

УДК 13:130.2+130.3+111.6

Н. В. Харитоновна, викладач

ІГРОВІ ЕЛЕМЕНТИ У РОЗВАЖАЛЬНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ СУЧАСНОЇ ЛЮДИНИ

Присвячено філософському осмисленню розважальності у сучасному суспільстві. Показано, як ігрові елементи виявляються у розважальній діяльності людини, та виявлено ступінь впливу сфери розваг (телебачення, інтернет) на особистість.

Ключові слова: *гра, розважальність, розважальна діяльність, руйнація особистості.*

Актуальність проблеми. Сьогодні у нашому суспільстві спостерігається прискорене зростання ігрових елементів у сфері розваг, що призводить до соціальної ізоляції та відчуження людини. Вплив гри на особистість виявляється у розмиванні ціннісних орієнтирів та зниженні здатності до розуміння мотивів поведінки, як своїх, так й інших вчинків.

Праця на виробництві, вдома, виконання сімейних і суспільних обов'язків, контакти з іншими людьми і самотність, невдоволеність своїм становищем і життям, нездійсненність власних намірів і цілей, зрештою, просто втома і нудьга — все це спонукає людину йти розважатися і одержувати задоволення від життя. Людина бажає втекти від нудного, запрограмованого побуту і трішки перетворити життя на гру. Радість гри, як і розвага, схожа на «свято, яке завжди з тобою».

Індустрія розваг тісно пов'язана з ігроізацією і характеризується великою різноманітністю активних та пасивних форм: спортивні клуби, басейни, катки, парки відпочинку, заняття музикою і танцями, туризм, відвідування кінотеатрів, нічних клубів, перегляд улюблених передач, гра у комп'ютерні ігри тощо. Індустрія розваг зараз є дуже різноманітною, але значну кількість розваг українці одержують удома, у вузькому колі, сидячи перед екраном комп'ютера або телевізора. Нині це найлегший і найпростіший спосіб одержати таку бажану втіху, і тому сьогодні важливим є дослідження впливу таких розваг на особистість з метою з'ясування: сприяє такий вплив духовному розвитку чи руйнації особистості.

Аналіз останніх джерел і публікацій. Ігрову теорію вивчали ще Арістотель, Платон, Е. Берн, Е. Фінк, Й. Хейзінга, З. Фрейд, Г.-Г. Гадамер, Ф. Шеллінг, а зараз — С. Кримський, М. Бойченко, Л. С. Виготський, Л. Т. Ретюнських та ін.

З'явилося безліч комплексних і міждисциплінарних підходів до теорії гри та ігрової діяльності людини. Так, Арістотель розглядав гру як невід'ємну частину людського буття і співвідносив її з певним проведенням часу — відпочинком: «Грою займаються заради відпочинку». Хейзінга розглядав гру як феномен культури, Е. Берн — як спосіб комунікації, Ф. Шеллінг — як спосіб естетизації, Л. Вітгенштейн — як спосіб лінгвістичної реальності, З. Фрейд — як явище суто біологічне, засноване на інстинктах. Для Е. Фінка гра — один з п'яти основних буттєвих феноменів. Л. Т. Ретюнських розкриває сутність гри та обґрунтовує її онтологічний статус. Проблема гри розглядається з позицій соціальної сутності гри, її місця у навчанні, зв'язку з працею, ролі іграшки та впливу етнокультурного середовища на характер гри тощо. Отже, різні дослідження свідчать про те, що грі відведена головна роль у розвитку фізіологічних, вищих психічних, естетичних, інтелектуальних, суспільних функцій і здібностей особистості. Поняття «гра» часто ототожнюється з поняттям «розвага».

Багатьох авторів цікавить саме розважальний компонент у сучасній медіапродукції. Так, Г. В. Мироненко дослідила розважальний жанр медіапродукції в засвоєнні молоддю політичних знань. О. М. Косюк вивчає розважальний компонент сучасної медіапродукції в її взаємозв'язку з етнофольклорними архетипами. О. В. Невмержицька вказує на зростання ролі телебачення як чинника виховання і вважає за потрібне дослідити вплив засобів масової інформації на підлітків, О. П. Бойко замислюється над станом духовної культури в цілому і культури дозвілля зокрема. Однак аналіз наукової літератури дає змогу констатувати, що на сьогодні ще недостатньо ґрунтовно осмислено вплив гри на духовний стан особистості.

