

УДК 796 (091)

ГРА ЯК МІЖДИСЦИПЛІНАРНИЙ ФЕНОМЕН НАУКИ (ФІЛОСОФСЬКИЙ АСПЕКТ)

Володимир Наумчук¹

¹Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка, Тернопіль, Україна, v_i_n_69@ukr.net

<https://doi.org/10.29038/2220-7481-2020-01-36-43>

Анотації

Актуальність. Філософське осмислення гри є важливим аспектом її міждисциплінарних досліджень, який сприяє всебічному й ґрунтовному вивченню цього наукового феномену, уможливує ефективне використання його потенцій у різних сферах життєдіяльності людини. Визнання гри глобальним й універсальним явищем, невід'ємною складовою частиною життя означає, що будь-які перетворення та зміни в життєдіяльності кожної людини прямо чи опосередковано співвідносяться з ігровим чинником. **Мета роботи** – розкрити основні положення філософського напрямку міждисциплінарних досліджень гри. **Методи дослідження** – аналіз, синтез та узагальнення наукової інформації з проблеми дослідження, навчально-методичної літератури й Інтернет-джерел. **Результати роботи.** Логіка пізнання ігрового феномену веде до синтезу наук, котрі його вивчають, формуючи таким чином взаємозв'язаний комплекс наукових уявлень щодо гри як цілісної різноманітної системи. Гра розкриває єдність динамічного зв'язку людини й світу. Вона уможливує зустріч та досягнення іншого співбуття, через яке відбувається пізнання себе. Унікальність ігрового буття зумовлена здатністю людини осмислювати світ, можливістю надавати певний сенс речам, подіям, явищам. Сутність гри становлять правила й порядок, які утворюють ігровий простір. Головним у грі є не сама ігрова ціль чи завдання, а динамічність цього процесу, що визначає шляхи й способи її реалізації. **Висновки.** Гра як міждисциплінарний феномен науки є всеосяжним інтегративним чинником існування людини та пізнання нею навколишнього світу й самої себе. Філософія розглядає гру світоглядною категорією, за допомогою якої формується розуміння природи світу та людської сутності, здійснюється пошук сенсу життя. Гра виступає фундаментальною характеристикою буття, універсальним механізмом реалізації всього сущого, а ігрова діяльність є дієвим способом поєднання свободи та необхідності, безперервного й дискретного, сталого та перемінного. Синтезуючи минуле й майбутнє, відоме з незнайомим, ігровий феномен дає змогу можливе перетворити в реальне.

Ключові слова: гра, міждисциплінарні дослідження, філософський підхід, пізнання, феномен.

Владимир Наумчук. Игра как междисциплинарной феномен науки (философский аспект). Актуальность. Философское осмысление игры является важным аспектом ее междисциплинарных исследований, который способствует всестороннему и обстоятельному изучению этого научного феномена, делает эффективное использование его потенций в различных сферах жизнедеятельности человека. Признание игры глобальным и универсальным явлением, неотъемлемой составляющей жизни означает, что любые преобразования и изменения в жизни каждого человека прямо или косвенно соотносятся с игровым фактором. **Цель работы** – раскрыть основные положения философского направления междисциплинарных исследований игры. **Методы исследования** – анализ, синтез и обобщение научной информации по проблеме исследования, учебно-методической литературы и Интернет-источников. **Результаты работы.** Логика познания игрового феномена ведет к синтезу наук, которые его изучают, формируя таким образом взаимосвязанный комплекс научных представлений об игре как целостной разнообразной системы. Игра раскрывает единство динамической связи человека и мира. Она делает возможными встречу и постижение другого сосуществования, через которое происходит познание себя. Уникальность игрового бытия обусловлена способностью человека осмысливать мир, возможностью предоставлять определенное значение вещам, событиям, явлениям. Суть игры составляют правила и порядок, которые образуют игровое пространство. Главным в игре выступает не сама игровая цель или задача, а динамичность этого процесса, которая определяет пути и способы ее реализации. **Выводы.** Игра как междисциплинарный феномен науки является всеобъемлющим интегративным фактором существования человека и познания окружающего мира и самого себя. Философия рассматривает игру мировоззренческой категорией, с помощью которой формируется понимание природы мира и человеческой сущности, осуществляется поиск смысла жизни. Игра выступает фундаментальной характеристикой бытия, универсальным механизмом реализации всего сущего, а игровая деятельность – действенным способом сочетания свободы и необходимости, непрерывного и дискретного, устойчивого и переменного. Синтезируя прошлое и будущее, известное с незнакомым, игровой феномен позволяет возможное превратить в реальное.

Ключевые слова: игра, междисциплинарные исследования, философский подход, познание, феномен.

