

3. Береговой Я. А. За что бог изгнал из рая Адама и Еву? // Магистр. – 1995. – № 3. – С. 90.
4. Видт И. Е. Образование как феномен культуры: Эволюция образовательных моделей в историко-культурном процессе. – Автореферат дис. ... 13.00.01, д. пед. н. Тюмень, 2003. – 382 с.
5. Шмонин Д. В. Философия, теология и ценностно-смысловая сфера в образовании // Вестник Русской христианской гуманитарной академии. – 2015. – Том 16. – Выпуск 4. – С. 207-222. – С. 210.
6. Свящ. Михаил Легеев “У истоков богословия образования: Климент Александрийский и историческое преемство его взглядов на педагогику” // Вестник Русской Христианской гуманитарной Академии. – 2016. – Том 17. – Выпуск 4. – С. 26-34. – С. 29.

Dobrodum Olga. PHILOSOPHY OF EDUCATION AND MODERN INFORMATION TECHNOLOGIES

The article declares the exceptional importance of information technology for education. One can assume the demand for the development of a number of problems that arise in the era of new media, as well as the methodological and conceptual apparatus in the dialogue between teachers and philosophers, theologians and religious scholars, sociologists and cultural scientists, managers and programmers.

Keywords: *information technology, philosophy of education, cultural values, new media, multidisciplinary, educational system, World Wide Web.*

УДК 008:791.4:7.01

ВОРОЖЕЙКІН Є. П.,
кандидат філософських наук,
асистент кафедри культурології та філософської антропології
НПУ імені М. П. Драгоманова

**ПОСТ-КІНО: ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ
 ЯК ІНДИВІДУАЛЬНИЙ РЕЦЕПТИВНИЙ ЕКРАННИЙ ДОСВІД**

В статті зроблений аналіз віртуальної реальності, як однієї з форм пост-кіно. Визначено, що на противагу кінематографу, віртуальна реальність формує індивідуальний, а не масовий рецептивний екранний досвід. Зазначено, що віртуальна реальність має більш ефектну дію ніж кіно, адже має вроджений інтимний характер – поміщає глядача у саму середину історії.

Ключові слова: *екранна культура, пост-кіно, віртуальна реальність, індивідуалізація, кінематограф, медіа.*

Кінематограф вважався головним екранним медіа у ХХ столітті. Проте у ХХІ столітті він поступово втратив свою позицію, через появу цілого ряду електронних, а пізніше цифрових інновацій. Ця зміна акцентів зовсім не привела до того, що кінематограф зник повністю, а сформувала дві тенденції: пост-кінематографічність та пост-кіно. Пост-кінематографічність є процесом того, як трансформується кінематограф у нових технічних реаліях, як він здійснює процес ремедіації – вдосконалює чи змінює свою художню мову для конкуренції з іншими медіа [1, с. 55]. Пост-кіно, у свою чергу, є сферою розвитку нових медіа, які є нащадками кінематографу, тобто такими, що використовують певні структурні елементи та сутнісні особливості кінематографу.

Одним із таких нових екранних медіа є віртуальна реальність. Віртуальна реальність зараз, головним чином, асоціюється зі сферою атракціонів – ми можемо зустріти автомати, які пропонують отримати певний віртуальний досвід, у більшості парків розваг та торгових центрах. Але, також, віртуальна реальність використовується і для розповіді важливих історій. Саме через це, більшість сучасних кінофестивалів присвячують віртуальній реальності свої окремі програми. Так, Венеціанський кінофестиваль у 2017 році створить розділ, присвячений віртуальним фільмам. Сьогодні мають у своїх програмах твори віртуальної реальності й такі відомі кінофестивали, як: Каннський, Берлінський та “Санденс”.

