

ISSN 2518-7392

ОДЕСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ФІЛОСОФІЯ ТА ГУМАНІЗМ

Періодичне електронне наукове видання

ВИП. 1(7)

Одеса - 2018

*Редакційна колегія:**Головний редактор* – Жарких В. Ю., д.ф.н., професор (Одеса)*Заступник головного редактора* – Левченко В. Л., к.ф.н., доцент (Одеса).*Члени редколегії:*

Амір Л., доктор філософії, професор (Тель-Авів, Ізраїль);

Афанасьєв О. І., д.ф.н., професор (Одеса);

Вішке М., доктор філософії, професор (Гейдельберг, Німеччина);

Гансова Е. А., д.ф.н., професор (Одеса);

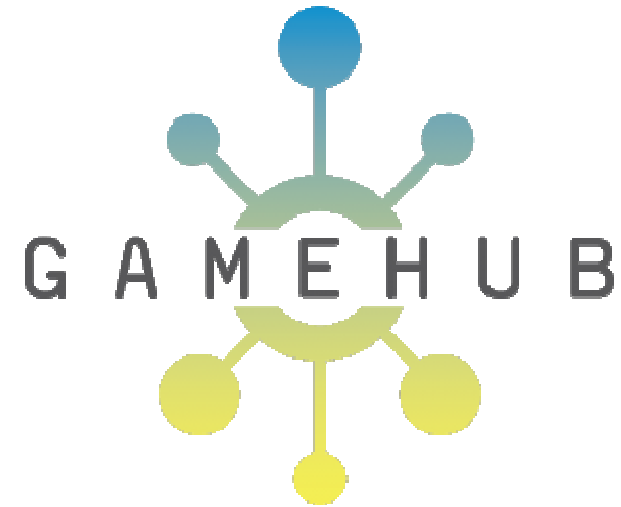
Кашуба М. В., д.ф.н., професор (Львів);

Ковальова Н. І., к.ф.н., доцент (Одеса);

Коначова С. О., д.ф.н., професор (Москва, Росія);

Окороков В. Б., д.ф.н., професор (Дніпро);

Розова Т.В., д.ф.н., професор (Одеса)



Журнал засновано 2015-го року за рішенням Вченої Ради Одеського національного політехнічного університету № 9 від 24 червня 2014 року.

Друкується за рішенням Вченої ради Одеського національного політехнічного університету (протокол № 9 від 30 червня 2016 р.).

Адреса редакції – вул. Шевченка, 1, Одеський національний політехнічний університет, кафедра філософії та методології науки, гуманітарний факультет, Одеса, 65044, Україна; e-mail: n.v.borodina@onu.ua

© Одеський національний політехнічний університет, 2018

Цей випуск періодичного наукового видання «Філософії та гуманізм» присвячений проблемі філософського сенсу поняття «Гра».

УДК: 165.74

ФІЛОСОФСЬКИЙ ЗМІСТ ПОНЯТТЯ ГРА

Володимир Жаркич

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 впевненості 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 слідуючи 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

УДК 165.61

ИГРОВОЕ МЫШЛЕНИЕ И НОРМАТИВНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ КУЛЬТУРЫ

Ольга Барановская

Статья «Игровое мышление и нормативная организация жизни культуры» посвящена анализу трансформации метафизических оснований в определении методологического статуса игрового мышления. Такой анализ предполагает рассмотрение взаимовлияния нормативной организации жизни культуры и собственно метафизических задач, цель которых – раскрыть условия, обеспечивающие методологические возможности игрового мышления.

Ключевые слова: *игровое мышление, норма, культура, случайность, событие*

Понятие игры является сегодня общепризнанным необходимым концептом в различных областях знания, оно также определяет один из важнейших методологических принципов, представляющих возможные пути формирования знания и организации практической деятельности: игровое мышление. Несмотря на то, что еще со времен античности представление об игре как специфической характеристике действия сформировало вполне устойчивую метафору в оценке качества мышления, сама возможность обретения ею законного методологического статуса возникла относительно недавно. Хотя при этом приходится признать, что и по сей день анализ или осмысление концепта игры неминуемо сопровождаются шлейфом неловкости и опасения от всегда возможной несерьезности, беспечности, от сопряженной с игрой спонтанности, непредсказуемости и иллюзорности, крайне не удобных в теоретическом дискурсе. Поэтому до сих пор такое пристальное внимание уделяется различным формам легитимизации методологического статуса игрового мышления – обоснованию его прикладного значения и эффективности в психологии, педагогике, экономике, компьютерных науках и т.д., разработке оснований или процедур классификации игрового мышления, поиску натуралистических аналогий или конструированию игровых алгоритмов.

Все это свидетельствует о том, что традиционная парадигма или нормативные требования теоретического мышления: прежде всего, логоцентризм, универсализм, детерминизм, объективизм – остаются доминирующими (даже тогда, когда эти требования оцениваются весьма критически), и в этом контексте теоретической задачей часто становится необходимость вписать игровое мышление в данный формат. Тем не менее очевидно, что такая задача не может быть решена без существенных потерь, поскольку традиционная рациональность не может иметь дела с тем, что составляет уникальный потенциал игрового мышления – производство события, в какой бы форме это не выражалось. И где избыточность и расточительность, азарт и риск, подмены и смещения, интенсивность, непредсказуемость и случайность становятся тем, что дает событию шанс оказаться возможным. Поэтому событие, понимаемое и как со-бытие, и как точка перелома в траектории движения, и как творение или обнаружение смысла, и как уникальность, не может быть вписано в рамки линейных последовательностей, регламента

рациональных стандартов или предписаний законосообразности.

Действительно, обращение к феномену игры предполагает кардинальные изменения в области базовых метафизических установок, что, в свою очередь, требует радикального сдвига в канонах теоретического дискурса. Ради такой необходимости сделано много. От С. Кьеркегора и Ф. Ницше до К. Ясперса, Э. Левинаса, Ж. Делеза, М. Фуко, Ж. Деррида и многих других ведется речь о способности помыслить неопределенность, индивидуальность, многовекторное переплетение и взаимоусиление различных факторов, условий или смыслов, помыслить случайность как экзистенциальное событие, но и саму экзистенцию как всегда открытый проект, своего рода «приключение» (как мог бы сказать Г. Зиммель). Именно на этом пути ставится задача создать сами условия, в которых осмысление игрового мышления может быть актуализировано в полноте его эвристического ресурса. А сегодня пусть и не слишком активно, но все же признается, что по-прежнему есть необходимость «выявить параллелизм в понимании сущности игры и судьбы философии» [см.: 4], что «игра проблематизируется в связи с философским пересмотром оснований метафизического проекта» [см.: 6].

Одним из таких принципиальных условий выделяется отношение правила и случая, которое может быть представлено в нескольких модусах: как отношение правила и произвола, как отношение детерминированности и события, как отношение безотносительного и относительного, условного и безусловного, определенного и неопределенного. Известное утверждение Эйнштейна, что «Бог не играет в кости со Вселенной», в первую очередь, манифестирует убежденность в детерминизме и недопустимость неопределенности в научном мышлении. Но вместе с тем из него следует и то, что игра может возникнуть только там, где есть дихотомия реальности и возможности, дихотомия закона и случайности – а это то, что, конечно же, никак не может быть присуще Богу, но действительно присуще именно человеку и человеческой мысли. Преодоление такой дихотомичности и какой бы то ни было дифференцированности в мышлении предполагается только на пути мистического познания и, разумеется, без наивных и нелепых претензий в уподоблении Богу (хоть нам и сказано, что человек сотворен по подобию). Если же оставаться в поле научной теоретической мысли, то детерминизм устраняет эту дихотомичность, соответственно, устраняя и само право полагаться на игровое мышление. Здесь то, что называется случайностью, регламентировано правилом или законом и поглощается ими полностью.

При этом, как точно заметил Ж. Делез: «Отменить случайность значит раздробить ее согласно правилам вероятности на несколько ходов так, чтобы задача распалась на гипотезы – гипотезы выигрыша и проигрыша...» [3, с.243]. Однако в этом высказывании звучит лишь игровая риторика – речь не о скрытой игровой тактике научного мышления. Выигрыш или проигрыш – это приемлемое или неприемлемое в силу определенных правил решение задачи. И, соответственно, в выигрыше оказывается только то, что вписывается в уже установленный предсказуемый порядок, в иерархию значимого или ценного, в узнаваемую парадигму, т. е. представляет из себя тавтологичную модель конструирования представлений. Научная мысль работает продуктивно, пока она «черпает» решения в

границах предустановленного теоретического горизонта или же, по крайней мере, в рамках комбинаторики «выигрышных» гипотез. И поэтому так трудно оказывается выйти к новому горизонту возможного, даже тогда, когда к этому принуждает парадоксальность случайного. Это и заставляет с неиссякаемым энтузиазмом отстаивать ценность прежнего в надежде продлить действие его эвристического ресурса.

Действительно, «самое трудное – превратить случайное в объект утверждения...», поскольку оно исключается из области мыслимого в силу его неадаптируемости к правилам, в силу его произвольности [3, с. 243]. Приоритет правила, алгоритма или той или иной модели порядка для мышления понятий, т.к. мыслить – это, в конечном итоге, искать связующее: то, что связывает значения друг с другом. Связность как мотив или даже императив мышления разворачивается вполне последовательно, когда превращается в абсолютную цель (например, в монистической установке), исключая все, что ей не подчиняется. А универсальные просчитываемые связи, схваченные соответствия позволяют осуществлять претензии на власть и контроль. Забавно и вполне показательно, что в качестве примера, демонстрирующего спорный характер представления о власти случая Лейбниц приводит мушку перед лицом короля, принимающего решение [5, с.238].

Случай как нечто ирреальное, реально невозможное или совершенно невозможное разрывает связное, правильное и управляемое, нормативное и нормальное. Неудивительно поэтому, что сфера игры, когда она квалифицируется как игра случая, отдается на откуп курьезу, авантюре, забаве, соблазну, удаче и т.п. и, соответственно, всегда оказывается под подозрением.

Но дело еще и в том, что когда мышление оказывается способным различать и выражать нюансы возможного или случайного по отношению к реальному и необходимому, оно также начинает нуждаться в сдерживающей связности открывающегося смыслового пространства, оно вырабатывает ценностно-нормативную ориентацию, на поверхности выраженную как систему правил, запретов, циклически организованного ритма существования (ритуала) и т.п. Это и есть начало культуры. И для обеспечения устойчивости и воспроизводимости культура нуждается в строгой регуляции и даже контроле границ возможного и допустимого, что делает необходимыми нормативную регуляцию и организацию жизни культуры. Норма как мера допустимого и становится принципом целостности культуры или функцией символизации, обеспечивающая органическую связность всего ее смыслового пространства, но прежде всего – соотносительность возможного с реальным, причем именно в аспекте реально возможного.

Когда человек полностью включен в культурный контекст, когда способ его существования определяется нормативными установками данной культуры, которые составляют для него практически естественную среду и не вызывают диссонанса, тогда он избавлен от рисков, которые несет с собой случайность или какая-либо аномалия. Ведь по самой своей организации культура призвана оградить индивида от вариативности и чрезмерности возможных, непредвиденных поворотов существования. Поэтому, даже невинные в этом смысле, вполне легальные в рамках определенных исторических эпох допущения, где мог проявить себя произвол случая – карнавал, маскарад, шутовство, спортивные или военные состязания, – все

равно несли на себе печать сомнительности, драматизма или даже презрения. Ведь актуализация, выявление своего неподконтрольного другого Я, других Я, смещения в предписаниях и статусах уже потенциально создает угрозу цельности и однозначности нормативно-ценностных позиций. Что, кстати, вынуждало к соблюдению, например, статусного регламента: кому с кем можно или достойно состязаться т.д.

И, как ни странно, положение существенно не меняется, когда в культуре происходит значительный сдвиг в отношении к норме и нормативности, вплоть до того, что само понятие нормы становится проблемой, когда индивидуальность наконец-то признана законной во всех ее ипостасях, а игра квалифицируется как один из основных феноменов человеческого бытия. Хоть сегодня спорт или всевозможные развлекательные жанры моделируют формы повседневности и захватывают культурное пространство, это тем не менее не значит, что случайное обрело утвердительность. Здесь, в поле политической, экономической, технической повседневности все нацелено на прогнозируемый, управляемый успех, обеспеченный или мастерством или мошенничеством (вольным или невольным).

В распространении игр, имитирующих игровое мышление (брейн-ринги и т. п.), главным также остается не игра, т.е. не импровизация, не поиск разнообразия вариаций или возможности события, а скорость или цена достижения результата. И хотя предполагается, что жестко заданные временные рамки выступают в качестве условия интенсификации, усиления напряжения в отношении действий или решений, но ставка, в конце концов, делается на «конвертацию» времени в полезный результат (если не брать во внимание еще худший вариант – «убивание» времени). Полезным опять же становится максимально адаптивный результат. И как нередко бывает, интересные находки, нетривиальные решения просто игнорируются. Этот сомнительный атрибут, дискредитирующий суть игры, определяется, как заметил Ж. Бодрийяр, тем, что такая игра «подменяет порядок производства порядком обобщения» [1, с. 252]. И здесь хотелось бы добавить и повторить, что порядок производства – это порядок, обращенный к производству события.

Оценочный взгляд сопровождает видение случайного: невзначай обнаружившаяся сила случая вызывает лишь досаду – «досадный случай», говорят в такой ситуации, а риторический пафос о вмешательстве «его величества, Случая» возникает опять же на стороне того результата, который оценивается как удачный, пусть даже и не предсказуемо удачный. Оценочный взгляд – это свидетельство не признанности в качестве самостоятельного объекта, это дискредитация собственной значимости случайного. В конечном итоге, здесь все свидетельствует о единственной стратегической доминанте – выборе превосходства или верхней ступени в иерархии, причем в прямолинейно построенной иерархии. Расхожее «победителей не судят», даже тогда, когда их все таки судят и даже лишают звания победителя, остается формулой непререкаемости в признании превосходства как главной цели игровой стратегии.

Стоит ли вообще считать это проявлением или отражением того, что сам порядок отношения ценностей является иерархическим, как это показано, в частности, в аксиологической теории Николая Гартмана? В соответствии с ней идея иерархии наиболее полным образом соответствует представлению о необходимых и

достаточных признаках упорядоченности, причем в диапазоне от обыденного до теоретического мышления. Именно так Гартман определял основу ценностного мышления: «Все, что человек может сделать, ограничивается тенденцией отдать предпочтение одной ценности перед другой, а именно предпочтение, на которое ценность претендует объективно. ... Но всякое позитивное решение внутри него ... является функцией сознания иерархии» [2, с. 293]. Идея иерархии эффективна и оптимальна тем, что выражает не только строгость и простоту линейного видения, репрезентирующего рациональные идеалы последовательности и целесообразности, но также и мифологему власти, конституирующую распределение на высшее и низшее, необходимости регулятивных принципов и, конечно, представление о первооснове существования.

Представляется очевидным, что базовые парадигмы мышления – в особенности, иерархичность, последовательная связность, алгоритмичность – непосредственно связаны с нормативным порядком жизни культуры, которая в своих символических формах репрезентирует интенции, императивы и горизонты мышления. Но в таком взаимообращении внутренней жизни, самой онтологии культуры и собственно метафизических задач, определяющих роли и возможностей мышления, и игрового в том числе, кажется, что для утверждения случайного вообще нет шансов. А ведь «игра для того и существует, чтобы вызвать случай к жизни» [1, с.250]. Однако, и с точки зрения Бодрийера, усилила метафизики здесь оказываются тщетными – она не способна выйти из плена Закона, природного миропорядка и причинности [1, с. 255-261]. Поэтому игровое мышление и не выполняет своей подлинной роли, его вымещают игры-симуляции внутри разрозненных культурных пространств, симулирующие как производство события, так и сам соблазн от «игры случая».

В метафизическом рассмотрении случайного требуется намного больше, чем выйти из круга законосообразности, причинности, иерархичности, из оппозиции бытия и становления, возможного и действительного и т.п. Нужно, чтобы дихотомия возможного и действительного могла быть представлена как дихотомия возможного и невозможного, предельного, конечного и беспредельного. Невозможное в отношении к возможному – это то, что конституирует событийность, а в отношении беспредельного и предельного раскрывается ее масштаб. За тем и другим стоит, своего рода, не-знание границ или избыточность, которые традиционно имеют два ракурса рассмотрения – произвол и творчество.

Хотя в исторической ретроспективе эти два ракурса совсем не всегда были разделены, и, соответственно, творчество даже не рассматривалось как нечто законное или допустимое. Но даже и тогда, когда исполнитель обрел статус творца и право на имя собственное, его активно сдерживали со всех сторон – нормативные требования данной культуры, правила и дисциплина языка, в котором он действует, и уж, разумеется, консервативность общественного мнения. Что касается последнего, то и сегодня оно выносит приговоры творчеству, которое не вписывается в регламентирующие требования мастерства или технологического стандарта (а значит, достаточной выдрессированности), классические или академические каноны искусства (с допускаемыми сдвигами в пользу «понятного» или «забавного» искусства) и т.п. И здесь нет смысла сетовать на консерватизм или

отсталость, т.к. нет ничего удивительного в том, что любая культура в лице своих адептов блокирует те или иные проявления произвола и, в конце концов, отстативает свою «заявку» на вечность, сначала создавая, а затем испытывая те или иные формы устойчивости вплоть до полного исчерпания.

В этом контексте стоит вернуться к высказываниям Делеза, который говорит, что есть и другой путь блокирования произвола. «Произвол присутствует в случайности лишь постольку, поскольку он не утвержден, не достаточно утвержден, поскольку размещен в пространстве и числе по правилам, созданным для его предотвращения. Когда случайность достаточно утверждена, игрок уже не может проиграть, т. к. любая комбинация и приводящий к ней ход по своей природе адекватны месту и мобильному управлению точки алеаторики». А, в конечном итоге, «Каждое утверждение случайности отменяет произвол» [3, с. 243-244]. Действительно, отказываясь от распределительных идентифицирующих практик и оказываясь в поле свободного поиска, мышление способно всерьез озадачиться «расходящимися тропками» смыслов, разветвлениями решений, но не с тем, чтобы задать или обозначить единственно верный путь (по отношению к которому и будет возникать предосудительный соблазн произвола), а обнаружить свою «подвешенность» и готовность к встрече с событием, репрезентирующем новый, иной смысл или смыслы. Когда «единичные моменты поставлены на кон; вопросы и есть игральные кости; метание – это императив. Идеи – проблематичные сочетания как результаты ходов», мышление увлечено и может быть готово к невозможному [3, с. 243]. В свое время Ницше истово искал эту силу гибкости, пластичности мышления, благодаря которой только и можно обратиться к постижению жизни в ее непредсказуемости, неопределенности, в ее избыточности – такой игре возможностей, для которой не может быть предела, а значит – и произвола.

Но и в существовании культуры есть аспект, определяющий внутреннюю динамику ее развития. Именно там, где очерчены строгие и даже жесткие границы в смысловом пространстве, возникает стремление к их преодолению – творчество – как избыточность, компенсирующая и возвращающая неизбежные потери при ограничении. Противостояние нормы и творчества создает внутреннюю раздвоенность, которая активизирует и проблематизирует раздвоение реального и возможного. И если, как уже было сказано, норма как функция символизации обеспечивает соотносительность допустимого и недопустимого в смысловом пространстве культуры, творчество как явление производное и противостоящее норме делает необходимой пересимволизацию, что, с одной стороны, укрепляет, а с другой – пересматривает и разрушает нормативные и ценностные установки. На этом пути творчество создает, своего рода, игровой потенциал культуры, ту внутреннюю состязательность, которая и питая, и разрушая ее в обратимости символического обмена дает культуре мобильность и жизнеспособность.

Возможно, в этом динамическом режиме, когда «жизнь наша облекается Нормой и Моделями, а у нас нет даже слова, чтобы обозначить то, что не сегодня-завтра наследует в наших глазах социальности и социальному» (и несмотря на скепсис самого Бодрийера в отношении будущего), наше мышление окажется подготовленным к подлинному пониманию глубины и красоты игры [1, с. 268]. В этом понимании наше мышление может обрести способность к усмотрению

принципиально иных теоретических горизонтов и обрести силу пластичности, дающей шанс на подлинное творчество мысли.

Список литературы

1. Бодрийяр Ж. Соблазн / пер.с фр. – М.: AD MARGINEM, 2000.- 318 с.
2. Гартман Н. Этика.– С-Пб.: Владимир Даль, 2002.– 707 с.
3. Делез Ж. Различие и повторение./пер.с фр. – СПб.: ТОО ТК «Петрополис», 1998.– 384 с.
4. Королькова А. А. Тема игры в классической и неклассической философии.– Автореферат диссертации.– 2010, СПбГУ. Доступно на: <http://cheloveknauka.com/tema-igry-v-klassicheskoy-i-neklassicheskoy-filosofii#ixzz5LPEX011F>
5. Лейбниц Г. В. О предопределенности / пер.с нем.– Соч. в 4т. –Т. 1.- М.: Мысль, 1982.- С. 237-243.
6. Проскуровская С. Д. Концептуализация игры в постметафизической культуре. – Автореферат диссертации.– 2002, Томский гос. университет. Доступно на: <http://cheloveknauka.com/kontseptualizatsiya-igry-v-postmetafizicheskoy-kulture#ixzz5LPNRokGC>

Ольга Барановська

ІГРОВЕ МИСЛЕННЯ І НОРМАТИВНА ОРГАНІЗАЦІЯ КУЛЬТУРИ

Стаття «Ігрове мислення і нормативна організація життя культури» присвячена аналізу трансформації метафізичних підстав у визначенні методологічного статусу ігрового мислення. Такий аналіз передбачає розгляд взаємовпливу нормативної організації життя культури та власне метафізичних завдань, мета яких – розкрити умови, що забезпечують методологічні можливості ігрового мислення.

Ключові слова: ігрове мислення, норма, культура, випадковість, подія

Olga Baranovska

GAME THINKING AND THE NORMATIVE ORGANIZATION OF CULTURE

The article "Game Thinking and the Normative Organization of Culture" is devoted to the analysis of the transformation of metaphysical basis for developing the methodological status of game thinking. The unique potential of game thinking is its capability to produce event, in whatever form it is expressed. And edundancy, extravagance, excitement and risk, substitution and displacement, intensity, unpredictability and randomness become what gives an event a chance to be possible. The analysis of its possibilities implies the search of the mutual influence of culture normative formation and the metaphysical tasks which are aimed to disclose the preconditions of game thinking.

Key words: game thinking, norm, culture, randomness, event

References

1. Baudrillard, J. (2000), Soblazn. Per.s fr. (The Seduction. Trans. from fr.) – AD MARGINEM, Moscow. 318 p.
2. Hartmann, N. (2002), Etika. Per.s nem. (Ethics. Trans.from germ.) – Vladimir Dal, Saint-Petersburg. 707 p.

3. Deleuze, G. (1998), Razlichie I Povtorenie. Per.s fr. (Difference and Repetition. Trans.from fr.) – Petropolis, Saint-Petersburg. 384 p.

4. Korolkova, A. A. (2010), Tema igry v klassicheskoi s neklassicheskoi filosofii. – Avtoreferat dissertacii. (The Theme of Game in Classic and Non-Classic Philosophy. The self-refence of the dissertation), Saint-Petersburg University. Available at: <http://cheloveknauka.com/tema-igry-v-klassicheskoy-i-neklassicheskoy-filosofii#ixzz5LPEX011F>

5. Leibniz, G. V. (1982), O Predopredelennosti. – Soch.v 4 t.– T.1. Per.s nem. (On Predetermination. - Vol.1. Trans.from germ), Mysl, Moscow, P. 237-243.

6. Proskurovskaya, S. D. (2002), Kontseptualizacia igry v postmetafizicheskoi kulture. Avtoreferat dissertacii. (Conceptualisation of Game in the Postmethaphysical Culture. The self-refence of the dissertation), Tomsk University. Available at: <http://cheloveknauka.com/kontseptualizatsiya-igry-v-postmetafizicheskoy-kulture#ixzz5LPNRokGC>

Стаття надійшла до редакції 20.06.2018

УДК 167.7

ПІДХІД ДО ОПТИМІЗАЦІЇ МНОЖИННОГО ІНТЕЛЕКТУ ЗА ДОПОМОГОЮ ГРИ

Олександр Бліненко

Стаття присвячена проблемі розвитку спектра та вектору інтелекта за допомогою гри.

Ключові слова: двухфакторна теорія, множинний інтелект, штучний інтелект, спектр мислення, біполярність.

«Глибоко в підсвідомості людей вкоренилася воістину збочена потреба в розумно влаштованому, логічному і впорядкованому всесвіті. Але річ у тім, що реальність завжди, нехай на один крок, випереджає логіку.»

Френк Герберт

В моєму дослідженні я буду спиратися на роботи по ієрархічній структурі інтелекту англійського психолога Чарльза Спірмена [7] та теорії множинного інтелекту Говарда Гарднера [2]. Основні принципи якісного поєднання ігрових моделей із життям та їх актуальність описували Авінаш Діксит та Баррі Нейлбафф [3]; Томас Шелінг [6]; Ерік Берн [2]. Історія розвитку шахів та їх варіацій зображена на основі праці Фадеева [7]. Інформація по штучному інтелекту – Георг Люгер [5].

Мета роботи: Розглянуті теорію множинного інтелекту та довести можливість та необхідність її розвитку за допомогою моделі, заснованої на концепті настільної гри «Шахи»

Інтелект людини є дуже складною структурою в якій точних досліджень дуже мало. Його описували за допомогою IQ, заганяючи суспільство у рамки, обмеженні цим поняттям, однак цей параметр поєднує лише декілька складових інтелекту, а саме - лінгвістичний, логіко-математичний та просторовий. Але вже на початку ХХ ст. вчені не погоджувались з тим, що все різноманіття інтелектуального виконання пояснюється одним загальним фактором (здатністю). Так Дж. Петерсон стверджував, що інтелект, ймовірно, не є ізольованим і константним фактором, а є сумою, безліччю різних здібностей і, мабуть, означає різне в неоднакових ситуаціях, оскільки використовуються при цьому різні здібності.

Першим психологом, який спробував виявити структуру інтелекту і запропонував ієрархічну модель, був англійський психолог Чарльз Спірмен (1863-1945). Грунтуючись на статистичному аналізі показників виконання інтелектуальних завдань, він запропонував двухфакторну теорію організації властивостей. У своєму первісному вигляді ця теорія стверджувала, що всяка інтелектуальна діяльність містить єдиний загальний фактор, названий генеральним і безліч специфічних, властивих тільки одному виду діяльності.

З самого початку Ч. Спірмен усвідомлював, що двофакторна теорія вимагає уточнення. Якщо порівнювані діяльності досить схожі, то в якійсь мірі їх кореляція може бути результатом не тільки наявності генеральних факторів. Тому крім генерального і специфічних факторів, імовірно, існує проміжний тип факторів. Такі

фактори, властиві тільки частини діяльностей, були названі **груповими**. [7]

Значення концепції Спірмена у розвитку психологічної теорії інтелекту полягає в тому, що вона являє собою першу спробу подолати спрощену трактування інтелекту як одновимірної здібності і намітити підхід до його вивчення як до сукупності окремих здібностей, але не рядоположених, а утворюють ієрархічну систему.

Розвитку ця теорія зазнала у праці Говарда Гарднера, «теорія множинного інтелекту», засновану на уявленні про те, що інтелект занадто складний, щоб його можна було розглядати як якусь єдину для всіх сутність. Людина є невелика кількість видів інтелектуального потенціалу; різні індивіди через спадковості, ранньої тренування розвивають у собі певні види інтелекту більшою мірою, ніж інші. На основі різних потенціалів у індивідів утворюються різні інтелекти, які спочатку є грубими і примітивними, а потім "окультурюються" за допомогою вирішення різних завдань. [4]

Головна проблема полягає в тому, що розвиток поодиноких типів інтелекту та стилей мислення зводить весь розумовий процес до застосування готових шаблонів певних галузей. Без сумніву, це дає велику перевагу у тривіальних ситуаціях, але при потраплянні у повністю невідомі умови, яких на протязі життя людини більшість, потрібні дуже значні енергетичні та психологічні витрати. Це суттєво позначається на кінцевому результаті, якщо його буде досягнуто.

«Люди, які можуть представити ідею або концепцію декількома способами. Більш здатні до ефективного рішення, ніж ті, хто обмежений єдиним, часом нечітким поданням про цю ідею»[4].

Для наглядного показу різноманітних систем та принципів, яким підвладний соціум потрібно їх перенести, зробити симуляцію життя, на якусь гру, або модель. Що перше спадає на думку? Більшість згадає про старовинну гру «Шахи», які найкраще передають принцип життєвих ситуацій та допомагають побачити вплив рішень, хоч і не значних, на майбутнє положення справ та вибір подальшого вектора розвитку. Кожен народ має свої інтелектуальні особливості, а ця гра являє собою саме інтернаціональний інтелектуальний зв'язок. Така модель є найкращим прикладом класичного, єдиного типу мислення. Більшість людей, які грають не вперше, на початку партії відштовхуються від дебюту, який є відображенням накопиченого досвіду, порад оточуючих, в меншій мірі власних тактико-стратегічних розрахунків та експериментів. Це пояснюється тим, що кожна партія завжди починається з однакової ситуації, однакових цілей. Піддаючи проблеми рішенням саме в такий спосіб, суттєво зменшується інтенсивність роботи інтелектуальної складової, оскільки частина початкової роботи вже зроблена у вигляді шаблону/дебюту, і мозок просто відтворює запам'ятовану схему дій і розвиває її. Без сумніву такий принцип має місце бути, але чи вірний він до кінця у нашому житті?