Volodymyr Naumchuk. The Game as an Interdisciplinary Phenomenon of Science (Philosophical Aspect). *Topicality of the Research.* The philosophical understanding of the game is an important aspect of its interdisciplinary research. It contributes to the comprehensive and deeper study of this scientific phenomenon, makes it possible to use its potential effectively in various human activity areas. The recognition of the game as a global and universal phenomenon, an integral part of life, means that any transformation and changes in the life of each person are directly or indirectly related to the game factor. *The Purpose of the Research* is to reveal the basic principles of the philosophical direction of interdisciplinary game's studies. *Methods of the Research* are analysis, synthesis of scientific information on the research problem, educational literature and Internet resources. *Research Results.* The logic of the game phenomenon cognition is leading to the synthesis of the sciences, forming an interconnected set of scientific ideas about the game as a coherent, diverse system. The game reveals the unity of the dynamic connection between the human and the world. It makes it possible to meet and grasp another co-existence through cognition of oneself. The uniqueness of the game being is due to the ability of a person to understand the world, the ability to give some meaning to things, events and phenomena. The rules and order, making up the game space, are the essence of the game. The key of the game is not the game goal or task, but the dynamism of this process, that determines the ways of its implementation. *Conclusions.* Game as an interdisciplinary phenomenon of science is a comprehensive integrative factor of the existence of humans' cognition of the world and themselves. Philosophy considers the game as a worldview category, through which the understanding of the nature of the world and human essence is formed, the meaning of life is searched. The game is a fundamental characteristic of being, a universal mechanism for the realization of all things, and game activity is an effective way of combining freedom and necessity, continuous and discrete, constant and variable. Synthesizing the past and the future, known and strange, the game phenomenon makes it possible to turn probability into reality.

Key words: game, interdisciplinary research, philosophical approach, cognition, phenomenon.

Вступ. Вивчення природи й суспільства неможливе без філософського осмислення ігрового феномену, у численних формах якого виявляється й осягається сутність людини. Гра охоплює всі аспекти життєдіяльності людини, її свідомість, волю, думки та почуття. Вона визначає орієнтири й смисли існування людини, відкриває шлях до свободи, пізнання та творчості, надає оптимізму, емоційної насиченості й внутрішніх сил для подолання труднощів і перешкод, сприяє розкриттю індивідуальності.

Визнання гри глобальним й універсальним явищем, невід'ємною складовою частиною життя означає, що будь-які перетворення та зміни в життєдіяльності кожної людини прямо чи опосередковано співвідносяться з ігровим чинником. Подальший розвиток людства й надалі актуалізуватиме потребу суспільства та окремої особистості в належному регулюванні цих процесів.

Логіка теперішніх досліджень зумовлює синтез різних наук, формування наукового розуміння та сприйняття гри як феномену. Міждисциплінарний характер досліджень відображає загальну тенденцію сучасної науки, посилення інтегративних процесів, взаємний вплив і проникнення різних галузей знань у процес вивчення гри. При цьому жодна наука, окрім філософії, не спроможна дослідити проблему гри в її методологічному значенні. Антропология, психология, педагогика, соціология, біология, математика та інші наукові дисципліни накопичили різноманітний і значний за обсягом теоретичний та практичний матеріал, що потребує філософського узагальнення й концептуального осмислення. І якщо кожна з наукових дисциплін, що вивчає ігровий феномен, поглиблює та розширює знання щодо цього складного та багатоаспектного явища, то його філософське обґрунтування передбачає вивчення різних форм пізнавальної діяльності й може виступати загальною методологічною основою різнобічних досліджень ігрових проявів.

На сьогодні значення розробки проблеми гри не викликає сумніву, проте у філософському просторі вона ще не посіла належного місця. За висловом Н. Т. Казакової (1999), «складається враження, що філософи уникають рефлексії самого загадкового феномену, що сягає своїми коріннями глибин буття та відіграє роль домінанти всього наявного у світі» (с. 3). На теоретичному й практичному рівні потребує належного виконання завдання опису та вивчення гри в суспільстві як єдиного самототожного феномену, що покладений в основу людського життя й соціальних змін (Барабанов, 2005). Залишаються відкритими питання впливу гри на чинники, які зумовлюють розвиток особистості (Наумчук, 2015). За твердженням А. Королькової (2010), «гра більше не відповідає завданню цілісного розкриття сил і здібностей людини, перетворившись на форму маніпуляції й симуляції» (с. 3). Вона трансформувалася в ігрову залежність, утративши своє споконвічне призначення – повертати людину до її цілісної природи. А для того щоб людина могла адекватно реалізувати свій ігровий імпульс, вона повинна навчитися відрізняти справжню гру від її ілюзії. Адже довільне й непродумане використання ігрового чинника доволі часто призводить на практиці до малоконтрольованих процесів та неочікуваних результатів.

