

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
СУМСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ
ТА СОЦІАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ**



**СОЦІАЛЬНО-ГУМАНІТАРНІ
АСПЕКТИ РОЗВИТКУ СУЧАСНОГО
СУСПІЛЬСТВА**

**МАТЕРІАЛИ VII ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ
СТУДЕНТІВ, АСПІРАНТІВ, ВИКЛАДАЧІВ ТА СПІВРОБІТНИКІВ**

(Суми, 18-19 квітня 2019 року)

**Суми
2019**

References:

1. Белянин В. П. Основы психолингвистической диагностики. (Модели мира в литературе) / Белянин В. П. – М. : Тривола. – 2000. – 248 с.
2. Здоровега В. Й. Теорія і методика журналістської творчості [підруч.] / В. Й. Здоровега . – 2-е вид., перероб. і доп. – Львів : ПАІС, 2004. – 267 с.
3. Психологія журналістської творчості: Конспект лекцій / Укладач О. А. Кривопишина. – Суми : Вид-во СумДУ, 2009. – 131 с.
4. Садівнича М. В. Психологічні особливості відображення особистості публіциста в подорожніх картинах (на прикладі «Forbes Україна») [Текст] / М. В. Садівнича // Молодий вчений. – 2018. – №7. – С. 463–467.
5. Тертичний А. А. Жанры периодической печати [учеб. пособ.] / А. А. Тертичный. М. : – Аспект Пресс, 2000. – 310 с.
6. Khomenko T. (2018) Dialogical foundation of the publicist's communicative ethics: dialogical levels of the "Communicative pyramid". Social Communication Volume 1, 25–32.
7. Zhytaryuk M. (2016) Cognitive theories and the concept of journalism. Social Communication. Volume 1, 59–65.

Марія Малецька,

студентка Київського університету імені Бориса Грінченка

ВІДЕОГРА ЯК ЗАСІБ СОЦІАЛЬНОЇ КОМУНІКАЦІЇ

У сучасному інформаційному суспільстві комунікативний аспект постає невід'ємною складовою всіх форм суспільної взаємодії. Науковий аналіз соціальних комунікацій представлений міждисциплінарними та мультидисциплінарними дослідженнями, в основі яких розглядаються як правило соціально-психологічні чинники комунікаційної взаємодії. Малодослідженим напрямком соціальної комунікації наразі є відеоігри, як особливий засіб взаємодії суб'єктів соціального середовища. У вітчизняному науковому дискурсі феномен відеоігри досліджений найбільше у сфері

психології, до того ж, часто редукується до його негативних сторін. Актуальним сьогодні є різнопланове дослідження відеогри, у тому числі й розгляд відеоігор як засобу соціальної комунікації. Мета нашої розвідки – з'ясування феномену відеогри як специфічного засобу соціальної комунікації.

На сьогоднішній день поняття «комунікація» має безліч визначень, окреслених провідними науковцями різних фахових спрямувань на основі багатьох взаємопов'язаних підходів, кожен з яких окреслює певну передумову становлення, розвитку і функціонування соціальних систем, взаємодію з метою накопичування і передачі соціального досвіду. Найпоширенішим є визначення терміну «комунікація» як процес обміну інформацією між двома або більше особами [7, с. 600].

Відомий вітчизняний дослідник соціальних комунікацій Г. Почепцов у праці «Соціокомунікації і соціосистеми» називає соціальні комунікації «соціокомунікаціями» і пропонує визначення соціальних комунікацій у такому формулюванні: «соціокомунікації, або соціальні комунікації, є об'єднуючим поняттям для всіх комунікацій соціосистеми – приватних і публічних. Будь-яка комунікація сприяє соціалізації, оскільки збільшує область загальних знань і дій людей» [6].

У тлумачному словнику подано таке визначення соціальної комунікації: це процес, завдяки якому ідея передається від джерела до отримувача з метою зміни поведінки, соціальних знань та соціальних настанов останнього.

