

БАБЕНКО В.М.,

кандидат філософських наук, доцент,
кафедра гуманітарної підготовки,
Донбаська національна академія
будівництва і архітектури,
м. Краматорськ, Україна

ІВАНОВА О.В.,

старший викладач, кафедра
гуманітарної підготовки, Донбаська
національна академія будівництва і
архітектури, м. Краматорськ, Україна

БОЙКО В.Р.,

асистент, кафедра будівельних
конструкцій, будівель та споруд,
Донбаська національна академія
будівництва і архітектури,
м. Краматорськ, Україна

СУЧАСНА ІТ-РЕВОЛЮЦІЯ І ТРАНСФОРМАЦІЯ ЗМІСТУ ТА СЕНСУ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ ПІД ВПЛИВОМ ЇЇ ЧИННИКІВ

BABENKO V.M., IVANOVA O.V., BOYKO V.R. Modern IT revolution and transformation of the content and meaning of the educational process under the influence of its factors. *The work focuses on the phenomena manifested during the initial process of the transformation of educational activities under the influence of the modern IT revolution, which are researched from the philosophical and worldview standpoints. There have been considered the historical roots, current forms and methods of the educational process development and their similarity with such concepts as mimesis, game, theater. Based on the Actor-network theory (ANT) there have been pointed out the profound insights of such concepts as the world-network and the world-game. Being the key concept in the modern process of the IT revolution, the game concept is analyzed from its praxeological and heuristic point of view. It is admitted that nowadays because of its prognostic functions the notion of game becomes more multivalent and it includes a great variability of further*

scenarios of human development in terms of «quantum uncertainty». There have been emphasized the risks which may be caused from the attempts to absolutize the game phenomenon within the Actor-network theory being, both for the individual and for humanity as a whole.

Keywords: *IT revolution, information, education, Actor-network theory (ANT), world-network, world-game, mimesis.*

БАБЕНКО В.М., ІВАНОВА О.В., БОЙКО В.Р. Сучасна ІТ-революція і трансформація змісту та сенсу освітнього процесу під впливом її чинників. *З філософсько-світоглядних позицій досліджуються явища, проявлені в ході початкового процесу трансформації освітньої діяльності під впливом сучасної ІТ-революції. Розглядаються історичні коріння та аналогічність відмічених у наш час форм і методів розвитку освітнього процесу з такими поняттями, як «мімесіс», «гра», «театр». На основі акторно-мережевої теорії визначається глибоке філософське підґрунтя понять «світ-мережа» та «світ-гра». Як ключова складова сучасного процесу ІТ-революції «гра» аналізується в її праксеологічному та евристичному сенсі. Відмічається не тільки посилення багатозначності цього поняття в рамках явища «гри», її прогностичних функцій, але й варіативність подальших сценаріїв розвитку людства в умовах «квантової невизначеності» акторно-мережевої матеріальної реальності буття. Робиться акцент на тих ризиках, які несуть разом із собою спроби абсолютизувати феномен «гри» на тлі акторно-мережевої теорії буття як для окремої людини, так і для людства в цілому.*

Ключові слова: *ІТ-революція, інформація, освіта, акторко-мережева теорія, світ-мережа, світ-гра, мімесіс.*

БАБЕНКО В.М., ІВАНОВА О.В., БОЙКО В.Р. Современная ІТ-революция и трансформация содержания и смысла образовательного процесса под влиянием его факторов. *С философско-мировоззренческих позиций исследуются явления, проявившиеся в ходе начального процесса трансформации образовательной деятельности под влиянием современной ІТ-революции. Рассматриваются исторические корни и аналогичность отмеченных в наше время форм и методов развития образовательного процесса с такими*

поняттями, як «мимесис», «игра», «театр». Опираючись на акторно-сетеву теорію, визначається глибока філософська основа таких понять, як «мир-сеть» і «мир-игра». Як ключова складова сучасного процесу ІТ-революції аналізується поняття «игра» в її праксеологічному і зривистому значенні. Відзначається не тільки посилення багатозначності цього поняття в рамках явища «ігри», її прогностичних функцій, але і варіативність подальших сценаріїв розвитку людства в умовах квантової неопределенності акторно-матеріальної реальності буття. Робиться акцент на тих ризиках, які несуть разом з собою спроби абсолютизувати феномен гри на фоні акторно-матеріальної теорії буття як для окремого індивіда, так і для людства в цілому.

Ключові слова: ІТ-революція, інформація, освіта, акторно-матеріальна теорія, мир-сеть, мир-игра, мимесис.

