

<https://doi.org/10.30853/manuscript.2018-12-2.22>

Казанова Наталия Витальевна, Храпова Виктория Анатольевна

ИГРА И СОЦИАЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Основываясь на классических представлениях о социальной деятельности, авторы показывают, что игра, имеющая ряд специфических свойств, является формой социальной активности, социальной деятельностью с креативным и прогностическим потенциалом. В статье раскрываются онтологический, гносеологический и аксиологический уровни игры, показывается специфика и значимость игры для детей и взрослых. Выявляя в игре признаки социальной деятельности, исследователи определяют их инвариантную принадлежность определенным типам и видам игры, обнаруживающим себя в различных сферах общественной жизни.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/9/2018/12-2/22.html

Источник

Манускрипт

Тамбов: Грамота, 2018. № 12(98). Ч. 2. С. 290–293. ISSN 2618-9690.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/9.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/9/2018/12-2/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: hist@gramota.net

6. **Кантемир Д. К.** Естественное толкование монархий // Передовые румынские мыслители XVIII-XIX веков / общ. ред. К. И. Гулиана. М.: Соцэкгиз, 1961. 704 с.
7. **Прокопович Ф.** Первое учение отрокам. М.: Синодальная библиотека, 1759. 151 с.
8. **Цвиркун В. И.** Легенда и реалии переноса останков Дмитрия Кантемира из Москвы в Яссы // Историческая экспертиза. 2017. № 1. С. 96-107.
9. **Чистович И. А.** Феофан Прокопович и его время. СПб.: В типографии Императорской Академии Наук, 1868. 762 с.
10. **Шкуринов П. С.** Философия России XVIII века. М.: Высшая школа, 1992. 256 с.

**DIMITRIE CANTEMIR AND FEOFAN PROKOPOVICH:
PHILOSOPHICAL-RELIGIOUS CONTROVERSY**

Grechishnikova Nina Petrovna, Ph. D. in Philosophy, Associate Professor
Kaluga State University named after K. E. Tsiolkovsky
Kaluga Theological Seminary
nina-grech@yandex.ru

The article is devoted to intra-church discourse between two representatives of the Russian Enlightenment philosophy – Dimitrie Cantemir and Feofan Prokopovich. Connection between the Russian thinkers' ideological sympathies and antipathies and their conclusions regarding the canons of dogma is studied. In addition, the paper also shows how a more global context – ideological and political struggle for spiritual domination in the country that was renewed by Peter the Great – appears through the dispute between the two authors. The conceptual series and methodical techniques of controversy, characteristic of Peter the Great's era in the Russian history, are presented.

Key words and phrases: Peter the Great's era; Dimitrie Cantemir; Feofan Prokopovich; Russian philosophy; Orthodox worldview; interpretation of dogma; philosophical-religious controversy.

УДК 111.12:130.2

Дата поступления рукописи: 30.10.2018

<https://doi.org/10.30853/manuscript.2018-12-2.22>

Основываясь на классических представлениях о социальной деятельности, авторы показывают, что игра, имеющая ряд специфических свойств, является формой социальной активности, социальной деятельностью с креативным и прогностическим потенциалом. В статье раскрываются онтологический, гносеологический и аксиологический уровни игры, показывается специфика и значимость игры для детей и взрослых. Выявляя в игре признаки социальной деятельности, исследователи определяют их инвариантную принадлежность определенным типам и видам игры, обнаруживающим себя в различных сферах общественной жизни.

Ключевые слова и фразы: игра; социальная деятельность; социализация; геймификация; креативность; коммуникация; инвариант.

Казанова Наталия Витальевна, к. филос. н., доцент
Волгоградский государственный технический университет
nvk-work@yandex.ru

Храпова Виктория Анатольевна, д. филос. н., доцент
Волгоградский государственный университет
hrapova-v@mail.ru

ИГРА И СОЦИАЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Актуальность заявленной темы определяется традиционно широким распространением игровых явлений практически во всех сферах человеческой деятельности. Полагаем, анализ феномена игры является своевременным и важно рассмотреть игру не только как специфическое социальное явление, но и как особый вид социальной активности в условиях трансформации современного общества.

