

**Чаплінський Р.О.**

*аспірант кафедри філософії та політології,  
Житомирський державний університет імені Івана Франка*

## **ФІЛОСОФСЬКЕ ОСМИСЛЕННЯ ГРИ ТА ВИПРОБУВАННЯ ГРОЮ**

Життєсвіт людини представлено різними феноменами, серед яких важливе місце належить грі. Сислове навантаження цього поняття передбачає комплексний підхід. Проте оскільки історично першість у визначенні природи гри належить філософам, то звернімося до визначення її у «Філософському енциклопедичному словнику»: «форма вільного самовиявлення людини, котра передбачає реальну відкритість світові можливого й розгортається – як імпровізація, змагання або як вистава, репрезентація певних ситуацій, смислів, стану речей» [4, с. 129].

В античній філософській думці гра трактувалась як світоглядний принцип. Так, Я. Білик зауважив: «Інструментальний і інтерпретативний ресурси гри дозволили Геракліту пояснювати буття космосу, Арістотелю – буття деміурга і творення космосу, Платону, стоїкам, Плотіну – деякі важливі сторони буття людини і космосу, Піфагору, Демокріту і кінікам – характер і особливості їх філософії» [1, с. 103]. Осягнення ігрової діяльності здійснювалося за допомогою перенесення основних її властивостей на різні практики повсякдення: від пізнання світу (пошук істини через ігрову комунікативну діяльність у Сократа) до змістовно проведеного дозвілля (гра як відновлення після добродійної чи споглядальної діяльності у Арістотеля). На нашу думку, ілюстративними для зазначеного вище є Олімпійські ігри, за допомогою котрих усталився ідеал всебічного розвитку й фізичного вдосконалення особистості і котрі виконували змагальну, видовищну, виховну, економічну, політичну та інші функції. Відтак лудологічні практики стали важливим елементом культури, сутність якої сконцентровано в гаслі «*Pan em et circenses!*».

Розуміння гри як феномену загальнокультурного і світоглядного простору утверджується в наступні періоди. Зокрема знаковими стали напрацювання Ф. Шіллера, який вважав, що саме в грі людина стає

особистістю, творить себе та свій світ суб'єктивного, продукуючи реальність найвищого рівня («естетичну видимість»), організує цивілізоване суспільство («естетичне суспільство»). Філософ доводить, що гра постає тим фактором, який створив і продовжує створювати людину (особистість) як соціальну високоморальну істоту, піднімаючи її (а також суспільство) над фізичним світом природи. Евристичними є його міркування про епістемологічний потенціал гри, адже істина пізнається і конструюється людиною в процесі гри.

Ще один важливий етап у осмисленні феномену гри пов'язаний із діяльністю Й. Гейзінги, котрий за допомогою поняття *homo ludens* до смислових навантажень гри додає ще одне: гра як сутнісна характеристика буття людини. Завдяки цьому гра набуває сакрального значення: «Буття гри повсякчас підтверджує, причому в найвищому смислі, супралогічний характер нашого положення у Всесвіті... Ми граємося, і ми знаємо, що ми граємося, значить, ми є чимось більшим, ніж лише розумні істоти, оскільки гра є заняттям позарозумним» [2].

Поза тим, що у філософії існують різні підходи до аналізу гри, ваги й актуальності набуває розуміння її як випробування у житті людини. Дослідження теорій гри зумовило виокремлення культурологічної теорії гри (Е. Фінк, Р. Кайн); комунікативної теорії гри (Ю. Габермас); психоаналітичної теорії гри (З. Фройд, К. Хорні). У напрацюваннях постмодерністів переважає «ігрове» відношення до світу, у якому зберігаються «класичні» потрактування гри. Соціокультурний простір сучасної людини трансформується у «ігровий апокаліпсис» (Л. Белоглазова), адже сфера застосування гри суттєво збільшилась і як наслідок маємо ще одну світоглядну настанову: «життя – це гра». Зазначена тенденція отримала відображення у різних практиках людини, зокрема і кінофільмах. Поділяємо слушне твердження О. Зінченої і Я. Куденко, котрі виходять «з розуміння кінофільму як медіатекста як сконструйованого соціокультурного коду, що втілює в собі концентровану форму колективних фантазій, страхів та ідеалів, транслюючи їх через складну систему візуальних, аудіальних та наративних знаків, з метою викликати емоційний та інтелектуальний резонанс у глядача, тим самим активно впливаючи на його сприйняття реальності та соціальну свідомість» [3, с. 43].

Оскільки кіно як синтетичний продукт за своєю природою апелює і тяжіє до феномена гри (від акторської майстерності до гри світла й звуків), то воно ретранслює культурні значення, ідеологічні позиції, формує розуміння себе і світу, є індикатором суспільних настроїв та пріоритетів.

Наразі кінорефлексія феномену гри представлена у таких фільмах, як «Голодні ігри» (2012), «Правда чи дія» (2018), «Гра в хованки» (2019) і «Гра в хованки 2: Я йду шукати» (2026) тощо. Проте одним із найпопулярніших став південнокорейський серіал «Гра в кальмара» (2021 – 2025). Зупинимось на епізоді третього сезону «Зоряна ніч». У цій серії продовжуються випробування людяності дорослих «дитячими» іграми. У пошуках виходу герої блукають лабіринтом, стеля якого імітує зоряне небо. Такий декор, на нашу думку, відсилає до твердження І. Канта: «Дві речі сповнюють душу завжди новим і чимраз дужчим подивуванням і пістетом, чим частіше й триваліше роздумуєш про них, – зоряне небо наді мною й моральний закон у мені». Моральні дилеми, які доводиться вирішувати героям, розгортаються в межах опозицій добро / зло, багатство / бідність, життя / смерть. Вибір героїв є свідченням або моральної деградації, або утвердженням гуманізму. І далеко не кожен із них зберігає людське у випробуванні грою. Відтак спостерігаємо переоцінку твердження Ф. Шіллера, згідно з яким людина грає тільки тоді, коли вона є людиною у повному значенні цього слова, і постає сповна людиною лише тоді, коли грає. У аналізованому епізоді ігровий феномен не робить з кожного гравця людину. Більше того, гра не стає компенсаційним засобом, вона не є засобом набуття втраченої цілісності персонажа, яка порушена в суспільстві.

### Список використаних джерел:

1. Білик Я. М. Лудологічні традиції Античності: теорія і практика. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Філософські науки*. 2019. Вип. 2 (88). С. 101–108.
2. Гейзінга Й. *Номо Ludens* / Пер. з англ. О. Мокровольського. Київ: Основи, 1994. 250 с.
3. Зінчина О. Б., Кунденко Я. М. Творчі компоненти фільму як соціальні механізми продукування смислів у масовій комунікації. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія*

*Соціологічні дослідження сучасного суспільстві: методологія, теорія, методи.* 2024. Випуск 53. С. 35–46. DOI: <https://doi.org/10.26565/2227-6521-2024-53-04>

4. Філософський енциклопедичний словник. / НАН України, Ін-т філософії імені Г. С. Сковороди; [редкол.: В. І. Шинкарук (голова) та ін.]. Київ : Абрис, 2002. 742 с.