

MODERN PROBLEMS OF BUSINESS EDUCATION

Georgii Zinoviev, Chief Executive Officer

Logosenergo, ltd

Kyiv, Ukraine

DOI: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-356-9-48>

CONCEPTUALIZATION OF GLASS BEAD GAME THEATER AS RESEARCH AND EDUCATION CENTRE

КОНЦЕПТУАЛІЗАЦІЯ ТЕАТРУ ГРИ В БІСЕР ЯК НАУКОВОГО ТА ОСВІТНЬОГО ЦЕНТРУ

Процеси наукового пізнання та пізнання вже пізаного людством, тобто навчання, в цілому ідентичні, а тому для розвитку інтелектуального потенціалу науковців мають рівне значення та повинні в рамках вдосконалення людського капіталу бути з'єднані. Світобудова є надто складним феноменом, тож в останні десятиліття аналітична, монодисциплінарна наука, що накопичила масу окремих, розрізаних знань про всевіт, потроху поступається місцем науці синтетичній, трансдисциплінарній, що покликана вирішувати комплексні завдання. Формується нова парадигма – синерго-антропологічна, яка передбачає створення єдиної трансдисциплінарної теорії та методології досліджень людства та всевіту. Прийшов час формування єдиної науки, про яку свого часу писав академік І.Т. Фролов, відштовхуючись від ідеї Маркса, що природознавство та соціально-гуманітарні науки в майбутньому зіллються в єдину науку про людину, науку, яка синтезує природничі та гуманітарні методи пізнання [1]. Ми її називаємо антропологією, розширюючи звичні межі цієї дисципліни, та визначаємо її об'єктом людину, суспільство, цивілізацію та всевіт у їхній сукупності. Але цю науку ще тільки належить сформувати.

Нова парадигма науки вимагає від науковця трансдисциплінарних фахових знань, найвищої ерудиції та надзвичайних якостей та вмінь, цілком досяжних для людини в сучасних умовах. Різнобічна та трансдисциплінарна підготовка наукових кадрів вищої кваліфікації до вирішення складних неструктурованих завдань повинна здійснюватися на базі інститутів та мережі інституцій, що мають спеціально створюватися та формуватися на засадах самоорганізації та які належать до четвертинного сектору економіки – сфери виробництва та розподілення інтелектуальної продукції.

Концептуалізація театру як науково-дослідної лабораторії та освітнього центру – це втілення ідеї єдності науки та мистецтва, які є двома сторонами пізнання та джерелами натхнення один для одного [2]. Слід наголосити, що наука як понятійне мислення потребує єднання з образним мисленням, яке актуалізує креативність вченого, виступає її каталізатором і попереднім щаблем. А художньо-образне бачення й осмислення людини є способом проникнення в ті її глибини, які є недоступними для теоретичного мислення [3]. Оскільки ж «всі суспільні відносини передумуються, переживаються у формі театральної активності» [4], саме театр як синтез мистецтв є осередком дослідження «діючої людини з її цілями та цінностями у життєвій проблемній ситуації, яка починає трансформуватися зі стороннього спостерігача у діючого суб'єкта, що змінює світ, яка і стала інтерпретуватися, осмислюватися як складна система» [5].

Ідея та певний, не дуже детальний опис гри в бісер належить письменнику Герману Гессе, ми намагалися дещо її опис конкретизувати та розвинути. Гра в бісер – це вільна та нічим не обмежена, крім смаку та сумління учасників, гра всім надбанням людства, як нематеріальним, так і матеріальним у своєму природньому вигляді та представленим у вигляді електронного двійника (фото, відео). Це вільне жонглювання знаннями, ідеями, думками, в тому числі вираженими літературними, музичними, образотворчими, світловими засобами, мімікою та жестами. Це поєднання раніше не поєднуваного та такого, що раніше не поєднувалося, та створення з цього нової художньої реальності, нового за формою та змістом видовища. Гра може бути як змагальною (наприклад, інтелектуальні ігри, зокрема, шахи), в тому числі командною, так і кооперативною, може поєднувати ці типи стратегій, може являти собою спектакль, де нема зовсім змагальності, актори грають свої ролі, взаємодіючи з партнерами. Це може бути й соло одного майстра – вправне поєднання музики, поезії, живопису, наукових положень, фільмів, лицедійства, тонкої акторської гри та лекцій, можливо, диспуту – тоді майстру необхідний партнер. Можуть і повинні застосовуватися елементи складних комп'ютерних ігор – від симуляторів, до стратегій, а для створення повноти відчуттів мають застосовуватися технології кінотеатрів 7D (та більше), що включають технології доповненої реальності, стереоскопічного бачення тощо. За формою така гра – це документальний спектакль (у розумінні В. Ворошилова [6]), в якому сценарій доповнюється імпровізацією в межах визначених правил, при цьому результат є принципово непередбачуваним, а імпровізація домінує над сценарієм.