Характерною ознакою для досліджень гри постає міждисциплінарність, що свідчить про універсальність ігрового феномену. Водночас проблемні ситуації, які виникають на шляху нескінченного процесу пізнання, постійно ускладнюються. Саме тому спроби з'ясувати сутність гри в якомусь одному вимірі приречені на поразку. Л. Мацко та І. Головашенко (2012) підкреслюють, що «універсальність гри потребує вивчення науковими дисциплінами її різних аспектів на основі вивчення тих сутнісних характеристик, які виступають у єдності, по-своєму відбиваються в дослідженні залежно від специфіки теоретичного підходу» (с. 2).

Мета дослідження – розкрити основні положення філософського напрямку міждисциплінарних досліджень гри.

Матеріал і методи дослідження. Для досягнення поставленої мети використано комплекс взаємопов'язаних методів, а саме: аналіз, синтез й узагальнення наукової інформації з проблеми дослідження, навчально-методичної літератури та Інтернет-джерел.

Результати дослідження. На сьогодні гра стала предметом дослідження практично всіх наук. Поліфункціональність і багатоаспектність гри, варіативність використання її потенціалу в різних сферах життєдіяльності людини зумовили різноманіття наукових підходів до вивчення ігрового феномену. Представники різних наукових дисциплін із відповідних для них позицій визначають та інтерпретують гру, пов'язуючи її зі змістом конкретних напрямів наукового пошуку, їхніми цілями й завданнями. При цьому сучасні дослідження характеризуються необхідною взаємодією різних наукових галузей, яка передбачає співпрацю двох і більше дисциплін. Така міждисциплінарна взаємодія є, з одного боку, результатом розвитку тієї чи іншої галузі знань, що вимагає вироблення нових підходів у дослідженні феномену гри, а з іншого – виступає ефективним шляхом вивчення цієї комплексної проблеми. Вона може змінюватися «від простого обміну ідеями до взаємної інтеграції цілих концепцій, методології, процедур, епістемології, термінології, даних організації дослідницької та освітньої діяльності» (Студенников, 1995, с. 51). Сам факт існування значної кількості філософських, культурологічних, біологічних, психологічних, педагогічних та інших теорій і концепцій гри, що виникли в процесі розвитку цивілізації, свідчить про постійну потребу ґрунтовного й усебічного вивчення ігрового феномену, яка зумовлює міждисциплінарні дослідження цього складного явища.

Із погляду філософії різноманітні науки діють не поза нею, як щось самостійне та стороннє, а всередині її. Сукупність наук формує філософію й за своєю сутністю включені в неї. Як підкреслює Б. Соколов (1998), «філософія може об'єднувати та об'єднує різні галузі знання в загальному просторі буття, оскільки найістотніше в науках належить і використовується філософією» (с. 211). Водночас кожна окрема наука у ході методичного обґрунтування свого вихідного проекту дробиться на певні сфери дослідження. На думку М. Гайдеггера (1993а), «таке дроблення (спеціалізація) жодним чином не є просто фатальним побічним наслідком зростаючої незорості результатів дослідження. Воно не неминуче зло, а сутнісна необхідність науки як дослідження» (с. 46). Розмежування на окремі галузі не лише не відриває одну науку від іншої, а й створює суміжні області з динамічною взаємодією різних дисциплін, що визначають нові актуальні проблеми. Спеціалізація виступає не продуктом, а основою прогресу будь-якого дослідження.

Передбачаючи бурхливий розвиток наукових дисциплін, які вивчають взаємозв'язок людини й природи, В. Вернадський майже століття тому прийшов до висновку, що цей процес визначатиме не об'єднання вчених за науками, а їх консолідацію навколо проблем. Адже межі й можливості окремої науки «не можуть точно встановлювати сферу наукової думки дослідника, точно характеризувати його наукову роботу. Проблеми, які його займають, усе частіше не вкладаються у рамки окремої, певної, сформованої науки» (Вернадський, 1936–1938).

На сучасному етапі свого розвитку наука як складноорганізована система демонструє тенденції до єдності, до встановлення гармонійного поєднання в інтегративне ціле окремих частин, які є ієрархічно організованими, різновіковими й мають неоднаковий темп еволюції. Процес вивчення спільного об'єкта дослідження різними науковими дисциплінами характеризується їх взаємозумовленістю, взаємовпливом, взаємопроникненням. У різних галузях науки прагнення до єдності знаходить свій прояв у синтезі фундаментальних фізичних взаємодій і вираженні їх у єдиній теорії, у взаємопроникненні різних дисциплін, в інтеграції науки й культури. За висловом О. Палагіна та О. Кургаєва (2009), «усяке міждисциплінарне дослідження полягає у виявленні нових відношень між поняттями вихідних дисциплін, у встановленні нової системи законів, що їх пов'язують, і синтезі прагматики розв'язання нових, дедалі складніших завдань» (с. 15).