Тому *мета* дослідження — в перебігу трансформації людини показати, як ігрові елементи виявляються в розважальній діяльності сучасної людини, зокрема внаслідок дії телебачення та інтернету, і виявити ступінь впливу розваг на особистість.

Виклад основного матеріалу. Й. Хейзінга сформував погляд на сутність сучасної гри, знайшов ігрові прийоми у багатьох видах людської діяльності (мистецтво, спорт, війна, політика тощо), показав важливість гри у формуванні культури в цілому. Так, гра — один із способів освоєння світу, самоствердження, що складається в конструюванні дійсності. «Вона (гра) є добровільною дією або заняттям, що відбувається у певному місці та часі за добровільно прийнятими, проте абсолютно обов'язковими правилами з метою, що полягає в ній самій, супроводжуючись почуттям напруження і радості, а також усвідомленням іншого існування, ніж реальне життя» [11, с. 54]. Можливість самовиразитися та одержати моральну сатисфакцію від розкриття своїх резервних можливостей з'являється у людини в процесі гри.

В ігровому перевтіленні ми такі, який наш прихований світ, як стверджує О. Косюк [5, с. 157]. У момент гри людина тимчасово відходить від дійсності і забуває про реальне життя, вона нібито опиняється у ситуації подвійності, коли і реальне і нереальне відбуваються з нею одночасно. Процес подвоєння реакції здійснюється за рахунок фантазії, яка має велике значення в комп'ютерних іграх та утворенні віртуальної реальності, що стало наразі елементом розважальної діяльності людини.

Людина сама трансформує і видозмінює свою ігрову діяльність, але вона перетворюється з тієї, що грає та творчо реалізує себе у світі, на людину, що розважається. Істотні зміни в характері ігрової культури дозволяють говорити про гедоністичний напрям сучасної культури та розглядати гру як розвагу. «Життя, мистецтво, творчість вбачають більше інтересу в своїй грі, ніж у колись престижних цілях культури... на всьому ХІХ столітті з початку і до завершення позначився сумний вигляд важкого трудового дня. А нині молоді люди, схоже, збираються надати нашому існуванню блиск нічим не затьмареного свята» [8, с. 158]. Отже, цінності культури не зникли, проте сьогодні вони стали іншими за своїм рангом.

Розваги стають більш доступними (поліпшення фінансових можливостей людей), а останнім часом і більш стандартизованими, спрямованими на гедоністичні потреби. Суспільство з гедоністичним способом життя намагається знайти собі виправдання не у праці, а у володінні матеріальними багатствами і культурі насолоди. У сфері споживання створюється культ сьогоденності, підносяться марнотратство, показуха та пошук ігрових ситуацій [1, с. 648]. Поліпшення рівня життя та ослаблення авторитетності моральних норм дають можливість більше часу розважатися, а інформація з екранів телебачення зміцнює думку про легкість та безтурботність життя, відвертає увагу від серйозних життєво важливих проблем. Запропоновані образи, факти, явища не навантажують, а розслабляють і навіть заспокоюють. Відповідно сучасна молодь має досить низький рівень духовних потреб та інтересів, надає дозвілля, а разом і розвагам занадто великого значення, про що свідчать і сучасні соціологічні дослідження [10, с. 473]. Відбувається ціннісна переорієнтація у свідомості сучасної людини. Розвага стає самоцінністю життя.

Інтернет і телебачення сформували особливий вид культури, який найбільше припадає до смаку людині, задовольняє її потребу в емоційній діяльності, заповнює порожні простори духовного та психічного життя. Попит на пасивні форми розваг пов'язаний з руйнацією природних місць відпочинку, виробничою діяльністю людей, появою більшої кількості вільного часу і вільних коштів у населення, зміною стилю життя, психології сучасних людей. Ігрові принципи та прийоми, що діють у найбільш поширених фор-

мах розваг, забезпечують ефективність сприймання інформації та здійснення комунікації. Сьогодні спілкування між людьми має важливе значення так само, як і тисячу років тому, але соціальний обмін у результаті взаємодії людей набуває інших форм.

