

УДК: 316.32

Д. Ящук; Т. Коберська, канд. філос. н., доц.

Національний університет водного господарства та природокористування (м. Рівне, Україна)

ФІЛОСОФІЯ ГРИ У ТЕХНОТРОННУ ЕПОХУ

D. Yashchuk; T. Koberska, Ph.D., Assoc. Prof.

THE PHILOSOPHY OF GAME IN THE TECHNOTRONIC ERA

У чому полягає феномен гри намагалися зрозуміти кращі представники філософської думки не одного століття. До цих пір залишаються спірними питання щодо культурного сенсу, мети, змісту, виховної ролі в ігровій діяльності. Багато філософів пов'язували походження гри з мистецтвом, релігією та трудовою діяльністю. Над розробкою теорії гри працювали Ф.Шиллер, Г.Спенсер, К. Бюлер, К. Гросс, З. Фрейд, Й.Гейзінг, Е.Берн. Активно вивчають ігрову діяльність сучасні філософи та психологи: Л.Виготський, Д.Ельконін, Я.Білик та ряд ін.

Гра несе в собі потенціал всіх видів естетичної діяльності людини, тому її культурна цінність дуже значна. Проїшовши довгий етап свого розвитку ігри змінилися. За ствердженням З.Бжезінського наше суспільство перетворюється у технотронне, яке формується в культурному, психологічному, соціальному і економічному плані під впливом техніки і електроніки. На його думку, технотронна революція накладає свій відбиток на характер образного сприйняття дійсності, змінюючи та руйнуючи традиційні комунікативні зв'язки між поколіннями та у сім'ї, а суспільне життя фрагментується, не зважаючи на зростаючі тенденції до глобальної інтеграції. Цей парадокс дає шлях до руйнувань старих вірувань, пов'язаних з національними й ідеологічними ідеями і дає можливість сформуванню зовсім нове, глобальне бачення світу [1]. Й.Гейзінг розглядав гру в культурологічному плані, відзначаючи такі її ознаки як: вільний характер існування поза повсякденним життям у свідомо обмеженому просторі й часі та упорядковане існування за визначеними правилами [2]. У процесі гри людина вчиться зосереджуватися, самотійно думати, мислити, швидко приймати рішення. Велике значення у дослідженні цього аспекту має роман Г.Гессе "Гра в бісер", в якому він розглядає естетичний аспект ігрової діяльності в житті людей ХХ ст. Гра, відірвана, від життя може перетворитися на жорстокий аморальний засіб, здатний формувати бездумну активність [3].

У наш час, дедалі більшої популярності набувають комп'ютерні ігри. На відмінну від ігор, не пов'язаних з віртуальним виміром, комп'ютерні ігри мають глобальний характер. Дедалі більше людей віддають перевагу світу віртуальному, і це є проблемою, тому що занурюючись у вигадані світи людина втрачає відчуття реальності та зв'язок з суспільством. Однак часто така "втеча" може зайти занадто далеко, і межі між віртуальним та реальним світами для людини стираються, не даючи змогу їй адекватно мислити та роблячи залежною від гри. Отже, сьогодні гра не є "звичайним" чи "справжнім" життям. Це вихід із рамок "справжнього" в тимчасову сферу діяльності зі своїми власними правилами та законами й вплив її на свідомість людини неоднозначний.

Література

- 1.Бжезінський З. Стратегічне бачення: Америка і криза світової влади / Перекл. з англ. Г. Лелів. Львів, «Літопис», 2012. 168 с.
- 2.Гейзінга Й. Природа і значення гри як явище культури. Гра змагання як чинники формування культури. Ігровий елемент сучасної культури //HomoLudens, 1938, 414с.
- 3.Гессе Герман. Гра в бісер. Харків: Фоліо, 2017. 768 с.