

**Кузнецова І.О.**

доктор мистецтвознавства

**Джоболда І.В.**

студентка

Національний авіаційний університет

## ДО ПИТАННЯ ВИКОРИСТАННЯ ТЕРМІНУ «ГРА» В ДИЗАЙНІ

**Анотація.** Зроблено аналіз наукових робіт, які пояснюють термін «гри». Проведено аналіз основних аспектів, які найповніше розкривають суть гри. Гра має наступні характерні риси: гра - вид непродуктивної діяльності, 1) мотив якої визначається процесом гри, 2) яка відображає залежність від світу, 3) створеної завдяки уяві людини, 4) яка створює модель інтерпретації сприйняття будь-чого, 5) має визначені правила, 6) зазвичай характеризується отриманням задоволення.

**Ключові слова:** термін «гра», мотив, процес, уява, модель, правила, задоволення.

**Аннотация.** Кузнецова И.А., Джоболда И.В. *К вопросу использования термина «игра».* Проведен анализ научных работ, объясняющих термин «игра». Определены основные аспекты, которые раскрывают суть игры. Игра имеет следующие характерные черты: игра – вид непродуктивной деятельности, 1) мотив которой определяется процессом игры, 2) которая отображает зависимость от мира, 3) созданная с помощью воображения человека, 4) которая делает модель интерпретации чего-либо, 5) обладает определенными правилами, 6) обычно характеризуется испытанием удовольствия.

**Ключевые слова:** термин «игра», мотив, процесс, воображение, модель, правила, удовольствие.

**Annotation.** Kuznetsova I., Djbolda I.V. *An analysis of scientific works, which explain the term "game".* Defines the main aspects, which fully disclose the essence of the game. Game - type of unproductive activities, 1) the motive of which is determined by the process of the game, 2) which shows the dependence of the world, 3) created by the imagination of the person, 4) which creates a model interpretation, 5) something that has certain rules 6) is usually characterized by receiving pleasure.

**Key words:** conditions "game", a motive, process, imagination, model, regulations, pleasure.

---

Надійшла до редакції 19.10.2011

**Постановка проблеми.** Термін «гра» декілька століть досліджується в різних науках. На сьогоднішній день не наведено точний термін гри, який повністю розкриває суть даного процесу.

Застосування гри в проектуванні інтер'єрів, екстер'єрів, промислових виробів та в графічному дизайні має великий вплив на формування свідомості та духовної культури людства.

Тому, визначення точного терміна «гри» та головних аспектів гри може привести до закономірностей використання гри в дизайні, що буде робити сучасний дизайн цікавішим.

Аналіз попередніх досліджень: Існують різні визначення терміну гри, які намагалися дати різні науковці. Наприклад науковці, що досліджують гру у психологічних та соціальних науках дають наступні визначення: гра є школа моралі та діяльності (Леонтьев А.Н.) [3], гра – ведуча діяльність в дошкільному віці, визначаюча розвиток інтелектуальних, фізичних та моральних сил, а головне «виховання почуттів» до інших людей (Запорожець А.В.) [1], гра – це діяльність, в якій штучно створюються соціальні відносини між людьми поза умовами утилітарної діяльності (Ельконін Д.Б.) [10].

Науковці, що досліджують гру у культурологічному та філософському сенсі, дають наступні визначення: гра являє собою вільну творчість, прояв естетичного направлення у людини, засіб проникнення в сферу смислів, розуміння єдності світа та його творця (Зеньковський В.В) [5], гра – активність, яка характеризується незалежністю, яка відволікає від первинних потреб, має ізольоване місце у часі, має розвиваючий і комунікативний сенс (Хейзінг Й.) [9]. Ретюнських Л.Т. виділив наступні характерні аспекти гри: вільний характер, обмеження правилами, само мета, самодостатність [7].

Велика радянська енциклопедія надає наступний термін гри: «гра – вид непродуктивної діяльності, мотив якої закладений не в її результаті, а в самому процесі.

**Метою** статті є визначення головних аспектів терміна «гри».

Основна частина. Термін «гра» приходить спочатку з міфів та продовжується розглядатися у античній філософії. В міфології «гра» згадувалася як гра богів. Термін «гра» досліджувався з античного часу такими філософами як Аристотель, Платон та інші.

Елементи гри прослідковуються в музиці, танці, архітектурі, образотворчому мистецтві. Вплив гри на дизайн досі залишається недостатньо розглянутим.

В дизайні гра представляє собою особливу взаємодію між формою дизайн-об'єкта та змістом. Таким чином гра знаходить характерне відображення у формуванні художнього образу в усіх гілках дизайну.

Елементи гри в дизайні можуть простежуватися в правилах композиції, первинних елементах композиції, у принципах проектування інтер'єрів, зонування інтер'єрів та інше.

Проаналізувавши роботи багатьох науковців, які займалися даним питанням, автори статті виокремили декілька важливих аспектів (з термінів різних науковців), які, на думку автора, розкривають суть «гри» найбільш повно.

