

ФІЛОСОФСЬКА ВІЗІЯ ГРИ ЯК ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОГО ЕФЕКТУ

Вінницький національний технічний університет

Анотація

У статті розглядається значення гри як інтелектуального ефекту, зазначена проблема відсутності чіткої дефініції терміну «гра». В процесі дослідження гри було розглянуто з філософської точки зору. Зроблено спробу виявити причину появи ігор на основі досліджень принципово різних типів гри : дитячої гри, гри на біржі, гри в театрі та тваринної гри. Зроблено висновок про філософське значення гри.

Ключові слова: *гра; інтелектуальний ефект; філософія; філософська візія; сенс гри.*

Abstract

In the article the meaning of the game as intellectual effect indicated an absence of a definition of the term "game". In research process game was considered from a philosophical point of view. An attempt to identify the cause of the appearance of games based on research different types of games, children's games, stock market game, play theater games and animal's games. The conclusion about the philosophical significance of the game.

Keywords: *game; intellectual effect; philosophy; philosophical vision; sense of the game.*

Гра є невід'ємною частиною людського життя. Вона відома всім людям без виключення. Грають як діти так і дорослі. Але при спробі дати дефініцію цього поняття виникають труднощі, адже жодне з відомих означень не дає вичерпної характеристики цього складного явища. Неможливість дати дефініцію терміну «гра» обґрунтував зокрема Людвіг Вітгенштейн у своїй роботі «Філософські дослідження». Він доводить розпливчастість цього поняття, порівнюючи різновиди гри, і характеризує його як ряд «родинних подібностей» [1]. Проте відсутність єдиного всеохоплюючого означення зовсім не означає необхідності відмовитися від дослідження гри, так як відсутність єдиного розуміння числа не заважає людям займатися математикою.

Тому найкращим буде зосередитись саме на ознаках гри. Нідерландський філософ Й. Хьойзінга в праці «Homo Ludens» розтлумачує гру наступним чином: «Гра – це добровільна дія або заняття, яка здійснюється всередині встановлених меж місця та часу за добровільно прийнятими, але абсолютно обов'язковими правилами з метою, що міститься в ньому самому і супроводжується почуттям напруги і радості, а також усвідомленням «іншого буття», ніж «повсякденне життя»» [2]. Як вже було зазначено вище, цю дефініцію не можна вважати остаточною, але як і Хьойзінг ми обмежуємо нею предмет дослідження.

Слід згадати також і німецького філософа Ойгена Фінка з його твердженням: «Грати може тільки людина. Ні тварина, ні Бог грати не можуть» [3]. За Фінком, гра – «феномен людського буття».

Необхідно визнати, що гра все ж присутня у тварин, але лише у деяких формах. Такі форми гри передбачають навчання та встановлення соціальних навиків поведінки. Проте людська гра цим не обмежується. Для прикладу розглянемо маскаради. Вони передбачають те, що під час самого дійства всі його учасники знаходяться в масках, а це означає, що за скоєне під час гри людина не буде нести наслідків. Неможливо не згадати Венеціанські карнавали на якому зрівнювались в правах простолюдини, аристократи і сам великий дож. З появою онлайн-ігор, в які здатні грати десятки мільйонів людей, це набуло глобального характеру і потребує окремих досліджень філософів, психологів та соціологів.

Зовсім іншим типом є азартні ігри. Сама їх назва походить від французького слова *hazard*, яке означає випадок. Люди, які страждають лудоманією, навіть знаючи про теорію ймовірностей продовжують спроби знайти закономірність в послідовності вигравів та програвів. Вони перебувають в постійному пошуці сенсу гри, спробах зрозуміти її сутність, розкрити її таємницю.