Відповідно логіка наукового пізнання ігрового феномену веде до синтезу наук, що його вивчають, формуючи таким чином взаємозв'язаний комплекс наукових уявлень щодо гри як цілісної різноманітної системи. При цьому кожна з наукових дисциплін поглиблює й розширює уявлення про це багатогранне явище, доповнює його специфічними компонентами знань, особливими відкриттями та новаціями. К. Поппер (1983) зазначає, що прагнення єдності знання при максимальній широті охоплення реальності зумовлене єдністю світу, на відображення якого це знання в науці спрямоване, а зростання змістовності – безперервне проникненням науки в глибинну сутність нашої дійсності, що визначає чимраз адекватнішу й досконалішу її модель.

Із погляду фізичної культури й спорту як пріоритетного напрямку гуманізації суспільства доцільно виокремити декілька методологічних позицій – загальні засади, через інтегративні властивості яких забезпечується цілісне функціонування та розвиток різних галузей науки, зумовлюючи філософський, культурологічний, біологічний, психологічний та педагогічний підходи до пізнання ігрового феномену.

Постійний інтерес філософії до гри зумовлений всеосяжною проблемою «людина–світ». Формування єдиної картини світу, синтез різноманітних знань потребують належного обґрунтування фундаментальних характеристик людського життя. А гра як символ світу в очах людини істотно визначає її буття. Ігровий феномен пов'язує навколишню дійсність людини в єдине ціле. Він об'єднує в собі свідомість, світогляд, діяльність людини та уможливує її повноцінне існування, реалізацію здібностей і задоволення потреб.

У філософських поглядах Н. Гартмана буття світу постає складною ієрархічною структурою з численними рівнями, пластами та категоріями. Кожен елемент світу є «сутне як сутне» й існує сам по собі. Для людини світ визначається сутнім, яке усвідомлене її думками, переживаннями й почуттями. Сутність та буттєву значущість світ набуває лише завдяки діям свідомості. Людина може розмірковувати про будь-який інший світ, подумки перебувати в ньому, відчувати та оцінювати його, але вона не може жити й діяти в такому світі, який для неї не має ніякого сенсу. Через гру світ, у якому живе людина, стає для неї світом її предметів.

За твердженням німецького філософа, гра виступає одним зі способів існування буття: «грає означає є». Гра пов'язується з радістю та задоволенням і є протилежністю серйозного, прекрасною й осмислювальною «розкішшою в житті». Існує гра між розумінням та силою уяви, дійсністю й інтуїцією, чуттєвістю й мисленням. Дотримуючись зрозумілих правил, людина в грі «вступає у світ фантазії, виходячи за межі реального». Тут діє свідомість, яка є надзвичайно творчою та спорідненою до естетичної. На відміну від сфер життєвої актуальності, де створюється щось реальне, творча сила людини проявляється у своїй найвищій формі, там, де формуються можливості для процесу її прояву. Як в естетичній формі творчості не потрібно здійснювати те, що створюється у видимості, так і не все, що можливе в грі, обов'язково реалізується в житті. Гра, як і художнє зображення, рухається шляхом «зняття дійсності». Це і є, на думку Н. Гартмана, велика, єдина своєрідна свобода. Гра переростає рамки особистої установки суб'єкта й визначає творче ставлення до дійсності. При цьому філософ звертає увагу на те, що «позбавлення характеру дійсності не призводить ні до якого відсторонення від реального життя, що, навпаки, від цієї перебуваючої в недійсній творчості тягнуться в реальне життя нитки найтоншої детермінації, і до того ж саме в життя широкого плану, в історичне життя» (Гартман, 2004, с. 634).

Гра набуває онтологічного статусу й символізує відношення буття та небуття, буття й свідомості, явища та сутності. Із самого початку гра за характером буття споріднена з відношенням явища, межі якого аж ніяк не вказують на припинення існування останнього, а означає лише те, що тут більше не проявляється зміст іншого роду. Про це свідчить уже саме висловлювання «чиста гра форми». Гра буття підносить себе через людську гру, світ якої є чимось більшим, ніж самовираження людини. У цьому контексті йдеться здебільшого не про реальність, а «виключно про розгортання суверенної форми на матеріалі, який ця форма закріплює. Реальність у цьому випадку є другорядною справою й простягається лише настільки, наскільки поширюється матеріал» (Гартман, 2004, с. 464).

