

відображають реальну складність взаємозв'язків між документами, особами, подіями та явищами.

Список використаних джерел

1. ISO 21127:2023. Information and documentation – A reference ontology for the interchange of cultural heritage information. ISO. URL: <https://www.iso.org/obp/ui/en/#iso:std:iso:21127:ed-3:v1:en> (дата звернення: 15.05.2025).
2. What is the CIDOC CRM? *SalesDrive*. URL: <https://cidoc-crm.org/> (дата звернення: 15.05.2025).
3. Doerr M. The CIDOC Conceptual Reference Module: An Ontological Approach to Semantic Interoperability of Metadata. *AI Magazine*. 2003. Vol. 24, № 3. P. 75–92.



УДК: [321.7:316.42]:004.9

Михайло Дубель, д-р філософії

Донецький національний університет імені Василя Стуса, м. Вінниця

МОДЕЛЮВАННЯ ПОБУДОВИ ГРОМАДЯНСЬКОГО СУСПІЛЬСТВА У МЕЖАХ ЦИФРОВОГО ТВОРУ BIOSHOCK

Анотація. Тези присвячені розгляду перспектив використання цифрових творів для моделювання побудови громадянського суспільства на прикладі комп'ютерної гри Bioshock. Для бази порівняння у статі обрано класичний твір «Атлант розправив плечі». На основі проведеного дослідження визначено найбільш вагомі відмінності в ідеях двох творів та потенціал для критики об'єктивізму.

Ключові слова: громадянське суспільство, політичне моделювання, цифровий дискурс.

Ідея громадянського суспільства є однією з фундаментальних для політичного дискурсу, починаючи ще з часів Античності. Наприклад, одним із перших, хто займався побудовою прогнозу щодо розвитку громадянського суспільства, був Платон у своєму творі «Держава» [1]. Згідно з його підходом, у ідеальній державі має бут чітке визначення ролей, де представники різних когорт мають займатися лише своєю справою, при цьому не виходячи за рамки своєї умовної каси, що наводить на думку про схожість з сучасною політичною системою в Індії, де велику роль відіграє родинний детермінізм. Звісно, будь-яка концепція завжди має як прихильників, так і опонентів, що, з часом, призвело до появи протилежних ідей до концептів Держави Платона, у тому числі і щодо питання ролі громадянського суспільства.

У цих тезах йде мова про моделювання концепції громадянського суспільства у комп'ютерній грі Bioshock. Звісно, розкрити концепції будь-якого твору

можна лише шляхом порівняння його з іншими. Таким твором для Bioshock можна назвати книгу Айн Ренд «Атлант розправив плечі», яку вважають духовною наставницею для комп'ютерної гри. Тому, щоб не порушувати хронологію, потрібно спочатку розкрити специфіку книги «Атлант розправив плечі». Вона вийшла у 1957 році і була певним маніфестом нової філософської концепції – об'єктивізму, яка, якщо спрощувати, є популяризацією капіталізму, захистом переваги власних інтересів над інтересами суспільства та підтримкою культурних цінностей [2–4]. У деякій мірі, твір Айн Ренд можна вважати утопією, що приводить до порівняння із вже згаданою «Державою». Так само, як і в інших утопіях, у «Атлант розправив плечі» теж вказується чітко, який підхід вважається правильним, а, згідно з підходом абсолюту, це робить інші підходи неправильними. Внаслідок такого вектору спрямування твору читач, який сприймав би книгу як основу для своїх дій, міг би прийти до сумнівних висновків, у тому числі до того, що якісь люди через пасивну позицію спостерігача злочинів мають нести таку ж відповідальність, як і злочинці. А у якості покарання Айн Ренд розглядала, у тому числі, і смертну кару, що йде у серйозний розріз із сучасними демократичними цінностями, бо у більшості демократичних держав світу, відмінена смертна кара.

