

методом, принципом, способом и средством как организации, так и познания окружающего мира. Как естественная и свободная форма проявления себя, своей самости она и учит, и одновременно демонстрирует активность, личностное «Я», адаптируя его к необходимым социальным условиям.

Применяемая в совершенствовании, постоянном самообразовании как бесконечная стратегия изменения себя, игра формирует легковесную ответственность перед обществом, ведь в игровых практиках ошибка всегда корректируется. Восприятие жизни как игры уводит от настоящего, реального, деконструируя бытие, провозглашая его эпохой тотальной игры. Ведь, как известно, игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе – деконструкции бытия.

Библиографический список

1. Постмодернизм: энциклопедия / сост. и науч. ред.: А.А. Грицанов, М.А. Можейко. – Минск: Интерпрессервис: Кн. дом, 2001. – 1038 с.
2. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л.С. Выготский // Психология развития. – СПб: Питер, 2001. – С. 56–79.
3. Декларация в защиту детской игры // Психологическая наука и образование. – 2011. – № 2. – С. 110–111.
4. Тендрякова М. Новые дочери-матери / М. Тендрякова // Педология. Новый век. – 2000. – № 2.

ГРНТИ 02.61.25
УДК 111.6

М.Л. Куклинов
УГЛТУ, Екатеринбург

ПОТРЕБНОСТЬ СОВРЕМЕННОГО СОЦИУМА В ИГРОИЗАЦИИ КУЛЬТУРЫ

В представленной работе даётся интерпретация игры с различных сторон ее понимания. Исследовано понятие игры, с одной стороны, как способ расслабиться и отключиться от повседневной жизни, а с другой – как некоторое средство познания действительности. Рассмотрены признаки акта игры, установлена необходимость в формировании культуры современного общества и определён характер влияния на становление личности.

Ключевые слова: феномен игры, индивид, культура, игроизация, социум.

Современная культура социума под влиянием различных стрессоров, таких как экономическая неустойчивость, давление со стороны стран Запада, распад институтов семьи и т.п., претерпевает соответствующие изменения. Такие изменения могут послужить факторами, которые как негативно, так и позитивно могут повлиять на духовно-нравственное и материальное становление индивидов. Здесь материальная составляющая находится в неразрывной связи с духовным началом. Их взаимоотношения рассматриваются в соответствующих работах [1–3]. Характер такой взаимосвязи во многом определяет пути развития культуры общества, глубокие корни которой пущены ещё в сократовские времена.

В своей работе «Евтидем» ученик Сократа Платон рассказывает Критону (также ученику Сократа) о своей встрече с софистами, которые были любителями поддержать спорные разговоры и знали толк в хитросплетениях [4]. Ещё тогда Сократ отмечал, что вместо учения действительным знаниям сущностей софисты то и делали, что потешались над своими учениками. Данная практика осуществляется проявлением человеческих духовных ценностей, хоть и несколько с негативной окраской. Кроме того, подобные проделки Сократ называл познавательной игрой, в которой молодые люди сбивались с толку псевдологическими рассуждениями софистов.

Каждый человек интуитивно знает, что есть игра, но трактует её по-своему, с учётом личного восприятия, собственного опыта, опираясь на реалии жизни [5]. По своей сущности феномен игры известен каждому субъекту общества. Ещё с раннего детства во время игры в человека закладываются знания различения объектов по их признакам, умения рационально поступать в той или иной ситуации, порой навыки критического мышления и т.п. Последние же формируют у человека его индивидуальные установки, архетипы, систему ценностей и другие психологические составляющие, которые в комплексе и определяют манеру поведения.

Эволюция феномена игры в истории культуры отражает течение многовариантных процессов, которые имеют свою принадлежность к коллективному бессознательному и архетипам. Игра по-своему моделирует и отражает коллективное сознание и самосознание общества. Так, в Древней Греции считалось, что участие человека в спортивных играх является проявлением его высоких способностей, порой оцениваемых как сакральные. Такие люди не только отстаивали честь своего города, но и были некоторым эталоном, объектом подражания. По сей день данная практика не утрачивает свой смысл: проводятся летние и

зимние Олимпийские игры, в которых участвуют сильнейшие. И каждое последующее поколение старается подражать предшественнику. С течением долгого времени спортивная игра претерпела некоторые изменения, но в целом стандарты игры не меняются.