Понятие игры, приобретающее актуальность в современных научных исследованиях благодаря особому онтологическому статусу игровой деятельности в современном динамично развивающемся информационном обществе, получило множество интерпретаций в философии, теории культуры, лингвистике и психологии. Вместе с тем, в настоящее время не оформилась достаточно четкая социально-философская концепция игры, которая имела бы надежные методологические основания, позволяющие учитывать возрастающую роль игровой составляющей и описывать игру как значимый фактор формирования человека и развития общества.

Целью данной статьи является исследование инвариантной природы игровой деятельности, определяющей ее функциональную специфику и обуславливающей социальную значимость. Одной из основных задач, решение которых способствует достижению поставленной цели, авторы считают рассмотрение специфических характеристик и параметров игры как вида социальной деятельности.

Важным шагом на пути создания социально-философской концепции игры мы считаем выявление специфических черт игровой деятельности, делающих ее востребованной на разных этапах и в многообразных сферах индивидуальной и общественной жизни. В данной статье мы предпринимаем попытку эксплицировать параметры игровой деятельности, объединяющие ее с деятельностью социальной, тем самым определяя суть и содержание игры посредством категории «социальная деятельность».

Специалист в области социальной семиотики Л.-Ж. Кальве, считая игру важнейшим компонентом социальной коммуникации, утверждал, что играть – значит учиться жить в обществе, «сингуляризоваться, мечтать о прекрасном далеко... при этом избирая по существу уже проторенные тропы. Играющий думает, что действует в одиночку и сам выбирает свой путь: на самом же деле он участвует в общем процессе; он думает, что избежал общности, а на самом деле он замыкается в ней» [10, с. 123].

Социальную деятельность традиционно определяют как целерациональную и направленную на преобразование объектов обыденной действительности (как в природе, так и в обществе). Структура любой социальной деятельности включает в себя цель, методы, средства, результат и, собственно, сам процесс деятельности. Разнообразные концепции и теории социальной деятельности выводят все процессы, возникающие в общественной жизни, из отдельных актов индивидуального поведения.

Так, Макс Вебер, давая понятие «социальное действие», отмечал следующие характерные признаки социального действия: «...наполненность действия смыслом для субъекта; соотнесенность с действиями другого, которая будет выражаться в личностном смысле (это обдуманное отношение к “Другому” сохраняется в процессе реализации деятельности); действие объясняется из данного субъективно-полагаемого понимания» [5, с. 628]. Немецкий исследователь отмечал, что целерациональное социальное действие определяет специфику, характер и особенности взаимоотношений в современном обществе. Далее М. Вебер уточнял, что существуют четыре основных типа социальных действий: аффективное, традиционное, ценностно-рациональное и целерациональное.

Значимой для нашего исследования представляется точка зрения А. Н. Леонтьева, который утверждал, что деятельность «есть система процессов, осуществляющих отношение субъекта к действительности» [13, с. 183]. Таким образом, социальная деятельность – самый простой вид социальных явлений – «атомарный», именно с него надо начинать исследования социальной активности (М. Вебер), поля социальной реальности (Ф. В. Знанецкий), разнообразия социальных систем (Т. Парсонс). Социальная деятельность предполагает получение индивидуальных знаний и опыта, объективацию личного опыта, который проявляется в процессе изменения реальности и форм самопрезентации.

Опираясь на указанные исследования социальной деятельности, мы полагаем, что структура процесса игры, её динамические компоненты совпадают с основными признаками социальной деятельности. Игра – это система сознательных действий участников, которые организованы по принятым всеми участниками правилам игры, целесообразно направлены (игроку необходимо победить, выиграть) и мотивированы. В определенной степени игровые действия показывают отношение субъекта игровой деятельности к окружающей природной и социальной реальности. Игра – это частный, но необходимый тип основной социальной активности.

Рассматривая игру в деятельностном аспекте, мы определяем её как особый тип социальной активности, который является значимым, узловым моментом для становления и развития личности.