Ідеальне відтворення реальності здійснюється пізнавальним суб'єктом за допомогою мови, яка, на переконання Л. Вітгенштейна, є провідним способом зв'язку людини з навколишнім світом. У світоглядній концепції австрійського філософа світ людини визначається як світ її мови, а проблема дійсності, наявності людського світу, його існування, буття ґрунтовно пов'язується з мовним відношенням. Мова розглядається не просто засобом вираження думок або системою лінгвістичних знаків, що використовуються в процесі пізнання та комунікації, а визнається суверенною формою розгортання духу й виступає як самостійне буття. Л. Вітгенштейн вважає, що осмислення функціо-

нування мови може бути узагальнено до розуміння людської діяльності в цілому. Значення знака, точність його вживання, а отже, і правильність будь-якої людської дії передбачає її розуміння. На практиці зовнішні аспекти поведінки та внутрішнє розуміння дії тісно взаємопов'язані й проявляються один через одного. Очевидними взірцями мовної практики, динамічної єдності думок, слів і дій мислитель вважає мовні ігри, які представляють «увесь процес уживання слів у мові» (Вітгенштейн, 1994, с. 83).

За словом Л. Вітгенштейна (1994), «термін «мовна гра» покликаний підкреслити, що говорити на мові – компонент діяльності або форма життя» (с. 90). Він указує на можливість вільного використання одних і тих самих лексичних одиниць у різних значеннях. Будь-яка мовна гра має свої власні правила, які й визначають конкретне значення слова. Розуміння в розмові досягається тим, якою мірою кожен учасник діалогу опанував правила мовної гри та включений у неї. Існує безліч мовних ігор, що зумовлено змістовним багатством людської діяльності та комунікації. Їхніми характерними особливостями є самостійність, самодостатність, самобутність, автономність і незалежність. Усе розмаїття мовних ігор становить повсякденний контекст буття людини, створює основу для її діянь та вчинків.

На думку М. Гайдеггера (2003), «буття дефініторно не виводиться з вищих понять і не може бути представленою через нижчі» (с. 10). Воно дано не свідомості, а людській екзистенції. У творчості німецького філософа буття розглядається як глибинна, неосяжна, таємнича сутність, що прокладає нескінченний шлях до істини. При цьому «саме буття зісковзує у свою істину. Воно ховається всередину її, і укриваючись, приховує само себе», запрошуючи таким чином людину пограти з ним (Гайдеггер, 1993а, с. 214).

Оскільки буття має невизначений характер, людина вільна в розбудові власного життя. Людина, яка вибрала свободу, стає відповідальною за свій світ і, перебуваючи всередині буття, затверджує його, тим самим стверджуючи саму себе. За допомогою гри, яка ототожнюється зі свободою, людина творить своє буття, відкриває йому себе. Гра дає змогу вийти з буденності до іншої сфери діяльності, яка має власну спрямованість. Ігрова діяльність відрізняється від повсякденного життя, адже людина завжди розуміє: грає вона чи ні. Гра уможливує зустріч та осягнення іншого співбуття, через яке відбувається пізнання себе.

У філософії М. Гайдеггера гра постає практикою розгортання буття, концентрацією значущих орієнтирів для істинного існування людини, набуття нею свободи, завдяки чому здійснюється історія самого буття. Використовуючи вказані положення, Г.-Г. Гадамер спрямовує свій герменевтичний проект на онтологічну інтерпретацію гри, яка розкриває єдність динамічного зв'язку людини й світу. Спосіб існування гри він ототожнює із саморепрезентацією – універсальним аспектом буття природи, зазначаючи, що «саморепрезентація гри діє таким чином, що той, хто грає, одночасно приходить до власної саморепрезентації, репрезентуючи у той же час саму гру» (Гадамер, 1988, с. 154). При цьому суб'єктом гри виступає не гравець, через якого вона досягає свого втілення, а вона сама, визначаючи тим самим «примат гри щодо свідомості гравця».

Гра як непередбачувана імпровізація є принципово неповторною. Їй притаманний характер творіння. Чарівність гри, її підкорювальний вплив полягає в тому, що вона захоплює гравця та оволодіває ним. Вона виявляє те, що є. В ігровому процесі проявляється й розкривається те, що в інших умовах завжди ховається та вислизає. І якщо гра володіє своєю власною сутністю, незалежно від свідомості тих, хто грає, то сенс гри вбачається Г.-Г. Гадамером у ній самій, пов'язуючись із пізнанням та творчістю.

Будь-яка гра – це становлення стану гри. Її сутність складають правила й порядок, які утворюють ігровий простір. Головним у грі виступає не сама ігрова ціль чи завдання, а динамічність цього процесу, що визначає шляхи та способи її реалізації. Відповідно, справжньою метою гри визнається не її досягнення, а порядок і структура ігрового руху. Через перетворення в структуру гра набуває свого завершення, досягає ідеальності та стає мистецтвом. У поглядах Г.-Г. Гадамера перетворення – це звільнення, повернення в істинне буття. Перетворення в структуру передбачає, що «щось стає іншим відразу й цілісно та що це інше, що існує як перетворене, є його справжнє буття, порівняно з яким, його попереднє буття незначуще» (Гадамер, 1988, с. 158). Воно набуває повного смислу в радості пізнання.

