

## ГУМАНІЗАЦІЯ І ГУМАНІТАРИЗАЦІЯ ТЕХНІЧНОЇ ОСВІТИ

УДК 378.147

Л. А. Мацко, канд. філос. наук, доц.;

І. О. Головащенко, канд. філос. наук, доц.

### МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ПРАКТИКИ ГРИ

*Проаналізовано феномен гри в сучасній гуманітаристиці, осмислюється його онтологічний статус та практичне значення. Особливу увагу привернуто до ролі гри в психології та філософській рефлексії над нею. Зміст статті демонструє інтердисциплінарність поняття «гра» та перспективність його дослідження.*

#### Вступ

Мета оптимізації вищої освіти — набуття кожним майбутнім спеціалістом ґрунтовних теоретичних знань та практичних умінь і навичок найекономнішим шляхом із мінімальними затратами часу і зусиль студентів та викладачів. Отже, традиційному пасивному, репродуктивному навчанню треба протиставити методи, які активізували б пізнавальну діяльність студентів. Ще давні філософи вважали, що існує три взаємопов'язані речі: думка, слово і справа. Тема гри виступає для сучасної філософії та психології як самоочевидне поняття. На нашу думку, це поняття зникає з поля зору саме в той момент, коли ми намагаємося дати йому дефініцію. Звичайно, існує багато визначень гри, але всі вони не відповідають повноті питання та практичному втіленню інтелектуальних надій, пов'язаних з цим поняттям. Доволі поширеними є такі характеристики гри саме у філософському контексті: різновид фізичної та інтелектуальної діяльності, що не має прямої практичної цілеспрямованості і те, що надає індивіду можливість самореалізації, яка виходить за межі його актуальних соціальних ролей. Претензії, що виникають відносно цього визначення, ґрунтуються на його неповноті, адже гра, наприклад, можлива саме в межах соціальної ролі, більше того, саме поняття соціальної ролі апелює до ігрової риторики. Виникає «замкнене коло», яке супроводжує будь-яку спробу визначити поняття гри. Намагаючись штучно обмежити смислове поле терміну «гра», ми знов і знов будемо опинятися в ситуації, що визначається «ззовні» встановленими межами. Повсякчас виникатимуть нові явища, які доведеться визнавати такими, що мають ігрові властивості. Відмова від будь-яких обмежень виправдає тезу «все навколо — гра».

На сьогоднішній день увесь процес підготовки майбутніх спеціалістів у вишах (лекції, семінари, практичні заняття в аудиторії) обмежуються, в основному, словом. Гра як історичний феномен, як дидактичний прийом, як засіб викладацької діяльності протистоїть пасивній участі того, хто навчається, спонукає його до принципово активних дій. Наслідком стає креативність всіх учасників навчального процесу, що забезпечує успішність засвоєння навчального матеріалу.

В цьому контексті конче необхідна систематична робота, пов'язана з аналізом феномену гри, потрібен цілий напрямок у науці, що опікувався б її практичними та теоретичними проблемами. Дослідницькі зусилля у такому напрямку є нагальними й необхідними. У цьому річці перебуває й пропонована стаття. Її завданням є розгляд гри як вкрай важливого практичного феномену в оптимізації навчального процесу, а також доведення, що гра має історичне значення для формування сучасних інтерактивних методів навчання. Метою статті є теоретичне обґрунтування і визначення напрямків і засобів практичного застосування в навчально-виховному процесі вишів інтерактивних педагогічних технологій, що базуються на феномені гри. Для цього необхідно розібратися в його специфіці. Задля цієї мети ми розглянемо в статті як теоретичний, так і практичний аспект гри, її методологію.

Дослідницькі зусилля в цій статті зосереджено навколо нагальної потреби переосмислити ситуацію щодо нових та новітніх методів у викладанні, з'ясувати та довести, що інтелектуальна ситуація та практичні вимоги в сучасній вищій школі потребують змін, накреслити перспективи.