Дослідження показують, що у повсякденній діяльності людина фізіологічно, пізнавально та емоційно взаємодіє з телебаченням, комп'ютерною технікою та новими засобами масової комунікації так, ніби вони є не менш реальними, ніж безпосереднє соціальне спілкування [6, с. 100]. Відбувається конструювання реальності засобами масової комунікації. Таким чином, медіа формують власний простір, що сприяє певним формам творчості і сприйняття інформації.

Сучасний глядач, вмикаючи телевізор або комп'ютер, автоматично налаштовується на одержання задоволення, при цьому займає пасивну позицію спостерігача і компенсує відсутність власної активності споживанням емоційно забарвленої інформації. Люди використовують комунікаційні технології як стимулятори для своїх почуттів, просто заради насолоди. Отже, прагнення людини простих задовольень, збільшення бажання одержувати насолоду з будь-яких видів діяльності говорять про гедоністичний напрям сучасних розваг.

Так, ігрова природа телебачення виявляється подвійно. З одного боку — ігрові телепередачі, в яких грають самі люди (телевікторини, телеігри, реаліті-шоу), а з другого — сама ситуація, в якій передачі підносяться глядачеві так, «ніби все це відбувається насправді». Але ж ми розуміємо, що телебачення — це зображення, яке більше ні про що не мислить і не має нічого спільного з реальністю [2]. Постійний перехід з реального життя у віртуальну реальність і навпаки утворює дуже тонку грань між реальністю та телевізійним вимислом. Перегляд передач, фільмів і повернення в дійсну життєву реальність змішуються у свідомості особистості і програмують певні думки та моделі поведінки.

Деякі дослідники вважають, що телевікторини і телеігри можуть виховувати лідерські риси, прагматизм, вчити змагальності, що є досить популярним у сучасному суспільстві. Ток-шоу і гумористичні програми, хоч і видаються легковажними, але можуть демонструвати моделі прийнятної і неприйнятної соціальної поведінки, а реаліті-шоу — моделі побудови відносин у соціумі. Тобто розважальні проекти з ігровими елементами несуть в собі пізнавальну і навіть педагогічну, психологічну складову. Але все ж таки занадто багато часу приділено розважальним програмам і віртуальній реальності. До того ж велике значення має те, як саме людина сприймає запропоновану інформацію, оскільки тлумачення і оцінка інформації — прерогатива споживача.

Науковці здебільшого звертають увагу на негативні наслідки перегляду кінопродукції дітьми, які мають недостатній життєвий досвід та несформовану внутрішню позицію [7]. Моральні цінності, створені сучасними засобами масової інформації, формують у людей споживацьке ставлення до життя, пропагують егоцентризм, насильство, агресію, «культ сили», легковажне ставлення до статевих стосунків тощо. Крім того, змішуються цінності національної та західної культур, наслідуються поведінка екранних телегероїв, що, на жаль, стало однією з причин нівелювання моральних цінностей сучасною молоддю.

З появою нових технологій з'явилося більше можливостей для реалізації ігрових функцій тексту. Одне й те саме повідомлення може бути різного змісту, якщо сприймати його в неоднакових «ситуаціях ігровізації». Сприймання медіатексту потребує його розуміння. Успішним це сприймання може бути лише тоді, коли позиції автора та глядача ототожнюються. Слід погодитися з О. Косяк, що розважальність по-різному впливає на сприймача: для когось — це просто забава або гра, для іншого — ключ до розуміння чогось важливого, прихованого за низкою інтерпретацій [5, с. 156].

Керуючись бажанням досягти гарного самопочуття, телеглядачі краще сприймають менш напружений і більш легкий розважальний матеріал. Найефективнішим засобом впливу на свідомість людини стала розважальність інформаційних імпульсів, яка перетворилася на головну вимогу подавання будь-якої інформації, що у свою чергу призводить до сприйняття певних цінностей не шляхом їх осмислення і особистісного оцінювання, а на основі емоційного стану. Невипадково сьогодні з'являються дослідження «містечтва формули» (інфотейнмент) — розваги, в яких формальний аспект розважальності домінує над змістовим [4, с. 121].