У світі панує думка, що всі процеси, які нас оточують, можливо поділити на дві частини, на два головні аспекти. Що є добро й зло, правда та брехня. В кожній ситуації людина намагається зважувати всі «за» та «проти» та оцінювати дві сторони однієї монети. Через подібний тип мислення, нерідко відбуваються такі кінцеві події, яких людина краще б уникнула, але була не здатна їх передбачити. Керуючись

подібними принципами людина мимоволі обмежує можливості своїх інтелектів, ставлячи їх в рамки «класичного мислення» під час якого оцінюються та прораховуються тільки певні чинники які мають вплив саме в цей момент, або з певним прогнозуванням на майбутнє, подекуди ймовірність таких прогнозувань досить мала. До прикладу, який досить добре це відображує, повернемося невдовзі.

«Класичний» принцип передається стародавнім символом «Інь - Ян», який передбачає розглядання лише двох ключових сил, які йдуть на зустріч одна одній і взаємно компенсуються. Якщо так, то навіть прогнозування має дуже високу ймовірність, не кажучи про звичайні прорахунки у цей момент. Проте на дії це не завжди так, навіть ніколи не так. Направленість цих векторів дуже часто залежить від різноманітних початкових умов. Існує теорія, згідно з якою передбачається третя додаткова сила, основна сутність якої полягає в урівноваженні двох інших крайніх проявів енергії. При такому устрої які б не були умови оточення; яка б не була значущість крайнощів сил, третя сторона завжди буде все зводити до абсолютної гармонії, вводячи в ситуацію нові фактори впливу, прорахунок яких часто неможливий по низки різноманітних причин, які з плином часу завжди кардинально змінюють ситуацію.

Для кращого розуміння, повернемося знов до нашої моделі – шахів. Багато кому здадуться актуальними питання – «А де тут різноманітні умови та причини які впливають на ситуацію?» та навіть – «А де тут та третя сторона?».

Відповідаючи на перше питання, слід згадати про модифікований тип партії, запропонований Робертом Фішером (одинадцятий переможець світу). В його версії королівський ряд фігур кожного разу розташовується у різноманітній послідовності (960 варіантів), що повністю виключає можливість використовувати шаблони та сприяє підвищенню інтенсивності інтелектуальної роботи, та прорахунків більшої кількості чинних факторів впливу, але можливість прогнозування заздалегідь залишається присутня.

Відповідь на друге – неklasична версія гри в цілому. Партія передбачає наявність за однією дошкою трьох опонентів (саме три сили). В такій ситуації прогнозування стає практично неможливим, як і шаблонний тип дій. Дуже стрімка зміна ситуації та вплив вдвічі більшої кількості чинників вимагає максимальної аналітичної здатності та раціонального змінення тактики у загальній стратегії. Такі вимоги призводять до виходу типу мислення за рамки стандартних уявлень та плавного розширення векторів світогляду при появі нових, які в сумі переходять у спектр. Більшість прихильників класичного типу гри переконані, що партія на трьох повністю безпідставна і не має під собою нічого. Для доведення протилежного досить згадати китайський варіант гри – «Сянци», вона включена у Міжнародні інтелектуальні ігри 2008 та 2012 років, також мають подібний різновид. Такий змінений тип виник під впливом «Трьоцарства» періоду в історії Стародавнього Китаю, коли країна була розділена на три царства, які постійно знаходилися у стані війни. [1]

Якщо знову зробити опір на шахи та привести деяку послідовність фактів, стане зрозуміло, що повна прихильність до усталених класичних норм іноді підкріплюється абсурдом з боку дій такої людини. Масте бажання переконатися в цьому?

Ось схема яка вам допоможе –

1) Задайте будь-кому запитання – «Скільки людей грає за шаховою дошкою?» і надайте варіанти відповідей – 2, 3, 4, 5. Людина, керуючись класикою, виділить одну правильну відповідь, а загалом вірних тут 3.

2) Продовжуємо, запитуємо якому телевізору він віддасть перевагу – класичному ч/б або сучасному кольоровому із різними додатковими функціями?

3) З цього добре зрозуміло, що люди намагаються віддавати перевагу інноваційним, новим технологіям та їх розвиненню, але самі розвивати себе, переходити до нових, ширших стандартів мислення вони не бажають. Продовжуючи розвиток тільки «класичної» своєї складової. Апогеєм цього розвитку стало створення штучного інтелекту (ШІ).

Тема про створення ШІ розійшлася по різним галузям науки, в кожній з яких розглядалися свої цілі та принципи на яких повинна базуватися ця технологія, але загальний концепт залишався один – система яка здатна на основі певної початкової інформації розв'язувати конкретні задачі. Працездатність таких систем була протестована у різних сферах де вона обійшла розумові здібності людей, котрі були фахівцями у відповідних галузях. Так ШІ обіграв світового чемпіона з класичних шахів; зробив швидкі, коректні лікарські діагнози; змодельовав аутентичні людські рухи. Зараз стрімко розвивається можливість самонавчання та самовдосконалення таких систем на основі загально доступної інформації та спеціальних фахових джерел. Тестується здатність ШІ проводити класичні дебати (для початку на примітивному рівні) шляхом аналізу отриманої інформації та добору точних контраргументів.[5]

Аналізуючи ці інноваційні технологічні зрушення, стає зрозумілим, що хоч і не досконала система штучного інтелекту, не маючи розуму, значно випереджає класичні розумові процеси людини. Але суспільство продовжує, попри стрімкі зміни у світі, що неминуче торкнуться кожної людини, виховувати в нових представниках свого роду і його логічному продовженні, класичний, вузько направлений вектор світогляду й мислення, що вже на сьогодні є свідомо програшною концепцією при такому вагомому конкуренті.

Спираючись на все приведенне вище, можливо сформулювати головну інтелектуальну проблему сучасного людства – замість спектру розвивається вектор мислення. Створення та стрімке розвинення штучного інтелекту, який знайшов собі місце у більшості галузей (медицина, важка промисловість, економіка, транспорт) призвело до неконкурентоспроможності людини в класичних умовах. Перехід до нових, ширших рівнів інтелектуальних процесів не знаходить масової підтримки, більша частина людей відмовляється розуміти та вивчати ці процеси.

Для рішення цієї проблеми потрібно ввести в поширення механізм, який добре проілюструє необхідність зміни своєї направленості на дещо інший тип. Покаже, що застосування нових типів мислення призведе до більшої гнучкості розуму та розвине адаптивну здатність людини в цілому.

На початку, в якості моделі, на яку переносилися різні основні аспекти мислення, виступали шахи. Такий вибір є обґрунтований різними факторами. Ця гра бере свій початок як королівська в якій правителі могли відточувати стратегічні моменти ведення протистояння; розвивати вміння аналізу та прогнозування.

Королями, тогочасними політиками, обирали, як правило, людей добре освічених у різних галузях, що допомагало добре приймати рішення у різноманітних ситуаціях. Тогочасний політичний світ був біполярним, тому така «класична» модель була добрим рішенням. На сьогодні устрій давно вже не біполярний, пройшли великі зміни світоустрою та соціальних сфер. Еволюціонували всі наукові поняття та філософські ідеї. Тому той тип мислення, який виник із виникненням соціуму та держав, потрібно піддати змінам, а якщо шахи - визнаний інтелектуальний тренажер, то чому не розвинути саме цю модель?

Розвиток «некласичності» починається із запропонованої версії Фішера. Наступна версія, яка допомагає вибратися за рамки усталеної прагматики, партія на одночасну гру трьох опонентів. Ці два типи партій згадувалися вище й описувалися їх сутність. На верхівці цих систем, неначе світ на спинах трьох слонів, розташований варіант гри на чотирьох, що по суті було поверненням попередника всім знайомої класики, стародавньої індійської гри «чатуранга».

За легендами, вчотирьох грали мудреці, для яких така модель гри була танцем стихій, пір року та сторін світу, а для королей, любителів воєн пропонувалась парна гра. Згодом гра потрапляє до Персії де їй дають радника короля - Ферзя, котрий володів безмежними повноваженнями, з якими до нього приходив свій фланг, а разом із цим до гри приходив дуальність.[1]

Отже, сучасному суспільству потрібно чітко зрозуміти, що всі класичні принципи мислення кінцеві та не дають повної можливості розвитку та розширення кругозору, вони сприяють розвитку лише в певній галузі. За результатами таких дій можна досягати лише обмежених цілей. На практиці, коли існує безліч не прорахованих факторів впливу, така стратегія пошуку рішень не дасть бажаного результату. Основний поштовх для пошуку та вдосконалення інших інтелектуальних складових – створення та стрімке розвинення штучного інтелекту, який повністю обіграв людину у її класичному середовищі, та створив жорсткі умови конкурування. Щоб не відійти на дальні плани та мати змогу гідно співіснувати разом із ШІ в гармонічному середовищі, залишається тільки плідно працювати над своєю інтелектуальністю та створювати якомога ширший спектр сприйняття та аналізу ситуацій, які трапляються за різних умов та обставин. Дуже корисні для цих цілей – «Шахи», а саме їх численні варіації, направлені на розширення адаптивних властивостей інтелектуальної діяльності та вміння пошуку рішень не вдаючись до задалегідь приготованих шаблонів, даючи можливість працювати мозку.

Основними факторами розвитку всесвіту залишаються не заплановані схеми, а випадок та помилка. Саме вміння добре оцінити можливості різних випадків та ціну кожної помилки й веде до розуміння, а найголовніше, до вміння використовувати кожну ситуацію у повному обсязі.

Список літератури

1. Фадеев И. Ю. Шахматы – игра цивилизаций. - Пермь, ПГУ, 479 с.
2. Berne E. (1964) Games People Play - 216 p.
3. Dixit A., Nalebuff B. (2008) The Art of Strategy: A Game Theorist's Guide to Success in Business and Life - 512 p.
4. Gardner H.. (1983) Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences. - 440p

5. Luger G. (2009). Artificial Intelligence: Structures and Strategies for Complex Problem Solving (6th Edition) – 705p
6. Schelling T.C. (1960) The Strategy of Conflict – 328p. ISBN: 9780674840317
7. Spearman C. (1904) " General intelligence ", objectively determined and measured. – 92p.

Oleksandr Blinenko

APPROACH TO OPTIMIZING MULTIPLE INTELLIGENCE BY GAME

Analytics innovation of technologies is getting ahead of classic mental processes of human. For solve this problem, we need to introduce an extension mechanism, which will illustrated the necessary changes. It will show us what using a new types of intellection will make our brain more flexible and develop human adaptability. NON-classic chess has a very big potential. Chess game can anticipate the ability of three players. In this case, the forecasting and template type of actions become almost impossible. The situation is changing very radically, because the influence of a large number of factors needs the maximum analytical abilities and rational changes of tactics in the overall strategy. This requirements translate principles of life situations and help to see the influence of choices on the state of acts and the advanced development vector in the future. So, it breaks the boundaries of thinking and make own overview more wide smoothly.

Key words: two-factor theory, plural intellect, Artificial intelligence, spectrum of thinking, bipolarity.

References

1. Fadeev I. (2014) Shakhmaty – igra tsivilizatsiy, Perm, 479 p.
2. Berne E. (1964) Games People Play -, Grove Press 216 p.
3. Dixit A., Nalebuff B. (2008) The Art of Strategy: A Game Theorist's Guide to Success in Business and Life - Norton Company
4. Gardner H.. (1983) Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences. Philadelphia, Basic books
5. Luger G. (2009). Artificial Intelligence: Structures and Strategies for Complex Problem Solving (6th Edition) – University of New Mexico New Mexico 705p
6. Schelling T.C. (1960) The Strategy of Conflict – Cambridge, MA: Harvard University Press. 328p.
7. Spearman C. (1904) " General intelligence ", objectively determined and measured. First published in *American Journal of Psychology* 15, 201-293

Стаття надійшла до редакції 30.05.2018

УДК 130.3:004.946

КОМП'ЮТЕРНА ГРА ЯК ТРЕНАЖЕР ФІЛОСОФСЬКОГО ДИСКУРСУ

Бородіна Наталія

У статті розглядаються комп'ютерні ігри як практикум з дослідження філософських питань: таких як смерть, самоусвідомлення, етика, образ ворога, відокремлення свого та чужого.

Ключові слова: комп'ютерні ігри, екзистенціал, соціальна філософія, Чужий.

Вивчення філософії викликає у багатьох людей упередженість: де можна застосувати ці навички? Чи не занадто це теоретична дисципліна? Навіть так звані «практики з філософії», що є у розкладі ЗВО, це тільки обговорення філософських питань. Натомість сучасні студенти чекають, що їм дадуть якусь річ, пов'язану з фахом, та навчать нею користуватися. Але як навчити користуватись щастям? Долею? Смертю?

На допомогу сучасним дослідникам приходять віртуальна реальність, яка зможе зробити вивчення філософських питань частиною життєвої ситуації, допоможе пережити їх. Насамперед це проходження комп'ютерних ігор, які є «доповненим життям», чимось на зразок можливих світів Кріпке, які знадобляться нам для вирішення етичних, логічних та багатьох інших філософських питань.

При цьому крім традиційного масиву «логічні ігри», яких давно вже хвалять як хороший тренажер з вивчення логіки, філософську складову можна знайти навіть в шутерах «стрілялках» шутерах))), які постійно тримають гравця в стані необхідності морального вибору. Крім цього існують і «філософські гри», такі як Сома, яка згідно з відгуками користувачів «породжує почуття екзистенційного страху, що ми не відчували нічого подібного[8].

Філософський бік комп'ютерних ігор викликає не аби яку цікавість вчених, зокрема Дж. Е. Уеббер і Д. Грилиопулос, показують, що сучасні ігри схожі на форум для вивчення ключових тем, таких як природа свідомості, логіка й етика[7].

Мета роботи – окреслити сферу можливостей комп'ютерних ігор як «філософських практик».

Історія культури свідчить про важливість ігрових ритуалів в нашому житті: в ігрових взаємодіях формувалися і передавалися шаблони основних соціальних, комунікативних, гендерних практик. Комп'ютерні ігри додають ще величезні технічні можливості, коли ми не просто уявляємо, що наш сусід – це тевтонський лицар, якого ми повинні здолати. Ми можемо побачити майже реального тевтонського лицаря (особливо завдяки окулярам або шлему віртуальної реальності), – ось він перед нами та ми повинні його здолати.

Водночас, комп'ютерні ігри швидко реагують на тенденції в ідеології, це найцінніший датчик сучасних міркувань. Комп'ютерні супротивники у XXI ст. дуже рідко є тевтонськими лицарями. Нав'язана ідеологія радянських часів зробила взірцем для наслідування вигаданого героя Олександра Невського, який втопив тевтонський лицарів, але він виявився запроданцем татаро – монголам, який

повернув свій край до тяжких часів Іга, замість співпраці з західними державами.

Отже перше, що може зробити для вивчення світогляду комп'ютерна гра – це накреслити соціально-філософські обрії самовизначення: хто є ми, та хто є «вони». Окрім міфічних монстрів, які також є цікавим матеріалом для досліджень, комп'ютерні ігри пропонують цілком реальних «історичних монстрів»: найчастіше це фашисти, у західних зразках – росіяни (або представники радянського союзу), у зв'язку з останніми подіями – ісламські терористи. Світ змінюється, і комп'ютерні ігри демонструють нам наші страхи як мішені для боротьби.

Іноді трапляються більш екзотичні варіанти – наприклад, тамплієри у популярній грі «Ассасін» – це один цікавий феномен, який відображає конспірологічну теорію, що світ контролює якийсь таємничий орден – сионісти, масони, тамплієри тощо.

Тим часом у багатьох країнах, ігри не тільки відображають тенденції у ідеології, а ще і моделюють їх – у США комп'ютерні ігри використовуються для підготовки бійців, а у Росії – для пропаганди населення. Наприклад, не аби який інтерес викликала у росіян гра «Битва за Донецьк», <http://www.battlefordonetsk.com/>, що створена бельгійською студією LuGus Studios.

Сама студія позиціонує гру як антивоєнну, але деякі деталі все ж вказують на протилежне: наприклад, війна описується як конфлікт в Україні, а не конфлікт між Україною та Росією: «Battle for Donetsk is a war game with an anti-war message. It's a confronting "topical game", developed by the independent game studio LuGus Studios. With this game LuGus Studios does not wish to take a political stance and does not condone violence and conflict. On the contrary, our aim is to raise awareness of the conflict in Ukraine. Its sobering character should provide some food for thought»[2].¹

Але, це не повністю про-російська гра (не зважаючи на те, що фокус гри в показі безневинних жертв війни, що тему дуже люблять саме російські ЗМІ), тому що, на превеликий жаль російських дослідників: «в цій грі не можна виграти»[3].



Рис. 1. Битва за Донецьк

¹ «Битва за Донецьк є військовою грою з антивоєнним повідомленням. Вона розроблена незалежною ігровою студією LuGus Studios. З цієї грою LuGus Studios не бажає займати політичну позицію і не потурає насильству і конфліктам. Навпаки, наша мета-підвищити обізнаність про конфлікт в Україні. Його ключовий характер повинен дати їжу для роздумів».

Особливість цей гри – це не тільки образ ворога, скільки образ наслідків. Але центром більшості ігор є саме образ ворога, який створює сучасний соціальний дискурс: «Чужий неминуче виникає в комп'ютерній грі з'єднання культурних стратегій та ігрових механік, соціальних запитів та ігрових завдань (поборотися і перемогти), агонального духу і нарративу, ігрового telos'a і тілесного (по крайній мірою на рівні занурення у аватар) взаємодії: він необхідний як функція, як інстанція, що формує суб'єктивність гравця (через образ іншого вибудовується образ себе), вписує агональний конфлікт в рамки оповідання і – ширше – в антропоморфність реальності тіла»[4].

Раніше ворог сприймався як людина без обличчя, але сучасні ігри зробили можливим персоніфікацію ворога, тобто з'явився феномен «модний ворог», на боці якого нам іноді хочеться опинитися.

«Модний герой» та «модний ворог» комп'ютерної гри – це обличчя для нової реальності, яка трансформує сучасність та окреслює нарратив філософського дискурсу. З нього виростають нові форми понять честі, справедливості, гідності (як і безчестя, нищості, ганьби).

У зв'язку з цим цікавим для соціальної філософії та етики є питання ре-актуалізації класичних філософських питань. Наприклад, у досвіді дитячих ігор зберігається образ «пірата» як дещо романтичне, цю тенденцію підтримують фільми «Пірати Карибського моря» з Дж. Депом. У кінотеатрі ви співчуваєте піратам. Але якщо пірати сучасні, живуть у Сомалі, та ще й захопили судно, на якому ви пливете?

Відомий дослідним комп'ютерних ігор Богост[3] зробив цікаве дослідження гри «Cutthroat Capitalism: The Game», яка пояснює логіку дій сомалійських піратів, відображаючи політико-економічну систему, в рамках якої вони живуть. Він показує, що з'являється новий тип гри – які змушують гравців формулювати думку про зовнішній світ. Їх метою є не занурення (immersion) у світ гри, але викид, висилка гравця у зовнішній світ. Саме Богост першим усвідомив нову філософську тенденцію комп'ютерних ігор – вони не просто створюють вигадані світи, вони виробляють аргументи, що стосуються засобів роботи даних систем в реальному світі. Тобто, вони є засобом для розв'язання логічних, етичних та соціально-філософських питань.

Найбільш важливим є питання смерті. Це глибинний філософський екзистенціал, відносно якого на Сході є досить жорстоке прислів'я: «Смерть – це кращий вчитель». Саме зіткнення зі смертю близьких та усвідомлення власної смертністю змушує нас навчитись краще цінувати життя. Але обговорення цього питання є порожньою справою. Якщо ви запитаете у людини: «Чи розумієте ви цінність життя»? Зазвичай він скаже «так». Але це «так» не визначає рівно нічого – ну є воно тай є.

Гра є своєрідним тренажером: як саме вести себе в ситуації втрати, підготувати себе до зіткнення зі смертю. Раніше дослідники заперечували досвід гри через те, що вважали його вигаданим та таким, що стимулює жорстокість. Але останні дослідження стверджують, що навіть «жорстокі» комп'ютерні ігри не є стимулятором жорстокості – бо те, що відбувається в грі завжди є своєрідним балансом між жорстокістю і емпатією. У грі ти робиш вибір, цей вибір обумовлює безліч сукупність факторів: вороги, друзі, мета, завдання, обставини. Це

багатовекторна система, яка дещо відрізняється від вирішення завдання у зошиті. Усвідомлення смерті та смертності персонажів допомагає людині у вивченні природи свідомості та само ідентифікації, через розуміння смертності ти краще розумієш, хто ти є: твої рамки та твої можливості.

Початкові побоювання, що «можливість зберегтися» у грі послабить переживання таких екзистенціалів як тимчасовість і кінцевість, а отже зробить гравців більш ризиковими в реальному житті – теж не виправдалися. Згідно з останніми психологічним дослідженням, гравці вчаться більше цінувати життя, стикаючись з феноменом смерті[5]. Фантазія безмежної влади, яка стає ключовою при проходженні гри, обмежена рамками правил гри – ти можеш відправити на смерть персонажа або не відправляти – але ти не взмоєш скасувати самого існування смерті.

«І основні гри більш моральні, ніж більшість інших ЗМІ, частково через їхню інтерактивність. Вони, як правило, мають сильні моральні коди, які гравець повинен прийняти, щоб виграти гру, винагороджуючи гравця за активне виконання правильної речі, що б це не було»[7].

Таким чином, багато філософські теми в іграх можна розглянути більш наочно і красиво, ніж за допомогою текстових версій досліджень філософів.

Серед останніх комп'ютерних ігор, що зачіпають філософські теми, слід особливо відмітити гри:

- 1) «Стенлі-притча», у якій ставиться проблема свободи проти детермінізму.
- 2) «Свідок», в якій ставляться проблеми дзен, науки і духовності.
- 3) «BioShock» – проблема суб'єктивності/об'єктивізму.
- 4) «BioShock 2» – проблема утилітаризму (колективізму) і антиутопії майбутнього.
- 5) «Сома» – Свідомість і Безсмертя.
- 6) «Принцип Талоса» – екзистенціалізм і свідомість.
- 7) «Темні душі» – проблема екзистенціалізм і абсурд.

Найбільшою за силою впливу традиційно визнають Сому, в якій в пост-апокаліптичному світі ви повинні будете здійснити завдання Діогена і знайти людину серед безлічі схожих на людей роботів.



Рис. 2. Сома

Завдання складніше, ніж класичний тест Тюрінга, тому що роботи вже практично не відрізняються від людей вони розбиті, розкладаються і трагічні, кожен зі своїми унікальними особистостями. Коли ви будете взаємодіяти з ними, ви будете постійно змушені перекладати і перевизначати, вам потрібно інтерпретувати їх як людей або вони втратили можливість так себе називати, коли їх свідомість було перенесено на машинне обладнання; чи можете ви бути людиною без тіла або страхом власної смертності?

Проблема перенесення свідомості в тіло робота була поставлена в трансгуманізмі, і саме Сона запропонувала блискучу графічну версію розгляду цієї проблеми.

У цій ситуації вам належить сформулювати для себе визначення, що ви вважаєте свідомістю, що ви вважаєте людиною і де межа між Штучним інтелектом і нашим. Ну і звичайно ж задуматися про пост-апокаліптичних перспективи трансгуманізму.

Таким чином, сучасні комп'ютерні ігри є величезним «полем» для філософських досліджень, що також є засобами створення практикумів з філософії.

Можливо це зробить класичні філософські тексти більш непотрібними? Навіщо вони, якщо є філософські ігри. Але суттєвим зауваженням є те, що ігри є саме практикумом з філософії, що допомагає досягнути класичні філософські питання. З цього боку дуже доречним є експеримент, що був проведений професором Д. Томасом. У 2013 році Дуглас Томас, професор Школи спілкування Анненберг, розробив змішаний курс, у якому заповнив програму з важкими філософськими читаннями, включаючи Декарта та Хайдеггера. Потім Томас навчав своїх студентів ці дуже складні теми та ідеї, через участь студента в онлайн-іграх, точніше; студенти закінчили вчити самого себе. Ідея для студентів полягала в тому, щоб співвіднести їхні ігрові персонажі з філософськими читаннями програм Томаса. Тим самим вони застосували складні філософські теми, такі як проблема розуму-тіла та зв'язок між буттям і часом, до онлайн-ігор, які вони грали[5].

Використання геймерське мислення в умовах, не пов'язаних з іграми, може підвищити мотивацію та співпрацю, і саме це потрібно у сучасному вивченні філософії, яке вважається «не мотивуючою» та не «командною» справою.

Деякі компанії навіть вже розробляють класифікацію ігор, що включає філософські ігри, наприклад <http://kbhgames.com/tag/philosophical/> або <https://www.kongregate.com/philosophical-games/>.

Висновок: Перспективи використання комп'ютерних ігор у дослідженні філософських питань є величезними, ми повинні частіше брати їх у практику навчальних програм. Необхідною є також державна політика щодо провадження та розробки ігор, які будуть відповіддю на інформаційну війну проти України.

Referenses

1. Alizar A. (2016) Komp'uternaia igra "Bitva za Donetsk" [The Computer Game "Battle for Donetsk"]. Available at: <http://geektimes.ru/post/247658/> (accessed 07.09.2016).
2. Battle for Donetsk. Available at: <http://www.battlefordonetsk.com/>
3. Bogost I. (2016) Unit Operations: an Approach to Videogame Criticism. — MIT Press

4. Buglak S.S., Latypova A.R., Lenkevich A.S., Ocheretyanyi K.A., Skomorokh M.M. (2017) The image of the other in computer games. Vestnik SPbSU. Philosophy and Conflict Studies, 2017, vol. 33, issue 2, pp. 242–253. Available at: DOI: 10.21638/11701/spbu17.2017.212
5. Chin-Lung Hsu, Hsi-Peng Lu (2003). Why do people play on-line games? An extended TAM with social influences and flow experience. Information & Management 41, 853-868 Available at: <http://sci-hub.tw/10.1016/j.im.2003.08.014>
6. Helqvist A. (2013) Teaching philosophy through online gaming Available at: <http://graspmag.org/education/teaching-philosophy-online-gaming/>
7. Webber J.E. and Griopoulous D. Playing video games? No, I'm doing philosophy // <https://www.irishtimes.com/culture/playing-video-games-no-i-m-doing-philosophy-1.3218474>
8. Zak R. Play therefore I am: 7 videogames that teach us about philosophy// <https://www.pcgamesn.com/microsoft-e3-conference>

Natalia Borodina

VIDEO GAME AS A SIMULATOR OF PHILOSOPHICAL DISCOURSE

Online games can be power tools for teaching philosophy: it draw the socio-philosophical horizons of self-determination: who are we and who are "they". Conflicts in online games show who is monster in modern world. Besides myth-monsters, online games offer for philosophical review a very real "historical monsters": most often it is the Nazis, and in the Western models there are the Russians (or representatives of the Soviet Union) or Islamic terrorists. The world is changing, and video games show us our fears as targets to fight. Previously, the enemy was perceived as a person without a face, but modern games have made it possible to personalize the enemy, that is, there was a phenomenon of "fashionable enemy", on the side of which we sometimes want to be.

"Fashion hero" and "fashion enemy" of a online game is the face of a new reality that transforms modernity and outlines the narrative of philosophical discourse. It grow out of it new forms of the concepts of honor, justice, dignity (and dishonor, baseness, disgrace).

New philosophical trend of video games is not a creating fictional worlds, but develop arguments concerning the ways these systems work in the real world. They are a means to solve logical, ethical and socio-philosophical issues. The game is a kind of simulator: how to behave in a situation of loss, prepare yourself for a collision with death.

In the game you make a choice in questions about death, this choice causes a set of factors: enemies, friends, goals, circumstances. This is a multi-vector system, which is slightly different from the solution of the problem in the notebook. Awareness of death and mortality of characters helps a person in the study of the nature of consciousness and self-identification, through an understanding of mortality you better understand who you are.

Key words: online games, existential, social philosophy, Alien.

Стаття надійшла до редакції 29.06.2018

УДК 159.96

ГРА ЯК ІНСТРУМЕНТ ЛІКАРНЯНОЇ КЛОУНАДИ

*Тетяна Грида,
Фаріда Тихомірова,
Наталія Шевченко*

Прикметами постнекласичної науки стають міждисциплінарні дослідження, а також гуманізація наукового знання та багатьох сфер буття людини. Останнім часом об'єктом досліджень психологів, антропологів, медиків та філософів стає лікарняна клоунада, як потужний спосіб реабілітації дітей в лікарнях, особливо після операцій. Ця соціально-психологічна практика, пов'язана з допомогою дітям, які пережили травмуючі ситуації. Показано, що розвиток новітніх технологій позбавляє медицину гуманізму та змушує переглядати принципи спілкування медичного персоналу з пацієнтами. Метою статті є аналіз вивчення основних методів роботи лікарняних клоунів, якими є гумор і гра. Стаття присвячена філософському осмисленню феномену лікарняної клоунади та гри, як форми арт-терапії, діалогу і спілкування. Дана проблема мало вивчена і вимагає подальших досліджень. У статті узагальнено досвід використання ігрової терапії фахівцями громадського об'єднання «Харківський фонд психологічних досліджень» (ГО «ХФПД») у реабілітації різних категорій пацієнтів (діти з особливими потребами, діти-переселенці, тощо). Виділяються і описуються характерні особливості базових принципів орф-педагогіки, які лікарняні клоуни використовують для роботи у Спеціалізованому будинку дитини. Автори приходять до висновку, що лікарняна клоунада і, зокрема, використання ігор є перспективним напрямком психологічної реабілітації, соціалізації дітей та гуманізації медицини.

Ключові слова: *гра, медична клоунада, лікарняна клоунада, арт-терапія, орф-педагогіка, психоедукаційні ігри, гуманізація медицини*

Прикметами постнекласичної науки стають гуманізація наукового знання та багатьох сфер буття людини, а також міждисциплінарні дослідження. Розвиток новітніх технологій певною мірою позбавляє медицину гуманізму та змушує переглядати принципи спілкування медичного персоналу з пацієнтами. Останні роки об'єктом досліджень психологів, антропологів, медиків та філософів стає лікарняна клоунада, як потужний спосіб реабілітації дітей в лікарнях, особливо після операцій, соціальна практика, пов'язана з допомогою дітям, які пережили травмуючі ситуації. [3], [4], [12]. Інструменти лікарняної клоунади - гумор і гра, допомагають ліквідувати наслідки і явні ознаки психологічної шпитальної травматизації [11], [13].

