

УДК: 165.74

**ФІЛОСОФСЬКИЙ ЗМІСТ ПОНЯТТЯ ГРА***Володимир Жарких*

Стаття призначена філософському аналізу поняття «гра» в його значенні в культурі і житті людини.

**Ключові слова:** гра, розвага, сумнів, виклик, життєва колізія, оптимізм.

Призначення філософії завжди було і продовжує залишатися в наші дні в тому, щоб розуміти і концептуально осмислювати явища, події і факти, що супроводжують і модифікують людську реальність. Її вплив і роль простежуються практично у всіх проявах людського життя. З філософської точки зору людське життя - life experience - є свого роду грою зі своїми правилами, викликами, цілями і результатами. Це багатогранний досвід, який, як вважав Ф.К.С. Шиллер, є ризикованим підприємством, – a risky enterprise, а Дж. Дьюї характеризував як – interactive art experiment – інтерактивний творчий експеримент. Фактично всі життєві колізії, зв'язані, перш за все, з непередбачуваністю розвитку навколишнього наочного і комунікативного простору, в якому несподівано міняються правила гри, тобто вимоги до сталого устрою життя. Виниклі обставини більше не піддаються врегулюванню в рамках колишніх правил, звичок і імпульсів. Інтерактивні або пов'язані із зовнішніми впливами, вони є якоюсь ситуацією гри, вирішення інтриги якої людина намагається знайти в рамках відомих прийомів узгодження нестиковок. Проте її особливість полягає в тому, що часто нові виклики життєвої реальності не укладаються в звичні рамки правил/умов/дій, достатніх для подолання невідповідностей, що склалися.

Філософське вимірювання поняття «гра» стає більш менш прозорим при порівнянні значень англійських слів «play – game», які об'єднує загальний концептуальний зміст, але розрізняє лінгвістична парадигма. Понятійна структура «play» охоплює життєві ситуації всього одушевленого світу на Землі. У її смислових проявах виражені дії, властиві як тваринам, птахам, так і людині. Але виключно люди не тільки свідомо грають в ігри, але і створюють різні типи ігор і часто перетворюють буденну життєву ситуацію на захоплюючу гру. У слові «game» якраз і виражена ця відмітна ознака, властива тільки людині. Її можна визначити як онтологічну здатність людини разом з такою характеристикою як членороздільна мова.

Ні філософські теорії, ні правила, ні стандарти соціалізації не народжуються і не існують у вакуумі. Вони завжди історично опосередковані світоглядом і мотивовані культурними традиціями і засадами, прийнятими і зрозумілими в соціумі. Правила і заборони життєвої гри створюються, використовуються і міняються людьми у відповідь на зміни в їх соціальному статусі і життєвому досвіді. Вибір, схема і послідовність їх застосування варіюються залежно від винахідливості, витримки і мотивації гравця або гравців в контексті утруднення. Не меншу роль при цьому грають можливості і якість мовного виразу. З філософської точки зору

природна мова є результат, реакція або відповідь людини на несподіванки, що руйнують впорядкований перебіг її звичного життя. У ситуації невизначеності, здивування або утруднення людина з потреби починає думати – грати (play) з різними можливостями вирішення головоломки (game), що стоїть перед нею, оперуючи мовними одиницями і вираженими ними логічними поняттями. Природна мова у всіх її проявах виконує роль медіатора в спілкуванні і розумінні. Будучи фактично єдиним способом актуалізації думки, мова разом з тим може служити і перешкодою із-за амбівалентності вербальних одиниць. Нові обставини, факти і думки часто неможливо виразити в звичних мовних виразах. Полісемічність і рухливість вербальних сенсів дозволяє вживати їх у переносному розумінні. Перенесення сенсів, засновані на асоціаціях, семантичній схожості або суміжності значень, підкреслюють глибину думки і сприяють її ясності і чіткості. Але вживання слів в незвичайних контекстах може служити і причиною нерозуміння. Через можливу неоднозначність інтерпретації смислу і намірів вислову це породжує додаткові труднощі і затримки в досягненні необхідного результату. Семантична рухливість вербальних одиниць і вірогідність пов'язаних з нею відтінків розуміння виразно виявляється у вживанні слова «гра». У спілкуванні або лінгвістичній грі люди постійно перепитують і уточнюють наскільки вірно вони зрозуміли сенс або пояснення сказаного, почутого, прочитаного. У словосполученнях «гра світла», «гра м'язами», «гра в теніс», «гра словами», «гра очима» слово гра вживається в різних значеннях, в кожному з яких можлива широка амплітуда інтерпретацій. Людині доводиться стикатися з такими ситуаціями повсякденно. Чітких правил успішного завершення такої лінгвістичної гри, тобто подолання негативних наслідків, якщо вони виникають, в реальному житті немає. Спроба згладити або зменшити ступінь ризику і потрапити в зону виграшу/згоди ґрунтується на багатовіковій практиці людського існування. В процесі проб і помилок виробилися більш менш надійні правила гармонійних соціальних взаємин і вирішення життєвих головоломок/пазлов. Їх сенс в цій життєвій грі (game) полягає в тому, щоб збалансувати вірогідні і явні ризику і знайти найбільш адекватний, вірний, задовільний спосіб їх запобігання або позитивного вирішення. Для цього необхідно спробувати знайти істину – розглянути і порівняти різні альтернативи для того, щоб з їх комбінацій скласти прийнятний варіант рішення. Як і в будь-якій грі цей процес припускає здатність передбачати явні небезпеки і вірогідні наслідки в холистичному, філософському вимірюванні.