Отмечая, что игра – «это многоуровневый феномен реальности», Л. Т. Ретюнских выделяет в ней три основных уровня бытия: эмпирический, экзистенциальный и коммуникативный [15, с. 17]. Эмпирический уровень игры исследовательница определяет как «совокупность относительно константных социокультурных образований» [Там же]. Экзистенциальный уровень – это «комплекс переживаний, чувствований, мыслей, оценивающих определенный момент бытия как игру, что придает игре характер интерпретативной реальности» [Там же, с. 19]. Коммуникативный уровень бытия игры Л. Т. Ретюнских определяет как «интерактивное взаимодействие или субъект-субъектные отношения» [Там же, с. 21]. Согласно идеям Л. Т. Ретюнских, игровая деятельность реализуется в обществе посредством соответствующего игрового процесса, специфической игровой информации и характерного игрового общения.

Основываясь при рассмотрении феномена игры как социальной деятельности на идеях, высказанных Л. Т. Ретюнских, отметим основные аспекты её проявления в обществе: онтологический, гносеологический, аксиологический. В онтологическом срезе игра является, с одной стороны, дублированием реальности, с другой – моделированием иной реальности, отличающейся от повседневной. В процессе игры субъект формирует квазиреальность, существование внутри которой имеет высокий эмоциональный и интеллектуальный градус и плотную временную насыщенность.

В онтологическом плане игра выступает и осуществляется как специфический процесс, основной особенностью которого является выработка состояния «инобытия». «Инобытийность» деятельности субъекта является важнейшей особенностью игры.

В гносеологическом ракурсе смысл игры состоит в том, что игра даёт субъекту возможность распознавать в «несерьезной», непринужденной форме нормы, законы и принципы, существующие в обществе.

В аксиологическом ракурсе основным свойством игры является то, что она не может осуществляться вне ценностных ориентаций субъекта игры. В процессе игры субъект раскрывает взаимные переходы ценностей, формирующихся в рамках игровой деятельности, и переносит их в поле основной деятельности, которую можно обозначить как базовую, повседневную, обыденную.

Игра – это деятельность, которую люди осуществляют добровольно, осознавая её мотивы и цели. Это деятельность, которая осуществляется субъектом и предназначена субъекту, нацелена только на него, что является одним из принципиальных отличий игровой деятельности от обыденной деятельности, которая во многом зависит от предмета и результата труда. Игровая деятельность отличается от утилитарной прагматичной повседневной деятельности ещё и тем, что повседневная (рутинная) деятельность человека, её цели и мотивы всегда регулируются принятыми в обществе правилами и нормами; на ее процесс влияет социальный статус субъектов деятельности. Игра, напротив, является предпочтительно «от-объектной» деятельностью, в рамках игры можно «забыть» о нормах, принципах «игры» и о месте игрока в реальной социальной иерархии. В ходе игры не имеет принципиального значения, каков реальный социальный статус субъекта в повседневной социальной иерархии (действует правило «без чинов»). Игровая деятельность отталкивается от субъекта и в то же время сконцентрирована на субъекте (формируется субъектно-субъектная «зацикленность» игры).

Побудительный мотив игры, выступая как сознательное основание к вступлению в неё, далеко не всегда связан с её конечным результатом. Мотив связан непосредственно с процессом, который способен принести радость и удовлетворение самим своим осуществлением. Цель игры заключается в процессе ее осуществления – в совпадении результата и процесса. Итак, игра замыкается в самой себе (исключая игры азартного и спортивного типов). При этом самоценность игры не отменяет значимость ее результата.

Ещё одну особенность игры как социальной деятельности мы видим в следующем: имея в качестве своей первопричины неизбежно свойственное человеку стремление к самореализации, игра «разряжает» напряжение, возникающее в процессе «вхождения» человека в традиционную социальную систему действий и отношений. Игра позволяет выработать навыки овладения разнообразными видами человеческой деятельности в относительно безопасных рамках условного игрового поля.

Сравнивая проявления игровой и основной деятельности, отметим, что в социуме взаимные переходы из одного вида деятельности в другую могут происходить одновременно. Игра может предшествовать основной социальной деятельности, выступая в роли посредника для получения социального опыта и предлагая способы и методы ассимиляции новыми поколениями накопленных знаний, навыков и традиционного репертуара социальных ролей. Играя, человек имеет разнообразные возможности для моделирования реальности [9, с. 10; 14, с. 11-22]. Игра вплетена в основную социальную деятельность (элементы игры с различной степенью плотности вписаны во все виды человеческой деятельности – образовательную, творческую, экономическую, политическую и другие). В последние десятилетия наблюдается интенсивный рост процессов игрофикации (геймификации): форсайт-сессии, бизнес-тренинги, различного вида моделирования и т.п.