BABENKO V.M., IVANOVA O.V., BOYKO V.R. **Współczesna rewolucja informatyczna i transformacja treści i znaczenia procesu edukacyjnego pod wpływem jej czynników.** *Praca koncentruje się na zjawiskach przejawiających się w początkowym procesie transformacji działań edukacyjnych pod wpływem współczesnej rewolucji informatycznej, które są badane z punktu widzenia filozoficznego i światopoglądowego. Rozważono historyczne korzenie, aktualne formy i metody rozwoju procesu edukacyjnego oraz ich podobieństwo do takich pojęć jak mimesis, gra, teatr. W oparciu o teorię aktora-sieci (ANT) wskazano na głębokie zrozumienie takich pojęć, jak świat-sieć i świat-gra. Jako kluczowa koncepcja we współczesnym procesie rewolucji IT, koncepcja gry jest analizowana z prakseologicznego i heurystycznego punktu widzenia. Przyznaje się, że w dzisiejszych czasach, ze względu na swoje funkcje prognostyczne, pojęcie gry staje się bardziej multiwalentne i obejmuje dużą zmienność dalszych scenariuszy rozwoju człowieka w kategoriach «niepewności kwantowej». Podkreślono zagrożenia, jakie mogą nieść próby absolutyzowania zjawiska gry w ramach teorii Aktora-sieci, zarówno dla jednostki, jak i dla całej ludzkości.*

Słowa kluczowe: rewolucja informatyczna, , informacja, освіта, теорія актора-мережі (ANT), світ-мережа, гра-світ, мимесис.

Сучасна ІТ-революція, будучи невід'ємною складовою Четвертого технологічного перевороту, надзвичайно глибоко впливає на усі сторони людського буття. Не залишається осторонь цих змін і радикальна трансформація змісту та сенсу освіти у найширшому розумінні цього поняття. Фактично процес здобуття, освоєння та оперування інформацією перетворюється у зворотній бік самого людського існування. Тож виявляється очевидним, що осмислення даної метаморфози стає вкрай **актуальною** справою, і від його результатів, стає зрозумілим, може залежати не тільки майбуття будь-якої конкретної людини, але й доля всього людства.

Те, що ІТ-революція радикально впливає на трансформаційну динаміку в освітньому процесі не залишається поза увагою спеціалістів найширшого профілю: педагогів, соціологів, журналістів, політиків, філософів тощо. Але особливо бурхливо ця увага активізувалась у зв'язку з пандемією, викликану коронавірусною інфекцією. Дистанційне навчання як найяскравіший індикатор нововведень, обумовлених ІТ-революцією, зараз аналізується з усіх боків його можливих наслідків впливу на освіту в цілому [8, 9]. Та саме тому, на нашу думку, значно глибшими з даної тематики є праці, що були написані до пандемії (див. Н.Кучеренко та ін. [2, 3, 5, 11, 12]). Фактично у них прогностична складова є більш аргументованою та виваженою, ніж та, яка піднята панікою від пандемії. І все ж переважна більшість досліджень знаходиться в межах традиційної парадигми освіти. Видно не озброєним оком і те, що до нової армії науковців поки не долучилась «важка артилерія» фахівців, які професійно спеціалізуються на глибинних проблемах світоглядного рівня. Тут мають на увазі філософи освіти. І це не дивно, бо велике бачиться на відстані, а часова відстань ще досить незначна. Тож, наш допис буде акцентувати увагу саме на тих складних світоглядних явищах, які під впливом ІТ-революції тільки-но підводять фундамент під формування нових сенсів розуміння і сприйняття освіти в інформаційному суспільстві майбуття.

Метою даної роботи є виявлення світоглядного підґрунтя зміни змісту та сенсу освітнього процесу. Відповідно до мети, **завдання** дослідження: виявлення змін у просторово-часовій моделі освітнього процесу, формування світу-гри як елементу актор-мережі, контамінація освіти-гри та комп'ютерних ігор у новій світоглядній парадигмі буття.

У наш час ІТ-технології перетворились у той засіб, який фактично та остаточно посприяли початку виходу Людини за межі свого біологічного ества, пануючого поки над нею до сьогодні. Ці технології відкрили для людини нові перспективи отримання не тільки свободи від своєї «біології», але й підкорення біологічній складовій буття технологічним можливостям модерної цивілізації Номо. Отже, хоч дуальність параметрів соціо-біологічної парадигми буття людини поки-що зберігається, та в середині самого цього синтезу

перерозподіл сил і можливостей між її складовими елементами вже кардинальним чином змінюється. Треба зазначити, що відмічений переворот одночасно з цим радикально трансформує як місце та роль людини в парадигмі буття, так і її ставлення щодо самої старої моделі буття. Параметри такої сучасної ново народжуваної моделі сьогодні лише частково проявляються відносно людини «апріорі», заздалегідь визначаючи всі напрямки її подальшого розвитку. У тій новій моделі буття, яка починає формуватися у наш час, людина стає тим елементом, який приймає активну роль у творенні його, цих самих, нових парадигматичних вимірів. Найважливішим є те, що на відміну від попередніх епох, долучитися до процесу тепер може будь-яка людина, а не тільки окрема особа з рафінованими здібностями до раціонального мислення, як це було раніше. Треба наголосити, що оскільки розвиток раціонального мислення завжди був однією з пріоритетних напрямків й відмінною рисою освітнього процесу, то і вся класична система освіти вибудовувалась саме навколо цього самого раціонального мислення, як визначального фактору її існування. Треба додати і те, що це ж таки раціональне мислення було і тим обмежувальним фактором, який побічно гальмував досліджуваний процес у освітній діяльності, різко звужуючи коло тих, хто був залучений до нього. Це було закономірним за своєю природою, бо у стародавні часи воно відповідало початковим умовам розвитку еволюційного процесу нової розумної форми життя. Отже, виживали розумніші й саме за цими параметрами неандертальці програли еволюційне змагання кроманьйонцям.

