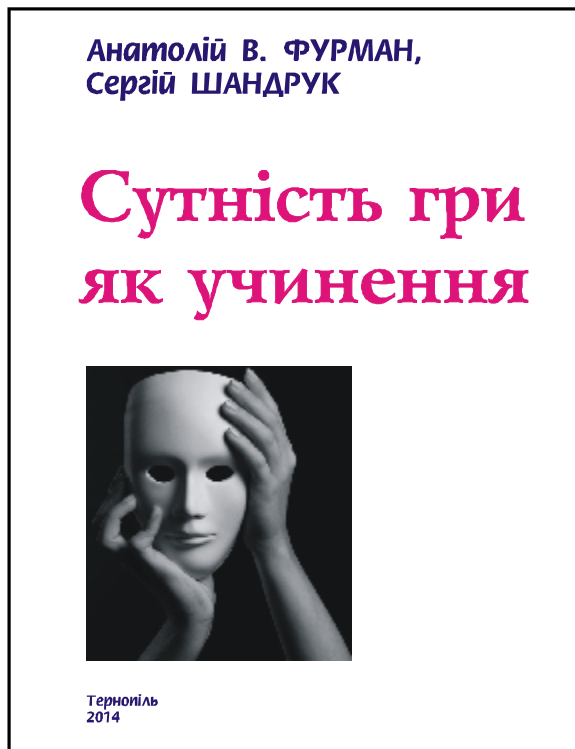


## ГРА І СУТНІСТЬ

Надія КАЛІНА

Copyright © 2015

**Фурман А.В., Шандрук С.К.****Сутність гри як учинення :**[монографія] / Анатолій Васильович  
Фурман, Сергій Костянтинович Шандрук. –  
Тернопіль: ТНЕУ, 2014. – 120 с.

Гра – це універсалія людського життя, що не викликає особливих запитань з погляду буденної свідомості. А вчених вона приваблює своєю екзистенційною глибиною на тлі уявної простоти. У психологічній науці, як і в гуманітарному пізнанні взагалі, гра досліджувалась і як багатогранний феномен, і як концепт високого рівня абстрагування: грою може слугувати будь-яка форма або якість людського існування – від сакральних ритуалів до розповсюджених форм діяльності, від функціонування державних інституцій до дитячих забавок.

Наукове дослідження А.В.Фурмана та С.К.Шандрука являє собою спробу вписати філософсько-психологічний аналіз гри у відому вітчизняну традицію – *суб'єктно-вчинкову парадигму*, започатковану В.А. Роменцем. Автори ґрунтовно зупинились на історії дослідження гри у загальнофілософській, культурологічній та психологічній епістемах, змістовно виокремили головні набутки відомих у розробці вказаної проблематики вчених.

Оригінальна ідея розгляду гри як своєрідної вчинкової активності дозволила Анатолію Васильовичу та Сергію Костянтиновичу розробити *циклічно-вчинкову модель гри*, детально змалювати її культурологічні функції та психологічну структуру, підкреслити роль гри в особистісному і суспільному семіозисах та розвитку окремих механізмів свідомості. Творчий синтез ідей учинкової парадигми з вітакультурним напрямом розгляду психологічних феноменів дав спроможність експлікувати й описати продуктивну систематизацію досліджуваного явища на рівні його видів, форм, механізмів та функцій. Безумовно, рецензована монографія може слугувати взірцем міждисциплінарного підходу до методологічного аналізу складних і багатогранних психологічних феноменів, які мають різнопланові характеристики на рівні особистості, соціуму та культурного універсуму.

Взагалі моно(*гра!*)фія Фурмана і Шандрука насправді являє собою полі-аспектне дослідження, аж ніяк не моно-. Авторам майже вдалось досягнути неосягнимо, і книжка вийшла вдало вичерпною. Мені особисто в ній подобається все – окрім того, що мало уваги приділено загально улюбленим нині комп'ютерним іграм. Адже віртуальна гра розкриває горизонти майбутнього людства. Хочу побажати шановним колегам зробити цей феномен об'єктом подальшого наукового розгляду, ввійти у його сутність так само ґрунтовно, як це вдалось з іншими видами гри.