Существуют разные этапы овладения игровой реальностью. Так, в игре детей превалирует игра с предметами [4, с. 15-19; 8, с. 36]. Детские игры представляют собой специфическое и весьма эффективное средство введения, освоения и запоминания норм общественного порядка в мышление и жизнь ребенка. В играх взрослых игра нацелена на повторное символическое изображение предметов действительности (эффект пересимволизации, симулякры) [2, с. 61-63; 3, с. 19-22; 4, с. 116-119; 12, с. 7-11].

Рассматривая значение игры для становления и развития человека, мы можем отметить следующие моменты. Игровая деятельность является одним из средств первичной социализации, предполагает органичное, естественное для ребенка усвоение норм, действий, правил, необходимых для жизни в человеческом обществе. Игра – самый важный вид деятельности ребенка: следуя в игре правилам, регулирующим межличностное общение, как в детском коллективе, так и в мире взрослых, ребёнок познает мир, осваивает социальные практики, овладевает коммуникативными компетенциями. С одной стороны, игра активизирует возможности адаптации в социальной среде, с другой стороны – способствует развитию и раскрытию креативных способностей личности, возможностей самореализации и организации досуга как ресурсного состояния. В ходе игры увеличивается «отчуждение» человека от заданных обществом стереотипов и программ. Это позволяет обнаружить возможности для обретения нового, небанального социального опыта, который в рамках повседневной реальности обрести проблематично. Более того, в процессе игры приоткрывается и реализуется потребность личности в неосуществимых ранее, но крайне желаемых в будущем проектах.

В современном информационно детерминированном обществе игра традиционно выполняет широкий спектр обязательных социальных функций: познавательную, воспитательную, компенсаторную, креативную и другие [6, с. 41-42; 9, с. 16-18; 11, с. 134-137; 17, с. 380-382]. Игра – необходимый способ освоения и организации социального пространства, значимое и знаковое средство коммуникации в нём: она выступает как процесс, посредством которого происходит расширение кодов, навыков и средств коммуникации. Особенно актуально это для современной визуально ориентированной медиасреды, образы которой вызывают бесконечное число ассоциаций, многообразие смыслов, неоднозначность трактовок, способствующих предельному расширению интерпретативного поля. Субъект, эмоционально захваченный игровыми отношениями, раскрывает для себя новые способы, виды и методы социальной деятельности. Присущее игре состояние вдохновения, творчества, готовность к спонтанной самореализации – уникальные и востребованные качества, обеспечивающие успех человека в современном мире

Игра является одной из основных форм реализации свободы личности [1, с. 21-22; 9, с. 14-16; 16, с. 27]. Это свобода внутри игрового пространства, конституируемого наличием правил игры, что способствует снятию социального и/или психологического напряжения, давления обыденности, позволяет выработать ресурсы для выхода из сложных и конфликтных ситуаций [7; 14]. В условиях современного рискогенного общества игровые технологии оказываются тем пространством, в границах которого происходят тренировка эмоционального

интеллекта, выработка навыков креативного поведения, активизация индивидуально-личностного начала при сохранении диалогической позиции и толерантного отношения между субъектами взаимодействия. Неслучайно для тоталитарных обществ игра, как принцип существования и взаимодействия субъектов, не характерна. Геймификация социальной деятельности свойственна стабильным, развитым и зрелым обществам.

Игра выступает как феномен, имеющий два очевидных уровня: во-первых, она не теряет связи с действительностью, с повседневной реальностью; во-вторых, преодолевает её границы. Игрок стремится «дальше», за пределы обыденности, в своеобразное «инобытие». Игра является не просто последовательностью тех или иных игровых событий, моментов, а, прежде всего, основным способом человеческого общения с потенциально доступным, но пока еще не раскрытым в обыденной практике.

Таким образом, игру, включающую в себя цель, методы, средства, результат и, собственно, сам процесс, организующий пространство взаимодействия, можно рассматривать как социальную деятельность, но имеющую отличную от утилитарной деятельности направленность и обладающую собственными онтологическими, гносеологическими и аксиологическими параметрами.