Віртуальна реальність є новою формою кінематографічного погляду, який у даному випадку є рухомим – із пливучою “точкою зору”. Віртуальна реальність пропонує себе як новий вид камери. На відміну від традиційного кіно, віртуальна реальність дозволяє глядачу контролювати розміщення і тривалість кожного кадру, щоб маніпулювати власною точкою зору [1, с. 235]. У віртуальній реальності глядач має те, що математики характеризують як шість ступенів свободи, адже є шість різних способів, якими людина може змінювати положення свого візуального оточення [1, с. 230]. Вона може залишитися в одному місці й перемістити кут огляду вгору чи вниз, вліво чи вправо, або з боку в бік. Крім того, вона може тримати кут огляду фіксованим і перемістити точку зору в трьох просторових вимірах: вгору чи вниз, вліво чи вправо, вперед чи назад.

Віртуальна реальність слідує принципу immersive (у перекладі з англ. занурення), її інтерактивність збільшує емоційне залучення глядача [2]. Джеймс Джордж, співзасновник компанії “Scatter” і технічний директор компанії “Blackout”, називає твори віртуальної реальності досвідом, а не фільмами [2]. Завдяки спеціальній гарнітурі глядач переноситься в абсолютно реалістичний простір. Він дивиться по сторонах і бачить людей, бачить, що хтось із них знаходиться у депресії, а хтось навпаки є веселим. Він існує у просторі й може реагувати на всі дрібні моменти.

Віртуальна реальність усуває дистанцію між глядачем і героями, але, також, усуває зв'язок з іншими глядачами. За останні 5-10 років розвитку екранних медіа ми можемо спостерігати поступову тенденцію фізичного відчуження під час перегляду відео. Комп'ютер, планшет, смартфон, відео-онлайн сервіси, стримінгові компанії сприяли індивідуалізації екранного досвіду, і віртуальна реальність – це ще один крок у цьому напрямку. Втрачається відчуття причетності, яке виникає у людей, коли вони разом, одночасно споживають одну і ту ж продукцію: дивляться футбол, слухають новини тощо. Кінотеатр у силу своєї величини, технічної характеристики та рівня сервісу це відчуття давав, а віртуальна реальність функціонує зовсім іншим чином. І хоч з однієї сторони, ми втрачаємо особливий соціальний ритуал, проте з іншої отримуємо більший зв'язок із персонажами та історією.

Лілі Болдуїн, чий віртуальний фільм “Через тебе” був представлений на кінофестивалі “Санденс” говорить, що віртуальна реальність може повернути нас до себе, з її точки зору, віртуальна реальність є протилежною до уникнення та ескапізму [3]. “Через тебе” є інтимною любовною історією. Сашка Анселд, спів автор цього фільму, говорить, що центральним образом для них було почуття пам'яті про втрачене кохання [3]. Віртуальна реальність дозволяє нам прожити історію головної героїні Джулії через передачу її спогадів. Л. Болдуїн говорить, що вродженою здатністю віртуальної реальності є почуття провини та інтимності, яке вона пропонує глядачу, поміщаючи його всередину того, що відбувається навколо головного героя [3].

Отже, віртуальна реальність є однією з форм пост-кіно, яка, на противагу кінематографу, сприяє не масовому, а індивідуальному рецептивному екранному досвіду. Завдяки особливостям свого функціонування віртуальна реальність здійснює “занурення” глядача у середину історії, збільшує емоційне залучення, а значить є ефективним засобом для рефлексії – замислення над важливими життєвими питаннями.

Література

1. Bolter D. Remediation: Understanding New Media / D. Bolter, R. Grusin. – Cambridge : MIT Press, 2000. – 312 с.
2. Dowd V. Is 2017 the year of virtual reality film-making? [Електронний ресурс] / Vincent Dowd // BBC. – 2017. – Режим доступу до ресурсу : <http://www.bbc.com/news/entertainment-arts-39623148>.
3. Virtual Reality // ‘Through You’: An Interview with Saschka Unseld and Lily Baldwin [Електронний ресурс] // Berlin Art Link. – 2017. – Режим доступу до ресурсу : <http://www.berlinartlink.com/2017/02/02/virtual-reality-through-you-an-interview-with-saschka-unseld-and-lily-baldwin/>.