У філософії гри представлена і систематично моделюється не тільки парадигма нормальної, логічно мотивованої поведінки. Не менша увага у філософських міркуваннях приділяється осмисленню характеру того, що люди дійсно роблять і як поступають, беручи участь в інтерактивних/ об'єктивно існуючих іграх в проблемних/ стресових життєвих ситуаціях. Інтерес філософії до проблеми ігор ґрунтується на тому, що в іграх виявляються важливі ознаки, характерні для людської природи і поведінки. Логічне обґрунтування людських думок і вчинків, представляючи особливий інтерес для філософії, жорстко співвідноситься з їх очікуваним результатом, а також з методами, які використовуються для його досягнення. При цьому відповідь на питання про їх філософський, етичний аспект розглядається в ракурсі соціальної/персональної морально виправданої відповідальності.

У філософському дискурсі поняття «гра-game» розкривається в широкому діапазоні сенсів. У традиційному розумінні гра-game визначається як система, в якій гравці беруть участь в штучному конфлікті, вирішення якого підкоряється певним правилам, а результати оцінюються кількісно. У філософії цей широко відомий сенс гри, як розваги/несерйозного проведення часу доповнюється значенням життєвої колізії, де важливий не тільки кількісний, але перш за все якісний результат. З цієї точки зору гра сприймається не тільки як ситуація невизначеності, утруднення, незгоди, конфлікту, подолання яких не має негайного, ясного шляху вирішення. У буденних життєвих обставинах гра-game розуміється як прагнення/спосіб виявити приховане, потаєне. Це добровільна спроба подолання перешкод [3.67], завдяки чому людина – гравець міняє своє ставлення до реальності. У цьому сенсі гра містить передісторію, яку гравець повинен прожити, здійснити, щоб виграти гру і досягти бажаної/прийнятної мети. Це складний, неоднозначний процес, в якому виявляються різні особовості характеристики і здібності. Він надає сильну етичну дію, а також має моральний ефект, оскільки будить думку і відчуття. Таке філософське розуміння поняття «гра» широко застосовується в дискусіях в професійній сфері. На принципах філософського ставлення до гри ґрунтується, зокрема, практика медіації [1]. У медіативній ситуації вирішення конфліктів і дисгармонії думок відбувається у формі своєрідної гри. На дипломатичному світі закликає – залишити військові ігри у минулому - це взаємно зацікавлений пошук залагоджування різних точок зору, коли необхідно знайти приховану істину/згоду в міркуваннях/ позиціях/інтересах, в суперечностях і незгодах гравців, учасників медіативної гри. Стратегія гри корисна і широко застосовується у вирішенні стресових ситуацій в різних інтерактивних подіях як міжособового, так і професійного характеру.