На необхідність структурного аналізу ігрового феномену вказує також і Е. Фінк. Зв'язок людини зі світом у грі не лише дає підставу розглядати гру як символ світу в очах людини, але й потребує вивчення першооснови – того своєрідного місця, яке займає гра в житті людини. За твердженням мислителя, «філософська антропологія зобов'язана вийти за межі емпіричного розуміння гри й

розробити концепцію принципової структури, буттєвого устрою та іманентного буттєвого розуміння гри» (Фінк, 2017, с. 352).

У філософських поглядах Е. Фінка гра виступає винятковою можливістю буття людини, фундаментальною особливістю її існування. Унікальність ігрового буття зумовлена здатністю людини осмислювати світ, можливістю надавати певний сенс речам, подіям, явищам. Поряд зі смертю, працею, владою та любов'ю гра визначається основним феноменом буття, екзистенціалом людини. Вона відображає в собі всі базисні характеристики існування людини, які сплетені між собою, у тому числі й саму себе, що й надає їй, на думку німецького філософа, особливому статусу. «Гра охоплює й осягає всі інші феномени, представляє їх у незвичному елементі уявного та тим самим надає людському буттю можливості самопрезентації й самопоглядання в дзеркалі чистої видимості» (Фінк, 2017, с. 338).

Гра самодостатня. Завдяки своїй харизматичній чарівності, налаштованій на веселий лад натхненності та захоплюючій силі, вона не протистоїть гравцю, а втягує його в себе. На переконання Е. Фінка, гра завжди перебуває у сфері свідомості людини. Вона досягає таких самих результатів, що й рефлексія. Проте робить це простіше, виразніше та з наочною ясністю. Розміщуючи перед собою буття й унаочнюючи його в дзеркалі уявної видимості, ігрова діяльність дарує відчуття щастя. Вона підводить людину до саморозуміння, допомагає їй наблизити себе до сукупного цілого буття й водночас виокремити себе від інших царин суцього. «Адже гра є дією, практикою спілкування з уявним. У людській грі наше буття дієво відображається в самому собі, ми показуємо собі, чим і як ми є» (Фінк, 2017, с. 384).

Ігровий процес не може бути завершеним, оскільки він розглядається як здатність пізнавати й перетворювати світ, як форма вираження свідомості людини, що невпинно розгортається. Гра розкриває змістовне наповнення навколишньої дійсності, розширює межі буття людини. Стимулюючи активність суб'єкта, підвищуючи рівень його свободи, гра долає однаковість, руйнує сталі наявні форми дій і створює безліч різноманітних їх комбінацій, схем, планів і припущень. В ігровій діяльності акумулюється накопичений соціальний досвід, крізь призму якого людина осмислює, оцінює, переживає, зводить у цілісність різні процеси та факти, формується й апробується система ціннісних орієнтирів.

Дискусія. Міждисциплінарні дослідження феномену гри зумовлені взаємозв'язками різних сторін фізичного й духовного життя людини та суспільства. Міждисциплінарність відображає багатомірність взаємодії різних наукових галузей, складність її змістових і функціональних виявів. Активний міждисциплінарний діалог передбачає обіг загальних понять та термінів у спільному дослідженні гри. Для повної характеристики цього наукового напряму, окрім терміна «міждисциплінарність», використовуються ще такі поняття, як інтер-, крос-, мульти-, полі-, мета-, трансдисциплінарність й ін. Указані лексеми є близькими, але не тотожними. Зокрема, кросдисциплінарність пов'язується з дослідженнями, проведеними всередині однієї дисципліни на засадах іншої з утворенням нового способу розуміння ігрового феномену. Ідеї уніфікованого знання охоплює інтердисциплінарність, яка зосереджує увагу на зв'язках і взаєминах між різними дисциплінами, що вивчають спільний об'єкт. Зі свого боку, мультидисциплінарність вимагає чіткого розмежування функцій та сфер дослідження гри різними дисциплінами з подальшим аналітичним синтезом і загальними висновками. На думку О. Князевої (2011), полідисциплінарні дослідження характеризуються одночасним вивченням об'єкта з різних сторін декількома науковими дисциплінами, а трансдисциплінарні – передбачають вихід за межі конкретних дисциплін і спрямовані на запобігання процесам, що призводять до значного зростання фрагментації та роздрібнення знань.

Указані терміни відображають стан співпраці, взаємного наближення й інтегративних процесів, підкреслюють проблемно-орієнтований характер досліджень, що уможливує перенесення методів з однієї дисципліни в іншу. Вони характеризують процеси сполучення різних дисциплінарних знань, поєднання останніх із діяльністю, а також фундаментального й прикладного, традиційного та інноваційного. Вивчення феномену гри через міждисциплінарну взаємодію дає змогу долати вузьку спеціалізацію та певну замкнутість наукових дисциплін, забезпечуючи разом із тим їх подальший розвиток. Ця взаємодія спрямована на формування нових підходів у дослідженні ігрового феномену, вироблення доцільних й актуальних рішень щодо проблеми гри.

