

УДК 008:004.946

В. Брик, Т. Чоп

Тернопільський національний університет ім. І.Пулюя (Україна)

ФІЛОСОФІЯ ДОЗВІЛЛЯ В НОВУ ЕПОХУ

V. Bryk, T. Chop

PHILOSOPHY OF ENTERTAINMENT IN A NEW ERA

Сучасне суспільство - це стрімкий розвиток інформаційних технологій та телекомунікаційних систем. Інтернет-простір стає ядром цього розвитку, тепер він є не лише вмістилищем інформації, але й життєвою реальністю для людства. Реальністю, яка допомагає не лише в робочих питаннях, але й в час відпочинку, поняття якого з кожним роком розширюється.

Сучасне уявлення про дозвілля як «вільний час», «святковий час» пов'язане з економічними, культурними і технологічними змінами XIX-XX століття, з приходом індустріальної епохи. Розвиток промисловості, розділення та організації праці зруйнували монополію характерного для традиційних суспільства єдиного циклу чергування праці та відпочинку, стимулюючи розмежування цих двох сфер, що сприяло появі важливого для дискурсу модерну категорії часу дозвілля. [1]

Не малу роль у становленні культури дозвілля зіграла переоцінка самої суті особистості, її свободи у волевиявленні, самовираженні, самостійній, незалежній від держави діяльності. Соціальна, політична та економічна свобода також стала причиною появи індустрії дозвілля (кіно, музика, медіа). Зрештою, оновився сам формат дозвілля, який тепер почав протікати у трьох площинах: реальній, віртуальній та ідеальній. [2] Пластичність людської темпоральності, її структурованості та тієї частини, яка відповідає за роботу, стала особливо помітна у останні роки. Збільшення вільного часу повело за собою більшу залученість у сферу розваг, а остання набуває в наші роки небувалих модифікацій.

Віртуальний мережевий простір інтернету — це безліч можливостей для найрізноманітніших творчих проявів і діяльності людей. Завдяки інтернету люди здобувають освіту, сплачують податки, купують речі, грають в ігри, знаходять простір для реалізації талантів тощо. Актуальність віртуального дозвілля визначається переломним моментом в історії людства, що виражається у процесах зміни способу існування людини і суспільства. Так, комп'ютерні віртуальні реальності змінюють традиційні уявлення про деякі поняття та явища, зокрема, уявлення про простір, існування тощо. Якщо раніше людина могла бути присутньою тільки в одній точці простору, то з розвитком технічних засобів вона змогла бути присутньою в тій чи іншій точці простору віртуально, незалежно від місця свого фізичного знаходження. [3]

Ось кілька основних змін у розважальних технологіях, які відбулись за останні роки:

Просторовий відео дизайн/Spatial Video Design

В останні роки ми спостерігаємо різке зростання використання та популярності проєкційного картографування. Цей складний метод відеографічного відображення не лише створює приголомшливий контент, але здатний одночасно запускати вміст на різних поверхнях у межах одного простору. Ця революційна концепція змінить спосіб транспортування експонатів, які зможуть мандрувати по всьому світу, та можливості в дизайні заходів, використовуючи розважальні технології як головний інструмент творчих концепцій.

Досвід занурення/Immersive Experiences

Секція 2. Соціальні аспекти техніки

Це, безумовно, сучасне поняття. Сам термін відноситься до стимульованого сенсорного досвіду, який змінює весь психічний і фізичний стан аудиторії. Завдяки детальному плануванню, точному розміщенню аудіо-сигналів, яскравій графіці та драматургії, фахівці з розваг тепер можуть створювати абсолютно нові світи.

Технологічний декор/Technological Decor

Не потрібно турбуватися про витрачені ресурси або обмежену кольорову палітру. Завдяки останнім технологіям, розваги та декор можуть стати одним цілим, щоб створити ефектне та тривале враження на гостей. Досвід події тепер може бути розроблений за допомогою елемента часу, запрограмованого декору, який має можливість змінювати естетику середовища протягом усієї тривалості події.

Метаморфічна постановка/Metamorphic Staging

Кінетична сценічна творчість - завжди вражає глядачів на великих концертах та церемоніях. Тепер незалежність рухомих частинок загальної композиції стає ще неймовірнішою за допомогою комбінації робототехніки та цифрових екранів. Ця концепція дозволяє поєднати виконання та задум в межах одного цифрового дизайну, що забезпечує безпрецедентну гнучкість та більш високий рівень взаємодії з аудиторією.[5]

Розвиток технологій комп'ютерної віртуальної реальності призводить до радикальної зміни стійкого поля культури, що традиційно склалося та виражається через такі ефекти: трансформації соціальної структури сучасного суспільства; традиційних типів ідентифікації, культурного простору/часу, типів комунікації, мислення і свідомості; традиційного поля соціальної стратифікації; способів і видів соціалізації та інкультурації індивіда; стійких мовних практик; соціокультурних переваг і дозвілєвих орієнтацій населення. Відносини людини зі світом під впливом віртуалізації культури, з одного боку, сприяють розвиткові особи, розширюють культурне поле її життя, породжують нові смислоутворюючі центри; з іншого – чинять деформуючу дію, змінюючи образ мислення і менталітет, культурні норми і цінності. Спостерігається тенденція до індивідуалізації, що полягає в розширенні діапазону сценаріїв стилю життя, форм «включеності» в соціум за допомогою входження до віртуальних співтовариств.[6]

Література

1. «Рождение досуга»: возникновение и эволюция понятия в XIX веке [Електр. ресурс]. – Режим доступу:<https://postnauka.ru/longreads/25099>
2. Андреева С. Феномен досуга [Електр. ресурс]. – Режим доступу: <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-dosuga-istoriya-i-sovremennost/viewer>
3. Трач Ю. Особливості віртуальної реальності в сучасній культурі // Питання культурології : зб. наук. праць. Вип. 30 / Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. – Київ, 2014. – С. 127–134.
4. Юхвид О. В. Философские проблемы виртуальной реальности и искусственного интеллекта [Електр. ресурс]. – Режим доступу: http://www.yukhvid.narod.ru/Philosophic_problems.htm
5. A New Era of Entertainment Technology [Електр. ресурс]. Режим доступу: <https://www.creativiva.com/a-new-era-of-entertainment-technology>
6. Волинець В. Віртуалізація культури в добу інтернет-технологій [Електр. ресурс]. – Режим доступу: <http://knukim.edu.ua/wp-content/uploads/2019/03/volunets.pdf>