Гра є особливим способом взаємодії дитини з навколишнім світом навколишнього світу, діяльністю, яка змінюється і розгортається як суб'єктивна діяльність дитини. Гра - це єдина центральна діяльність дитини, що має місце в усі часи і в усіх народів. Багато психологів та філософів виділяли гру як особливу діяльність, розглядаючи її з різних точок зору, висували різні гіпотези її походження і функцій [7]. Про першорядне значення гри для природного розвитку дитини свідчить той факт, що Організація Об'єднаних Націй проголосила гру універсальним і невід'ємним правом дитини [8, С. 12].

Філософські ідеї Ф. Брентано і Е. Гуссерля мали значний вплив на «цілісний підхід» в психології (гештальт-психологія, цілісна психологія, тощо) [5]. У філософії німецького феноменолога Ойгена Фінка «гра є виняткова можливість людського буття» [14]. Фінк, на противагу поширеній думці скептично ставиться до стереотипу про те, що гра - здатність лише дітей. Він вважає що всі, незалежно від віку, оповиті грою і одночасно ошчасливлені в ній. Він сперечається із позицією Й. Гейзінги, який стверджував, що гра також властива і тваринам, і Г. Гадамера, що вважав, що гра притаманна буттю в цілому, включаючи суто природну сферу [15].

О. Фінк, на противагу даним поглядам, наголошує що тварина і Бог в силу тих чи інших причин позбавлені цієї здатності. У феноменологічній концепції О. Фінка гра є п'ятим з основних феноменів людського існування, поряд зі смертю, працею, пануванням і любов'ю, які виступають одночасно і способами буття, і способами розуміння буття [7]. Тільки гра має винятковий статус, оскільки всі основні феномени хоч і можуть бути сплетені один з одним, гра ж може охопити не тільки себе, але і чотири інших феномена, представивши їх в незвичному елементі уявного і даючи, таким чином, людському буттю можливість самовизначення і самоспоглядання [14].

Слушною є думка відомого вітчизняного мистецтвознавця А.Баканурського про те, що гра «проривається в усі інші емпіричні даності людського життя, забарвлює власними фарбами навколишній світ» [1, с. 79]. Вітчизняна дослідниця Г. Бородецька акцентує увагу на тому, що гра розширює контекст існування людини, виступаючи способом саморозуміння і самопізнання. Саме у грі відбувається вихід людини за власні межі, трансцендування до нових сенсів і цінностей [2, С. 193]. В ході гри відбувається розвиток психіки дитини. Відповідно до визначення гри, ігрова терапія розглядається як динамічна система міжособистісних відносин між дитиною і терапевтом [9, С. 90].

У Харкові з 2002 року існує громадська організація, яка ставить собі за мету популяризацію психологічних знань для покращення якості життя людей і гуманізації різних суспільних систем - «Харківський фонд психологічних досліджень» (ГО «ХФПД»). У психологічній практиці ми часто зустрічалися з наслідком впливу досить агресивного впливу медичних маніпуляцій і перебування дітей в лікарняних стаціонарах. У дітей помітно змінюється поведінка - або в сторону агресивних проявів, або в сторону демонстрації

тривожності по відношенню до батьків і близьких, інших дорослих і однолітків [6].

1 квітня 2013 року - офіційна дата початку проекту «Лікарняні клоуни в Харкові» ГО «ХФПД». У травні 2013 вже були запрошені більш досвідчені лікарняні клоуни «Червоні носи» з Рівного для проведення ознайомчого семінару для першої команди бажаючих волонтерів Харкова. Близько 10 людей різного віку та професій стали лікарняними клоунами. Вони допомагають дитині відволікатися від болю, проводжають на операцію і зустрічають з операції, сидять з дитиною, коли не можуть батьки. Гра та гумор допомагають дітям не тільки адаптуватися в лікарняних умовах, але й повернутися в нормальне середовище, після довгого перебування у лікарні.

У багатьох лікарів є розуміння того, що клоун - необхідна одиниця в штатному розкладі, помічник в боротьбі за одужання дитини. Лікарняних клоунів в Харкові підтримують Роман Марабян, головний лікар обласного будинку дитини №1, Андрій Пеньков з амбулаторії «Педіатрія Плюс», професор С.О. Хмизов та ортопед-травматолог А. В. Пашенко з клініки дитячої ортопедії Інституту патології хребта та суглобів ім. проф. М.І. Ситенка НАМН України, фонд Кіри Джафарової, паліативна служба Харківського дитячого hospісу.

Лікарняний клоун з Італії Роберто Мік'елон проводить тренінги, він часто працює у Києві і знайомить українських ентузіастів із системою європейської лікарняної клоунати. Українські лікарняні клоуни вчилися у нього, та інших майстрів з різних країн.

Потрібно знати симптоми захворювань, розбиратися в медичних процедурах – як проходить лікування дитини і як вона себе після цього відчуває. Крім того, потрібно враховувати особливості стану дітей, знати і психологію, і вікові особливості дітей, стануть в нагоді і навички акторської майстерності. Зараз клоуни щотижня працюють в клініці дитячої ортопедії Інституту патології хребта та суглобів ім. проф. М.І. Ситенка НАМН України, де допомагають одужати після важких операцій травмованим та «кришталеvim» дітям з вадами розвитку кісток. Тому потрібно продумати ігри, які не будуть для них корисними та небезпечними.

В лікарнях працюють психологи, але вони справляють враження доктора, як правило, приходять в білих халатах. Зрозуміло, що з лікарем дитина не завжди готова взаємодіяти - говорити по душах або грати. Лікарняний клоун теж може прийти в білому халаті, але цей халат буде розмальований - в квіточку, грибочок ... З смішним червоним носиком, в кумедній шапочці. Це відразу розслабляє дітей, вони посміхаються. Клоун повинен виглядати як звичайна і водночас незвичайна доросла людина. Завдання лікарів - врятувати, вилікувати дитину, а наша - допомогти дитині і батькам подолати стрес.

Італійський лікар-клоун Роберто Мік'елон, який навчає українських клоунів майстерності, працює тільки в розмальованому халаті. Він навіть ігри проводить за допомогою свого халата. Це допомагає прибрати страх дитини

перед доктором, трохи розворушити переконаність в тому, що доктор - це завжди боляче і страшно.

На репетиціях клоуни вчаться імпровізувати - з підручних предметів робити іграшки і за хвилини вигадати гру. Отже, крапельниця перетворюється на скакалку, шапочка - на колиску для іграшок, іграшковий термометр - на мікрофон.

Наприклад, корисною є універсальна гра у «лікарню». Дитина може «лікувати» клоуна, провести йому «операції». Таким чином дитина повертає собі контроль над власним тілом. Дитина розуміє, що вона сама робить укол, а не їй щось роблять, нехтуючи її бажаннями. Те ж саме і з клоуном. Він підпорядковується дитині. Дитині важливо програти цю роль. Коли дитину виписують з лікарні, психологи часто радять батькам купити йому іграшкову лікарню, щоб він вдома міг полікувати свого ведмедика, зайчика, маму чи тата.

Ще у лікарняних клоунів є певні ефективні ігри-шаблони. Наприклад, гра «Пульт-робот». За допомогою пульта один клоун-робот починає керувати іншим. Потім джойстик передають дитині. Це теж алегорія, спрямована на те, що дитина може командувати, вирішувати. Щоб навчити дитину відстоювати власну думку, треба спершу цією думкою поцікавитися. Часто дорослі з дитиною спілкуються переважно в формі розпоряджень та інструкцій: «Відкрий рота і сиди тихо», незмірно рідше звучать питання до дитини. Ну, а про питання типу «Як ти думаєш, чому?..» і взагалі не згадують. Слово «чому» зазвичай звучить в зовсім іншому контексті. («Чому ти себе так поводиш?») Це заклик до каяття дитини, а зовсім не до вільного обміну думками.

Чому це так важливо? Коли дитина перебуває в лікарні, особливо якщо це відбувається довго, ті люди, яких він повинен був слухатися, втрачають авторитет. Лікар все вирішує у лікарні, крім того, вся сім'я мобілізується для того, щоб дитина одужала. Всі підкорені лікарю. Це дуже важко для дитини, вона не належить собі. І лікарі, і батьки часто не знають, як себе вести, які наслідки госпіталізації можуть бути у дітей. Вони хочуть, щоб дитина була лише об'єктом лікування або дослідження - сиділа спокійно, дозволяла зробити все, що треба. Але це неможливо, дитина лякається, плаче, і це абсолютно природна реакція.

Дуже складно годувати дитину після хіміотерапії - їй боляче, її часто нудить. Але коли батьки пускають лікарняних клоунів до дитини, вона забуває про біль і у грі з клоуном починає їсти, це для нас велика перемога, а батьки починають бачити реальну допомогу.

Іноді потрібно повернути зруйновану довіру до батьків та лікарів. Буває, що дорослі в лікарні обманюють дітей. Мама каже, що дитина може їй якось допомогти в операційній, заманює туди, але це може викликати агресивну реакцію у дитини. Коли лікарі починають прив'язувати дитину до крісла і робити укол, звичайно, це шок. Коли дитину в операційну супроводжує клоун, цього шоку легко позбавитись за допомогою спеціальних ігор.

Соромливій дитині корисно грати з мамою, яка буде виконувати роль доньки. Причому в даному випадку мамі не слід керувати грою. Її завдання прямо протилежна: повністю підкоритися волі дитини, намагаючись не привносити в гру звичних стереотипів сімейних взаємин. Дітям будь-якого віку важливо вміти спритно рухатися, концентрувати увагу, спостерігати за оточуючими і вчитися у них, проявляти ініціативу, розслаблятися і справлятися зі стресом. Спеціально розроблені групові «Ігри дядечка Фопеля» надають батькам прекрасну можливість досягти цих цілей у взаємодії з дітьми [16].

У червні 2014 року в Харків хлинув потік переселенців з Луганської та Донецької областей. Лікарняні клоуни не могли залишитися осторонь від цієї проблеми, адже лікарняна клоунада успішно використовується в таборах біженців в різних країнах для зняття емоційної напруги у дітей і дорослих.

Командою клоунів Харкова були створені спеціальні інтерактивні вистави «Друзі», «Компостр», «Потеряшки» з використанням принципу терапевтичної казки. У виставах використовуються психологічні ігри, які допомагають «відіграти» негативні почуття в безпечній атмосфері, набути навичок саморегуляції, модель нової конструктивної поведінки, допомогти друзям-клоунам подолати труднощі і навчитися самим отримувати допомогу, повернути звичайний позитивний емоційний фон. Ці спектаклі були показані нами в місцях локалізації переселенців в Харкові і Харківській, Донецькій областях, в роботі з дітьми з «сірої зони» с. Золотого Донецької обл. в 2016 році.

З 2016 року розпочалася робота лікарняних клоунів з дітьми з особливими потребами на базі Спеціалізованого будинку дитини №1. Виявилось, що взаємодія з такими дітьми вимагає особливої роботи лікарняного клоуна. Часто контакт з такою дитиною утруднений через відсутність слуху, або порушень зору, дуже сильної емоційної збудливості, відсутності скоординованості рухів, відставання розвитку мови. Лікарняна клоунада у класичному варіанті була менш застосовна ніж в лікарнях, акцент був зроблений на взаємодію в малих групах дітей з батьками, де використовувалися більше корекційні та сенсорні, пальчикові ігри та арт-терапія. Корекційні ігри та вправи допомагають дітям не тільки подолати багато комплексів і проблем, а й розвинути власні здібності, а й просто приємно і весело провести час. Ігри-етюди корисні для різних категорій дітей: тривожних, аутичних, агресивних, є ігри-вправи на релаксацію і дихання, управління м'язами, спеціально призначені для тренування рук, тихі і рухливі, що розвивають уяву і формують конкретні навички, ігри, що вимагають від дітей концентрації уваги і співпраці. Ігри «Спритні ручки» допомагали дітям більше дізнатися про можливості своїх рук, навчитися кидати, ловити і передавати предмети, отримувати різноманітні тактильні відчуття і безліч позитивних емоцій. Ці ігри можна проводити в приміщенні і на вулиці, в будь-який час доби [10].

Участь в заняттях допомагала мамам і опікунам отримати емоційне розвантаження в результаті участі в спільних іграх. Позитивний настрій батьківської фігури дуже сильно відбивається на емоційному стані дитини з

особливими потребами в силу його сильній залежності від фігури дорослого. Батьки відзначали, що діти після занять були більш спокійні, демонстрували хороший апетит, більшою мірою повторювали рухи за мамами, ніж під час звичайних корекційних занять з педагогами.

У 2017 році в квітні до Харкова запросили лікарняного клоуна з Білорусі Інну Одарченко. Українські лікарняні клоуни доповнили свій досвід принципами і іграми з орф-педагогіки. У основі цих ігор - з'єднання музики, руху і мови, елементарні музика і танець. Елементарні - не «примітивні», а «початкові», що стоять біля витоків, складаються з першоелементів, дитина вчиться грати та співати, ритмічно рухатися, концентрувати та тренувати увагу, пам'ять, вчиться абстрактно мислити, спілкується з однолітками та дорослими. Карл Орф – німецький композитор та педагог (відомою є його кантата 1937 року «Carmina Burana»), розробив оригінальну педагогічну систему виховання дітей. Він вважав: «Практика важливіша за теорію нот». Орф-педагогіка поєднує творчість і мистецтво, це - симбіоз музики, мови, рухів, гри на музичних інструментах. Це те, що кожен з нас може робити - незалежно від природних особливостей та від наявності музичної або хореографічної освіти. Перш за все, це народна музика і народний танець. Звучать жести та перкусія, клоуни заходять до палат під тиху приємну музику, використовують різноманітні музичні інструменти.

Танцює, розмовляє цілісна людина: в цьому єдиному творчому процесі задіяні і розум, і інтелект, і емоції, і тілесні відчуття і переживання, і духовна складова. Орф-інструменти (штаб-шпілі), блок-флейти, реко-реко, маракаси, барабани, ксилофони, та навіть скляночки використовуються у таких іграх як засіб пізнання музики в дії, в процесі імпровізації. Увага дитини переходить на музичність та яскравість слова. Різні рухи, ритми, шумові ефекти (свист, шарудіння), сенсорні засоби (шари, стрічки тканини, ліхтарики, кульки, хусточки) допомагають дитині в невимушеній атмосфері розвивати свої комунікативні навички та креативне мислення. В іграх орф-педагогіки використовують три варіанти мовного тексту: на рідній мові, на іноземних мовах, на вигаданій «фантастичній» мові.

З початку 2018 року робота в Спеціалізованому будинку дитини перетворилася на окремий проект «Доктор Посміхайко». Частина клоунів-волонтерів обрали розвиток і поглиблення у вивченні роботи саме з цією категорією маленьких пацієнтів.

У квітні 2018 року лікарняні клоуни почали відвідувати неврологічне відділення Харківської міської дитячої лікарні № 5, в травні - дитячий хоспіс. Проблема надання паліативної допомоги стає все більш актуальною для дітей в Україні. У 2017 році в Харкові був відкритий дитячий хоспіс. У травні 2018 року Лікарняні клоуни Харкова почали співпрацю з цією установою. Вони допомагають дітям боротися з важкими захворюваннями, підтримку тут одержують і батьки, які також потребують навчання турботі про своїх хворих малюків. Ігри з клоунами допомагають цим дітям повернути дитинство.

Лікарняний клоун, володіючи процедурою ігрової терапії, забезпечує дитину ігровим матеріалом і полегшує побудову безпечних відносин для того, щоб дитина могла найбільш повно виразити і досліджувати власне «Я» (почуття, думки, переживання і вчинки) за допомогою гри - природного для дитини засоби комунікації [8, С. 84].

Отже, гра являє собою спробу дитини організувати свій досвід, свій особистий світ. В процесі гри дитина переживає почуття контролю над ситуацією, навіть якщо реальні обставини цьому суперечать. В цілому ж, можна відзначити, що ігрова терапія ґрунтується на тому положенні, що гра - це природний засіб самовираження у дітей. Ця можливість дається дітям, щоб вони «програли» свої почуття і проблеми, точно так само як людина «вимовляє» свої труднощі в деяких типах психотерапії дорослих.

Є ігри-вистави, які вчать дружити, а є ігри для профілактики комп'ютерної залежності, дуже корисними є ігри на формування емоційної і вольової сфер. Крім цього, всі запропоновані ігри спрямовані на досягнення наступних психологічних цілей: формування навичок довіри до оточуючих та співпраці, вираз власної агресії, розвиток уваги і координації.

З допомогою системи ігор можна розважати дітей, вчити їх, організовувати їх спілкування. Наші ігри - це психоедукаційна терапія, тобто нормалізація реакцій дитини в кризовій ситуації.

Отже, гра як «випробування можливостей» займає в системі економії соціальної практики величезне місце, хоча її екзистенціальний сенс ніколи не вичерпується цією функцією. Філософська антропологія зобов'язана вийти за межі емпіричного розуміння гри і перш за все розробити концепцію принципової структури, ладу і іманентного розуміння гри.

Список літератури

1. Баканурский А. Жизнь, игра, театральность. Одесса: Студия «Негоциант», 2004. 272 с.
2. Бородецкая А. Игра как способ понимания. *Дбџа/ Докса. Збірник наук. праць з філософії та філології.* Одеса: ОНУ ім. І. І. Мечникова, 2006. Вип.10. С. 188–193.
3. Галаева К. С., Иванова Е. М. Анализ эффектов больничной клоунады как способа реабилитации в условиях стационара. Молодой ученый. 2018. №1.1. С. 10–12. URL <https://moluch.ru/archive/187/47688/> (дата обращения: 12.05.2018).
4. Гурьева Е. С. Теоретические аспекты больничной клоунады – анализ отечественной и зарубежной литературы. Казанский педагогический журнал. 2016. С. 139–141.
5. Гуссерль Э. Идея феноменологии: Пять лекций. Эдмунд Гуссерль; пер. с нем. СПб: ИЦ «Гуманитарная Академия», 2008. 224 с.
6. Долженкова М.И. Больничная клоунада в структуре технологий социокультурной реабилитации. Вестник Тамбовского университета. Серия Гуманитарные науки. 2016. №7-8 (159-160). С. 84–94.
7. Егорова И. Основные феномены человеческого бытия в трактовке Е. Финка, режим доступа: http://iph.ras.ru/uplfile/root/biblio/spectr/spectr_1/8, (дата обращения: 15.05.2018).
8. Игровая терапия как метод интеграции и реабилитации / Под. ред. Колкова В.В, М.: Права человека, 2001. 88 с.

9. Лэндерт Г.Л. Игровая терапия: искусство отношений. М.: Международная педагогическая академия, 1998. 368 с.
10. Мустакас К. Игровая терапия. СПб.: Речь, 2000. 281 с.
11. Седов К. Больничные клоуны: от волонтерства к профессии. М.: АНО «Больничные клоуны», 2014. 56 с.
12. Тихомірова Ф.А. Життя навчить сміятися крізь сльози (сміх у стінах лікарні). *Дбџа/ Докса. Збірник наук. праць з філософії та філології.* Одеса: ОНУ ім. І. І. Мечникова, 2016. Вип. 25. С. 171–194.
13. Уракова Е. С., Седов К. С. Больничные клоуны: игра или профессия? Российский журнал детской гематологии и онкологии. 2015. С. 61–64.
14. Финк, Э. Основные феномены человеческого бытия. М.: Директ-Медиа, 2009. 93 с.
15. Финк Э. Фрайбургские лекции по философии воспитания (1951/52 г.) Топо с. Мн., 2000. №2. С. 41–50.
16. Хухлаева О. В., Хухлаев О. Е., Первушина И. М. Маленькие игры в большое счастье. Как сохранить психическое здоровье дошкольника. М.: Апрель Пресс, Изд-во ЭКСМО – Пресс, 2001. 224 с.

Tetiiana Grida, Farida Tikhomirova Nataliia Shevchenko

GAMES AS THE INSTRUMENT OF HOSPITAL CLOWNING

Interdisciplinary researches and also humanizing of scientific knowledge and many spheres of man's existence become the signs of post-nonclassical science. Recently the research subject of psychologists, anthropologists, philosophers and physicians becoming hospital clowning as a powerful method of children's rehabilitation in hospitals, especially after operations. This social psychological practice has to do with helping children who outlived traumatic situations. It is shown that the development of new technologies deprives medicine of humanity and force us to reconsider the principles of communication of medical staff with patients. The aim of the article is the analysis of basic methods of work that hospital clowns use - the humor and the game. In the process of play the child experiences the feeling of control over the situation, even if the actual circumstances contradict this. The game is a natural method of self-expression for children.

Basic attention in the work authors accent on playing therapy as a dynamic system of interpersonal relations between the child and adults. Procedure of playing therapy provides a child by playing material and facilitates the construction of safe relations in order that a child could most full express and investigate own «I» (feelings, thoughts, experiences and actions in traumatic situations).

The article is devoted to philosophical understanding of the phenomenon of hospital clowning and to games as forms of art therapy, dialogue, and communication. This problem has been little studied and requires further research. The work has interdisciplinary character, is written at the intersection of philosophical, psychological and medical scientific knowledge.

The article summarizes the experience of using playing therapy by experts of the public organization "Kharkiv Fund of psychological research (PO "KFPR") in the rehabilitation of various categories of patients (children with special needs, internally displaced children etc). The hospital clowning was less effective in working with children with mental disabilities, the focus was done on the interaction of children with their parents in small groups, where it was used more corrective games, art therapy, sensory games. A positive mood of parental figures very strongly reflected for the emotional state of a child with special needs because of its strong dependence on an adult. Class participation helped mothers and caregivers to receive emotional discharge as a result of participation in cooperative games.

The special interactive performances were created such as "Friends", "Compmonster", "Losts" with using the principles of therapeutic stories. The performances are used psychoeducation games that help to compensate negative feelings in a safe atmosphere, to get skills of self-regulation, a new model constructive behaviors, to help friends-clowns to overcome difficulties and learn to get a help, turn a positive emotional background. The characteristic features of base ideas of orff-pedagogy are distinguished and described, which hospital clowns use for work in the Specialized house of child. Address to integral in a man, synthesis of motion, music and word in orff-games is modern embodiment of ancient Greek conception of mousike, that was saved in world folklore. Work in the Specialized house of child was distinguished in a separate project "Doctor Posmikhhaiko" and part of volunteers-clowns chose direction of development and self-perfection in the study of work exactly with this category of patients. Authors come to the conclusion, that a hospital clowning and, in particular, using of games are perspective direction of psychological rehabilitation, socialization of children and humanizing of medicine.

Keywords: *game, medical clowns, hospital clownery, art therapy, orph pedagogy, psychoeducational games, humanization of medicine*

References

1. Bakanurskiy A. (2004) Zhizn, igra, teatralnost. [Life, play, theatricality] Odessa: Studiya «Negotsiant», 272 p.
2. Borodetskaya A. (2006) Igra kak sposob ponimaniya. [The game as a way of understanding] Δόξα / DOXA. Collection of Sciences works on philosophy and philology. Odessa: ONU I. I. Mechnikov, 2006. Vol.10. Pp. 188-193.
3. Galaeva K S Ivanova E M. (2018) Analiz effektiv bolnichnoi klounady kak sposoba reabilitatsii v usloviakh statsionara [Analysis of the effects of hospital clowning as a way of rehabilitation in a hospital] The young scientist. №1.1. Pp. 10-12. URL <https://moluch.ru/archive/187/47688/> (reference date: 05/12/2018).
4. Gureva E S. (2016) Teoreticheskie aspekty bolnichnoi klounady analiz otechestvennoi i zarubezhnoi literatury. [Theoretical aspects of hospital clowning - analysis of domestic and foreign literature] Kazanskiy pedagogicheskiy zhurnal. Pp. 139 - 141
5. Gusserl E. (2008) Ideia fenomenologii Piat lektsii Edmunda Gusserl :per s nem [The idea of phenomenology: Five lectures] SPb ITS Gumanitarnaia Akademiia. 224 p.
6. Dolzhenkova M I (2016) Bolnichnaia klounada v strukture tekhnologii sotsiokulturnoi reabilitatsii. [Hospital clowning in the structure of socio-cultural rehabilitation technologies] Vestnik Tambovskogo universiteta, Seriya Gumanitarnye nauki. № 7-8 (159-160). Pp. 84 - 94
7. Egorova I (2018) Osnovnye fenomeny chelovecheskogo bytiia v traktovke E Finka [The main phenomena of human existence in the interpretation of E. Fink] / rezhim dostupa http iph ras ru uplfile root biblio spectr spectr_1 8 data obrashcheniia 15 05 2018
8. Igrovaia terapiia kak metod integratsii i reabilitatsii (2001) Pod red Kolkova V V [Game therapy as a method of integration and rehabilitation] M.: Prava cheloveka. 2001. 88 p.
9. Lendert G L Igrovaia terapiia iskusstvo otnoshenii (1998) [Game therapy: the art of relationships]. M: Mezhdunarodnaia pedagogicheskaiia akademiia. 368 p.
10. Mustakas K (2000) Igrovaia terapiia [Game therapy]. SPb. Rech. 281p.
11. Sedov K. (2014) Bolnichnye klouny ot volonterstva k professii. [Hospital clowns: from volunteering to the profession]. M.: ANO Bolnichnye klouny. 56 p.
12. Tykhomirova F.A. (2016) Zhyttia navchyt smiiatysia kriz slozy (smikh u stinakh likarni) [Life will teach you to laugh through tears (laughter in the walls of the hospital)] Δόξα / DOXA. Collection of Sciences works on philosophy and philology. Odessa: ONU I. I. Mechnikov, 2016. Vol.25. Pp.171–194.

13. Urakova E S Sedov K S (2015) Bolnichnye klouny igra ili professiia [Hospital clowns: a game or a profession?] Rossiiskii zhurnal detskoj gematologii i onkologii. 2015. Pp 61 - 64.
14. Fink E (2009) Osnovnye fenomeny chelovecheskogo bytiia [The main phenomena of human existence]. M.; Direkt-Media. 93 p.
15. Fink E (2000) Fraiburgskie lektsii po filosofii vospitaniia 1951-52 g [Freiburg Lectures on Philosophy of Education (1951-52)]. Topos. Mn. Pp. 41-50.
16. Khukhlaeva O V Khukhlaev O E Pervushina I M (2001) Malenkie igry v bolshe schaste Kak sokhranit psikhicheskoe zdorove doskolnika [Small games in great happiness. How to maintain the mental health of a preschooler] M. Aprel Press Izd-vo EKSMO Press. 224 p.

Стаття надійшла до редакції 29.06.2018

CONCEPTUAL FOUNDATIONS OF MORALITY IN VIDEOGAMES

Edvard Didukh

This article devoted the theme of the conceptual bases of morality in video games, the main problems faced by developers in the implementation of moral systems and suggested methods for their solution. The concepts of deontological and utilitarian ethics were used, as well as the studies of I. Kant, H. Arendt and S. Milgram on ethics and behavioral features of people as moral agents. As a result of the study, a conclusion was made about the use of the deontological and utilitarian model of ethics in video games, identified the main problems of introducing a morale system into a virtual environment, and proposed methods for their solution.

Keywords: morality, ethics, online games

Due to the technological advancements in the last two decades, particularly in informatics, borders both between countries and ideologies become ever more blurred. Nowadays the majority of information is available to the public through media spaces such as the Internet. This environment highly encourages sharing ideas and thoughts through various means made possible by modern advancements and thusly the concept of normative morality has become a popular topic for discussion. Due to this fact the question of identifying conceptual basics of moral behavioral conditioning gains relevancy: is the existence of objective moral standards feasible or will morality remain a vague concept. In this thesis, I will describe the concept of morality as given by traditional ethics and go over issues that are encountered while trying to convey the concepts of morality in the media space, particularly in video games. The topic in question will be addressed primarily from a developer/player point of view and tackle both philosophical and technical questions. Lastly, I will provide ideas and existing examples of possible solutions to these issues.

As of yet, there aren't many studies regarding this particular topic done by professional researchers, but with the development of gaming, augmented and virtual reality as well as the rapid growth of gamers as a subculture the relevancy of the presented topic increases substantially. The concepts researched in this study follow the general principles of ethics presented by Immanuel Kant and more modern ideas of Hannah Arendt. The study also relies on some concepts of psychology, particularly Maslow's Hierarchy of Needs and Stanley Milgram's experiments[11].

The purpose of research is to pinpoint the prominent problems that videogame developers face when trying to implement a morality system into the game and provide solutions to the problems in question.

Ethics, the branch of philosophy dedicated to studying the concept of morality, gives two definitions to morality: descriptive and normative. Descriptive morality refers to personal or cultural values, codes of conduct or social mores from a society that provides these codes of conduct in which it applies and is accepted by an individual. It does not connote objective claims of right or wrong, but only refers to that which is considered right or wrong, while normative morality is the differentiation of intentions, decisions and actions between those that are distinguished as proper and those that are improper.[2]

There are several basic explaining the conceptual foundations of ethics: the idea of universal moral grounds (deontological morality) and the relativistic idea of variability of ethical norms depending on the utility (benefit) for the majority.

To date, Kant's description of the idea of universality of moral grounds has become most famous. Kantian ethics refers to an ethical theory ascribed to the German philosopher Immanuel Kant. The theory, developed as a result of Enlightenment rationalism, is based on the view that the only intrinsically good thing is a good will; an action can only be good if its maxim – the principle behind it – is duty to the moral law.[1] This concept was thoroughly researched by Kant and led him to formulate his principles of Categorical Imperative and Universalizability:

“Act only according to that maxim by which you can at the same time will that it should become a universal law.”[2]

The Categorical Imperative is the corner stone of Kant's ethics, from which every other formulation is derived. A categorical imperative binds us regardless of our desires. These imperatives are morally binding because they are based on reason, rather than contingent facts about an agent. We owe a duty to rationality by virtue of being rational agents; therefore, rational moral principles apply to all rational agents at all times.[3]

While Kantian ethics remain relevant to this day, more modern takes on ethics and the concept of right and wrong depicted in videogames are generally related to the idea of relative moral values, the most famous representative of which is utilitarianism.