Факт тотального розповсюдження ігрового феномену свідчить про те, що гра є такою характеристикою буття людини, без якої неможливе розуміння її сутності та розвитку як особистості. Багатоаспектний прояв феномену гри в бутті людини й суспільства, проникнення його в усі сфери

життєдіяльності дає змогу кожній особистості вчитися відповідати не лише одному, навіть най-досконалішому проекту чи взірцю, а безлічі можливостей.

Висновки. Сутність міждисциплінарних досліджень визначають відношення між різноманітними системами наукових знань, які відображають складність їх змістових і функціональних виявів, стан співпраці, взаємного наближення та інтеграції. Вони характеризують процеси сполучення різних наукових знань, поєднання останніх із діяльністю, а також фундаментального й прикладного, традиційного та інноваційного. Філософське осмислення гри є важливим аспектом її міждисциплінарних досліджень, який сприяє всебічному й ґрунтовному вивченню цього наукового феномену, уможливорює ефективне використання його потенцій у різних сферах життєдіяльності людини.

Філософія розглядає гру як світоглядну категорію, за допомогою якої формується розуміння природи світу та людської сутності, здійснюється пошук сенсу життя. Гра є фундаментальною характеристикою буття, універсальним механізмом реалізації всього сущого. Ігрова діяльність виступає дієвим способом поєднання свободи й необхідності, безперервного та дискретного, сталого й перемінного. Вона з'єднує та інтегрує періоди, стани, позиції, які суперечливі або заперечують один одного, синтезує вже відоме з новим, незнайомим, попереднє – з наступним. Ігровий феномен об'єднує минуле й майбутнє, поєднує їх за допомогою специфічної діяльності. Він дає змогу перетворити можливе в реальне. Саме в процесі гри розкривається складність і невичерпність світу, багатогранність можливостей людини щодо встановлення взаємозв'язків із ним. Отже, гра як міждисциплінарний феномен науки постає всеосяжним інтегративним чинником існування людини й пізнання нею навколишнього світу та самої себе.

Джерела та література

1. Барабанов А. С. Социально-философский аспект феномена игры в обществе: автореф. дис. ...канд. философ. наук: 09.00.01. Чебоксары, 2005. 24 с.
2. Вернадский В. И. Научная мысль как планетное явление. URL: <http://vernadsky.lib.ru/e-texts/archive/thought.html> (дата звернення 29.11.2019).
3. Витгенштейн Л. Философские работы. Ч. I. / пер. с нем. М. С. Козловой, Ю. А. Асеева. Москва: Гнозис, 1994. 612 с.
4. Гадамер Х.-Г. Истина и метод: основы философской герменевтики. Москва: Прогресс, 1988. 704 с.
5. Гартман Н. Эстетика / пер. з нем. Т. С. Батищевой, А. В. Дерюгиной, Е. В. Касьяновой, М. К. Мамардашвили. Киев: Ника-Центр, 2004. 640 с.
6. Казакова Н. Т. Феномен игры в философии: методологический анализ: автореф. дис. ...д-ра философ. наук: 09.00.01. Иркутск, 1999. 40 с.
7. Князева Е. Н. Трансдисциплинарные стратегии исследований. *Вестник Томского государственного педагогического университета*. Томск, 2011. № 10 (112). С. 193–201. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/transdisciplinarnye-strategii-issledovaniy> (дата обращения 29.11.2019).
8. Мацко Л. А., Головащенко І. О. Філософія та психологія гри: game over? (онтологічний аспект гри). *Знання. Освіта. Освіченість*: матеріали І Міжнар. наук. практ. конф. (Вінниця, 25–27 верес. 2012). Вінниця, 2012. URL: <http://conf.vntu.edu.ua/znanosv/2012/txt/matsko.pdf> (дата звернення 29.11.2019).
9. Наумчук В. І. Використання педагогічних можливостей гри у процесі становлення особистості. *Вісник Кам'янець-Подільського національного університету ім. І. Огієнка. Фізичне виховання, спорт і здоров'я людини*. Кам'янець-Подільський, 2015. Вип. 8. С. 246–254. <https://doi.org/10.32626/2309-8082.2015-0>
10. Палагін О., Кургаєв О. Міждисциплінарні наукові дослідження: оптимізація системно-інформаційної підтримки. *Вісник НАН України*. Київ, 2009. № 3. С. 14–25. URL: <http://visnyk-nanu.org.ua/uk/node/2033> (дата звернення 29.11.2019).
11. Поппер К. Логика и рост научного знания. *Избранные работы* / пер. с англ. Москва: Прогресс, 1983. 606 с.
12. Соколов Б. Г. Герменевтика метафизики. Санкт-Петербург, 1998. 224 с.
13. Студенников И. В. О междисциплинарных исследованиях: к вопросу о содержании понятия. *Записки исторического факультета*. Одесса, 1995. Вып. 1. С. 46–66. URL: <http://zif.onu.edu.ua/article/viewFile/63557/59016> (дата обращения 29.11.2019).
14. Финк Е. Основныe феномены человеческого бытия / пер. с нем. А. В. Гараджа, Л. Ю. Фуксон. Москва: Канон + РООИ «Реабилитация», 2017. 432 с.
15. Хайдеггер М. Время и бытие: статьи и выступления. Москва, 1993а. 447 с.
16. Хайдеггер М. Работы и размышления разных лет. Москва, 1993b, 464 с.
17. Хайдеггер М. Время и бытие. Харьков, 2003. 503 с.

