

## **ЛІТЕРАТУРА**

1. Ukraine: Digital resilience in a time of war. URL: <http://www.brookings.edu/articles/ukraine-digital-resilience-in-a-time-of-war/>
2. UNHCR. AI and Refugee Integration: Opportunities and Risks (2022). URL: <https://aiforgood.itu.int/about-ai-for-good/un-ai-actions/unhcr/>
3. ICRC. Artificial Intelligence and Humanitarian Action: A Review (2023) URL: <http://international-review.icrc.org/articles/ai-and-machine-learning-in-armed-conflict-a-human-centred-approach-913>
4. How learning and employment records shape access to quality education and jobs URL: [https://www.brookings.edu/wp-content/uploads/2022/12/WEB\\_Report\\_Going-digital\\_FINAL122022.pdf](https://www.brookings.edu/wp-content/uploads/2022/12/WEB_Report_Going-digital_FINAL122022.pdf)

**Ганна СКАСКІВ**

*Асистент кафедри інформатики та методики її навчання,  
здобувачка третього (освітньо-наукового) рівня вищої освіти,  
Тернопільський національний педагогічний університет  
імені Володимира Гнатюка,  
Тернопіль, Україна  
skaskiv@fizmat.tnpu.edu.ua*

## **ФІЛОСОФІЯ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В КОНТЕКСТІ ПРИЧИННО-НАСЛІДКОВИХ ЗВ'ЯЗКІВ РОЗВИТКУ ЦИФРОВОГО ПРОСТОРУ**

Філософське осмислення ігрової діяльності є важливим чинником у визначенні причинно-наслідкових зв'язків у дослідження комп'ютеризованого освітнього простору та активного впровадження цифрових технологій у процес професійної підготовки майбутніх учителів. Дослідження гри як наукового феномену в контексті розвитку філософської думки різних епох дає підстави до ґрунтовного вивчення та впровадження елементів ігрових технологій у різні сфери життя, зокрема й в освітню.

Філософські роздуми щодо гри викладали у своїх працях мислителі античності, перші спроби філософського аналізу гри у працях Геракліта з Ефеса та Піфагора, ігрову діяльність як прояв філософської проблеми описували у своїх трактатах Сократ, Платон та Аристотель. Однак вони не виділяли гру як окремий філософський напрямок, а розглядали її в контексті вивчення людології [1]. Давньогрецькі філософи намагалися використати гру, щоб пояснити особливості будови космосу, теорій буття та частин всесвіту.

Так Платон особливого значення надавав дослідження простору ігрової діяльності, поєднував ігрове сприйняття речей з вихованням,

аналізував протистояння між ідеальним та реальним, трактуючи гру як «живу мудрість» гра у нього частково ототожнювалась з життям, поєднуючи «світ ідей зі світом чуттєво сприйманих речей» [5].

Аристотель у своїх працях значну увагу приділяв соціальним аспектам гри, впливу ігрової діяльності на формування поведінки людини, можливість осмислення буття та космосу.

Окреме значення філософському осмисленню особливостей ігрової діяльності приділяли утопісти. Зокрема, Томас Мор розглядав гру як спосіб пізнати щастя, але акцентував увагу на тому, що ігрова діяльність корисна тільки тоді, коли спрямована на виховання людини, формування у неї чеснот та цінностей. А Т. Кампанелла трактував гру вже як освітню компоненту, пропонуючи її як один із принципів навчання дітей, що особливо актуально й у наш час, коли наскрізною стає лінія ігрофікації та діджиталізації освітнього простору.

Кант гру трактує як «корелят суб'єктивності та єдино можливої основи існування «трансцендентальної естетики» [2]. У філософській системі Канта саме ігрова діяльність забезпечує людині можливість пізнання природи, є основою для розуміння прекрасного та величного, а сама гра трактується як прояв свободи особистості.

Особливого статусу дослідження феномену ігрової діяльності та окремих компонентів гри набуває у теологічних розвідках та працях з царини психології, педагогіки, математики та економіки. Окремі складові ігрової діяльності описували у своїх працях Г. Гессе, Ф. Шиллер, Е. Берн, Л. Вітгенштайн, М. Бахтін.

Однак найактивніше дослідження філософського осмислення значення ігрової діяльності пов'язане з філософією ХХ століття, зокрема з напрямками естетичного освоєння дійсності та аналізу поняття ірраціонального. Найвідомішу з ігрових концепцій даного періоду запропонував Й. Гейзинга у праці «*Homo ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури*». Він розглядає гру як один з ключових видів естетичного пізнання, що сприяє утворенню суспільних груп. За Гейзингом визначаємо як в ігрових формах реалізуються такі «види культурної діяльності, як-от змагання, правосуддя, війна, пізнання, поезія, філософія, мистецтво» [3, с. 10-25].

Ще один погляд на ігрову діяльність розглядає Г. Гессе, аналізує культурологічно-філософську проблематику гри. Він виділяє для кожного різновиду свої правила гри – «це мова знаків і граматики гри, є певним різновидом високорозвинутої таємної мови, в якій беруть участь різноманітні науки і мистецтва, найперше математика і музика»[4]. Гессе

трактує гру як систему, що має свої цінності, зміст, може виражати зміст і висновки багатьох наук.

Філософські аспекти ігрової діяльності досліджували також українські науковці Я. Білик, К. Сігов, Т. Лисоколенко, В. Наумчук, О. Андрієнко, І. Головашенко, Л. Мацко та інші. Визначаючи ігровий вид діяльності людини окремою формою спілкування та взаємодії, особливо на сучасному етапі розвитку цифрових технологій, що не тільки накопичує соціальний досвід, а й впливає на формування ціннісних орієнтирів, сприяє адаптації до швидкоплинних умов дійсності [4].

Аналіз філософського осмислення ігрової діяльності в контексті причинно-наслідкових зв'язків розвитку сучасного цифрового суспільства є важливим чинником для подальшого дослідження специфіки використання ігрових технологій у професійній діяльності майбутнього вчителя. Адже такий підхід допомагає ґрунтовно вивчити та дослідити розвиток та вплив ігрової діяльності на формування теоретичних знань та практичного досвіду в різних сферах життєдіяльності людини. Оскільки філософія розглядає категорію гри як складову для розуміння буття, природи, пошук сенсу життя, формування особистості. Ігрова діяльність в такому контексті виступає універсальним механізмом для розумного впровадження та використання в освітньому процесі сучасних цифрових технологій, поєднання інновацій з феноменальними ідеями різних епох філософів, їх досвідом. Це унікальна можливість поєднати минуле й майбутнє, трансформуючи для нового покоління в цифровий формат багатогранний досвід філософських шкіл для аналізу та розуміння можливостей людини та її значення у всесвіті.

### **ЛІТЕРАТУРА**

1. Білик Я. М. Лудологічні традиції античності: теорія і практика. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка*. Серія: Філософські науки. 2019. Вип. 2 (86). С. 101–108.
2. Білик Я. М. Філософія гри в Іммануїла Канта та Фрідріха Шіллера. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка*. Серія: Філософські науки. 2020. Вип. 2 (88). С. 157–165.
3. Гейзінга Й. Homo Ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури /Пер. з англ. О. Мокровольський. Київ: Основи, 1994. 134 С.
4. Лисоколенко Т. В. Феномен гри в історико-філософській ретроспекції. *Гілея*. 2020. Вип. 154. С. 194–197.
5. Петрушкевич М. С. Філософія гри. Велика українська енциклопедія. URL: [https://vue.gov.ua/Філософія гри](https://vue.gov.ua/Філософія_гри) (дата звернення: 9.05.2024).