Utilitarianism is an ethical theory that states that the best action is the one that maximizes utility. "Utility" is defined in various ways, usually in terms of the well-being of sentient entities.[4] Per utilitarianism it is sometimes unavoidable to sacrifice the well-being of the few in favor of the many, while per Kant it would've been unacceptable. Both ethical philosophies, however, don't explore the concept of evil thoroughly enough.

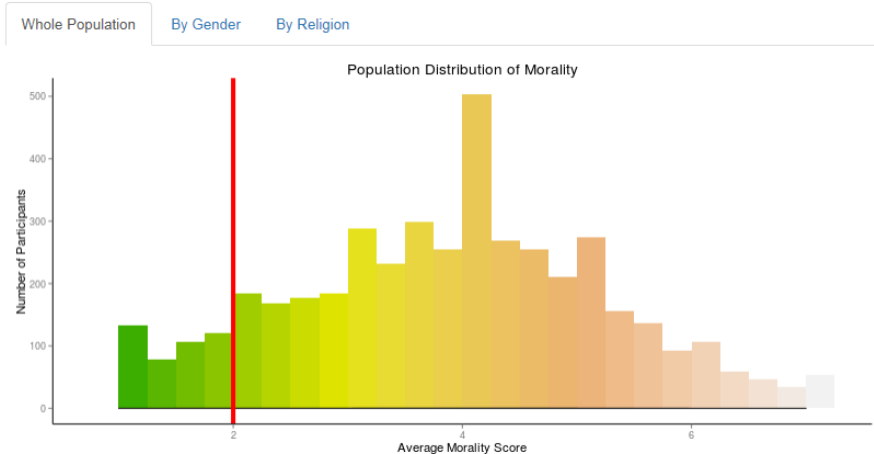
One of the most prominent figures in researching conceptual foundations of morality was Hannah Arendt. While utilitarianism postulates the fragility of moral grounds based on situational cost/benefit ratio, the research of H. Arendt demonstrates, that modern concepts of absolute evil are vital for our culture. Criminal actions against humanity taken by totalitarian regimes in the name of “utility” prove the existence of absolute evil: evil, that has to be combated under all circumstances. In the words of H. Arendt herself: “Totalitarian regimes, without acknowledging it, demonstrated the existence of crimes, which people can neither punish nor forgive. When the impossible became possible, it became an unpunishable, unforgivable absolute evil that could no longer be understood and explained by the bad motives of self-interest, greed, envy and avarice, vindictiveness, lust for power and insidiousness”[1]

So what percentage of people understood the importance of Hannah Arendt's research? According to experiments conducted by Stanley Milgram in 1961 – only 40% of people would acknowledge the existence of deeds, completely unacceptable for themselves, while 60% of people who took part in the experiment would go against their moral compass as long as they were given a permission to do so by an authority figure.[11]

The research of 2015-2018 demonstrates, that the percent of pure utilitarians or supporters of the deontological interpretation of morality is relatively low. The majority prefers the middle ground. On the infographics figures from 1-3 show the number of supporters of deontological understanding of morality. Figures 6-7 are

utilitarian.

Explore the graphs below to see how your score compares to other participants.



People usually say that it's morally permissible to divert a trolley on to a different track such that it kills one person instead of five. This is characteristically utilitarian response. On the other hand, they also say that it is NOT permissible to push someone on to the tracks in front of the trolley, such that the one person is killed but the five are saved-- here, they take a deontological perspective. Clearly, moral judgments are inconsistent. Why? This puzzle is known as the trolley problem. In both cases, they are considering saving five lives at the expense of one. Scientists have suggested that these conflicting responses reflect two competing cognitive processes. The first response (the one we almost always have) is the controlled, reasoned utilitarian judgment which dictates that it is better to save more lives. The second, which arises only in some cases, is a negative emotional response that rings internal alarm bells. Think about how bad it would feel to actually push someone off a bridge to their death! Much research has indicated that these two psychological pathways, which are distinct in the brain, are constantly playing tug-of-war when it comes to dictating your moral judgments. For more information, you can find academic papers on this topic [here](#), [here](#), and [here](#).

<http://www.moralsensetest.com/experiment/originaldilemmas.html>[7]

To further explore the implications of the researched problem, I will be referring to general human psychology, particularly the following concepts: motivation, cognitive dissonance, Maslow's hierarchy of needs.

Kantian ethics, while providing working concepts for morality implementation in video games, often overlook motivation as a driving force behind human behavior.

Universal morality, per Kant, should provide general moral guidelines that any rational person would be able to relate to, and while this is usually applicable, occasionally it can be beneficial for a rational and logical person to engage in morally questionable activities. The implied meaning of this statement is: while the majority of the population can be considered rational agents, and thusly, would be able to relate to moral guidelines provided by society, without explicit laws regarding moral/immoral actions Kantian ethics would crumble. Such occurrences are common enough, especially nowadays, to question the concept of Kantian ethics. This, however, comes down to human motivation and behavioral science.

Explicit laws, encouraging actions that are considered appropriate in society, and discouraging inappropriate behavior, are to be viewed differently than government-approved laws. While even they, when boiled down, generally encourage morally good behavior and otherwise, these are not the same as moral laws. People are generally

motivated to follow their own moral compass at all times by society. Being social creatures, humans rely on each other to survive, though the meaning of it has changed over the centuries, and consequently, value social approval of their actions highly. It goes without saying, that nowadays it is exceedingly common to encounter people being socially pressured for morally questionable actions.

As an aside, it should be mentioned that there are many cultures and, thusly, many value systems with their own moral guidelines. While it used to be true that morality is highly subjective, especially when comparing different ethnicities, nationalities or even subcultures, in our Informational society, due to rapid advancements in informational technology and easily accessible communication the borders between cultures and ethnicities are blurred ever more. Consequently, relative morality is no longer applicable to the modern society.

As an intermediate conclusion, it can be established that people need explicit guidelines and motivation to behave in a certain way of their own volition. Drawing from this conclusion, we can state, with decent certainty, that players in video games should also be motivated to obey the universal moral compass introduced by the developer. However, while in the real world we only have a limited amount of time to live and not a lot of options to fix our mistakes, we tend to restrict ourselves from deviating from the socially appropriate actions, because otherwise, there will be consequences, especially if we are talking about universally evil deeds. Now, in the media space, and in virtual worlds in particular, we do not normally face consequences of our actions. This gives people a lot of freedom to deviate a little bit from the majority, cementing their personality, but it also leaves the media space dwellers that they are able to get away with anything.

This issue often results in debates, scandals or even real life confrontation if the person goes one step too far on the forums, leaving a comment on social media etc. In video games the aforementioned problem is generally even greater, due to most modern titles featuring some kind of save system. It is a vital part of games in general, because they are not meant to perfectly simulate the real world, but rather introduce their own and, most important of all, entertain. And for them to entertain people effectively they generally need to be expansive and offer a variety of options, letting the player choose their path and conveying the feeling that their actions mean something. It opens up a large margin of experimentation for players, who can play through the game again, but making different choices and, consequently, getting different experiences. The flipside of this is that players feel that no consequences arise from their actions, seeing how they can always go back to the beginning and start over. So, as soon as a player gets a good grasp on the morality system and how their actions influence their immediate environment, it is only a question of time when they decide to try killing everyone they can to see what happens.

This urge arises from two factors: natural human curiosity and the completion principle. Curiosity is pretty self-explanatory so I will assume that I don't have to go over it. The completion principle, however, needs some more thorough explanation. The human brain is structured in a way, that it can only really focus on one task at a time, and when we leave that task unfinished, our mind keeps coming back to it, we keep thinking about it and considering our options and this can distract us from other, possibly more important tasks at hand. The aforementioned phenomenon is called "The Zeigarnik Effect", the urge to see things finished completely.[7] It comes up relatively often in day to day life and is one of

the reasons, why it's so hard for most people to organize their schedule when they have a few different tasks to work on simultaneously. When we apply this principle to video games, we can conclude that as long as there are undiscovered options in a given virtual world, the player will have the urge to explore it and having no consequences to worry about whatsoever, they most likely will.

Having explored that, it should also be mentioned, that most games strictly follow the concept of absolute evil presented by Hannah Arendt and further expanded upon throughout the 20th century. While this gives a streamline and simple moral compass to the player, it also often introduces excessive duality into the game world. The difference between appropriate and inappropriate is very stark in most video games with little to no grey area. So, while the concept of absolute evil is to be kept intact, absolute good and absolute evil being the only two options out there is not representative of the real world in the slightest. Morality or karma systems are in general utilized in roleplaying games, where the player gets to create and lead their own character through the game world, and it takes away from the experience when the options you are given don't resonate with you. Only being able to be Jesus incarnate or Satan himself is not what most people can relate to. While, as we established earlier, the majority of the population can relate to good or morally appropriate deeds, not everyone will always choose to act righteously. Furthermore, having acted morally inappropriately, people aren't generally given a lot of options to recover and almost never can they immediately learn from their mistake and regain their social status and image. This is not an issue in most videogames, as they often implement morality in a really fluid manner, which means that you can recover from evil deeds at almost no cost whatsoever, time- or otherwise.

As an intermediate conclusion, we have now gone over the glaring problems in trying to introduce a morality system into a virtual world, them being:

- Lack of consequences to player's actions
- Excessive moral duality
- Fluid morality

Now that we've defined the issues in need to be addressed, let us proceed to possible solutions to these problems. Each point will feature two examples of the concept implemented: a good one and the contrary.

The easiest one to solve is moral duality. Fixing this issue is as simple as providing players with alternate routes, or more specifically, more of them. If the players are given more possibilities to explore, not only does the virtual world feel more realistic, but it also fulfills the main purpose of the video game – entertainment. Giving the players extra content extends the time they will put into the game, thusly prolonging its life cycle. That being said, these alternate routes need to be unique enough for them to feel separate and present players with choices of varying social appropriateness and/or personal gains. People by nature tend to choose the option that is the most rewarding. Granted, for some players the feeling of making the right choice and witnessing its implications is a reward in of itself.

A good example of a large amount of possible routes would be a game like The Elder Scrolls, that often keeps people playing for hundreds of hours thanks to its expansive and living world.

The Elder Scrolls games offer the players a non-linear progression, which implies that they are given an opportunity to reach a singular goal, but follow one of the many different paths. The problem arises when trying to make the choices meaningful.



Img. 1 The Elder Scrolls V: Skyrim cover art

A large world provides a lot of possibilities for experimentation, but it also makes the consequences of the player's actions barely noticeable. Another example of dual morality being suppressed is The Witcher series.

It also has a large open world with many possibilities to explore, however, unlike The Elder Scrolls, it approaches morality differently, which lets it both make the options provided relatable and their results – noticeable. In most instances when a moral dilemma arises, players are given two to three different options, none of which can be boiled down to good or evil. Every option has both implications and it depends solely on player-specific preference to pick one. This approach also lets developers introduce major consequences for the game world, caused by the player's actions, which makes moral choices feel impactful.

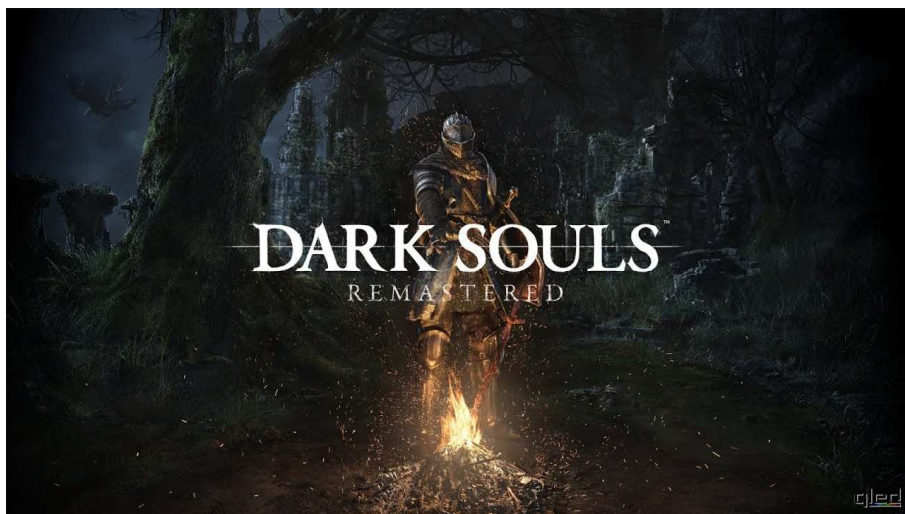
An example of moral duality, otherwise, can be seen in Infamous.

The game is centered around player choices and how they influence the world around them, yet there are usually only two options available: good or evil. The consequences of these choices are more noticeable because of that, as less effort is needed to think every option through. The problem with the approach chosen by Infamous is that engaging in moral or immoral actions has gameplay implications in a sense that some skills or mechanics can only be accessed by having good or bad morality. This essentially turns an ethical decision into a logical one based on benefit analysis rather than morality.

Fluid morality is a way to implement a morality system in a virtual world, that dynamically changes the player's alignment depending on actions taken. While the concept itself presents a realistic and true idea that morality slightly changes throughout a person's

life, the way it does in most video games that suffer the fluid morality issue is simply not feasible in the real world primarily in how rapidly the player can turn from good to evil and vice-versa. Again, most players do that to experiment and get as much out of the game as they can, so it all comes down to motivation.

This issue is prevalent in most videogames and it is rather difficult to pin point any that suffer from it the most. Prominent examples would be *The Fallout 3/4*, *The Elder Scrolls* etc. The possible fix to this problem is hard to implement without drastically altering the core game mechanics, which, while can be done, is usually not worth the risk of doing so.



Img. 4 Dark Souls Remastered cover art

“An example of permanent morality would be a game like *Dark Souls*, that doesn’t utilize a save system, but rather a respawn and checkpoint mechanic, that doesn’t involve time travel” and offers no ability for the player to undo their mistakes. It really goes to show how much the fluid morality issue can influence the game in a negative way, due to *Dark Souls* not even featuring a prominent morality system.

The hardest videogame morality problem to fix by far is lack of proper player motivation and consequences to one’s actions. To explain why, we should look at the concept of videogames themselves in a somewhat unconventional way.

We can present any videogame as 2 interconnected layers. The bottom layer will be referred to as in-game mechanics. This layer encompasses the rules of the in-game world: ranging from mundane and usual things like physics and time to interpersonal relationships between characters. The top layer, also referred to as the META layer, describes the player-game interactions. All of the mechanics, contained within this layer are out-of-game mechanics, meaning that they are not an integral part of the in-game world. Examples would be: gaining experience points, leveling up and, of course, saving

and loading. This is where the problem of non-existent consequences for morally questionable actions rears its head. The two layers mentioned are separate from one another, which creates detachment between in-game and out-of-game mechanics. Thusly, we arrive at the core problem.

Any morality system implemented in the game would occupy the bottom, in-game layer, because it needs to feel like an integral part of the world, otherwise it wouldn’t be believable. Players, however, can only really feel any repercussions for their actions if they take place out-of-game to a certain extent. The solution to this issue would be to make major moral decisions made by the player influence the way the story is told or how in-game characters relate to the player character. All of the aforementioned solutions come down to better writing on author’s part, but there is another way to accomplish the same goal by different means.

The two game layers can, to some extent, be brought together, and doing this drastically changes the way players view the game. Introducing seemingly out-of-game mechanics as game world concepts is a bold choice, but one that can bring great pay-off in both short and long run. This approach to creating a videogame produces what is commonly referred to as a META-game. These are relatively scarce, but, contradictory to established tropes, they often receive praise for how they approach complicated real-world concepts including morality.

An example of such a game, that has solved two out of three in-game morality issues presented in this research will be *Undertale*, developed in 2016 by an independent developer Toby Fox. *Undertale* handles common gaming tropes, particularly saving and loading your progress, very differently from most other games. The aforementioned mechanics are recognized as a vital part of the game world, and are known to exist by some of the game characters. This fact changes the player’s perception of the game severely. Now the player is no longer above consequences, as whatever they have done has already happened, even after they decide to load an earlier save file and act differently, and no longer can the player switch between acting morally or immorally on a whim, due to in-game elements such as characters and mechanics reminding them of their past actions.

The core story of *Undertale* is not to be mentioned here, except when it is relevant to the argument, but in a nutshell, the player needs to lead their character out of the Underground, inhabited by sentient monsters of varying levels of malevolence. The game presents an abundance of opportunities to make decisions, that will influence the game in a major way, but the main choice that will yield the most prominent changes is whether to fight or spare the monsters that hinder the player’s progress. It is explicitly stated in game that not all monsters are dangerous or wish to harm the player, so the choice is sometimes fairly difficult. Here arises one problem, that this game chose not to address, dual morality. The world of *Undertale* is painted in explicit black and white because of the aforementioned reasoning. The “proper” and most likely canon way to progress through the game is not to kill any monster, regardless of their intent to kill you. This can be a morally questionable decision to make, because it can have further harmful implications.

How the game handles evil, and particularly, absolute evil defined by Hannah Arendt, deserves a brief yet thorough overview. The game does not discourage the player from evil acts by giving them in-game punishments, but rather invoking what is called “cognitive dissonance” in the player.

Cognitive dissonance is a term in psychology used to describe a state of mind, that occurs whenever your actions don't match up with your beliefs.[8] A few examples of it would be the feeling you get while cheating on a test, to which you had all the opportunities to prepare or breaking your diet on some kind of occasion. The main phenomenon of cognitive dissonance that will be explored here is how our brain handles it. This state of mind is inherently harmful to us, as it invokes stress, that can negatively influence our health, both mental and physical, and our brain recognizes it. The immediate response of our brain is to try and silence its cognitive dissonance, what is commonly referred to as finding an excuse for your actions. The most common way of doing so, as Stanley Milgram's experiments have shown, is to push the blame onto someone else, who technically gave you permission to commit this action. When we can't do it, however, the unease caused by it stays with us and only grows stronger as we continue to engage in actions that led us into this state of mind to begin with.

The brilliance of Undertale's handling of immoral deeds lies in this concept. The game is set up in such a way, that there is no one you could reasonably push the blame for your actions onto, and if the player so chooses to continuously engage in universally immoral actions, they will be constantly reminded that they are the only ones responsible for their choices.

As it stands now, the majority of videogames opt to implement a utilitarian morality model, judging actions as right or wrong based on subjective perception of benefit to the player and/or the game world. This approach, while it works in some situations, especially extreme ones, is not universal and can lead to questionable actions being justified as "beneficial to the majority", therefore morally acceptable.

The common feature of all examples of good ways to implement morality into a video game is that the system isn't prominent and has no statistical and numerical gameplay implications. This approach eliminates the concept of benefit or utility to the player that certain more rewarding moral choices bring to the table, thusly allowing the player to use their inherent moral compass to decide what seems right and wrong to them. Counter-intuitive as it may be, this approach lets a morality system feel real and integral to the game world.

Finding better and more believable ways of implementing real-world concepts such as, but not limited to morality, into virtual environments was and stays a tricky question to tackle, due to the need of balancing realism with player enjoyment. The main goal of this research is to outline in broader strokes how ethical concepts and behavioral psychology can be used to improve player experience in an out-of-game fashion. Particularly, when tackling morality, the majority of game developers create a morality system as an afterthought, which in turn leads to it feeling hollow and forced. In conclusion, having taken everything mentioned in this thesis into consideration, an answer to better morality implementation in video games would be to integrate it into the core mechanics of the game to make it feel integral to the game world. While it may not seem significant at the moment, such things as augmented and virtual reality are developing at alarming speeds and the closer the virtual worlds that we create will be to the real one in every way, the more benefit it will bring both to the industry and to the consumers(players).

References

1. Arendt H. The Origins of Totalitarianism (1951). Revised ed.; New York: Schocken, 2004.
2. Bayles, M. D., ed. (1968) Contemporary Utilitarianism, Anchor Books, Doubleday
3. *Einstein, Gilles O.; McDaniel, Mark A.; Williford, Carrie L.; Pagan, Jason L.; Dismukes, R. Key (2003)*. Forgetting of
4. intentions in demanding situations is rapid. Journal of Experimental Psychology: *Applied*.
5. Elon, Amos. Introduction. Eichmann in Jerusalem: A Report on the Banality of Evil. By Hannah Arendt. New York: Penguin, (2006).
6. Festinger, L., Carlsmith, J. (1959). Cognitive Consequences of Forced Compliance. California: Stanford University Press
7. Harvard moral test, available at <http://www.moralsensetest.com/experiment/originaldilemmas.html>
8. Johnson, Robert (2008). Kant's Moral Philosophy. Stanford Encyclopedia of Philosophy
9. Kant, Immanuel (1785). Groundwork of the Metaphysics of Morals, available at <https://groundlaying.appspot.com/>
10. Long, A. A.; Sedley, D. N. (1987). The Hellenistic Philosophers: Translations of the Principal Sources with Philosophical Commentary. 1. Cambridge: Cambridge University Press. pp. 366–67.
11. Milgram, Stanley (1964). Behavioral Study of Obedience, available at <https://www.birdvilleschools.net/cms/lib/TX01000797/Centricity/Domain/1013/AP%20Psychology/milgram.pdf>

Едвард Дідух

КОНЦЕПТУАЛЬНІ ЗАСАДИ МОРАЛЬНОСТІ У КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ

У даній статті була досліджена тема концептуальних основ моралі у відеоіграх, розглянуті основні проблеми, з якими стикаються розробники при реалізації систем моралі та запропоновані методи їх вирішення. Були використані концепти деонтологічної та утилітарної етики, а також дослідження І. Канта, Х. Арендт та С. Мілгрема на тему етики та особливостей поведінки людей як моральних агентів. В результаті дослідження був зроблений висновок щодо використання деонтологічної та утилітарної моделі етики у відеоіграх, виявлені основні проблеми впровадження системи моралі у віртуальне оточення та запропоновані методи їх вирішення.

Ключові слова: мораль, етика, комп'ютерні ігри

Эдвард Дидух

КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ ОСНОВАНИЯ МОРАЛЬНОСТИ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

В данной статье была исследована тема концептуальных основ морали в видеоиграх, рассмотрены основные проблемы, с которыми сталкиваются разработчики при реализации систем морали и предложены методы их решения. Были использованы концепты деонтологической и утилитарной этики, а также исследования И. Канта, Х. Арендт и С. Милгрема на тему этики и особенностей поведения людей как моральных агентов. В результате исследования был сделан вывод об использовании деонтологической и утилитарной модели этики в видеоиграх, выявлены основные проблемы внедрения системы морали в виртуальное окружение и предложены методы их решения.

Ключевые слова: мораль, этика, компьютерные игры

Стаття надійшла до редакції 12.06.2018

УДК 002.1-028.27

ГЕЙМІФІКАЦІЯ МЕТОДІВ КЛАСИФІКАЦІЇ В КОНТЕКСТІ ІНФОРМАЦІЙНОГО СУСПІЛЬСТВА

*Тетяна Лугова,
Вікторія Расва*

Анотація. У статті здійснено культурологічний аналіз методів класифікації як світоглядних парадигм, показано їхню трансформацію в контексті інформаційного суспільства, виявлені чинники їхнього розвитку, кризи та розглянуто гейміфікацію як один з дієвих методів пізнання сучасного світу.

Ключові слова: гейміфікація, методи класифікації, культурні універсалії та механізми, інформаційне суспільство.

Постановка проблеми. В умовах сучасної інформатизації суспільства, нових особливостей розвитку науки, що проявляються в інтеграції, конвергенції та синергії знань, такі усталені методи пізнання світу як класифікування потерпають значної кризи, що нерідко зумовлюється потребами практичної діяльності. Названі процеси супроводжуються високими темпами нагромадження документних джерел інформації та певними труднощами їхнього опрацювання. Як відповідь на ці виклики з'являються нові практики до групування та осмислення фактів сучасного світу. Зважаючи на перетворення багатьох сфер суспільного життя у бізнес, підвищення конкурентної боротьби, та швидкий розвиток молодіжної культури, ефективним шляхом розвитку, структурування та передачі знань стає гейміфікація (ігрофікація) - концепція, заснована на застосуванні ігрових механік, методів, принципів і прийомів до неігрових видів діяльності або неігрового контексту для залучення користувачів до вирішення бізнес-проблем (визначення Gartner) [18]. Цей людино-орієнтований підхід не лише оптимізує обрані процеси в комп'ютерному середовищі, а й інтерактивно вбудовує різні шляхи вирішення проблемних питань в особистий світ кожної людини. Швидкими темпами галузь гейміфікації поширюється з вирішення проблем бізнесу (з моменту, коли 1912 року компанія «Крекер Джек» додала іграшку-сюрприз в кожну коробку з попкорном і арахісом [2]), до завдань менеджменту, маркетингу, управління персоналом, охорони здоров'я, захисту навколишнього середовища, соціального проектування (наприклад, «Ігри для змін» (Games for change) - ініціатива, яка використовує ігри для запуску масштабних соціальних змін [2]), інформаційної діяльності, консалтингу, коучингу та навчання (наприклад, рух «Серйозні ігри», що стартував 2002 року та об'єднав спільноти в приватному секторі, освіті та армії, які використовували ігри для тренінгів і симуляцій з різною неігровою метою). Переоцінка сутності знань та новітні методи їх структурування стимулює розвиток галузі методології науки, зокрема, методів класифікації.

Аналіз останніх публікацій. Тема гейміфікації в науковій західній літературі є однією з топових. Вчені розглядають різні аспекти використання принципів з відеоігор у галузях бізнесу (Кевін Вебах та Ден Хангер [2]), зокрема, у програмах лояльності клієнтів (Гейб Зіхерманн), навчанні (Джеймс Пол Гі [19];

А. Аморі [11]; О. Блажко та інші [12; 14]), літературі та сценографії (Лі Шелдон), власне геймдизайну (Кейсі О'Доннелл [22], Трейсі Фуллертон [17], Марек Хефнер, Дж. Дорманс [15]), державних інформаційних служб та проблем відкритих даних (О. Блажко [14]) тощо. Багато досліджень присвячено природі ігор (Л. Ермі [16]), формальним підходам до розробки та дослідження ігор (В. Вінн [23]), прототипуванню гри (К. Грей, Дж. Блоу), інструментам та методам ефективного проектування серйозних ігор тощо. Для нашого дослідження методологічними виступили праці про сутність геймдизайну [2; 23; 19], теорію класифікування [7; 8; 10], методи інфографіки [3; 6], управління знаннями у компанії [5] та новітні підходи до структуризації знань [6; 12; 13; 20; 21; 22].

Поступ теорії гейміфікації призводить до розуміння ігрофікації не лише як методу залучення користувачів та клієнтів для активізації бізнесу, а й як своєрідного метода структурування самих знань про навколишній світ. Втім, питання гейміфікації методології науки, зокрема, методів структуризації знань, є ще на стадії виникнення.

Мета дослідження – здійснити культурологічний аналіз методів класифікації як світоглядних парадигм, показати їхню трансформацію в контексті інформаційного суспільства, виявити чинники їхнього розвитку та кризи, з'ясувати роль гейміфікації як одного з дієвих методів пізнання сучасного світу.

Виклад основного матеріалу. Ще з часів виникнення документа як факту культури в цивілізаціях Давнього Сходу постала проблема систематизації та класифікації набутих знань та їхніх матеріальних свідоцтв. З тих часів відомі перші класифікації документів, перші бібліотечні каталоги, зводи законів, музеї тощо. Кожна епоха робила свій вклад у розвиток методів та технологій структуризації знань. Так, наприклад, Античність плекала ідею гармонії (калокогатії) та упорядкованості Всесвіту та стала батьківщиною латинської схеми або умовного формуляра документа. Середньовіччя розвинуло концепцію умоглядного формально-логічного тлумачення текстів та подарувало світу поняття сталих мовних зворотів та приписів (форм засвідчення) документа. Відродження народило книгодрукування та відповідно бібліотечну справу. Початок Нових часів – XVII ст. – становлення сильних централізованих європейських держав та домінування класицистичного світогляду - стверджується ідея абсолютизму, жорсткої ієрархії, ясності. Доба Просвітництва поставила проблему уніфікації, адже пропагувало ідею рівності людей та винайшло енциклопедію як універсальний текст культури, в якому будь-яка людина могла користуватися доступною інформацією, знайти те, що потрібно і стати освіченою, знаючою та спроможною організувати себе у царстві розуму. При цьому природною нормою розуму є, на думку тогочасних просвітян, однотипність (однаковість), що стало першим кроком до галузі стандартизації.

Тож культурні універсалії (картина світу, хронотоп, герой культури) та культурні механізми (цінності, ідеали, парадигми) кожної з культурно-історичних епох по своєму конструювали знання та диктували методи їхньої класифікації. Власне класифікація є важливим процесом мислення людини, тому відправною точкою її виникнення можна вважати появу не документа, а власне свідомості людини ще у Первісних часах. Саме з тих часів формується найдавніший метод

класифікування – дихотомія, основою якої є бінарні опозиції «свій-чужий» [9], а метод ієрархії вперше реалізується у рабовласницькому ладі цивілізацій Давнього Сходу. Тож найголовніші методи класифікації документів – дихотомія, ієрархія та фасет є природним втіленням уявлень людей про світ в історичному поступі. На зламі XIX-XX століть народилася ідея створення всесвітнього каталогу опублікованих знань (Поль Отле та Анрі Лафонтен), що став праобразом всесвітньої мережі Інтернет.