## Теоретичне обґрунтування проблеми

Феномен гри привертав до себе увагу мислителів, філософів, соціологів, психологів та педагогів упродовж усієї історії людства. Філософсько-культурологічні та педагогічні підходи до гри як до засобу взаємодії людини зі світом розробляли видатні мислителі минулого: Платон, Аристотель, Ж.-Ж. Русо, Ф. Шилер, Г. Спенсер, Дж. Лок, Я. Коменський, Г. Сковорода; філософські трактування зародження й значення гри розкрили у своїх працях Г. В. Ф. Гегель, М. Каган, П. Лавров, Й. Хьойзінга та ін. Суспільно орієнтовані підходи до оцінки ігрової діяльності обґрунтували С. Швацький, Т. Цвілих та інші; творчі ігри соціального характеру у різних педагогічних аспектах розглядали А. Макаренко, В. Сухомлинський, В. Терський, І. Іванов, Л. Коваль; етнічні особливості гри та ігрової взаємодії відображені О. Духновичем, Г. Волковим, І. Нечуй-Левицьким, Л. Федоровою; ігри, що розвивають інтелектуально-пізнавальні здібності, досліджували В. Барасханов, І. Зверева, Р. Жуков, В. Рибальський, Л. Фрідман та ін. Частина дослідників взагалі вважають, що питання «Що є гра?» не має повного розв'язання. Такого розв'язку немає взагалі. Зокрема, Сюзана Мілер в своїй роботі «Психологія гри» вважає, що термін «гра» давно набув статусу «лінгвістичного сміттевого кошику» для визначення поведінки, що визначається як довільна, але при цьому не має, як здається, визначеного біологічного або соціального значення. Категорія гри надто багатозначна для її використання в наукових цілях. Ще за 40-х років 20-го століття Ж. Коларитс дійшов висновку, що точне визначення та відмежування гри в широкій сфері діяльності людини та тварини неможливе. Згадані лінгвістичні складнощі у визначенні гри не можуть заперечити вкрай необхідного дослідження гри. За таких умов кожен з дослідників/дослідниць намагатиметься самостійно шукати дефініцію гри, доповнювати та розширювати її.

Існуючі визначення гри наголошують на її основній ознаці: мотив гри визначає не її результат, а самий процес, гру не можна вважати продуктивною діяльністю. Геніальний дослідник Ю. Лотман зазначав, що особлива психологічна настанова людини, що грає, полягає в одночасній вірі та невірі в реальність конфлікту, що розігрується, двоплановість її поведінки споріднює гру з мистецтвом.

Ми в нашому дослідженні за орієнтир візьмемо відому думку Й. Хьойзінга з роботи «Ното Ludens»: «Гра — це добровільна дія або заняття, що виконується всередині встановлених меж, місця та часу за добровільно прийнятими, але обов'язковими правилами з метою, що міститься в цій меті, супроводжується почуттям напруги та радості, а також усвідомленням «іншого буття», аніж «повсякденне життя» [1, с. 121]. Щоправда, сам Хьойзінга вважав, що точно визначити гру неможливо, можливо лише продемонструвати деякі її ознаки.

Людина, за виразом Платона, — це «якась видумана іграшка Бога», саме в цьому полягає її доля та покликання: «Жити потрібно граючи. Що ж це за гра? Жертвоприношення, пісні, танок задля того, щоб, граючи, набути милість богів та прожити відповідно до властивостей своєї природи; адже люди здебільшого ляльки і лише трохи залучені до істини» [2, с. 967]. Ця думка Платона особливо актуальна для сучасної людини: «В грі відтворюється цілісна природа людини особливо актуальна для сучасної людини: «Саме у грі відтворюється цілісна природа людини, не прийнята або спотворена суспільством» [3, с. 120].

Увага до проблеми гри необхідна для укорінення теоретичної картини світу. Принагідно зауважимо, що гра, як і деякі інші феномени (наприклад, смисл та деякі інші) має яскравий міждисциплінарний характер, стає предметом дослідження багатьох вчених. Особливий інтерес до цієї проблеми проявляють дослідники ХХ—ХХІ століття. Проголошується особливий інтерес до гри в науці, історії філософії. Гра як «духовне дитя» усієї історії філософської думки пов'язана з розвитком сучасної індустрії способу поведінки, сучасної науки і не лише фізики, математики, кібернетики, маркетингу, але й педагогіки, естетики, літературознавства та багатьох галузей знання, на які очікує «експансія гри» [4, с. 158].