Ігри в будь-яких формах представляють важливу частину культури і складають, мабуть, невід'ємний чинник людського існування і ставлення до реальності. Значно скрашуючи монотонність життя, вони є не просто розвагою. Гра, навіть найпростіша, така, що не стосується життєво важливих рішень, вимагає зосередженої роботи думки. Вона має проактивний характер, спонукаючи людину до дії. Це завжди виклик, тому що ніколи немає упевненості в успішному/ прийнятному результаті її завершення. Вибір, який людина повинна зробити, ґрунтується на інтелектуальному зусиллі і спонукає задуматися про моральність можливого рішення. Через це участь в грі примушує людину думати і думати цілеспрямовано. Ігри через свою структуру і призначення складені з правил і цілей, які слід дотримувати, щоб отримати бажаний результат. Передбачається, що слідує їм, людина поза сумнівом доб'ється успіху. Проте це припущення не дає повної гарантії здійснення задуманого, ні в іграх-розвагах, ні в життєво важливих обставинах. Гра, унаслідок своєї урегульованості і жорсткості правил, направляє думку строго в одному напрямі, оскільки порушення правил руйнує гру. Гравець не може змінити правила і тому його думка працює тільки в межах ефективності наданих йому засобів. Майстерно користуючись ними, він виграє і отримує свого роду привабливу модель для усвідомлення багатьох філософських значущих життєвих проблем. В більшості випадків в звичайній грі такої тактики досить для отримання бажаного результату. Транслюючи свій ігровий досвід на життєві феномени, людина

починає вдумливіше сприймати значення правил. Але з поглибленням життєвого досвіду створюється розуміння того, що, що реальність не завжди акуратно вписується в логічну систему. Ігровий досвід безумовно буде корисним, хоч би для того, щоб побачити філософський сенс у впорядкованості шляхів і методів в підходах до вирішення проблем. Проте в життєвій грі опори виключно на ігровий або на колишній життєвий досвід недостатньо. У нових обставинах підхід до проблеми повинен мати холистичне вимірювання. Аналізуючи можливі варіанти її вирішення, необхідно програвати різні комбінації існуючої інформації і раніше пережитих ситуацій, тобто грати наявним знанням.

Гра, як розвага і як екзистенціал людського буття, зберігаючи свій декілька легковажний характер, вимагає серйозного ставлення. Її вплив і в складних і не складних життєвих ситуаціях полягає в тому, що в ході гри тестується і розвивається раціональність, як практична, так і духовна. Це має велике виховне і повчальне значення, оскільки розкриває значущість моральності і краси думок і вчинків. Її значення як способу пізнання важко переоцінити в освітньому процесі. В порівнянні з визнаними методами навчання її перевага полягає в тому, що гра сприяє усвідомленню семантичної глибини природної мови, що особливо корисно для роздумів про філософські проблеми життя. Викладачі розуміють це дуже добре і грають у філософські ігри серйозно, придумуючи різні розумові експерименти по міркуванню як про відвернуті філософські проблеми, так і про звичайні щоденні події. В процесі навчання вони направляють думку, спонукаючи людину розкривати той самий потаєний зміст, який, як правило, вислизає під час прослуховування лекцій. Коли для обговорення вводиться нова тема/проблема, виникає безліч можливостей для її осмислення і інтерпретації. Викладач в цьому випадку виступає в ролі провідника філософських цінностей – за допомогою питань і пропозицій він дає і коректує загальний напрям думці і отримує у відповідь міркування, не тільки в руслі прийнятого уявлення про проблему, але також її різне трактування. Онтологічна цінність гри в її філософському обґрунтуванні полягає в плюралістичному ставленні до передбачуваного способу її завершення, кожен з яких викликає питання щодо своєї ефективності і надійності.

Всі ці ідеї старі як піраміди, але старі ідеї іноді непогано працюють в нових умовах. Свого часу В.Джеймс [2] обґрунтовувавши прагматизм, як свій погляд на філософські проблеми, називав його новим ім'ям для деяких старих речей. Новизна і стратегічна цінність всього сенсу філософії прагматизму полягає в тому, що пошук істини, тобто прийнятного вирішення/пояснення подиву/незгоди, є серйозною грою вірогідністю, припущеннями і фактами. Її тактика ґрунтується на сумніві, на умовному нахилі – що, якщо..? Рішення проблеми/сумніву завжди припускає порівняння альтернатив і питання - чи буде рішення вірним, якщо .? Воно починається з розгляду суперечностей/перспектив проблеми з іншого боку і під іншою точкою зору. Філософія прагматизму пропонує пригадати Сократа, одного з усесвітньо визнаних засновників філософії як способу роздумувати про ставлення до реальності. Сократ не створив систем, він навіть не написав ніяких книг, але він створив метод, що дозволяє, якщо не розкрити істину у всій її повноті, то хоч би виявити її окремі ознаки, що допомагають справитися з труднощами/нерозумінням/конфліктом на даному рівні знання. Він просто ставив на

афінському базарі дивні питання, спонукаючи людей подумати над відповіддю. Джеймс вважав, що при порівнянні відповідей, якщо відкинути однозначні, можна в їх різноманітності знайти елементи схожості, які і складуть ту істину, яку всі прагнули знайти.