Ігрова природа інтернету виявляється у комп'ютерних іграх, спілкуванні у віртуальній реальності, ігрових функціях тексту. Комп'ютер розвиває і збагачує у людини здібності пристосування до нових умов роботи, сфери освіти, навичок взаємодії з передовими технологіями; інтернет надає велику кількість цікавої і корисної інформації з різних галузей знань. Є багато чудових навчальних і розвиваючих програм; як і будь-яка гра, вони розвивають певні навички. По суті це навіть не гра, а навчальна програма з використанням ігрових елементів.

Так, гра розвиває реакцію, орієнтацію на місцевості, логічне мислення, виховує дух змагальності, але вона розвиває й марнославство, дратівливість та відчуття залежності. Розвиток інформаційних технологій, використання інтернету породжують низку проблем, пов'язаних з можливістю здійснення вільної людської діяльності. Нова реальність соціально ізолює людину. Новий ігровий майданчик формує соціально-психологічні проблеми осо-

бистісного розвитку (ігрові залежності як хвороби). Віртуальна реальність замінює людині реальне життя і формує неадекватну модель взаємин з дійсністю: як наслідок — інфантилізм, егоїзм, безвідповідальність за себе і близьких, розпад сім'ї, розрив стосунків з друзями та колегами.

Сьогодні телебачення та інтернет мають більше можливостей, ніж сім'я, релігія, навчальні заклади. Сучасні засоби масової комунікації моделюють і стандартизують життя. Унаслідок своєї споживацької природи вони стали дзеркалом далеко не високого рівня духовної, зокрема моральної, культури.

І ще один суттєвий аспект: найактивніші форми розваг сучасної людини (телебачення та інтернет) замінили реальний простір традиційних форм гри на віртуальний простір ігрових майданчиків. Так, Й. Хейзінга вважав, що саме гра завжди була формуючим елементом людської культури. Особливо яскравий ігровий потенціал мають давні традиційні культури, пов'язані з календарними обрядами та святами. Нині ж відроджувані свята з їх неповторною атмосферою радості і духовного піднесення, що допомагають забути прикrostі і неприємності життя, замінюються спрощеними і утилітарними за змістом формами гри. Як слушно зазначає О. Бойко, в Україні на тлі основних автентичних форм культури, що зберігають культурно-історичну пам'ять ігрових і видовищних форм розваг, все більше з'являються такі форми дозвілля, де визначальною рисою є в основному пасивно-споглядальний та емоційно-екзальтований, інформаційно-технологічний та утилітарно-міфологічний характер [3, с. 103]. Головною функцією традиційних свят стають розваги, веселощі, відпочинок. Символічний зміст гри деградує, оскільки свята та обряди досить часто мають формальний характер, служать комерційним або соціально-політичним цілям, не сприяють зростанню духовності сучасних українців.

Висновки. Взагалі-то не можна однозначно оцінювати розваги і розважальну діяльність сучасної людини. Їх сприйняття залежить від багатьох чинників: яке місце розважальність посідає в житті людини, чи не витісняє вона всі види духовної та психічної діяльності, що складає моральний потенціал та ідейний зміст даного поняття? Говорячи про духовні потреби та інтереси сучасної особистості, слід зазначити, що розважальна діяльність, на противагу, наприклад, професійній, стає основною цінністю життя людини.

Розглядаючи розважальну сферу діяльності сучасної особистості, де «грають» заради професійної або соціальної необхідності (наприклад, у спорті є професійні гравці, для яких гра — це робота), ми звернули увагу на більш поширені останнім часом пасивні форми розваг (телебачення та інтернет), в яких зростає роль ігрових елементів.

Ігрові принципи, що виявляються у зазначеній розважальній діяльності сучасної людини, — самореалізація особистості, самовираження через роз-

криття своїх резервних можливостей, самоствердження у процесі конструювання дійсності, одержання задоволення від гри (комп'ютерної та телевізійної), соціальне спілкування у віртуальній реальності — по-різному впливають на особистість. У більшості випадків людина відчуває руйнівний вплив розваг з ігровими елементами на її духовний потенціал.

