вчителів. У країнах, що розвиваються, постійний пошук чудесних рішень. Інтернет надто важливий, щоб включити його в цикл чудодійних ліків, від яких згодом відмовляються, оскільки не відповідають нереалістичним очікуванням.

Країни, що розвиваються беруть до уваги динамічну природу цифрового розриву. Е.Л. Гуедес у одній із своїх публікацій, каже що країни, які не є частиною центрального ядра генерації технологій, повинні розвивати принаймні потенціал для подальшого зменшення цифрового розриву. Це дозволить їм слідкувати за тенденціями та досвідом, розробленим лідерами інформаційних технологій у країнах, що розвиваються, і розвинутих країнах, тим самим зменшуючи витрати на експерименти та допомагаючи визначити найкращі технологічні варіанти та найбільш відповідні продукти для їхніх соціальних реалій [3].

Провівши аналіз факторів цифровізації в країнах, що розвиваються дослідницька та консалтингова компанія Gartner, що спеціалізується на інформаційних технологій говорить, що нагальність вирішення проблеми цифрового розриву не може виправдати поспішні інвестиції в області, які вимагають експериментальних пілотних програм, відповідних місцевих умов, навчання користувачів, систем оцінки та технічної підтримки. Особливо - це стосується встановлення доступу до Інтернету в школах, що має бути поступовим процесом..

Сорж у свою чергу вважає, що запровадження Інтернету, розробка програмного забезпечення, адаптація педагогічних систем і розробка критичних методів навчання з використання ІКТ, які зменшать цифровий розрив в суспільстві і дадуть можливість подальшому цифровому розвитку стануть найкращим капіталовкладенням в суспільство, яке може собі дозволити будь-яка країна що розвивається [4].

**Література**

1. Пітер К. Верхоф, Тійс Л., Дж. Брукхейзен. Цифрова трансформація: міждисциплінарна рефлексія та програма досліджень. *Журнал бізнес-досліджень* 122(4), 2021.
2. Бернардо С. Інформаційні суспільства та цифровий розділ. Polimetrica - Trilce Editions, 2018.
3. Сорж Б., Гуедес Е.Л. Інтернет і бідність. Монтевідео: Unesco - Trilce Editions, 2015.
4. Сорж Б. Протистояння нерівності в інформаційному суспільстві. Unesco - Trilce Editions, 2018.

**А. Коноплицька, О. Наконечна, докт. філос. наук, проф.**
Національний університет водного господарства та природокористування,
м. Рівне, Україна

## КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ У СВІТІ СУЧАСНОЇ ЛЮДИНИ

**A. Konoplytska, O. Nakonechna Dr., Prof.**

## COMPUTER GAMES IN THE WORLD OF MODERN MAN

Визнання гри глобальним й універсальним явищем, невід'ємною складовою частиною життя означає, що будь-які перетворення та зміни в життєдіяльності кожної людини прямо чи опосередковано співвідносяться з ігровим чинником. Філософське осмислення комп'ютерних ігор в житті людини є важливим аспектом, який сприяє всебічному й ґрунтовному вивченню цього феномену, уможливлює ефективне використання його потенціалу у різних сферах життєдіяльності людини.

**Мета роботи** - розкриття основних аспектів філософського сприйняття комп'ютерних ігор у світі сучасної людини.

Феномен гри має значну культурну й історико-філософську традицію, значний вклад у її формування внесли І.Кант і Ф.Шеллінг, Ф.Шиллер і Ф.Шлейермахер, Ф. Шлегель і Ф.Ніцше, Г.- Г.Гадамер, Й.Гейзінга, Е.Фінк, М.Гартман, Г.Гессе, Х.Ортега-і-Гассет. Гра розглядається як людський культурний феномен, що має багатоманітні виміри, діяльнісний

характер і багатство смислових конотацій: свобода, неутилітарність, агональність, перехід зі сфери реального в уявний, панування правил, напруга, ризик і суперництво, що сьогодні актуалізовані, але в перетворених формах. Тому осмислення феномену гри в її найрізноманітніших проявах потребує свого подальшого дослідження.

Гра, на думку М.Гартмана, набуває онтологічного статусу, оскільки переростає рамки особистої установки суб'єкта й визначає творче ставлення до дійсності. При цьому хоча гра умовна, позбавлена характеру дійсності, але це «не призводить ні до якого відсторонення від реального життя, що, навпаки, від цієї недійсної творчості тягнуться в реальне життя нитки найтоншої детермінації, і до того ж саме в життя широкого плану, в історичне життя» [1, с. 634].

Трактуючи гру як основний феномен людського буття і культури, як фундаментальну особливість нашого існування Е.Фінк розглядає її як імпульсивне звершення, окрилене діяння, що спонтанно протікає, подібне до руху людського буття в собі самому. «Гра структурує людське і соціальне буття, виступає одним із способів людської буденності як спосіб прилучення людини до можливого і навіть вибір можливого, – стверджує О. Наконечна. – Адже гра допомагає людині не тільки ввійти в світ культури, випродукувати свій часопростір, але й допомагає вийти за просторово-часову реальність, у світ транценденції задля виявлення власних можливостей світотворення» [2, с.36].