Все змінилось на межі XIX та XX століть, коли криза раціонального світосприйняття «накрила» своєю хвилею всю європейську цивілізацію. Сьогодні про цю кризу говорять, як про кризу парадигми «знанневої» (просвітницької) моделі освіти. [15]. Остаточне ж довершення такої кризової метаморфози освітнього процесу стало забезпечення обставинами часу брутального впровадження ІТ-технологій в буття кожної пересічної людини вже на межі XX-XXI століть. Вся система освіти повільно почала розчинятися у процесі соціалізації, надаючи останньому інституційного характеру, переводячи його з суто науково-гіпотетичної площини буття у площину юридично-правових контамінацій. Відповідно, роль особистості в цьому процесі також кардинально змінює свою природу. Вона відзначається радикальною зміною спрямування діяльності особи не на засвоєння та відтворення здобутого знання, а на виявлення унікальності її світосприйняття. Разом з цим поступово починає усвідомлюватись та важлива істина, що подібна діяльність людини не має бути безконтрольною, але може обмежуватись лише тим «протоколом» дій, що потенційно несуть небезпеку як усьому людству, так і конкретній особі зокрема. Отже, з огляду на вищезгадане, неповторна унікальність особистісної свідомості тепер стає самоцінним явищем, вільним від еволюційних трен-

дів соціуму. Можна навіть говорити про своєрідну «квантову невизначеність», що привноситься з новими технологіями у процес розвитку людства, який переважним чином тепер буде спиратися на унікальність особистісної свідомості.

Оскільки найважливішими з параметрів нової парадигми освітньої діяльності є простір і час, то надалі перейдемо до їх загальної оцінки з позиції нового світосприйняття.

Спочатку розберемося, у що зараз перетворюється простір як поняття та як реальність. У класичному (евклідовому) сенсі простір – це абсолютна протяжність буття у трьох його вимірах. У некласичній (неевклідовій) фізиці протяжність простору втрачає свою абсолютність і набуває відносного характеру. Така відносність з'являється із врахуванням залежності вимірюваного об'єкту від контексту розвитку подій, які розгортаються навколо нього у часі. Сучасні дослідження свідчать про те, що кожен об'єкт буття є абсолютно відносним явищем стосовно інших. Це перетворює такий, часом відформатований, простір не просто у своєрідну «матрьошку», але й самі просторові характеристики-виміри подібного феномену обертає на протилежні векторні величини в межах одного й того самого об'єкту буття. Тут можна згадати про кантівську «річ-в-собі», як одну з іпостасей непізнаного об'єкту буття, що проявляється лише в феноменах або явищах самого цього буття, які власно і формують його контекстуальне поле. Відмінність позиції І. Канта від нашого сприйняття об'єкту буття та його контекстуального середовища полягає лише у тому, що сучасна фізика вже майже знайшла цю «річ-в-собі» у абсолютно конкретному матеріальному вимірі та чітко назвала її «чорною дірою» (своєрідним аналогом «речі-в-собі»), в проваллі якої зникає все, разом із буттям у його традиційному сприйнятті.

Подібна «заплутаність» речей і явищ буття, «переплутаність» вимірів їх просторово-часових параметрів перетворює саме це буття та «речі-у-ньому» в суцільну, але абсолютно невидиму мережу, яка формально, за візуальною аналогією, набуває образу своєрідної матерії. При цьому самі матеріальні об'єкти в мережі – це, образно говорячи, лише «комахи», які заплутались у її просторових лабіринтах. Цей факт в межах відповідної концептуальної ідеї матеріалізму і зафіксувала у свій час філософська думка. Цікаво, що сучасна філософія, відповідаючи ускладненим характеристикам сенсу буття, сформувала концепцією світу-мережі. Його образ, тендітний та прозорий на сприйняття, був прекрасно презентований творами нинішніх французьких філософів: Бруно Латуром, Мішелем Каллоном, Джоном Ло [6, 7, 14]. Оригінальність думки цих мислителів полягає у відході від класичної концепції матеріалізму шляхом винесення за рамки самих матеріальних об'єктів буття «безтілесної» тканини світу-мережі. В ситуації такої «акторно-мереже-

