

УДК 316.663.5

DOI: 10.18384/2310-7227-2016-4-29-37

СУЩНОСТЬ ИГРЫ И ИГРАИЗИРОВАННЫХ ПРОЦЕССОВ В СОВРЕМЕННЫХ СОЦИАЛЬНЫХ ПРАКТИКАХ

Кирюшин А.Н.

*Военный учебно-научный центр Военно-воздушных сил «Военно-воздушная академия имени профессора Н.Е. Жуковского и Ю.А. Гагарина»
394064, г. Воронеж, ул. Старых Большевиков, д. 54а, Российская Федерация*

Аннотация. В статье рассматривается проблема игры как многогранное явление, существенные характеристики которого трудно систематизировать в каком-либо одном универсальном определении. В зависимости от ракурса рассмотрения и контекста использования сущность игры может отражать её различные специфические (онтологические, гносеологические, аксиологические и др.) особенности. Между тем в праксеологическом отношении социальная сущность игры, проявляющая себя как непосредственно, так и опосредованно в контексте решения проблемы её дефинирования, требует учёта всего спектра имеющихся точек зрения и определений.

Ключевые слова: социальные практики, игра, играизация, сущность, определение

THE NATURE OF GAME AND GAMIFICATION IN MODERN SOCIAL PRACTICE

A. Kirjushin

*Military Educational Research Center of Military and Air Forces "Military and Air Academy named after Professor N.E. Zhukovsky and Yu.A. Gagarin"
54a, Starykh Bolshevikov St., Voronezh, 394064, Russian Federation*

Abstract. The article considers the game problem as a many-sided phenomenon intrinsic characteristics of which are difficult to systematize in one universal definition. Depending on the angle of consideration and the context of use a game can reflect its various specific (ontological, epistemological, axiological, etc.) features. Meanwhile, in practical relation the social nature of the game revealing itself directly and in the context of solving the problem of its defining demands the consideration of the whole spectrum of available points of view and definitions.

Key words: social practice, game, gamification, nature, definition.

Для постулирования сущности игры и её дефинирования в рамках социальных практик необходимо подвергнуть анализу имеющиеся точки зрения и существующие определения, которые в своём содержании отражают как её номинальные, так и реальные стороны.

В контексте номинального подхода к построению определения сущности игры необходимо отметить точку зрения отечественных лингвистов Н.М. Шан-

ского и Т.А. Бобровой, которые определили слово «игра» как общеславянское, скорее всего, суффиксальное производное от той же основы, что и древнеиндийское «убјати», обозначающее «почитание божества» [21, с. 102]. Наряду с этим, руслу номинального подхода к определению игры относятся попытки поиска её синонимов. Так в «Словаре русских синонимов и сходных по смыслу выражений» игру определяют как «забаву, потеху, шалость, шутку, пьесу, игру воображения, игру природы, игру слов» [1, с. 240]. Отмеченные попытки не всегда отражают глубинные и сущностные характеристики игры, однако представляют собой продуктивный материал для более скрупулезного исследования проблемы дефинирования последней.

Схожая ситуация и в других языках и культурах. Е.А. Покровский отметил, что у древних греков слово «игра» означало собою действия, свойственные детям, выражая главным образом то, что у нас теперь называется «предаваться ребячеству». У евреев слову «игра» соответствовало понятие о шутке и смехе. У римлян «loud» означало радость, веселье. По-санскритски «кляда» означало игру, радость. У немцев древнегерманское слово “spilan” означало легкое, плавное движение, подобное качанию маятника, доставлявшее при этом большое удовольствие. Впоследствии на всех европейских языках словом «игра» стали обозначать обширный круг человеческих действий с одной стороны, не претендующих на тяжелую работу, и с другой, доставляющих людям веселье и удовольствие. Таким образом, в этот многообъемлющий круг, соответственно современным понятиям,

стало входить всё, «начиная от детской игры в солдатики до трагического воспроизведения героев на сцене театра, – от детской игры на орехи до биржевой игры на червонцы, – от беганья на палочке верхом до высшего искусства скрипача» [15, с. 1].