Серьёзную реконструкцию мы можем заметить в формировании иных игр, в частности интеллектуальных. Всеми известная игра «Монополия» является тому примером. Главная ее идея состоит в том, что игроку необходимо рационально использовать свой стартовый капитал для достижения банкротства других. Игра стала настолько популярной, что в мире стали проводить коммерческое соревнование с призовым фондом в 20 580 долларов США [6]. «Монополия» и подобные ей игры позволяют индивидам познавать конкретные закономерности окружающего мира, выступая инструментом получения знания, развития научного мышления. Компьютеризация игры не ограничивает возможности участников, а наоборот предлагает новый формат участия (например, в одной игре может быть несколько людей из разных точек мира).

С одной стороны, игры облегчают познание мира, а с другой – приводят к разрушению интеллекта. Последний вид игр предназначен для проведения времени впустую, для расслабления и отключения от повседневных забот. К выбору подобных игр, приводящих в определённом ключе к повышению интеллектуального уровня, нужно относиться с осторожностью. Ведь многие из них приводят к зависимости и психическим отклонениям.

С внедрением информационных технологий, а именно: телевидения, рекламных плакатов, специальных эффектов в фильмах – люди ради удовлетворения своих потребностей становятся всё менее активными в отношении саморазвития. Для удовлетворения своих потребностей большинство индивидов желает получить материальные блага в кредит, невзирая на детали, которые не делают жизнь лучше, а наоборот усложняют. Люди больше не стремятся к тому, чтобы трудиться всю жизнь: им по душе и в работе получать удовольствие, удовлетворение. Последнее, как правило, сопровождается процессом игроизации.

Человек стремится быть похожим на того рекламного героя (например, из рекламы туалетной воды Invictus, Olympia от Paco Rabanne), который искусно внедряется в божественный образ, овладевая данным продуктом. Он стремится овладеть определёнными атрибутами (например, ювелирными изделиями от PANDORA). Обладая теми или иными вещами, человек вступает в игру, конечная цель которой – удовлетворение своих насущных потребностей.

Кроме того, как и в спортивных играх, нетрудно заметить такой феномен, как конкуренция. Именно она движет людьми, помогая им самореализоваться. Но такая конкуренция свойственна не для каждого. Она имеет место быть, когда человек осознаёт ценность той вещи, которой бы он хотел овладеть. Вещь, которая ценна именно для него, а не для кого-то другого. Безусловно, для придания продукту особой ценности люди должны умело использовать маркетинговые инструменты с целью реализации продукта с большим эффектом. Но схожие инструменты направлены и на людей раннего возраста.

Действительно, медиазация жизни начинается с детства через распространение гиперисторий («Лунтики», «Смешарики», «Маша и медведь», My little Pony и др.) [7, с. 39]. Автор полагает, что создаётся новая картина мира, в которой важно существование противоречий в виду недопонимания мотивов и установок, а не борьба добра со злом. Ведь нынешние герои мультфильмов или игр решают недетские вопросы, в которых активно используются коммуникации взрослых людей и соответствующие технологии. Таким образом, подобная реальность подготавливает детей к взрослому ведению хозяйства.

Современные исследования подтверждают, что все ныне существующие игры являются некой практикой для детей, которая формирует выбор, варианты выхода из тупиковых и рискованных ситуаций, которая способствует усвоению установленных обществом правил [5, 7, 8].

Современный акт игры многим отличается от традиционного ввиду внедрения новых форматов и модельных сред. Игры, использующие ситуативный метод вкупе с информационными технологиями, а именно кейс-задания, позволяют развивать критическое мышление, формируя социальную составляющую индивида.

Каждая игра предполагает какую-либо цель. Если существует цель, то существует и акт игры. Если же цель достигнута, то удовлетворены индивидуальные потребности. Даже если цель кем-то не была достигнута, но он получил от неё удовлетворение, то также можно сказать, что акт игры состоялся. Более того, игра подразумевает наличие хотя бы двух участников. Ну а если есть участники, то есть и конкуренция. Конкуренция встречается и в трудовой деятельности.

Игра в сущности своей противостоит трудовой деятельности. Последняя, как правило, предполагает конечный продукт и/или услугу. С одной стороны, мы можем рассмотреть трудовую деятельность как игру, а с другой – игра и есть трудовая деятельность. Ведь в первом и во втором случаях наблюдаются общие признаки: цель, задачи, средства достижения, участники, конкуренция, некоторые рейтинги,

модельная среда и т.д. В обоих случаях человек стремится достичь высших ценностей, самореализоваться. Игра и её формы тесно переплетаются с трудовой деятельностью в современном обществе, формируя культуру. Ещё в XX веке Иоганн Хейзинга в своей работе *Homo ludens* отмечал взаимосвязь сферы культуры человека и акта игры [8].