Гра уможливлює зустріч та осягнення іншого співбуття, через яке відбувається пізнання себе. (М.Гайдеггер), значною мірою завдяки мові як домівці буття людини.

Визначаючи світ людини як світ її мови Л. Вітгенштейн очевидними взірцями мовної практики, динамічної єдності думок, слів і дій вважає мовні ігри, підкреслюючи, що «увесь процес уживання слів у мові» «компонент діяльності або форма життя» [3, с. 90]. Усе розмаїття мовних ігор становить повсякденний контекст буття людини, створює основу для її діянь та вчинків.

Таким чином гра пронизує всю людську культуру й займає важливе місце в її становленні та існуванні. У сучасному світі інформаційні технології заполонили всі сфери нашого життя, починаючи від освіти, науки, сфер професійної діяльності до повсякдення і дозвілля, проявляючи нові аспекти і можливості гри.

Інформатизація в умовах пост-постмодерного суспільства сприяє поширенню гри на всі сфери життя, її цілісність набуває для людини нових вимірів, пов'язаних як зі швидким долученням до суспільної інформації про події, що відбуваються тут і тепер та можливість на них миттєво реагувати у вигляді флешмобів, екшенів тощо, так і втечею від суспільства у віртуальний світ. Використання нових технологій стало інструментом людини для реального впливу на практику матеріальної діяльності, творчості щодо задоволення як суспільних, так і власних потреб. Результатом такої практики сьогодення стає формування нового тип відносин в системах «людина – природа», «людина –машина», «людина – соціум», «людина – людина», що приводить до зміни ролі і значення інформації в соціокультурних процесах. А комп'ютерні ігри можуть слугувати корисним інструментом для навчання, розвитку уваги, швидкості реакції, логічного мислення, пам'яті тощо.

Комп'ютерна гра як і філософська пов'язана з натхненням, прагненням до самовдосконалення. Наявність структури забезпечує грі повторюваність і одночасно варіативність, мінливість дій у певних границях. Повторність гри проявляється у двох аспектах. По-перше, майже у всіх розвинених формах гри зустрічаються елементи повтору. По-друге, наявність стійкої структури дозволяє повторювати всю гру цілком. Можливість відтворити, «відродити» гру робить її культурною цінністю, що передається як традиція. Варіативність, також заснована на структурі, надає грі творчий, вільний дух, без якого вона не була б грою, а перетворилася б у рутинну, бездушну роботу.

Поява і розвиток у житті людства нових форм інформаційно-комунікаційних технологій стає причиною створення ігрового простору, віртуальної реальності, яка суттєво

змінює форми взаємовідносин між людьми. Основні різновиди діяльності, що здійснюється через посередність мережі Інтернет, такі як спілкування, пізнання, ігри (розваги), мають властивість захоплювати свідомість людини цілком, при цьому практично не залишаючи їй часу на інші види діяльності [4]. Все частіше замість особистих зустрічей і безпосереднього спілкування люди звикають здійснювати комунікацію у віртуальному просторі, за допомогою різноманітних месенджерів у соціальних мережах, різноманітних форумах, що позначається як на їхньому особистому житті, так і роботі. Користувачі мають можливість спілкуватися в соціальних мережах з іншими людьми, дізнаватися останні новини, слухати музику, дивитися фільми, грати в онлайн ігри з реальними і віртуальними суперниками. Така наявність зручних смартфонів, планшетів у використанні не лише приносить користь, полегшуючи життя людям, а й приводить до виникнення залежності, іноді дуже глибокої, від віртуального джерела насолод. Найбільш негативний вплив ця залежність здійснює саме на соціально-психічний розвиток підлітків та молоді, які є найбільш беззахисними перед небезпеками і спокусами «всесвітньої павутини». Саме тому виникає необхідність дослідити механізм впливу різноманітних жанрів комп'ютерних ігор (екшн, симулятори, стратегії, рольові ігри, квести) на світогляд, психіку, інтелект, пізнавальні можливості, здоров'я людини.

Із кожним роком серед цієї аудиторії збільшується частка дітей і підлітків, що володіють навичками роботи з різноманітними програмами і грають в онлайн-ігри. В першу чергу, це пов'язано з тим, що з появою і поширенням комп'ютерів і різноманітних гаджетів суттєво змінилась організація дозвілля дітей. З того часу, як комп'ютер отримав ігрові функції, в індустрії розваг він є одним із найбільш поширених засобів відволіктися від проблем. Комп'ютер приваблює підлітків не лише як технічний засіб, а й як друг, посередник, провідник у новий таємничий світ віртуальної реальності, здійснює визначальний вплив на розвиток і становлення особистості сучасної людини і стає одним із важливих аспектів культури інформаційного суспільства. Серед негативних наслідків впливу комп'ютерних ігор дослідники відмічають зміну інтересів і мотивів підлітків, неоднозначний вплив на емоційну сферу, на здатність до соціалізації і пізнавальні здібності, розвиток ігрової залежності і втрата відчуття часу й орієнтирів у реальному світі.