Останні інформаційні революції, винахід комп'ютера та стрімкий розвиток глобальної мережі Інтернет, призвели не лише до небувалого накопичення знань в фізичних та розподілених ресурсах, а й до необхідності переосмислення та структуризації величезних масивів інформації в їхній статичній та динамічній. В цих умовах знання як стратегічний ресурс будь-якого масштабу (від окремої людини до країни) набувають нових властивостей: вони стрімко застарівають; синергетично розширюються [4], позбуваються вимог об'єктивності, не засновуються на законах логіки. Як результат - важіль уваги сучасних велетнів менеджменту, таких, наприклад, як І. Нонака та Г. Такеучі, зосереджується не на «механічній переробці об'єктивної інформації», а на «прихованих поглядах, відчуттях і неясних здогадках» людини-співробітника [5]. Тож, на перший план у смисловому полі «знання» виходять «досвід» та «креатив», що є центральними в ідеології гейміфікації. Відомий теоретик гейміфікації навчання Джеймс Пол Гі пише: «Все що ми вважали важливим для функцій мозку, перш за все, дотримання правил логіки, обчислення – не є тепер важливим. Відбулася революція в теорії пізнання і нова теорія припускає, що люди вчаться через досвід. Наш мозок може зберігати пам'ять про все, що ми пережили, і саме це дуже сильно впливає на процес навчання. Якщо слідувати цій логіці, каже він, то найкращий спосіб навчання – це створити умови для отримання хорошого досвіду» [19].

Така культурна ситуація є цілком природною, зважаючи на всі вельми дієві сьогодні парадигми постмодернізму: іронія, гра, плюралізм, цитатництво тощо. Власне саме постмодернізм припускає існування безлічі класифікацій та ставить під сумнів реальність такоснів - об'єктів будь-якого ієрархічного рівня, що виділяється на основі деяких заданих критеріїв. В інформаційному суспільстві відбувається вибух обсягу самих класифікацій як аналітичних структур, що унеможливило створення єдиного погляду на об'єкт дослідження у науці, а це призводить до формування неієрархічної та нелінійної картини сучасного світу. За таких умов класичні класифікаційні схеми (наприклад, ББК [10], УДК, термінологічні словники, енциклопедії) потерпають кризу за обсягом, динамікою змін та розвитку знань, різноманітністю та складністю міжпредметних зв'язків. М.А. Розов вказує, що класифікація групує предмети за принципом їхньої схожості та відмінності, не припускаючи, що ці предмети як-то об'єднані в просторі або в часі і взаємодіють один з одним. Вона лягає в основу системи знань, але не задає системного бачення реальності [8].

Втім, Рауп Д. Стенлі вказує на природню здатність класифікаційних схем до змін та розвитку: «Класифікації постійно змінюються. Частково це є результатом розширення наших знань про багатство живого світу. Частково доводиться створювати нові вищі категорії, щоб відобразити відмінності між

новими і давно відомими видами. Крім того зміни в класифікації зумовлені накопиченням теоретичних знань про механізми еволюції. Тому можна сказати, що класифікація завжди відображає сучасний їй рівень еволюційного мислення. Системи класифікації, що використовуються різними однаково висококваліфікованими вченими, зазвичай відрізняються просто тому, що порізнному інтерпретується еволюція» [7, 25]. Про новий зміст старих понять пише І. Антоненко [1]. Вчені помічають неоднозначність, суб'єктивність методів класифікації, їхню залежність від погляду науковця-укладача: «Велике число видів, що володіють безліччю таксономічних ознак, можна розподілити по групах багатьма дуже різними способами. Яку класифікацію з декількох слід застосувати? Яка з них вірно відображає філогенію? Іноді здається, що відповідей на ці питання стільки ж, скільки таксономістів. Говорили навіть, що таксономія на цьому рівні не наука, а мистецтво і що її методи не піддаються чіткому і логічному поясненню» [7, 134].

В цьому контексті, вченими підкреслюється відмінність, нетотожність класифікації від самого знання, адже вона є мовою презентації знання, «продуктом угоди» про знання [8], тому класифікація не має бути об'єктивною або єдино істинною, а зручною, зрозумілою, чіткою [8]. Тож, як форма презентації знання класифікація виявляє свою обмеженість, адже її результатом може бути лише класифікаційна таблиця або схема. В такому разі вона стає поряд з багатьма іншими формами подачі інформації – рейтингами, діаграмами, гістограмами, картографуванням, статистиками, таймлайнами, матрицями, алгоритмами, фото-інфографікою [3; 6] тощо.

Тож класифікація, систематизація, типологія як самостійні усталені методи осмислення порядку речей вже не ефективні та потребують включення в єдиний інформаційний простір мережевих комунікацій. Останній пропонує користувачу нові моделі класифікаційної поведінки: розподіленість (на основі хмарних сховищ даних), партнерство, командність (за технологіями та ідеологією Web 2.0), гейміфікацію, як спосіб популяризації знань, посилення зацікавленості користувачів та головної орієнтації на них: чим більше користувачів задіяно в роботі над проектом, тим краще (повніше) він розвивається і більш життєздатний, користувачі самі створюють, коригують, доповнюють, просувають інформацію, на основі активної комунікації (блоги, wiki, соціальні мережі, сервіси закладок, вікіпроекти, файлообмінники, фото і відеоальбоми, торрент-трекери, анонімні іміджборди, листи бажань, багатофункціональні стартові сторінки тощо), багатоаспектного аналізу баз даних та знань (наприклад, Microsoft Office Excel, Microsoft Access, OLAP-технології). Таким чином класифікаційна діяльність стає онлайн грою та відповідає навчальним принципам відео ігор, які сформулював Джеймс Пол Джі [19]. При цьому мається на увазі не вкраплення ігрових елементів, а перетворення самої класифікаційної діяльності на систему з чітким дизайном процесів для поліпшення конкретних прикладних завдань. Класифікація як метод пізнання через структуризацію артефактів, стає засобом постмодерної гри з ними, креативним процесом, актом набуття досвіду. Класифікування стає частиною створення семантичних мереж, у створенні яких задіяні евристичні методи [22], творча свобода та системи підтримки прийняття рішень [21; 12], теорія активності [13] та

занурення [16].

Висновки. Таким чином, можна констатувати, що ігрофікація є не лише одним з сучасних та перспективних підходів для класифікації предметів та явищ, ефективним методом її осмислення та вивчення, але й дієвим засобом вирішення проблеми вибуху класифікацій як аналітичних структур. Важливою перевагою такого підходу є активна динамічна взаємодія користувача(ів) та класифікаційної системи; а також різноманітні засоби візуалізації результатів класифікації, комплексність різних аспектів класифікації.

Результати цієї роботи будуть використані в проекті ЄС Erasmus+KA2 "GameHub: університетсько-підприємницьке співробітництво в ігровій індустрії в Україні (№ 561 728-EPP-1-2015-1-ES-EPPKA2-SVNE-JP) для розробки комп'ютерних ігор. Проект створення ігрової бази для консолідації, зокрема, терміносистеми документознавства, можна рекомендувати для Асоціації документознавців України, що створена на базі кафедри інформаційної діяльності та медіа-комунікацій ОНПУ. Теоретичне осмислення та проблеми практичного впровадження такої бази знань документознавства потребують детальних та самостійних досліджень.

Список літератури

1. Антоненко І. Новый зміст старих понять (термінологія науки про документ у цифрову епоху) / І. Антоненко // Термінологія документознавства та суміжних галузей знань : зб.наук.праць / КНУКіМ; ін-т державного управління. За заг.ред. В.В. Бездрабко. – К. : Четверта хвиля, 2009. – Вип. 3. – С.9-13.
2. Вербак К. Вовлекай и властуй. Игровое мышление на службе бизнеса / К. Вербак, Д. Хантер. Перевод с английского Кардаш А. - М. : Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 107 с.
3. Желязны Д. Говори на языке диаграмм: пособие по визуальным коммуникациям для руководителей / Д. Желязны. Пер. с англ. – М. : Институт комплексных стратегических исследований, 2004. – 220 с.
4. Каган М.С. Синергетическая парадигма – диалектика общего и особенного в методологии познания разных сфер бытия / М.С. Каган // Синергетическая парадигма. Нелинейное мышление в науке и искусстве. – М. : Прогресс-Традиция, 2002. – С. 28-49.
5. Нонака И. Компания – создатель знания / Икудзиро Нонака // Управление знаниями / Пер. с англ. – М. : Альпина Бизнес Букс, 2006. – С.27-49. – (Серия «Классика Harvard Business Review»).
6. Пухов А. Ф. О «периодической» таблице методов визуализации / А.Ф. Пухов // Компьютерные инструменты в образовании. – № 1, 2009. – С. 52-56
7. Рауп Д. Стенли С. Основы палеонтолог / Рауп Д. Стенли. - М. : Мир, 1974. – 438 с.
8. Розов М.А. Классификация и теория как системы знания [Электронный ресурс] / М.А. Розов // На пути к теории классификации : сб.науч.статей. – Новосибирск, 1995. – С. 81-127. – Режим доступа : <http://fiercest.ru/lection/m-a-rozov-klassifikatsiya-i-teoriya/>
9. Сапронов П.А. Культурология : Курс лекций по теории и истории культуры: [В 11 ч.] / П.А. Сапронов . – 2-е изд., доп. – Л. : Лениздат : Союз [СПб], 2001 . – 559 с.
10. Сукиасян Э.Р. Междисциплинарное и общенаучное знание: классификационный анализ. Подходы к формированию структуры и содержания нового отдела ББК / Э.Р. Сукиасян // Науч. и техн. б-ки. – 2010. – № 3. – С. 69–78; № 4. – С. 49–57. А також режим доступу : <http://docplayer.ru/37241150-Mezhdisciplinarное-i-obshchenauchное-znanie-klassifikacionnyy-analiz-podhody-k-formirovaniyu-struktury-i-soderzhaniya-novogo-otdela-bbk.html>

11. Amory A. The use of computer games as an educational tool: identification of appropriate game types and game elements /A. Amory, K. Naicker, J. Vincent, C. Adams. - British Journal of Educational Technology, 1999. - №30 (4). - P. 311–321/
12. Deeper learning approaches integrated in serious games [Electronic resource] / O. Blazhko, B. Gawel, K. Gdowska, O. Dziabenko, T. Luhova // In Project, Program, Portfolio Management. P3M. - ІКС ОНПУ. - Vol. 2, 2017. - pp. 18-21. - Access mode: <http://dspace.opu.ua/jspui/handle/123456789/6866>
13. Carvalho M. B. An activity theory-based model for serious games analysis and conceptual design / M. B. Carvalho, F. Bellotti, R. Berta, A. De Gloria, C. I. Sedano, J. B. Hauge, J. Hu, M. Rauterberg. - Computers & Education 87, 2015. - P. 166–181.
14. Communication model of open government data gamification based on Ukrainian websites. [Electronic resource] // In Experiment@ International Conference (exp. at'17), 2017 4th (pp. 181-186) / O. Blazhko, T. Luhova, S. Melnik, V. Ruvinska. (2017, June) // IEEE. - Access mode: http://dspace.opu.ua/jspui/bitstream/123456789/6278/1/Expat17_Blazhko_Luhova_Melnik_Ruvinska_final.doc.
15. Dormans J. Engineering Emergence Applied Theory for Game Design [Electronic resource] / Joris Dormans. - Amsterdam: Creative Commons Amsterdam: Creative Commons, 2012. – 288 p. – Access mode: www.illc.uva.nl/Research/Publications/Dissertations/DS-2012-12.text.pdf
16. Ermi L. Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion / L. Ermi // Worlds in play: International perspectives on digital games research / L. Ermi, F. Mayra. – 2005.
17. Fullerton T. Game Design Workshop [Text] / Tracy Fullerton. – Burlington: Elsevier; Morgan Kaufmann Publishers, 2008. – 491 p.
18. Gartner Says By 2015, More Than 50 Percent of Organizations That Manage Innovation Processes Will Gamify Those Processes [Electronic resource] // Gartner. why gartner analysts research events consulting about. – April 12, 2011. – Access mode : <http://www.gartner.com/newsroom/id/1629214>
19. Gee James P. What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy [Electronic resource] / James P. Gee. - Access mode: <http://newlearningonline.com/literacies/chapter-2/gee-on-what-video-games-have-to-teach-us-about-learning-and-literacy>
20. Hunicke R. MDA: A formal approach to game design and gameresearch [Electronic resource] / R. Hunicke, M. LeBlanc, R. Zubek. - In: Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI. vol. 4, 2004.
21. Meredith R. Creative freedom and decision support systems / R. Meredith. - Creativity and Innovation in Decision Making and Decision Support, 2006. – P. 30–46.
22. Nielsen J. Enhancing the explanatory power of usability heuristics / J. Nielsen. - In: Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in Computing Systems, 1994. – P. 152–158.
23. O'Donnell C. Principles of Game Design [Electronic resource] / Casey O'Donnell: Coursera Michigan State University / C. O'Donnell. – Access mode : <https://ru.coursera.org/learn/gamedesign>
24. Winn B. The design, play, and experience framework / B. Winn // Handbook of research on effective electronic gaming in education 3, 2008. – P. 1010–1024.

Tetiana Luhova, Victoria Raeva

GAMEIMIFICATION OF CLASSIFICATION METHODS IN THE CONTEXT OF THE INFORMATIONAL SOCIETY

The article deals with the cultural analysis of classification methods as ideological paradigms, shows their transformation in the context of the information society, reveals the factors of their development, crisis and considers gaming as one of the most effective methods of cognition of the modern world. It is indicated that cultural universals (the picture of the world, the chronotop, the hero of culture) and the cultural mechanisms (values, ideals, paradigms) of each of the cultural and historical epochs in their own way constructed knowledge and dictated the methods of their classification. In the conditions of global informatization, classification as a method of cognition through the structuring of artifacts suffers from crises due to the explosion by volume, the complexity of inter-subject relationships, and the dynamics of change. So the classification represents a new networking picture of the world and becomes a means of postmodern play with them, a creative process, an act of gaining experience in team affiliate work. Classification becomes part of the creation of semantic networks, the creation of which involves heuristic methods, creative freedom and decision support systems, the theory of activity and immersion. It is stated that manipulation is not only one of modern and perspective approaches for the classification of objects and phenomena, an effective method of its comprehension and study, but also an effective means of solving the problem of the explosion of classifications as analytical structures. An important advantage of such an approach is the active dynamic interaction of the user (s) and the classification system; as well as various means of visualization of the results of classification, the complexity of various aspects of classification.

Keywords: gameimification, classification methods, cultural universals and mechanisms, information society.

References

1. Antonenko I. (2009), «New content of old concepts (terminology of the science of a document in the digital era)», Journal of Terminology of Documentation and Related Fields of Knowledge: Sob. Sci. Works, KNUKiM; Institute of Public Administration. For zag.red. VV Seamlessly, Vol. 3, pp.9-13.
2. Verbach K. and Hunter D. (2015), *Involve and rule. Game thinking in the business service*, Mann, Ivanov and Ferber, Moscow.
3. Zhelezny D. (2004), *Speak in the language of diagrams: a manual for visual communications for executives*, Institute for Comprehensive Strategic Research, 220 p., Moscow.
4. Kagan M.S. (2002), «Synergetic paradigm - the dialectic of general and special in the methodology of knowing different spheres of being», Journal of Synergetic paradigm. Nonlinear thinking in science and art, Progress-Tradition, pp. 28-49, Moscow.
5. Nonaka I. (2006), «Company - Creator of Knowledge», Knowledge Management, Alpina Business Busks, pp.27-49, Moscow.
6. Pukhov A. F. (2009), «On the "periodic" table of visualization methods», Journal of Computer tools in education, No. 1, pp. 52-56.
7. Rawp D. Stanley C. (1974), «Fundamentals of Paleontologists», World, 438 p., Moscow.
8. Rozov M. A. (1995), «Classification and theory as a system of knowledge», Journal of On the way to the theory of classification: SB.Sci.States, pp. 81-127, Novosibirsk, available at: <http://fiercest.ru/lection/m-a-rozov-klassifikatsiya-i-teoriya/>
9. Sapronov P.A. (2001), «Kulturologiya: Course of lectures on the theory and history of culture», Additional, Lenizdat Union, 559 p., SPb.

10. Sukiasyan E.R. (2010), «Interdisciplinary and general scientific knowledge: classification analysis. Approaches to the formation of the structure and content of the new department of BBK», paper presented at the Scientific and technical libraries, No. 3, pp. 69-78; No. 4., pp. 49-57, available at: <http://docplayer.ru/37241150-Mezhdisciplinarnoe-i-obshchenauchnoeznanie-klassifikacionnyy-analiz-podhody-k-formirovaniyu-struktury-i-soderzhaniya-novogo-otdela-bbk.html>
11. Amory A., K. Naicker, J. Vincent and C. Adams (1999), «The use of computer games as an educational tool: identification of appropriate game types and game elements», British Journal of Educational Technology, № 30 (4). - pp. 311–321/
12. Blazhko O., Gawel B., Gdowska K., Dziabenko O. and Luhova T. (2017), «Deeper learning approaches integrated in serious games», Journal of In Project, Program, Portfolio Management. P3M, IKC OHITV, Vol. 2, pp. 18-21, available at: <http://dspace.opu.ua/jspui/handle/123456789/6866>
13. Carvalho M.B., Bellotti F., Berta R., De Gloria A., Sedano C.I., Hauge J.B., Hu J. and Rauterberg M. (2015), «An activity theory-based model for serious games analysis and conceptualdesign», Journal of Computers & Education, pp. 166–181.
14. Blazhko O., Luhova T., Melnik S. and Ruvinska V. (2017), «Communication model of open government data gamification based on Ukrainian websites», IEEE, In Experiment@ International Conference (exp. at'17), 4th (pp. 181-186), available at: http://dspace.opu.ua/jspui/bitstream/123456789/6278/1/Expat17_Blazhko_Luhova_Melnik_Ruvinska_final.doc.
15. Dormans J. (2012), «Engineering Emergence Applied Theory for Game Design», Creative Commons Amsterdam: Creative Commons, 288 p., Amsterdam, available at: www.ilc.uva.nl/Research/Publications/Dissertations/DS-2012-12.text.pdf
16. Ermi L. and Mayra F. (2005), «Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion», Worlds in play: International perspectives on digital games research.
17. Fullerton T. (2008), «Game Design Workshop», Elsevier; Morgan Kaufmann Publishers, 491 p., Burlington
18. Gartner Says By 2015 (2011), «More Than 50 Percent of Organizations That Manage Innovation Processes Will Gamify Those Processes», Gartner. why gartner analysts research events consulting about, available at: <http://www.gartner.com/newsroom/id/1629214>
19. Gee James P. (2007), «What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy», available at: <http://newlearningonline.com/literacies/chapter-2/gee-on-what-video-games-have-to-teach-us-about-learning-and-literacy>
20. Hunicke R., LeBlanc M. and Zubek R. (2004), «MDA: A formal approach to game design and gameresearch»? In: Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI. vol. 4.
21. Meredith R. (2006), «Creative freedom and decision support systems», Creativity and Innovation in Decision Making and Decision Support, pp 30–46.
22. Nielsen J. (1994), «Enhancing the explanatory power of usability heuristics», In: Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in Computing Systems, pp. 152–158.
23. O'Donnell C. (2017), «Principles of Game Design», Coursera Michigan State University, available at: <https://ru.coursera.org/learn/gamesdesign>
24. Winn B. (2008), «The design, play, and experience framework», Handbook of research on effectiveelectronic gaming in education 3, pp. 1010–1024.

УДК 37.013.2

ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПІД ЧАС ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ СОЦІОНОМІЧНОЇ СФЕРИ: АКМЕОЛОГІЧНИЙ ПІДХІД

Олена Панькевич

У статті розкрито доцільність застосування ігрових технологій навчання, виокремлено основні переваги та недоліки застосування. Висвітлено особливості підготовки майбутніх фахівців соціономічної сфери в акмеологічному середовищі закладу вищої освіти.

Ключові слова: *гра, ігрові технології, акмеологічне середовище, майбутні фахівці соціономічної сфери.*

Постановка проблеми. В умовах глобалізаційних тенденцій інноваційного розвитку для кожного студента, який хоче стати після закінчення закладу вищої освіти професіоналом, першочерговим має виступати самовдосконалення та саморозвиток. Так, для майбутніх фахівців соціономічної сфери «мотивом вибору професії виступає прагнення розвивати свої сили й здібності» [1]. Тому для викладачів закладів вищої освіти потрібно сформувати такий освітній простір, що сприятиме успішному розвитку і саморозвитку майбутніх фахівців.

Аналіз останніх досліджень і публікацій показав, що використання ігрових технологій в навчальному процесі були розкриті в працях таких дослідників: М. Воровка, Н. Головка, Т. Калашнікова, О. Ковтун, Н. Мачинська, І. Підласий, А. Приставська, В. Трайнева, В. Коваленко, Б. Нікітіна, О. Яковчук та ін.

Підготовка майбутніх фахівців соціономічних професій, специфіка особистісного та фахового зростання були предметом досліджень таких науковців: Т. Прохоренко, М. Ватковська, А. Ідінов, Л. Коростильова, Л. Кулікова, Д. Леонтьєв, Г. Нестеренко, М. Недашківська, О. Бандура тощо. Однак, незважаючи на значні наукові розвідки, питання щодо застосування ігрових технологій під час підготовки майбутніх фахівців соціономічної сфери в акмеологічному аспекті залишається малодослідженим.

Мета статті: розкрити доцільність застосування ігрових технологій навчання під час підготовки майбутніх фахівців соціономічної сфери в акмеологічному середовищі закладу вищої освіти.

Виклад основного матеріалу. Соціономічні професії, за визначенням Л. Буркової, вирішують професійні завдання, пов'язані із соціальними відносинами в суспільстві, зміст яких зосереджено на їх розвитку, регуляції, дослідженні соціальних закономірностей і тенденцій, збереженні, трансформації історично визначених і прийнятих у суспільстві форм культури та традицій на всіх рівнях соціальної взаємодії. До цих професій належать *психолог, педагог, соціальний педагог, соціальний працівник, журналіст, політолог, соціолог, юридичні професії*

тощо [2, с. 72].

Важливою умовою для викладачів технічних ЗВО, які готують майбутніх фахівців соціономічних професій, має бути проектування такого освітнього середовища, яке сприятиме високим професійним досягненням в конкретній галузі діяльності, а також розвиватиме професіоналізм особистості. Убачаємо, що в закладі вищої освіти має бути сформоване акмеологічне освітнє середовище.

Пояснимо, **акме** (від гр. *акме* – розквіт) – ступінь зрілості, вершина зрілості. Це стан людини, який охоплює певний період її розвитку і характеризує, наскільки людина сформувалась як особистість, громадянин, спеціаліст своєї справи. Розкриття особистості, її творчого потенціалу найбільш активно відбувається у професійній діяльності, тому предметом сучасної акмеології є процес досягнення вершини майстерності у професії, творча самореалізація спеціаліста [8]. Майбутній фахівець соціономічної сфери має бути постійно готовим до самореалізації в конкретному виді діяльності (юридичному, журналістському та ін.) та прагнути до ідеалу.

Ідеал це – уявлення про найвищу досконалість, що, як вірець, норма і найвища мета, визначає певний спосіб і характер дії людини чи групи. Як єдність об'єктивного і суб'єктивного, ідеал втілює суспільно зумовлене уявлення про мислиму досконалість і тенденції розвитку суб'єкта – реальні і бажані [7, с. 108]. В аспекті нашого дослідження розглядаємо категорії «ідеал педагога» та «ідеал студента» як удосконалені особистості з притаманними їм найкращими якостями.

Погоджуючись з думкою О. Дубасенюк [5], під поняттям **«акмеологічне середовище»** розуміємо прагнення до успіху, до творчості, до високих результатів діяльності, до досягнень кожного, коли престижно якісно працювати, викладати (*стосовно категорії «ідеал педагога»*) (курсив наш. – О.О.), навчатися, вести науковий пошук (категорії «ідеал студента»), дотримуючись морально-правових норм взаємодії.

Основними завданнями акмеологічного середовища є:

- ✓ створення простору спільної життєдіяльності спілкування всіх вікових груп, визначення мети життя і життєвих пріоритетів;
- ✓ навчання мистецтву життя;
- ✓ становлення самостійної особистості, яка вміє приймати рішення і нести за них відповідальність, володіє критичним мисленням;
- ✓ формування зрілого інтелектуального і духовного ставлення до життя;
- ✓ сприяння оволодіння науковими знаннями;
- ✓ виховання культури життєвого самовизначення, соціально активного ставлення до життя;
- ✓ допомога в оволодінні методами, способами ефективної соціальної взаємодії, освоєння на сучасному рівні політичних, економічних, правових знань;
- ✓ розвиток толерантності, розуміння іншого й відчуття взаємозалежності;
- ✓ здійснення загальних проектів, які навчать бути готовими до врегулювання конфліктів в умовах поваги цінностей плюралізму, взаєморозуміння й миру;
- ✓ сприяння розквіту особистості, незалежності;
- ✓ виховання здатності свідомо передбачувати майбутнє, прогнозувати його, визначати його, визначати життєву стратегію, свій життєвий проект;

- ✓ допомога в оволодінні етичною теорією в її людських формах, сприяння моральному самовизначенню;
- ✓ культивування загальнолюдських цінностей [10].

Спираючись на нові дослідження з педагогіки та психології, можемо припустити, що ефективно навчання студентів в акмеологічному середовищі буде насамперед завдяки використанню на лекційних та практичних заняттях ігрових технологій.

Згідно твердження Н. Головка, гра є певним різновидом активного навчання, що має свої закономірності та особливості, де викладач і студент є рівноправними партнерами, а процес пізнання передбачає моделювання життєвих ситуацій, використання рольових ігор, спільний аналіз та вирішення проблем, що сприяє ефективному формуванню відповідних вмінь та навичок, виробленню цінностей, створенню атмосфери співробітництва [4].

В Одеському національному політехнічному університеті активно створюється акмеологічне освітнє середовище, яке стимулює прагнути до успіху не лише студентів, а й викладачів. Непохитною істиною залишаються слова К. Ушинського: «У вихованні все повинно базуватися на особистості вихователя, тому що виховна сила впливає тільки з живого джерела людської особистості. Без особистого безпосереднього впливу вихователя на вихованця, який проникає в характер навчання та виховання неможливе. Тільки особистість може вплинути на розвиток і визначення особистості, тільки характером можна сформувати характер». Такий підхід допомагає викладачам бути в постійному пошуку нових технологій навчання, будувати лекційні та практичні заняття таким чином, щоб активно залучати студентів у свою творчу лабораторію, розвивати їх самостійність та прагнення до саморозвитку.

Наведемо декілька прикладів навчальних ігор, які використовуємо під час підготовки майбутніх фахівців соціономічної сфери в Одеському національному політехнічному університеті.

Гра «*Вчена рада ОНПУ*». – відповідно до мети заняття, студенти витягують картки із зазначеними на них ролями «автор», «дослідник», «критик», «експериментатор», «суддя», «тайм-кіпер», тощо. Студенти читають заздалегідь підготовлений викладачем текст (або готують самостійно доповідь) та виступають перед аудиторією у відповідній ролі;

Гра «*Пазл*» – на картках записані питання, відповідь на які дає змогу скласти новий термін, який вивчався на занятті;

Гра «*Запитай – відгадай*» – дві команди заздалегідь готують одна одній по 10 питань. Оцінюється винахідливість, кмітливість та оригінальність питань та відповідей;

Гра «*Майдан*» – студенти об'єднуються у три команди, які виступають у ролі «захисника», «обвинувача» та «судді», кожна сторона намагається довести свою точку зору;

Гра «*Серце пізнання*» – на всю дошку малюється серце, а студенти на аркушах-самоклейках пишуть запитання за темою, що вивчається. Якщо відповідь на запитання дається, аркуш прикріплюється до дошки. Серце має бути заповнене максимально.

Гра «*Брейн-ринг*» – активно проводиться під час проведення проміжного або підсумкового контролю. Це інтелектуальне змагання між окремими групами або командами студентів за першочерговість та правильність надання відповіді на проблемні питання з того чи того предмета та ін.

Крім того, автор брала участь у навчально-практичному семінарі «Проектування навчальних комп'ютерних ігор як форма активного навчання студентів» «GameHub – University – Enterprises Cooperation in Game Industry in Ukraine» загальним обсягом 3 кредити та захистила випускню роботу «Кажі-пиши» за темами дисципліни «Українська мова (за професійним спрямуванням)».

Гра «Кажі-пиши» дає можливість у захопливій інтерактивній формі представити основні теми з дисципліни УМПС. Мета – ефект занурення гравця до комунікативних та ділових ситуацій, в яких він має обирати правильні сталі мовні звороти, мовні стилі, володіти знаннями з правильного складання основних ділових документів (характеристики, автобіографії, заяви, резюме, рецензії тощо), щоб викликати інтерес до цієї теми.

Загальні характеристики гри: обмежений світ (100 кроків), 2D графік 32-бітний колір. Особливості мультиплеєру: до 4-х гравців, можливість спілкуватися через голосовий зв'язок.

Опис гри: граєць мандрує країнами реального або казкового світу. На пунктах переправи (аеропорт, вокзал, зупинка громадського транспорту) йому необхідно вирішити завдання: сформулювати запит, відредагувати речення, відповісти на питання з теми дисципліни, зробити переклад тощо. Якщо відповідь правильна – граєць робить крок до фінішу. Якщо відповідь неправильна – йому дають білет, що відкидає його назад, або можуть забрати життєві сили (бонуси), заморожують на кілька кроків тощо. За виконання завдань нараховуються додаткові бали до модульних контролів з дисципліни УМПС.

Крім того, автор надала розподілені за логікою матеріалу та складністю тестові питання до дисципліни «Українська мова (за професійним спрямуванням)» для створення багатокористувачької комп'ютерної гри для Android-смартфонів (гра створена студентами 3-го курсу ІКС), що надасть можливість швидше та якісніше опанувати матеріал.

Отже, особистий практичний досвід використання ігрових технологій в технічному ЗВО під час підготовки майбутніх фахівців соціономічних професій дозволяє створити акмеологічне освітнє середовище та виділити низку *позитивних моментів*:

- ✓ гра стимулює студентів до навчання: навіть ті теми, які зазвичай не викликають зацікавленості в студентів, легко засвоюються в ігровій формі;
- ✓ гра підвищує рівень мовної компетентності студентів: висловитися у невимушеній обстановці має бажання кожен студент;
- ✓ гра розвиває самостійність: студенти вирішують складні проблеми, а не залишаються пасивними спостерігачами;
- ✓ гра дає можливість зекономити час: студент може за гру дізнатися більше, ніж за значно більший проміжок часу навчання іншими методами;
- ✓ гра допомагає залучити більшу кількість учасників: активна взаємодія в процесі навчання;

- ✓ гра створює атмосферу здорового змагання на позитивних емоціях;
- ✓ гра підвищує загальний рівень групової згуртованості групи як ціле у цілому та ін.
- ✓ гра формує ціннісні орієнтації професійної діяльності: є можливість скорегувати самооцінку тощо.