По-перше, гра – вид непродуктивної діяльності, так як мотив гри визначається процесом гри. Тобто мета гравця криється у отриманні задоволення від

самого процесу гри. Виходячи з вищесказаного можна виділити три головних аспекти гри, які витікають один з іншого, гра є видом не продуктивної діяльності → мотив якої визначається процесом гри → характеризується отриманням задоволення.

Хейзінг Й., який розглядав гру в культурологічному сенсі, наголошував на те, що гра не містить в своєму бутті утилітарної мети, бо, граючись людина отримує задоволення від самого процесу [9]. Граючись, людина відволікає себе від первинних потреб побутового життя. Фінк Е. не бачив в грі мети, головний сенс та мета – в ній самій [8]. Гра – не за для майбутнього блаженства, вона вже сама по собі є «щасття», що дарує справжнє блаженство. Задоволення за Фінком є не тільки в грі, він бачить задоволення від гри, яке характеризується особливим з'єднанням реальності та нереальності. Штерн В. вважав ігрову діяльність самотетою, не направлену на мету [11].

По-друге, гра, як один з п'яти феноменів людського буття за Фінком Е., відображає залежність від світа [8]. Цей факт можна пояснити за допомогою психології дитячих ігор. Гра дітей які, ростуть в різний час, в різних країнах та в різних умовах, будуть відрізнятися, так як перераховані фактори зовнішнього середовища впливають на суть гри.

Ретюнських Л.Т., досліджуючи гру в філософсько-педагогічному сенсі, стверджував що «гра, як іманентний атрибут людського буття, залежить та частково формулює всю людську культуру [6]. Штерн В. пояснює різні підходи до гри через інстинкт чи вплив середовища [11].

В дизайні даний аспект можна прослідкувати в етнічних стилях різних культур. Рівень технологій та новітніх матеріалів, застосованих в об'єктах дизайну, залежить від розвитку країни.

По-третє, будь-яка гра створюється завдяки уяві людини.

Хейзінг Й. визначав гру як «змагання за що-небудь або представлення чого-небудь...гра представляє змагання ... хто краще інших щось представить. Слово «представляти» за своїм походженням означає «ставити щось перед очима». Представленням може бути простим показом чогось перед глядачем» [9]. Науковець наголошував на «демонстрації чогось надзвичайного з метою викликати захват». На думку Фінка Е. гра являє собою «домом уяви» [8]. Лойтер С.М. в своїй праці досліджував такий важливий аспект, як «гра в країну-мрії», який передбачає вигадання неіснуючих світів, країн, а також їх географії, історії та інше [4]. Особливо це відмічають дослідники дитячих ігор. Психолог Селлі Д. дозначив дві особливості гри: представлення дитиною себе, предметів чи представлення іншого світу дитини, а також поглинутість дитини у вигаданий світ та життя в ньому [10]. Ельконін Б.Д. наголошував на право особистої таємниці дитини, особистої історію у просторі дорослого світа [10].

По-четверте, гра створює модель інтерпретації сприйняття будь-чого. Дане ствердження можна підтвердити працею Коффке К., який стверджував, що дитина зв'язує деякі дії, речі, процеси, середовище зі світом дорослих, тоді як все інше, що не залежить від дорослих, дитина відносить до «іншого» світа [8]. Тобто дитина створює свій власний світ, де поводить не

так, як в світі дорослих. Психолог Старшннбаум Г.В. вважав, що за допомогою гри людина може розіграти конфлікт з реального життя [5]. Таким чином людина може більше зрозуміти та розв'язати дану проблему. Лойтер С.М. вважав, що особливий світ дитини представляє собою «міфо-поетичну модель» [4]. Ретюнських Л.Т. стверджував, що дитячий «особливий» світ піддається таким же законам, що і для дорослого світу та відображає особливості людської свідомості [7].

Таким чином, граючись, людина може відтворювати «ситуації» з реального життя, створюючи «модель власного світа» [2]. Наведений аспект чітко простежується в дизайні інтер'єрів. Проектуючи дизайн власної квартири, людина намагається створити власний світ, в якому їй буде комфортно.

По-п'яте, гра завжди обмежується визначеними правилами. Науковці тлумачить головний ігровий принцип як природжену потребу вправлятися у певній здатності. Головною характерною рисою гри є розв'язка, вирішення задач, які встановлюються правилами гри. Гра без правил перетвориться в хаос. Хейзінг Й. вважав, що в грі завжди присутні певні правила гри, визначенні заздалегідь або за домовленістю гравців [9]. Стверджував, що правила не можна порушувати бо вся структура гри руйнується. Правила фіксують конкретність.

**Висновки.** Визначені головні аспекти терміна «гра».

- Гра – вид непродуктивної діяльності,
- мотив якої визначається процесом гри,
- яка відображає залежність від світу,
- створеної завдяки уяві людини,
- яка створює модель інтерпретації сприйняття будь-чого,
- яка має визначені правила,
- зазвичай характеризується отриманням задоволення.

**Подальший напрямок дослідження.** Планується ретельно розглянути вплив гри на формування в дизайні інтер'єрів, особлива увага буде направлена на дизайн інтер'єрів.

