

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ОДЕСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ІНСТИТУТ КОМП'ЮТЕРНИХ СИСТЕМ

МАТЕРІАЛИ ДЕВ'ЯТОЇ  
МІЖНАРОДНОЇ НАУКОВОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ  
СТУДЕНТІВ ТА МОЛОДИХ ВЧЕНІХ



ПРИСВЯЧЕНА 55-РІЧЧЮ  
ІНСТИТУТУ КОМП'ЮТЕРНИХ СИСТЕМ

“ Сучасні інформаційні технології 2019 ”

“ Modern Information Technology 2019 ”



**NetCracker®**



23-24 травня

Одеса  
«Екологія»  
2019

УДК 004.946

**ВИКОРИСТАННЯ КОНТРОЛЕРУ РУХІВ ЛЮДИНИ У СВІТЛІ  
СОЦІОКОМУНІКАТИВНОГО ДОСВІДУ НА ПРИКЛАДІ РИТУАЛЬНОЇ  
КОМУНІКАЦІЇ**

Волков С.В., Пенчев М.П.

к.н. з соц. ком, доцент Мельник С.П.

Громадська організація «Школа проектування комп'ютерних ігор»

Одеський національний політехнічний університет, УКРАЇНА

**АНОТАЦІЯ.** В роботі представлено способи використання комп'ютерних ігор з контролерами рухів людини на прикладі ритуальної комунікації. Описано види функціонування комп'ютерних ігор через соціокомунікативну призму та показано взаємодії рівнів ритуальної комунікації стосовно ігор з використанням контролерами рухів людини на прикладі MS Kinect.

**Вступ.** Ще недавно світ затрясла новина про появу контролеру рухів людини *Microsoft Kinect*. Інженери відкинули всі стереотипи й створили принципово новий тип контролера.

*Kinect* має цілу низку переваг у порівнянні з іншими конкуруючими продуктами:

- не вимагає додаткових пристроїв,
- залишає вільними руки,
- розпізнає рух всього тіла, а не тільки рук,
- розпізнає рух до 5 осіб одчасно,
- розпізнає голос,
- не вимагає зарядки або заміни батарейок,
- уміє визначати рухи та жести будь-якої складності [1].

Танцювальні ігри *dance central* та *just dance* ще більше розширили інтерактивні можливості застосування *Kinect*, а також розширили соціокомунікативний діапазон комп'ютерних ігор. **Метою роботи** є дослідження особливостей роботи з *Kinect* у світлі соціокомунікативного досвіду на прикладі ритуальної комунікації.

**Основна частина роботи.** *Ритуал* (від лат. *ritualis* – обрядовий) – це вид обряду, історично сформована форма символічного поведіння, упорядкована система дій (у тому числі, мовленнєвих) для вираження певних соціальних і культурних взаємин і цінностей. Ритуал відіграє важливу роль у релігії, офіційних церемоніях і окремих формах побутового поведіння (цивільна обрядовість, етикет, дипломатичний протокол тощо.).

Вже в первісному суспільстві комунікація виконувала ритуально-інформаційну функцію. Ритуали виявляються важливого складового життя будь-якого суспільства. Вони містять у собі чіткі комунікативні повідомлення.

Властиво, гра на зорі людської цивілізації була в певному змісті ритуалом, у процесі якого людина за допомогою ритуальних дій прилучалася до сакрального світу, до священної історії свого роду й плем'я й просто здобувала навички у вигляді магічної сили, що вона успадковувала від предків за допомогою здійснення певних обрядових дій.

Ритуальна комунікація здійснюється в символічно-перформансному просторі. На сьогоднішній день ритуальну комунікацію можна розглядати в трьох аспектах: перформансна комунікація, соціально-ритуальна комунікація та міфологічна комунікація.