Однак використання ігор має й негативні моменти (за Г. Підласим), що суттєво звужує діапазон їхнього застосування:

- ✓ застосування імітаційних ігор вимагає доброї методичної підготовки педагогів, на яку треба витратити енергію і час;
- ✓ інколи ігри вимагають більших витрат часу порівняно з «економнішими» методами (наприклад, пояснення);
- ✓ розробники ігор не завжди знають методику навчання, а тому створюють свої продукти, орієнтуючись на технічні можливості;
- ✓ під час гри можливі неконтрольовані спалахи емоцій студентів, погіршення їхньої поведінки, а відтак і формування звички нестриманості;
- ✓ недосконало розроблені ігри можуть привести до невдач і розчарувань [9].

Таким чином, застосування ігрових технологій на лекційних і практичних заняттях у процесі підготовки майбутніх фахівців соціономічної сфери удосконалює їхні практичні вміння та навички, створює сприятливі умови для ознайомлення майбутніх фахівців зі специфікою і особливостями професійної діяльності. Зауважимо, що саме в акмеологічному середовищі закладу вищої освіти гра надасть можливість майбутньому фахівцю стати комунікабельним, креативним та прагне самостійно будувати індивідуальну траєкторію саморозвитку.

Подальші напрями дослідження вбачаємо у створенні ігор до конкретних навчальних дисциплін та обґрунтуванні їх основних механізмів.

Список літератури

1. Браніцька Т. Р. Загальна характеристика фахівця соціономічної професії [Електронний ресурс] / Т. Р. Браніцька // Збірник наукових праць Хмельницького інституту соціальних технологій Університету «Україна». – 2012. – № 6. – С. 25–28. – Режим доступу : http://nbuv.gov.ua/UJRN/Znpkhist_2012_6_7.
2. Буркова Л. В. Визначення класу соціономічних професій / Л. В. Буркова // Практична психологія та соціальна робота. – 2010. – № 7. – С. 68–73.
3. Гладкова В. М. Професійний саморозвиток майбутнього фахівця сфери «Людина-Людина» //Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти. – 2016. – №. 13 (2). – С. 5-7.
4. Головка Н. Ігрові технології як засіб активізації пізнавальної діяльності студентів //Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогіка. – 2015. – №. 1. – С. 17-20.
5. Дубасенюк О. А. Передумови розвитку акмеологічного середовища для підготовки педагога-професіонала: досвід і перспективи розвитку //Акмеологія – наука XXI століття: матер. III Міжнар. наук.-практ. конф. – Київськ. ун-т імені Бориса Грінченка, 2011. – С. 23-27.
6. Кошарна Н.В. Акмеологічний підхід у становленні професійної компетентності майбутнього вчителя [Електронний ресурс] / Н.В. Кошарна. – Режим доступу: <http://www.psyh.kiev.ua>

7. Куньч З. Й. Риторичний словник / З. Й. Куньч. – К. : Рідна мова, 1997. – 341 с.
8. Мачинська Н. Деякі аспекти педагогічної акмеології // Педагогіка і психологія професійної освіти. – 2011. – № 3. – С. 51-58
9. Підласий І. П. Практична педагогіка або три технології : Інтерактив-ний підручник для педагогів ринкової системи освіти / І.П. Підласий. – К.: Слово, 2006. – 616 с.
10. Сазоненко Г.С. Педагогіка успіху (досвід становлення акмеологічної системи ліцею) / Г.С. Сазоненко. – К.: Гнозис, 2004. – 684 с.

Olena Pankevich

THE ESSENCE OF PROFESSIONAL SELF-REALIZATION OF FUTURE SOCIONOMETRIC SPHERE SPECIALISTS

The professional becoming of future specialists of sociometric sphere begins during studies in higher education establishments and implies the revealing of internal resources of personality that will help in further realization of professional sociometric activity. Taking this into consideration, it is an important task of a modern higher education establishment to help in acquiring of necessary professional knowledge in relation to sociometric activity and first of all in creating of corresponding conditions that will assist to development of potential possibilities of future specialists, their achievements to set goals in the decision of meaningful problems that will allow them to expose the creative potential and develop the ability to professional self-realization in further sociometric activity.

The purpose of the article: to expose the feasibility of the use of game technology training in the preparation of future specialists in the sociological field in the acmeological environment of the institution of higher education.

Study of the scientific foundation allowed to independently define the concept "acmeological environment" and its main tasks.

Based on new research on pedagogy and psychology, we can assume that effective training of students in the acmeological environment will be primarily due to the use of lecture and practical classes in gaming technology.

Here are examples of educational games used by the author during the training of future specialists in the field of sociological studies at the Odessa National Polytechnic University.

The personal practical experience of using gaming technologies during the preparation of future specialists in socio-occupational professions allowed to highlight a series of positive points and describe them.

Thus, the use of gaming technologies in lectures and practical classes in the process of training future specialists of the sociometric sphere improves their practical skills and creates favorable conditions for the acquaintance of future specialists with the specifics and features of professional activity

Key words: game, game technologies, acmeological environment, future specialists of the sociometric sphere.

References

1. Branitskaya T. R. (2012), «General characteristics of a specialist in the sociometric profession», Collection of scientific works of the Khmelnytsky Institute of Social Technologies of the University of Ukraine, N 6, pp. 25-28, available at: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Znpkhist_2012_6_7.
2. Burkova L.V. (2010), «Definition of the class of sociometric occupations», paper presented at the Practical psychology and social work, N 7, pp. 68-73.

3. Gladkova V.M. (2016), «Professional development of the future specialist of the sphere "Man-Man"», paper presented at the Update content, forms and methods of education and education in educational institutions, N 13 (2), pp. 5-7.
4. Golovko N. (2015), «Game technologies as a means of activating cognitive activity of students», paper presented at the Bulletin of the Taras Shevchenko National Taras Shevchenko University. Pedagogy, N 1, pp. 17-20.
5. Dubasenyuk O. A. (2011), «Prerequisites for the development of the acmeological environment for the training of a professional teacher: the experience and prospects of development», paper presented at the Akmeologiya-science XXI century: mater. III International science-practice conf, Untitled Boris Grinchenko, pp. 23-27, Kiev.
6. Kosharna N.V. (2018), «Akmeologichesky approach in the formation of professional competence of the future teacher», N.V.Cosmic, available at: <http://www.psyh.kiev.ua>
7. Kunch Z. Y. (1997), «Rhetorical Dictionary», Native language, 341 p., Kiev.
8. Machinskaya N. (2011), «Some aspects of pedagogical acmeology», paper presented at the Pedagogy and psychology of vocational education, N 3, pp. 51-58.
9. Pidlasii I.P. (2006), «Practical Pedagogy or Three Technologies: Interactive Textbook for Teachers of the Market Educational System», I.P. Thanksgiving, Word, 616 p., Kiev.
10. Sazonenko G.S. (2004), «Pedagogy of success (the experience of becoming an acmeological system of the Lyceum)», Gnosis, 684 pp., Kiev.

Стаття надійшла до редакції 30.06.2018

VIDEO GAMES AND VIOLENCE

Sophia Prokofyeva

This article is dedicated to investigation of violence in video games and its effect on the players' social behavior. For the purpose of research, articles of different authors were reviewed and processed. The need for such method was necessary due to the separation objective scientific research conducted in compliance with the necessary requirements, from articles whose purpose is to obtain a predetermined result because of the interest of the funding or conducting party, and to cover all possible opinions, to consider the arguments of their supporters and make up own opinion. Also some statistic data from worldwide known scientific organizations was handled. Among the objectives of the study, the following can be noted as the main: identifying the most common myths and misconceptions about video games and their impact on players, the reasons for their emergence and maintenance and ways to debunk them; systematization of existing scientific research of recent years and conclusions, to which their authors came. In the course of writing this article and accompanying research, the following conclusions were drawn: cruel video games are really one of the sources of aggression of players, but they do more good than harm, because they make it easier to absorb useful or interesting information, partly combining it with rest.

Key words: video games, on-line games, violence.

In recent years, interest in video games has greatly increased - this wine was the book of Grossman's[6] "Assassination Generation: Video Games, Aggression, and the Psychology of Killing" (2016), which became an absolute best seller. But not everything is so horrible as depicted in this book. His conclusions raise doubts because they are based on questionable statements and contradict empirical data.

The **purpose of the study** is to investigate the impact of cruelty in video games on the social behavior of players.

Among the researchers of this problem, there are such scientists as: Chin-Lung Hsu, Hsi-Peng Lu[7], Christopher J. Ferguson, Cheryl K. Olson, Lawrence A. Kutner, Dorothy E. Warner[4], Tobias Greitemeyer, Dirk O. Mügge[5], Muniba Saleem, Craig A. Anderson, Douglas A. Gentile[10], Jane McGonigal[8], L. Miller[9].

It often seems that the more thoughtfully or seriously someone writes about video games, the less they end up wanting to go on writing about them. This can result not only from the toxic, defensive raging of a substantial part of gaming's fan base but also from a dawning realization that many of the most popular and sophisticated games – perhaps especially those games – remove their players from their humanity in some immeasurable way. In a “good-bye to all that” piece about Grand Theft Auto V published in Grantland in 2013, Tom Bissell confessed that as obsessively as he'd played the game for the past few days, he had, at last, wearied of its “defiantly puerile” mentality. «Maybe the biggest sin of the GTA games,” Bissell went on, “is the cheerful, spiteful way they rub our faces in what video games make us willing to do, in what video games are».

According modern investigation: «Books like Dave Grossman's Assassination Generation: «Video Games, Aggression, and the Psychology of Killing” only muddy the water»[9]. The shrieking premise of Assassination Generation is that “the video game industry both gives our children world-class weapons training and psychologically primes

them to murder one another.” Other forms of violent media, such as television and movies, get lip service in the book, but games – particularly first-person shooters – receive the lion’s share of Grossman’s attention, perhaps because they are still fairly alien and upsetting to many parents and therefore a better target for dodgily founded alarmism. According to Grossman, violent video games, when indulged in by kids without the tempering discipline imposed by military and law enforcement hierarchies or athletic programs, are creating «a generation of killers – a generation of homegrown sociopaths»[6].

To support his claims that violent video games cause violent behavior in children, Grossman can muster plenty of research, including a 2015 review study by the American Psychological Association stating that “scientific research has demonstrated an association between violent video game use and both increases in aggressive behavior, aggressive affect, aggressive cognitions and decreases in prosocial behavior, empathy, and moral engagement[1].” What he doesn’t mention is the open letter, signed by over 200 academics, criticizing the study’s methodology and its conclusions based on “inconsistent or weak evidence.” As far as Grossman is concerned, this sort of objection, as well as the many other studies indicating no causal link between violent video games and violent behavior, are merely evidence of how insidiously the game industry has penetrated every corner of academia and the government [6].

Chin-Lung Hsu, Hsi-Peng Lu tell why do people particularly play video games: “On-line game is an entertainment technology, different from a problem-solving technology. While using entertainment technology, people usually want to “kill time”. [7]

However, social norms have a direct impact on the adoption of on-line games. Users may feel obligated to participate because they want to belong to a community.[...] Flow experience may play an important role. Users intend to play entertainment technology continuously where they are completely and totally immersed.”[7]

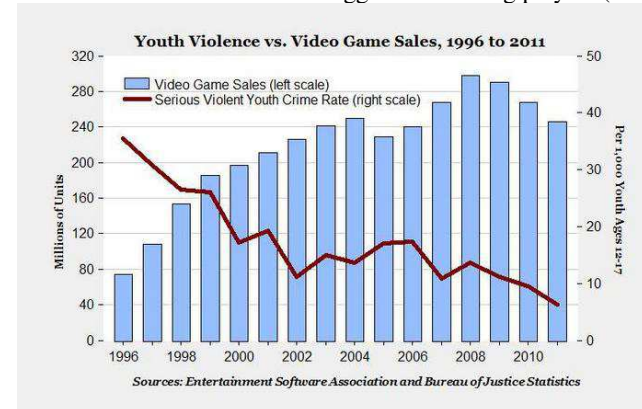
The influence of the video games: Christopher J. Ferguson, Cheryl K. Olson, Lawrence A. Kutner, Dorothy E. Warner “Results of the present study do not support the common social belief that violent video game exposure constitutes a significant public health risk for the general population of minors. These analyses found little evidence for the assertion that playing violent video games is a useful predictor of youth delinquency or bullying behaviors”[4], Tobias Greitemeyer и Dirk O. Mügge “Many are concerned about possible harmful effects of violent video game play. As the present meta-analysis suggests, violent video game play does affect the player’s social behavior. On one hand, aggressive behavior is multidetermined, with violent video game exposure being one source among many others (and some of them having a stronger influence than do violent video games). On the other hand, even small effects (and the effect of violent video games is small to medium in its effect size) can have a negative impact on societal level when many people are exposed to it (which certainly applies to violent video games). Thus, in our view, violent video game play should be regarded as a risk factor for aggressive behavior.” [5]

But that’s not so obvious: “Given that playing violent video games negatively affects the player’s social behavior, the question arises as to how one can potentially counteract these effects. It is noteworthy that many violent video games involve some prosocial parts in addition to their violent content (e.g., killing enemies to save the world).

As our meta-analysis has documented positive effects of prosocial video game play, a combination of violence and helping in a game may be less harmful than a violent game without any prosocial content. In a similar vein, violent video games are often played cooperatively in a team. In those video games, the players assist each other in harming other game characters Recent findings suggest that cooperatively playing a violent video game in a team (relative to playing the same video game alone) counteracts the negative effects of violent video game play on cooperative behavior (Greitemeyer, Traut-Mattausch, & Osswald, 2012) and empathy (Greitemeyer, 2013)[5]. Because cooperative behavior and empathy are antagonists of aggressive responses, the effects of violent video game play on aggression might be attenuated by playing the game cooperatively in a team.

Playing video games is often vilified. We would like to stress that in terms of the player’s social behavior not all video games have negative effects (Bavelier & Davidson, 2013; Greitemeyer, 2011). In fact, depending on the content, video game play may also benefit social behavior, cognitive development, or health (cf. Strasburger, Wilson, & Jordan, 2013). The present meta-analysis provides clear evidence that prosocial video game exposure increases helping and decreases aggression. Moreover, the effects of playing prosocial video games are not less pronounced than the effects of playing violent video games (if anything, they are stronger). Thus, in terms of the player’s social behavior it is not only a question of how much is played (the amount of game play), but also a question of what is played (the content of game play). It is our hope that this meta-analysis contributes to a more nuanced view of the effects of playing video games, in that not only potential risks of violent video game play but also opportunities of prosocial video game play are discussed” [3], Muniba Saleem, Craig A. Anderson, Douglas A. Gentile “prosocial content in video games decreases total state hostility, aggravated, and mean feelings, and increases positive feelings relative to both violent and neutral games”[10].

A comparison of video game sales and youth violence can be proof that violence in video games is not the main source of increased aggression among players (Pic. 1).



Picture 1 – Youth Violence vs. Video Game Sales [3]

Myths about video games are pretty spread in the society. From everywhere is heard that video games corrupt children, inculcate love to violence, deprive communication and so on. They can often hear such phrases as “Back in my time children

used to play outside, unlike present days!” or “All you do is playing games. You might become completely stupid soon!” That is quite possible that some part of myths about video games is bounded with attitude to the Internet in general. Myths are quite similar. Statements like “New mass media, first of all – computer, the Internet, take all the youth’s leisure time. Because of that children don’t read at all. Because of the Internet children don’t communicate with each other. Children are enlightened about sex through the computer. Children become violent because of the Internet” are circulating in the public consciousness. If they change word “the Internet” to “video games”, they will get existing myths about them. That’s an interesting resemblance.

Many people know and understand nothing about technologies that have already become habitual for the young generation. And the obscurity is scaring. Scare causes discomfort. Therefore they need to change something to make the annoying factor disappear. The “easiest” way is to declare obscure as evil and convince other same people of this. If they consider any resources but scientific, they will probably find much information about why video games are the terrible scourge of society. There is given many doubtful proofs, but people believe in that. Often such sources turn out to be magazines that are dedicated to parents of school and pre-school aged children. Trust in such kind of publications among certain population layers is quite high. People think that employees of magazines like that are conscientious journalists that want to share correct and verified information. Unfortunately, that happens rather seldom.

Despite of anybody in our time can enter the Internet and read scientific studies on the subject of their interest, almost nobody does that. That happens partly because of conviction that the Internet is evil and partly because of mistrust to scientists. There are very common assertion in the CIS countries that USA and Europe desire to annihilate [country name], sponsor and publish only those studies that are needed for Greater Target achievement (i.e. to “corrupt” children and so on). Even the phrase “British scientists has discovered that...” has already become a meme, what also affects the trust to other scientists and their studies and scientific publications. Religions, particularly Orthodoxy, contribute to this as well. In their mind, almost everything is designed by Devil to seduce people with various technologies and entice them (people) into the hell. So they need to avoid everything written by “sorcerer-scientists” and happiness will find them.

For some reason many people forget about the fact that there is a lot of educational video games. Not only children, but adults as well play to learn something or remember interesting and useful information in a game form. That way is quite effective. Human completes a task and their brain tells them that they are well done. That is far more interesting than just reading a regular text. Game can perform some visualized information, what is also useful for educational process. Even a regular video game, the main purpose of which is entertainment, benefits. As it has been already mentioned, benefit of video games is more than harm. Games meet the human’s needs of information (education, puzzle solving, communication with other entities, heroic impersonation, travels through space and time), control (care for other entities, creating of the surrounding world objects, coherent actions with other entities (tactic), all the following actions planning (logic)) and/or action (material goods collection, danger avoidance, destruction, competition with other entities, driving). Depending on the genre they improve spatial thinking, communication skills, advance action planning, responsibility and so on. Among

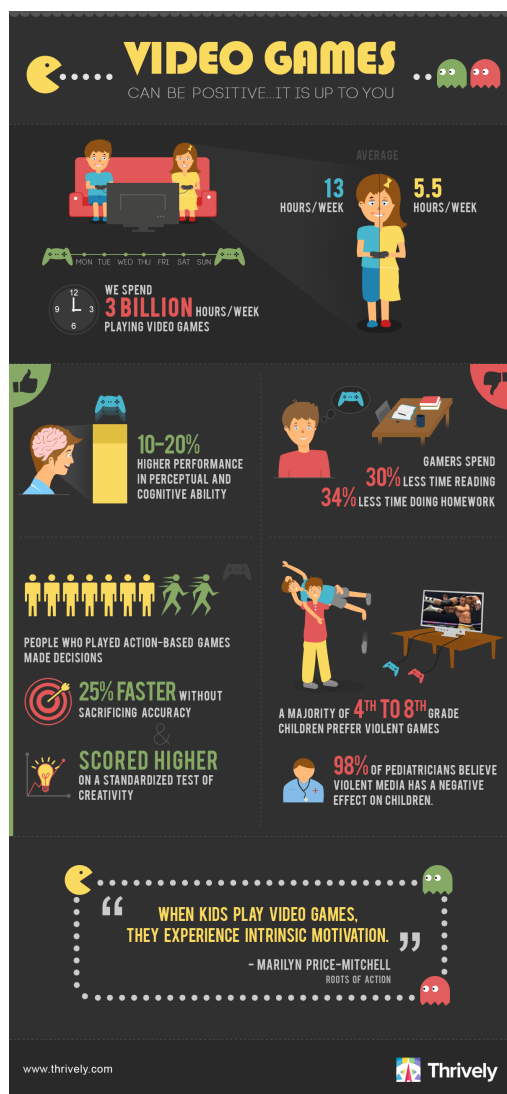
the negative influence willing to “save”, eternal thrill search, wish to recreate dangerous game episode in life and so on are worth noting.

Jane McGonigal said at TED Talk, that video games have many positive aspects such as better collaboration and better communication with people, better stress resistance and better cultural education (Pic. 2).



Picture 2 – The benefits of video games[8]

Thrively’s study shows that video games can cause both positive and negative effects. On the one hand, players spend less time reading and doing homework, a majority of 4th to 8th grade children prefer violent games. On the other hand, players have higher performance in perceptual and cognitive ability and they make decisions faster without sacrificing accuracy (Pic. 3).



Picture 3 – Video games can be positive [2]

Conclusion

According to the studies, violent video game influence is one of the sources of aggressive behavior among other ones (and some of them have stringer influence then violent video games). But there are more benefits in video games. Only scientific studies must be read and let be read by other people and myth-buster lectures must be given to decrease the myths popularity. Time, correct information and proper argumentation (without logical and actual mistakes) will help to reach understanding those people who

want that.

References

1. American Psychological Association's Resolution on Violent Video Games, available at: <https://www.apa.org/news/press/releases/2015/08/violent-video-games.pdf>
2. Discover the Genius in Every Child, available at: <https://www.thrively.com>
3. Essential Facts About Games and Violence, available at: <http://www.theesa.com/article/essential-facts-about-games-and-violence/>
4. Ferguson C. J., Olson C.K., Kutner L. A., and Warner D. E. (2014). Violent Video Games, Catharsis Seeking, Bullying, and Delinquency: A Multivariate Analysis of Effects. *Crime & Delinquency* 60, 764-784, available at: <http://sci-hub.tw/10.1177/0011128710362201> DOI: 10.1177/0011128710362201
5. Greitemeyer T. and Mügge D. O.(2014). Video Games Do Affect Social Outcomes: A Meta-Analytic Review of the Effects of Violent and Prosocial Video Game Play. *Personality and Social Psychology Bulletin*,578-589, available at: <http://sci-hub.tw/10.1177/0146167213520459> DOI: 10.1177/0146167213520459
6. Grossman D.(2016) Assassination Generation: Video Games, Aggression, and the Psychology of Killing, available at: <https://armedcitizensnetwork.org/february-2017-book-review>
7. Hsu C.-L. and Lu H.-P. (2003). Why do people play on-line games? An extended TAM with social influences and flow experience. *Information & Management* 41, 853-868, available at: <http://sci-hub.tw/10.1016/j.im.2003.08.014> DOI:10.1016/j.im.2003.08.014
8. McGonigal J. Gaming can make a better world, available at: https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world
9. Miller L. How video games change us, available at: http://www.slate.com/articles/arts/culturebox/2016/11/do_video_games_make_us_more_cruel.html?via=gdpr-consent&via=gdpr-consent
10. Saleem M., Anderson C. A. and Gentile D. A. Effects of Prosocial, Neutral, and Violent Video Games on College Students' Affect. *Department of Psychology, Iowa State University*, available at: <http://sci-hub.tw/10.1002/ab.21427> DOI: 10.1002/ab.21427

Софія Прокофєва

ІГРИ ТА ЖОРСТОКІСТЬ

Анотація: розглянуто проблему жорстокості у відеоіграх та її вплив на соціальну поведінку гравців. Для дослідження було проаналізовано багато статей різних авторів, статистики від всесвітньо відомих наукових організацій. У ході дослідження було виявлено, що жорстокість у відеоіграх є лише однією з причин збільшення агресії, користь значно перевищує негативний вплив.

Ключові слова: комп'ютерні ігри. Відео ігри, жорстокість, агресія.

Стаття надійшла до редакції 27.06.2018

УДК 392.72+351.855.3

ГОСТИННІСТЬ У СТАРОДАВНІЙ ГРЕЦІЇ ЯК ГРА

Костянтин Райхерт

Гостинність як соціальний інститут архаїчного суспільства та феномен культури Стародавньої Греції концептуалізується як гра. Показується, що гостинність в архаїчній Греції мала усі ознаки гри за Й. Гейзінгою: правила, напругу, радість, повторювальність, умовність простору та часу, «інше буття».

Ключові слова: гостинність, гра, Стародавня Греція, чужий.

В умовах сучасної індустрії туризму, спрямованої на пропонування послуг споживання простору, часу, культури тощо, поняття «гостинність» перетворилося на позначення системи обслуговування людей, які знаходяться в подорожі, на відпочинку тощо, тобто видів бізнесу, пов'язаних із обслуговуванням людей, які знаходяться далеко від дому [5, с. 103]. Проте в соціальних науках (наприклад, антропології, культурології чи соціології) та філософії поняття «гостинність» позначає дещо більше ніж просте обслуговування: вірування в те, що чужий (чужинець, чужак, чужосторонець) має бути захищений під час подорожі та йому має бути надана підтримка. Ключовим тут є поняття «чужий» («чужинець», «чужак», «чужосторонець»), за яким стоїть не просто «інший», а ворожий «інший», бо на відміну від просто «іншого» ворожий «інший» не має нічого спільного з тобою. Недарма французький філософ Жак Дерріда, який відповідає за популяризацію поняття «гостинність» у сучасній філософії та соціальних науках, коли говорить про гостинність, говорить також про «абсолютних чужих» (*étrangers absolus*): вигнанців (*les exilés*), депортованих (*les déportés*), виключених (*les expulsés*), людей, що переїхали жити в іншу країну та втратили всякий зв'язок із вітчизною (*les déracinés*), людей без громадянства (*les apatrides*) й аномічних номадів (*les nomades anomiques*) [15]. Між тим людські спільноти протягом історії напрацювали один із можливих соціально-культурних способів взаємовідносин між чужими – гостинність.

Сьогодні феномен гостинності широко досліджується з різних позицій (напр.: [1; 8; 18; 19; 23; 27]), включаючи позицію Ж. Дерріда [25–26], хоча так чи так, як правило, дослідження гостинності (умовно кажучи, *hospitality studies* або філоксенологія) зосереджуються на аспектах контролю й обміну дарами [21]. Інтерес до такого феномену як гостинність актуалізував, поміж тим, дослідження гостинності в античних культурах (напр.: [4; 7; 9; 14; 24]). Запропоноване тут дослідження присвячене феномену гостинності в архаїчній Греції.

У цій роботі я обґрунтовую (робочу) гіпотезу, згідно якої, як мінімум, феномен гостинності в архаїчній Греції, окрім аспектів контролю чужих і обміну дарами між чужими, мав ще один аспект, не такий очевидний, а саме: ігровий.

Незважаючи на те, що сьогодні існує багато концепцій гри (напр.: [6; 10; 11; 16; 22]), навіть ціла наукова дисципліна (людологія) [20], не існує єдиного підходу до розуміння поняття «гра». Тому в цій роботі за методологічну основу я беру

визначення поняття «гра», яке запропонував нідерландський історик культури Йоган Гейзінга. Мій вибір продиктований тим міркуванням, що, з моєї точки зору, визначення Й. Гейзінги відображає сутність феномену гри взагалі. Отже, визначення Й. Гейзінги таке: «Тут ми можемо виходити лише із спільного для нас поняття гри, себто з того, яке, з невеликими відмінностями, охоплюється в більшості сучасних європейських мов словами, що відповідають англійському *play*. Як нам здавалося, це поняття можна більш-менш слушно окреслити ось такою формулою: гра є добровільна дія чи заняття, що здійснюється в певних часових і просторових межах за вільно прийнятими, але абсолютно обов'язковими правилами, маючи обмежену власними рамками мету й супроводячись почуттями напруги й радості, а також усвідомлення перебування в «іншому бутті», відмінному від «повсякденного життя». На нашу думку, визначене таким чином поняття гри спроможне охопити все, що ми у тварин, дітей та дорослих називаємо «грою»: змагання на силу й спритність, ігри на вигадку, на відгадування, азартні ігри, всілякі покази й вистави. Ми насмілилися назвати гру однією з найфундаментальніших категорій життя» [2, с. 36]. Відразу ж треба зазначити, що можливо Й. Гейзінга не зовсім правильно розумів значення англійського слова *play*, бо, наприклад, американський американіст Аллен Гуттман вказує на те, що в англійській мові різниця між словами *play* і *game* полягає в тому, що перше слово позначає спонтанну гру, а друге – організовану гру, тобто забаву [3]; – отже, можливо, що насправді Й. Гейзінга говорив не про *play*, а про *game*, проте це зазначення ніяким чином не впливає на моє подальше обґрунтування гіпотези.

Гостинність в архаїчній Греції, відома під назвами *ξένια* та *φιλοξενία*, за французьким лінгвістом Емілем Бенвеністом, «ґрунтується на ідеї того, що одна людина вступає в зв'язок із іншими (*hostis* завжди передбачає обопільність), беручи на себе обов'язок відплатити за певну послугу, яка їй була надана» [12, р. 94]. Якщо гостинність в архаїчній Греції концептуалізується як гра, то вона має передбачати хоча б двох учасників – хазяїна (*ξενόδοχος*) та гостя (*ξένος*). Проте щоб хазяїн став хазяїном, а гість – гостем, – а це відбувається внаслідок укладення угоди гостинності (*ξένια συνεθήκατο*), необхідно дотримуватися низки правил:

1) «хазяїн» і «гість» мають обмінятися подарунками (*δωρεά*). Ініціатором цього обміну є «гість»;

2) угода гостинності закріплюється жертвопринесенням вином, випивкою (*σπένδω*). Таким чином учасники заручаються допомогою богів, особливо Зевса, який є гарантом будь-яких угод у всіх випадках;

3) «хазяїн» і «гість» мають обмінятися цілунками (*φίλημα*) та потиснути один одному руки (*συμβάλλω*);

4) необхідно зафіксувати укладення угоди якимось матеріальним предметом, надавши йому «символічного» статусу документу: зазвичай довільно обирається предмет, який є в побутовому вжитку в будинку «хазяїна». Я знаю про два такі предмети: кільце, яке ламають навпіл, – одна половинка дається гостю, інша залишається хазяїну; черепок кілику, посудини, з якої п'ють вино (з черепком відбувається те саме, що з кільцем). Такий предмет відомий під загальною назвою *σύμβολον*. Тут відразу треба звернути увагу, що слова *συμβάλλω* та *σύμβολον* одного кореня: *συμβάλλω* – це дієслово, що позначає з'єднання, сполучення, а *σύμβολον* є

іменником, який фіксує результат з'єднання, сполучення (мабуть, згодом слово *σύμβολον* отримало додаткові значення: «угода», «знак», «символ»);

5) угода щодо гостинності не може вважатися такою, якщо після прийому хазяїн не дасть своєму гостю *δωτίην*, особливий дар, який указує на угоду та взяті на себе хазяїном і гостем обов'язки.