Як відомо, теоретичний інтерес прямо або опосередковано пов'язаний з практичними потребами соціуму. Це справедливо по відношенню до нашої проблеми. Із всіх царин, де все більше застосовуються ігрові методи та засоби, виокремимо філософію, педагогіку та психологію.

Якщо зафіксувати проблему гри в рамках різних наук про людину, слід зауважити, що методологічним принципом може виступати звернення до гри як протиріччя, оскільки, відповідно до нашої позиції, протиріччя — це іманентна властивість існування та аналізу гри.

На рівні здорового глузду можна зафіксувати значущість гри як визначного соціального феномену, важливого аспекту повсякденності. Набагато глибше занурюються в сутність гри література, мистецтво, що відбивають її як явище повсякденності, але разом з тим і як суттєвий елемент

культури. «Серед багатьох течій в західній філософії ХХ століття відслідковується низка таких, що відмовляються від раціональної рефлексії, в абстрактному дослідженні використовуються принципи естетичного освоєння дійсності. Шлях від феноменології, психоаналізу, екзистенціалізму до герменевтики та структуралізму, що його пройшла західна філософія за останні десятиліття, — це шлях естетизації гносеології та онтологізації естетики. Гносеологія запозичує у мистецтва моделі та принципи обробки матеріалу та відношення до нього, підкреслюється та досліджується пізнавальна та світоглядна значущість мистецтва, його онтологічний смисл. Закономірно, що методологічні категорії, які застосовувались раніше в естетиці, не лише переходять в інші галузі філософського знання, але й набувають у них статусу філософських, онтологічних та гносеологічних принципів. У такій філософії гра переживає відродження» [4, с. 79].

Загальновідомо, що феномен гри як загальнокультурний найкраще представлений в роботі Й. Хьойзінги «Homo Ludens», що має підзаголовок «Досвід визначення ігрового елемента культури». Усвідомлюючи деяку неоднозначність висловлених положень, ризикнемо промовити, що саме на перетині художнього та наукового тлумачення гри може бути знайдений плідний шлях до розуміння того, що таке гра.

Спробуємо, спираючись на думки та ідеї різних дослідників, відповісти на питання, які невідворотно постають перед кожним, хто бажає вивчити це явище. «Що це таке?», «Чим воно відрізняється від іншого подібного?», «Де і коли виникає, існує, де і коли зникає?», «Навіщо мені про це знати?».

Чим більше просуваємося шляхом ознайомлення з цією проблемою, тим більше розуміємо, що тема розмита, незрозуміла, хоча, як уже мовилося, на інтуїтивному рівні, в межах повсякденної свідомості, сутність гри достатньо чітка і відповідає інтелектуальному запиту. «Реальність, що називаємо грою, дотична сприйняттю будь-кого, простягається в один і той же час на світ тварин та світ людський. Існування гри не прив'язане до певного ступеня культури, до певної форми світогляду. Будь-яка мисляча істота може скоро уявити собі цю реальність — гру, процес гри — як самостійне, самодостатнє дещо, навіть якщо його власна мова не має загального лексичного виразу цього поняття. Гру не можна заперечувати. Можна заперечувати майже всі абстрактні поняття: право, красу, істину, добро, дух, Бога. Можна заперечувати серйозність. Гру — не можна» [1, с. 12]. Не у всьому можна погодитися з нідерландським мислителем щодо ігрового елемента, який характерний для світу тварин, що присутні у цьому висловлюванні, але достатньо яскравим є його висловлювання щодо інтуїтивного розуміння гри представниками будь-якої епохи та будь-якої культури.