вої» моделі буття об'єкти стають, подібними тим комахам, які залипили в невидимому, але міцному павутинні мережі, доводячи своєю сумною участю те, що мережа є, навіть якщо ми її безпосередньо не сприймаємо ні чуттями, ні розумом. Тож подібна матерія у французьких мислителів – це невидима, але усюди присутня речовина, яка певним чином нагадує славнозвісну тканину, з якої, у свій час, уявно був зітканий легендарний одяг для «голоного короля» з казки Г. К. Андерсена. Тільки те, що за змістом казки побачила дитина, треба сприймати тепер не у тому ключі, який традиційно було уведено приймати як просте викриття наглого шахрайства (у нашому випадку за шахрайство сприймається звичайна вербальна «еквілібристика»). Дитина побачила те, що керує усіма, що всіх смикає невидимим чином, змушуючи сприймати світ в ілюзорному, а не реальному плані. Таким королем у реальному, а не казково-міфологічному світі виступає «голий, читай – абсолютний» і всеосяжно-панівний закон буття, який існує без будь-яких прикрас-пояснень та мішури-виключень матеріального одягу. Відтак, на відміну від класичного матеріалізму, модерна його іпостась – це світ-мережа, яка більше співголосна з поняттям великої мережі Інтернету (хоч і значно ширше його понятійного обсягу), бо тепер означає буття того, що знаходиться за межею об'єктів реальної дійсності.

Простір нового розуміння буття – це світ-мережа. Але як він функціонує? Відомо, що за обрії класичного сприйняття буття нас виводить поняття часу. А чим є час світу-мережі? На межі пост класичної філософії І. Кант пояснював час буттям внутрішнього ритму процесу пере-життя, або існування «речі-в-собі». Отже «річ-в-собі» – це низка феноменів або актів переживання свого існування в світі-мережі. Оскільки ж «річ-в-собі» апіорі є непізнаваною, то і «акти» (феномени) такого переживання є алогічними, непередбачуваними та такими, які стоять за межею детермінізму. Це веде до виходу їх із наукової, раціонально-логічної сфери сприйняття у сферу художнього, чуттєво-образного усвідомлення. Тож, час світу-мережі – це час світу-гри.

Відтак надалі для нас час – це світ-гра, а гра, за своєю суттю, – це переживання часу, це вихід за межі часу життя у площину «чистого» часу, або часу вирваного із життя, звільненого, «очищеного» від реальностей його побутового повсякдення. Отже, гра – це абстракція життя, яка подібно до дзеркального відображення, супроводжує його дійство, постійно заявляючи всім своїм сенсом претензію на його місце.

Історія становлення та розвитку поняття «гра» в культурі людства складна, але для нас важливе те, що гра вельми близька за своїм змістом процесуальному характеру до дійства навчання. Це пов'язане з тим, що однією з підстав народження часу був процес формування навичок, який фактично вимагав імітацію елементів реального життя, а відтак його своєрідного подво-

ення. Час і є не чим іншим, як абстраговано-презентативною (феноменальною) формою рефлексії буття. Саме така обставина згодом сформувала стійку потребу в осмисленні важливих елементів реального життя відповідно до постійних соціально інституалізованих форм, які уявляли собою у тому чи іншому варіанті гру як подію-симулятор природного життя. Стародавні греки всеохоплюючий феномен такої гри називали мімезисом. Він був сенсом будь-якої творчої діяльності людини. Після греків у наступні епохи європейської цивілізації мімезис вийшов за межі космологічно-естетичного світосприйняття та акцентувався у змісті «фізичних» кондицій прояву рефлексії. Існує багато таких фізично змістових параметрів, але ми зосередимо увагу на явищі «освіти» як вельми складної, важливої й визначальної частини змісту гри-творчості. Освіта для нас виступає у найширшому тлумаченні змісту цього поняття.

Вище вже відмічалось, що в епоху Просвітництва освіта фактично була не чим іншим, як великою та всеосяжною грою. Відповідно, сам класичний освітній процес (у вузькому, «шкільному» розумінні цього поняття), що сформувався в цей період, в реальності уявляв собою своєрідну та специфічну мега-постанову, супер виставу. Структурними частинами-актами цієї постанови стали «уроки», гравцями-акторами – діти, а вчитель – її режисер-постановник. Драматургія гри-навчання переважним чином носила трагедійний характер. Мабуть тому у переважній більшості спогадів про учнівське минуле всіх, хто його пережив, носить негативне, драматичне забарвлення. Хоча окремі п'єси-вистави, й особливо другорядні її структурні елементи (перерви, поза аудиторні заняття тощо), які можна назвати частинами інтермедійного характеру, характеризувались певним скиданням емоційної напруги, емоційно-чуттєвим відпочинком учасників дійства між його головними актами. Треба наголосити, що шкільна освіта була концентрованою формою виразу освіти суспільства, освіти, в межах якої його просвітники-монархи та аристократична інтелігенція намагались «просвітити» (виховати і навчити), прищепити високі культурні ідеали «варварсько відсталим» верствам простолюдинів. В цьому аспекті освіта не просто нагадувала, а була прямо споріднена з класичним театром доби Просвітництва, теорію якого в цей час розробив Буало. Такі п'єси, як «Міщанин-шляхтич» Мольєра, перетворювались у найяскравішу ілюстрацію виходу освіти за межі власно самого шкільного навчання у сферу громадського життя. Відтак гра-освіта ставала справжньою школою життя не тільки молодого соціуму доби Нового часу в умовах радикальної перебудови його техніко-технологічної бази, але й всього суспільства на шляху його просування до загальної рівності. Людина такого нового соціуму мала докорінним чином змінити свої підходи до аксіологічних орієнтирів соціального буття, максимально звернути увагу на внутрішні потенції своїх

особистісних можливостей, радикально активізувати їх у боротьбі за виживання.