(Звідси можна зробити висновок, що суттю гостинності є укладення угоди гостинності).

Треба зазначити, що вибір гостем хазяїна та хазяїном гостя має добровільний і довільний характер. Однак коли вибір зроблений, уже ні про яку добровільність і довільність не йдеться: гостинність потребує від учасників дотримання вищезгаданих правил – це яксамраз створює певну напругу (дотримання правил – це завжди напруга).

Дотримання правил гостинності регулюється певною вищою інстанцією – тут законом гостинності (*θήμις ζεινων*). Давньогрецьке слово *θήμις* відсилає до давньогрецької системи права. Умовно кажучи, в Стародавній Греції існували два види права – родові (*θήμις*) та міжродові (*δίκη*). Інститут гостинності підтримувався саме родовим правом *θήμις*. Проте *θήμις* розповсюджувався лише на членів родини, на родичів, тобто тих, хто пов'язаний кровними узами [13, р. 99–105].

Гість, як правило, не пов'язаний кровними узами з хазяїном. Само давньогрецьке слово *ξένος*, що позначає гостя, говорить про чужого, про людину, яка не належить ані громаді – полісу (*πόλις*), ані роду (*φῶλον*), складової полісу. Неприналежність громаді та роду автоматично робить *ξένος* ворогом, тобто тим, кого треба усунути. В такому випадку виникає проблема: «Як чужому стати не ворогом, а гостем?» Для цього необхідно створити певні умовності. Укладаючи угоду гостинності, хазяїн тимчасово робить чужого своїм родичем – ця тимчасовість приналежності іншому роду позначає гостя (*ξένος*) як друга (*φίλος*) [4, с. 224]. Етимологічно *φίλος* пов'язаний з *φῶλον*.

Якщо вже мова йде про чужого як того, хто не належить до громади, тоді треба зважати на такий момент: «Будь-яка територія, зайнята з метою проживання на ній або використовування як “життєвого простору” (*Lebensraum*), передусім перетворюється за хаосу на космос, тобто через дію ритуалу їй надається “форма”, що робить її реальною. Вочевидь, для архаїчного мислення реальність проявляється як сила, дієвість і тривалість. Отже, виступаюча реальність сакральна; лише сакральне в абсолютному сенсі діє ефективно, створює речі та робить їх стійкими» [17, р. 11]. Звідси: якщо чужий з'являється на території, обжитої родом і громадою, він ступає на сакральну з точки зору тих, хто живе на цій території, землю, – тому чужий розглядається як ворог. Хазяїн, приймаючи гостя, робить свій будинок простором, безпечним для чужого, бо хазяїн створює ігровий простір, умовно відмежований від сакральної території полісу. Перебування в такому просторі має тимчасовий характер, тобто після закінчення строку гостинності територія полісу знову робиться небезпечною для чужого, а він сам знову розглядається як ворог.

Прийняття гостя – це завжди радість, тому що гостинність, яка створюється як умовні простір і час, є «іншим буттям», відходом від «повсякденного життя»: чужий відходить від повсякденного розуміння його як ворога, а хазяїн отримує нового «родича», друга (для хазяїна: нова людина – це завжди новизна, щось, що

перебуває поза межами повсякденного життя; це певна подібність свята, в принципі це і є свято).

Важливою особливістю укладення угоди гостинності є повторюваність. Повторюваність є особливою властивістю гри (бо формальні моменти гри – я говорю про правила – дозволяють знову та знову розігрувати гру). *Σύμβολον*, виступаючи як документ, свідоцтво про укладення угоди гостинності, дозволяє чужому чи його нащадку через роки знову бути гостем і повторити ситуацію гостинності, а мешканцю полісу – бути хазяїном знову.

Отже, цілком можливо розглядати гостинність (яка є соціальним інститутом архаїчного суспільства, як феномен античної культури) як дещо, що відповідає всім ознакам гри (правила, напруга, радість, повторюваність, умовність простору та часу, «інше буття») та, таким чином, як гру.

Список літератури

1. Ватолина Ю. В. Гостеприимство: логика и этос / Юлия Владимировна Ватолина. – СПб.: Издательство РХГА, 2014. – 260 с.
2. Гейзінга Й. Homo Ludens / Йоган Гейзінга; пер. з англ. О. Мокровольського. – К.: Основи, 1994. – 250 с.
3. Гуттман А. Игры, забавы, состязания, спорт / Аллен Гуттман; пер. с англ. В. Нишукова. – Логос. – 2014. – № 3. – С. 191–208.
4. Закон и обычай гостеприимства в античном мире. Доклады конференции. – М.: ИВИ РАН, 1999. – 196 с.
5. Заякин С. В. Гостеприимство как социальное явление / Сергей Владимирович Заякин // XIV Международная конференция «Культура, личность, общество в современном мире: методология, опыт эмпирического исследования», 17-18 марта 2011 г., Екатеринбург. – Ч. 1. – Екатеринбург: УрГУ, 2011. – С. 103–108.
6. Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / Роже Кайуа; сост., пер. с фр. и вступ. ст. С. Н. Зенкина. – М.: ОГИ, 2007. – 304 с. – (Нация и культура / Научное наследие: Антропология).
7. Куле К. СМИ в Древней Греции: сочинения, речи, разыскания, путешествия / Корина Куле, пер. с франц. С. В. Кулланды. – М.: Новое литературное обозрение, 2004. – 256 с.
8. Прима В. В. Універсальне та національне у концепті гостинності / В. В. Прима // Наукові записки Рівненського державного гуманітарного університету. – 2013. – Т. 2. – №19. – С. 159–162.
9. Традиционные и современные модели гостеприимства: антология / сост. и ред. С. Зенкина и А. Монтедон; пер. с франц. Е. Гальцова. – М.: РГГУ, 2004. – 262 с.
10. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия: пер. с нем. / Эйген Финк // Проблемы человека в западной философии / сост. П. С. Гуревича. – М.: Прогресс, 1988. – С. 357–402.
11. Юнгер Ф. Г. Игры. Ключ к их значению / Фридрих Георг Юнгер; пер. с нем. А. В. Перцева. – СПб.: Владимир Даль, 2012. – 335 с.
12. Benveniste E. Le Vocabulaire des Institutions Indo-europeennes. Т. 1. Economie, parente, societe / Emile Benveniste. – Paris: Les Editions de Minuit, 1969. – 380 p.
13. Benveniste E. Le Vocabulaire des Institutions Indo-europeennes. Т. 2. Pouvoir, droit, religion / Emile Benveniste. – Paris: Les Editions de Minuit, 1974. – 280 p.
14. Bolchazy L. J. Hospitality in Antiquity: Livy's Concept of Its Humanizing Force / Ladislaus J. Bolchazy. – Chicago Ridge: Ares Pub, 1993. – 150 p.
15. Derrida J., Dufourtamentelle A. De l'hospitalité / Jacques Derrida, Anne

- Dufourtamentelle. – Paris: Calmann-Levy, 1997. – 135 p.
16. di Filippo L. Contextualizer les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois / Laurent di Filippo // Questions de communication. – 2014. – #25. – P. 281–308.
 17. Eliade M. Cosmos and History: The Myth of the Eternal Return / Mircea Eliade. – New York: Harper Torchbooks, 1959. – 176 p.
 18. Hänggi C. Hospitality in the Age of Media Representation / Christian Hänggi. – New York: Atropos Press, 2009. – 200 p.
 19. Hospitality: A Social Lens / ed. P. Lynch, A. Morrison, C. Lashley. – Abingdon: Routledge, 2007. – 218 p.
 20. Juul J. The definitive history of games and stories, ludology and narratology / Jesper Juul. – URL: <https://www.jesperjuul.net/ludologist/2004/02/22/the-definitive-history-of-games-and-stories-ludology-and-narratology/>
 21. Lynch P., Molz J. G., McIntosh A., Lugosi P., Lashley C. Theorizing Hospitality / Paul Lynch, Jennie Germann Molz, Alison McIntosh, Peter Lugosi and Conrad Lashley // Hospitality & Society. – 2011. – Vol. 1. – #1. – P. 3–24.
 22. Metra M. Approches théoriques du jeu / Maryse Metra. – URL: http://www2ac-lyon.fr/etab/ainbourg/IMG/pdf/Approches_theoriques_du_jeu.pdf
 23. Penchaszadeh A. P. Política y hospitalidad: Disquisiciones urgentes sobre la figura del extranjero / Ana Paula Penchaszadeh. – Buenos Aires: EUDEBA, 2014. – 288 p.
 24. Reece S. The Stranger's Welcome: Oral Theory and the Aesthetics of the Homeric Hospitality Scene / Steve Reece. – Ann Arbor: University of Michigan Press, 1993. – 272 p. – (Michigan Monographs in Classical Antiquity).
 25. Shepherd A. The Gift of the Other: Levinas, Derrida, and a Theology of Hospitality / Andrew Shepherd. – Cambridge: James Clarke & Co, 2014. – 264 p.
 26. Still J. Derrida and Hospitality: Theory and Practice / Judith Still. – Edinburgh: Edinburgh University Press, 2010. – 294 p.
 27. The Conditions of Hospitality: Ethics, Politics, and Aesthetics on the Threshold of the Possible / ed. T. Claviez. – Bronx: Fordham University Press, 2013. – 232 p. – (Perspectives in Continental Philosophy).

Konstantin Rayhert

THE ANCIENT GREEK HOSPITALITY AS A PLAY

The study conceptualizes the phenomenon of the Ancient Greek hospitality as a play as it is determined by Johan Huizinga. As a result, the Ancient Greek hospitality looks like a play: the hospitality is a free-will act of two participants (a host and a guest) performing within the house of the host who marks out place and time for the guest creating "other being" different from everyday life; this act is being regulated by the certain rules of the hospitality assured by the patrimonial rights (Themis) and accompanied by the feelings of strain and joy; in that way the guest who is an alien and non-member of the community transforms temporarily into a member of the community and can feel him(her)-self safe and secured.

Key words: alien, Ancient Greece, hospitality, play.

Referenses

1. Vatolina, Y. (2014), The Hospitality: Logic and Ethos, RHGA, Saint Petersburg (rus).
2. Huizinga, J. (1994), Homo Ludens, Osnovy, Kiev (ukr).
3. Guttman, A. (2014), "Plays, Games, Contests, Sports", Logos, No 3, pp. 191–208 (rus).
4. Marinovich, L. (ed.) (1999), The Law and Custom of the Hospitality in Ancient World,

- Institute of World History of Russian Academy of Sciences, Moscow (rus).
5. Zayakin, S. (2011), "The Hospitality as a Social Phenomenon", in Culture, Personality, Society in Contemporary World: Methodology, the Experience of Empirical Research, Part 1, USU, Yekaterinburg, pp. 103–108 (rus).
 6. Caillois, R. (2007), Man, Play and Games, OGI-Press, Moscow (rus).
 7. Coulet, C. (2004), The Communication in Ancient Greece, NLO, Moscow (rus).
 8. Prima, V. (2013), "Versatile and National Concept in Hospitality", Naukovi zapysky Rivnenskoho derzhavnogo humanitarnoho universytetu [The scientific journal of Rivne State University of the Humanities], Vol. 2, No 19, pp. 159–162 (ukr).
 9. Zenkin, S. (ed.) (2004), The Traditional and Contemporary Models of Hospitality, Russian State University for the Humanities, Moscow (rus).
 10. Fink, E. (1988), "The Basic Phenomena of Human's Being", in Gurevich P (ed.) The Problems of Human in the Western Philosophy, Progress, Moscow (rus).
 11. Jünger F. G. (2012), Play. The Key to their Meaning, Vladimir Dal, Saint Petersburg (rus).
 12. Benveniste, E. (1969), Le Vocabulaire des Institutions Indo-europeennes. T. 1. Economie, parente, societe, Les Editions de Minuit, Paris.
 13. Benveniste, E. (1974), Le Vocabulaire des Institutions Indo-europeennes. T. 2. Pouvoir, droit, religion, Les Editions de Minuit, Paris.
 14. Bolchazy, L. J. (1993), Hospitality in Antiquity: Livy's Concept of Its Humanizing Force, Ares Pub, Chicago Ridge.
 15. Derrida, J. & A. Dufourtamentelle (1997), De l'hospitalité, Calmann-Levy, Paris.
 16. di Filippo, L. (2014), "Contextualizer les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois", Questions de communication, No 25, pp. 281–308.
 17. Eliade, M. (1959), Cosmos and History: The Myth of the Eternal Return, Harper Torchbooks, New York.
 18. Hänggi, C. (2009), Hospitality in the Age of Media Representation, Atropos Press, New York.
 19. Lynch, P. (ed.) (2007), Hospitality: A Social Lens, Routledge, Abingdon.
 20. Juul, J. (2004), The definitive history of games and stories, ludology and narratology, available at: <https://www.jesperjuul.net/ludologist/2004/02/22/the-definitive-history-of-games-and-stories-ludology-and-narratology/>
 21. Lynch, P. et al (2011), "Theorizing Hospitality", Hospitality & Society, Vol. 1, No 1, pp. 3–24.
 22. Metra M. (2006), Approches théoriques du jeu, available at: http://www2ac-lyon.fr/etab/ainbourg/IMG/pdf/Approches_theoriques_du_jeu.pdf
 23. Penchaszadeh, A. P. (2014), Política y hospitalidad: Disquisiciones urgentes sobre la figura del extranjero, EUDEBA, Buenos Aires.
 24. Reece, S. (1993), The Stranger's Welcome: Oral Theory and the Aesthetics of the Homeric Hospitality Scene, University of Michigan Press, Ann Arbor.
 25. Shepherd, A. (2014), The Gift of the Other: Levinas, Derrida, and a Theology of Hospitality, James Clarke & Co, Cambridge.
 26. Still, J. (2010), Derrida and Hospitality: Theory and Practice, Edinburgh University Press, Edinburgh.
 27. Claviez, T. (ed.) (2013). The Conditions of Hospitality: Ethics, Politics, and Aesthetics on the Threshold of the Possible, Fordham University Press, Bronx.

УДК 793.7:004.946

КЛІПОВА СВІДОМІСТЬ ЯК ФАКТОР ТРАНСФОРМАЦІЇ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

Олексій Савченко

Комп'ютерні ігри стали своєрідним інструментом для розвитку кліпового мислення. Інструментом, який в залежності від жанру гри може розвивати той чи інший аспект мислення. Будь то реакція, адаптивність до нових умов або багатозадачність в цілому. І як показує аналіз, це інструмент найбільш швидко реагуючий на потреби своєї аудиторії і зміни в її мисленні.

Ключові слова: *кліпове мислення, лінійні комп'ютерні ігри,*

Актуальність проблеми. У сучасному світі ми спостерігаємо трансформацію всіх процесів комунікацій в новий формат, відповідний новому способу мислення. Аналогічна трансформація відбувається і в світі комп'ютерних ігор, вони перетворюються в кліповий формат.

Аналіз останніх досліджень. В даний час більш вивчена проблема впливу ігор на свідомість людини. Це є своєрідним трендом, і саме цьому присвячено більшість розробок, особливо в світі останніх подій, в який ігроманія офіційно була визнана хворобою. Існує ряд розробок, що показують можливість позитивного впливу ігор на свідомість [Игротерапия в исследовании Michelle Colder Carras, Antonius J. Van Rooij, Donna Spruijt-Metz, Joseph Kvedar, Mark D. Griffiths, Yorghos Carabas, and Alain LabriqueCommercia Video Games As Therapy: A New Research Agenda to Unlock the Potential of a Global Pastime]. Низкою вчених було відзначено збільшення когнітивних здібностей [11]. Було показано, що ігри розвивають просторову увагу, вміння одночасно вирішувати кілька завдань і адаптацію поведінки до певних правил.

Так само часто піддавалася дослідженням маркетингова сторона ігор, яка вивчала і деякі когнітивні аспекти даної проблеми. Так, в 2006 році вийшла книга Дж. Бека і М. Уейда «Догралися! Як покоління геймерів назавжди міняє бізнес-середовище », в якій автори виділили декілька характерних моментів, більш підкреслюючи негативні сторони ігор:

1. Зниження творчого потенціалу дитини. Самому малювати, складати, брати участь в уявленнях, тобто створювати нову реальність, набагато важче, ніж споживати вже готове через гру.

2. Підвищену самовпевненість підлітків часто пов'язану з швидкістю досягнення успіху в іграх.

3. Зниження мотивації до досягнення цілей при виникненні перших же труднощів може пояснюватися і тим, що в грі ти стаєш переможцем, зіркою. Навіщо витрачати сили в реалі, якщо завжди те ж саме можна отримати у віртуальному світі.

4. Самовпевненість і невинуватий ризик може сформуватися під впливом інших геймерських принципів - «можливо все» і «завжди є вихід з ситуації».

5. Геймер часто накладає на оточуючих шаблони з ігор, формуючи відповідне до них ставлення [1].

Але чи точно ігри стали причиною таких незворотних змін в нашій свідомості? Може швидше вони відображають специфіку еволюції свідомості, трансформація якої відбувається постійно разом з розвитком людства?

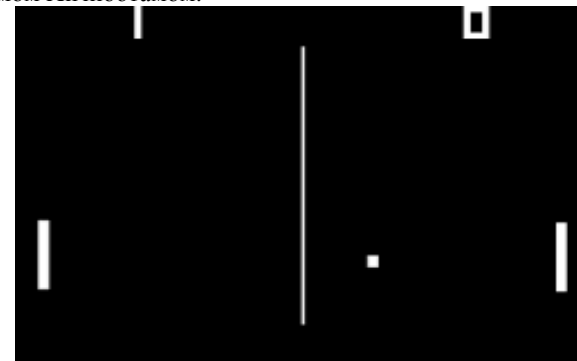
Мета даного дослідження - показати, що ігри можуть служити не тільки важелем для зміни свідомості, а й відображати еволюцію свідомості, і трансформуватися разом з ним, як і інші форми культури.

Впливом свідомості на різні форми культури займаються такі дослідники, як К.Г. Фрумкін, О. Фрідман, О.А. Папов, Дж. Бек і М. Уейд. Але в їх роботах більше уваги приділяється загальнокультурним питанням, і недостатньо досліджені взаємозв'язок процесу трансформації комп'ютерних ігор і розвитку кліпової свідомості серед гравців.

Виклад основного матеріалу

Трансформація ігор показує коротку історію розвитку нашої культури: від символічних знаків до слів, а потім до високотехнологічного медіа-контенту. Ігри змінюються за типом обробки інформації, а іноді і самі задають тон появи нових способів роботи з даними.

Перші відео ігри були засновані на «двовимірній графіці», в яких використовувалися геометричні фігури, точки і рисочки як символи предметів. Вважається, що розвиток комп'ютерних ігор бере початок з 1940 року і першим її представником був Nimatron. Це була електронно-релейна, створена Едвардом Кондономом. Але першими іграми, які можна було вже порівнювати з сучасним форматом, стали "Хрестики і нулики" і "Теніс" створені вже в 50-х роках А.С. Дугласом і Вільямом Хігінботамом.



Мал.1 відеогра «Tennis for two»

Це стало відправною точкою розвитку всієї індустрії відеоігор.

Надалі класифікація ігор показувала лінійну природу нашого мислення: постановка проблеми та набір дій для її вирішення, яка давала можливість виходу на наступний рівень. З'являються нові варіації лінійних комп'ютерних

ігор: аркади, головною метою яких була ідея «Не пропусти і вийдеш на наступний рівень») (наприклад, Pong в 1972, Space Race (1973) TV Basketball (1974). Потім поява симуляторів (спочатку гоночних), імітують лінію гонок (Speed Freak в 1979).

Після чого настає ера платформерів, мета яких знову ж виконати завдання і вийти на наступний рівень - Donkey Kong (1981), потім файтинг (виконати завдання, побороти ворогів) - Prince of Persia (1989), Mortal Kombat (1992).

Але вже в файтингах з'являється те, що було неможливо в класичній лінійній моделі - поліваріативність проходження гри. Чи завжди ми співпереживаємо позитивним героям? Чи дійсно вони викликають найбільший відсоток емпатії? Ні, найчастіше ми сприймаємо їх «шаблонними» або «картонними» і хотіли б навпаки з ними покінчити.

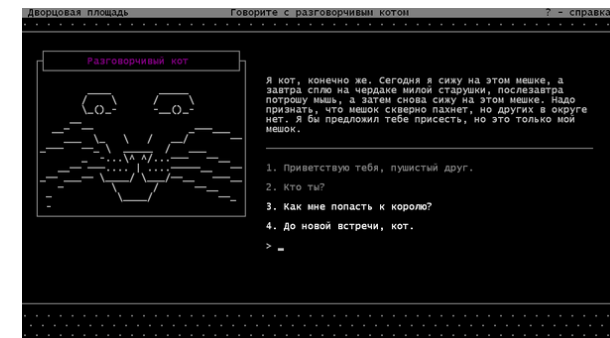
Уявімо собі «Злочин і кара» Достоевського, але не від імені Раскольников, а від імені слідчого Порфирия Петровича. Або від імені вбитої бабусі? Чому б не переграти класичну історію і не зарубати сокирою Раскольника?

Як відзначає дослідник К. Фогу «Всі наші визначення історії були побудовані в лінійно-нарративному культурному контексті, який в даний час виявляється під загрозою, і в значній мірі витісняється цифровими засобами масової інформації, особливо відеоіграми / Історичні відеоігри, іншими словами, замінюють представлення моделюванням і присутністю віртуальністю, тим самим маргіналізуючи коливання сучасної історичної уяви між історичними фактами та історичними подіями, трансцендентністю та імманентністю, представленням і присутністю. [4]

Саме поява поліваріативності в іграх стала одним з найяскравіших показників того, що стиль нашого мислення і усвідомлення світу в цілому піддався істотним змінам. Якщо зазирнути в історію відеоігор, перші ластівки поліваріативності з'явилися ще до багато-персонажних файтингів.

Яскравим прикладом перших спроб поліваріативності є ще текстові пригодницькі ігри та квести. Спочатку це були інтерактивні книги, в процесі читання яких читачеві пропонується не лінійний підхід як у звичайній книзі, а можливість переходити на сторінку за своїм вибором - в залежності від розвитку сюжету і рішень, які приймає сам читач. Таким чином книга мала декілька різних кінцівок і сам процес читання ставав інтерактивним.

На основі цієї ідеї стали створювати гри, в яких всі дані про те, що відбувається виводилися на екран у вигляді тексту з мінімальними ілюстраціями або навіть без.



Мал. 2 текстовий квест. "Плезир: покійний прадід і балакучий кіт"

У таких іграх, гравець в процесі проходження взаємодіє з сюжетом шляхом введення текстових команд або вибору пунктів меню. Дані ігри, незважаючи на розвиток технічних можливостей в візуальному напрямку, все ще можна зустріти на ринку, і вони мають досить стійку аудиторію своїх фанатів.

Так само можна виявити кореляцію текст / зображення. Якщо спочатку комп'ютерні ігри використовували текст в максимально можливому варіанті (інструкції, направляючі і т.п.), то з еволюцією мислення, появою поліваріативності і кліповості, стали з'являтися квестові гри з повною графічною низкою: з візуалізацією предметів, сцен дії та іншого. Незважаючи на акцент на візуалізацію, в них все ще присутній дуже велика текстова складова у вигляді історій і діалогів з неігровими персонажами гри.



Мал. 3 графічний квест - Baldur's Gate

Але з плином часу все більше і більше стали набирати популярність ігри, що базуються в основному тільки на графічній складовій. Ігри, де навіть головоломки представляються у вигляді завдань на дії, натискання, пересування по карті або вбивства кого-небудь для досягнення мети. Це шутери, файтинги, музичні ігри, аркади та інші види розрахованих на одного користувача і багатокористувачьких ігор. Гравці стали віддавати перевагу яскраві сцени і різкі дії, тривалим тестам і розмов. Навіть інтерактивні книги стали трансформуватися в графічні новели, де сюжет представлений у вигляді статичних або анімованих зображень з звуковою

низкою і невеликою кількістю супутнього тексту.



Мал. 4 Графічна новела - Dracula

Отже, персонажі і сюжет показують нам, що сприйняття сучасного гравця змінюється. В останні роки стали з'являтися ігри сесійного типу, де процес ігри обмежений не тільки невеликим простором і певною кількістю гравців, але ще і часом. В таких іграх гравець прагне отримати швидкі і яскраві відчуття. Не витрачаючи час на тривалий розвиток, вивчення сюжету або його проходження.

Ігри все більше і більше трансформуються в короткі і яскраві спалахи, метою яких є збудити нашу свідомість, захопити її на мить, а не позичати багатогодинними проходженнями сюжетів. Ринок комп'ютерних ігор швидко відреагував на зміни у свідомості і як наслідок потреби нового гравця, в переході від лінійного типу до кліпового. До бажання і вже майже потребі отримувати інформацію у вигляді коротких і яскравих посилів, замість класичних лінійних ланцюжків.

Тепер звернемося до досліджень учених, як же вони характеризують свідомість нового типу, яка отримала відображення в поліваріативності іграх з великим відсотком візуалізації інформації і зменшенням її вербалізації.

Згідно з визначенням Фрумкіна К.Г. : «Суть кліпового мислення полягає в тому, воно вміє - і любить - швидко перемикатися між розрізненими смисловими фрагментами. Головна гідність «кліпового сприйняття» - велика швидкість обробки інформації. Інша її особливість - надання переваги нетекстової, образної інформації»[2].

Це визначення відмінно описує причини зростаючої популярності шутерів і сесійних ігор, в яких основне навантаження робиться на графіку і спецефекти, а не сюжетну лінію.

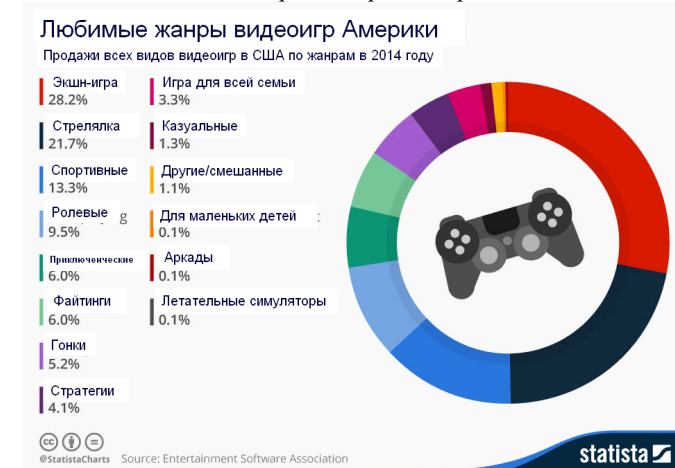
Про когнітивні трансформації мислення Фрумкін К.Г. висловлюється так: «Насправді люди нового когнітивного стилю зовсім не є інтелектуально неповноцінними - навпаки, вони досконало володіють багатьма необхідними їм навичками. Вони лише випадають з культури, орієнтованої на лінійний текст.» [2]

Навіть стикаючись з текстом, вони не занурюються в його прочитання. Вони його пробігають очима в пошуках необхідних шматочків, ключових даних необхідних їм для конкретної ситуації. І комп'ютерні ігри на це реагують можливо

найшвидше. Навіть ігри що зберегли великі обсяги описів, історій і діалогів все-одно адаптують його для сучасних гравців: ключові моменти можуть виділяти шрифтом або кольором. Основне завдання виводять ще раз у самому кінці у вигляді пари слів самої її суті. І застосовують систему журналів, у яких завжди можна це переглянути і звіритися з прогресом виконання. Який у свою чергу часто є у вигляді графічного показника. Що дозволяє гравцеві проходити гру навіть не замислюючись над її сюжетом і цілями а просто зануриться у світ спецефектів і боїв.

Фрумкін К.Г. висуває ідею, що у «люди майбутнього» втрачається навик роботи з лінійним текстом. Навіть при зіткненні з текстом, вони його поділяють на шматочки і поглинають у вигляді інструкції по ключовим словам, ігноруючи його літературні якості. «У людей майбутнього немає інших навичок роботи з текстами, крім конвертації їх у практичні інструкції (але не навпаки), і тому немає поваги до текстів.» [2]

Загальна тенденція розвитку ігрової індустрії показує зростання поліваріативності, невербальних ігор. Тенденції останніх років потребують більш ретельні дослідження. У 2014 році сайт statista.com опублікував дані продажів комп'ютерних ігор за жанрами –



Мал. 5 Статистика продажів комп'ютерних ігор за жанрами 2014р.[9]

Але наведені відомості дають лише поверхнєве уявлення про динаміку еволюції свідомості і відображення її у іграх.

Більш детальна статистика зібрана Асоціацією по програмному забезпеченню розваг (ESA),[4] згідно з якою шістьдесят сім відсотків домашніх господарств США володіють пристроєм, який використовується для відтворення відеоігор.

Коли ми кажемо про новий, кліповий тип мислення, слід враховувати, що найбільш яскраво його тенденції виражені у так званого покоління народжених після 90х років, хоча вперше подібні тенденції зафіксував ще Е. Тоффлер у 70-х.

Gen Z Подростки (Возраст 13-17)

За даними останнього звіту Tapjoy 27 відсотків всіх геймерів, покоління Z представляє 14 відсотків мобільних гравців, згідно (ESA) Це покоління ніколи не жило у світі без відеоігор - факт, що ці підлітки у повній мірі користуються їх перевагами. За останніми дослідженнями, саме відео-ігри є вершиною піраміди соціальних потреб нового покоління, обігнавши звичні стиль, музику, модний одяг і т.п [12].