Концепція Театру Гри в бісер має будуватися на антропологічній парадигмі та реалізовувати вчення Вернадського про ноосферу як єдність косної, живої та розумної речовин, що знаходить свій прояв у людині та формованих нею (та які формують її) суспільстві та цивілізації, людині, яка озброєна потужною технікою як засобом збільшення її сутнісних сил та примноження повноти її буття, в тому числі сильним штучним інтелектом (ШІ), що робить потенційно можливим небачений раніше злет людської думки та сил і здатностей людства.

Сучасний театр надає людині можливість провести дозвілля з користю для розуму та при цьому відчутти себе благородною людиною, людиною тонких почуттів, інтелегентом. Він розважає, надає можливість відійти від рутини, надихає та надає їжу для розуму та почуттів, можливо навіть, вчить висловлювати ясно свої думки, вчить почуттям. Але практично не розвиває інтелект людини, не вдосконалює його саме як мислителя, як творця. А театр Гри в бісер має бути спрямований саме на це. Інтелектуальний рівень гри має бути дуже високим, що вимагає від акторів високого рівня інтелекту та професіоналізму – акторського та в галузі вирішення складних неструктурованих завдань на засадах евристики (це можна назвати ще терміном "траблшутинг"). Не має бути розділення на акторів та глядачів, спектаклі повинні бути імерсивними (коли немає чіткого поділу на сцену та глядацький зал), а також інтерактивними (всі повинні тією або іншою мірою приймати участь у спектаклі).

Спектаклі можуть відбуватися як за великої кількості учасників, так і бути камерними – на шість-сім осіб. Чим більше людей, тим меншою є вірогідність їхньої взаємодії та її інтенсивність в спектаклі-грі. Спектаклі можуть бути різноманітними за формою, змістом та рівнем польоту думки для відповідної, принаймні, вікової аудиторії. У процесі гри ШІ може реагувати на думки гравців, висловлені вголос, а також спостерігаючи за їхньою поведінкою і аналізуючи їхні невербальні знаки, та за допомогою розвинених мультимедійних засобів, використовуючи комору найрізноманітнішої інформації – інтернет, створювати у приміщенні (глядацькому залі) певну атмосферу. ШІ може створювати певні образи, певну гру світла та тіней, створювати по ходу за особливими алгоритмами звуковий супровід (музику), показуючи фільми або фотографії, даючи записи мовлення. ШІ має виступати не лише в якості обслуговуючого персоналу, але й бути повноправним творцем-гравцем, спрямовуючи у рівноправності з іншими гравцями-акторами розвиток сюжету й самого спектаклю, даючи аналіз та рекомендувати те або інше рішення, виступаючи одночасно як програма та процесор складної комп'ютерної гри та як система підтримки

прийняття рішень. Все разом це нагадує роботу когнітивного центру. Основу театру має складати система (середовище) індивідуального та колективного пізнання та творчості у симбіозі з сильним ШІ, реалізована на базі розвинутих інформаційних та мультимедійних технологій, що забезпечить швидкий перебіг інтелектуальних процесів та їх високі результати, а також на основі положень ергономіки та соціальної інженерії (створення ефективних колективів, що володіють синергією). Метою такого театру є забезпечення комплексного, через розум і почуття, емоції пізнання людиною самої себе та всього всесвіту, а також і в розвитку сутнісних сил людини та розширенні повноти її буття. А оскільки під час спектаклей здійснюватимуться відкриття, створюватиметься нове знання, виникатимуть нові ідеї та напрацьовуватиметься смисл, то такий театр стане ще й науковим центром, творчою та науковою лабораторією.

Список використаних джерел:

1. Белкина Г.Л., Корсаков С.Н. Идеи комплексного подхода и единой науки о человеке в трудах И. Т. Фролова *Человек вчера и сегодня*. 2007. Вып. 1. С. 4–18. URL: https://iphras.ru/uplfile/root/biblio/chel/ch_1/2.pdf (дата звернення: 03.10.2023).
2. Хамітов Н.В. Академічна філософія як наука і мистецтво. *Вісник НАН України*. 2022. № 4. С. 59–73. DOI: <https://doi.org/10.15407/visn2022.04.059> (дата звернення: 03.10.2023).
3. Парусимова Я.В. К вопросу о «Научном искусстве» в современном эстетическом знании. *Вестник ОГУ*. 2015. № 11 (186). С. 244–248. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-nauchnom-iskusstve-v-sovremennom-esteticheskom-znanii> (дата звернення: 03.10.2023).
4. Генисаретский О.И. Обретение формы: человек становящийся. Интервью Альманаха «Человек.RU». URL: <https://synergia-isa.ru/lib/download/rgor/7.doc> (дата звернення: 03.10.2023).
5. Казарян В.П. Сложность как характеристика постнеклассической науки. *Российский гуманитарный журнал*. 2014. № 6. С. 417–424. DOI: <https://doi.org/10.15643/libartrus-2014.6.1> (дата звернення: 03.10.2023).
6. Ворошилов В.Я. Феномен игры. М. : Советская Россия, 1982. 75 с.