#### Література:

1. Запорожец А.В. Условия и движущие причины психологического развития. – М.: МГУ, 1981. – 168с.
2. Игнатъев. Е.И. Воображение и его развитие в творческой деятельности человека. М.: Знание, 1968. – 32с.
3. Леонтьев А.Н. Избранные психологические произведения. – М.: Педагогика, 1983. – Т. 1. 392с.
4. Лойтер С.М. Феномен детской субкультуры. - Петрозаводск: КГПУ, 1999. – 46с.
5. Психологические исследования представлений и воображения. / Игнатъев Е.И. - М.: Акад. пед. Наук РСФСР. 1956. – 248с.
6. Ретюнских Л.Т. Философия игры. М.: Вузовская книга, 2002. – 256с.
7. Ретюнских Л.Т. Этика игры. - М.: Наука, 1998. – 120с.
8. Репинцева Е.А. Игра: мыслители прошлого и настоящего. О ее природе и педагогическом потенциале. – Воронеж: НПО «МОДЕК», 2006. – 599с.
9. Хейзінг Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. - М.: Прогресс, 1992. – 464с.
10. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М.: Педагогика, 1979. – 304с.
11. Штерн В. Психология раннего детства до шестилетнего возраста. - Пг.: Школа и жизнь, 1915. – 309с.

**Мироненко О.В.**

аспірантка ХНУСА

Харьковский национальный университет  
строительства и архитектуры

## ДИЗАЙН ТЕХНИЧЕСКИХ СРЕДСТВ РЕАБИЛИТАЦИИ

**Аннотация.** В статье рассматривается важный на сегодняшний день вопрос предоставления средств реабилитации для нуждающихся и инвалидов, классификация таких средств и мероприятия, необходимые для того, чтобы данные средства стали доступными широким массам. Рассмотрены некоторые дизайнерские решения технических средств реабилитации.

**Ключевые слова:** технические средства реабилитации, абилитация, адаптация.

**Анотація.** Мироненко О.В. Дизайн засобів реабілітації. У статті розглядається важливе на сьогоднішній день питання надання засобів реабілітації для нужденних та інвалідів, класифікація таких засобів та заходи, необхідні для того, щоб ці засоби стали доступними широким масам. Розглянуто деякі дизайнерські рішення технічних засобів реабілітації.

**Ключові слова:** технічні засоби реабілітації, габілітація, адаптація.

**Annotation:** Myronenko O. Design of rehabilitation. The article addresses the important question today of providing funds for rehabilitation of the needy and disabled, the classification of such assets and activities required to ensure that the funds were made available to the masses. Discusses some design solutions to technical means of rehabilitation.

**Keywords:** technical means of rehabilitation, habilitation, adaptation.

**Постановка проблемы.** Материально-технический прогресс в XXI веке охватывает поистине все сферы жизнедеятельности человека. Это касается не только здоровых и физически активных людей, но и болеющих, а также инвалидов. Комплексная социальная адаптация и реабилитация затрагивает много аспектов, в частности: социальную бытовую и профессиональную адаптацию, реабилитацию и, в определенной степени, абилитацию, т.е. комплексную поддержку людям с инвалидностью в быту и, имеющим возможность трудиться, на производстве, восстановление и замещение утраченных функций в результате получения инвалидности.

**Основная цель исследования:** рассмотреть технические средства реабилитации (ТСР). Рассматриваемое оборудование, приборы и устройства все больше создаются с применением прогрессивных технологий и представляют собой программно-аппаратные комплексы, которые используются и как отдельные устройства, и в составе технических комплексов и систем.

**Основные результаты работы:** Разработка, производство ТСР, и обеспечение возможности людям с инвалидностью пользоваться необходимыми средствами - в комплексе представляют собой индустрию социальной адаптации и реабилитации. В сегменте высокотехнологичных средств адаптации и реабилитации разработки затрагивают такие сферы, как мехатроника, робототехника, электронное приборостроение, встраиваемые компьютерные и информационно-коммуникативные технологии, а также ряд смежных областей, в том числе нанотехнологии. Рассматривая медицинские аспекты реабилитации и применения продукции медицинского электронного приборостроения, наряду с использованием технических средств, требующих хирургического вмешательства (например, кохлеарные имплантаты), немаловажным является применение неинвазивных технологий (например, измерение внутричерепного давления неинвазивными методами). В части неинвазивной адаптации и реабилитации - быстрыми темпами развивается производство сенсорных комнат для детей.

Технические средства реабилитации, разрабатываемые и производимые типовым методом в рамках одного технологического процесса производства, применимы как для людей с инвалидностью, так и для тех, кто имеет ограничения по состоянию здоровья без инвалидности. Наряду с базовой функциональностью на стадии конструирования для этого предусматриваются дополнительные возможности расширения ("включенный дизайн").

Классификация высокотехнологичных средств адаптации и реабилитации требует периодической систематизации. Как правило - от полугода/года до трех лет (время жизненного цикла технологии). Данный процесс требует динамического обновления информации. Кардинальному пересмотру классификация подлежит через пять лет (время коммерческой окупаемости технологии и снижение стоимости владения за счет перевода её производителем в "открытый" доступ). Наиболее надежным способом является

Надійшла до редакції 18.10.2011