При Інтернет - залежній поведінці руйнується соціальність, виникає соціальне відокремлення через неповноту участі окремих людей і груп в житті суспільства та навіть прагнення до крайнього ступеня соціальної ізоляції внаслідок різних особистих і соціальних факторів (н., проблема «хікікоморі» в Японії). Суспільство може втрачати свої історичні функції, пов'язані з процесом соціалізації індивіда. Формується цілий клас людей, які проводять в Інтернеті значно більше часу, ніж у реальній дійсності [5].

Тож вивчення природи й суспільства неможливе без філософського осмислення ігрового феномену, у численних формах якого виявляється й осягається сутність людини. Гра охоплює всі аспекти життєдіяльності людини, її свідомість волю, думки та почуття. Саме в процесі гри розкривається складність і невичерпність світу, багатогранність можливостей людини щодо встановлення взаємозв'язків із ним. Вона визначає орієнтири й смисли існування людини, відкриває шлях до свободи, пізнання та творчості, надає оптимізму, емоційної насиченості й внутрішніх сил для подолання труднощів і перешкод, сприяє розкриттю індивідуальності.

Усяка гра переносить людину в тимчасову сферу, що перебуває серед повсякденного життя. У цьому її подвійність: вона виступає як діяльність у реальному світі й одночасно – у світі уявлюваному, ілюзорному. Тому довільне й непродумане використання ігрового чинника доволі часто призводить на практиці до мало контрольованих процесів та неочікуваних результатів, трансформуючись в ігрову залежність, перетворившись на форму маніпуляції й симуляції, навіть знеособлення.

Ігрова діяльність виступає дієвим способом поєднання свободи й необхідності, безперервного та дискретного, сталого й перемінного. Вона з'єднує та інтегрує періоди, стани, позиції, які суперечливі або заперечують один одного, синтезує вже відоме з новим, незнайомим, попереднє – з наступним. Ігровий феномен об'єднує минуле й майбутнє, дає змогу перетворити можливе в реальне.

Гра є фундаментальною характеристикою людського буття, універсальним механізмом реалізації всього сущого.

**Література**

1. Гартман Н. Естетика. Перекл. з нім. Т.С.Батищева, А.В.Дерюгіна, Е.В.Касьянової, М.К.Мамардашвілі. Київ: Ніка-Центр, 2004. 640 с.
2. Наконечна О. П. Гра як культурний феномен. Актуальні проблеми молоді в сучасних соціально-економічних умовах: Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції, 28 квітня 2022 року. Житомир, 2022, С.35-37.
3. Вітгенштейн Л. Філософські праці. Ч. І. Перекл. з нім.. М.С.Козлової, А.Асєєва. М.: Гнозис,1994. 612 с.
4. Сидорова С.М., Єльчанінов В.С., Габдулхакова Н.К. Особливості впливу комп'ютерних ігор на особистість. *Молодий учений*. 2014. №7(66). С. 294-296.
5. Пода Т.А. Соціокультурні аспекти феномена Інтернет-залежності. Вісник Національного авіаційного університету. Серія: Філософія. Культурологія. К.: НАУ. №2 (28) 2018. С. 107-111.

**А. Котович**
Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, Україна

## ОСМИСЛЕННЯ ОБРАЗУ ЛЮБОВІ В МЕДІА

**A. Kotovych**

## REFLECTION ON IMAGE OF LOVE IN THE MEDIA

Середньостатистична людина проводить багато часу за гортанням стрічок соціальних мереж, переглядом серіалів та телепередач. Це, звичайно, має великий вплив на наші вподобання: не є секретом, що більшість наших інтересів – продукт масової культури. Але найголовніше, що медіа має почесне місце у формуванні сталих особистих переконань, які керують важливими сферами нашого життя, зокрема, стосунками.

То що ж таке любов? За останні декілька десятиліть науковцям вдалось знайти об'єднувальний концепт для цього поняття. Згідно з трикутною теорією любові Стернберга, любов – це своєрідний трикутник, де кожен кут репрезентує один компонент: близькість, пристрасть та вибір, що зобов'язує до відданості. Інтим або близькість – компонент емоції, близький зв'язок партнерів, яких пов'язують люблячі почуття у стосунках. Пристрасть – філософський та мотивуючий компонент, фізичний потяг, взаємне сексуальне використання. І, насамкінець, відданість – інтелектуальний, когнітивний компонент, рішення пов'язувати себе з кимось романтично й готовність підтримувати це в перспективі [1]. В медіа ми, власне, отримуємо картину такого трактування любові, але із метою зацікавлення та діалогу зі споживачем вона значно викривлюється.

Провідною протягом багатьох років у ЗМІ є світоглядна концепція, де начебто для нас існує наречена певна особлива людина [2]. Ми часто чули вислови на кшталт «кохання з першого погляду», «доля владна зводити людей», «любов зустрічається лише раз і на все життя», «вони створені одне для одного». З них можна вичленити певні основні складові, так би мовити, ідеального екранного кохання: двоє людей мають винятковий емоційний зв'язок, секс із «правильною» персоною в стосунках не має жодних недоліків, а при цьому партнери