Таким чином, можна зафіксувати, як одне з притаманних грі протиріч, легкість інтуїтивного розуміння гри, розуміння суперечності «гра — не гра», зрозумілого навіть дітям, а також труднощі теоретичного аналізу цього феномену. Характерним для проблеми гри постає інтердисциплінарність, що свідчить про універсальність гри. Саме тому спроби з'ясувати сутність гри в якомусь одному вимірі приречені на поразку. Універсальність гри потребує тлумачення її багатоаспектності в різних наукових дисциплінах на основі вивчення тих її сутнісних характеристик, які виступають в єдності, по-різному відбиваються в дослідженні в залежності від специфіки теоретичного підходу. Аналіз гри відносно незалежних конкретних наук на противагу інтердисциплінарному підходу може загрожувати або абсолютизацією її окремих відмінностей, або дуже широким її тлумаченням, як у Хьойзінги. У цього дослідника гра охоплює усе розмаїття людської діяльності та виступає як основне джерело людської культури. Безумовно, що при такому підході постає питання щодо специфіки гри, її відмінних рис, характеристики її як культурного феномену. Крім того, дуже широке тлумачення феномену гри може перетворити реальну проблему у псевдопроблему. Наприклад, П. П. Блонський, що опублікував статтю «Гра» для першого видання ВРЕ вважав, що теорії гри як такої немає і бути не може, оскільки немає гри як такої є лише окремі ігри. Такі погляди не поодинокі, вони висловлюються досить часто і далеко не завжди супроводжуються серйозною аргументацією. Ми в своїй розвідці наполягаємо на тому, що гра має онтологічний статус.

Подібні позиції науковців не можуть заперечити необхідності дослідження гри конкретними науками. Більше того, можливо скоро виникне потреба у особливій науці про гру (ми вже зустрічаємо застосування терміну «лудологія», щоправда, без чітко визначених меж дослідження), яка синтезує на єдиних основах різноспрямовані наукові теорії.

У філософії проблема гри має певну традицію. Слід згадати творчий доробок М. Гартмана, М. Гайдегера, Х.-Г. Гадамера. В психології, історії ми також знаходимо достатньо багатий матеріал, що містить аналіз феномену гри. Зокрема, у психології Д. Б. Ельконіним («Психологія гри»)

показано виникнення однієї з форм гри, а саме рольової, її відмінностей на різних етапах розвитку людського суспільства. Він зауважує, що ігрового навчання суспільство не потребувало доки праця здійснювалася примітивними знаряддями праці. Коли вони почали вдосконалюватися, коли виробництво створило потребу передачі досвіду молодому поколінню, саме тоді виникла потреба у трансляції досвіду як гри. Причиною такого стану справ стала відсутність спеціально створених інституціональних каналів передачі соціального досвіду. Якщо звернутися до гри як первісного феномену, можна виокремити ще один аспект, який супроводжує будь-яку ігрову дію. Йдеться про символізацію гри. Наявність символічної дійсності, що визначає «двоїстість» існування індивіда у грі — одна з найсуттєвіших характеристик згаданої. Додамо, що символічний характер мають і предмети, що використовуються в ході гри (наприклад, дитячі іграшки та забавки, імітаційні прилади). До того ж чітко виявляється символічна природа багатьох «дорослих» ігор, в тому числі спортивних. Дослідження соціальних процесів у первісному суспільстві дозволяє нам прослідкувати, як демонструє себе символізація як ідеальний компонент діяльності. На ранніх етапах існування людства діяльність носила синкретичний характер. І лише згодом, відповідно до розвитку соціальних відносин, обумовлених в більшості вдосконаленням знарядь праці, мисленнєве згадування наперед починає передувати його безпосередньому втіленню.

Якщо звернутися до онтологічної характеристики гри на початку людської історії, слід зауважити таке. Зв'язок гри та праці в той період історії не викликає жодних сумнівів, він потребує дослідження. Але невірно було б вважати, що ігри людей тієї епохи — це лише спосіб підготовки до процесу праці. Така позиція сильно послабить реальний стан справ. В грі відбивалось у специфічній формі все багатство відносин первісної людини до суспільного та природного буття, одночасно гра була присутня у всіх цих відносинах.

Оскільки ранні етапи розвитку людського суспільства — це шлях відокремлення світу людей від світу тварин, увага до цього історичного періоду дозволяє відповісти на неоднозначне питання. Чи притаманна гра тваринам? Якщо так, то в чому криється спільність та різниця людських та тваринних ігор? І насамкінець. В багатьох дослідженнях з проблем гри підкреслюється її компенсаторна функція. Можна зауважити, що людина первісної епохи знаходиться у ворожому до неї світі. І саме тому вона намагається подолати це протистояння у ігровій формі. Подібно вчиняє дитина, яка поки що не в змозі досягнути складнощів дорослого світу, вона перетворює цей світ на зрозумілий собі, символічно відтворюючи його в грі, в якій цей світ стає її світом.