References

1. Varabanov, A. S. (2005). Sotsialno-filosofskiy aspekt fenomena igry v obshchestve: avtoref. diss. ...kand. filosof. nauk: 09.00.01. Cheboksary, 2005, 24.

2. Vernadskiy, V. I. (2019). Nauchnaya mysl kak planetnoye yavleniye. URL: <http://vernadsky.lib.ru/e-texts/archive/thought.html> (data zvernennya 29.11.2019).
3. Vitgenshteyn, L. (1994). *Filosofskiye raboty. Chast I.* / per. s nem. M. S. Kozlovoy. Yu. A. Aseyeva. Moskva: Gnozis, 1994, 612.
4. Gadamer, Kh.-G. (1988). *Istina i metod: osnovy filosofskoy hermenevtiki.* Moskva: Progress, 1988, 704.
5. Gartman, N. (2004). *Estetika* / per. z nem. T. S. Batishchevoy. A. V. Deryuginoy. E. V. Kasianovoy. M. K. Marmardashvili. Kiyev: Nika-Tsentr, 2004, 640.
6. Kazakova, N. T. (1999). Fenomen igry v filosofii: metodologicheskyy analiz: avtoref. diss. ...d-ra filosof. nauk: 09.00.01. Irkutsk. 1999. 40.
7. Knyazeva, E. N. (2011). Transdistsiplinarnyye strategii issledovaniy. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta.* Tomsk, 2011, № 10 (112), 193–201. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/transdistsiplinarnyye-strategii-issledovaniy>
8. Matsko, L. A., Holovashenko, I. O. (2012). Filosofii ta psykholohiia hry: game over? (ontolohichniy aspekt hry). *Znannia. Osvita. Osvichenist: Materialy I Mizhnar. nauk. prakt. konf. (Vinnytsia, 25–27 veres. 2012).* Vinnytsia, 2012. URL: <http://conf.vntu.edu.ua/znanosv/2012/txt/matsko.pdf>
9. Naumchuk, V. I. (2015). Vykorystannia pedahohichnykh mozhlyvostei hry u protsesi stanovlennia osobystosti. *Visnyk Kamianets-Podilskoho natsionalnoho universytetu im. I. Ohiiienka. Fizychnye vykhovannia, sport i zdorovia liudyny.* Kamianets-Podilskyyi, 2015, Vyp. 8, 246–254. <https://doi.org/10.32626/2309-8082.2015-0>
10. Palahin, O., Kurhaiev, O. (2009). Mizhdystsyplinarni naukovy doslidzhennia: optymizatsiia systemno-informatsiinoi pidtrymky. *Visnyk NAN Ukrainy.* Kyiv, 2009, № 3, 14–25. URL: <http://visnyk-nanu.org.ua/uk/node/2033>
11. Popper, K. (1983). *Logika i rost nauchnogo znaniya. Izbrannyye raboty* / per. s angl. Moskva: Progress, 1983, 606.
12. Sokolov, B. G. (1998). *Germenevtika metafiziki.* Sankt-Peterburg, 1998, 224.
13. Studennikov, I. V. (1995). O mezhdistsiplinarnykh issledovaniyakh: k voprosu o sodержanii ponyatiya. *Zapiski istoricheskogo fakulteta.* Odessa, 1995, Vyp. 1, 46–66. URL: <http://zif.onu.edu.ua/article/viewFile/63557/59016>
14. Fink, E. (2017). *Osnovnyye fenomeny chelovecheskogo bytiya* / per. s nem. A. V. Garadzha. L. Yu. Fukson. Moskva: Kanon + ROOI «Reabilitatsiya», 2017, 432.
15. Khaydegger, M. (1993). *Vremya i bytiye: Stati i vystupleniya.* Moskva, 1993a, 447.
16. Khaydegger, M. (1993). *Raboty i razmyshleniya raznykh let.* Moskva, 1993b, 464.
17. Khaydegger, M. (2003). *Vremya i bytiye.* Kharkov, 2003, 503.

Стаття надійшла до редакції 20.02.2020 р.