

УДК 004:130.2 (043.2)

Мішук Ю.Д.

*Національний авіаційний університет, Київ***«ЛЮДИНА ГРАЮЧА»: АСПЕКТИ XXI СТОЛІТТЯ**

Гра як унікальне явище загальнолюдської культури здавна привертала увагу філософів, культурологів, психологів. Найбільш глибоко феномен гри був описаний в працях Х. Ортеги-і-Гассета, Г. Гессе і Й. Хейзінги. З точки зору Й. Хейзінги, гра – це своєрідна вільна діяльність, що усвідомлюється як феномен, здатний повністю оволодіти гравцем та обмежити його життя правилами. Гра – це всеохоплюючий спосіб людської діяльності, категорія людського існування.

В XXI столітті в культурі знову активізувався феномен «людини граючої», причому в буквальному сенсі. Життя сучасної людини тісно переплетене комп'ютерними технологіями. В останні десятиліття в зв'язку з ростом комп'ютеризації виникає й розвивається новий вид ігор – комп'ютерні ігри. Комп'ютерні ігри як соціокультурний феномен відносяться до числа актуальних проблем сучасної науки, тому що являють собою унікальний продукт розвитку техніки й самосвідомості сучасної особистості. У них зведені в єдине ціле, здавалося б, зовсім не поєднані елементи людської культури: поняття добра і зла, життя та смерті, розваги та навчання, теорії та практики, потреби та реальної можливості. Комп'ютерна гра дозволяє існувати в іншій, більш привабливій, реальності. Можливість анонімного прийняття рішення й багаторазове використання конкретної ігрової ситуації характеризують комп'ютерні ігри як універсальний засіб придбання символічного досвіду, як своєрідний тренажер людських навичок і умінь, необхідних для вирішення завдань людської життєдіяльності. Комп'ютерна гра виступає як фантом – вона є і водночас її нема: за нею можна спостерігати, її можна бачити, в ній можна приймати участь, але як тільки закінчується її час, вона зникає. Під час гри відбувається вихід з видимого світу в світ метафор, знаків і символів, а через нього – в семіотичний культурний простір. Необхідно відмітити те, що особистість в грі наділена надзвичайними можливостями, вона виконує певні завдання, має на меті певні цілі і зазвичай досягає їх. Таким чином, гра нерідко виконує функції тренування здібностей, що необхідні для реалізації реальних цілей. Або ж, особистість компенсує за рахунок гри все те, що не може здійснити у своєму житті.

Сучасні комп'ютерні ігри виявляють широкий спектр інноваційних можливостей, які можуть бути актуальні не тільки в середовищі технічної модернізації країни, а й у контексті розвитку перспективних соціально-гуманітарних досліджень. За таких умов важливо усвідомити означені тенденції під кутом зору їх антропологічних наслідків, можливості тотальної симулякризації людського життя та утворення нового типу людини – «людини віртуальної».

*Науковий керівник: Ішук Н.В., к. філос. н., доцент*