічний знак. І цей знак відображає опору на близьких: коли перед людиною постає непростий виклик, з яким та не може впоратися самотужки, то вона дуже сподівається на підтримку близьких і друзів в таких умовах. А те, як Уїлліс навчив дитину культурі прибульців, інтегрував її в рідну спільноту — тут примітний знак-символ. Він вказує на прагнення стати на гідний шлях: виховуючи дитину, людина намагається навчити її тим культурним нормам та інтегрувати в те оточення, сприяючи тому, щоб вона змогла гармонійно адаптуватися в спільноті, розкрила свої кращі якості та швидше знайшла себе і свою соціальну роль.

Отже, у цьому дослідженні було з'ясовано, що культурний діалог, передусім, цінний для людини тим, що допомагає їй подолати ідеологічні та суспільні штампи в сприйнятті інших народів і різних соціальних груп. Також культурний діалог важливий для соціуму тим, що сприяє зниженню агресії й конфліктів у суспільстві на етнічно-ментальному ґрунті, пропонуючи обмін поглядами і досвідом замість розколу та провокацій. Звідси, культурний діалог цінний для людини і тим, що допомагає їй пізнати та проникнутися іншою картиною світу, системою пріоритетів і в підсумку — навчитись дослухатись та поважати альтернативні точку зору й досвід. Окрім того, культурний діалог значимий для індивіда тим, що відкриває нові перспективи для його кругозору та соціального зростання: пізнаючи інший світогляд, інші моральні уклади він може щось інтегрувати з цього досвіду в своє духовне, соціальне, кар'єрне життя.

*О. Жолудь*

### **АКТУАЛІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ СЦЕНІЧНИХ ПОДІЙ У ПРОЦЕСІ НАЦІОНАЛЬНОГО КУЛЬТУРОТВОРЕННЯ**

*O. Zholud*

### **ACTUALIZATION OF RESEARCH OF STAGE EVENTS IN THE PROCESS OF NATIONAL CULTURE CREATION**

Виборювання незалежності, гідного існування вільного народу та країни відбувається зокрема в культурній площині. Нині актуалізується підтримка захисників, постраждалих та населення загалом під час війни через організацію сценічних подій, івентів, спеціальних заходів, які забезпечують культурну інтеграцію, духовно-соціальний супровід у кризових ситуаціях. Водночас у переламні моменти