

Просування бойових дій поставило питання збереження закладів вищої освіти шляхом евакуації, відповідно виникла потреба у високопрофесійних та вмотивованих кадрах. Таким спеціалістом став Майборода Олександр Артемович, який з осені 1941 р. — по серпень 1942 р. працював директором наукової бібліотеки Українського об'єднаного державного університету (Харківського і Київського) в місті Кзил-Орда. Він був випускником Харківського інституту народної освіти, а з 1947 р., заступником з науково-навчальної роботи ХДБІ.

Таким чином можна зазначити, що виокремлена та узагальнена інформація з архівних матеріалів показує персоніфіковану соціальну складову ситуативної культури війни через роботу персоналії у військових інституціях за місцями призову на службу. Актуальність проблеми посилюється тим фактом, що на території УРСР, станом на 1941 р., ХДБІ був єдиним закладом, який випускав спеціалістів відповідного фаху. Також, аналіз зібраної інформації надав можливість побачити, що культурно-освітня робота, хоча і видозмінювалась залежно від наявних умов життя персоналії та знаходилась під впливом ідеології, але лишалась важливою частиною, напрямом, інструментом у війську, який був залучений задля досягнення довгострокової мети — завершення війни перемогою над нацизмом. У підсумку, зібрана інформація дозволяє фрагментарно заповнити лауну в дослідженні соціокультурної складової в історії ХДАК періоду німецько-радянської війни 1941–1945 рр. у контексті культурної парадигми Другої світової війни та може бути використана в подальших дослідженнях за темою.

О. Козоріз

ВПЛИВ МАСОВИХ БАГАТООСІБНИХ ОНЛАЙНОВИХ РОЛЬОВИХ ІГОР НА СВІТОВУ КУЛЬТУРУ ХХІ СТОЛІТТЯ

О. Козоріз

THE INFLUENCE OF MASS MULTIPLAYER ONLINE ROLE-PLAYING GAMES ON THE WORLD CULTURE OF THE XXI CENTURY

MMORPG, або «масова багатоосібна онлайн-рольова гра» (massively multiplayer online role-playing game) є спеціальною сюжетною онлайн-відеоігрою, у якій геймери, приймаючи за допомогою аватарів образ персонажів у віртуальному фантастичному світі, взаємодіють з великою кількістю інших гравців, розподілених географічно. Це поняття тісно пов'язане з MMO (Massively Multiplayer Online Game — масова багатоосібна онлайн-гра), проте від інших MMO-ігор MMORPG відрізняються нелінійною системою заохочень за вимогою. Основні ознаки MMORPG: рольова складова, особливе віртуальне ігрове середовище, присутність ігрових та неігрових персонажів, наявність сюжету та віртуальних предметів, завдань (квестів), спільнот геймерів (гільдій), винагород за сумісне проходження етапів гри.

Українські культурологи справедливо зауважують, що прогрес інформаційних технологій та Інтернету сприяє стрімкому підвищенню інформаційних потоків в економіці та інтенсифікації культурного обміну між країнами. Цей вплив дедалі підсилюється, поширюючи таким чином внесок культури на розвиток спільнот і процес глобалізації світової економіки. Відповідно, ігри MMORPG, як прояв глобалізаційних ознак суспільства ХХІ ст., мають вплив на світові культурні процеси в кількох аспектах: соціальної взаємодії, культури спільної гри, творчого

самовираження гравців, освітніх і професійних навичок, тематики та культурних наративів, впливу на медіа.

В аспекті соціальної взаємодії світ MMORPG слід розглядати не просто як тимчасове середовище для гри, а як соціальне місце, де створюються нові типи людських стосунків. Як зазначає доктор культурології К. В. Кислюк, у соціальному контексті віртуальна складова ігор цього жанру стає чинником формування нового типу особистості, що має унікальні здібності й креативні можливості для самореалізації. Активна участь у групових (гільдійних) заходах дає гравцям можливість спілкуватися з людьми різного етнічного, соціально-економічного й культурного походження. MMORPG створюють платформи для спілкування та взаємодії між користувачами з усього світу, які сприяють формуванню міжнародних спільнот і зміцненню зв'язків між людьми.

Щодо аспекту культури спільної гри, масові багатоосібні онлайн ігри базуються на командній роботі та кооперації, що відображає такі культурні цінності, як співпраця та взаємодопомога. Порівняно з онлайн соціальними мережами, такими як Facebook і Twitter, ігри жанру MMORPG вирізняються забезпеченням цільної соціальної взаємодії та взаємозалежних стосунків між геймерами. Це може укріплювати між людьми норми взаємності й загальної довіри як у віртуальному світі, так і полегшувати їх взаємодію в реальному житті.