В добу романтизму освіта нарешті вийшла з всеосяжного комплексу гри-життя за контрольовані соціумом межі та стала приміряти на себе лаштунки й вбрання реальності практичного життя. Освіта невпинно почала набувати ознак одного з ключових елементів виробничої діяльності людства. Знявши із себе тягар визначального морального чинника освітнього процесу доби Просвітництва, з XIX століття і до кінця XX-го відносини гри та життя без зайвої театральності стабілізувались і набули гармонійного, урівноваженого характеру. Критичний реалізм, до певної міри, надав цьому процесу взаємодії рис цинізму з його демонстративною «бездушною» об'єктивністю, але помітна відмінність XIX століття від XX-го, в цьому часовому тандемі, яка раптово виникла у зв'язку з появою кіномистецтва, чітко вказала на той ще слабкий і тендітний ланцюжок, за яким ховався справжній революційний фактор нової доби історичного розвитку такої гри. Оскільки сама відмінність природного характеру двох століть так і не змогла внести дисонанс у спільне звучання історичного фону XIX та XX віків, поява кіно як технологічного сурогату театру пролунала першим дзвінком у подальшій кардинальній трансформації взаємин життя та гри у їх глибокому світоглядному змісті. Цей дзвоник виявив ту брутальну рису, яка завжди хоч і була присутня в сенсі гри до цієї миті, але ніколи не звертала на себе увагу дослідників. Мова йде про час як головний змістовий елемент феномену розвитку гри. Саме кіно спробувало відтворити, реанімувати хиткість мінливого часу, зупинити його втечу і повернути у минуле. Це могло дозволити встановити певний контроль над цим «втікачем». Кіно, здавалося, могло це зробити не у переносному, а прямому сенсі. Воно почало експериментувати з часом, маніпулювати ним, пробувало нарешті «підкорити» його і замінити ним життя. Тим самим процес творення «машини часу» було запущено в дію.

Другим дзвінком у розвитку цього процесу став винахід телебачення. Вже дещо призабута гра як освіта, в середині XX століття замерехтіла новими барвами інформаційної революції з її можливостями впливу на свідомість людини, пророкуючи безальтернативне виникнення сучасних технологій. Аналізуючи появу кіно та телебачення, нас цікавить аспект усвідомлення того, що почало відбуватись з розвитком науки і техніки, а саме – зміна уявлення та сприйняття Часу в контексті діяльності людини, з усіма наступними його впливами на всі інші сфери людського буття.

Тож, констатуємо цю проблему, як центральну в нашому дослідженні, зауважимо, що у такому розумінні Європа, якщо так можна висловитися, абсолютно «загралась». Тут гра із самого початку процесу штучної трансформації природного змісту часу швидко виділилась в окремий вид мистецтва,

мистецтво театру. Але треба чітко уявляти собі специфіку, якою характеризувався мімезис античного театру та театр доби Середньовіччя, а останній, відповідно, до театру Відродження та Бароко. Так, театр Середньовіччя (на відміну від мімічно-міфологічного театру Античності) – це театр сакрального світу. Вся Релігія (християнство, у даному випадку) у центрі культової практики трималася на сценарії однієї грандіозної вистави під назвою «Служба Божа». Протягом даного максимально уніфікованого театрального дійства життя змоглядно текло у двох паралельних просторово-часових площинах – сакральному світі життя Христа й буденному світі життя земної людини. Освіта ж у всіх її параметрах цього театру Середньовіччя ховалась в утаємниченості процесу Сповіді, її самоусвідомленості, виховній суті та провіденції. Але згодом, в рамках процесу десакралізації культури європейської цивілізації, цей театр став перетворюватись у нерозривне, синтезне, єдине з людською діяльністю, явище. «Все життя – гра», а відтак – і будь-яке життя – гра, говорив, підсумовуючи цей феномен, У. Шекспір. Наразі тут ми не заглиблюємося у сенс цієї аналогії, просто констатуємо факт усвідомленого злиття площин буття в людській свідомості. З доби Відродження теорія сприйняття життя, як суцільної гри, стала одним з найвідоміших концептів самоусвідомлення життя аж до знаних на цю тему творів філософів XIX–XX століть. Життя як гра і гра як життя стали базою формальних методів освітнього процесу, який розгортався за принципами спектаклю. Школа як театр, мало чим відрізнялась від театру як виду мистецтва. Така ситуація не усвідомлювалась достатньо глибоко. Відмітимо, що спектр ставлення до цього концепту в теорії був вельми широкий – від повного і позитивного визнання такого підходу в розумінні феномену життя (Й. Хейзинга [13]), до повного негативу в констатації наявності подібної культурної сублімації (З. Фрейд).

