УДК 371.315.7
Семиліт Д.Г.[1], Бондаренко О.В.[2]
[1] студ. гр. Е-315м НУ «Запорізька політехніка»
[2] д-р філос. наук, проф. НУ «Запорізька політехніка»

КОМП'ЮТЕРНА ГРА ТА ГРА: ТОЧКИ СТИКАННЯ ТА РОЗБІЖНОСТІ

Д.Г. Семиліт, О.В. Бондаренко

У сучасному цифровому світі комп'ютерні ігри стали потужним культурним та технологічним феноменом, які не лише розважають, а й навіть задають питання про сутність реальності. А ще – вони ставлять питання про природу дії та взаємодії. Іншими словами, як співвідносяться між собою феномени «комп'ютерна гра» та «гра».

Гра – це особлива форма діяльності, яка з давніх давен існує в історії людства, поруч із працею, навчанням, творчістю тощо. Відомий

нідерландський філософ Й.Гейзинга у своїй праці «Homo Ludens» писав, що гра є основою культури, бо саме через гру людина вчиться діяти, творити, співпрацювати й розуміти світ. Людина не тільки мислить, а й «людина грає».

Ігри як соціальне й культурне явище існують стільки ж, скільки й саме людство. Ще задовго до появи комп'ютерів люди створювали ігри, щоб розвивати мислення, спілкування, навички виживання або просто розважатися. З філософської точки зору, гра – це спосіб людини вийти за межі повсякденної реальності, створити власний «світ правил», де можливо те, що неможливо у звичайному житті. Тому гра – це не просто дозвілля, а прояв людської творчості, свободи і пошуку сенсу.

Гра має кілька важливих характеристик: свобода (людина грає за власним бажанням, а не під примусом); наявність правил (гра має свої умови, межі, заборони, цілі); відокремленість від реальності (у грі створюється особливий простір, де "справжнє" життя наче зупиняється, а діють інші закони); емоційність (гра завжди викликає почуття – радість, хвилювання, азарт, напруження); результативність (у грі є мета, до якої прагне гравець, навіть якщо це просто отримати задоволення від процесу).

У XIX ст. розвиток техніки призвів до появи перших механічних ігор – перших «ігрових автоматів», що працювали за допомогою пружин і важелів. Це був початок шляху до цифрової епохи. Людина поступово передавала свої творчі та ігрові ідеї технічному пристрою. З появою комп'ютерних технологій людська гра перейшла у нову форму – цифрову. Тепер гра існує не лише у фізичному просторі, а й у віртуальному.

Комп'ютерна гра – це інтерактивна система, де людина взаємодіє з програмним середовищем за допомогою технічних засобів (комп'ютера, консолі, смартфона тощо). У такій грі діють ті самі принципи, що й у традиційній: є правила, мета, гравець і результат, але все це відбувається всередині створеного програмістами віртуального світу. Якщо звичайна гра має межі простору (наприклад, футбольне поле або шахова дошка), то у комп'ютерній грі цим простором стає цифровий світ, створений із кодів, графіки, звуку та алгоритмів. У цьому світі гравець не просто спостерігає, а й активно діє, впливаючи на події. Саме ця інтерактивність – головна відмінність комп'ютерної гри від інших видів мистецтва.

З філософської позиції комп'ютерна гра – це не просто симуляція чи технологічна іграшка. Це новий спосіб пізнання людиною світу і самої себе. По-перше, гра дозволяє людині відчути себе в іншій ролі – стати героєм, стратегом, дослідником або навіть божеством, яке керує всесвітом. Таким чином вона створює простір для експериментів із власною ідентичністю. По-друге, гра ставить питання про свободу і вибір. Гравець діє у межах заданих правил, але водночас має свободу рішень. Це створює парадокс: у грі ми

вільні лише настільки, наскільки дозволяє система. І це дуже цікава філософська аналогія з реальним життям. По-третє, гра є моделлю реальності. Багато сучасних ігор відтворюють соціальні, економічні чи моральні процеси. У стратегіях ми керуємо цивілізаціями, у симуляторах будуємо міста або долі людей. Таким чином, гра стає лабораторією, де можна спостерігати за наслідками власних дій без ризику для реального світу. Ще один важливий аспект – естетичний. Комп'ютерна гра поєднує різні види мистецтва: графіку, музику, сценарій, акторську гру, дизайн і навіть філософський зміст. Вона є гібридом літератури, кіно та театру, але водночас перевершує їх завдяки інтерактивності. Саме тому дедалі більше вчених і митців вважають, що комп'ютерні ігри – це новий вид мистецтва XXI століття.

З практичної точки зору, комп'ютерні ігри стали частиною сучасної культури. Вони формують спільноти, впливають на мову, музику, моду, навіть на політику. Філософський інтерес тут полягає у тому, що гра створює нову форму комунікації. Люди із різних країн можуть спілкуватися, співпрацювати чи змагатися, не виходячи з дому. Ігровий простір стирає межі між культурами, одночасно створюючи нову «віртуальну цивілізацію».

Сьогодні ігри охоплюють усі сфери людського життя – від освіти до психології. Мобільні ігри, VR, AR, кіберспорт, гейміфікація – гра стала універсальною формою комунікації та мислення. Людина вже не просто «грає», вона «живе у грі». Соціальні мережі, симулятори, навіть робота часто мають елементи гри – бали, рівні, досягнення. Таким чином, філософія ігор перетворюється на філософію сучасного буття.