На думку Н. Білан, основними функціями соціальної комунікації постають:

1. Поширення суспільних цінностей, знань, інформації;
 2. Формування суспільної свідомості;
 3. Поширення та розвиток соціокультурних норм, здійснення соціокультурного обміну;
 4. Інтеграція та регулювання суспільних відносин, зокрема соціальних;
 5. Підготовка та сприяння участі громадськості у суспільній діяльності
- [4, с. 173].

Джерелом, яке передає певну ідею, може бути будь-який комунікативний продукт: книга, кінострічка, інформаційний буклет, інтернет-джерела, реклама тощо. Серед інших джерел відеогра як комунікативний продукт та засіб соціальної комунікації має певні особливості, що дозволяє виокремлювати її серед інших.

Специфічність відеогри як засобу соціальної комунікації закладене у множині її визначень. Дослідники відеоігор підкреслюють, що вона вимагає від гравця певної взаємодії. Саме тому, найбільш визначною рисою відеоігор є те, що вони інтерактивні. Перебіг подій розрахований на певний вплив гравця, рівень якого обумовлюється жанровою приналежністю та апаратним забезпеченням. До прикладу, у дослідженні «A Gameplay Definition through Videogame Classification», відеогра подається автором як «інтерактивна програма, що входить у взаємодію з гравцем» [2, с.1].

Дослідники К. Сален та Е. Зіммерман зосереджують свою увагу на формальній системі правил як параметрі, що визначає структуру відеогри та робить можливим її аналіз. Наявність такої системи також вимагає інтеракції, адже гравець має виконувати певну дію відповідно до правил або нехтуючи ними, якщо це можливо чи розраховано самою грою [3, с.99].

Наразі одним з найбільш комплексних досліджень, присвячених пошуку єдиної дефініції відеогри, є стаття Рафаелло Бергонсе, у якій він демонструє різні підходи до визначення відеогри, а потім подає їх синтез, який найбільш широко охоплює відеогра як складний феномен.

Р. Бергонсе охоплює так звані людологічний та наратологічний підходи до дефініції відеогри. Різниця між цими підходами полягає у дослідженні відеогри як наративу, оповіді, або як ігрової діяльності.

Після аналізу підходів до визначення Г. Фраски, Крофорда, Тавінора, К. Салена та Е. Зіммермана, Р. Бергонсе синтезує дефініцію та п'ять параметрів, які її складають.

Таким чином, відеогра це спосіб взаємодії між гравцем, машиною з електронним візуальним дисплеєм, та по можливості з іншими гравцями,

посередником для якої є значимий вигаданий контекст, та яка підкріплена емоціональним зв'язком між гравцем та результатами його дії у цьому вигаданому контексті [1].

Ця дефініція синтезована з п'яти ключових тез:

1. Відеогра це спосіб взаємодії між гравцем, машиною та, можливо, іншими гравцями;
2. Цей спосіб взаємодії підтримується вигаданим контекстом, засобами якого гравцем розподіляються смислові атрибути;
3. Вигаданий контекст формується у свідомості гравця через розпізнання та інтерпретацію візуальних паттернів на електронному дисплеї, так само як зв'язок між цими паттернами та діями гравця, введеними у пристрій з допомогою певної форми апаратури;
4. Візуальні паттерни та їх зв'язок з діями гравця пояснюються набором об'єктивних інструкцій, що у вигляді коду працюють на пристрої або вбудовані у технічне забезпечення;
5. Взаємодія, підкріплена емоціональною прив'язкою гравця до результатів його дій у поданому контексті [1].

В українському науковому дискурсі у дефініціях та дослідженнях відеогри увага акцентується на інших характеристиках феномену, хоча вони й мають спільний фундамент з прийнятими світовою наукою визначеннями. Комунікативному аспекту приділяється мало уваги, хоча інтерактивність відеогри у ряді визначень підкреслюється.

К. Кислюк, зазначає, що у результаті спеціальних наукових досліджень, зокрема, засвідчено, що комп'ютерна гра є жанром художньої творчості, адже інтегрує сучасні художні тенденції та відкриває інтерактивні форми взаємодії глядача з мистецьким середовищем [5].

Як можна побачити з поданих визначень, інтерактивна взаємодія гравця та відеогри виділяється як важлива характеристика цього феномену. Завдяки цьому відеоігри відкривають нові можливості комунікації та впливу на реципієнта, що досі були недосяжними для більшості комунікативних продуктів.