Насьогодні, відносини між поняттями «життя» і «гра» вже на всі 100% міняються місцями. Такий кардинальний процес якісної трансформації «гри» почався на межі XIX–XX століть й був яскраво описаний у творі великого мислителя Германа Гессе «Гра в бісер» [4]. У цьому філософському есе фактично вперше поняття гра та життя були розставлені автором у новому співвідношенні. На початку XX століття одночасно з подібним підходом щодо сприйняття життя людини та буття в цілому виникли такі концептуальні філософські системи як «екзистенціалізм», «філософія життя», «герменевтика» (яка фактично виходила з ідеї культури, як «гри у слова») тощо. Повертаючись до твору Г. Гессе, зазначимо, що автор майже на століття передбачив події, що стали фактом життя лише з появою ІТ-технологій на початку XXI століття.

Сьогодні обсяг поняття «гра» значно перевищив обсяг поняття «життя». Справедливо буде говорити, що «будь-яка гра – це життя». І більше того, воно більше, ніж поняття життя у побутовому сенсі бо в рамках однієї гри можна

проживати не одне життя, а декілька одночасно. Авжеж це вплинуло на розуміння часу – головної компоненти й змістової характеристики гри-життя. В класичній механіці, як і в класичному театрі Буало, час має один вектор, який спрямований від минулого через теперішність до майбуття. Сучасна гра часу втрачає моновекторність, стає полівекторним і заплутаним явищем.

Треба зазначити, що сучасна гра фактично є грою в театрі одного актора. Соціальний (колективістський) характер гри, який домінував на ранніх стадіях процесу передачі знань (інформації), а говорячи іншими словами – процесу освіти, з розвитком ІТ-технологій та кризою в освітній діяльності раціоналізму, став відходити на другий план. Особистість за допомогою ІТ-технологій, уходячи від прямих контактів із соціумом, почала імітувати його образну структуру самостійно. Відтак театр як рафінована організаційна інституція гри набув віртуального характеру та заповнюється одним гравцем, гравцем із функціями героя-постановника, режисера, глядача. Такий формат парадигми театру одного актора надав його рисам буття абсолютності, перетворивши реального гравця у віртуальну сутність. Людина-гравець трансформувалась у ігromана (геймера), але такого геймера не треба плутати з ігromаном формату Ф. Достоєвського), бо ця нова залежність людини від гри носить не психічний характер. Геймер залежить від соціальної девіації, яка поступово полишає маргінальну площину буття, опановуючи значно ширші сфери життя людини, її культурну саморефлексію та самовизначенням. Не обов'язково згадувати хакерську культуру, бо прикладами соціальної сублімації культури геймерства можна назвати культуру сучасної реклами або моди, культуру презентації тощо.

Повертаючись до класичного театру як рафінованого виду реалізації гри, наголосимо, що в театрі одного актора особливого значення набуває тема існування та трансформації емоційно-чуттєвої складової. У класичному варіанті гри-життя емоційно-чуттєва сторона останнього формується на основі біологічних рефлексів переживання реальної дійсності. Такі почуття умовно можна назвати первинними або природними почуттями. Невипадково стародавні греки називали цей процес відтворення людської природи чуттів мімесисом. З розвитком театру, як форми штучного відтворення природного комплексу емоційно-чуттєвої рефлексії буття, самі почуття почали набувати елементів штучного характеру. Ще Аристотель у своїй «Поетиці» говорив, що метою процесу такого відтворення є катарсис або намагання подолання в свідомості людини трагічних аспектів буття через приклади штучної аналогії. Мистецтво шляхом імітації трагедії нібито «тренує» людську свідомість, робить її стійкою до стресів в реальному житті. Отже, розвиток різноманітних форм мистецтва поступово став цей природний емоційно-чуттєвий фон рефлексії життя трансформувати у напрямку надання йому все більше рис

штучного характеру. Та все одне, до нашого часу пріоритет природних форм для будь-якого виду художньої творчості залишався неподоланим. Така їх стійкість обумовлюється великим комплексом аксіологічних принципів, вироблених протягом багатьох тисячоліть розвитку традиційної культури людства. І тільки сьогодні поступово вже стає можливим говорити про радикальний перегляд основних положень цих принципів, а отже і про статусне піднесення штучних емоційно-чуттєвих форм рефлексії буття над їх природними аналогами. Смерть як одна з головних подій під впливом нано-технологій та штучного відтворення буття, перенесення його з біологічної платформи у технологічну площину, площину віртуальної свідомості, втрачає своє трагічне єство та набуває «рутинного», «побутового» характеру. «Чорний гумор» з рідкісного, парадоксального комічного явища маргінального масштабу сьогодні перетворюється в окрему ціннісну категорію. За своїм значенням його зміст – де сакралізація смерті та переведення її з площини трансцендентального буття у пересічну побутову культуру. Подібна естетизація смерті та трагедії активно руйнує старі ціннісні орієнтири буття (наприклад, проблема «культури» евтаназії!) Подібне відбувається і з інших етико-естетичними категоріями. Так сміхова культура стає буквально невід'ємною рисою будь-яких трагічних, за старими мірками, подій. Помирати з усмішкою на вустах – це не просто сучасний культурний тренд й стандарт. Культура суїциду набуває рівнозначної цінності в комплексі культури гонитви за життям, щастям, любов'ю тощо. Теперішні екстремали, як ловці життєвого «драйву», все глибше проникають у лоно культурного та духовного розвитку сучасної цивілізації. В цьому плані готи, з точки зору молодіжної субкультури, яскраво демонструють ціннісні орієнтири естетичного підходу до проблеми адаптації людини за принципом «життя на межі смерті».