*Перформансна* (*performance* – подання, спектакль) комунікація ґрунтується на ритуалах, які несуть у собі символічно виражені комунікативні повідомлення. Перформансна комунікація часто характеризується театральністю зі своїми правилами й ролями. Під її впливом відбуваються не тільки культурні, але й політичні заходи. У рамках зв'язків із громадськістю, наприклад, ритуали перетворюються в таке явище, як презентації, флеш-моби й т. п.

Стосовно до комп'ютерних ігор перформансна комунікація проявляється у вигляді видовищних чемпіонатів з спортивних комп'ютерних іграх, які являють собою вражаючі шоу.

Також сюди можна віднести властиво презентації нових ігор і флеш-моби, у яких задіюється *Kinect*.

*Соціально-ритуальна* комунікація призначена для підтримки норм і звичаїв культурного поведіння. Сюди ставляться загальноприйняті фрази вітання при зустрічі й розставанні: «Здрастуйте!», «Добрий день!», «На все добре!», а так само процедури знайомств, звичаї гостинності, поздоровлення тощо.

Аналогічні ритуали можуть бути задіяні в іграх з кінектами, як й елементи ритуальної симуляції в іграх з танцювальними па, жестами.

*Міфологічна комунікація* (міфокомунікація) – це більше складний вид взаємодії людей на основі ритуалу. Зв'язок обряду (ритуалу) з міфом давно відзначена дослідниками. Обряд становить як би інсценівку міфу, а міф виступає як пояснення або обґрунтування чиненого обряду, його тлумачення. Наприклад, ритуальне жертвопринесення древніх ацтеків відбувалося, для того, щоб Сонце продовжувало рухатися по небі. І цей кривавий обряд тісно пов'язаний з міфом про Кецалькоатля.

У процесі реальної міфологічної комунікації знаки (слова, жести) нормуються, є частиною ритуалу, що розповідає міф. Оцінка речей приводить до нормування правил побудови й використання знаків, куди незмінно включаються особистісні змісти й переживання. Це створює можливість виходу за межі звичайного, щоб вибудувати інший сакральний, незрозумілий непосвяченим світ, відбитий уже в релігійній свідомості [2, 56]. Тому не дивно, що народні танці раніше були ритуальною інсценівкою міфу, а гра була невід'ємною її складовою (наприклад давньогрецький танець хоро й міф про Тезея): давньогрецький танець хоро як й орнамент меандр тісно пов'язаний з міфом про Тезея (увійшовши в лабіринт і виходячи з нього юнаки й дівчини, які шли за Тезеєм, тримались за руки). У сучасній культурі використовуються образи та мотиви давньогрецької міфології про Тезея в антуражі кіберпанку. Винятком не стали й комп'ютерні ігри, в яких творці ігор заміняють актуальні проблеми людей спрощеним уявленням про вічну боротьбу двох міфологізованих спільнот. Наприклад, гра «*Theseus*», «*Тезей: повернення героя*» тощо [3]. Кожний герой у комп'ютерній грі повторює архетипічні дії, де війна відновляє боротьбу між Добром та Злом, несправедливість ототожнюється зі стражданнями Рятівника. Тому подібне сприйняття перетворюється в міфологічне.

**Висновки.** Таким чином, ритуал, перформанс та міф у соціокомунікативній діяльності сучасної людини представляють певну граматику поведіння й несуть свою естетичну спрямованість. Комп'ютерні ігри, в тому числі й в купі з *Kinect*, конструюючи реальність, формують свій – новий міфологічний простір.

### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Кинект на ПК Windows – окно в будущее (опыт использования на ПК) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://3dprinter.ua/kinect/>
2. Мельник, С. Особливості маніпулятивного аспекту міфологічної комунікації [Текст] / С. Мельник // Аркадія. – Одеса : ФОП Грінь Д. С., 2014. – № 4 (41). – С. 55 – 59.
3. Обзор игры Theseus: день сурка по-древнегречески [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://hi-news.ru/games/obzor-igrы-theseus-den-surka-po-drevnegrechieski.html>