Іншим важливим комунікативним аспектом відеогри постає можливість грати з іншими гравцями з допомогою технічних засобів. Таким чином, відеогра формує особливий комунікативний простір, що дає можливість віртуальної комунікації за певними своїми правилами та законами, притаманними саме цій відеогрі.

Таким чином, відеогра це певний спосіб взаємодії між гравцем, програмою, у певних випадках – іншими гравцями, що за допомогою візуальної, аудіальної, тощо взаємодії з гравцем, встановлення емоційного зв'язку, передає гравцю певну інформацію. Ключовою характеристикою відеогри, що обумовлює специфічність відеогри як засобу комунікації, є інтерактивність, яка включає учасників у більш активну взаємодію із комунікативним продуктом.

Список використаних джерел:

1. Bergonse R. Fifty Years on, What Exactly is a Videogame? An Essentialistic Definitional Approach / Raffaello Bergonse // *The Computer Games Journal*. 6. 10. – 2017.
2. Djaouti D., Alvarez J., Jessel J-P. A gameplay definition through videogame classification / Djaouti, Damien and Alvarez, Julian and Jessel, Jean-Pierre and Methel, Gilles and Molinier, Pierre // *Int. J. Comput. Games Technol.* — Hindawi Publishing Corp., 2008. – Т. 2008. – С. 4:1-4:7.
3. Zimmerman, E., Salen, K. Rules of play – Game design fundamentals / Zimmerman, E., & Salen, K. // Boston, MA MIT Press, 2003
4. Білан Н. І. Соціальні комунікації в інформаційному суспільстві / Н. І. Білан // *Наукові записки Інституту журналістики*. – 2014. – Т. 56. – С. 171–175. – Режим доступу : http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nzizh_2014_56_35
5. Кислюк К. Перспективи комп'ютерних ігор у медіа-культурі ХХІ ст. / К. В. Кислюк // *Культура України*. – 2014. – Вип. 47. – С. 40–48.
6. Почепцов Г. Социальный инжиниринг: социо- и психотехники управления большими массами людей / Г. Почепцов. – К. : Альтерпрес, 2010. – 254 с.
7. Яремчук Л. В. Соціальна комунікація: становлення термінологічних засад галузі / Л. В. Яремчук // *Сучасні проблеми діяльності бібліотеки в умовах інформаційного суспільства : матеріали п'ятої міжнародної науково-практичної*

конференції, 11–12 вересня 2013 року, Львів / Міністерство освіти і науки, молоді та спорту України, Національний університет "Львівська політехніка", Науково-технічна бібліотека ; [редколегія : О. В. Шишка, Н. Е. Кунанець, Д. О. Тарасов, І. О. Белоус, Р. С. Самотий, А. І. Андрухів]. - Львів : Видавництво Львівської політехніки, 2013. – С. 599–603.

Науковий керівник: О. В. Горбань – д. філос. н., професор кафедри філософії
Історико-філософського факультету
Київського університету імені Бориса Грінченка

Людмила Овсянкіна,

к. філос. н., доц., доцент кафедри філософії

Київського університету імені Бориса Грінченка

ПРОБЛЕМА СОЦІАЛЬНОЇ ІНТЕГРАЦІЇ ТА ДІАЛОГУ В СУЧАСНОМУ УКРАЇНСЬКОМУ СУСПІЛЬСТВІ

Актуалізація проблеми соціальної інтеграції та чинників, що консолідують сучасний український соціум і забезпечують його політичну стабільність, не є випадковою. Вона, безумовно, є відображенням усіх кардинальних змін як у суспільстві, так й у свідомості людей, зростаючої суспільної потреби вийти на відкритий діалог для подальшого вдосконалення соціальних відносин.

Сьогодні проблема кризи моральних цінностей та належного ставлення до історичного минулого в Україні є важливою соціально-філософською проблемою, що потребує уваги усієї громадськості. На наш погляд, для створення дієвого механізму консолідації українського соціуму необхідно виявити його актуальні соціальні потреби, інтереси, цінності та розробити механізми побудови чіткої національної ідеї.