Тож, попередні **висновки** ведуть до наступних думок. Гра в межах визначеної метаморфози системи освіти стає панівним методологічним принципом освітньої діяльності. Людство немов повертається до часів свого дитинства, коли все життя окремого його індивіда у віковому аспекті ледве виходило за межі завершення природного процесу біологічного генезису, або інакше кажучи – ледве перетинало межу вікового дитинства. Тому все життя такого індивіда майже співпадало з грою як формою і методом соціалізації й передачі накопиченої інформації та життєвого досвіду. Сьогодні глибинне, майже глобальне проникнення IT-технологій в життя зробило можливим перетворення освіти як усвідомленого процесу освоєння культурного надбання людства під керівництвом духовної еліти суспільства у банальну гру. Наприклад, «Повстання мас» Ортегі-і-Гассета [10] та В.Бакірова – «Друге повстання мас» [1]. Таке перетворення є значущим результатом розвитку цивілізації і несе із собою надзвичайно суперечливі наслідки, наслідки, які можуть стати або

вирішальним проривом у нові обрії життя або кінцем циклу його існування на Землі. Вельми символічно, що саме бавлячись у грі людство може «загратися» до загибелі або, «награвшись», здобути безліч можливостей надати своєму реальному життю тотожні з мріями про нього форми. Та ці перспективи можуть стати темою наступного дослідження.

Список використаних джерел:

1. Бакіров В. С. Зворотний бік цифрового суспільства – другий «бунт мас». URL: <https://zn.ua/ukr/tech/zvorotnij-bik-tsifrovoho-susplstva-druhiy-bunt-mas-.html> (дата звернення: 27.11.2021).
2. Биков В. Ю. Моделі організаційних систем відкритої освіти. К.: Атіка, 2009. 684 с.
3. Герасименко І. В. Система підтримки дистанційного навчання, як складова інформаційного середовища ВНЗ / Герасименко І. В. // Проблеми сучасної педагогічної освіти. Сер.: Педагогіка і психологія. – 36. статей. – Ялта : РВВ КГУ, 2013. – Вип. 40. – Ч. 4. – С. 22–30.
4. Гессе Герман. Гра в бісер. URL: <https://www.ukrlib.com.ua/world/printit.php?tid=2865> (дата звернення: 22.11.2021).
5. Кучеренко Наталя. Дистанційне навчання як виклик сучасної університетської освіти: філософсько-правовий вимір. URL: <https://bit.ly/32cbri8> (дата звернення: 20.11.2021).
6. Латур Бруно. Пересборка соціального. Введение в акторно-сетевую теорию. URL: <https://www.koob.ru/latour/> (дата звернення: 10.11.2021).
7. Латур Б. Нового времени не было. Эссе по симметрической антропологии / пер. с фр. Д.Я. Калугина. Санкт-Петербург : Из-во Европейского ун-та, 2006. 240 с.
8. Навчання в епоху «людей, що відволікаються»: кейс Academy DTEK. URL: <https://bit.ly/3qgyG2C> (дата звернення: 16.11.2021). https://innovation.24tv.ua/navchannya-epohu-lyudey-shho-vidvolikayutsya-keys-ostannipovini_n1547424
9. Назаренко Ю., Поліщук О. Освіта в умовах пандемії у 2020/2021 році: аналіз проблем і наслідків. URL: <https://bit.ly/3mHOxGL> (дата звернення: 22.11.2021).
10. Ортега-і-Гассет Хосе. Бунт мас. URL: <https://bit.ly/3mltP7> (дата звернення: 21.11.2021).
11. Полат Е. С., Бухаркина М. Ю., Моисеева В. М., Петров А. Е. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования : учеб. пособ. для студ. пед. вузов и системыповыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е.С.Полат. 4-е изд., стер. М.: Издательский центр «Академия», 2009. 272 с.