Хейзинга считает, что феномен игры появился раньше чем сформировалась культура. Ведь играть способны не только люди, но и животные. Основные черты игр были заложены как раз в играх животных, а цивилизация людей не внесла существенного вклада в развитие игровых феноменов. Игра распространилась и продолжает своё шествие на эти два мира: животный и человеческий. Она не опирается на какой-нибудь рациональный фундамент, не связана с какой-либо степенью иерархии культурных проявлений.

Хейзинга также подчёркивает, что именно культура возникла в игровой форме, а не наоборот. Культуре свойственно иметь игровые акты, она осуществляется в некоторой модельной среде и форме.

Ранее упоминалось, что трудовая деятельность связывается с игровой и грань между ними провести достаточно трудно. Стоит добавить, что труд в некоторой степени обязывает человека работать. Работать ради поддержания своего бытия, то есть удовлетворения хотя бы низших потребностей (физиологических и потребностей в безопасности), подробно рассмотренных в работе Абрахама Маслоу *Motivation and Personality*.

Игра не стремится обязать человека принять в ней участие. Также как и трудовая деятельность, игра даёт право выбора, но она является скорее добровольным действием, нежели обязательным. Подобный вопрос также рассматривается в трактате *Homo ludens*, в котором автор даёт следующее толкование термину «игра»: «Игра есть добровольное действие, либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени...» [8, с. 41]. Сходной трактовки придерживается другой исследователь культуры – К.Б. Сигов. В своей работе «Игра» Сигов рассматривает игру как форму свободного самовыявления человека, которая предполагает реальную открытость миру возможного и развёртывается в состязаниях и представлениях конкретных ситуаций, где игра экзистенциально задана.

Рациональное использование различных игровых приёмов в современной реальности побуждает индивида формировать ценностную ориентацию, активную жизненную позицию в целом. В отражении своей жизни как игры индивид формирует свое мировоззрение, внедряя

в него те установки, которые когда-то были заложены в детстве. Нет сомнений, что феномен игры эволюционировал. Но игра и по сей день нацелена на упрощение бытия, на жизнь индивида в зоне комфорта. Когда игра выступает средством понимания окружающего мира, то человек познаёт закономерности реального мира. Познав закономерности, он лучше адаптируется к конкретным условиям. А если он хорошо адаптирован, то находится в зоне комфорта. А вопросы, касающиеся комфорта индивидов, являются ведущими вопросами философии. В этом и существует дальнейшая необходимость рассмотрения вопросов игроизации современного социума, а, следовательно, игроизации самой культуры.

Библиографический список

1. Агапова Т.В. Культура как совокупность материальных и духовных ценностей / Т.В. Агапова // Вестник КрасГАУ. – 2014. – № 5. – URL: <http://cyberleninka.ru/> (дата обращения: 31.10.2016).
2. Ларина А.А. Основные ценности современной молодежи / А.А. Ларина // Территория науки. – 2015. – № 5. – URL: <http://cyberleninka.ru/> (дата обращения: 31.10.2016).
3. Куклинов М.Л. Мировые ценности / М.Л. Куклинов // Материалы VI Международной студенческой электронной научной конференции «Студенческий научный форум». – URL: <http://www.scienceforum.ru/2014/517/6143> (дата обращения: 31.10.2016).
4. Платон. Диалоги / Платон. – М.: Мысль, 1986.
5. Новикова О.Н. Игроизация современной культуры / О.Н. Новикова // Цивилизационные перемены в России: сб. науч. трудов по мат-лам научно-практической конференции / Минобрнауки РФ, Урал. гос. лесотехн. ун-т. – Екатеринбург: УГЛТУ, 2013. – С. 53–60.
6. Как устроен чемпионат мира по «Монополии», и кто принимает в нём участие? // BIT.UA: Be in trend. – 2015. – URL: <http://bit.ua/2015/10/monopoly/> (дата обращения: 30.10.2016).
7. Новикова О.Н. Игровые практики и деконструкция жизни / О.Н. Новикова // Цивилизационные перемены в России: сб. науч. трудов по мат-лам науч.-практич. конф. / Минобрнауки РФ, Урал. гос. лесотехн. ун-т. – Екатеринбург: УГЛТУ, 2016. – С. 38–41.
8. Хёйзинга Йохан. Homo ludens. Человек играющий / Йохан Хёйзинга; сост., предисл. Х 35 и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова; коммент., указатель – Д.Э. Харитоновича. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.