Згідно YouGov, найпопулярніші відеоігри з Gen Z:

- The Legend of Zelda
- Call of Duty: Black Ops
- Grand Theft Auto
- Pokémon
- Minecraft
- CS:GO

Крім безпосередньо ігор, молоде покоління любить так само дивитися огляди, які дозволяють не тільки пограти за кількох персонажів, а дають поліваріативність другого порядку: подивитися, як інші люди пограли б за кількох персонажів (наприклад численні обзори «тролінг нуба у майнкraft»)[].

Millennials (вік 18-34)

За словами Tapjoy, цей сегмент являє 21 відсоток мобільних гравців і найбільший сегмент (29 відсотків) всіх гравців, згідно ESA[].

Дослідження Pew Research показало, що 67% респондентів у віці 18-29 років грають у відеоігри, але тільки 22% з них говорять, що термін «геймер» описує їх добре. Чоловіки у цій віковій групі більш ніж у три рази частіше, ніж їх колеги-жінки, ідентифікують себе як геймерів (33 відсотки проти дев'яти відсотків)[].

За даними недавнього дослідження PayPal і SuperData, Millennials відіграють велику роль на мобільних пристроях і планшетах, а потім PlayStation4 [6]. Дослідження також показало, що Millennials вважають за краще грати в ігри в категоріях action, shuting і стратегій.

Gen X (вік 35-54)

Згідно ЕКА, середньому гравцеві виповнилося 35 років. Це покоління пам'ятає, коли грали у відеоігри на чверть, а домашні ігрові консолі мали дерев'яну обшивку. За словами Tapjoy, Gen X становить 18 відсотків усіх гравців (ESA) і 19 відсотків мобільних гравців.

Після мобільних і планшетів споживачі у віці 35 років і старше віддають перевагу грати на ПК [10], виявлені PayPal і SuperData. Улюблені жанри цього покоління включають дію, головоломку і казино.

Бэби-бумеры (вік 55+)

Споживачі 55 і старше представляють 26 відсотків усіх гравців, повідомляє ESA [6]. У 23 відсотках ця вікова група є найбільшим сегмент мобільних ігор

відповідно до доповіді “Tapjoy The Change Face of Mobile Gamers: які бренди потрібно знати” [10].

Незважаючи на цей подвиг, лише чотири відсотки американців старше 50 років вважають, що термін «геймер» описує їх добре, як з'ясував Pew Research. [7]

Отже, сучасне покоління знайшло саме в відео-іграх відповідні інструменти для розвитку своєї мультизадачності і адаптивності. Саме відео ігри дозволяють бути поліваріативними і невербальними, що найбільш чітко відповідає потребам людини з кліповим мисленням. Не можна сказати, що такий тип мислення гірше або володіє якимись недоскональностями в порівнянні з традиційним типом мислення. Він просто перебудовується і розвиває ту частину себе, яка користується найбільшим попитом у цьому виді ігор. В даному випадку це підвищену реакцію, мультизадачність і адаптивність до змінюваних умов, що створює людей з новим мисленням, з новими потребами до методу отримання інформації та навіть якоїсь несумісності з класичної лінійної системою.

Список літератури

- 1) Бек Дж. і Уейд М. Догралися! Як покоління геймерів назавжди міняє бізнес-середовище. - Претекст 2006. 256 с.
- 2) Фрумкін К.Г. (2010) “Звідки виходить загроза книзі”, журнал. Знамя №9, URL: <http://magazines.russ.ru/znamia/2010/9/fr.html> (дата звернення: 02.06.2018)
- 3) Carras M. C., Rooij Antonius J. Van, Spruijt-Metz Donna, Kvedar Joseph, Griffiths Mark D., Carabas Yorghos, Labrique Alain. *Commercial Video Games As Therapy: A New Research Agenda to Unlock the Potential of a Global Pastime* Claudio Fogu - *Digitalizing historical consciousness History and Theory, Theme Issue 47 (May 2009)*, 103-121 © Wesleyan University 2009
- 4) Fogu Claudio. *Digitalizing historical consciousness*. University of California, Santa Barbara URL: <https://doi.org/10.1111/j.1468-2303.2009.00500.x> (дата звернення: 30.06.2018)
- 5) Duran H.B. *How Different Generations Play Video Games, From Platforms To Genres.* [a]list URL: <http://www.alistdaily.com/strategy/different-generations-play-video-games-platforms-genres/> (дата звернення: 30.06.2018)
- 6) Duran H.B. *Study: Console Gamers Buy Quickly And Millennials Prefer PS4.* URL: <http://www.alistdaily.com/digital/study-console-gamers-buy-quickly-millennials-prefer-ps4/> (дата звернення: 30.06.2018)
- 7) Entertainment Software Association. *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry.* 2017. URL: <http://www.theesa.com/article/2017-essential-facts-computer-video-game-industry/> (дата звернення: 30.06.2018)
- 8) Maeve Duggan. *Who plays video games and identifies as a “gamer”.* Pew research center URL: <http://www.pewinternet.org/2015/12/15/who-plays-video-games-and-identifies-as-a-gamer/> (дата звернення: 30.06.2018)
- 9) McCarthy Niall. *America's Favorite Video Game Genres.* Statista. URL: <https://www.statista.com/chart/3599/americas-favorite-video-game-genres/> (дата звернення: 30.06.2018)
- 10) PayPal. *U.S. Digital Media Consumerse Books and Gaming: Sentiments and behavior.* 2016. URL: <https://www.paypalobjects.com/digitalassets/c/website/marketing/global/shared/global/media-resources/documents/paypal-us-gaming-and-ebooks-study.pdf> (дата звернення: 30.06.2018)

11) Science News. Action games expand the brain's cognitive abilities, study suggests. 2017.URL: <https://www.sciencedaily.com/releases/2017/12/171212102158.htm> (дата звернення: 30.06.2018)

12) Tapjoy. The Changing Face of Mobile Gamers: What Marketers Need To Know. URL: <http://hello.tapjoy.com/Modern-Mobile-Gamer-Research-Report.html> (дата звернення: 30.06.2018)

Oleksiy Savchenkov

CLIP CONSCIOUSNESS AS A FACTOR OF TRANSFORMATION COMPUTER GAMES

In the modern world, we are witnessing the transformation of all communication processes into a new format corresponding to a new way of thinking. A similar transformation takes place in the world of computer games, and they are converted into a clip format.

This transformation demonstrates the history of the development of our culture: from symbolic signs to words, and then to high-tech media content. Games change according to the type of information processing, and sometimes themselves determine the tone of new ways to work with data.

The more our consciousness changed, the more the games changed. From text quests to shooters and simulators. In which almost the whole process of the game consists of direct interaction with objects with minimal or no textual component at all. From the almost linear and low-variability games to games that take into account an infinite number of factors and parameters. In which we are immersed in a situation that requires simultaneously interacting with myriads of different objects and conditions. Thus, developing our multitasking.

It is video games that allow us to be polyvariant and non-verbal, which most closely corresponds to the needs of the person with clip thinking. We cannot say that this type of thinking is worse or has some imperfections compared to the traditional type of thinking. It simply rebuilds and develops that part of itself, which is in greatest demand in this kind of games. In this case, it is an increased reaction, multitasking and adaptability to changing conditions that creates people with new thinking, with new needs for the method of obtaining information and even some incompatibility with the classical linear system.

References

1) Beck John C. and Wade Mitchell (2006) Got Game: How a New Generation of Gamers Is Reshaping Business Forever, Pretext

2) Frumkin K.G. (2010) Otkuda ishodit ugroza knige zhurnal. Where does the threat for book come from, Flag №9, available at: <http://magazines.russ.ru/znamia/2010/9/fr.html> (accessed 30 August 2018)

3) Carras M. C., Rooij Antonius J. Van, Spruijt-Metz Donna, Kvedar Joseph, Griffiths Mark D., Carabas Yorghos, Labrique Alain. Commercial Video Games As Therapy: A New Research Agenda to Unlock the Potential of a Global Pastime Claudio Fogu - Digitalizing historical consciousness History and Theory, Theme Issue 47 (May 2009), 103-121 © Wesleyan University 2009

4) Fogu Claudio (2009), "Digitalizing historical consciousness", University of California, Santa Barbara, available at: <https://doi.org/10.1111/j.1468-2303.2009.00500.x> (accessed 30 August 2018)

5) Duran H.B. (2017), "How Different Generations Play Video Games, From Platforms To Genres", [a]list available at: <http://www.alistdaily.com/strategy/different-generations-play-video-games-platforms-genres/> (accessed 30 August 2018)

6) Duran H.B. (2016), "Study: Console Gamers Buy Quickly And Millennials Prefer PS4", available at: <http://www.alistdaily.com/digital/study-console-gamers-buy-quickly-millennials-prefer-ps4/> (accessed 30 August 2018)

7) Entertainment Software Association (2017), "Essential Facts About the Computer and Video Game Industry", available at: <http://www.theesa.com/article/2017-essential-facts-computer-video-game-industry/> (accessed 30 August 2018)

8) Maeve Duggan (2015), "Who plays video games and identifies as a "gamer"". Pew research center, available at: <http://www.pewinternet.org/2015/12/15/who-plays-video-games-and-identifies-as-a-gamer/> (accessed 30 August 2018)

9) McCarthy Niall (2015), America's Favorite Video Game Genres, , available at: <https://www.statista.com/chart/3599/americas-favorite-video-game-genres/> (accessed 30 August 2018)

10) PayPal (2016), "U.S. Digital Media Consumerse Books and Gaming: Sentiments and behavior", available at: <https://www.paypalobjects.com/digitalassets/c/website/marketing/global/shared/global/media-resources/documents/paypal-us-gaming-and-ebooks-study.pdf> (accessed 30 August 2018)

11) Science News (2017), Action games expand the brain's cognitive abilities, study suggests, available at: <https://www.sciencedaily.com/releases/2017/12/171212102158.htm> (accessed 30 August 2018)

12) Tapjoy The Changing Face of Mobile Gamers: What Marketers Need To Know, available at: <http://hello.tapjoy.com/Modern-Mobile-Gamer-Research-Report.html> (accessed 30 August 2018)

Стаття надійшла до редакції 30.06.2017

УДК 793.7:004.946

ФІЛОСОФСЬКІ БАТАЛІЇ АБО НАВЧАЮЧИ «ХРЕСТИКИ-НОЛИКИ»

*Ірина Янушевич,
Даніл Парфенюк*

Особливий варіант педагогічного спілкування представляють комп'ютерні навчаючі ігри, в ході яких цілі навчання досягаються за допомогою вирішення ігрових завдань. Керуючи процесом гри, викладач одночасно і керує навчально-пізнавальною діяльністю, і пов'язує її з позитивним мотиваційним і емоційним фоном гри, з захопленістю змагання.

Ключові слова: навчаюча гра, емпіризм, раціоналізм, діалог, інтерактивне навчання.

При навчанні студентів першого та другого курсу комп'ютерні навчаючі ігри все більшою мірою стають формами для передачі цілком певних знань і навичок. Особливе значення в цих процесах мають ігрові моменти практичних занять, пов'язані з закріпленням пройденого матеріалу, зі зняттям напруги і перевагою студентів від великої кількості навчального матеріалу. Не менше значення має використання комп'ютерних навчальних ігор для цілей активації уваги і зацікавленості студентів.

Наприклад, при вивченні теми «Емпіризм і раціоналізм» у студентів часто виникають труднощі пов'язані з гносеологічними і методологічними особливостями цих напрямків. Гра «Філософські баталії» перенесе кожного з студентів у часи зародження сучасної науки та філософії. Родоначальники нової філософії в XVII столітті, – Декарт у Франції та Бекон в Англії – основним завданням ставили розроблення правильної методології наук. Це питання дуже швидко придбало характер питання про джерело або походження достовірного знання. Однак, в філософії, ці методологічні проблеми привели на цілих два сторіччя до суперечки між двома школами, з яких одна, що розвивалася переважно на континенті (Франція, Голландія, Німеччина), брала за зразок чисту математику та вважала дійсним лише знання, подібне математиці, тобто засноване на логічному аналізі (раціоналізм), а інша, що розвивалася в Англії, брала за зразок досвід природознавства та вважала досвід спостереження єдиною основою або джерелом знання (емпіризм, сенсуалізм). Адепти даних концепцій, а саме: Р. Декарт, Б. Спіноза, Г. Лейбніць (раціоналізм), а також: Ф. Бекон, Дж. Локк, Дж.Берклі, Д. Юм (емпіризм, сенсуалізм) є основними персонажами гри. Занурившись у полеміку Нового часу, кожному з студентів стане зрозуміло якими звивистими шляхами розвивалася наука, як тісно пов'язаний розвиток науки з розвитком філософії, і можливо саме граючи в цю гру, студенти цілком зрозуміють важливість і необхідність вивчення самого предмета філософії.

Герої цієї комп'ютерної навчаючої гри, діляться на дві категорії: раціоналісти (вважають джерелом достовірного знання аргументи розуму) і емпірики або сенсуалісти (вважають досвід спостереження єдиною основою або джерелом знання). Раціоналісти: відомі представники науки та філософії (Р. Декарт, Б.

Спіноза, Г. Лейбніць) Емпірики та сенсуалісти: Ф.Бекон, Дж Локк, Дж.Берклі, Д. Юм. Залежним від вибору гравця, буде відбір відповідного супротивника. Наприклад, якщо хтось з студентів вибирає Р. Декарта, гра запропонує йому такого супротивника, як Ф. Бекон, тобто того персонажа, з яким у своїх роботах реально полемізував Р. Декарт. Оскільки гра є переважно навчальною, передбачається, що гравці попередньо ознайомлені з основними роботами та підходами обраних ними філософів до даної проблеми. Поява героя-гравця через signsimages супроводжується появою його зображення (зображенням філософа, якого вибрав гравець).

Представники напрямку раціоналістів – відомі діячі науки та філософії (Р. Декарт, Б. Спіноза, Г. Лейбніць) зі своєю концепцією методології знання.



(Рис. 1)

Представники напрямку емпіризму і сенсуалізму – Ф.Бекон, Дж Локк, Дж.Берклі, Д. Юм зі своєю концепцією методології знання.

В грі існують і неігрові персонажі. Наприклад, з перемогою в аргументації одних з представників концепції виникає символ мудрості (),



та ігрове поле заповнюється зображенням представника певної концепції. З поразкою в аргументації одних з представників концепції виникає символ поразки



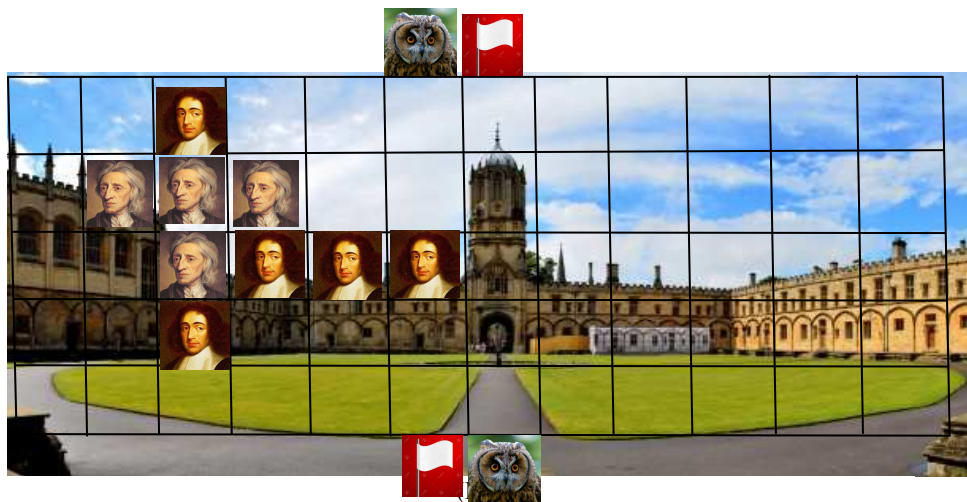
та ігрове поле, зайняте зображенням представника цієї концепції, звільняється.

При виступі від імені представників концепції раціоналізму диспут проводиться за символікою та відображенням університетів, де творили представники даної концепції (Франції, Німеччина, Нідерланди).



(Рис. 3)

При виступі від імені представників концепції емпіризму диспут проводиться за символікою та відображенням університетів, де творили представники даної концепції (Англії).



Інші важливі наративні елементи як основа ігрового світу – різні символіки університетів світу, де творили автори протилежних філософських концепцій, що створюють різні «картини світу».

Основна механіка гри або основні, найбільш важливі правила гри подібні правилам гри в «хрестики-нолики». А саме: 1. Гравці вибирають адепта певної концепції, точку зору яких вони готові відстоювати. Кожна концепція базується на

певних принципах, взаємозалежних поняттях і визначеннях, які умовно можна назвати рівнем. 2. Протягом гри спочатку по певному алгоритму для кожної концепції вибирається етап (рівень). 3. По черзі вибираючи вільний квадрат з лінійки вільних квадратів рівня (3x3, 4x4, 5x5 або більше, що залежить від концепції) кожний гравець відповідає на спливаюче запитання (вибирає правильну відповідь) і при правильній відповіді вільний квадрат закривається charactersavatars (зображенням вибраного філософа-гравця).

4. Перший, хто побудує в рядку 3 (4, 5 і більше, залежно від концепції) їх частин по вертикалі, горизонталі або діагоналі, виграє рівень (етап). 5. Перший хід робить гравець – ініціатор «філософської баталії» (гри). 6. Звичайно наприкінці партії стороною, що виграла, визначається та, у якій більше трьох персонажів, що створюють безперервний ряд. 7. Переможець етапу не тільки одержує закриття вибраного квадрату, але і звільняє закритий квадрат супротивника (крайній, який він зайняв) у сітці хрестики-нулики. 8. У гри введені бонуси-винагороди за успішне завершення етапу (рівню) – ігрові бонуси – цитати від іншого адепта прихильників обраної концепції. Велику кількість бонусів дає перший крок до наступного етапу (рівню), можливе використання бонусів як підказки в грі. 9. Для гри колективної – на основі результатів цікаво провести дискусію про вірогідність методів і джерел пізнання.

10. Гра має функцію навчання, яка представляє інтерактивну інформацію з історії обраної філософської проблеми, питання-загадки, на які треба відповісти, щоб пройти етап (і відповідно заліковий тест по досліджуваному розділу курсу «Філософія»). 11. У гри введені бонуси-винагороди за успішне завершення рівня – ігрові бонуси. Велика кількість бонусів дає перший крок до наступного етапу (рівню), можливість використання бонусів як підказки в грі. 12. Існує можливість заморожувати проходження рівня. 13. Зберігається карта досягнень кожного гравця, команди. 14. Є місії вивчення існуючих концепцій методології наук для гравців. 15. Вхід і керування грою здійснюється через інтерфейс гри за допомогою клавіатури, комп'ютерної мишки або тачскрину (сенсорного екрану). Для керування грою визначені клавіші клавіатури (стандартний набір) і їх комбінація. Визначений максимальний час проходження як етапу (рівня), так і гри.

Ця гра має свою унікальну естетику. А саме: графіку 2D у музичному супроводі, звуки при натисканні клавіш, перехід дій від одого гравця до іншого, перемог в аргументації, поразок. Знання основних принципів, положень та змісту термінів філософських концепцій являють собою основу проходження етапів (рівнів). Естетика гри включає зображення філософів-мислителів, знаки питання (заблоковані загадки-гнізда ігрового поля), ознаки бонусів, опис основних положень методологічних концепцій філософів.

Гра призначена в першу чергу для навчання та контролю знань студентів по важливим, але малозрозумілим у процесі традиційних дидактик навчання проблемам філософії та науки, а також може бути використана з метою інтелектуальної розваги для підвищення навичок і вмінь ведення аргументованого діалогу – навідні запитання-загадки, на які треба відповісти, щоб пройти етап (рівень).

Ця гра намагається в захоплюючій інтерактивній формі представити

основні теми філософських протистоянь, які прямо впливали на розвиток наукового знання. Розробляючи цю гру, переслідувалася мета добитися ефекту занурення гравця в історію розвитку філософської думки, щоб викликати інтерес до цієї теми та до самого предмету – філософія. Поступово перетворити базові хрестик-нулики в комплексну стратегію аргументації, що представляє суть «діалогу» як спілкування «двох мислячих людей», а не повсякденної суперечки. Ми граємо у філософів в надії, що така форма спілкування, як діалог, стане формою рішення будь-яких проблем між людьми та народами [1]. Проходження всіх етапів гри підтверджує відмінний рівень знань студента по даному розділу курсу «Філософія».

Список літератури

1. Янушевич І.А. Consciousness, language and problems of communication Філософія та гуманізм. Вип. 1 (5). - Одеса: ОНПУ, 2017. С 87-92, – 97 с.
http://www.philhum.esy.es/uploads/Fil_Hum_5.pdf

Iryna Yanushevych, Danil Parphenyk

PHILOSOPHICAL FIGHTS OR "TIC-TAC-TOE" TRAINING

Not surprisingly, the Internet has had a significant effect on the way 21st-century college students think and learn; they are used to thinking on multiple tracks at once, but have little patience with linear reasoning or delayed gratification. Using games (not necessarily video games) for teaching is one way to shift to a more appropriate learning format for the digital generation. If learning is more engaging, students will be more motivated. In addition, competition and teamwork are motivating for students, and quick and specific feedback enables students to figure out the right way to succeed.

Games work as a teaching tool because bad consequences are rarely serious or lasting. Often, it's possible for students to recover within a game, and use what they have learned to successfully complete a task. Because games are not graded, they allow students to assess their knowledge for themselves and give them a chance to see where they are having trouble before they engage in graded activities like papers or tests.

Game-based learning also teaches students to follow directions, make decisions and discover new information. Peer learning involved in game instruction allows discussion, reflection and problem solving. Game-based instruction also encourages teachers to be creative and more effective and helps them identify difficult or poorly understood material through observable, immediate feedback from the students.

Keywords: *the training game, an empirism, rationalism, dialogue, interactive training.*

References

1. Yanushevych I.A. Consciousness, language and problems of communication, *Filosofiya s gumanizm*, ,1 (5). – Odessa: ONPU, 2017. P. 87-92, – 97 p.
http://www.philhum.esy.es/uploads/Fil_Hum_5.pdf

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРІВ

БАРАНОВСЬКА Ольга – канд. філос. наук, доцент кафедри філософії та методології науки Одеського національного політехнічного університету.

БЛІНЕНКО Олександр - студент Одеського національного політехнічного університету.

БОРОДІНА Наталя – канд. філос. наук, доцент кафедри філософії та методології науки Одеського національного політехнічного університету.

ГРИДА Тетяна – психолог, голова правління ГО «ХФПД», Харків,

ДІДУХ Едвард – студент Одеського національного політехнічного університету.

ЖАРКИХ Володимир – докт. філос. наук, професор, зав. кафедрою філософії та методології науки Одеського національного політехнічного університету.

ЛУГОВА Тетяна – канд. філос. наук, доцент кафедри Одеського національного політехнічного університету.

ПАНКЕВИЧ Олена – старший викладач Одеського національного політехнічного університету,

ПАРФЕНЮК Даніл - студент Одеського національного політехнічного університету.

ПРОКОФЄВА Софія - студентка Одеського національного політехнічного університету.

РАЄВА Вікторія - студентка Одеського національного політехнічного університету.

РАЙХЕРТ Костянтин – доцент Одеського національного університету

САВЧЕНКО Олексій – аспірант Одеського національного політехнічного університету.

ТИХОМІРОВА Фаріда, к.ф.н., доцент кафедри філософії та методології пізнання ОНУ імені І.І. Мечникова, Одеса,

ШЕВЧЕНКО Наталія., психолог, ГО «ХФПД», Харків

ЯНУШЕВИЧ Ірина – канд. філос. наук, доцент кафедри філософії та методології науки Одеського національного політехнічного університету.

ЗМІСТ

Жарких В. Філософський зміст поняття гра	5
Барановська О. Игровое мышление и нормативная организация культуры	11
Бліненко О. Підхід до оптимізації множинного інтелекту за допомогою гри	19
Бородіна Н. Компьютерная игра как новый философский дискурс	25
Грида Т., Тихомірова Ф., Шевченко Н. Гра як інструмент лікарняної клоунади	31
Дідух Е. Концептуальні засади моральності в комп'ютерних іграх	41
Лугова Т., Раєва В. Гейміфікація методів класифікації в контексті інформаційного суспільства	51
Панкевич О. Застосування ігрових технологій під час підготовки майбутніх фахівців соціономічної сфери: акмеологічний підхід	59
Прокофєва С. Игры тв жорстокість	66
Райхерт К. Гостинність у Стародавній Греції як гра	73
Савченков О. Кліпова свідомість як фактор трансформації комп'ютерних ігор	79
Янушевич І., Парфенюк Д. Філософські баталії або навчаючи «хрестикі-нолики»	89

CONTENTS

Zharkyk V. The Philosophical Content of the Concept Play-Game	5
Baranovska O. Game thinking and the normative organization of culture	11
Blinenko O. Approach to optimizing multiple intelligence by game	19
Borodina N. Video game as a simulator of philosophical discourse	25
Grida T., Tikhomirova F., Shevchenko N. Games as the instrument of hospital clowning	31
Didukh E. Conceptual foundations of morality in videogames	41
Luhova T., Raeva V. Gameification of classification methods in the context of the informational society	51
Pankevich O. The essence of professional self-realization of future sociometric sphere specialists	59
Prokofyeva S. Games and violence	66
Rayhert K. The ancient greek hospitality as a play	73
Savchenkov O. Blip culture as factor for transformation of computer games	79
Yanushevych I. Philosophical fights or "tic-tac-toe" training	89

Вимоги до оформлення статей

У структурі статті повинні бути наступні елементи: постановка проблеми та її зв'язок з важливими науковими та практичними завданнями, аналіз останніх публікацій, чітко сформульована мета дослідження, виклад основного матеріалу та висновків.

1. Мова статей українська або англійська.

2. Обсяг статті – 14,5 тис.–22 тис. знаків;

3. Матеріали мають бути оформлені за такою формою:

- **УДК** (розташовується зліва у верхньому кутку, шрифт напівжирний).

- **НАЗВА** статті напівжирними великими (прописними) літерами, жирним.

- **Прізвище та ініціали автора** / авторів пишемо зліва, курсив, жирним.

- *Коротка анотація статті українською мовою не більше 10 рядків, курсивом.*

- Ключові слова (назва **Ключові слова (Keywords)** – жирним, самі слова курсивом.

- Текст статті з посиланнями у квадратних дужках, де перша зазначена позиція відповідає позиції у *Списку літератури*, а друга позиція – відповідній сторінці цитованого прямо / непрямо посилання [1, с. 2].

- Посилання на літературу подавати не у вигляді підрядкових приміток, а по тексту у квадратних дужках, де перша цифра – номер позиції у списку літератури, літера с. – позначення слова «сторінка», друга цифра – номер сторінки. Наприклад: [21, с. 40], [23, с. 40–43], [28, с. 5; 40, с. 58–60].

- **Список літератури** (напівжирним курсивом). Літературу оформляємо відповідно до вимог Книжкової палати.

- **References** відповідно вимогам Гарвардського стилю, де спочатку іде ПІБ автора, потім в дужках рік видання, потім транслітерація назви та її переклад на англійську, через кому видання, місто видання та кількість сторінок. Див. докладніше: <http://www.nbu.gov.ua/node/868>

- Англійською мовою після тексту вказати: ім'я / імена, прізвище (а) авторів, назву статті, дати анотацію та ключові слова. Обсяг анотації від 200 слів.

4. Матеріали до збірників подаються у комп'ютерному наборі. Текст мусить бути набраний у програмі MS Word (версії від 97 і вище). Основна гарнітура набору – Times New Roman. Основний текст повинен бути набраний гарнітурою Times New Roman 9,5-м кеглем з міжрядковим інтервалом 1 та вирівнюванням по ширині, без переносів слів, а також надрукований на одному боці аркуша. Підрядкові примітки, анотації, список літератури та *References* набирати гарнітурою Times New Roman 8,5-м кеглем з міжрядковим інтервалом 1 та вирівнюванням по ширині, без переносів слів.

5. Усі ілюстративні (графічні) об'єкти, зокрема імпортовані у текстові файли, слід також додавати в оригінальному форматі (*.tif, *.eps, *.xls, *.psd, *.cdr, *.ppt), зашифровані за прізвищем автора і номером, під яким вони зазначені у тексті. При цьому в тексті мають бути чіткі посилання на них (прив'язки), крім того, ці об'єкти повинні мати необхідні текстові підписи / назви та нумерацію.

6. Для набору таблиць використовується вбудований у Word табличний редактор. Оформлення таблиць: номер і назва таблиць пишуться над таблицею. Слово «Таблиця», № (якщо більше, ніж одна таблиця) – курсивом. **Назва** таблиці – напівжирним.

7. Відомості про автора надсилати окремим файлом: повністю прізвище, ім'я, по батькові, посада, місце праці, вчений ступінь, звання, адреса (службова і домашня), телефони. Адреса електронної пошти автора – обов'язково. .

Невиконання зазначених вимог дає підстави для відмови в прийомі статті до публікації.

Статті до редакції надсилати за електронною адресою: **n.v.borodina@opu.ua**

НАУКОВЕ ВИДАННЯ

Філософія та гуманізм. Вип. 1 (7). - Одеса: ОНПУ, 2018. – 98 с.

Це видання – четвертий випуск журналу, присвячений різним проблемам філософії та гуманізму. В статтях розглядаються філософські, культурологічні, антропологічні, педагогічні та ін. аспекти гуманізму.

Для фахівців з філософії та гуманітаристики, аспірантів і студентів-гуманітаріїв і широкого кола читачів.

Philosophy and Humanism. 1(7). – Odessa, ONPU, 2018. – 98 p.

This edition is the third issue of the journal and it's devoted to various problems of the Philosophy and Humanism. The articles consider the philosophical, cultural, anthropological, pedagogical etc. aspects of humanism.

For philosophers and specialists on the humanities, students on the humanities and wide circle of readers.

Комп'ютерна верстка та макет – Н. В. Бородіна

Адреса редакції – Каф. філософії та методології, ОНПУ, пр. Шевченка, 1, Одеса, Україна, 65044

e-mail: n.v.borodina@opu.ua

Підписано до друку 30.07.2018 р.