В психології цей механізм, що спирається на компенсаторний та символічний характер гри, зафіксований у психодрамі, психологічному прийомі, що був розроблений Дж. Морено. Психодрама дозволяє розкрити внутрішні конфлікти за допомогою обернення життєвих ситуацій у форму гри. Таким чином можна розкрити причини конфліктів, зняти гостроту переживань, оглянути ситуацію перспективно.

Отже, відмінності взаємин «людина—суспільство» або, ще ширше «людина—світ», зумовлює специфічне місце гри. Це перш за все поширення гри, її велика питома вага як у житті суспільства в цілому, так і в житті окремого індивіда.

Багатий матеріал для вивчення гри у зв'язку з конкретними соціальними умовами представляє Середньовіччя. Однією з особливостей середньовічної культури, яку розглядають майже всі медієвісти, виступає ритуалізація усіх сфер життя, своєрідна гра. В роботі Й. Хьойзінгі «Осіннь Середньовіччя», а також в роботах А. Я. Гуревича, М. М. Бахтіна ми знаходимо такі характеристики гри та визначення її ролі в тогочасній культурі. Л. М. Баткін пише, що в той період під грою розуміли «перш за все устремління ритуалізувати життя, підкорити її певним правилам та образам... Така гра знаходиться посередині між безумовністю побуту та безумовністю міфу, зрушуючи їх з місця та змішуючи у подвійних планах» [5, с. 92]. Автор вважає, що принцип гри сприяв переходу культури цього періоду до нового способу мислення, вивільненню європейської культури від міфологічного змісту.

Безумовно, звернення до ігрового принципу дозволяє багато що зрозуміти в середньовічній культурі. Але справедливим буде і протилежне — дослідження конкретних ритуалізованих форм життєдіяльності Середньовіччя дозволить глибше зануритися у сутність та функції гри.

В історичній перспективі слід зауважити на спорідненості ігрової діяльності та мистецтва. Своєрідність гри, що вплетена у символізовану та ритуалізовану повсякденність Середньовіччя, дозволяє багато що зрозуміти в особливостях мистецтва, наприклад, театру. До появи театру в існуючих формах гри він був дійством, яке не поділялося на акторів та глядачів. Усі були учасниками. Ця особливість як вторинна синкретичність, що виникла після розподілу діяльності акторської гри

та глядачів, присутня і у сучасних театральних напрямках. Суттєве осмислення проблеми співвідношення гри та мистецтва в межах теорії естетики дозволить збагатити як теорію гри, так і розуміння мистецтва, деяких його недостатньо досліджених аспектів [4, с. 123].

### Практичні аспекти гри

Сучасні дослідження творчої ігрової діяльності як комплексного засобу свідчать про неабияку її практичну значущість. Наприклад, ігрове імітаційне моделювання найрізноманітніших проблем і конкретних ситуацій дістала назву «ділові ігри». Можна згадати всесвітньо відому Гарвардську школу бізнесу, випускники якої — президенти величезних корпорацій, власники банків, а вчителі — визначні економісти, професори університетів, відомі менеджери. Внесок за право участі в ділових іграх цієї школи сягає карколомних сум. Але вона регулярно функціонує, тих, що бажають потрапити до неї, дуже багато, адже об'єктом ділових ігор є ринок усього світу, а гра ведеться на десятки й сотні мільярдів доларів. Кому з акул капіталу хочеться програти свої багатства не в грі, а насправді?