Звертаючись до аспекту творчого самовираження, розвитку креативності гравців сприяє створення ними власних аватарів, історій та навіть нових форм мистецтва (фан-артів, анімацій). У спільнотах геймерів кожен користувач має менше обмежень у розкритті творчого потенціалу, здобутті нових навичок та подоланні таких психологічних проблем, як страху, смутку, відчуття самотності тощо. Практикуючи проходження складних квестів та завдань у віртуальному середовищі, гравці виявляються більш підготовленими до небезпечних ситуацій у реальному житті, у психологічному та практичному сенсах.

У сфері освіти та професійних навичок MMORPG розширюють світогляд, формують нові внутрішньоігрові віртуальні професії. Особлива структура MMORPG спонукає геймерів до синтезу, аналізу та оцінювання інформації із застосуванням критичного мислення задля подолання ігрових випробувань. Залежно від своїх сюжетних спрямувань, MMORPG позитивно впливають на розвиток креативності, вивчення іноземних мов і підвищення інтересу до інших культур. Відповідно, ігри цього жанру можна ще розглядати як віртуальні навчальні середовища, які допомагають гравцям набути уміння та навички XXI ст., що потенційно можуть бути використані поза грою.

Як приклад, такі відеоігри, як World of Warcraft, заохочують користувачів аналізувати нові ситуації, взаємодіяти з людьми, яких не знають у реальному житті, спільно вирішувати проблеми, стратегічно мислити та ефективно співпрацювати з метою успішного проходження ігрового рівня. Усі ці етапи відточують важливі навички для інтелектуальних працівників робочого простору XXI ст.

В аспекті тематики та культурних наративів слід зауважити, що багато відеоігор, і MMORPG зокрема, часто торкаються соціальних, культурних і філософських тем. Зацікавленість та осмислення цих проблем гравцями сприяє більш глибокому розумінню ними різних аспектів життя, зокрема питань ідентичності, дружби та моральних дилем.

Масові багатоосібні онлайніві рольові ігри безперечно впливають на медіа. Їх успіх та попит надихає митців на створення фільмів, серіалів, книг і коміксів, що розширює межі культурного контексту та популяризує жанр цих ігор. Окремо слід виокремити фільми, у яких спостерігаються не тільки сюжетна лінія та особливості MMORPG, а й взаємодія геймерів як у віртуальному, так і в реальному житті: «Першому гравцю приготуватися» (США, 2018), «Джуманджі: Поклик джунглів» (США, 2017), «Джуманджі: Наступний рівень» (США, 2019), «Персонаж» (США, 2021).

Таким чином, ігри жанру MMORPG не обмежуються лише повсякденним дозволям та розважальними моментами. Їх невід'ємні вимоги до віртуальної співпраці та взаємодії між користувачами для успішного проходження певних квестів впливають на позаігрову динаміку розвитку сучасного суспільства з його цінностями та культурою. З розвитком та удосконаленням технологій ця динаміка тільки посилюється, у зв'язку із чим захоплення людьми MMORPG все частіше відображається в різних формах у світовій масовій культурі XXI ст.

П. Хлебніков

НАРОДНОПІСЕННА КУЛЬТУРА ТА ДІЯЛЬНІСТЬ ЧЕРКАСЬКОГО НАРОДНОГО ХОРУ

P. Khliebnikov

FOLK SONG CULTURE AND ACTIVITIES OF THE CHERKASY FOLK CHOIR

Українська народнопісенна культура є першоосною всієї української музичної культури. У ній відображається багатовікова історія народу, його традиції, звичаї, обряди, мова; виховується любов до свого народу, країни та емоційне сприйняття дійсності.

Українська народнопісенна культура являє собою складне та об'ємне явище, в якому через пісню та її соціальне функціонування зберігаються та збагачуються духовні цінності суспільства, які передаються від покоління до покоління.

Черкаському народному хору належить особливе місце в українській музичній культурі, адже він є символом народної пісенної творчості Черкащини. Заснований у 1957 р., колектив став важливим представником музично-пісенного мистецтва регіону, зберігаючи та популяризуючи народні пісні та традиції, зберігаючи їх для майбутніх поколінь.

Хор був створений невдовзі після утворення Черкаської області у 1954 р., коли стало очевидно, що регіону потрібен не лише економічний, але й культурний розвиток. Філармонія Черкас, заснована в 1955 р., стала центром, де зароджувалися нові музичні колективи. Важливим кроком у культурному становленні стало рішення про створення хору, який мав відображати місцеві пісенні традиції.

Засновником хору став Микола Давидович Куц — випускник Київської консерваторії. Колектив швидко набрав талановитих виконавців, і вже через кілька місяців після створення хор здобув нагороди на Всеоюзному конкурсі молоді та студентів, став лауреатом й отримав срібну медаль, згодом отримав і державний статус.

Черкаський хор має унікальний виконавський стиль, збагачений місцевими музичними та хоровими традиціями. Кожен з керівників колективу, починаючи