

роботу медіа. Саме освіта формує здатність до емпатії, критичного мислення і поваги до іншого. Саме культура дає можливість пережити досвід іншої людини, побачити біль і надію зсередини. А медіа, якщо вони дотримуються гуманістичних принципів, здатні об'єднувати, а не розділяти, пояснювати, а не розпалювати страх.

Яскравим прикладом сучасного прояву гуманізму стала реакція українського суспільства на повномасштабну війну. Тисячі волонтерів, медиків, рятувальників і звичайних громадян щодня допомагають тим, хто потребує підтримки. Це не просто дії – це свідоме втілення гуманістичних принципів у життя: допомагати слабшим, захищати гідність, не залишатися байдужим.

Як підсумок варто зазначити, що гуманізм – це не абстрактна ідея. Це конкретний вибір, який кожен із нас робить щодня: у словах, вчинках, ставленні до інших. І в часи нестабільності цей вибір стає особливо важливим. Лише зберігаючи в собі людяність і людськість, ми зможемо зберегти саму ідею людства. Гуманізм сьогодні – це цінність і збереження людини як людини в її природному й божественному задумі.

ЛІТЕРАТУРА

1. Постгуманізм. Енциклопедія сучасної України. URL: <https://esu.com.ua/article-879890>.
2. Сухомлинська О. Від гуманізму до неогуманізму, постгуманізму та трансгуманізму: педагогічне прочитання. Філософія освіти. Philosophy of Education. 2024. 30 (1).
3. Морська Н. Трагізм нашого часу: людськість як реалізація людини, природне право на самоцінність. Гуманітарно-наукове знання: розмаїття парадигм. Матеріали Міжнародної наукової конференції 14-15 жовтня 2013 р. Чернівці: Чернівецький нац. ун-т, 2013. 376 с., С.81- 85.

Володимир НАУМЧУК

*Кандидат педагогічних наук, доцент,
Тернопільський національний педагогічний університет
імені Володимира Гнатюка,
Тернопіль, Україна
v_i_n@tnpu.edu.ua*

ЕКЗИСТЕНЦІАЛЬНА ЦІННІСТЬ ГРИ У ТВОРАХ Х. ОРТЕГІ-І-ГАССЕТА

Багатовимірність існування гри виникає тільки у бутті людини, оскільки вона є і природною, і суспільною, і культурною. Визнання гри глобальним й універсальним явищем, невід'ємною складовою життя означає, що будь-які

перетворення та зміни в життєдіяльності кожної людини прямо чи опосередковано співвідносяться з ігровим чинником.

Постійний інтерес до гри як об'єкта пізнання пов'язаний із пошуком ідеалів та альтернатив індивідуального і суспільного розвитку. На кожному історичному етапі гра, акумулюючи попередні надбання та досвід, виступає специфічним показником стану суспільства і відображає його провідні ціннісні орієнтації та свідомість. Ретроспективний аналіз становлення та розвитку ігрового феномена дозволяє виявити і розкрити внутрішню єдність різноманітних поглядів на гру, стрижнем якої є філософсько-педагогічна ідея перетворення світу через духовно-моральне зростання і фізичне вдосконалення особистості, формування у неї гуманістичних й ціннісних орієнтирів [4, с. 172].

У процесі розвитку західноєвропейської філософії розуміння гри, як моделі «ідеального суспільства», на початку XX століття поступово змінюється на її інтерпретацію, що передбачає можливість побудови ігрового світу для однієї конкретної людини у межах реального соціального поля. В ідеях вчення Х. Ортеги-і-Гассета така трансформація має глибокий гуманістичний зміст і знаходить своє відображення у пошуку основ ідеального суспільства, пов'язаного з розкриттям особистості людини, її свободи, бажання самовизначення і творчості.

У своїх поглядах іспанський філософ виходить з початкової роздвоєності людства на «масу» і «еліту», що обґрунтовується наявністю чи відсутністю в особи самовизначення та власних роздумів. «По суті, щоб відчувати масу як психологічну реальність, не потрібно людських збіговиськ. За одною-єдиною людиною можна визначити, маса це чи ні. Маса – це кожний, хто сам не дає собі належної оцінки – доброї чи злої, а натомість відчуває, що він «такий, як усі», і не тільки тим не переймається, а навіть задоволений власною нерозрізненістю» [1, с. 310].

«Масова» людина пливе за течією і не має життєвих орієнтирів, а значить – нічого не створює. Вона втілює «відмову від співіснування культурного, тобто впорядкованого, і повернення до варварського» [1, с. 325]. Альтернативою повсякденному життю мас, її утилітаристському стану є гра, виразником якої виступає еліта – правдива меншина високої духовності та моральності, благородна, відповідальна, вимоглива до себе, з внутрішньою потребою до самовдосконалення й творчості. Саме еліта має повернутися до концепту гри і тільки вона через гру може творити культуру. У цьому контексті гра розглядається як важливий інструмент висміювання і протистояння буденності та вульгарності людського буття, як необхідний спосіб соціального життя, що підтримує ідеал, який, у свою чергу, визначає культуру. Вона постає спонтанним розгортанням енергії людини, добровільним проявом її сил, не

передбаченим заздалегідь поривом життєвої активності. На відміну від інших видів діяльності, пов'язаних з досягненням певних цілей, вона не є вимушеним рухом [3, с. 92].

Протиставляючи тоталітарному суспільству життя «людини, яка грає», мислитель виступає за побудову на основі «чистої гри» культури «гуманної цивілізації», заснованої на міжнародному правопорядку, самоцінності людини та її надбаннях. Цивілізоване існування – це вміння зважати на думку інших людей, враховувати їх інтереси, невпинно культивувати в собі норми та правила моралі.

Як вказує Х. Ортега-і-Гассет, культури не існує, якщо немає підґрунтя, на якому вона може базуватися, якщо відсутні основи законності, до яких можна вдатися. У культурній площині, що ототожнюється з ідеями людства, основою для досягнення істини є правила гри, оскільки саме вони залишаються незмінними. А якщо більша частина суспільства перестає сприймати правила гри, то воно втрачає свої культурні корені. «Тому що ідеї масової людини такими не є і культурою вона не обзавелася. Ідея – це шах істині. Хто жадає ідей, повинен перед цим домагатися істини та прийняти ті правила гри, які вона ставить. Безглуздо говорити про ідеї і погляди, не визнаючи системи, у якій вони вивіряються, зведення правил, до яких можна апелювати у суперечці. Ці правила – основи культури» [1, с. 323].

Буття людини визначає створення життєвих проєктів – перегравання різних ситуацій та забезпечення можливості бути іншою. Життя людини постає драмою, яка постійно здійснюється, а людина – обов'язковим персонажем цього дійства. Тому повернення до гри, беззаперечно значущої для особистості, є обов'язковим, адже «Життя вбачає більше інтересу та цінностей у своїй власній грі, ніж у колись престижних цілях культури...» [2, с. 158].

Таким чином, за допомогою гри Х. Ортега-і-Гассет розкриває складність культурно-трансформаційних проблем суспільства. Гра є не лише одним із способів порятунку культури від порожнечі та пітьми, а й представляється винятковою культурною цінністю і вищою людською пристрастю. Реалізуючи творчий потенціал особистості, вона постає як автентична і максимально вільна діяльність. Через прояв усього багатства фізичних та психічних сил людини, гра підноситься до самодіяльності як засобу самовираження та самореалізації особистості. При цьому провідним полем розгортання гри є духовна сфера людини, у якій інтегруються свобода, творчість та самовираження.

ЛІТЕРАТУРА

1. Ортега-і-Гассет Х. Вибрані твори. К.: Основи, 1994. 424 с.
2. Ортега-і-Гассет Х. Нові симптоми. Читанка з філософії. У 6 кн. Кн. 6. Зарубіжна філософія XX ст. К.: Довіра, 1993. 240 с.

3. Naumchuk V. I. Essential characteristics of game in the cultural dimension. *Agathos: An International Review of the Humanities and Social Sciences*, 2024. Vol. 15, no. 1 (28). P. 87-98. DOI 10.5281/zenodo.10967960
4. Naumchuk V. I. Retrospective Analysis of the Development of the Game Phenomenon (from Antiques to the Twentieth Century). *International Journal of Applied Exercise Physiology*, 2019. 8(3), 159-173. DOI: 10.26655/IJAEP.2019.9.20

Галина ПЕТРИШИН

*Кандидат політичних наук, доцент,
Тернопільський національний педагогічний університет
імені Володимира Гнатюка,
pgr190364@tnpu.edu.ua*

Володимир КОРШИЛІВСЬКИЙ

*Здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти,
Тернопільський національний педагогічний університет
імені Володимира Гнатюка,
Тернопіль, Україна
vova5302003@gmail.com*

ЗМІНА ЦІННОСТЕЙ СУЧАСНОЇ ЛЮДИНИ В МЕРЕЖЕВОМУ СУСПІЛЬСВІ

Сучасне суспільство позначене глобальними перетвореннями в усіх сферах життя, що обумовлено розвитком Інтернету, ІТ-технологій і нових медіа. Доступність Інтернету та зменшення розміру комп'ютера до розмірів кишені спонукають людей все більше занурюватися у кіберпростір та утворювати в його межах новий вид соціальних відносин між людьми – мережевий, який надає соціальності людини та її системі цінностей мережевого характеру.

Феномен мережі, мережевого суспільства та мережевих взаємодій висвітлений у низці філософських, соціологічних, культурологічних тощо досліджень. Зокрема, за М. Кастельсом «мережа – це колективна взаємодія, котра через волокно та ефір пов'язує в єдине ціле об'єкти живої і неживої природи, кількість яких швидко зростає. Вузлом мережі може стати все, що здатне вдаватись до обміну даними» [1, с. 5]. А «мережеве суспільство – це специфічна форма соціальної структури, яка характеризується настанням інформаційної доби», де «влада інформаційних потоків переважає над потоками влади» [4].

Мережа як форма соціальної організації є вільною від будь-яких форм регламентації. Основними ознаками мережі є неформальність, дискретність, мобільність, добровільність, спонтанність, відкритість та горизонтальний характер соціальних зв'язків.