Обнаруживая в игре ключевые характеристики социальной деятельности, мы получаем возможность выделить некий инвариант, объединяющий различные типы и виды игр, характеризующий игровые процессы в различных сферах бытия человека и общества, а значит, приблизиться к целостному осмыслению феномена игры и выстроить модель или парадигму исследования феномена игры на междисциплинарном уровне. В рамках предлагаемой парадигмы игра может быть рассмотрена как инновационная составляющая социальной деятельности, обладающая мощным эвристическим потенциалом.

Список источников

1. **Аликин В. А.** Свобода и игра в экзистенциализме // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2012. № 12 (26). Ч. 1. С. 18-22.
2. **Бейтсон Г.** Теория игры и фантазии // Шаги в направлении экологии разума: избранные статьи по психиатрии / пер. с англ. и предисл. Д. Я. Федотова. Изд-е 2-е, испр. М.: URSS, 2005. С. 61-79.
3. **Берн Э.** Игры, в которые играют люди: психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры: психология человеческой судьбы / пер. с англ.; общ. ред. М. С. Мацковского. М.: Лист-Нью; Центр общечеловеческих ценностей, 1997. 336 с.
4. **Браун С., Воган К.** Игра. Как она влияет на наше воображение, мозг и здоровье. М.: Манн, Иванов и Фарбер, 2015. 192 с.
5. **Вебер М.** Избранные произведения. М.: Прогресс, 1990. 808 с.
6. **Волкова И. И.** К вопросу о функциональности игры и игровых коммуникаций в современных медиа // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2013. № 12 (30). Ч. 2. С. 41-45.
7. **Диксит А., Нейлбафф Б.** Теория игр. Искусство стратегического мышления в бизнесе и жизни. Изд-е 3-е. М.: Манн, Иванов и Фарбер, 2017. 458 с.
8. **Казанова Н. В.** Гендер в игровой деятельности (к постановке проблемы) // Женщина в российском обществе. 2001. № 1-2. С. 36-38.
9. **Казанова Н. В.** Социальный феномен игры в контексте деятельностного подхода: автореф. дисс. ... к. филос. н. Волгоград, 2002. 24 с.
10. **Кальве Л.-Ж.** Игры в обществе // Апокриф. 1992. № 2. С. 117-124.
11. **Кирюшин А. С.** Функции и роль игры и игризированных процессов в контексте социальных практик // Военный академический журнал. 2017. № 1 (13). С. 134-138.
12. **Куликова И. В.** Игра как способ освоения мира человеком: автореф. дисс. ... к. филос. н. М., 2000. 20 с.
13. **Леонтьев А. Н.** Философия психологии: из научного наследия. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1994. 228 с.
14. **Мазрова Н. А.** Философский смысл игры в моделировании социальной реальности: автореф. дисс. ... к. филос. н. М., 2004. 24 с.
15. **Ретюнский Л. Т.** Онтология игры: дисс. ... д. филос. н. М., 1998. 397 с.
16. **Хейзинга Й.** Homo ludens. Статьи по истории культуры. М.: Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.
17. **Шалаев В. П., Емельянов Ф. Г.** Социальные функции игры в системе общества: между творчеством и объективацией // Конфликтология. 2016. № 4. С. 359-382.

GAME AND SOCIAL ACTIVITY

Kazanova Nataliya Vital'evna, Ph. D. in Philosophy, Associate Professor
Volgograd State Technical University
nvk-work@yandex.ru

Khrapova Viktoriya Anatol'evna, Doctor in Philosophy, Associate Professor
Volgograd State University
hrapova-v@mail.ru

Basing on the classical ideas about social activity, the authors show that the game, which has a number of specific properties, is a form of social activity, social performance with the creative and prognostic potential. The paper reveals the ontological, epistemological and axiological levels of the game, shows the specifics and significance of the game for children and adults. Identifying the features of social activity in the game, the researchers determine their invariant belonging to various types and kinds of games that reveal themselves in various spheres of public life.

Key words and phrases: game; social activity; socialization; gamification; creativity; communication; invariant.