Що ж об'єднує всі види гри? На нашу думку, таким об'єднуючим фактором є створення нової суспільної одиниці, певної відокремленої структури, яка має певні правила та цілі. Але з якою метою відбувається це створення? Аналізуючи сутність гри, можна дійти висновку, що не зважаючи на її

чітку відмінність від реального буття, гравець під час гри підсвідомо порівнює події, які відбуваються в грі зі своїм реальним життям. Наприклад, первісна людина виконуючи певні ритуали в ігровій формі бачила в них певний магічний сенс. Переносючи свої дії на реальний світ, вона створює міф і таким чином пояснюючи своє місце у світі.

Це можна спостерігати і в дитячому віці, коли дитини під час гри починає пізнавати навколишній світ, і під впливом саме цієї отриманої інформації знаходить своє місце в ньому, а в майбутньому ці на перший погляд, дитячі забавки можуть мати великий вплив на вибір професії, чи навіть коханої людини.

Схожа ситуація з тваринами. Коли маленькі хижачки починають гратися в так зване «полювання» зі своїми братами або сестрами, вони починають розуміти свою природу хижачки. Це можна легко довести тим фактом, що тварини, які в дитинстві росли не в дикій природі, потім там жити не зможуть, адже вони не знають свого місця в тих диких умовах.

Але що ж можна сказати про гру на фондовій біржі, коли гравцями виступають дорослі люди? Ставки в такій грі є вже не просто якісь дрібниці, а мільярди доларів або навіть людські життя. Дипломатія, політика і навіть війни – це лише форми гри. Чому ж люди готові поставити на кін власне життя та життя інших? Безумовно, в цих іграх можна виграти великі статки, отримати ресурси, але цими ж ресурсами люди нехтували під час гри, досить легко витрачаючи їх. Для пояснення цього феномену необхідно згадати про «російську рулетку» в якій переможців не буває, а бувають лише ті, хто програли. Сенс цієї гри полягає зовсім не у виграші, а у ризиці. Люди грають в «російську рулетку», розчарувавшись в своєму житті, не бачачи в ньому ніякого сенсу і таким чином намагаючись знайти в собі волю до життя. Гра в такому випадку – бунт проти власного існування, проти беззмістовності буття.

Висновки

Виходячи з вище наведеної інформації, можна зробити наступні висновки.

1. Гра виникає тоді, коли людина зустрічається з невідомим. У дитячому віці невідомим є весь світ, інші люди. У дорослому житті невідомим можуть виступати інші соціальні ролі (карнавали, онлайн-ігри), закономірності (азартні ігри) або навіть власний сенс життя («російська рулетка»).
2. Метою гри є пояснення невідомого. Якщо людина не може дати відповіді або відмовляється її прийняти (лудоманія) гра перетворюється на залежність.
3. Гра – двигун людського прогресу. Саме у грі створюється мистецтво, всі моделі поведінки людини беруть початок в грі. Це свідчить про важливу гносеологічну роль гри.

Отже, сама суть гри поєднує її з філософією. Гра є підсвідомим філософуванням, намаганням людини знайти своє місце у світі або певній системі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Витгенштайн Л. Философские исследования / Л. Витгенштайн ; [пер. с нем. Л. Добросельского]. – М. : АСТ : Астрель, 2011. – 347 с.
2. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга [пер. с нидерл., общ. ред. и послесл. Г. М. Тавризян]. – М. : Издательская группа "Прогресс", "Прогресс-Академия", 1992. – 464 с.
3. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия / Е. Финк // Проблема человека в западной философии / [под общ. ред. Ю. Н. Попова]. – М., 1998. – 387 с.

Слюсар Владислав Олександрович – студент групи МОФ-14б, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця.

Сахаров Віталій Вячеславович – студент студент групи МОФ-14б, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця.

Науковий керівник: *Головащенко Ірина Олегівна* – кандидат філософських наук, доцент, доцент кафедри філософії та гуманітарних наук, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця.

Slyusar Vladyslav – student of MOF-14b, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia.

Sakharov Vitaliy – student of MOF-14b, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia.

Supervisor: *Holovashenko Iryna* – Phd of philosophy, associate professor of the Philosophical Department in Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia.