

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ В. Н. КАРАЗІНА**

СОЦІОЛОГІЧНИЙ ФАКУЛЬТЕТ

Кафедра політичної соціології

**Пояснювальна записка
до бакалаврської роботи
на тему
«Настільні ігри як сучасна соціальна практика в умовах вимушеної
ізоляції в Україні»**

Виконав: студент 4 курсу групи СПМ-44
першого (бакалаврського) рівня освіти
спеціальності 054 Соціологія

Полянчик Максим Павлович

Керівник: доцент кафедри політичної
соціології, кандидат соціологічних наук

Литовченко Артем Дмитрович

Рецензент: кандидатка соціологічних
наук, доцентка кафедри прикладної
соціології та соціальних комунікацій

Дейнеко Олександра Олександрівна

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Теоретико-методологічні засади аналізу соціальної практики настільних ігор	6
1.1. Соціологічне розуміння поняття “гра”: авторські підходи	6
1.1.1. “Гра” очима Йогана Гейзинга	6
1.1.2. Підхід Роже Кайюа до розуміння “гри”	10
1.1.3. Поль Йонне та його бачення “гри”	19
1.2. Концептуалізація поняття соціальної практики	25
1.2.1. “Табітус”, “поле” та “соціальна практика” у П’єра Бурдьє	25
1.2.2. Соціальна практика в ідеях Ентоні Гідденса	32
Висновки до розділу 1	35
РОЗДІЛ 2. Аналіз настільних ігор як соціальної практики в умовах вимушеної ізоляції в Україні	37
2.1. Настільні ігри як соціальна практика: становлення й розвиток	37
2.2. Розвиток настільних ігор на території України	42
2.3. Емпіричне дослідження «Соціальна практика настільних ігор в умовах вимушеної ізоляції»	46
Висновки до розділу 2	65
ВИСНОВКИ	67
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	70
ДОДАТКИ	74
АНОТАЦІЯ	

ВСТУП

Ігри, в тому чи іншому вигляді, здавна були частиною людської історії та невід'ємним елементом життя будь-якого соціуму; вони ставали способом комунікації між людьми, способом вирішення суперечок чи навіть методом тренувань для розв'язання найрізноманітніших задач, а інколи і простою розвагою, проте з чітко визначеними правилами.

В сучасному світі ми бачимо, як ігри стали поширеним явищем, присутнім у житті майже кожного, – чи то комп'ютерні ігри, чи то настільні або спортивні. Порівняно з минулим ігри стали більш інституціоналізованими, а їхній вплив важко переоцінити як на рівні індивіда, так і в масштабах соціума чи навіть взаємодії між різними соціумами. Сьогодні люди грають в ігри, доки їдуть на роботу, або користуються ними, щоб від роботи відпочити; держави використовують їх як м'яку силу та як інструмент міжнародної комунікації. Окрім того, індустрія ігор в сучасному капіталізмі є творцем та затребувачем багатьох новітніх професій. Багатомільярдні корпорації з тисячами співробітників впливають на життя людей по всьому світу, – чи то популярний футбольний клуб, чи IT-компанія розробників чи фізичний видавець.

У фокусі даної роботи знаходяться настільні ігри як унікальний соціокультурний артефакт, який поєднує елементи дозвілля, комунікації, навчання та символічної взаємодії. Вони виходять за межі простої розваги, перетворюючись на платформу для соціалізації, трансляції норм і цінностей, моделювання соціальних сценаріїв, а також відображення структур соціального порядку, таких як конкуренція, співпраця, влада, стратегічне мислення тощо. З соціологічної перспективи настільні ігри репрезентують і водночас впливають на уявлення гравців про світ: через правила, ролі, сюжет та механіку гри вони можуть відтворювати або ж критично осмислювати соціальні ієрархії, гендерні ролі, расові чи класові відмінності. Дослідження таких ігор дозволяє аналізувати

процеси інституціоналізації норм, ідеологічне підґрунтя сюжетів, а також способи взаємодії учасників у межах контрольованого простору гри. Крім того, популярність настільних ігор у різних вікових, професійних і культурних групах робить їх релевантним об'єктом для аналізу сучасних форм комунікативної взаємодії, неформальної освіти, колективної ідентичності тощо. Таке дослідження може бути особливо цінним у вивченні змін дозвілєвих практик, неформального навчання та впливу культури гейміфікації на повсякденне життя.

Особливу увагу ми приділятимемо символічному, релігійному та загальносоціальному значенню ігор, їхньому місці в різних соціумах, причинам походження, функціям, та перетворенню ігор на популярну соціальну практику.

Актуальність даної теми зумовлена широкою розповсюдженістю настільних ігор в сучасних суспільствах. Одночасно з тим, на фоні зростаючої комерційної та культурної популярності теми, вона все ще залишається малодослідженою в науковому середовищі. Ми вбачаємо проблему в цій «непомітності» настільних ігор для соціальної рефлексії на тлі зростання їхньої затребуваності в періоди вимушеної ізоляції. Онтологічною стороною проблеми є те, що настільні ігри, попри характерне для цифрового суспільства уявлення про їхню архаїчність, виконують актуальні соціальні функції, а гносеологічна сторона, відповідно, полягає у невизначеності цих функцій та певної «прихованості» настільних ігор від соціологічного погляду через механічний фокус на цифрових і мережових розважальних аналогах.

Теоретико-методологічною базою дослідження стали роботи Йогана Гейзинги, Роже Кайюа та Поля Йонне стосовно гри як специфічної соціальної діяльності, а також ідеї Ентоні Гідденса й Поля Бурдьє щодо соціальних практик. Емпіричною базою роботи є авторське дослідження – онлайн-опитування 150 респондентів щодо їхньої залученості до сфери настільних ігор, ставлення й оцінок змісту та значущості цієї діяльності.

Мета роботи – схарактеризувати настільні ігри як сучасну соціальну практику.

Відповідно до мети, завданнями роботи є:

- визначити поняття “настільні ігри”;
- дослідити соціоісторичний розвиток настільних ігор;
- концептуалізувати поняття соціальної практики;
- проаналізувати соціальні ефекти широкого розповсюдження настільних ігор;
- дослідити напрями соціокультурного впливу настільних ігор на сучасне суспільство;
- визначити роль та місце настільних ігор в українському соціумі за умов вимушеної ізоляції.

Об'єктом роботи є настільні ігри в соціокультурному контексті, а предметом

– настільні ігри як соціальна практика.

Структура роботи передбачає вступ, зміст, дві основні частини (теоретичну та емпіричну) з трьома підпунктами в першій частині та чотирма в другій, висновки, список використаних джерел, додатки та анотацію. Робота налічує 70 сторінок без урахування списку джерел, додатків та анотації.

РОЗДІЛ 1. Теоретико-методологічні засади аналізу соціальної практики настільних ігор

1.1. Соціологічне розуміння поняття “гра”: авторські підходи

1.1.1. “Гра” очима Йогана Гейзинга

В рамках даної роботи особлива увага фокусується, відповідно темі, на настільних іграх, проте перед концептуалізацією цього поняття необхідно мати розуміння феномену ігор в цілому та оцінити стан наукової розробленості цієї теми.

Гра є елементом культури від самих давніх часів та продовжує розвиток разом з розвитком самого людства, гра являє собою не просто розвагу, а певний ритуал та соціальну практику. Гра є взаємодією з іншими людьми в межах більш менш чітко визначених правил; причому правила можуть виникати та узгоджуватися в вже в процесі людською взаємодії. Грою може бути фізичне змагання учасників, може бути змагання інтелектуальне, мати суперницьке направлення або навпаки – ставити за мету порозуміння та досягнення спільних цілей, гра може бути попередньо узгодженою, як наприклад футбольний матч, або ж раптовою, як наприклад суперництво в швидкості колег на роботі. Гра є вкрай обширним соціальним явищем, яке захоплює собою всі сфери життя людини від побуду до вирішення глобальних проблем як індивіда, так і суспільства. Проте в рамках даної роботи для подальшого аналізу нам необхідно дати конкретне визначення, яке ми будемо використовувати протягом всієї роботи.

Початком наукового осмислення поняття “гра” ми будемо вважати думки Платона, який писав в своїй роботі “Держава”: “Ніхто не навчиться гарно грати в шашки чи в кості, коли не займався цим уже з дитинства, а грав лише так, між іншим. Жодне знаряддя лише від того, що воно опинилось у чийхось руках, не

зробить його відразу майстром чи атлетом і не принесе ніякої користі, якщо людина не вміє ним володіти й недостатньо вправлялась“ [2, ст. 60-61].

В цьому уривку ми бачимо, як автор порівнює гру з інструментами праці та відзначає потребу в майстерності гри, як і в будь-чому іншому, за що береться людина. Окрім того, тут ми стикаємося із формулюванням, де гра описується як вид діяльності людини, що вимагає досконалості та вмінь для повноцінного володіння ним. Пізніше Платон додає: “Насичуй своїх дітей знаннями не силоміць, а ніби граючись, тоді ти краще зможеш помітити, якими здібностями обдарувала їх природа” [2, ст. 234]. Отже, маємо трактування ігор як інструменту взаємодії з дітьми, інструменту, що дозволяє навчати, зацікавлюючи дітей в новій діяльності через гру. В цьому уривку вперше відзначаються функції гри для суспільства, в даному випадку – навчальна функція.

Проте давньогрецький мислитель приділяв небагато часу усвідомленню феномену гри. Основні теоретичні концепти галузі починають з'являтися лише в 20 сторіччі, у роботах Р. Кайюа, Й. Гейзинга, П. Йонне та інших.

Для подальшого розуміння контексту нам важливо розглянути теорії та ідеї Йогана Гейзинга, які стали основою для наступних досліджень у цій сфері. У своїй класичній праці “Homo Ludens” [3] Гейзинга висунув тезу про гру як фундаментальний елемент культури та суспільного життя. Він стверджував, що гра не є простою розвагою або способом заповнення дозвілля, а є визначальною характеристикою людської діяльності. Таким чином науковець протиставляв своє бачення баченню своїх попередників, які описували гру як протилежність “серйозності” та як феномен, що слугує виконанню виключно розважальної функції. На його думку, гра не є простою розвагою чи відволіканням від серйозної діяльності – вона виконує важливі соціальні, культурні та когнітивні функції [3]. В рамках даної роботи ця теза є основою подальшого розуміння при визначенні меж поняття “гра”, оскільки для нас важливо застосовувати цей термін крізь призму його соціологічного розуміння, тобто через вплив на соціум.

Перед розглядом основних критеріїв ігор, які визначив Гейзинга, нам важливо розуміти, що він розглядає гру не просто як розважальний елемент культури, а навіть навпаки – як фактор зародження людської культури. Для даного дослідника гра виступає першоджерелом культури: саме від гри походять багато соціальних феноменів та норм, які у сучасному світі ми могли б назвати серйозними та ніколи не відносили б до гри. Прикладами “ігро-формуєчого” процесу, за Гейзинга, можна назвати мистецтво (де навіть з лінгвістичної точки зору в багатьох мовах використовується слово “грати”, особливо це стосується музики або театральних вистав), судові процеси чи навіть поява політичного устрою мають під собою ігрове підґрунтя. Таким чином для нас важливо розуміти, що Гейзинга розглядає гру як першоджерело культури, а не як її наслідок. В межах даної роботи для нас не є таким значущим формування культурологічної розуміння гри, солідаризація або протиставлення ідей автора іншим дослідникам. Проте це уточнення є важливим для вивчення та подальшого розуміння ідей цього нідерландського вченого.

Гейзинга вважав, що гра завжди є актом вільного вибору, і виключно так. Вона не може бути нав’язаною чи примусовою, оскільки її основою є бажання грати. Заперечення цього правила призводить до позбавлення певної соціальної дії елементу гри. Якщо гра перетворюється на обов’язкову дію, вона втрачає свою справжню природу і перестає бути такою в повному розумінні цього поняття. Така особливість робить гру особливим явищем, що базується на внутрішній мотивації та бажанні взаємодіяти з іншими учасниками або з ігровими умовами. Хоч Гейзинга і не приділяє багато часу цьому аспекту, однак він є важливим для розуміння гри та буде розкриватись детальніше наступними науковцями [4].

Другим в визначенні науковця є абстрактність та абстрагованість від реального світу. Гра відбувається у межах певного ігрового простору, який повинен бути визначеним та усвідомлюватися всіма гравцями [3]. Це може бути фізично обмежена зона як футбольне поле, або шахівниця, а може бути й умовний простір уяви, де діють вигадані правила: вигадані світи, рольові ігри та

комп'ютерні ігри. Ігровий процес також повинен мати часові межі, де є чітко визначений початок та кінець, після якого учасники повертаються до звичайного життя та покидають “поле гри” фізично або відмовляються віртуальних умовностей.

Окрім того, у грі обов'язково наявні певні правила різного ступеню чіткості, які регламентують поведінку учасників та визначають рамки їхньої взаємодії. Ці правила можуть бути суворими та формалізованими, завчасно встановленими та такими на які учасники вже попередньо погодились (як у тих же шахах чи футболі) або більш гнучкими та відкритими до імпровізації (як у дитячих іграх, театральних імпровізаціях або іграх, що передбачають гру через уяву). Незалежно від їхнього рівня складності, правила створюють внутрішню логіку гри, яка визначає її динаміку та сам процес взаємодії між гравців. Без розуміння рамок гри хоча б в одного з гравців, принцип гри буде порушено, а функції гри ймовірно не будуть реалізованими [3].

Важливою Гейзинга вважає і розважальну (та емоційну) функцію: гра дозволяє людині відчувати радість перемоги, азарт змагання, задоволення від розв'язання складних завдань або будь-яку іншу затребувану людиною емоцію [3]. За класифікацією М. Вебера, ми могли б розглядати гру скоріше як ціннісно-раціональну дію, ніж цілераціональну; як дію, що на меті має не досягнення кінцевого результату, а перетворює на головну (а, може, і на ексклюзивну) цінність самий процес.

Як ми вже зазначали, для Гейзинги гра є не просто розвагою чи дією, що направлена на отримання задоволення; точніше, не тільки нею, а й фундаментальним елементом культури. Він стверджував, що такі сфери суспільного життя, як право, політика, релігія, мистецтво та наука – всі вони містять у собі ігровий елемент, незалежно від культурної приналежності чи ступеню інституціоналізованості. Це проявляється у формальних процедурах, ритуалах, змагальній складовій та дотриманні певних символічних правил [4]. Від судових процесів до спортивних змагань, від театру до наукових дебатів –

всюди ми можемо побачити ігрові механізми, які собою структурують поведінку людей у тій чи іншій ситуації.

Для Гейзинги культура зароджується в ігровому процесі та через саму гру. На його думку, саме ігрові практики дозволяють людству створювати нові сенси, встановлювати норми поведінки та формувати соціальні відносини. Для нас в цій роботі не є важливим погодитись або заперечити такий погляд, проте відзначимо: саме це твердження часто стає ключовим об'єктом для критики з боку дослідників, що вивчали феномен гри після нідерландського вченого; в їх числі і Роже Кайюа, до ідей якого ми будемо звертатись далі.

Погляд Йогана Гейзини на поняття гри дозволяє нам побачити цей феномен як комплексне соціальне явище, що має чіткі правила, ігрове поле та умовність всього процесу, окрім того, процес гри повинен бути усвідомленим всіма учасниками гри. На нашу думку концепція Гейзинги є основою розуміння цього явища, проте має явні недоліки, в нашому випадку таким недоліком є умовність ігрового поля та розмитість меж гри, оскільки для цього автора гра пронизує всі елементи людської культури та навіть є формуючим фактором. Гра для дослідника є ключовим елементом розвитку суспільства, способом взаємодії людей та формою вираження культурних цінностей.

Спираючись на роботи Гейзинги, подальші науковці будували свій погляд на це явище, зважаючи на переваги та недоліки його погляду. В межах теми, наступним нас цікавить французький дослідник – Роже Кайюа, ідеї якого є прямим продовженням концепції Гейзинги.

1.1.2. Підхід Роже Кайюа до розуміння “гри”

Не дивлячись на те, що роботи Кайюа часто в науковому полі розглядаються як розвиток та продовження ідей Гейзинги, одразу варто зазначити ключові відмінності, які важливі для сприйняття ідей французького дослідника феномену гри.

Найпершим та найголовнішим для нас є відмінність в сприйнятті гри та в погляді на її значимість для суспільства. Якщо Гейзинга розглядає гру як фундаментальне явище, що стоїть в витоків людської цивілізації та в багатьох аспектах формує людську культуру та звичаї, то Кайюа ж має не настільки “ідеалізований” погляд щодо гри та розглядає її вже як соціальне, а не до-соціальне явище, та критикує “первинність гри” (гру як основу людської культури) в роботах свого попередника [2]. В межах даної роботи нас цікавить гра саме як соціальне явище, через що ідеї Роже Кайюа є для нас більш значущими для дослідження.

Окрім природи ігор, Кайюа також не погоджується з Гейзинга і в тому, що можна вважати ідеалізацією користі ігор. Якщо нідерландський дослідник описує ігри як творчу діяльність, що за свою мету ставить процес самої гри понад фінальний результат, то Кайюа вже вказує і на важливість азартних ігор в суспільстві та інших варіацій гри, які і не приносять користі індивіду, і не допомагають проявити (реалізувати) його творчість. На цьому ж прикладі Кайюа демонструє значущість а саме мети гри, коли нерідко саме бажання перемоги та матеріальної вигоди, а не самий факт процесу, змушує грати. Також французький науковець звертається і до мотивації гри, виділяючи спортсменів, тренерів, круп’є та інших, які своєю присутністю порушують один із ключових факторів гри за Гейзинга – добровільність. Оскільки головна мета цієї категорії гравців є цілком зрозуміла – матеріальна вигода від гри, а не насолода від неї, то й грати вони можуть без бажання реалізовувати себе через процес. Через такий феномен Кайюа розділяє граючих на гравців та працівників індустрії [5, ст. 70]. Таке розділення є важливим для подальшого дослідження гравців, так як воно дозволяє не брати до уваги категорію людей, що мають абсолютно іншу, більш прагматичну мотивацію щодо процесу гри.

Проте є і те, в чому Кайюа погоджується з попередником: він також наголошує на важливості ізолюваності гри від повсякденного життя (гра повинна відбуватись в окремому вимірі – в першу чергу уяви – для гравців та

усвідомлюватися ними) [5], мати конкретні межі, правила та завжди мати початок і кінець. Також особливим фактором гри науковець виділяє сумнів в її фіналі, невизначеність результатів гри. Гра закінчується в той момент, коли результати вже відомі, і відповідно, гра можлива тільки за умов, коли будь-який гравець має шанс на програш, як і шанс на виграш; заперечення цієї умови веде до заперечення природи гри. [5]

Важливу роль науковець також відводить ігровим умовностям, такому собі окремому ігровому виміру, в якому проводиться гра. Цей вимір має свої закони та обмеження, а той, хто їх ігнорує – порушник, і не може бути учасником гри. Одним із найпростіших прикладів такого порушення може бути втручання дорослого в гру дітей та пояснення дитині, що в неї в руці не меч, а палка, або що дитина укачує на руках ляльку, а не немовля: таке втручання руйнує межі гри та унеможлиблює її, повертаючи гравців до повсякденної реальності, в якій гра існувати не може [5, с. 71].

Таким чином Кайюа частково погоджується з Гейзинга у визначенні обов'язкових елементів гри та описує наступне як ключове [5]:

1. добровільність гри (voluntary);
2. відокремленість в часі та просторі (separated in time and space);
3. невизначеність результату (uncertain);
4. неефективність (unproductive);
5. підпорядкування внутрішнім правилам (governed by rules);
6. фіктивність / нереальність (accompanied by make-believe).

Проте на відміну від досліджень Гейзинга, Кайюа не зупиняється на цьому: таке визначення для нього є лише початком аналізу феномену гри, аж ніяк не її кінцевим результатом. Французький вчений погоджується, що гра має безліч варіацій та форм навіть в межах визначених ним “правил” існування цього феномену, у зв'язку з чим він розділяє ігрові практики на чотири основних види, що відрізняються один від одного за своєю суттю. Називає він їх *agon*, *alea*, *mimicry* та *ilinx* [5, ст. 12].

Перший з них – *agon*. Під цим словом автор розуміє змагальну суть ігрових практик, де саме суперництво та протиставлення сторін є основою для подальшої дії, а метою такого протистояння завжди є кращий результат за свого опонента або опонентів. Прикладом таких ігор можна навести спортивні ігри як то футбол або інші, або ж шахи, де є чітко визначені протиборчі сторони та в фіналі гри завжди буде переможець та програвший [5, ст. 14].

Другий – *alea*. Цим поняттям Кайюа описує гру випадку, де саме удачі гравця або ж просто випадковості відводиться вагома роль в ігровому процесі. Прикладом таких ігор можуть бути лотереї, ставки, рулетки та інші ігри з елементом випадковості [5, ст. 17].

Mimicry – ці ігри передбачають перевтілення та уяву, майже завжди в таких іграх є елемент театральності, де гравець або буквально виступає перед іншими учасниками події, або ж імітує виступ. Суть таких ігор полягає в найбільшій відокремленості від реального світу; в таких іграх гравець не є собою з повсякденного життя, а приміряє на себе певну роль та діє саме в її межах. Прикладом таких ігор є як сам театральний виступ, так і рольові ігри, маскаради та інші варіанти ігор із перевтіленням в іншого [5, ст. 19].

Останнім дослідник називає *ilinx* – ігри-запаморочення. В контексті подальшого дослідження це найменш значуща категорія для нас, проте її також важливо розуміти як частину класифікації ігор за Кайюа. Такі ігри передбачають зміни в нашому фізичному стані та буквальний виклик відчуття запаморочення. Тобто метою такої гри є процес, що буде здатний призвести до зміни почуттів гравця. Прикладом таких ігор можуть бути гойдалки, американські гірки та інше [5, ст. 23].

Для Кайюа ця класифікація є цілком вичерпною та охоплює всі ігрові практики в людському суспільстві, однак він описує ці категорії не як чіткі рамки, що не можуть перетинатись, а навіть навпаки – як такі, що перетинаються і є постійно та нерідко присутніми одночасно в певному виді ігрових практик. Для вивчення феномену настільних ігор в даній роботі нам особливо знадобляться

модуси Agon та Alea, оскільки саме вони найчастіше зустрічаються серед досліджуваного нами різновиду ігор. Також настільні ігри іноді здатні включати й Mimicry, проте частіше цей вид ми можемо побачити в настільно-рольових іграх, що не є предметом нашого дослідження в цій роботі та є окремою великою темою. Pínix, на нашу думку, абсолютно не відповідає досліджуваній темі, тому цьому виду ігрових практик ми приділятимемо найменшу увагу.

Окрім поділу ігор на ці чотири модуси, Кайюа також визначає важливим спектр Paidia-Ludus. Цей вимір опису ігрових практик фокусує свою увагу на співвідношенню імпровізаційного чи спонтанного зі структурованим та дисциплінованим. Paidia в даному випадку є поняттям, що відповідає за спонтанне та імпровізаційне, хаотичне бажання грати, в той же час Ludus відповідає за систематизованість та перетворення безструктурного в інституціоналізовану практику [5, ст. 27]. Цим спектром дослідник намагається описати те, що Гейзинга описував як протиставлення “чистої форми гри” проти сучасної інституціоналізованої гри [2].

Не дивлячись на заперечення французьким автором ідеалістичного погляду Гейзинга на гру, Кайюа все ще вважає цей феномен вкрай важливим для процесу формування культури та людського суспільства та виконує структурну функцію. Для Кайюа феномен гри пронизує релігійну, політичну, правову діяльність та інші сфери людського життя. Основною ж відмінністю в поглядах цих авторів є те, що Гейзинга розглядає гру як основу людської культури та ідеалізує її абсолютний позитивний вплив на культурний розвиток, тоді як Кайюа акцентує увагу на дуальності гри щодо її впливу; в його розуміння гра може бути як творчою та “корисною” для культури, так і руйнівною та такою, що не несе жодного позитивного впливу; при цьому гра не залишається в одному стані, а поєднує їх у своєму бутті [9].

Особливу важливість гри Кайюа підкреслює в міфологічній діяльності, де важлива імітація та повторюваність, тобто mimicry, де поєднання цих факторів призводить до ритуалізації та встановлення певних правил ритуалів. Також для

міфологічного сприйняття часто гра є характерною і в розумінні ілініх для затуманення розуму. Іншими словами, міфічний ритуал є грою з перевтіленням на певне божество або його провідник; втрата контролю над тілом та сп'яніння тим чи іншим способом – всі ці фактори призводять до формування ритуалу, який має чіткий початок та кінець, місце проведення та абстрагованість від реального світу; учасники ритуалу вірять в його істинність, доки перебувають в процесі його здійснення. Такий приклад для Кайюа є свідченням того, що Гейзинга називав “справжньою” або “чистою” грою, але для нього самого це архаїчна гра, що знаходить свою реалізацію лише у прикладах ритуального чи міфологічного або ж в дитячих іграх [5, ст. 70-80].

Каюйа описує також і виникнення авторитету, дисципліни та девіації через ігровий процес або принаймні уявлень про них. Гра для нього – не лише феномен що впливає на формування, розвиток чи занепад культури, а й індикатор соціальної структури та інструмент легітимації або ж навпаки підриву влад [9]. В приклад такій тезі ми бачимо, як автор описує Agon (він же змагальний елемент) як характеристику, що виконує не просто спортивну чи естетичну функцію, а є однією з ключових форм соціальної легітимації. Змагальні ігри, в яких переможець визначається за формалізованими правилами (як в спорті, дебатах чи виборах), є способом перетворити насильницьке домінування на символічне визнання.

На противагу Agon, ігри типу Alea (ті, що базуються на вдачі та випадковості) – це соціальні практики, що знімають відповідальність за результат із гравця. У лотереях, рулетках, гральних автоматах результат повністю залежить від удачі, тому гравець символічно здається “на волю випадку”, не беручи прямої участі в самому процесі [9].

Ігри Mimicry спрямовані на маскування, перевтілення, гру на публіку. Такі ігри розкривають основні парадокси наявного соціального порядку, через ігнорування певних сталих норм, звичаїв, а іноді і законів суспільства, моральних орієнтирів; все це може ігноруватися під час перевтілення та примірювання на

себе певного образу, в межах ігрового поля все перелічене вище може випробовуватись, критикуватись чи викручуватись в інший пік, ставлячи цим під сумнів їх необхідність чи затребуваність. Із іншого боку – це інструмент дисципліни, коли соціальні ролі засвоюються через ігрове наслідування [5].

Піпх (запаморочення) – є найбільш небезпечним для соціуму, так як не має жодної практичної користі. Танці, каруселі, сп'яніння особливо цікавлять Кайюа в контексті підриву соціального порядку. Гравець добровільно входить до стану втрати контролю, що може бути як індивідуальним досвідом, так і масовим (фестивалі, карнавали, бунти). За Кайюа, надмірне поширення ігор Піпх загрожує дестабілізацією суспільства, оскільки вони ігнорують та певною мірою нівелюють дисципліну, відчуття кордонів і навіть раціональність; саме тому багато владних систем (від церкви і до держави) прагнули обмежувати або перетворювати ці ігри на ритуали – зокрема через релігію чи обрядовість [5].

Ключове відкриття Кайюа – неможливість звести гру до однієї функції. Вона може бути дисциплінарною, визвольною, фаталістичною, агресивною або інтегративною залежно від контексту. Для французького автора гра – це дзеркало соціального ладу, вона показує як суспільство організує свободу, ієрархію, покору чи непокору та визначає ставлення до ризику.

Сакральним для Кайюа (як і для Гейзинги) є архаїчні суспільства (наприклад, племінні культури), які не розділяють чітко гру і релігію, гру і ритуал та інші явні поділи, що можна спостерігати в більш технологічно розвинених суспільствах. У них (племінних культур) гра не є простою розвагою, а є священнодійством в якому реалізуються фундаментальні функції: ініціація, очищення, колективна трансформація та інші [10]. Саме через гру такі суспільства визначають соціальну структуру, “призначення” людини та іноді навіть “мету існування” як групи людей, так і цілого народу. Такі форми гри (танці, жеребкування, жертвопринесення, перевтілення) об'єднували всі чотири типи гри – *agon*, *alea*, *mimicry*, *ilinx* – у єдиний ритуальний простір. Такий

ритуальний простір – це місце, де індивід зливається з космічним або племінним порядком, і через гру суспільство відтворює свою цілісність.

З переходом до складніших суспільств (урбанізованих, індустріальних, раціональних) гра втрачає сакральний вимір. Вона поступово ізолюється у вільний простір дозвілля, а її форми починають чіткий розподіл на спорт, театр, азартні ігри, свята, політичні дебати, релігійні обряди та інш. При цьому, на думку Кайюа, руйнується початкова єдність і глибина. Гра стає “грою задля гри”, або ще гірше – комерціалізованим продуктом. У модерному світі гра перетворюється на індустрію, переслідуючи економічну та інші вигоди (від телешоу до спортивного бізнесу), що (для Кайюа) означає кінець гри як вільної, творчої, ризикованої дії [11].

Окремо варто відзначити і погляд автора на негативний вплив ігор для суспільства, так як вчений приділяє велику увагу цій темі, протиставляючи свою позицію “ідеалізації” гри Гейзинги. Для Кайюа негативний вплив з’являється коли гра втрачає рівновагу між інстинктом і культурою, він наводить приклади для кожного з раніше визначених ним типів ігор:

1. професіоналізація Agon – коли змагання стає виключно інструментом соціальної ієрархії, а не самореалізації (наприклад, спорт, що зводиться до контрактів, рейтингів, маркетингу) [8];
2. маніпуляція Alea – комерційні азартні ігри, які експлуатують залежність, а не довіру до випадку [6];
3. імітація як конформізм – коли Mimicry більше не дозволяє альтернативи, а лише підкріплює стандартні ролі (наприклад, масове медіа) [7];
4. наркотизація Pinx – де пошук запаморочення набуває форм патологічної втечі від реальності (вживання психоактивних речовин, екстремальні види туризму без сенсу) [10].

Всі ці процеси, за Кайюа, свідчать про кризу уяви і свободи: гра більше не дозволяє експеримент, а лише продукує механічне задоволення, що виключає

перспективу розвитку особистості та спільноти. У цьому сенсі Кайюа розглядає деградацію гри як індикатор загального культурного занепаду, в якому розвага підміняє сенс, а свобода жертвується в угоду функціоналу. Гра, яка раніше слугувала простором тимчасової свободи, перетворюється на інструмент дисципліни, і втрачає свою головну характеристику – добровільну участь [5]. У цьому полягає одне з головних розходжень Кайюа з Гейзингою: якщо останній вбачав у грі фундаментальний вияв культури, то Кайюа показує, як сама культура може перетворити гру на свою протилежність – на форму маніпуляції, відчуження або навіть соціального контролю. Таким чином, він пропонує не лише типологію ігор, а й критичну теорію гри, яка дозволяє розпізнавати, коли гра перестає бути грою – і стає лише її оболонкою.

Серед чотирьох форм гри, найбільше деструктивного потенціалу мають *alea* та *lilnx*. *Alea* стимулює залежність, пасивність, віру у фатум. У масовому вигляді вона стає джерелом азартної залежності, економічної руйнації, девіантної поведінки. *Lilnx* же може перерости у самодеструктивні практики, включаючи наркоманію, відрив від реальності, адреналінову залежність та інші явища, що негативно сказуватимуться на фізичному та соціальному житті індивіда. Обидві ці форми гри можуть "повертати" людину проти самої себе, руйнувати її самостійність, моральні орієнтири, фізичне чи психічне здоров'я. Кайюа також бачить певну загрозу і у симулятивній грі (*miesticu*), якщо вона виходить за межі ритуалу або мистецтва. У авторитарних суспільствах, *miesticu* у формі парадів, культів, різноманітних шоу та іншого, може бути формою нав'язаного театру для просування певних наративів, що вочевидь заперечують початкову суть гри. У споживацькому суспільстві – *miesticu* нав'язує людині ролі, які не мають глибини, але мають комерційний успіх, фактично перетворюючи цей вид гри на рекламну пропозицію та нав'язування [9].

Не дивлячись на всі негативні ознаки, що ми описали вище, Кайюа не прирівнює гру до зла або виключно негативного явища, а навіть навпаки: він стверджує, що гра – це єдине середовище, де подібні потрясіння та зміни

(випробування норм, мімікрія образів та інше) в безкарній формі, яка несе креативний потенціал. Саме в грі нормативне піддається перевірці, влада – пародії, мораль – іронії. У цьому сенсі гра може відкрити шлях до соціальних змін в суспільстві, не призводячи до реальних кризових явищ. Але для цього гра має зберігати свою автономію і внутрішню рівновагу. Вона не може бути повністю підконтрольною – бо тоді стає або інструментом влади, або засобом маніпуляції [5].

Ідеї Кайюа, хоча й сформульовані в середині ХХ століття, все ще залишаються основоположними для соціології гри, культури і девіацій. Його праця *Man, Play and Games* стала не лише реакцією на концепції Йогана Гейзінги, а й продовжила та розвинула їх, критикуючи одні елементи та погоджуючись з іншими. Кайюа категорично відкидає ідеалізований образ гри як "чистого" культурного явища Гейзінги, натомість він показує, що гра часто виконує амбівалентну, навіть деструктивну й негативну роль, і її не можна трактувати виключно як позитивне явище. Такий підхід відкриває шлях до ширшого аналізу поняття гри та одночасно закриває більшість недосконалостей роботи попередника.

1.1.3. Поль Йонне та його бачення “гри”

У праці «*Jeux, modes et masses*» [12] Поль Йонне описує гру як відображення конфліктів модерного суспільства, що постійно балансує між ієрархією та рівністю, а також між змагальністю та індивідуалізмом. На відміну від Гейзінги або Кайюа, Йонне менш зацікавлений у класифікації ігор за типами, натомість його фокус уваги – соціальна функція ігор як «ритуалів легітимації», про що вже йшлося в попередньому пункті. Йонне розглядає ігри не ізольовано, а як частину ширшої масової культури. Особливу увагу дослідник приділяє аналізу спорту (що є однією з основних форм гри та найпопулярнішою її формою у ХХ столітті) показує, як змагання стає не лише видовищем, а й способом утвердження колективних ідентичностей. У спорті – як і в інших формах гри –

суспільство проектує свої уявлення про порядок, справедливість, честь, заслуги та рівність. Іншими словами - Йонне вказує на проектування цінностей через гру, що є важливим для нас.

Цей французький науковець послідовно критикує уявлення про гру як «рівну для всіх» діяльність, вільну від соціальних ієрархій, що явно суперечить ідеям двох попередніх дослідників, які описували гру як загально-культурний формуючий фактор, що є актуальним для всіх на рівні суспільства та людської культури, не опускаючись до рівня індивіда. Йонне ж стверджує, що ідея рівності в грі не є фактом, а скоріше ідеологічною конструкцією. У своїй інтерпретації Йонне спирається на концепти, споріднені з бурдьєвським аналізом поля (який ми розглянемо далі), де кожна дія (в тому числі і гра) розгортається в умовах нерівного розподілу капіталів (фізичних, соціальних, культурних) [12].

За Йонне, рівність у грі – це інституціональний вимір, а не емпірична реальність. Наприклад, у спорті правила однакові для всіх, але ті, хто приходить до гри з різними здібностями, статусами чи ресурсами, завжди матимуть нерівні шанси. Тож гра не нівелює соціальні відмінності – вона лише інституціоналізує їх у формі змагання. Проте тут ми можемо повернутись до ідей Кайюа, в яких він розділяє гравця та працівника; в даному випадку Йонне описує інституціоналізовані ігри, де граючі особи – це працівники індустрії; відповідно концепція рівності, а точніше нерівності гравців не є актуальною для нашої теми, тому далі ми не будемо звертатись до цієї ідеї.

Йонне описує головну функцію гри як сортування індивідів за ознаками придатності, продуктивності чи престижності. Це справедливо як для спорту, так і для ширших ігрових практик: моди, шоу, культурних змагань. За такого підходу гра не просто відображає суспільство – вона стає інструментом його організації, та своєрідним відображенням [12]. На нашу думку, тут Йонне має на увазі розподіл ігор на типи чи конкретні види, кожен із яких має свою престижність, статус в суспільстві, свою аудиторію, гравців та спільноти. Така теза навряд чи підлягає запереченню та відноситься в тому числі і до осмислення настільних

ігор, оскільки дана форма ігор так само має своє особливе місце в суспільстві, сприйняття та спільноти, що певною мірою “відокремлені” від соціуму (якщо виходити з теорій Кайюа про таємність та ритуалізацію ігрової діяльності [5]).

За Йонне, гра створює ілюзію справедливої нерівності, легітимуючи відмінності через змагання. Саме ця властивість робить її зручною для модерного суспільства, що номінально дотримується принципів рівності, але фактично потребує механізмів ієрархізації. Таким чином, Йонне реінтерпретує гру не як утопію свободи, а як соціальний ритуал відбору, що підтримує уявлення про заслугу, талант і «чесну» перемогу. На перший погляд може здатися, що така теза сформульована на підставі спостережень за спортивними іграми та може стосуватися тільки їх; проте це актуально і для нас в межах досліджень настільних ігор. На наш погляд, Йонне дещо примітивізує сприйняття не стільки самих ігор, скільки перемоги в них, коли описує все за простою формулою “Перемогу – сильнішому”, адже така логіка суперечить всьому тому, що ми розглядали раніше. Якщо ми розглядаємо гру як спосіб сегрегації та розділення населення на тих, хто переможе в нерівній боротьбі, та тих, хто програє, то, виходить, ми матимемо попередньо визначений фінал будь-якої гри, де завжди перемагатиме сильніший, і це заперечує одну з ключових ознак гри за Кайюа (на які ми і спираємось) – невизначеність результату. Можливо, це радше питання вихідної аксіоми, а не дискусії, але соціологічне дослідження точно не може ґрунтуватися на детерміністських позиціях, які недвозначно витікають із логіки Йонне. Ми можемо погодитись з ним у тому, що дійсно далеко не кожна людина може стати олімпійським чемпіоном або гросмейстером світового масштабу; але згадаймо цитати Платона, що зазначалися ще на самому початку даної роботи: гра, як і будь-яка діяльність потребує тренувань та майстерності [1]. Особа, що наділена талантом та попередньо є такою, якій “судилося” перемогти в тій чи іншій грі, все одно неминуче програє без відповідного рівня підготовки вже тренуваному гравцю; детермінація таким чином не є абсолютною, вона межує із самоконструюванням (не згадуючи вже про значення випадку). Таким чином, ми

погоджуємося з тим, що гра (в будь-якій своїй варіації, від дитячих ігор, спорту та настільних ігор і до ритуальних дій) може реалізовувати та певною мірою завжди реалізовує ієрархічну функцію, визначаючи переможця та переможеного, і, відповідно, підвищує першого та залишає позаду другого. Проте ми не маємо підстав для повної солідаризації з ідеєю абсолютної ієрархічної функції ігор, яка, на нашу думку, є вторинною. В контексті настільних ігор така ієрархізація відбувається тільки у випадку явного агонального протистояння (Agon), як на прикладі турніру чи інших подій, де можна чітко визначити переможця. На рівні ж звичайних настільних ігор, що не передбачають довготривале протистояння, а часто й включають елемент кооперації, ми не бачимо ознак прояву ієрархічної функції гри.

Також Йонне пише про гру як “виробника” ідентичності та дає визначення гравцю як соціальному актору, підкреслюючи важливі соціальні функції гри, вказуючи, що гра – це в першу чергу соціально-спрямована дія (використовуючи термінологію неодноразово згаданого в цій роботі М. Вебера). Поль Йонне трактує гру як сцену, на якій формується, презентується і перевіряється соціальна ідентичність індивіда (за класифікацією Кайюа ми б назвали це визначення мімісгу; відповідно, ми вважаємо, що дослідники збігаються в поглядах на класифікацію гри, не зважаючи на різні найменування одного і того ж). Йдеться не лише про втілення певних ролей (як у театрі), а про взаємодію індивіда з нормативними уявленнями про гендер, клас, тілесність, етнічність тощо [12]. У грі індивід реалізує свій «я», але це «я» – завжди контекстуальне, історично та культурно зумовлене. Йдеться не просто про самореалізацію в грі, а скоріше про самопізнання індивіда через “примірювання” на себе різноманітних образів та ситуацій; ми назвемо це “пізнання себе через образ чужого”. Для даної роботи таке визначення є найбільш актуальним в контексті настільних ігор, оскільки спортивні ігри, які аналізує Йонне, не дають підстав широко застосовувати цю функцію до гри, адже стартові умови в них завжди однакові з мінімальними змінними, через що пізнавальна функція швидко вичерпає себе. В той же час в

настільних іграх ми можемо знайти безліч ситуацій та образів, які індивід може приміряти на себе. Також ми вважаємо за необхідно відзначити відмінність того, що тут було визначено як пізнавальна функція від пізнавальної функції, визначеної ще Платоном, так як контекст їх застосування абсолютно різний. У випадку з пізнавальною функцією, про яку ми згадували на початку цієї роботи, йшлося про навчання новому, однак самопізнання через міміку є кардинально відмінним явищем від простого навчання; воно є більшою мірою “усвідомленням”, аніж знанням.

Гра в цьому сенсі визначається не як місце свободи, про яке писав Кайюа, а як місце експерименту з ідентичністю (що, втім, не заперечує свободу, хоча й не обов’язково її передбачає). Наприклад, у спортивній грі тіло демонструється як об’єкт сили, дисципліни, зусилля; в настільних іграх – інтелектуальний капітал, стратегічне мислення; в іграх моди – культурна витонченість. Таким чином, гра виконує роль соціального дзеркала, у якому індивід має «впізнати себе» у певній ролі або функції [12].

Центральним в роботах Йонне є розуміння тіла як головного носія ідентичності в грі. Тіло не лише грає, воно демонструє нормативні моделі – сили, витривалості, краси, координації, слухняності. Через гру тіло «вписується» до суспільної структури як дисциплінований, оцінений, класифікований об’єкт. Відбувається формування сприйняття тіла та індивіда в грі; доки гравець реалізує свою пізнавальну функцію щодо себе в грі, він свідомо або ні продовжує соціалізацію через гру, формуючи як власний образ, так і уявлення про власні сили в очах оточуючих. І це ще раз підтверджує тезу, що ігровий процес є обов’язково соціальною дією. Йонне бачить гру як інструмент символічної інтеграції індивідів у суспільство. Через участь у ритуалах гри людина «входить» до соціальних відносин, визнає норми, приймає правила. Це особливо стосується молоді, яка через гру навчається ієрархіям, поведінковим стандартам, дисципліні тіла і розуму. Гра не лише розважає, вона інкорпорує індивіда до структури влади та уявлень про “нормальне” [12]. Те, що Йонне наголошує на цьому, є особливо

важливим для нас із двох ключових причин: 1) французький дослідник підтверджує те, про що ми писали вище, про наявність пізнавальної функції (як навчальної); 2) ідеї Йонне та Кайюа знов стають для нас співзвучними та пересікаються в питанні визначення дисципліни, стандартів та ієрархії через гру.

У концепції Поля Йонне гра постає як секуляризована форма ритуалу. У традиційних суспільствах ритуали мали сакральний статус – ініціації, жертви, обряди. У модерному ж суспільстві гра виконує ритуальні функції, але в світському, естетизованому та індивідуалізованому вигляді. Вона забезпечує відчуття переходу, перетворення, приналежності, але вже без апеляції до божественного. Особливо яскраво це видно у спортивних іграх, які мають символічну структуру жертвоприношення, боротьби, очищення, але перенесені на тіло, суперництво, досягнення. Йонне тлумачить такі практики як психосоціальне заспокоєння модерної людини, якій уже не доступні традиційні механізми символічної опори [12]. В таких твердженнях ми бачимо як узгодження, так і заперечення ідей попередників, оскільки науковець також, як і його колеги, розділяє “первинну гру” та сучасну, і погоджується, що між ними є очевидна різниця; однак ми не бачимо такої радикалізації в його тезах щодо занепаду “духу гри”, як у Гейзинга та Кайюа. На нашу думку, погляд Йонне можна порівняти з ідеєю про економічні зміни протягом історії - заперечення їх є абсолютно не актуальним; ми не можемо стверджувати що сучасна економіка така ж, якою вона була дві тисячі років тому, бо це не відповідає дійсності, проте ми і не можемо сказати, що вона через це вже не є економікою. Такий приклад можна використати і стосовно сутності гри та “ігрового духу”, що змінився протягом історії, але не “зіпсувався” (як стверджував Гейзинга [3]), а просто прийняв інший вигляд.

Із секуляризацією гри пов’язана також її індивідуалізація. Гравець у модерному суспільстві – це суб’єкт, який нібито «вільно обирає», але його вибір формалізований правилами, жанрами, форматами. Ілюзія автономії – одна з ключових характеристик сучасної гри, за Йонне [12]. Цю тезу ми не будемо

детальніше розкривати через її узгодженість з концепцією габітусу Бурд'є, про яку йтиметься далі. В контексті ідей Йонне нам важливіше зрозуміти, що він бачить гру соціальною дією, настільки ж вільною, наскільки усвідомленою, де в моменти механічних реакцій ми реагуємо сталими рішеннями, напрацьованими попереднім досвідом.

Йонне також звертає увагу на економічну сторону гри, подібно до того як це робив Кайюа: вона стає частиною ринку, споживчої культури, індустрії дозвілля. Гра, яка колись була переважно спонтанним актом, тепер організовується, уніфікується, продається і комерціалізується. Така трансформація – ознака пізнього капіталізму, де навіть форма протесту або естетичної свободи (гра) інтегрується в економічну систему та трансформується, але не зникає як така [12].

Поль Йонне розглядає гру як культурну форму, що поєднує естетичне задоволення і моральну напругу. Для нього гра не є аморальною або безвідповідальною практикою; навпаки, вона відображає моральний клімат суспільства, репрезентуючи його цінності, структури і конфлікти в умовній, символічній формі. В епоху модерності гра набуває нової ролі – вона стає моделлю поведінки, в якій поєднуються елемент випадковості та структурна впорядкованість. Йонне трактує гру як універсальну мову модерного суспільства, яка замінює традиційні релігійні та ритуальні інтерпретації реальності. Вона більше не є лише розвагою – це засіб виховання, соціалізації й культурного кодування, водночас гра в модерності демонструє внутрішню суперечність: вона обіцяє свободу, але функціонує в рамках чітких правил, жанрових обмежень і ринкових умов.

1.2. Концептуалізація поняття соціальної практики

1.2.1. “Габітус”, “поле” та “соціальна практика” у П'єра Бурд'є

Поняття соціальної практики в контексті сучасних соціологічних досліджень є одним із ключових, що також є актуальним і для нашого

дослідження. У цьому контексті виняткову цінність становить концептуальна розробка соціальної практики, запропонована П'єром Бурд'є. Звернення до цього підходу у межах теми дозволяє нам зрозуміти та пояснити, за рахунок чого саме гра (як форма соціальної дії) набуває стійкості, відтворюється, адаптується, або ж, навпаки, руйнується й маргіналізується, як гра впливає на соціум та соціум на неї, та чи можемо ми вважати гру в сучасному світі соціальною практикою.

Підхід Бурд'є, з його увагою до втілених схем дії (тобто до габітусу), до боротьби у межах соціальних полів, до стратегічного використання ресурсів (культурних, соціальних, символічних) у взаємодії дає змогу подивитися на настільні ігри як на структурно забарвлену, глибоко соціальну форму практики, яка в період ізоляції може набувати нових форм, значень і функцій. Зокрема, це стосується функції збереження соціальних зв'язків, емоційного комфорту, відновлення рутин, або ж навпаки – ескапізму, втечі від реальності, що в обох випадках говорить про складну соціальну природу гри. І саме тому аналіз ігрових практик через призму теорій Бурд'є (а далі і Гідденса) дозволяє побачити в них не лише культурний артефакт, а потенційно й механізм складнішої соціальної взаємодії.

Звертаючись до осмислення феномена соціальної практики у межах робіт П'єра Бурд'є, важливо підкреслити, що запропонований ним підхід демонструє складну й багатовимірну спробу подолати як спрощення поведінки до суто раціонального вибору окремого індивіда, так і надмірний структуралістський детермінізм, що знеособлює дію суб'єкта. Власне, у цьому контексті Бурд'є розгортає свою теоретичну конструкцію навколо трьох базових понять – габітусу, поля та практики – які, перебуваючи у взаємозалежності, забезпечують можливість пояснення соціальної дії як чогось більше, ніж сума умов і мотивацій.

Так, у самому центрі цієї парадигми знаходиться поняття габітусу (*habitus*) – специфічного, глибоко вкоріненого і, водночас, пластичного набору когнітивних, тілесних та емоційних структур, який формується в процесі соціалізації і надалі слугує джерелом інтуїтивної орієнтації у світі. Цей набір

схем не є ані повністю свідомим, ані цілком зовнішнім щодо індивіда – радше це щось посередині, своєрідна «втілена історія», яка через повторювані досвіди і соціальні умови осідає у тілі, поведінці й уявленнях людини про світ. Саме тому габітус, на думку Бурд'є, є водночас продуктом історії і генератором практик, які, в свою чергу, можуть її відтворювати або змінювати [13].

Однак, щоб ці практики були не просто виразом габітусу, а реакцією на щось більш конкретне, до теорії вводиться поняття поля (field) – відносно автономного простору соціальних відносин (будь то мистецтво, політика, наука, гра тощо), в якому діють специфічні правила, ієрархії та види капіталу. Іншими словами, габітус продукує практики, але лише в тому випадку, коли він взаємодіє з певним полем, яке задає координати можливого. Це означає, що дії індивіда (наприклад, у полі настільної гри чи в науковому полі) ніколи не є довільними чи повністю «вільними» – вони завжди є результатом «прикладення» габітусу до конкретної структури поля [13].

У цьому зв'язку постає ще одне ключове поняття – гістерезис габітусу (hysteresis effect) – яке описує розрив у часі між зміною умов поля та відповідною трансформацією габітусу. Цей розрив може спричиняти дезорієнтацію, фрустрацію або, навпаки, відкривати простір для інноваційних практик, оскільки габітус, сформований в одних умовах, опиняється в інших, незвичних обставинах, що провокує конфлікт або напруження. Таким чином, соціальна практика у Бурд'є – це не автоматична реакція на зовнішні подразники і не результат свідомого планування, а радше динамічне співвідношення між структурованими схемами сприйняття (що осіли в індивіді через досвід) та структурою можливостей, що постає перед ним у конкретному полі [14, с. 52-61].

Кожне конкретне поле, чи то політичне, економічне, культурне, наукове, релігійне або навіть умовно-ігрове, характеризується низкою специфічних рис, які надають йому унікального характеру та відносної автономії і відокремленості в межах загального соціального простору. Автономність поля полягає у тому, що воно поступово вибудовує власну внутрішню логіку функціонування, що може

значною мірою відрізнитись від логіки інших полів, створюючи своєрідну "екосистему" правил, норм і цінностей. Доступ до поля та ієрархізація позицій є ще одним важливим моментом: агент не може просто так, «з нуля», без історії, досвіду та певного багажу капіталів, увійти до поля; він завжди приносить із собою певну попередню історію, що визначає його стартову позицію. Умовно, повертаючись до того ж наукового поля, прикладом буде попередня наявність публікацій, наукових робіт, рівня освіти – все це впливає на позицію індивіда в конкретному полі. Габітус же дозволяє діяти без потреби в постійному рефлексивному аналізі ситуацій: агент «відчуває» логіку поля інтуїтивно, хоча ця інтуїція насправді є результатом тривалого історичного та соціального формування його сприйняття, як і правила поля, що можуть зазнавати трансформацій і переформулюватися відповідно до різного впливу [13, 14].

На протигагу традиційним, а подекуди й надто спрощеним підходам до соціальної дії, зокрема раціоналістичним, які роблять акцент на свідомому виборі й стратегічному мисленні, а також нормативістським, які бачать основу дії у дотриманні приписаних норм, концепція габітусу у Бурдьє відкриває третій – проміжний і, водночас, продуктивний – шлях. Габітус – це не свідомо вибудована схема дій і не чітко структурований алгоритм поведінки, а втілена історія; історія, що осіла в тілі, в досвіді, в інтуїції, спираючись на звичне та відчуттєве. Це – система довготривалих, проте здатних до адаптації схем сприйняття, оцінки та дії, які не лише відображають соціальні структури, а й активно їх відтворюють, трансформують і вбудовують у повсякденні практики [13].

Сам Бурдьє дає габітусу таке визначення: “Габітус – це система довготривалих, але динамічних схем сприйняття, оцінки та дії” [13, 15]. Формування габітусу – це процес, що відбувається поступово, не одномоментно і не механічно, а впродовж усього життєвого шляху індивіда, особливо в ключові періоди соціалізації, де вирішальну роль відіграють такі фактори, як родинне середовище, система освіти, економічний і культурний капітал сім’ї, а також ширші умови, пов’язані з належністю до певного соціального класу. У результаті

габітус стає тією формою несвідомої інтуїції, що дозволяє індивіду не просто реагувати на соціальні виклики, а діяти в межах логіки, яка водночас здається природною, звичною, майже автоматичною, і водночас соціально зумовленою [13,14].

У контексті взаємодії між габітусом та полем практика постає не як однозначна реакція на зовнішній імпульс і не як повністю раціональна ініціатива, а як продукт складної, багаторівневої, часом навіть конфліктної взаємодії між цими двома рівнями соціальної реальності. Саме тому практика у Бурд'є – це не щось механічне чи зумовлене в один бік: вона є інтуїтивно відчутною відповіддю, яка ніби «народжується зсередини» внаслідок зустрічі інтеріоризованого габітусу з екстеріоризованими вимогами конкретного поля [14].

Позиції конкретного індивіда в полі не є довільними або випадковими – вони зумовлені тим, який саме капітал (або комбінація капіталів) має індивід, і в якому обсязі. Саме тому Бурд'є детально окреслює кілька форм капіталу, які мають різне значення в різних полях, але разом утворюють систему ресурсів, що визначає ієрархію та можливості дії. Розглянемо їх.

1. Економічний капітал – це матеріальні ресурси, які прямо пов'язані з фінансовою власністю або здатністю її отримувати.
2. Культурний капітал – охоплює знання, освіту, навички, стиль мовлення, інтелектуальні або естетичні компетенції.
3. Соціальний капітал – мережі знайомств, стосунків, соціальних зв'язків, які забезпечують доступ до впливових осіб чи груп.
4. Символічний капітал – це визнання, престиж, легітимність, які можуть бути результатом перетворення інших форм капіталу, але мають окрему соціальну цінність [13].

Усі ці форми капіталу не є абсолютно відокремленими одна від одної – навпаки, вони можуть трансформуватися та впливати одна на одну залежно від умов конкретного поля. Відповідно, практика (тобто конкретні дії індивіда в соціальному середовищі) не виникає ізольовано або з порожнечі, а формується

саме на перетині габітусу, поля та капіталу. Цей трьохсторонній зв'язок дозволяє пояснити, чому дії людей водночас мають тенденцію до передбачуваності, але не є механічними чи повністю свідомо спланованими [13, ст. 112 - 120].

Поля, в яких діють актори, мають власну логіку – те, що визнається важливим у межах одного поля, може мати зовсім іншу вагу або навіть бути неактуальним в іншому. Наприклад, у сфері мистецтва символічне визнання часто важливіше за економічну вигоду, тоді як у сфері бізнесу пріоритетним є саме економічний капітал, незалежно від культурної або інтелектуальної компетенції. Через це габітуси, сформовані в умовах одного поля, не завжди актуальні в іншому: індивід, який досягає успіху в одній сфері, може не знайти себе в іншій, бо правила гри, цінності та капітали там зовсім інші. У результаті цього практики, які спостерігаються в межах конкретного поля, набувають стратегічного, але не до кінця усвідомленого характеру. Це означає, що індивід, діючи у соціальному просторі, не завжди керується чітко сформульованою метою чи логікою, яку можна раціонально пояснити. Натомість його дії є результатом внутрішнього «відчуття гри», яке виникає через тривалий досвід перебування в полі, де габітус адаптується до логіки цього простору і дозволяє діяти, не звертаючись кожного разу до свідомих міркувань. Цей елемент є вкрай важливим для нас, так як він знаходить широкий прояв в сфері ігор (в тому числі настільних), коли гра сприймається більше не усвідомлено, машинально, ніж раціонально та поступово.

У цьому розумінні порядок не є чимось зовнішнім чи штучно нав'язаним з боку інституційної влади: він самовідтворюється через практики, які видаються звичними, інтуїтивно правильними і, що найважливіше, не піддаються щоденному сумніву. Таким чином: а) соціальний порядок укріплюється не завдяки прямому примусу, а через повторювану, втілену, звичну дію, яка відповідає існуючим структурам; б) нерівність, що закладена в саму логіку поля, не сприймається як щось нав'язане або несправедливе, оскільки вона інтерпретується як частина «природного» порядку речей [13, ст. 23-27].

Цю ситуацію Бурдьє описує через концепт “містики домінування” – феномену, за якого панування стабілізується не насильницьким способом, а через мовчазну згоду тих, хто підпорядковується, – не тому, що їх примушують, а тому, що вони щиро вважають існуючий порядок речей нормальним, об’єктивним, незаперечним. Таким чином, габітус виконує роль механізму «згоди на світ», у межах якого люди не лише поведуться згідно з наявними структурами, а, водночас, підтримують їх своєю звичною поведінкою, зміцнюючи і відтворюючи існуючі соціальні ієрархії [13, 93-97].

Однак практика, незважаючи на свою здатність стабілізувати порядок, не є абсолютно незмінною. У певних умовах вона може стати джерелом трансформації, зокрема тоді, коли відбувається зміна в структурі поля (наприклад, через перерозподіл капіталів, появу нових акторів або зміну логіки гри) або коли виникає розрив між габітусом та полем, тобто ситуація, в якій габітус, сформований в одному контексті, більше не відповідає новим умовам. Саме цей розрив Бурдьє позначає вже згадуваним терміном гістерезис (hysteresis), що позначає ефект тимчасової невідповідності між зміненою структурою поля та інерційним характером габітусу. У такому випадку соціальна практика вже не виконує функцію простої стабілізації – вона стає полем можливих змін, у якому відбувається конфлікт між звичним і новим, що, в свою чергу, може призвести як до інновацій, так і до дезорієнтації чи соціального напруження. Тому практика у Бурдьє – це одночасно механізм відтворення і потенційного порушення соціального порядку, який залишається стабільним лише доти, доки зберігається узгодженість між габітусом і полем [14].

Таким чином, у запропонованій Бурдьє моделі особистісна дія завжди є водночас індивідуальною і структурно зумовленою, а структура – не зовнішньою визначеною, а втіленою умовою дії, яка діє через тіло, досвід і сприйняття. Це дозволяє уникнути як надмірного детермінізму, так і абсолютизації суб’єктивної свободи.

1.2.2. Соціальна практика в ідеях Ентоні Гідденса

Аналізуючи підходи до концептуалізації соціальної практики, неможливо оминати увагою фундаментальну ідею, яку пропонує Ентоні Гідденс у своїй теорії структурування. Дослідник вводить поняття подвійності структури – тобто такої властивості соціальних структур, яка одночасно проявляється і як обмеження, і як ресурс дій соціальних агентів, і яка будучи репрезентованою у повсякденному досвіді людей, водночас зумовлює їхню діяльність і створюється через неї. Соціальні практики, в межах такої концепції, не просто є повторюваними моделями поведінки, але постають як форми дії, які реалізуються через взаємозв'язок структурних властивостей (норм, правил, ресурсів) і повсякденних рутин, що у своїй множинності й варіативності утворюють те, що Гідденс визначає як «соціальні системи». Таким чином, практика розглядається не як щось похідне від структури чи просто результат суб'єктивного вибору, а як водночас і результат, і умова існування соціального порядку. У цьому аспекті важливо наголосити, що двоструктурність структури у Гідденса є не метафорою, а описом того, як саме функціонує соціальне буття: структура діє лише остільки, оскільки вона є реалізованою у діях, і саме в діях вона відтворюється [17;18].

Цей підхід дозволяє переосмислити соціальні практики як динамічне поєднання агентивного і структурного, де кожна окрема дія, навіть якщо вона видається незначущою або звичною, містить у собі потенціал відтворення або трансформації ширших соціальних структур, що з огляду на дослідження таких феноменів як настільні ігри в ситуаціях соціальної кризи чи ізоляції, відкриває можливість аналізу не лише індивідуальної поведінки, а й глибших процесів соціального впорядкування.

У продовження розгляду теоретичних засад запропонованих Ентоні Гідденсом, варто окремо зупинитися на питанні ролі агента в соціальній практиці, яка у його концепції набуває особливої ваги через введення поняття рефлексивності, що з одного боку формально відображає здатність соціальних акторів не лише діяти у відповідності до структурних очікувань, але й

усвідомлювати, оцінювати, інтерпретувати та, в певному сенсі, коригувати власні дії у контексті змінних соціальних умов; а з іншого боку, дозволяє побачити саму практику не як бездумну повторюваність, а як процес постійного, хоч і часто неявного, оцінювання й адаптації в межах уже наявних норм, значень і ресурсів [17].

Рефлексивність, в такому розумінні, не є прерогативою виключно виняткових ситуацій або критичних моментів у житті індивіда чи спільноти, але становить невід'ємну складову повсякденного життя, де будь-який вчинок (від звичних рутинних справ і до складних міжособистісних взаємодій) супроводжується певним, хай навіть обмеженим або фоновим, процесом осмислення: індивід у своїх діях не лише спирається на накопичений досвід, але й орієнтується у середовищі, враховуючи потенційні наслідки власних дій і реакції інших. Інакше кажучи, рефлексивність у Гідденса – це не лише когнітивна здатність, але соціальна умова існування суб'єкта в структурованому світі, в якому саме завдяки здатності до осмислення власних дій і взаємодій підтримується відносна сталість соціального порядку. У цьому сенсі аналіз соціальної практики стає неможливим без урахування того, яким чином люди, навіть не усвідомлюючи всі аспекти своїх дій, водночас здійснюють внесок у відтворення або трансформацію соціальних структур [17]. Настільні ігри, якщо говорити у цьому ж ключі, можуть розглядатися не лише як форма дозвілля чи комунікації, але і як платформа, де відбувається активне моделювання соціальних ролей, норм і взаємодій, – а отже, і рефлексивна реконструкція соціального досвіду, особливо в умовах ізоляції, коли повсякденні практики порушуються і потребують переосмислення. Тобто саме через гру, через спрощену, але водночас структуровану модель реальності, індивід може здійснювати певне рефлексивне освоєння або навіть адаптацію до нових соціальних обставин, що виводить гру (а відповідно й настільні ігри) за межі простої форми дозвілля у бік значно складнішого соціокультурного феномену.

Якщо ми звертаємось до феномену настільних ігор як до соціальної практики, то ідея дуальності структур виявляється особливо плідною. Адже правила гри – що можна порівняти з мікроструктурою – водночас є обмеженням (вони визначають, що є можливим у межах гри) і водночас надають ресурс для дії (без правил немає гри взагалі). Тобто, беручи участь у грі, гравці не просто виконують інструкції, а кожного разу відтворюють, а тим самим і підтверджують або навіть переосмислюють саму гру як соціальну структуру. Цей підхід також дозволяє говорити про настільні ігри як про простір, у якому моделюється структурація в мініатюрі: індивіди постійно взаємодіють у межах заданих умов, які можуть змінюватися, бути переглянутими або навіть порушуваними, і тим самим створюють досвід, який відбиває ширші соціальні процеси.

Таким чином, дуальність структури як аналітичний принцип дозволяє побачити соціальну практику не як результат структурного тиску або особистої ініціативи, а як складну взаємодію між умовами та діями, де кожен крок індивіда вписаний у контекст, але водночас є актом, через який цей контекст отримує нове значення або форму. І це, зокрема, відкриває шлях до глибшого аналізу таких повсякденних, на перший погляд тривіальних практик, як настільні ігри, бо саме в них ми бачимо, як гра, структура та дія переплітаються в один цілісний соціальний процес [17].

Двосторонній зв'язок, який описує Гідденс, коли структура дозволяє дію, а дія, в свою чергою, підтримує або змінює структуру [18] – є центральним для розуміння соціального виміру настільних ігор. Гравці у процесі гри відтворюють відомі соціальні ролі (лідера, підлеглого, стратега, імпровізатора), а іноді – експериментують з новими, перевіряючи межі дозволеного. Це стає особливо важливим у контекстах соціальних зрушень, таких як вимушена ізоляція під час війни, коли звичні канали соціалізації руйнуються, і нові практики (як-от спільна гра) виконують функцію соціальної адаптації, підтримки і символічного відтворення нормального життя. Крім того, важливим є й те, що через гру відбувається навчання не лише правилам конкретної гри, а й ширшим соціальним

кодам: домовлятися, діяти в межах колективу, справлятися з поразкою або перемогою, формувати очікування і довіру. Все це, за Гідденсом, і є соціальна практика в її найживішому вияві – така, що не фіксується як застигла структура, але постійно відтворюється, змінюється, гнучко реагує на контекст, і, водночас, дає відчуття стабільності та порядку [17; 18].

У підсумку, настільна гра в концепції Гідденса – це не просто форма дозвілля, а приклад того, як соціальна дія структурована, але не детермінована; як вона вплетена в контекст, але не зумовлена ним однозначно; як вона може бути незначною на перший погляд, але у своєму повторенні та символіці глибоко соціальною. Це дозволяє не лише осмислити настільні ігри як практику, а й зрозуміти ширший механізм того, як повсякденні дії відтворюють соціальний світ.

Висновки до Розділу 1.

Отже, розгляд настільних ігор крізь призму ідей Гейзинга, Кайюа та Йонне дозволив нам довести, що це явище є складним й багатограним, та має багато унікальних особливостей, що підлягають науковому вивченню, яке є далеким від вичерпності. Робота Йогана Гейзинга закладає теоретичну основу вивчення феномену гри та вперше розглядає це явище не як другорядну розважальну функцію інших явищ, а як самостійний важливий елемент формування людської культури. Ідеї Кайюа, в свою чергу, стають логічним продовженням та відштовхуються від концепції Гейзинга; дослідник вводить власну класифікацію ігор, виводячи поняття *Agon*, *Alea*, *Mimicry* та *Pinix*, які є ключовими для опрацювання поняття настільних ігор; доопрацьовує межі поняття та правила його існування, такі як: добровільність, відокремленість в часі та просторі, невизначеність результату, непродуктивність, підпорядкованість правилам та нереальність. Окрім того, Кайюа описує гру не просто як ідеалізоване виключно позитивне явище, а як таке, що може нести й негативні та деструктивні наслідки. Поль Йонне продовжує ідеї попередників та описує важливість гри як

віддзеркалення суспільства, його соціальних норм та звичаїв й спонукає зміни в цих процесах через рутинні дії. В той час як ідеї Бурд'є та Гідденса дозволять нам визначити гру не просто як феномен, який впливає на формування соціальних взаємовідносин і зазнає їхнього впливу, а й як соціальна практика, що постійно продовжує реалізовуватись в ньому.

Таким чином, результати роботи з узагальнення теоретичних концептів Гейзинга, Кайюа та Йонне з розуміння гри та поглядів Бурд'є й Гідденса щодо соціальних практик надає нам достатньо міцного теоретичного фундаменту для подальшого дослідження настільних ігор як сучасної соціальної практики.

РОЗДІЛ 2. Аналіз настільних ігор як соціальної практики в умовах вимушеної ізоляції в Україні

2.1. Настільні ігри як соціальна практика: становлення й розвиток

Виходячи з попередньої теоретичної частини ми вже знаємо, що гра (щоб бути такою) мусить відповідати конкретним критеріям: бути добровільною, мати обмеження у вигляді визначення конкретного поля гри, її часу (чітко визначений початок та кінець) та виміру (відокремленість від реальності), повинна мати правила в межах яких ця гра існує, а учасники повинні бути зацікавлені в першу чергу в процесі, а не в отриманні прагматичної вигоди. Все це відноситься як до спорту, так і до мистецтва, проте нас цікавить інший вид ігрової діяльності – настільні ігри. Всі вказані характеристики присутні в настільних іграх: така гра завжди має чітко визначене поле, при чому в нашому випадку воно майже завжди буде мати чіткі фізичні межі (ігрове поле). Варто ще раз наголосити на розрізненні власне настільних і настільно-рольових ігор; наші тематичні кордони вказують на те, що ми не розглядаємо настільно-рольові ігри (НРІ), які можуть і не мати обмеженого поля; разом із цим ми визначаємо НРІ як окрему велику тему, дослідження якої потребує як іншої теоретико-методологічної бази, так і специфічних емпіричних методів дослідження; тому в цій роботі зазначений різновид ігор розглядатись не буде. Повертаючись до характеристик, ми чітко бачимо і часові обмеження в кожній грі та конкретні правила, що визначають початок, ігровий процес та кінець гри; окрім того, ми не розглядаємо азартні ігри (що також є значним відхиленням від теми, як ми зазначали у першому розділі під час аналізу ідей Р. Кайюа), і це дозволяє нам підкреслити, що гравці настільних ігор не мають фінальної мети отримання матеріальної вигоди від перемоги, за рідкісними випадками, коли гравець стає працівником індустрії та сприймає гру як роботу й професійне змагання, а не як гру.

Цей вид ігрової діяльності так само, як інші види ігор, має дуже давню історію, а коріння настільних ігор можна побачити ще в цивілізаціях давнини, як

то Давній Єгипет, держави Межиріччя, Стародавній Китай та інші вже далекі від нас цивілізації [19; 20; 21]. Хоч ми і не можемо повністю погодитись з Гейзингою в тому, що гра є ключовим культуротворчим феноменом, але і не можемо заперечувати, що гра присутня майже в усіх культурах, народах та цивілізаціях в самих різних формах. В підтвердження тези наведемо роботу Гарольда Р. Мюррея [19], в якій він фокусує свою увагу на дослідженнях настільних ігор давнини та їх класифікації, при чому не концентруючись на якомусь одному регіоні планети, а навіть навпаки намагаючись створити універсальну класифікацію, що зможе об'єднати в собі всі “перші настільні ігри” планети. Мюррей поділяє ігри на 5 різних видів та наводить приклади до кожного з описаних класифікацій.

1. Ігри на вирівнювання та конфігурацію: ці ігри передбачають створення певних візерунків або ліній на ігровому полі.
2. Військові ігри: імітують битви або конфлікти між двома сторонами, часто з використанням фігур, що представляють війська.
3. Мисливські ігри: один гравець виступає в ролі мисливця, а інший – здобичі, з асиметричними цілями та силами.
4. Ігри-перегони: мета – перемістити свої фігури або маркери від початкової точки до фінішу, часто з використанням елементів випадковості.
5. Манкала та подібні ігри: ігри, що базуються на розподілі камінців або насіння по лунках, з метою збору якомога більшої кількості ресурсів.

Особливу увагу автор приділяв останньому виду, як виду що починався з найпростішого та в процесі розвитку мав найпомітніший прогрес змін та “еволюції” ігор цього жанру [19].

Для нас класифікація Мюррея важлива, щоб через цей погляд подивитись на сучасні ігри та таким чином побачити те, яким чином ми отримали той вид настільних ігор, що маємо зараз. Окрім того, ми чітко бачимо, що класифікація Мюррея включає в основному ігри, що передбачають Agon, тобто змагальну частину між учасниками, що лише підтверджує як ідеї Гейзинги, так і Кайюа – що стародавні ігри мають за свою основу змагання та суперництво учасників, в

той час як сучасні ігри більш різноманітні та можуть не включати Agon. Проте ми не можемо провести прямого порівняння ідей цього автора з усіма попередніми, так як на відміну від інших згаданих в цій роботі дослідників, Мюррей фокусував свою увагу саме на настільних іграх, а не на будь-яких інших, а в настільних іграх ми і досі можемо побачити постійне тяжіння до Agon, не дивлячись на неймовірне різноманіття жанрів в нашій сучасності [21].

Перший вид (ігри на вирівнювання та конфігурацію), на нашу думку, залишився найпримітивнішим; важко навести багато різноманітних прикладів ігор сьогодення, що передбачали б цей елемент, але не значить, що їх зовсім немає. Для простішого розуміння перед подальшим розкриттям теми ми наведемо відомий всім приклад комп'ютерної гри “Тетріс”. На нашу думку, саме такого структурного вигляду досягає перший вид Мюррея при спробі накласти його на сучасність. Цей приклад ми навели, щоб було легше зрозуміти та класифікувати цілий ряд настільних ігор, що включають в себе “механіку тетрісу”: це ігри, основною механікою яких є вдале розташування різноманітних фігур (безумовно, змістовність ігор значно різниться між собою, як і їх сетинг, але ключова суть залишається незмінною) на обмеженій поверхні, тобто пошук правильних конфігурацій та спроб компактного розміщення великих об'єктів (приклади: “Печворк”, “Азул”). Іншою гілкою розвитку ігор на конфігурацію ми вважаємо головоломки, що також передбачають маніпуляцією об'єктів в умовах обмеженого простору, такі як, до прикладу, “П'ятнашки” чи мозаїки. Або ж не така очевидна, проте також змістовна паралель із “Кубіком Рубіка”, який за свою основу також бере механізм маніпуляції ігровим полем з метою його чіткої структуризації.

Другий вид – військові ігри. Цей вид – Agon в чистому виді, що не просто не приховує змагальний елемент, а навіть спонукає гравців до прямої конфронтації, допоки з них не залишиться чітко визначеного переможця та переможеного. Цей вид ми визначимо першим з двох ключових, що найбільше вплинули на настільні ігри; проте перед тим, як описати його значимість, варто

зробити відступ: якщо порівнювати настільні ігри з іншими видами ігор, як наприклад, проводити паралелі з вже раніше загаданими спортом та мистецтвом, ми побачимо, що в другому з них Agon часто є мінімальним або ж відсутнім взагалі; в спорті ж змагання часто є суттю гри, але це змагання в більшості випадків є не індивідуальним випробуванням (один проти всіх) чи боротьбою один на один, а командним заняттям, де перемога одного буде означати перемогу багатьох. Тут ми не маємо на увазі тільки такий спорт, як футбол, баскетбол чи інші командні види спорту, а навіть і ті, де на перший погляд виступ є індивідуальним: навіть в такому випадку спортсмен (він же гравець) є частиною команди, що буде складатись з його колег, тренера та інших осіб, що задіяні в цій діяльності. В той же час в настільних іграх ми майже не зустрічаємо такого, щоб Agon був відсутнім, незначним або командним; сутність настільних ігор, незалежно від жанру, буде полягати в прямому протистоянні між гравцями. При чому така тенденція зберігається, навіть коли гра передбачає поділ на команди або ж намагається прибрати елемент перемоги як такий (як в іграх для дітей); навіть тоді неможливо позбутися змагальності та уникнути розподілу на переможців та переможених.

Тепер же ми можемо повернутись до аналізу військових ігор, які є чистим Agon. Зважаючи на все сказане вище, ми можемо зробити висновок, що через свою конфліктність та направленість на протистояння цей вид вже є найближчим до сучасних настільних ігор. Навіть в сучасності ми маємо цілий жанр ігор, який зберіг за собою назву “Військові ігри”, або також часто їх класифікують як Стратегічні. Звісно, це вже зовсім не ті ігри, про які писав Мюррей, проте очевидні подібності ми можемо бачити і тепер. Ключовою відмінністю ми вважаємо те, що Мюррей пише про дві протиборчі сторони [19]; в сучасних іграх бувають і такі, але частіше ми можемо спостерігати одночасну боротьбу трьох, чотирьох, а нерідко й більшої кількості сторін, що зумовлено технологічною відмінністю ігор старовини від ігор 20-21 сторіччя [21; 26].

Мисливські ігри: цей вид на нашу, думку майже повністю розчинився в інших видах та жанрах, в тому числі і в попередньо-згаданих військових іграх. Проте це не означає, що ми не можемо відслідкувати елементи, що залишилися від мисливських ігор в іграх сучасності. Ключовим елементом, що залишився нам від мисливських ігор давнини, є асиметричність протиборчих сторін. Цей елемент не є окремим жанром, проте все ж таки має вагомий вплив на формування сучасних настільних іграх, оскільки саме такі ігри частіше стають інформаційними приводами та зацікавлюють аудиторією своєю нетиповістю та незвичністю. Проте все ж таки основним в цих іграх є протистояння фігур на ігровому полі (як у військових іграх) або економічне протистояння (як у манкалі). З цього можемо зробити висновок, що мисливські ігри стали важливим рушієм в розвитку настільних іграх, однак не стали підставою для окремих жанрів, а є скоріше імплементами до найрізноманітніших ігри.

Ігри-перегони – цей вид ми можемо побачити і в нашому сьогоденні. Хоч ми і не можемо виділити ігри-перегони як ключовий вид настільних ігор в сучасності, проте ці стародавні ігри залишилися багато жанрів-нащадків, які слідує тим самим принципам. Такі ігри часто роблять ставку на елемент випадковості, тобто використовують *Alea* в процесі гри, проте не полишаючи елементи *Agon*. Наразі ми б виділимо три основні жанри сучасних настільних ігор, що походять від ігор-перегонів: *Roll-and-Move*, *Roll-and-Write* та *Flip-and-Write*. Найвідомішими прикладами таких ігор ми можемо навести *Монополію* (хоч вона і не має кінцевої точки на карті, а саме поле є колом, та гра відноситься також і до манкала) або, більшою мірою, *Snakes and Ladders* та інші.

Наступний вид – манкала. Цей вид ми виділяємо другим в парі ключових для формування сучасних настільних ігор. Цей вид ігор починався як вид найпримітивніших, де основною метою було сортування камінців, насіння та інших ресурсів по різних лунках та їх накопичення. Безумовно, такий вид ігор мав і великий практичний сенс в стародавніх суспільствах та навчав дітей збирати та сортувати ресурси [19; 20; 21; 22], проте з розвитком суспільства (а з ним і

розвитком ігор), змінювалась і манкала. Сучасною термінологією ми могли б назвати манкалу економічними іграми, де досі зберігається суть давнини: накопичити якомога більше ресурсів (хоч і їх сортування відійшло на другий план та рідше зустрічається в настільних іграх). Наразі манкала передбачає високу змагальну складову (Agon), часто не меншу за військові ігри, та так само по завершенню гри визначає переможеного та переможця. Ступень змагального компоненту змінюється від гри до гри, проте переможець повинен бути завжди (рідше - серед гравців повинен бути хоча б один програвший, переможці не важливі). Популярність манкала серед сучасних настільних ігор можна побачити і на прикладі рейтингу найкращих настільних ігор, де 20 позицій зі 100 займають саме ігри економічної спрямованості, які можна було б назвати манкала [27].

2.2. Розвиток настільних ігор на території України

На території України настільні ігри також не є унікальним досвідом та цілком вписуються в рамки раніше описаних категорій Мюррея [19], проте все ж таки і мають свої особливості, що притаманні території нашої держави. При розгляді настільних ігор давнини на території України ми спираємось на роботи, присвячені відповідній темі, а саме “Ігри давнього населення України” [20] та “Настільні ігри Давньої Русі” [22], в яких ми можемо бачити спробу власної класифікації ігор, що дещо відрізняється від загальної класифікації Мюррея, яку ми описували раніше. Основна відмінність полягає в спрощеності та ключовому поділі настільних ігор на три види:

1. ігри, де перемога залежить від випадку та удачі (тобто такі, які ми можемо класифікувати як Alea в чистому вигляді);
2. ігри, де результат залежить частково від удачі, але з присутнім елементом майстерності гравця (поєднання Alea та Agon);
3. ігри, що визначались виключно майстерністю гравця (ігри без елементу Alea).

Як ми бачимо, така класифікація є більш спрощеною та відштовхується переважно від наявності та значимості Alea в конкретній грі або виді ігор, не описуючі глибші елементи (як, наприклад, ігри манкала за класифікації Мюррея). Проте в контексті настільних ігор така проста класифікація також є достатньо доречною, на нашу думку, оскільки ігри типу Mimicry та Pinix меншою мірою відносяться до обраного нами виду ігрових практик: саме Agon й Alea є ключовим для розуміння настільних ігор.

Значну увагу автори цих робіт приділяються іграм з астрагалами, що часто базувались на принципах випадковості, удачливості та, окрім грального елемента, використовувались і для проведення різноманітних ритуалів, гадань, ворожінь та іншого (що також є формою ігрової діяльності) [20; 22].

“Ігри з астрагалами (альчиками) були найбільш поширеними серед народів світу. Астрагал (грец. *αστράγαλος*; лат. *talus*) – таранна кістка метатарзального суглоба задньої кінцівки парнокопитної тварини” [20].

В контексті даної роботи нам не так важливі види астрагалів, їхні значення, візерунки чи інші аспекти, що пов’язані з самими астрагалами, або ж народи, що грали в ігри з цим елементом. Для нас є важливим той факт, що протягом історії астрагали були популярним видом настільних ігор на території України. Так як ми знаємо, що астрагали використовувались переважно в іграх, де перемога визначалась через випадок та вдачу, то можна дійти висновку, що сучасні українські настільні ігри також повинні мати значний вплив Alea через природний розвиток ігор від давнини до сучасності. Проте такий висновок був би значним спрощенням, та й перевірка такої тези емпірично є малоімовірною.

Ігри з астрагалами були популярним ігровим елементом не тільки на території України, а й на просторах багатьох сучасних країн та народів [19; 21], що не могло не знайти відображення в сучасних іграх. Майже будь-яка сучасна настільна гра має елемент випадковості та додає тій чи іншій грі додаткової невизначеності результатів (що також є важливим елементом феномену гри за Кайюа), проте ігри, де Alea стає переважаючим механічним елементом є

меншістю, а такий елемент більше властивий для азартних ігрових практик, що далекі від сфери настільних ігор. Подібно до загальної тенденції, і в сучасних українських настільних іграх часто присутній елемент випадковості [23; 24; 25; 26], прикладами таких ігор можна навести популярні вітчизняні ігри, такі як “Арідник”, “Deus Vult”, “Галичина 1918-1919” та інші. Однак, хоч ці ігри і мають елемент випадковості, цей елемент не є основним для ігрової механіки. Виходячи з цього, ми можемо зробити висновки, що популярність ігор Alea в часи державності Русі та пізніших часів дійсно має вплив на наше сьогодення, однак цей вплив не є абсолютним, а скоріше є закріпленим за настільними іграми як один із елементів фундаменту ігрового процесу (якщо не брати в урахування ігри, що заперечують Alea як ігровий елемент). Іншими словами, Alea стародавніх ігор трансформувалася з окремого виду ігор на обов’язковий елемент комплексних настільних ігор, однак перестав вважатись окремим жанром через природню еволюцію ігор протягом історії.

Якщо говорити про настільні ігри в сучасному розумінні цього словосполучення, то ринок настільних ігор в Україні почав зароджуватись лише на початку 2010-х років, та починався переважно з локалізації, видавництва та продажу іноземних ігор. Ті українські відомі магазини та видавці, яких ми знаємо зараз, починали свій шлях всього 15 років тому, а частіше і менше. Проте навіть поява перших дистриб’юторів та магазинів настільних ігор в Україні не гарантувала зародження повноцінного ринку, оскільки серед населення був достатньо слабкий запит на такий вид ігрової діяльності; також впливало і незнання та нерозуміння сучасного контексту й рівню розвитку настільних ігор. Окремою великою проблемою для місцевого виробника був тиск російського ринку настільних ігор, який мав в Україні колосальний вплив та ледь не монополію на видавництво ігор. Прикладом такої монополії на ринку можна назвати абсолютний контроль російського видавництва “Hobby World”, яке мало ліцензію на локалізацію найрейтинговіших настільних ігор не просто в межах російської мови, а ліцензія видавалася із унікальним правом на друк в регіонах

Росії, України, Білорусі та Казахстану, що значно ускладнювало розвиток власних компанії настільних ігор та відповідного ринку в цих країнах [23].

Ситуація на ринку почала мінятися зі збільшенням запиту в Україні на локалізації українською мовою та поступовою відмова від локалізацій російських (які, однак, не зникли з українського ринку й досі), що показувало іноземним власникам ліцензій: український ринок є відокремленим, він має свій запит та вимоги й часто не перетинається з російським. Також в статті “Ринок настільних ігор в Україні: сучасний стан та перспективи розвитку” [23] авторка зазначає, що значний стрибок в розвитку українського ринку настільних ігор відбувався в часи пандемії COVID-19 та з тих пір почав розвиватись швидкими темпами. Окремий цікавий момент, на нашу думку, пов’язаний з тим, що авторка виділяє категорію молодих батьків як основну аудиторію, що сприяла популярності настільних ігор в ковідні часи. Ймовірно, це пов’язано з тим, що молоді батьки шукають спосіб проводити час із дітьми, паралельно навчаючи їх чомусь та граючись із ними, тобто навчання в ігровій формі. Такий “феномен молодого батьківства” на ринку настільних ігор ми бачимо як втілення певної циклічності розвитку цієї сфери, адже в давнину настільні ігри починались саме з такої ж функції і тільки пізніше набули інших вимірів. Проте тут також варто розуміти, що стаття авторки написана в 2022 році та не зачіпає часи повномасштабного вторгнення. За ці три роки ринок настільних ігор значно змінився, що ми продемонструємо на подальшій практичній статистиці, в тому числі і майже зникло те, що ми назвали “феноменом молодих батьків” на українському настільному ринку. Молоді батьки все ще становлять значний відсоток аудиторії настільних ігор, але цей відсоток вже не є переважаючим або абсолютним. Ми можемо зробити висновок, що ринок значно змінився і вже не відповідає тому, яким він був на момент написання статті, не дивлячись на короткий термін всього в три роки після написання.

2.3. Емпіричне дослідження «Соціальна практика настільних ігор в умовах вимушеної ізоляції»

В рамках авторського дослідження настільних ігор в умовах вимушеної ізоляції було проведене власне кількісне опитування, на підставі якого здійснюватиметься подальший аналіз та створення змістовних висновків щодо теми, зважаючи на всю попередню інформацію, описану в роботі.

Для дослідження було обрано метод онлайн-опитування, через його актуальність для вимірювання кількісних даних стосовно питання настільних ігор в умовах вимушеної ізоляції. Якісні методи дослідження не були обрані через їхню невідповідність початковим задачам дослідженню та гіпотезам роботи, однією з яких є “сприйняття настільних ігор в умовах вимушеної ізоляції в Україні значно відрізняється від звичного сприйняття настільних ігор українцями”. Нам було важливо дослідити загальну картину сприйняття настільних ігор, в якому особистісний досвід не мав значної ролі, через що й було обрано саме метод онлайн-опитування. Опитування проводилось через застосунок “гугл-форми” в період із 15.05.2025 року по 22.05.2025 року. Цільовою аудиторією опитування є українці віком від 18 років, що знають про настільні ігри та грають в них з частотою не рідше ніж раз на декілька місяців. В опитуванні взяли участь 153 людини, відібрані за логікою гніздової вибірки, з яких 3 людини відповіли, що не грають в настільні ігри та були автоматично переведені на завершальний етап опитування.

Елементи програми емпіричного дослідження. Мета дослідження: визначити рівень зацікавленості українців в настільних іграх як виді соціальної практики за різних умов: умов до кризових явищ, в умовах карантинної вимушеної ізоляції, за умов повномасштабних бойових дій в Україні. Об’єкт дослідження: рівень зацікавленості українського населення в сфері настільних ігор. Предмет дослідження: українці віком від 18 років

Гіпотези дослідження:

- соціальна практика настільних ігор популярна переважно серед молоді;

- чоловіки більше цікавляться сферою настільних ігор, ніж жінки;
- умови вимушеної ізоляції є ключовим фактором стрімкого зростання сфери настільних ігор;
- змагальні настільні ігри є найбільш затребуваним видом настільних ігор.

Відбір респондентів відбувався через поширення онлайн-опитування серед відкритих спільнот, пов'язаних із настільними іграми (гніздова вибірка: до вибірки попадали особи, що вже мали попереднє розуміння та контекст настільних ігор). Респондентам, які не мали відношення до настільних ігор або не знали про них до початку карантину COVID-19 в 2020 році, в доступі до опитування було відмовлено.

Аналіз результатів дослідження. Серед опитаних розподіл за статтю зберігся на наступному рівні: 43.8% опитаних склали представники жіночої статі, та 56.2% склали представники чоловічої статі (рис. 2.1). З цієї статистики ми можемо побачити, що в настільні ігри грають представники обох статей та значна перевага в будь-який бік відсутня, що однозначно заперечує стереотип, за якого в настільні ігри грають переважно чоловіки.

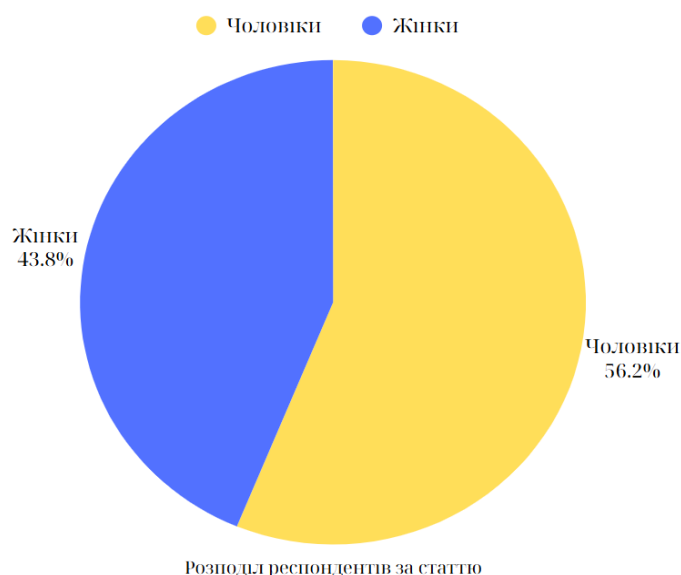


Рис. 2.1. Розподіл респондентів за статтю (авторське дослідження) (n=153)

Також опитування показало, що в настільні ігри грають переважно молодь віком 18-34 років, відсоток яких в опитуванні склав 81.1% (45.8% віком 18-24 років та 35.3% віком 25-34 років) (у % до опитаних, рис. 2.2).

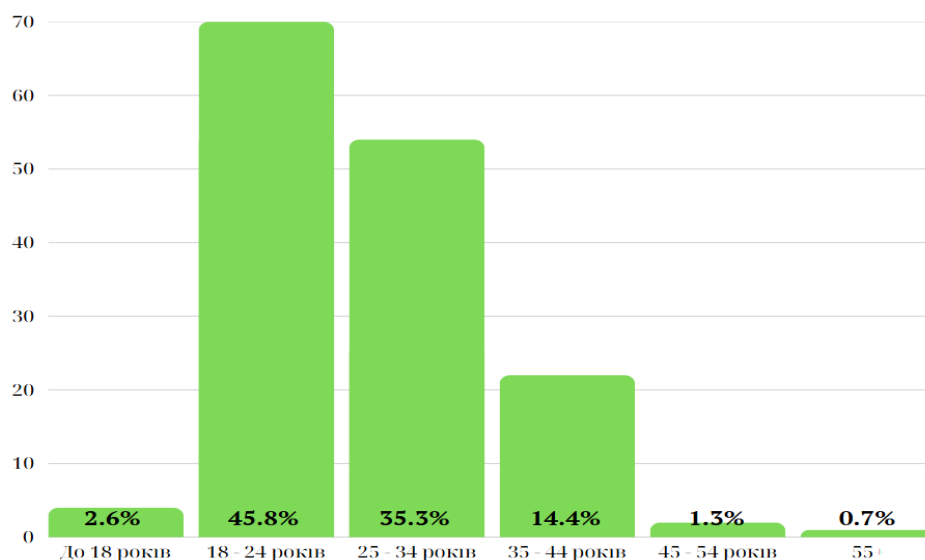


Рис. 2.2. Віковий розподіл респондентів; джерело: авторське дослідження (у % до опитаних, n=153)

Також ми бачимо, що майже третина опитаних є студентами (31.4%), а переважна більшість працює (56.2% вказали свій тип зайнятості як “повна зайнятість” та 7.2% вказали свій тип зайнятості як “часткова зайнятість”). Цей показник також спростовує стереотип, що настільні ігри є хобі переважно для студентів або непрацюючих людей (рис. 2.3).

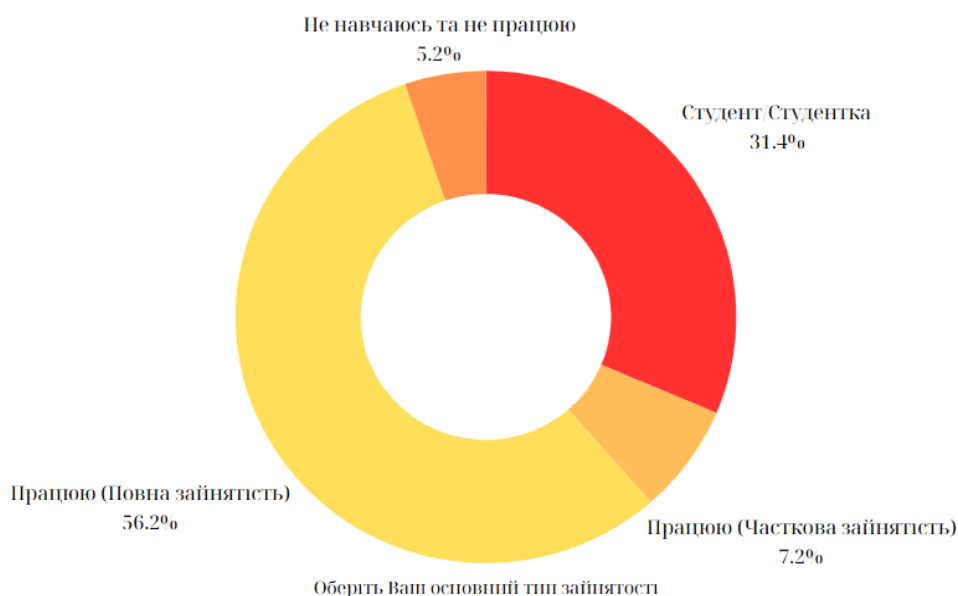


Рис. 2.3. Розподіл за основним типом зайнятості респондентів (авторське дослідження) (у % до опитаних, n=153)

За частотою гри, 50.3% вказали, що регулярно грають в настільні ігри та 38.6% іноді грають в настільні ігри (рис. 2.4). Детальніше показник частоти ми

бачимо у відповідях на уточнювальне питання, де 83% респондентів відповіли, що грають хоча б раз на місяць, а 6.7% з загальної вибірки грають майже кожен день (рис. 2.5).

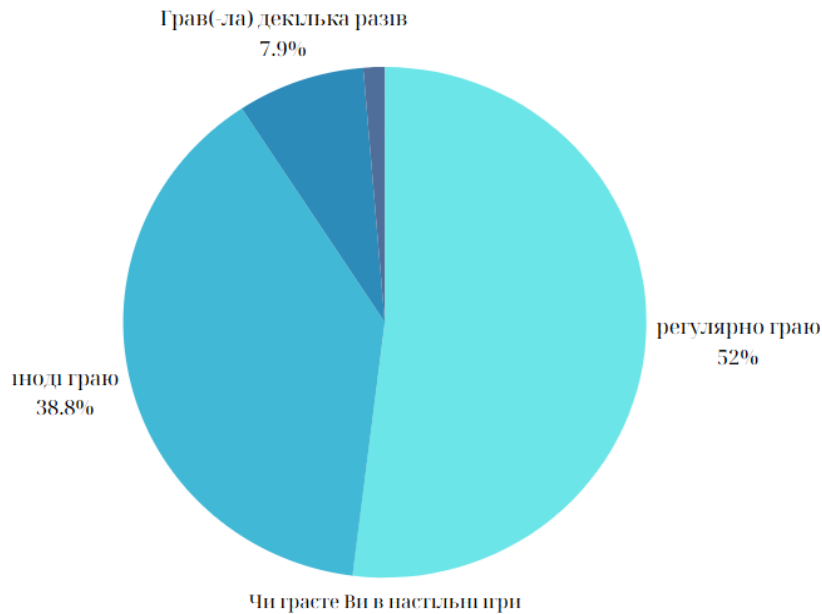


Рис. 2.4. Регулярність соціальної практики настільних ігор (авторське дослідження) (у % до опитаних, n=153)

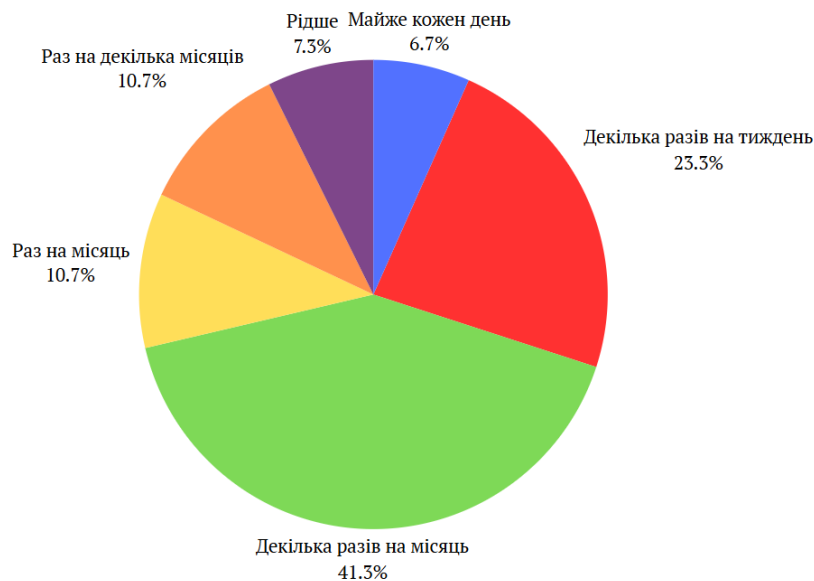


Рис. 2.5. Рівень залученості респондентів в сферу настільних ігор; джерело: авторське дослідження (у % до опитаних, n=150)

Також 86.3% опитаних від загальної вибірки коли-небудь купляли настільні ігри для себе, а не просто грали в них, тобто є прямою аудиторією ринку

настільних ігор в Україні; 62.1% опитаних також купляли настільні ігри в якості подарунку, 17.6% – купляли для дітей, і лише 7.8% вказали, що ніколи не купляли настільні ігри. Така статистика показує нам, що ринок настільних ігор не лише складається з простих гравців, а й має постійну аудиторію, що купляє настільні ігри для себе, або розглядає їх як купівлю на подарунок чи дітям (рис. 2.6).

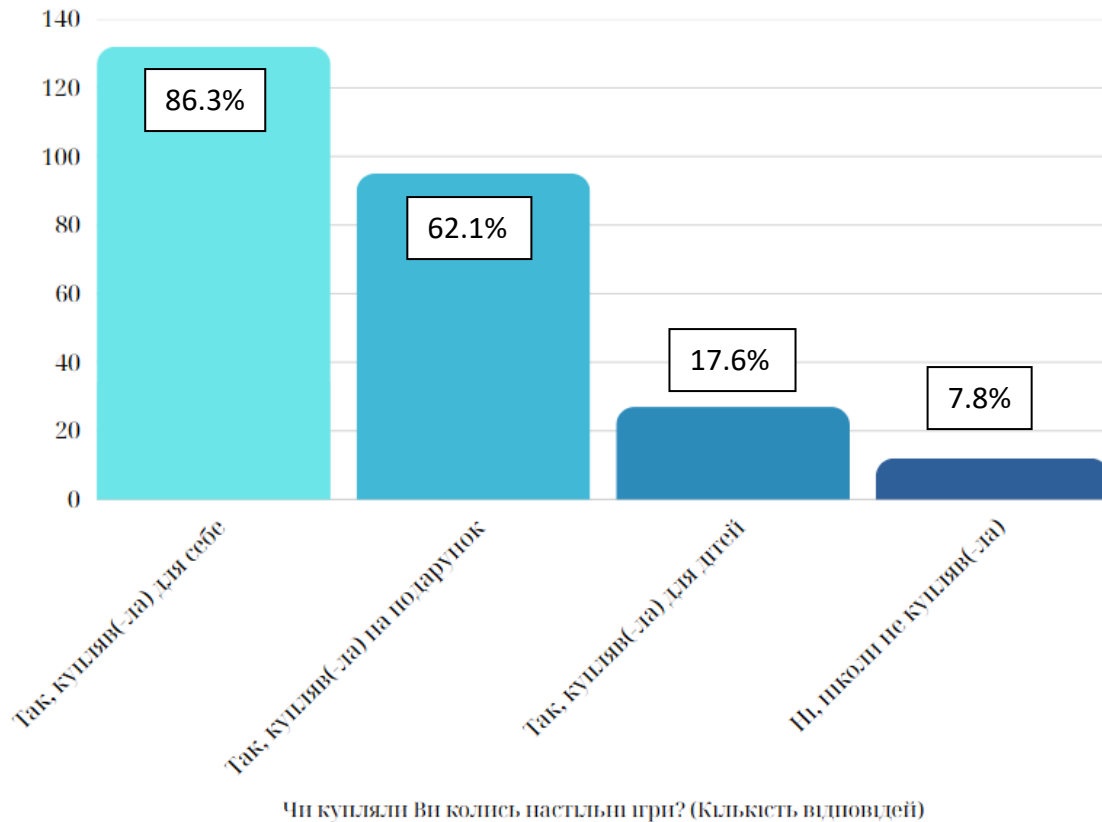


Рис. 2.6. Фінансова залученість респондентів до ринку настільних ігор (авторське дослідження) (у % до опитаних, n=153)

Серед опитаних 48% респондентів відповіли, що знайомі з настільними іграми вже понад 10 років, ще 48% знають про настільні ігри від 2 до 10 років, та лише 4% опитаних дізнались про настільні ігри протягом останнього року. Така статистика може дотично означати, що потенціал зростання ринку настільних ігор складає близько 4%, а переважна більшість гравців та потенційних покупців вже знайомі з настільними іграми. Проте наше дослідження не фокусується на цьому аспекті та не має достатніх підстав для точного прогнозування ринку, через що ми не розглядатимемо його детальніше (рис. 2.7).

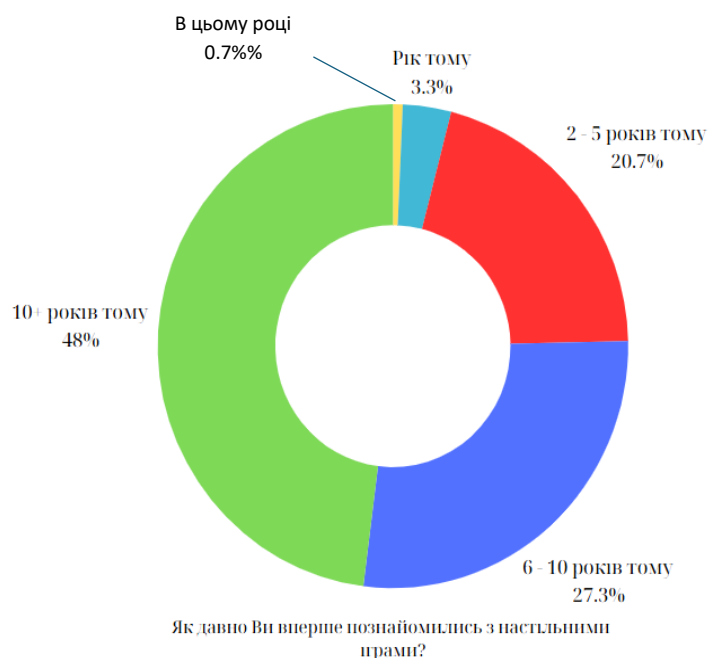


Рис. 2.7. Часовий вимір залученості респондентів в сферу настільних ігор (авторське дослідження) (у % до опитаних, n=150)

Наступні питання фокусувались на сприйнятті опитаними настільних ігор в різних умовах та соціальній значущості ігор. Першим із таких є питання, що зачіпає соціальну складову та підтверджує тезу, що настільні ігри є соціально-направленою дією. Серед всіх опитаних 88% обрали варіант, що грають в настільні ігри з друзями, 51.3% грають з сім'єю, 42% грають в настільні ігри зі своїм партнером або партнеркою, а 26.7% грають з незнайомими або випадковими людьми. Лише 16.7% людей обрали варіант “Граю самотійно” (рис. 2.8). За таким розподілом ми можемо зробити висновок, що настільні ігри частіше використовується як інструмент міжособистісної комунікації між вже знайомими або близькими людьми, рідше – для комунікації з незнайомими; найменш значущим є проведення самотійного часу. Проте цей варіант не можна повністю виключати, оскільки він також має значний відсоток відповідей, через що наша теза потребує подальшої перевірки. Для цього ми маємо наступні питання:

1. “Як Ви сприймаєте настільні ігри?”, на яке 83.3% відповіли, що сприймають настільні ігри як спосіб провести час з друзями, 67.3% – час з

близькими людьми, а 60% та 58.7% вказали, що сприймають гру як власне хобі та як розвагу в великій компанії, відповідно (рис 2.9).

2. Детальніше попереднє питання розкривається в уточненні: “Чим для вас є настільні ігри?”, де 96.5% вказали що настільні ігри виконують для них розважальну функцію, 91.7% – соціальну, 53.5% – навчальну для дітей, 37.5% та 38.2% – навчальну для себе (в різній формі: перебування в нових ситуаціях; примірювання на себе нових соціальних ролей тощо). Також 42.4% та 19.4% відповіли, що настільні ігри виконують для них естетичну функцію в різному вигляді (колекціонування та елемент декорування відповідно), а 56.9% бачать настільні ігри як можливість ескапізму та відпочинку (рис 2.10).

Ми бачимо, як в настільних іграх реалізуються різні функції окрім розважальної та можемо спостерігати важливість цих функції для респондентів. Настільні ігри в першу чергу виконують розважальну та соціальну функції для осіб, що грають в них, при цьому дещо менш важливими, проте все ще значущими є функції ескапізму та навчання (як себе, так і дітей); та найменш важливою, проте також вагомою - естетичну функцію.

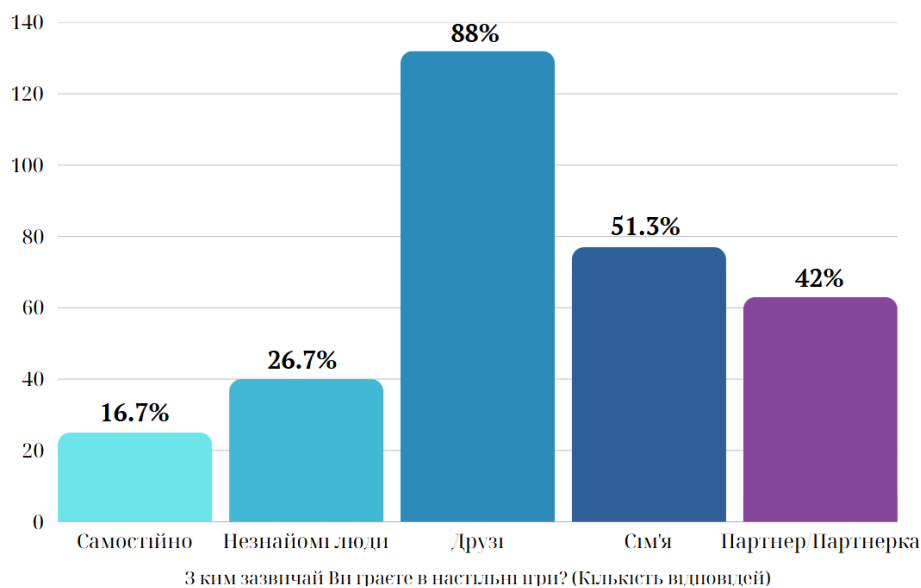


Рис. 2.8. Соціальна направленість практики настільних ігор серед респондентів; джерело: авторське дослідження (у % до опитаних, n=150)

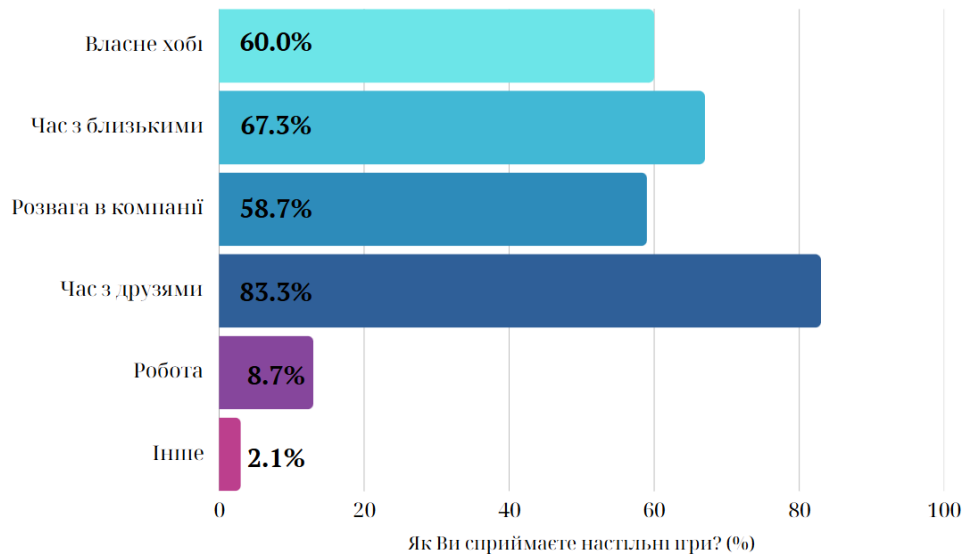


Рис. 2.9. Сприйняття настільних ігор респондентами; джерело: авторське дослідження (у % до опитаних n=150)

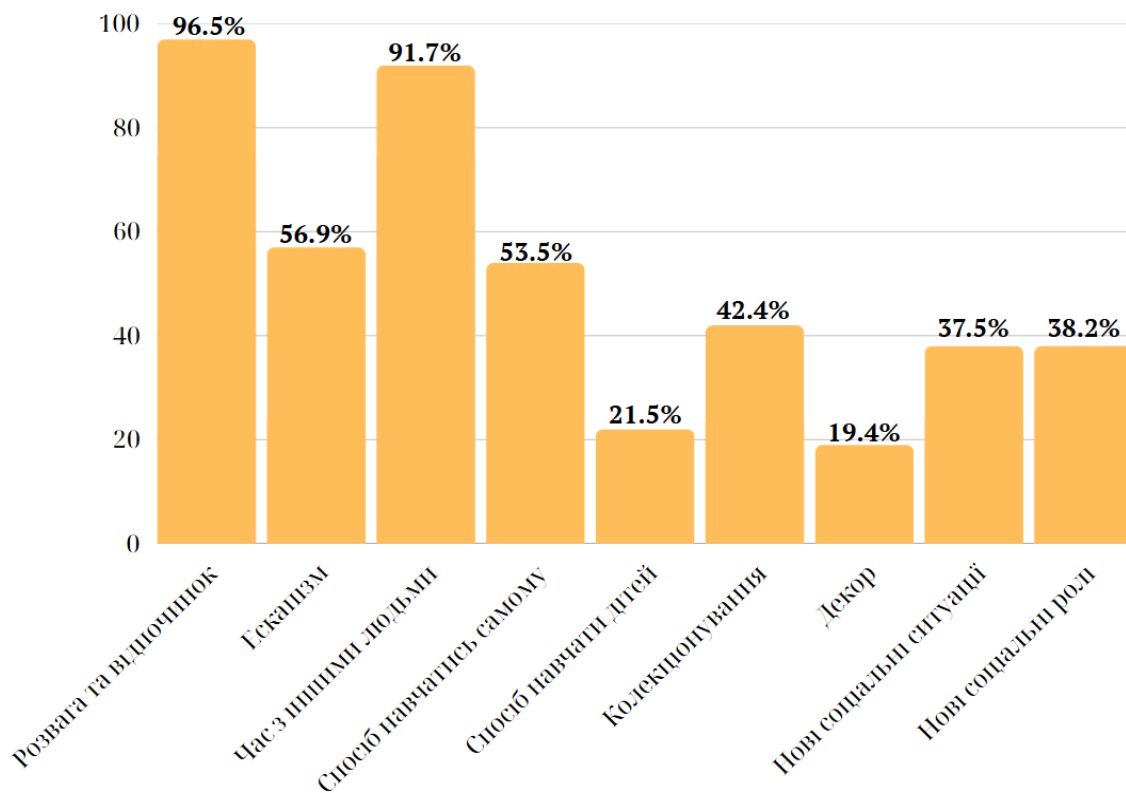


Рис. 2.10. Розподіл за рівнем важливості основних функції соціальної практики настільних ігор в житті респондентів; джерело: авторське дослідження (у % до опитаних, n=144)

Окремим важливим питанням в дослідженні ми визначили спростувати чи підтвердити вагомість Agon, тобто змагального елементу в настільних іграх, до

чого ми вже неодноразово звертались протягом всієї роботи. Щоб підтвердити або спростувати це, для нас було важливим зрозуміти, в які ігри частіше грають респонденти. Для визначення поставленої задачі ми виділили 5 основних видів настільних ігор, що значно відрізняються один від одного. На нашу думку, такий розподіл є найбільш актуальним для нашого дослідження, так як дрібніший поділ на жанри та види не становить такого інтересу, через змішання ключових видів гри за Кайюа (Mimicry, Pinix, Agon та Alea). Як ми визначили раніше, Mimicry та Pinix не становлять для нас інтересу в межах дослідження настільних ігор, відповідно метою було створити категорії, що будуть значно відрізнятися як за своїми механічними ознаками, так і за співвідношенням Agon та Alea. У зв'язку з цим ми розділили ігри на:

1. кооперативні - тобто ігри, що передбачають кооперацію та взаємозв'язок між гравцями, спільну роботу для отримання перемоги. Де програш та перемога об'єднують гравців, відповідно - цей вид має найнижчий вплив Agon, але все ще не позбувається його, так як в таких іграх часто передбачається розподіл обов'язків та внесок в перемогу, що все ще призводить до конкуренції та суперництва навіть в межах однієї команди, або рідше - навіть визначення конкретного переможця після кінця, виходячи з внеску конкретного індивіда, що тільки спонукає до Agon);
2. класичні – до цього виду ми віднесли ігри, що не належать буквально до сучасних, проте все ще відповідають поняттю настільних ігор й використовуються сьогодні. Це ігри, що були винайдені багато сторіччя тому та продовжують зберігати свою актуальність донині (прикладом є шахи, нарди, шашки, трік-трак, го, гра в карти та інші). Відповідно, через свою давню історію (а деякі класичні ігри майже не змінювались протягом тисяч років) та наближеність до настільних ігор давніх суспільств ці ігри мають значний вплив Agon на свій ігровий процес та будуються доволу нього: без змагального елемента ці ігри неможливі та по завершенню гри вони

чітко визначають переможця та переможеного, не залишаючи місця невизначеності. Тобто цей вид ми можемо назвати “чистий Agon”, такий, яким його бачили Кайюа та меншою мірою Гейзінга;

3. патігейми (ігри на компанію): ці ігри абсолютно не попадають в класифікацію жодного дослідника, якого ми розглядали в даній роботі, через те що в грі приймають участь не одна і не дві сторони, а ледь не нескінченна кількість сторін, або ж кількість гравців за одну сторону може бути необмеженою, що розмиває грані гри та порушує її звичні принципи. Іншою гранню, що випробовується цим видом настільних ігор є визначеність правил: в таких іграх правила можуть бути мало визначеними, розмитими, не встановлювати чітких обмежень, не визначати чіткий кінець гри або навіть пропонувати гравцям визначити умови гри і її завершення самостійно. Все це ставить під сумнів підстави називати цей вид настільних ігор іграми як такими; проте є і ознаки за якими патігейми відповідають іграм, як, наприклад, відокремленість від реального світу (хоча часто і цю грань даний вид ігор випробовує) та умовність ігрових подій, а також відсутність прямого впливу на реальність.

Не дивлячись на постійне заперечення нами Ілініх в настільних іграх, саме патігейми є тим видом, що часто поєднують ілініх з цим видом ігрової діяльності, додаючи до гри умови спиртового сп'яніння або іншого ігрового втручання, що призводитиме до відчуття головокружіння. На нашу думку, патігейми як унікальний вид ігор заслуговують на окреме дослідження в межах розгляду настільних ігор, проте в цій роботі ми більше не будемо фокусуватися на їхніх особливостях. Характеризуючи вплив Agon на ці ігри, ми можемо зазначити, що він присутній, однак не є визначальним. В патігеймах Agon часто виступає мотивуючим до дії та розвитку ігрових подій, проте в процесі гри він втрачає своє значення, а ближче до завершення ігрового процесу визначення переможця / програвшого не є ключовим чи важливим для гравців.

4. Ігри з прихованими ролями – ще один не типовий для класиків вид сучасних ігор, що хоч і меншою мірою, але також частково розвиває принципи існування гри, трансформуючи його під сучасні реалії. Не дивлячись на те, що вже раніше згадані класичні ігри частіше мають спортивну та професійну складову, на нашу думку, саме ігри з прихованими ролями мають найбільший потенціал того, аби знаходитися на перетині спортивних ігрових практик та настільних ігор. Ігри з прихованими ролями передбачають суворий поділ на дві асиметричні команди з протилежними цілями у кожній з них (у чому ми бачимо явний вплив “ігор-полювань” давнини, про які ми згадували раніше), де задача однієї команди зводиться до знищення протилежної команди або унеможливлено досягнення їх цілей, в той час як цілі протиборчої команди постають в простішому: вчислити всіх учасників першої команди в своїх рядах. Найвідомішим представником цього виду ігор є “Мафія”, де команді міста необхідно вчислити таємну мафію, а мафії – прибрати всіх гравців, що не входять до їхньої команди. Змагальний елемент в цих іграх є не просто важливим, а визначним, певною мірою “класичним” у тому розуміння, що змагання зіштовхує дві протиборчі сторони, допоки одна з них не отримає однозначну перемогу, подолавши опонентів. Також варто зазначити, що саме цей вид настільних ігор використовує в своїй основі і *Mimicry*, окрім *Agon* та *Alea*, хоча перевтілення і не є значним для процесу гри.

5. Останній вид – змагальні. Ми дали цьому виду доволі загальну назву, яка об’єднує в себе безліч жанрів настільних ігор та потребує конкретизації в своєму визначенні. Під змагальними іграми ми мали на увазі всі ігри, що відповідають наступним вимогам: а) не є жодним з попередніх вказаних нами видів; б) мають чітко визначені правила гри, конкретні умови перемоги одного з гравців, або поразки інших (найчастіше умови кінця гри поєднують в собі одночасну перемогу одного та поразку інших); в) можуть мати дві або більше протиборчих сторін (де максимальна кількість сторін

визначається сетингом та правилами гри); г) незалежно від кількості граючих сторін та наявності елемента кооперації та взаємодопомоги між ними, переможець повинен бути лише один та він повинен бути чітко визначеним. Виходячи з цих умов, ми бачимо очевидну наявність Agon в таких іграх, проте на відміну від змагального елемента в класичних та іграх з прихованими ролями, в змагальних Agon має іншу форму та вигляд. На наш погляд, Agon в цьому випадку є адаптованим до сучасних реалій, та вже не має того “чистого” протистояння, визначеного Гейзингою та Кайюа, проте все же залишається ключовим елементом гри та основним спонукальним компонентом. Без Agon змагальні ігри не просто відрізнялись би, а були б неможливими. Ключові відмінності полягають в тому, що цей “сучасний” Agon не направлений на протистояння між конкретними учасниками, а скоріш фокусується на боротьбі “проти всіх”, а окрім того, не обов’язково виключає чи унеможлиблює взаємодію та кооперацію між гравцями, іноді навіть спонукає до неї, проте не заради допомоги одне одному, а заради досягнення виключно власної вигоди та кінцевої перемоги над іншими (в тому числі і тими, хто допоміг вам досягти цієї перемоги). Для нас саме цей вид стає логічним та закономірним продовженням “класичного” Agon, ускладнюючи його, додаючи нові елементи та адаптуючи під сучасні реалії.

Як ми бачимо, всі ці ігри мають елемент Agon, проте його прояв в кожному з них має значні відмінності та, певною мірою, є унікальним. Через необхідність формування повноцінного образу настільних ігор в українському суспільстві ми маємо питання, що використовує запропоновану нами класифікацію для визначення співвідношення категорій між собою. Найбільший відсоток респондентів відповіли, що серед запропонованих варіантів вони зазвичай грають в змагальні ігри; відсоток опитаних що обрали його складає абсолютну більшість (83.3%), що, в свою чергу, може казати нам про найбільшу затребуваність саме “сучасного” Agon (в порівнянні з іншими видами). На

підтвердження цій тезі ми бачимо співвідношення розподілу відсотків змагальних ігор до інших: кооперативні ігри (найменший вплив Agon) мають 56%, патігейми (особливий вид Agon) 48.7%, ігри з прихованими ролями (спортивний Agon) 46%, класичні ігри (“чистий” Agon) 42.7%.

Найголовнішим в цій статистиці ми бачимо те, що кооперативні ігри обрали 56% респондентів, що не дозволяє нам стверджувати про ексклюзивну затребуваність виключно Agon в сфері настільних ігор, а змушує пам’ятати про інші функції настільних ігор, окрім змагальної (рис. 2.11).

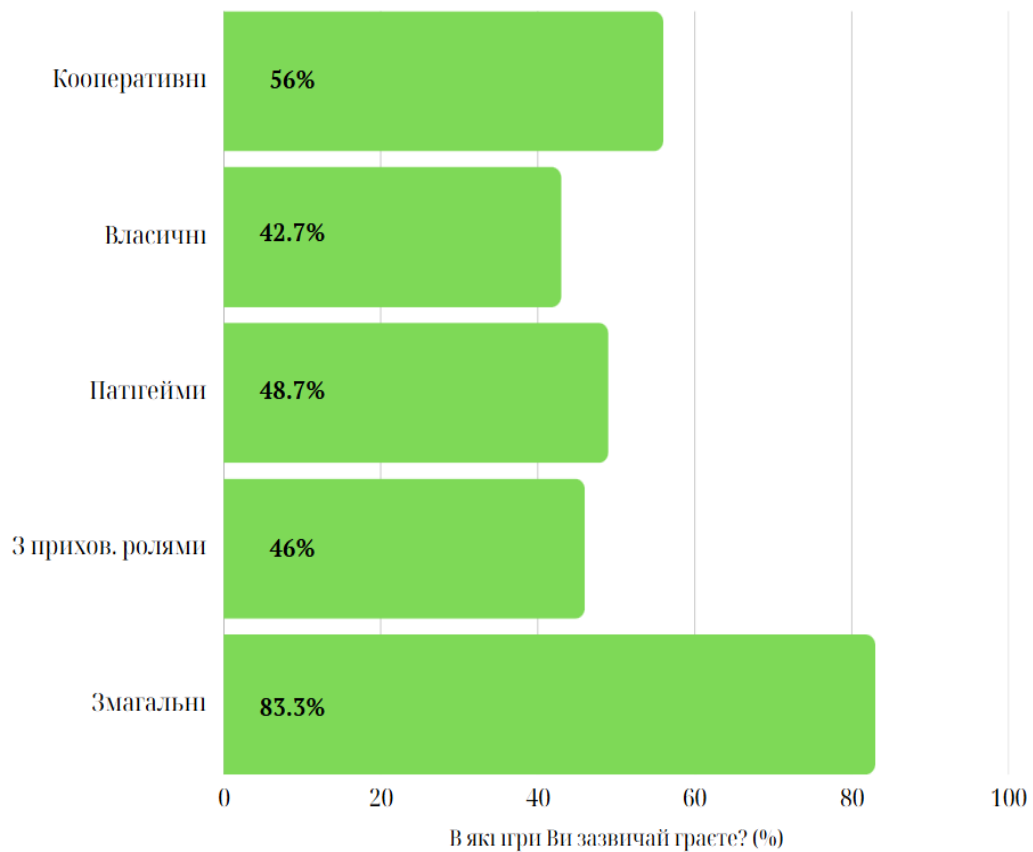


Рис. 2.11. Видовий розподіл настільних ігор (авторське дослідження) (у % до опитаних, n=150)

Неочікуваною виявилась ситуація із середнім часом однієї партії, який витрачають гравці настільних ігор. На наш подив, розподіл зберігається на майже рівному рівні серед категорій “10-30 хвилин”, “45-60 хвилин” та “90+ хвилин”, із незначною перевагою “45-60 хвилин”. Така статистика може казати нам про те, що час гри не є значущим фактором, який варто враховувати в дослідженні та не має ключової ролі в визначеності інших факторів (рис. 2.12).

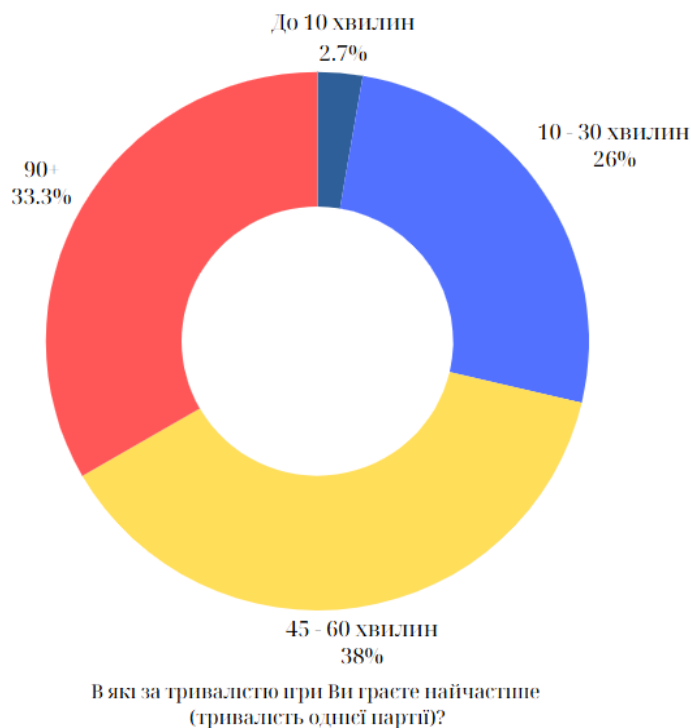


Рис. 2.12. Тривалість ігрових партій серед респондентів (авторське дослідження) (у % до опитаних, n=150)

Окрему увагу ми вважаємо за необхідне приділити тому, як опитані взаємодіяли з настільними іграми в період обмежень та вимушеної ізоляції. Зважаючи на попереднє визначення ігор як соціальної практики та дії, що спрямована на комунікацію з іншими людьми, нам важливо зрозуміти, як відбувалась соціалізація індивідів через цю соціальну практику в різних умовах. Попередньо ми ознайомились із роботою “Ринок настільних ігор України: сучасний стан та перспективи розвитку” [21], в якій авторка відзначала збільшення інтересу до настільних ігор в період карантинних обмежень під час COVID-19, через нестачу людського спілкування в таких умовах. Нашою статистикою ми можемо підтвердити те, що карантинні обмеження дійсно негативно вплинули на соціальну функцію настільних ігор. Серед всіх опитаних кількість осіб, які вказали, що знайомились з новими людьми через настільні ігри хоча б декілька разів, відрізняється в різні періоди:

- в період до карантинних обмежень - ~48.6%;
- в період ізоляції COVID-19 - ~37.3%;
- в період повномасштабного вторгнення - ~66.9%.

Таким чином, ми бачимо спад соціальної взаємодії в період вимушеної ізоляції через COVID-19, проте також спостерігаємо і протилежний ефект за умов повномасштабного вторгнення. На нашу думку, ці події мають протилежний ефект багато в чому через свою хронологічну послідовність один за одним, де ізолюваність та нестача спілкування в умовах вірусної загрози компенсувалася прагненням до спілкування в кризових умовах повномасштабного вторгнення. Також така вагома відмінність може бути пов'язана з характером загрози життю, яку респонденти мали в різні періоди ізоляції: період карантинних обмежень зумовлювався відмовою від спілкування заради власного захисту та здоров'я, в той же час коли військові дії принесли ризик життю, що зі спілкування не пов'язаний, а навіть навпаки: кількість соціальних зв'язків могла рятувати життя (рис. 2.13).

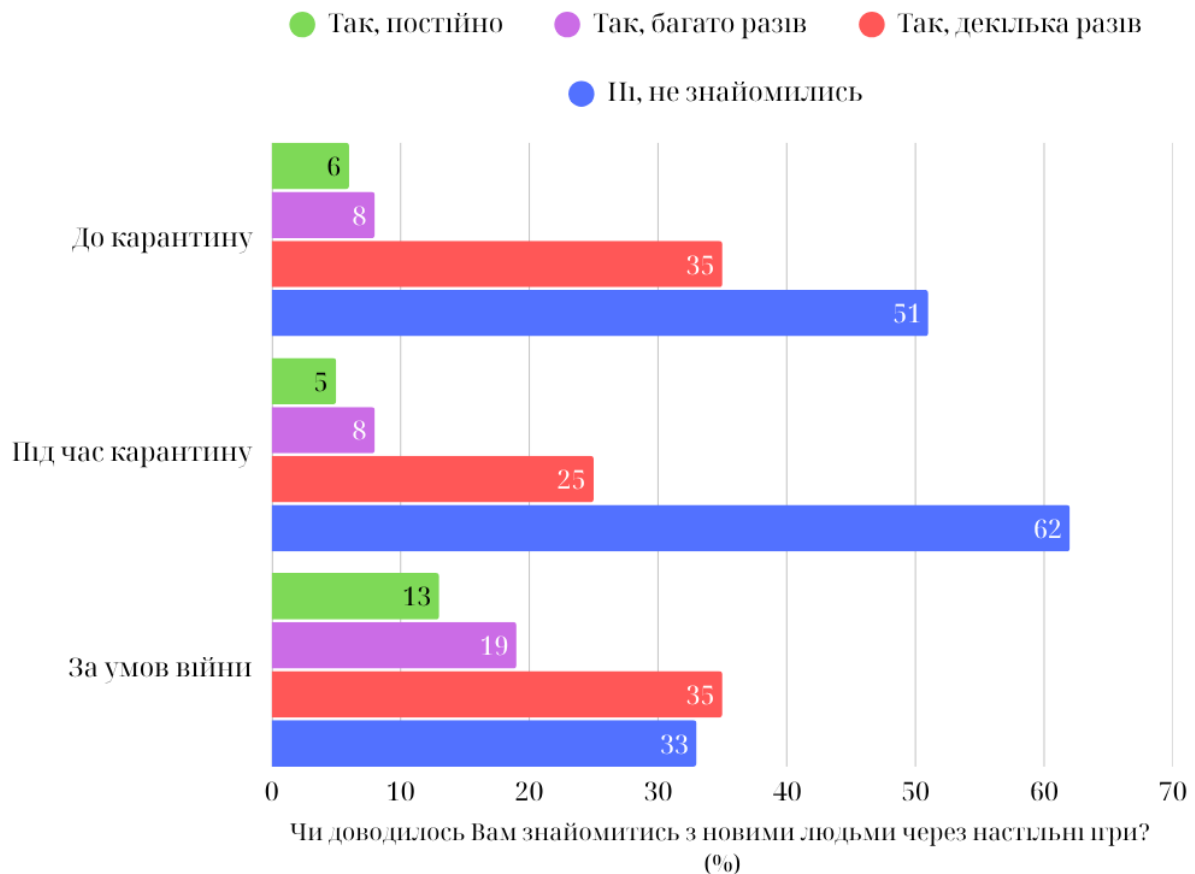


Рис. 2.13. Розподіл наявності нових соціальних зв'язків через практику настільних ігор в різних умовах вимушеної ізоляції та її відсутності (авторське дослідження) (у % до опитаних, n=150)

Також ми проводили замірювання зацікавленості респондентів в сфері настільних ігор в ці ж періоди. І тут результати свідчать, що ковідні обмеження дійсно мали позитивний вплив на рівень зацікавленості в досліджуваній темі, проти не настільки значний, як було описано в раніше згаданій статті. В той же час, період повномасштабного вторгнення став чинником, що змінив ставлення до настільних ігор та сприяв зацікавленості темою. Маємо наступний показник середньої зацікавленості серед всіх опитаних (рис. 2.14):

- в період до вимушеної ізоляції: 2.85;
- в період COVID-19: 3.13;
- в період повномасштабного вторгнення: 3.92.

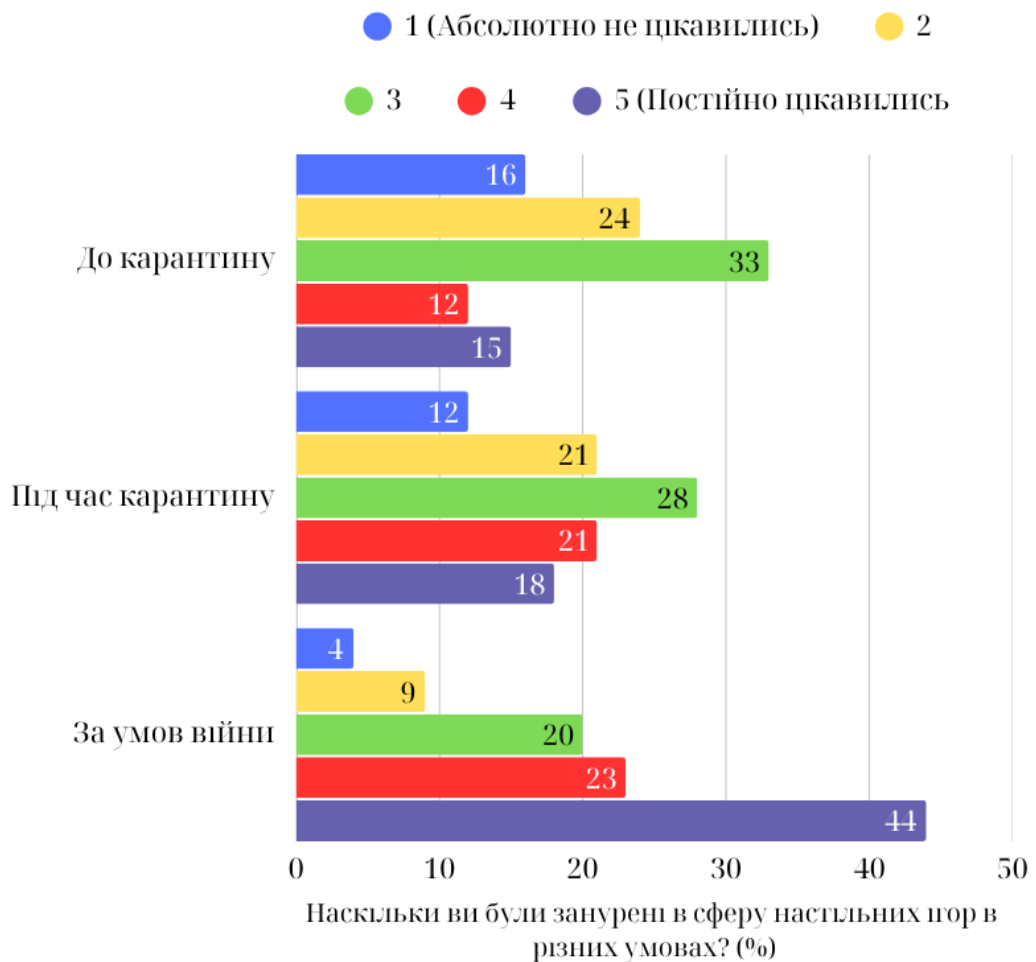


Рис. 2.14. Рівень зацікавленості в сфері настільних ігор за умов вимушеної ізоляції та її відсутності (авторське дослідження) (у % до опитаних, n=150)

Для детальнішого розкриття причин змін зацікавленості сферою настільних ігор, ми включили в опитування текстові відповідники різноманітні

чинники, що могли вплинути негативно або позитивно на рівень зацікавленості (% людей, що вважають чинник скоріше або повністю негативним/ % людей які вважають, що чинник не вплинув на рівень зацікавленості/ % людей, що вважають чинник скоріше або повністю позитивним для рівня зацікавленості) (див. табл. 2.1 та рис. 2.15.1 і 2.15.2):

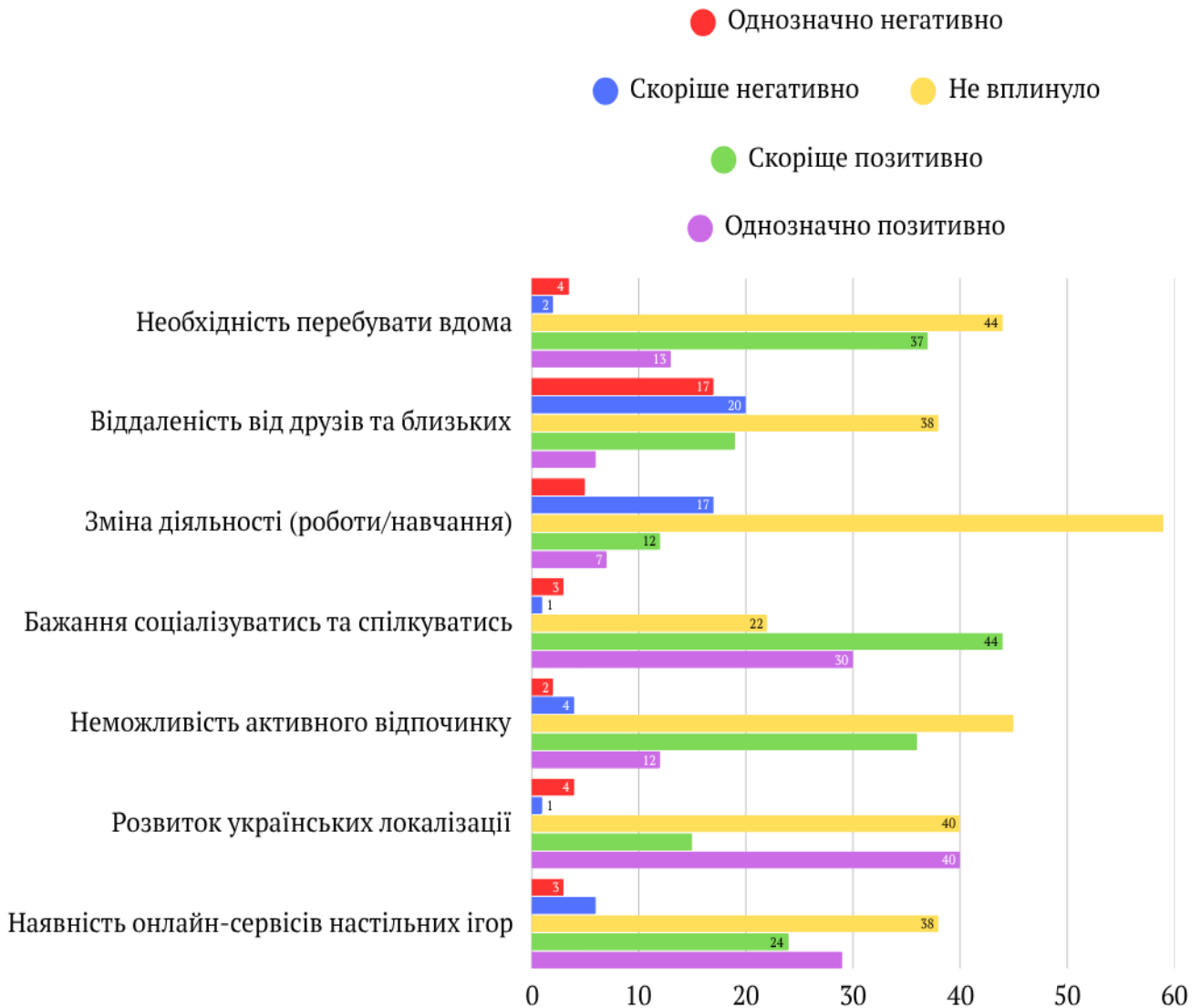


Рис. 2.15.1. Фактори впливу на рівень зацікавленості респондентів в сфері настільних ігор (авторське дослідження) (у % до опитаних, n=150)



Рис. 2.15.2 Фактори впливу на рівень зацікавленості респондентів в сфері настільних ігор : продовження (авторське дослідження) (у % до опитаних, n=150)

Таким чином, ми бачимо, що серед запропонованих варіантів такими, які вплинули переважно позитивно на сприйняття та рівень зацікавленості настільними іграми, є наступні: бажання соціалізуватись та спілкуватись (73.4%), доступність настільних ігор (66.4%) та рівень зацікавленості близьких та друзів (81.1%). Меншою мірою, але також переважно позитивно вплинули такі зовнішні фактори, як: розвиток українських локалізацій (54.6%) та наявність онлайн сервісів настільних ігор (53.8%) (рис 2.15).

Із цих даних ми можемо зробити висновки, що на зацікавленість у настільних іграх впливають переважно бажання соціалізації та спілкування (як із близькими, так і просто з іншими людьми), які були обмежені в період карантину та знайшли виплеск в часи повномасштабного вторгнення. А також впливовими залишаються зовнішні ознаки розвитку ринку настільних ігор, що спонукають людей більше цікавитись відповідною сферою.

Таблиця 2.1 Оцінка респондентами впливу чинників динаміки зацікавленості настільними іграми – об’єднані варіанти «негативно» й «радше негативно», «позитивно» й «радше позитивно» (авторське дослідження) (у % до опитаних, n=150)

Чинник/Вплив	Негативний	Відсутній	Позитивний
Необхідність перебувати вдома	6.2%	44%	49%
Віддаленість від друзів та близьких	37.7%	37.7%	24.5%
Зміна діяльності (роботи/навчання)	21.7%	59.4%	24.5%
Бажання соціалізуватись та спілкуватись	4.2%	22.4%	73.4%
Неможливість активного відпочинку (в карантин)	6.2%	46.2%	47.6%
Розвиток українських локалізацій	5.6%	39.8%	54.6%
Наявність онлайн-сервісів настільних ігор	8.4%	37.8%	53.8%
Комендантська година	23.1%	60.8%	16.1%
Фінансові можливості*	23.1%	42.7%	37.1%
Доступність ігор*	10.5%	23.1%	66.4%
Відключення електроенергії	13.3%	38.5%	48.3%
Стрес від зовнішніх обставин	18.9%	42%	39.1%
Рівень зацікавленості друзів та близьких*	3.5%	15.4%	81.1%

*Варіантам “Фінансові можливості”, “Доступність ігор” та “Рівень зацікавленості близьких” попередньо не надавалося позитивного чи негативного забарвлення варіант: респондент самостійно визначав ці фактори для себе та як вони впливали на його відповідь.

Сам вплив умов ізоляції (карантинних обмежень + умов військового часу) респонденти оцінили середнім значенням 3.38 (в розподілі від 1 до 5, де 1 – стали рідше грати, а 5 – стали частіше грати), що підтверджує наявність ефекту вимушеної ізоляції, проте не настільки явного, щоб стверджувати про його

винятковість. Умови вимушеної ізоляції слід розглядати як один із чинників, що значно вплинули на зацікавленість українців в настільних іграх, однак далеко не єдиний (рис 2.16).

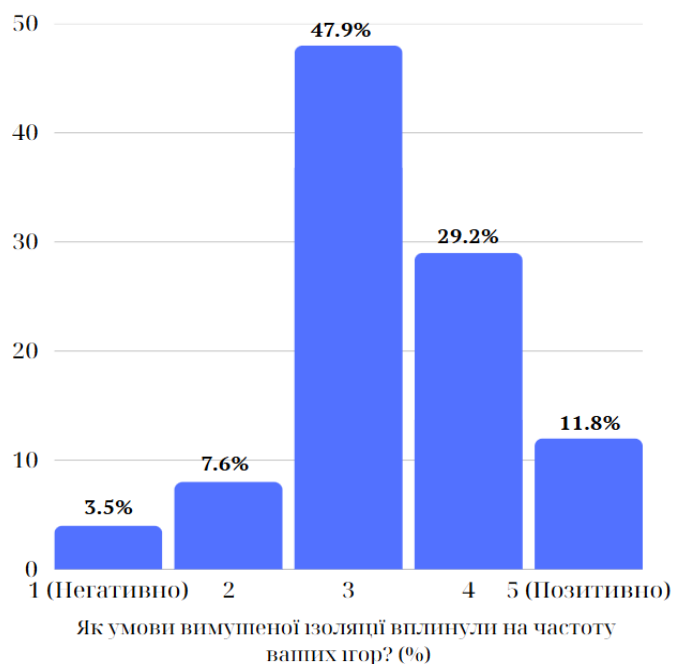


Рис 2.16. Вплив умов вимушеної ізоляції на регулярність соціальної практики настільних ігор; на джерело: авторське дослідження (n=150).

Як бачимо, близько половини респондентів обирають середній варіант, за яким умови вимушеної ізоляції не вплинули на частоту настільних ігор; із урахуванням цього показника той факт, що загальний відсоток позитивних відповідей за варіантами підвищення регулярності цієї практики також є значним (41%), дозволяє стверджувати про помітну, але все ж таки обмежену значущість впливу вимушеної ізоляції на практику настільних ігор.

Висновки до розділу 2.

Аналіз онлайн-опитування за темою настільних ігор як соціальної практики за умов вимушеної ізоляції в Україні показав такі результати: соціальна практика настільних ігор в Україні ще не є повністю сформованою та продовжує формування в умовах карантинних та військових обмежень, що спричинили зростання рівня зацікавленості населення в темі настільних ігор. Карантинні

обмеження змусили індивідів скорочувати кількість власних соціальних зв'язків та соціальної взаємодії задля збереження власного здоров'я, створюючи ситуацію нереалізованого запиту в спілкуванні та комунікації між людьми. Умови ж повномасштабного вторгнення “перегорнули” шкалу ризику для життя та унеможливили принцип відмови від соціального зв'язку на користь здоров'я, що вивільнило нереалізований запит та спонукало людей шукати для себе нові соціальні практики. Хронологічна послідовність цих кризових явищ спричинила унікальну ситуацію, за якої в суспільстві виникла різка затребуваність нових соціальних практик, однією з яких стала практика настільних ігор.

ВИСНОВКИ

Настільні ігри, як і сам феномен гри, супроводжують людську цивілізацію протягом всієї історії, незважаючи на територіальні, культурні чи будь-які інші відмінності різноманітних суспільствах – всі вони грають в ігри. Поняття гри є широко дослідженим в наукових джерелах, проте паралельно з цим має і великий простір для подальших досліджень. У цій роботі ми розглянули як загальне розуміння та визначення гри Йогана Гейзинга, так і структурований розбір феномену гри від Роже Кайюа та експериментальний погляд Поля Йонне. Для розгляду теми ми концентрувались на ідеях цих трьох дослідників, однак гра не закінчується на них; ми бачимо багато фундаментальних результатів, отриманих вже класиками досліджень ігор, проте маємо після них і великий неохоплений пласт історії розвитку галузі та феномену зі значними змінами, що змушують переглядати їхні концепції під новим кутом.

Одним із результатів цієї роботи стало комплексне авторське визначення настільної гри як особливого виду ігрової діяльності, що має чітко визначений фізичний простір та умови, які базуються на агональному протистоянні між всіма учасниками гри. Окрім розгляду концепцій гри та визначення гри настільної, ми також поєднували ці визначення з ідеями П'єра Бурд'є та Ентоні Гідденса щодо соціальної практики, що дало змогу для подальшого повноцінного аналізу, який відповідав вихідним цілям роботи. Також в ході дослідження ми розробили й провели власне кількісне дослідження серед українців віком від 18 років, в якому прийняли участь 153 особи.

Був здійснений емпіричний аналіз настільних ігор у вищезазначеному авторському розумінні крізь призму українського досвіду вимушеної ізоляції. Український досвід ізоляції багато в чому є унікальним, як в питаннях соціальної взаємодії під час карантинних обмежень 2020 – 2021 років та накопичення за цей період запиту на спілкування та розвиток соціальних зв'язків, так і в подальшій реалізації цього запиту вже в часи іншого кризового явища – повномасштабного

вторгнення. Ми побачили, що ці явища не просто є особливо важливими для розвитку сфери настільних ігор в Україні, але мають прямий взаємозв'язок. Емпірично ми продемонстрували, що сфера настільних ігор дійсно почала швидко зростати в період карантинної ізоляції, на що і вказували попередні дослідження, проте цей стрибок виявився не настільки значним в порівнянні з розвитком сфери в військові часи, коли спілкування зі своїми близькими, друзями та навіть незнайомими стало вкрай затребуваним й знайшло реалізацію через соціальну практику настільних ігор.

Проте не варто забувати і про те, що в силу особливостей розвитку ринку настільних ігор в Україні, який ми розглядали в роботі (наприклад такі, як пізній розвиток – починаючи з 2010-х років, – великий вплив російського монополіста, мала освіченість населення в темі та інших), сукупність факторів призвела до того, що в період 2020-х ринок почав масово зростати, створюючи ілюзію абсолютного впливу умов ізолюваності, хоча окрім них збіглись і зовнішні фактори розвитку. На нашу думку, саме поєднання зовнішніх чинників із умовами такої кризової вимушеної ізоляції і створили ту унікальну ситуації в сфері настільних ігор, яку ми маємо на сьогоднішній день.

Підіб'ємо підсумки: настільні ігри як соціальна практика в умовах вимушеної ізоляції в Україні набули унікальних культурних особливостей, притаманних конкретно українському соціуму. Ізоляція карантину створила кризову ситуацію, коли люди відчували потребу в спілкуванні, турботі та взаємодії, однак не могли виконати цей запит через прямий ризик здоров'ю, а криза повномасштабного вторгнення справила на суспільство зворотній ефект, змінивши шкалу пріоритетів та ризиків, коли загроза життю стала постійною та більше не могла утримуватись в “безпечній зоні” за рахунок ізоляції, через що стався “вибух” сфер, що були готові запропонувати рішення для закриття значних потреб в соціальній комунікації; однією з таких сфери стали настільні ігри.

Дослідження показало, що настільні ігри як соціальна практика реалізують багато важливих для суспільства та індивіда функцій, ключовими з

яких є: розважальна функція - є однією з ключових функцій соціальної практики настільних ігор, передбачає абстраговане та часто не серйозне сприйняття в порівнянні з іншими соціальними практиками; соціальна функція - включає в себе постійну соціальну взаємодію, утворення нових соціальних зв'язків та підтримку вже існуючих, дозволяє ставити індивіда (гравця) в нові соціальні ситуації та ролі, примірюючи їх на себе; навчальна функція - окрім перевірки нових соціальних ролей та ситуацій, дозволяє гравцю розвивати певні затребувані навички, випрацьовувати механізм дій в тих чи інших ситуаціях та навчати інших через настільні ігри (наприклад - дітей). Ці функції утворюють унікальне поєднання, що дозволяє в ігровій формі опановувати нові соціальні ролі, розвивати навички та реалізовувати потребу в соціальній взаємодії, при цьому не сприймаючи дану соціальну практику як усвідомлену, серйозну або складну.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Поліщук, Р. М. Гра як творче начало культури: Й. Гейзинга та Р. Кайуа. *Актуальні проблеми філософії та соціології*. 2024. Вип. 47. с. 67 – 72, DOI: <https://doi.org/10.32782/apfs.v047.2024.12>
2. Платон. Держава. Пер. з давньогр. Д. Коваль. Київ, 2000, 355 с.
3. Huizinga, J. Homo Ludens: A study of the play-element in culture, London, 1949. 226 р. URL: https://radioparasita.org/sites/default/files/Gong/052013/johan_huizinga_homo_ludens_1949_pdf_17266.pdf
4. Скубіна Н. Розвиток ігрових концепцій у філософії: від античності до постмодерну. *Humanities Studies, Філософія, Збірник Наукових Праць*. 2024. Вип. 21 (98). С. 103 – 109, DOI: <https://doi.org/10.32782/hst-2024-21-98-12>
5. Caillois R. Man, Play and Games. University of Illinois Press, 2001, 221 с. URL: <https://voidnetwork.gr/wp-content/uploads/2016/09/Man-Play-and-Games-by-Roger-Caillois.pdf>
6. Alieva, O., Zhukova, M. Віртуальні ігри як феномен сучасної культури. *Схід: Аналітично-інформаційний журнал*. 2016. Вип. №5 (145). с. 64 – 67, DOI: [https://doi.org/10.21847/1728-9343.2016.5\(145\).83810](https://doi.org/10.21847/1728-9343.2016.5(145).83810)
7. Сюта Б. О. Феномен гри в сучасній музичній творчості. *Науковий вісник Національної музичної академії України імені П.І. Чайковського*. 2019. Вип. № 124. с. 8 – 17, DOI: <https://doi.org/10.31318/2522-4190.2019.124.165401>
8. Поліщук Р.М. Національний спорт як навчальний курс та його світоглядно-філософське значення. *Молодий вчений*. 2020. Вип. №4 (80). с. 528 – 532, DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2020-4-80-110>
9. Hamayon R. Why We Play: An Anthropological Study. The University of Chicago Press. Chicago, 2012. 470 с. URL: https://www.berose.fr/IMG/pdf/hamayon_why_we_play_hau_books.pdf

10. Groot, L. Roger Caillois, Games of Chance and the Superstar. *Diogenes*. 2000. №48 (190). p. 33 – 42, DOI: <https://doi.org/10.1177/039219210004819003>
11. Brock, T. Roger Caillois and the Professionalization of Computer Gaming: A Critical Realist Perspective. *Presentation on conference of International Sociological Association*, 2016, Vienna, 13 с., DOI: <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.1.4793.2408>
12. Yonnet, P. *Jeux, modes et masses*. Gallimard, Paris, 1986. 380 p., URL: <https://www.gallimard.fr/catalogue/jeux-modes-et-masses/9782070705542>
13. Bourdieu, P. *Outline of a Theory of Practice*, Cambridge University Press, Cambridge, 1977. 256 p., URL: https://ecourse.auca.kg/pluginfile.php/159809/mod_resource/content/1/%28Cambridge%20Studies%20in%20Social%20and%20Cultural%20Anthropology%2016%29%20Pierre%20Bourdieu-Outline%20of%20a%20Theory%20of%20Practice-Cambridge%20University%20Press%20%282013%29.pdf
14. Бурдьє П. Практичний глузд. Пер. з фр. О. Йосипенко, С. Йосипенко, А. Дондюка за ред. С. Йосипенка. Український Центр духовної культури, Київ, 2003. 504 с., URL: <https://www.scribd.com/document/642367020/%D0%91%D0%A3%D0%A0%D0%94%D0%AC%D0%84-p-praktichnii-gluzd-pdf>
15. Карпенко А. Філософія М. Гайдеггера в дзеркалі соціології знань П. Бурдьє і Р. Коллінза. *Схід: Аналітично-інформаційний журнал*. 2013. Вип. №5 (125). С. 183 – 187, DOI: [https://doi.org/10.21847/1728-9343.2013.5\(125\).19069](https://doi.org/10.21847/1728-9343.2013.5(125).19069)
16. Czerniewicz, L. Brown, C. The habitus and technological practices of rural students: a case study. *South African Journal of Education*. 2014. №34(1). Pretoria. URL: https://www.scielo.org.za/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0256-01002014000100005
17. Giddens, A. *The Constitution of Society: Outline of the Theory of Structuration*. Berkeley, University of California Press. 1984. 402 p. URL: https://books.google.com.ua/books?id=x2bf4g9Z6ZwC&printsec=frontcover&hl=uk&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

18. Giddens, A. *The Consequences of Modernity*, Cambridge: Polity Press, Cambridge. 1990. 101 p., URL: <https://voidnetwork.gr/wp-content/uploads/2016/10/The-Consequences-of-Modernity-by-Anthony-Giddens.pdf>
19. Murray, H. J. R. *A History of Board-Games Other Than Chess*, Clarendon Press, Oxford. 1952. 296 p., URL: <https://www.scribd.com/document/619290767/A-History-of-Board-games-Other-Than-Chess?v=0.432>
20. Стрельник М. О., Сорокіна С. А., Хомчик М. А. Ігри давнього населення України. *Наукові записки. Теорія та історія культури*, 2010. Том 101. с. 46 –54, URL: <https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/f0dd879a-8ddb-464e-aa87-35dabbacdaa2/content>
21. Wood, K. *A History of Play in Print Board Games from the Renaissance to Milton Bradley. Center for Gaming Research. Occasional Paper Series*, Las Vegas, 2018, 25 с., URL: https://digitalscholarship.unlv.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1050&context=occ_papers&utm
22. Хамайко Н. Настільні ігри Давньої Русі. В *Історія Цивілізації. Україна. Том II. Від Русі до Галицького Князівства (900 – 1256)*, 2021, м. Харків, с. 421 – 436, URL: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/88421274/%D0%86%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%96%D1%8F_%D1%82%D0%BE%D0%BC2_%D1%84%D0%BE%D0%BB%D0%B8%D0%BE.pdf?1738512935=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3D88421274.pdf&Expires=1749211582&Signature=gAGY4lq2TSije8KSdYNS--P-2SThYx0DENOeg639wLWCaYzry3gn4PJmqhIpz3xYoxK7tsXO39SWgAFMfK-BO1dnHILGLwvqqFVk2eswAZ4lZVWklmG-EjOilKbALo3O80Ie~4RNcVfigNGIWPxiHzuP4YIGXCOVp0SrZ4H7C8TSTMK4N76vYlRcp20hMQx-NyhflL3tDKo20k-ab3snZEcY9PNyjPYSyhJSEPIZdpR5~jw7PUIvIMNIHmW5X~9E-kA5zGo8nfKqVDiHm~m1~nlejwpE9MRRUJbjQDgIJU-

[j50i6GE13BuQhhWT15xqyu9c~Jpl1knkazzJiotbu8g__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA#page=421](https://science.lpnu.ua/sites/default/files/journal-paper/2022/dec/29537/220972maket-248-256.pdf)

23. Карпій О. П. Ринок настільних ігор України: сучасний стан та перспективи розвитку. *Менеджмент та підприємництво в Україні: етапи становлення та проблеми розвитку*. 2022. Вип. №2 (8). С. 244 – 252, URL: <https://science.lpnu.ua/sites/default/files/journal-paper/2022/dec/29537/220972maket-248-256.pdf>

24. Бокарева Ю. С., Шипова М. К. Дослідження впливу віку аудиторії на дизайн настільних друкованих ігор. *Сучасні проблеми науки та освіти*. 2022. URL: <https://openarchive.nure.ua/server/api/core/bitstreams/a6c77558-36d3-479e-af2b-309fe5352e69/content>

25. Демченко А. М., Балабуха Н. М. Розвиток індустрії настільних ігор в Україні. *Науково-практична конференція «Сталий розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики»*. Київ, 2025 С. 52 – 55, URL: https://www.researchgate.net/profile/Viktor-Karpov/publication/391046473_STALIJ_ROZVITOK_SUSPILSTVA_TA_DIZAJN_DIALNIST_U_PROSTORI_TERITORIALNOI_AJIDENTIKI/links/6808bc1cd1054b0207dc46f6/STALIJ-ROZVITOK-SUSPILSTVA-TA-DIZAJN-DIALNIST-U-PROSTORI-TERITORIALNOI-AJIDENTIKI.pdf#page=53

26. Габрель, Т. Розробка настільних ігор як прикладний метод навчання дизайну взаємодії. *Вісник ХДАДМ. Теорія мистецтва*. 2018. с. 13–21, URL: https://www.academia.edu/41322885/Development_of_board_games_as_an_applied_method_of_learning_interaction_design

27. Top 100 Board Games of All-Time 2024 ed. URL: <https://boardgamegeek.com/geeklist/330576/top-100-board-games-of-all-time-2024-ed>

ДОДАТКИ

Додаток А

Бланк анкети для онлайн-опитування

Настільні ігри в умовах вимушеної ізоляції в Україні

Добрий день! Це анонімне опитування є частиною дослідження в межах кваліфікаційної роботи за темою "Настільні ігри як соціальна практика в умовах вимушеної ізоляції в Україні". Мета опитування - визначити, як учасники спільноти настільних ігор сприймають їх, та як соціальна практика настільних ігор змінилась за умов вимушеної ізоляції в Україні. Ваші відповіді залишаться анонімними та будуть презентовані лише в узагальненому вигляді. Орієнтовний час проходження опитування: 5 - 7 хвилин Дякую за вашу участь!

- I. Ваша стать * (*Одна відповідь*)
 1. Чоловік
 2. Жінка
- II. Ваш вік * (*Одна відповідь*)
 1. До 18 років
 2. 18 - 24 років
 3. 25 - 34 років
 4. 35 - 44 років
 5. 45 - 54 років
 6. 55+
- III. Оберіть Ваш основний тип зайнятості * (*Одна відповідь*)
 1. Студент/Студентка
 2. Працюю (Часткова зайнятість)
 3. Працюю (Повна зайнятість)
 4. Не навчаюсь та не працюю
- IV. Чи граєте Ви в настільні ігри? * (*Одна відповідь*)
 1. Так, регулярно граю
 2. Так, іноді граю
 3. Грав(-ла) декілька разів
 4. Ні, не грав та не граю (*Завершення опитування*)
- V. Чи купляли ви колись настільні ігри? (*Можна обрати декілька відповідей*)
 1. Так, купляв(-ла) для себе
 2. Так, купляв(-ла) на подарунок
 3. Так, купляв(-ла) для дітей
 4. Ні, ніколи не купляв(-ла)
 5. Інше (що саме?):

Ваш досвід в настільних іграх

- VI. Як давно Ви вперше познайомились з настільними іграми? * (Одна відповідь)
1. В цьому році
 2. Рік тому
 3. 2 - 5 років тому
 4. 6 - 10 років тому
 5. 10+ років тому
- VII. Як часто Ви граєте в настільні ігри? * (Одна відповідь)
1. Майже кожен день
 2. Декілька разів на тиждень
 3. Декілька разів на місяць
 4. Раз на місяць
 5. Раз на декілька місяців
 6. Рідше
- VIII. З ким зазвичай Ви граєте в настільні ігри? * (Можна обрати декілька відповідей)
1. Самостійно
 2. Незнайомі або випадкові люди (Ігротеки, клуби та інш.)
 3. Друзі
 4. Сім'я
 5. Партнер/Партнерка
- IX. Як Ви сприймаєте настільні ігри? * (Можна обрати декілька відповідей)
1. Як власне хобі
 2. Як можливість провести час з близькими
 3. Як розвагу в великій компанії
 4. Як спосіб провести час з друзями
 5. Як роботу (Якщо працюєте в сфері настільних ігор)
 6. Інше (що саме?)
- X. В які ігри Ви зазвичай граєте? (З перелічених) * (Можна обрати декілька відповідей)
1. Кооперативні (Разом проти гри)
 2. Класичні (Шахи, шашки, карти та інш.)
 3. Патігейми (На велику компанію)
 4. З прихованими ролями (Мафія та подібні до неї ігри)
 5. Змагальні (Кожен сам за себе)

- XI. В які за тривалістю ігри Ви граєте найчастіше (тривалість однієї партії)? * (Одна відповідь)
1. До 10 хвилин
 2. 10 - 30 хвилин
 3. 45 - 60 хвилин
 4. 90+ хвилин
- XII. Опишіть, наскільки Ви залучені в сферу настільних ігор (де 1 - * абсолютно не цікавиться, а 10 - постійно цікавиться настільними іграми) (Шкала від 1 до 10)
- XIII. Чи знали Ви про настільні ігри до карантину COVID-19 в 2020 році? * (Одна відповідь).
1. Так, знав про настільні ігри та грав/грала
 2. Так, знав про настільні ігри, але не грав/не грала Ні, не знав про настільні ігри та не грав/не грала (Завершення опитування)

Настільні ігри в різних умовах

- XIV. Чи доводилось Вам знайомитись з новими людьми через настільні ігри? *

	Так, постійно	Так, багато разів	Так, декілька разів	Ні, не знайомились
До карантину (до 2020 року)				
Під час карантину (2020 – 2021)				
Під час повномасштабного вторгнення (після 2022 року)				

- XV. Опишіть, наскільки Ви згодні із запропонованими твердженнями: *

	Однозначно не згоден	Скоріше не згоден	Важко відповісти	Скоріше згоден	Однозначно згоден
В сучасному світі настільні ігри помітно впливають на соціум					
“Настільні ігри є відображенням реальних ситуацій в ігровій формі та сетингу”					
Настільні ігри не сприяють розвитку корисних навичок					
В умовах ізоляції люди грають в настільні ігри частіше ніж без неї					
Настільні ігри можуть формувати або					

змінювати погляди на певні соціальні явища”					
Настільні ігри сприяють покращенню міжособистісної комунікації					

XVI. Як ви думаєте, чим можуть бути корисні настільні ігри, окрім як бути просто способом розваги? (Відрите питання, не обов'язкове)

XVII. Наскільки ви були занурені в сферу настільних ігор в різних умовах? (Де 1 * - абсолютно не цікавилися настільними іграми, а 5 - постійно цікавилися настільними іграми)

	1	2	3	4	5
До оголошення карантину в 2020 році					
Під час карантину COVID-19 (2020 – 2021 роки)					
Під час повномасштабного вторгнення					

XVIII. Як різні фактори впливали на ваше бажання грати в настільні ігри та * розбиратись в них?

	Однозначно негативно	Скоріше негативно	Важко відповісти	Скоріше позитивно	Однозначно позитивно
Необхідність перебувати вдома					
Віддаленість від друзів та близьких					
Зміна діяльності (роботи/навчання)					
Бажання соціалізуватись та спілкуватись					
Неможливість активного відпочинку (в карантин)					
Розвиток українських локалізацій					
Наявність онлайн-сервісів настільних ігор					
Комендантська година					
Фінансові можливості*					
Доступність ігор*					
Відключення електроенергії					
Стрес від зовнішніх обставин					
Рівень зацікавленості друзів та близьких*					

XIX. Як умови вимушеної ізоляції вплинули на частоту ваших ігор? *
(Шкала від 1 до 5, де 1 - Став(-ла) значно рідше грати, а 5 - Став(-ла) значно частіше грати)

XX. Чим для вас є настільні ігри? * (Можна обрати декілька варіантів)

1. Спосіб розваг та відпочинку
2. Ескапізм (можливість відволіктись від реальних справ)
3. Спосіб провести час з іншими людьми
4. Спосіб навчитись чомусь новому/розвивати певні навички
5. Спосіб навчити дітей чомусь новому
6. Елемент колекціонування
7. Елемент декорування кімнат
8. Спосіб поставити себе в нові ситуації Спосіб приміряти на себе нові соціальні ролі
9. Інше (що саме?) _____

Дякую за вашу участь!

Своїми відповідями ви допомогли в дослідженні питання настільних ігор в умовах вимушеної ізоляції. Ваша відповідь залишиться анонімною та буде використана виключно в узагальненому вигляді. Дякую за ваш час!

Анотація

Полянчик М. П. Настільні ігри як соціальна практика в умовах вимушеної ізоляції в Україні - Кваліфікаційна наукова робота на здобуття ступеня бакалавра за спеціальністю “С5 Соціологія” - Харківський національний університет імені В.Н. Каразіна, Харків, 2025.

Робота присвячена вивченню феномену настільної гри крізь призму концепцій гри Й. Гейзінга, Р. Кайюа, П. Йонне та концепцій соціальної практики П. Бурдьє та Е. Гідденса. Результатом роботи є визначення настільних ігор як соціальної практики, вплив цього явища на соціум та вплив соціума на настільні ігри.

Роботою також передбачено проєвдення власного емпіричного кількісного дослідження методом онлайн-опитування з подальшою інтерпритацією отриманих даних. Метою дослідження є визначення рівню зацікавленості українців в настільних іграх як соціальній практиці за різних умов: умов до карантину, за умов карантинних обмежень, в умовах повномасштабних бойових дій в Україні.

Результатом роботи є визначення поняття настільних ігор та їх місця в українському соціумі та створення змістовних висновків, щодо впливу умов вимушеної ізоляції на рівень зацікавленості українцями сферою настільних ігор. Дослідження показало, що карантинні обмеження мали помірний позитивний вплив, проте створювали великий запит на соціальну взаємодію в суспільстві, в той час як умови воєнного стану призвели до різкого зростання популярності настільних ігор як виду соціальної практики.

Annotation

Polianychka M. *Board Games as a Social Practice under Conditions of Forced Isolation in Ukraine* – Qualification Research Paper for the Degree of Bachelor in Specialty “C5 Sociology” – V.N. Karazin Kharkiv National University, Kharkiv, 2025.

This paper is devoted to the study of the phenomenon of board games through the lens of the concepts of play by J. Huizinga, R. Caillois, and P. Yonnet, as well as the theories of social practice by P. Bourdieu and A. Giddens. The result of the work is the conceptualization of board games as a form of social practice, along with an analysis of their influence on society and the reciprocal influence of society on board games.

The research also includes an original empirical quantitative study conducted through an online survey, followed by interpretation of the collected data. The aim of the study is to determine the level of interest among Ukrainians in board games as a social practice under various conditions: before the quarantine, during the period of pandemic restrictions, and during the full-scale war in Ukraine.

The outcome of the study is the clarification of the concept of board games and their place within Ukrainian society, as well as the formulation of meaningful conclusions regarding the impact of forced isolation on public interest in board games. The findings indicate that quarantine restrictions had a moderately positive impact, primarily by increasing demand for social interaction, while the conditions of martial law led to a sharp rise in the popularity of board games as a form of social practice.