Ще декілька аргументів на користь використання гри як ефективного методу навчання та інтерактивної методики. Виробнича практика має у сучасному ВНЗ характер пасивних спостережень, а навчальна практика настільки нетривала, що студент встигає лише побувати в ролі фахівця, перевірити певною мірою свою професійну придатність, а про оволодіння основами професії упродовж кількох самостійно проведених робіт не може бути і мови. В такій ситуації потрібні активні методи навчання з використанням новітніх технологій в широкому сенсі слова. Безперечною перевагою цього процесу виступають ігрові методи навчання. Перевагами таких стають:

— примусова активізація мислення. Той, хто навчається, мусить бути активним незалежно від того, бажає він цього чи ні;

— тривалий час залучення тих, хто навчається, у навчальний процес. Отже, активність має не короткочасний, не епізодичний характер: період активної роботи тих, хто навчається, зіставляється з періодом активної діяльності того, хто навчає, — викладача, тьютора, комп'ютера;

— самостійне творче вироблення рішень тими, хто навчається, підвищений ступінь мотивації та емоційності.

Гра завжди відбувається немовби у двох часових вимірах: у теперішньому й майбутньому. З одного боку, вона дарує радість, слугує задоволенню актуальних невідкладних потреб, з другого — завжди спрямована у майбутнє, оскільки в ній формуються чи закріплюються властивості, вміння, здібності, потрібні особистості для виконання соціальних, професійних, творчих функцій у майбутньому.

Як вже зазначалося, гра просякнута протиріччями. Як сформований феномен вона іманентно містить суперечності, аналіз яких дозволить зрозуміти її як специфічне соціальне явище. Внутрішня суперечливість, подвійність, амбівалентність в тому чи іншому контексті підкреслена усіма дослідниками.

Скажімо, формулюючи основні ознаки гри у книзі Й. Хьойзінгі «Homo Ludens», Т. А. Кривенко-Апиня також формулює їх як антиномії. Наведемо ці ознаки:

1. Добровільність. Гра — не завдання, не обов'язок, не закон. За наказом грати не можна. Гра є свобода.

2. Неординарність. Гра — перерва у повсякденності з її утилітаризмом, з її жорсткою детермінованістю способу життя. Гра — «інтермедія» у повсякденності.

3. Гра — «інше буття». Підкорюючись лише правилам гри, людина вільна від будь-яких ставових, меркантильних та інших умовностей. Гра знімає ту жорстку напругу, в якій людина перебуває у своєму реальному житті та вимірює його добровільною та радісною мобілізацією духовних та фізичних сил.

4. Обмеженість. Гра обмежена у часі та просторі. «Зона гри» — арена, сцена — відокремлені та захищені. Час чітко обмежений. Все це має відношення до гри уяви інтелекту, хоча і з орієнтацією на духовність її буття.

5. Фіксованість системою правил, які абсолютні і безперечні. Система створює в «зоні гри» свій порядок. Завдяки правилам гра відновлюється знову і знову.

6. Естетичність, прагнення досконалості. Гра створює гармонію. Має тенденцію ставати прекрасною. Хоча у грі присутній елемент невизначеності, протиріччя в ній, тим не менше, прагнуть до певного розв'язку.

7. Здатність до залучення. У грі немає часткової користі. Вона інтенсивно залучає всю людину, активізує всі її здібності.

8. Об'єднувальна та групостворювальна здатність. Привабливість гри настільки потужна, та ігровий контакт людей одного з одним настільки повний та глибокий, що ігрові співдружності здатні зберігатися і після закінчення гри поза її рамками [4, с. 145].

В перерахованих ознаках присутні протиставлення суперечливих особливостей гри, але вони, за суттю, названі лише формально. В той же час сутність будь-якого феномену може бути знайдена через характерні для неї протиріччя. Однією з актуальних суперечностей гри є її одночасна емоційна привабливість та креативний потенціал, з одного боку, та здатність вабити людину аж до ігрової залежності, з іншого. Важливо привернути увагу до тих протиріч, що забезпечують практичне значення гри, ігрових методів для освітнього процесу, для оптимізації педагогічної діяльності, для ефективності отримання знань і навичок студентами, а саме:

1. Гра пов'язана з людською діяльністю. В процесі діяльності гра не виступає як дещо самостійне, наприклад, якими є праця, навчання, свято, відпочинок, а виступає як сторона, характеристика, модус будь-якої форми людської діяльності, ніяк не відокремленої від інших видів жорсткою межею.

2. Як соціальне явище гра має конкретно-історичний характер. Певні умови породжують її, ті або інші конкретно-історичні умови визначають коло розповсюдженості гри, її конкретний характер та функції в певну епоху.