12. Роберт И. В. Теория и методика информатизации образования (психолого-педагогический и технологический аспекты). 2-е издание, дополнено: монография. М.: ИИО РАО. 2008. 274 с.
13. Хейзинга Й. Homo Ludens. Статті по історії культури. URL: <https://bit.ly/3rcTIFr> (дата звернення: 22.11.2021).
14. Щербина В. М., Романюк Ю. В. Евристичний потенціал акторно-мережевого підходу в сучасному соціологічному теоретизуванні. Epistemological studies in Philosophy, Social and Political Sciences. 2019. № 2. С. 76–82.
15. Ярошенко А. О. Криза освіти як глобальна проблема сучасності. URL: http://novyn.kpi.ua/2007-1/07_Yaroshenko.pdf (дата звернення: 22.11.2021).

Transliteration of References:

1. Bakirov V. S. Zvorotnyi bik tsyfrovoho suspilstva – druhyi «bunt mas». URL: <https://zn.ua/ukr/tech/zvorotnij-bik-tsifrovoho-suspilstva-druhiy-bunt-mas-.html> (data zvernennia: 27.11.2021).
2. Bykov V. Yu. Modeli orhanizatsiinykh system vidkrytoi osvity. K.: Atika, 2009. 684 s.
3. Herasymenko I. V. Systema pidtrymky dystantsiinoho navchannia, yak skladova informatsiinoho seredovyshcha VNZ / Herasymenko I. V. // Problemy suchasnoi pedahohichnoi osvity. Ser.: Pedahohika i psykholohiia. – Zb. statei. – Yalta : RVV KHU, 2013. – Vyp. 40. – Ch. 4. – S. 22–30.
4. Hesse Herman. Hra biser. URL: <https://www.ukrlib.com.ua/world/printit.php?tid=2865> (data zvernennia: 22.11.2021).
5. Kucherenko Natalia. Dystantsiine navchannia yak vyklyk suchasnoi universytetskoï osvity: filosofsko-pravovy vymir. URL: <https://bit.ly/32cbri8> (data zvernennia: 20.11.2021).
6. Latur Bruno. Peresborka sotsyalnoho. Vvedenie v aktorno-setevuiu teoriyu. URL: <https://www.koob.ru/latour/> (data zvernennia: 10.11.2021).
7. Latur B. Novoho vremeny ne bylo. Èsse po symmetrycheskoi antropologii / per. s fr. D.la. Kaluhyna. Sankt-Peterburh : Yz-vo Evropeiskoho un-ta, 2006. 240 s.
8. Navchannia v epokhu «liudei, shcho vidvolikaiutsia»: keis Academy DTEK. URL: <https://bit.ly/3qgyG2C> (data zvernennia: 16.11.2021).
9. Nazarenko Yu., Polishchuk O. Osvita v umovakh pandemii u 2020/2021 rotsi: analiz problem i naslidkiv. URL: <https://bit.ly/3mHOxGL> (data zvernennia: 22.11.2021).
10. Orteha-i-Hasset Khose. Bunt mas. URL: <https://bit.ly/3mltbP7> (data zvernennia: 21.11.2021).
11. Polat E. S., Bukharkyna M. Yu., Moyseeva V. M., Petrov A. E. Sovremennye pedahohicheskiye y ynformatsyonnyye tekhnologii v systemeobrazovaniya:

- ucheb. posob. dlia stud. ped. vuzov y systemy povnysh. kvalyf. ped. kadrov / pod red. E.S.Polat. 4-e yzd., ster. M.: Yzdatelskyi tsentr «Akademyia», 2009. 272 s.
12. Robert Y. V. Teoriya y metodyka ynfomatyzatsyy obrazovaniya (psykholohopedahohycheskyi y tekhnolohycheskyiaspekty). 2-e yzdanye, dopolnenno: monohrafiya. M.: YYO RAO. 2008. 274 s.
 13. Kheizynha Y. Homo Ludens. Staty po ystoryi kultury. URL: <https://bit.ly/3pcTIFp> (data zvernennia: 22.11.2021).
 14. Щербина В. М., Романюк Ю. В. Евристичний потенціал акторно-мережевого підходу в сучасному соціологічному теоретизуванні. *Epistemological studies in Philosophy, Social and Political Sciences*. 2019. № 2. С. 76–82.
 15. Iaroshenko A. O. Kryza osvity yak hlobalna problema suchasnosti. URL: http://novyn.kpi.ua/2007-1/07_Yaroshenko.pdf (data zvernennia: 22.11.2021).



BABENKO V.M.

Candidate of Philosophy, Associate Professor, Donbas National Academy of Civil Engineering and Architecture, Kramatorsk, Ukraine

E-mail: sirkoi@ukr.net

IVANOVA O.V.

Senior Lecturer, Department of Humanitarian Training, Donbas National Academy of Civil Engineering and Architecture, Kramatorsk, Ukraine

E-mail: ok-ivanova@ukr.net

BOIKO V.R.

Assistant, Department of Building Constructions, Buildings and Structures, Kramatorsk, Ukraine

E-mail: v.r.zhmikhova@donnaba.edu.ua

MODERN IT REVOLUTION AND TRANSFORMATION OF THE CONTENT AND SENSE OF THE EDUCATIONAL PROCESS UNDER THE INFLUENCE OF ITS FACTORS

<https://doi.org/10.38014/osvita.2022.89.01>