Bioshock вийшов у 2007 році, що досить символічно, рівно через п'ятдесят років після публікації книги «Атлант розправив плечі» [5]. У деякій мірі можна стверджувати, що Bioshock не існував би без вищезгаданого роману. Паралелі можна дуже легко встановити – у обох творах частина дій відбувається у певному схованому від уваги суспільства місці, що зібрало багатьох представників бізнесу, культури, науки та інших галузей суспільного життя, що усі разом є елітою. Тут важливо уточнити головну відмінність між грою та книгою – те, що прославляється у романі, у комп'ютерному творі – критикується. Наприклад, у романі «Атлант розправив плечі» Ренд підтримує точку зору, що навіть представники еліти готові піти на поступки власному его і виконувати такі роботи, як, наприклад, прибирання вулиць. Головний розробник Bioshock Кен Левін навпаки просував точку зору, що утопічне суспільство руйнується у момент, коли комусь все ж доведеться виконувати роботу прибиральників, яка буде спрямована на суспільне благо. Розбіжності полягали також у поглядах на вже згадану смертну кару: на відміну від роману «Атлант розправив плечі» у Bioshock показується, що вбивство, навіть якщо йому намагаються знайти виправдання у вигляді покарання за злочини, що були шкідливі для суспільства, не може бути виправданим. Якщо у державі використовується смертна страта, втрачається цінність людського життя. Також у Bioshock показується, що навіть в утопічному суспільстві, що буде закрите від зовнішнього впливу, все одно держава не буде дотримуватися концепції повної свободи ринку, бо, саме закритість від альтернатив, буде спонукати уряд у певний момент брати монополію, націоналізувати найбільші підприємства.

Навіть питання культурної свободи, що лежать в основі об'єктивізму, у комп'ютерній грі отримують сумнівний відгук, бо будь-яка культурна діяльність має все одно піддаватися цензуруванню.

Висновки. На основі проведеного аналізу як комп'ютерного твору Bioshock, так і книги «Атлант розправив плечі», можна зробити висновок, що такий спосіб моделювання громадянського суспільства, який відображений у комп'ютерній грі, може бути досить ефективним. На відміну від джерела натхнення, у Bioshock показується, що ідеалізація у моделюванні громадянського суспільства не може втілитися у реальність через специфічну сутність людини, як істоти егоїстичної, що лише частково може поступитися власними інтересами заради суспільного блага.

Список використаних джерел

1. Платон. Держава / пер. з давньогр. Д. Коваль. Київ: Основи, 2000. 355 с.
2. Айн Ренд. Атлант розправив плечі. Частина 1. Несуперечність / пер. з англ. А. Перверзев. Київ: Наш формат, 2016. 432 с.
3. Айн Ренд. Атлант розправив плечі. Частина 2. Або – або / пер. з англ. С. Андрухович. Київ: Наш Формат, 2015. 472 с.
4. Айн Ренд. Атлант розправив плечі. Частина 3. А є А / пер. з англ. С. Андрухович. Київ: Наш Формат, 2015. 624 с.
5. Bioshock. Developer: 2K Boston. Publisher: 2K. 2007.



УДК: 378:004

***В'ячеслав Кудлай, канд. наук із соц. ком., доцент
Маріупольський державний університет, м. Київ***

УНІВЕРСИТЕТ ЯК ДРАЙВЕР РОЗВИТКУ ЦИФРОВИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ ГРОМАД У ПЕРІОД ВОЄННИХ ВИКЛИКІВ

Анотація. Висвітлюється роль університету як громадсько-орієнтованого центру, що забезпечує розвиток цифрових компетентностей у громадах, розпорошених внаслідок воєнних дій. На прикладі діяльності Маріупольського державного університету проаналізовано освітні ініціативи, цифрові хаби та партнерські проєкти, спрямовані на підвищення інформаційної грамотності внутрішньо переміщених осіб. Визначено практики дистанційного навчання, кібергігієни та використання національних платформ цифрової освіти, що сприяють соціально-економічній інтеграції та стійкості громад у воєнний час.

Ключові слова: цифрові компетентності, університет, громада, війна, інформаційна грамотність, Civic University.