3. Гра — це сторона протиріччя між людиною і світом. Сама умова її існування — суперечлива єдність суперечливих сил.

4. У грі реальні соціальні відносини відтворюються в особливому вигляді. Це перш за все наявність умовного плану в ігровій діяльності, існуючій поряд з реальністю. Це і перетворює гру на необхідний компонент демонстрації світу в мистецтві. Ця особливість гри є провідною у визначенні гри, зокрема Д. Б. Ельконіним, який відзначає, що «людська гра — це така діяльність, в якій відтворюються спеціальні відносини між людьми поза умовами безпосередньої утилітарної діяльності» [6].

5. Гра має неутилітарний характер. Це не означає, що результат гри окремої людини некорисний для інших людей та суспільства в цілому.

6. У грі знаходить своєрідне рішення суперечність між свободою та необхідністю. Гра завжди обмежується правилами, порушення яких її припиняє. В той же час гра — це самодіяльність, вільна від примусу. Не можна примусити грати. У випадку насильства або примусу діяльність втрачає ігрове начало.

7. У грі суперечливою єдністю представлені творчість та репродукція, відтворення.

8. Реальність у грі представлена у символічній формі, що споріднює її з мистецтвом.

9. Для учасників гри важливіший сам процес, аніж результат. А. Н. Леонтьєв зазначав, що «гра не є продуктивною діяльністю, її мотив знаходиться поза результатом, а саме в змісті самого дійства» [7, с. 475]

10. Гра завжди має сильну емоційну складову. В ній представлений увесь спектр людських емоцій, а не лише позитивні, як іноді здається.

11. Гра одночасно «замкнена» і «розімкнена» за виразом А. В. Гулиги. Вона «розімкнена» через те, що може бути в будь-яку хвилину припинена і знову розпочата.

12. Гра характерна особливим простором та часом, учасники її перебувають одночасно в реальному та ігровому просторі і часі.

### Висновки

Сучасні ВНЗ потребують радикальних нагальних змін існуючої парадигми навчання, що відзначається пасивними, репродуктивними, традиційними методами. Натомість теоретичні знання та практичні навички оптимальніше набувати за допомогою активних методів навчання. Чільне місце в цьому процесі посідає гра як основа інноваційних методик.

В статті зроблено спробу проаналізувати феномен гри в сучасній гуманітаристиці, осмислити його онтологічний статус та інтердисциплінарність.

Окрім того, здійснено історико-культурологічний аналіз гри як особливого прояву людської культури. Проілюстровано значущість теоретико-методологічного дослідження гри для процесу освіти в сучасних вишах.

Автори статті вбачають необхідність подальшої розробки як теоретичного, так і практичного виміру гри, що, як було зазначено, є недостатнім в контексті сучасного гуманітарного знання. Чекають на подальшу розробку й конкретні механізми застосування ігрових методик в практиці вищої освіти.

### СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Хейзинга Й. «Homo Ludens». В тени завтрашнього дня / Й. Хейзинга. — М. : Прогресс. Прогресс-Академия. — 1992. — 378 с.
2. Платон. Законы / Платон // Диалоги. Книга вторая. — М. : изд-во «Савин С. А.», 2008. — 1023 с.
3. Платон. Евтидем / Платон // Диалоги. — М. : Мысль, 1986. — 607 с.
4. Кривенко-Апинян Т. А. Мир игры / Т. А. Кривенко-Апинян. — СПб. : Culture Science Business, 1999. — 236 с.
5. Итальянские гуманисты : стиль жизни, стиль мышления. — М. : Иностранная литература, 1958. — Т. 5. — 278 с.
6. Эльконин Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. — М. : Педагогика, 1972. — 254 с.
7. Леонтьев А. Н. Проблемы развития психики / А. Н. Леонтьев. — М. : Наука, 1972. — 632 с.

Рекомендована кафедрою філософії та гуманітарних наук

Стаття надійшла до редакції 28.01.2013

Рекомендована до друку 26.02.2013

*Мацко Лариса Анатоліївна* — доцент, *Головащенко Ірина Олегівна* — доцент.

Кафедра філософії та гуманітарних наук, Вінницький національний технічний університет, Вінниця