Істотні зміни в характері сучасної культури гри (індивідуалізація гри, егоїстична настанова індивіда, втрата колективного характеру гри, прагнення особистості простих задовольень, посилення потреби витягувати насолоду з незвичних занять) дозволяють говорити про гедоністичний напрям сучасної культури і розглядати гру як розвагу.

Культура гри знижується за своєю якістю і цінністю, що свідчить про зниження творчого імпульсу в суспільстві та дефіцит духовності. Творчий та ігровий моменти, які б сприяли духовному розвитку особистості, зникають з сучасних розваг. У сучасному суспільстві змінюється характер ігрової взаємодії. Принцип соціального партнерства, притаманний грі, витісняється засобами індивідуалізації. Як наслідок із способу соціалізації особистості гра перетворюється на інструмент соціальної ізоляції та відчуження, що є досить небезпечним для духовної складової здоров'я особистості.

ЛІТЕРАТУРА

1. Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество: опыт социального прогнозирования / Даниэл Белл. – М. : Academia, 1999. – 786 с.
2. Бодриар Ж. Прозрачность зла / Ж. Бодриар. – М. : Добросвет, 2000. – С. 45.
3. Бойко О. П. Культура дозвілля у суспільстві ризику : монографія / О. П. Бойко. – Суми : УАБС НБУ, 2011. – 285 с.
4. Зернецька О. В. Нові засоби масової комунікації (соціокультурний аспект) / О. В. Зернецька. – К. : Наук. думка, 1993. – 130 с.
5. Косюк О. М. Гра – інформація – комунікація: генетичний розтин розважальної продукції електронних мас-медіа : монографія / О. М. Косюк. – Луцьк : Волин. нац. ун-т, 2009. – 231 с.
6. Лалл Дж. Мас-медіа, комунікація, культура: глобальний підхід / Джеймс Лалл ; пер. з англ. ; за ред.: О. Грищенко та Н. Гончаренко. – К. : К. І. С, 2002. – 264 с.
7. Невмержицька О. В. Розважальні програми центральних каналів телебачення України як чинник морального виховання підлітків : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.07 / О. В. Невмержицька ; Херсон. держ. ун-т. – Херсон, 2006. – 20 с.
8. Ортега-і-Гассет Х. Нові симптоми / Х. Ортега-і-Гассет // Читанка з історії філософії : у 6 кн. Кн. 6: Зарубіжна філософія ХХ ст. / за ред. Г. І. Волинки. – К. : Довіра, 1933. – С. 154–159.
9. Ретюнских Л. Т. Философия игры / Л. Т. Ретюнских. – М. : Вуз. книга, 2002. – 162 с.

10. Стратієнко Я. М. Проблема культури свідомості та організації дозвілля молоді в сучасному суспільстві / Я. М. Стратієнко // Зб. наук. пр. Держ. ун-ту управління. – Донецьк : Дон ДУУ. – 2008. – Т. 9, вип. 4 (94), 2008. – С. 466–474.
11. Хейзинга Й. Homo ludens: Статті по історії культури / Йохан Хейзинга. – М. : Прогресс – Традиція, 1977. – 413 с.

ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ В РАЗВЛЕКАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СОВРЕМЕННОГО ЧЕЛОВЕКА

Харитоновна Н. В.

Посвящено філософському осмисленню розважальності в сучасному суспільстві. Показано, як ігрові елементи проявляються в розважальній діяльності людини, і виявлена ступінь впливу розважальних (телебачення, інтернет) на людину.

Ключевые слова: *ігра, розважальність, розважальна діяльність, руйнування особистості.*

ELEMENTS OF PLAY IN THE ENTERTAINING ACTIVITY OF MODERN MAN

Haritonova N. V.

This article is dedicated to philosophical understanding of entertaining in modern society. It demonstrates how the elements of play show themselves in the entertaining activity of a man and displays the degree of influence of entertainments (television, internet) on an individual.

Key words: *play, entertaining, entertaining activity, destruction of an individual.*