Цей метод – сократична бесіда – є грою питань і відповідей. Філософське ставлення до гри ґрунтується на такому ж принципі. Телеологічна властивість гри допомагає подолати моральний скептицизм і екзистенціальну невпевненість, із-за яких людина не завжди усвідомлює своє місце в навколишній реальності. Процес пошуку вірного/прийняттого рішення, включаючи елемент різного ступеня ризику, вимагає розуміння, інтерпретації і оцінки виниклого утруднення/конфлікту. Уміння творчо розглянути і координувати звичні способи вирішення проблем стає важливим чинником для усунення перешкод і досягнення бажаної згоди. У самій складній/нерозв'язній життєвій ситуації, як і в будь-якій грі, необхідна гра уяви, щоб задати собі питання - якщо застосувати відомі правила і стандарти інакше, або створити нові, чи можна буде знайти вірне рішення? Це питання, властиве вській грі, вселяє оптимізм і надію, що незалежно від завершення гри, її можна почати знову і закінчити інакше, якщо ..... У цьому і полягає головний екзистенціальний сенс філософського змісту поняття гра.

#### *Список літератури*

- 1.Жарких В.Ю. Медиация – философия компромисса. Одесса:Освіта України, 2014.– 230 с.
- 2.James William. Pragmatism: A New Name for Some Old Ways of Thinking (1907), Hackett Publishing, 1981. - 134p.
- 3.Suits B. The Grasshopper, Games, Life and Utopia. Broadview Press, 2005. -179 p.

*Volodymyr Zharkykh*

#### **THE PHILOSOPHIC CONTENT OF THE CONCEPT PLAY-GAME**

Philosophic dimensions of the Ukrainian word «гра» become more or less transparent when you compare the meanings of the English words «play-game», which are united by their conceptual content but are divided by the usage paradigm. The conceptual structure of «play» embraces life experiences of every living creature on the Earth. But it is people who do not only consciously play games but enthusiastically create all kind of games and often turn their everyday events into exciting games. The English word «game» expresses the distinction that belongs exclusively to people. This distinction can be classified as an ontological ability of man together with the natural language.

The meaning of «play-game», in its traditional usage as entertainment and some sort of doodling, is understood as a system of activity in which players take part in an artificial conflict. They resolve it by following a certain set of rules and value the result quantitatively. In philosophy this well-known meaning of entertainment is enriched by the sense of a life experience/collision. It is a voluntary attempt to do away with obstacles, the result of which is valued not only quantitatively but mainly qualitatively. Play-game in any form represents an important part of culture and constitutes an inseparable factor of human existence and attitude to reality. It requires intensive intellectual concentration and has a pro-active character motivating a man to action. It is always a challenge, for there is never any certainty of its positive resolution.

The ontological value of «play-game» consists of a pluralistic attitude to the supposed

methods of its resolution, each of which is doubtful as to its effectivity and dependability. The philosophical sense of «play-game» consists in the fact that search for its resolution is a serious play with probabilities, suppositions and facts. Its tactics is based on doubt, on the conditional mood – what if..? Resolution of doubt/problem always allows comparison of alternatives and the question – will the decision be right if ...?

This question, inherent in any game, instills optimism and hope that no matter how the game ends, it can be started anew and have a different outcome. This is the main existential sense of the philosophical content of the concept «play-game».

**Key words:** game, entertainment, life collision, doubt, challenge, optimism.

#### *References*

- Zharkykh V. (2014) Mediation is basic for kompromisis, Osvita, Odessa  
 2.James William(1981). Pragmatism: A New Name for Some Old Ways of Thinking (1907), Hackett Publishing  
 3.Suits B.(2005) The Grasshopper, Games, Life and Utopia, Broadview Press

Стаття надійшла до редакції 25.06.2018