ВОРОЖЕЙКИН Е. П. ПОСТ-КИНО: ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ КАК ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ РЕЦЕПТИВНЫЙ ЭКРАННЫЙ ОПЫТ

В статье сделан анализ виртуальной реальности, как одной из форм пост-кино. Определено, что в противовес кинематографу, виртуальная реальность формирует индивидуальный, а не массовый

рецептивний екранний опыт. Отмечено, что виртуальная реальность действует эффективнее, чем кино, ведь имеет врождённый интимный характер – помещает зрителя внутрь истории.

Ключевые слова: экранная культура, пост-кино, виртуальная реальность, индивидуализация, кинематограф, медиа.

Vorozheikin Yevgen. POST-CINEMA: VIRTUAL REALITY AS AN INDIVIDUAL RECEPTIVE SCREEN EXPERIENCE

The article analyzes virtual reality as one of the forms of post-cinema. The article identifies that in contrast to the cinema, virtual reality forms an individual receptive screen experience, rather than a mass receptive screen experience. The article notes that virtual reality acts more efficiently than cinema, because it has a congenital intimate character – it puts the viewer inside story.

Keywords: screen culture, post-cinema, virtual reality, individualization, cinema, media.

УДК 1(091).128

НЕСТЕРЕНКО П. О.
аспірант кафедри культурології
та філософської антропології
НПУ ім. М. П. Драгоманова
Науковий керівник: доктор філософських наук,
професор Хамітов Назіп Віленович

ЛИКИ СМЕРТІ: СМИСЛ ТАНАТОСУ В ЛЮДСЬКОМУ БУТТІ

В статті зроблено спробу розкрити смисл смерті в людському бутті та розглянути види і лики Танатосу. Проблема смерті полягає в тому, що вона незримо завжди з нами. Кожен наш видих повітря – це символічна смерть і кожен вдих кисню – символічне воскресіння з мертвих. Серед ликів Танатосу в людському бутті можна виділити: смерть як тотальне розслаблення, смерть як сон, будь-яке закінчення як смерть, оргазм як мала смерть, божевілля як вид смерті.

Ключові слова: смерть, безсмертя, Танатос, особистість, лики смерті, смисл.

Максимальне розслаблення тіла людини настає в перші хвилини після смерті. За Гераклітом, “життя і смерть присутні як у житті, так і в смерті: коли ми живі, то душі наші мертві й поховані в нас, коли ми вмираємо, то душі оживають і живуть” [4, с. 166]. В античній міфології Танатос – бог смерті. Особливо у Спарті шанували культ цього божества, який вважався уособленням смерті, братом-близнюком Гіпноса (бога сну), та сином Ночі (богині Нікс). Танатоса часто зображували у вигляді молодого хлопця з чорними крилами, а у його руках були погаслий смолоскип та меч.

Український дослідник Н. В. Хамітов говорить про екзистенціальні передумови конструктивних і деструктивних виявів людського буття та звертається до “архетипових для європейської культури міфологем Ероса і Танатоса” [4, с. 167]. Посилаючись на Шопенгауера, Зігмунд Фройд стверджував, що “метою життя є смерть” [1, с. 38]. Фрейд визнавав існування інстинкту смерті і називав його ім'ям античного бога Танатоса. “Інстинкти смерті, які називаються Танатос, – лежать в основі всіх проявів жорстокості, агресії, самогубств і вбивств” – говорять теоретики особистості Л. Х'елл та Д. Зіглер [5, с. 117]. Надалі в нашому дослідженні ми будемо синонімізувати категорії “Смерть” та “Танатос”.

За дослідником-танатологом В. Ю. Баскаковим можна виділити наступні символічні лики смерті в людському бутті [3, с. 8-23]:

1. *Тотальне розслаблення як смерть.* Російське слово “покойник” походить від слова “покой”. Всякий раз, коли тіло людини досягає максимального розслаблення та контроль свідомості послаблюється, людина символічно уподібнюється мерцю. Тобто релаксація (наприклад, йогічні