

## ФІЛОСОФІЯ ТА ПСИХОЛОГІЯ ГРИ: GAME OVER? (ОНТОЛОГІЧНИЙ АСПЕКТ ГРИ)

Мацко Л. А., Головащенко І. О.

E-mail: [rolho@gmail.com](mailto:rolho@gmail.com)

Вінницький національний технічний університет (м. Вінниця)

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. Новий філософський словник містить таке визначення гри: «різновид фізичної та інтелектуальної діяльності, що не має прямої практичної цілеспрямованості і така, 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 «ззовні» встановлених нами меж повсякчас будуть виникати нові явища, які доведеться визнавати такими, що мають ігрові властивості. Відмова від будь-яких обмежень виправдає тезу «все навколо – гра».

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: «Термін «гра» давно набув статусу «лінгвістичного сміттєвого 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 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 його.

Існуючі визначення гри наголошують на її основній ознаці – мотив гри визначає не її результат, а самий процес, гру не можна вважати продуктивною діяльністю. 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. Хьойзінґа з роботи «Homo 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». Щоправда, сам Хьойзінґа 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, щоб, граючи, набути милість богів та прожити відповідно до властивостей своєї природи; адже люди здебільшого ляльки і лише трохи залучені до істини»[1].

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»[2].

Звернення до проблеми гри необхідне для укорінення теоретичної картини світу. Принагідно скажемо, 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. Промовляється 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, маркетинга, але й педагогіки, естетики, літературознавства та багатьох галузей знання, на які очікує «експансія гри»[3].

Як відомо, теоретичний інтерес прямо або опосередковано пов'язаний з практичними потребами соціуму. Це справедливо по відношенню до даної проблеми. Із всієї множини сфер, 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].

Загально відомо, що феномен гри як загальнокультурний найкраще представлений в роботі Й. Хьойзінгі «Номо 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 дане 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 даною 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-якого, 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» [5]. Не у всьому можна погодитися з нідерландським мислителем щодо ігрового елемента, який характерний світу тварин, що присутні у даному 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 гри 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 вивчення її різних аспектів 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 Хьойзінгі. 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, з'ясуванні її як культурного феномену. Окрім 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 окремішні ігри. Такі погляди не поодинокі, вони висловлюються досить часто і далеко не завжди супроводжуються серйозною аргументацією.

Такі 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 аналізує феномен гри. Зокрема, у психології Д. Б. Ельконіним («Психологія гри») показано виникнення однієї з форм гри, а саме рольової, її відмінності на різних етапах розвитку людського суспільства. Він зауважує, що ігрового навчання суспільство не потребувало допоки праця здійснювалася примітивними знаряддями праці. Коли вони почали вдосконалюватися, коли виробництво породило потребу трансляції досвіду молодому поколінню, саме тоді виникла потреба у трансляції досвіду як гри. Причиною такого стану справ стала відсутність спеціально створених інституціональних каналів. 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). До того ж чітко визначена символічна природа багатьох «дорослих» ігор, в тому числі спортивних. Дослідження соціальних процесів у первісному суспільстві дозволяє нам прослідкувати, як проявляє 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 вгадування наперед починає передувати його безпосередньому втіленню.

Якщо звернутися до онтологічної характеристики гри на початку людської історії, слід зауважити наступне. 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. Зулим в грі відбивалось у специфічній формі все багатство відносин первісної людини до суспільного та природного буття, та, в свою чергу, 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 по проблемах 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 осягнути складності 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, 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 з більш широкою перспективи.

Отже, відмінності взаємин «людина-суспільство» або, ще більш широко «людина-світ», обумовлює специфічне місце гри в ту далеку епоху. 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. Хьойзінга «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, зсуваючи їх з місця та змішуючи у подвійних планах» [6]. 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 вона була 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 [7].

Як вже зазначалося, гра характерна 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. Хьойзінга «Homo Ludens», Т. А. Кривко-Апінян 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 станових, 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 конечна у часі та просторі. «Зона гри» – арена, сцена, – відокремлені та захищені. Час чітко обмежений. Все це має стосунок 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. Устремління до досконалості. Гра створює гармонію. Володіє тенденцією ставати прекрасною. Хоча у грі присутній елемент невизначеності, протиріччя, в ній тим не менше прагнуть до певної розв'язки.
7. Здатність до залучення. У грі немає часткової користі. Вона інтенсивно залучає всю людину, активізує всі її здібності.
8. Об'єднуюча та групостворююча 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 [8].

В перерахованих ознаках присутні протиставлення суперечливих особливостей гри, але вони, за суттю, лише названі і лише формально. В той же час сутність будь-якого феномену може бути знайдена через характерні для неї протиріччя.

Отже, основні протиріччя феномену гри. Зафіксуємо суперечливі сторони гри як необхідну операцію для створення передумов подальшого аналізу ігрової діяльності людини.

#### **Висновки:**

1. Гра пов'язана з людською діяльністю. В процесі діяльності гра не виступає як дещо самостійне, наприклад, яким є праця, навчання, свято, відпочинок, а виступає як сторона, характеристика, модус будь-якої форми людської діяльності, ніяк не відокремлені 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» [9].
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 важливий 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» [10]
10. Гра завжди має сильну емоційну складову. В ній представлений увесь спектр людських емоцій, а не лише позитивні, як іноді вдається.
11. Гра одночасно «замкнена» і «розімкнена» за виразом А. В. Гулиги. Вона «розімкнена» в силу того, що може бути в будь-яку хвилину припинена і знову почата.
12. Гра характерна особливим простором та часом, учасники її перебувають одночасно в реальному та ігровому просторі і часі.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Платон. Законы // Платон. Диалоги. Книга вторая. М., 2008. С.967
2. Платон. Евтидем // Платон. Диалоги. М., 1986. С. 120
3. Кривенко-Апинян Т. А. Мир игры. СПб, Culture Science Business. 1999. С. 158.
4. Там само, с. 79
5. Хейзинга Й. «Homo Ludens». В тени завтрашнего дня. М.: Прогресс. Прогресс-Академия. 1992. С. 12
6. Итальянские гуманисты: стиль жизни, стиль мышления. М., Т. 5, 1958. С. 92
7. Кривенко-Апинян Т. А. Мир игры. СПб, Culture Science Business. 1999. С. 123
8. Там само, с. 145
9. Эльконин Д. Б. Психология игры. М., 1972. С. 20
10. Леонтьев А. Н. Проблемы развития психики. М. 1972. С. 475