Для реалистичного подхода к определению игры также характерен ряд тенденций. Наиболее распространенным является представление сущности игры через её доминантную характеристику. Так, в истории философской мысли встречаются следующие трактовки игры: игра есть подражание деятельности (Платон); это источник душевного равновесия, гармония души и тела (Аристотель); творящее начало, рождающее мир культуры (Ф. Шиллер); деятельность, имеющая «гигиеническое» назначение (Ч. Спенсер); способ отдыха и психической разрядки (М. Лацарус); первичная форма приобщения человека к социуму (К. Гросс); деятельность, формирующая фантазию, воображение, интеллект (Ф.Я. Бейтендейк); вид индивидуального или коллективного поведения (К. Рейнуотер); форма творчества с определённой целью (Ж. Пиаже); способ самореализации индивида, структура его поведения, основа коммуникации и межличностного общения (Э. Берн); компонент деятельности, модель коммуникации или конституции текста, в которой воспроизводится непротиворечивый контекст и слова употребляются в строго определенном смысле (Л. Витгенштейн) [22, с. 151–152] и т. д. Тем не менее, учитывая сложность и многоаспектность проявлений игры, связывать последнюю только с одной сущностной характеристикой представляется

недостаточным для формулирования её определения. Попытки определить игру в неких ограниченных рамках приводят к тому, что предложенная формулировка может оказаться бесполезной в другой предметной области. Так, эстетическая трактовка игры как получения удовольствия и приятного времяпрепровождения малоэффективна в познавательной сфере, где она выступает как один из способов познания с помощью мысленного или компьютерного моделирования предмета исследования.

Наиболее перспективным является анализ существующих определений игры, имеющийся в современной философской энциклопедической литературе. Эти поределения отражают несколько тенденций в дефинировании игры.

К первой тенденции необходимо отнести попытки определения игры в эстетическом контексте, где последняя признается непродуктивной и тесно связывается с процессами получения удовольствия, отдыхом и развлечениями. Среди них необходимо отметить следующие: игра – вид непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в результате её, а в самом процессе [3]; игра – одна из главных и древнейших форм эстетической деятельности, т. е. неутилитарной, совершаемой ради неё самой и доставляющей, как правило, её участникам и зрителям эстетическое наслаждение, удовольствие, радость [12, с. 67] и т. д.

Однако в контексте строго реалистичного подхода к определению игры и в рамках функционирования игры в социальных практиках признак непродуктивности необходимо подвергнуть сомнению. Критика утилитарной со-

ставляющей игры уже фигурирует в ряде работ [9; 10]. Дело в том, что в устоявшихся образцах и шаблонах социальной деятельности игровые процессы вовлечены во многие сферы (экономическую, политическую, развлекательную и др.), где они приносят ощутимый результат или продукт (прибыль, рейтинг, навыки, знания и т. д.), в том числе и при использовании их в качестве средства или способа достижения конкретных целей.

Вторая тенденция в дефинировании игры включает в себя точки зрения, в которых её эстетическое понимание дополняется другими сущностными чертами. Они представлены в следующих определениях: игра – разновидность физической и интеллектуальной деятельности, лишенная прямой практической целесообразности и предоставляющая индивиду возможность самореализации, выходящей за рамки его актуальных социальных ролей [13, с. 252]; игра – понятие, фиксирующее процессуальность, самодостаточную как в онтологическом (поскольку механизмом реализации игры является свободное самоизъявление соответствующего субъекта или – в постнеклассике – феномена), так и в аксиологическом (игра не имеет внешней цели, отличной от процессуальности собственного протекания, и её ценность является принципиально автохтонной – в частности, независимой от так называемого «результата») отношениях и, вместе с тем, реализующуюся по соответствующим правилам, носящим объективированно-нормативный характер [6].

Продуктивность и перспективность представленных определений игры заключается в признании недо-

статочным её эстетического видения и необходимости учёта других её фундаментальных свойств в социальном контексте. Между тем, в рамках поиска сущностных характеристик игры в социальных практиках представляется малоэффективным перечисление содержательных черт в её определении. Целесообразно обратиться к наиболее глубинным характеристикам и процессам, лежащим во всем многообразии проявлений игры в контексте однородной (онтологической, гносеологической, социальной и др.) сфер.

К третьему направлению в существующей традиции определения сущности игры необходимо отнести трактовки, базирующиеся на попытках её описания, исходя из наиболее фундаментальных черт или процессов, и осуществляющиеся как в философии, так и в педагогике, социологии, экономике и т. д.

Так, наиболее показательным является определение игры в культурологии, данное Й. Хейзингой, который, перечисляет существенные признаки игры как «формы поведения: игра свободна, она есть свобода; игра не есть «обыденная» или «настоящая» жизнь; замкнутость, ограниченность; игра обособляется от обыденной жизни местом и продолжительностью; её течение и смысл заключены в ней самой; игра устанавливает порядок, она и есть порядок; внутри сферы игры законы и обычаи обыденной жизни не имеют силы» [20, с. 31]. Вместе с тем, мыслитель недооценивает игру, как отношение к действительности, как определённое состояние, как принцип существования общества и личности и т. д. Попытки осмыслить игру с позиций «человека играющего» продуктив-

ны, однако для её исследования в социальных практиках этого недостаточно. Важнейшее значение имеет также ценность, социальная роль, функции и результаты игры для тех, кто в ней не участвует.

Дефинирование игры в педагогике имеет свою специфику и связывается с актуализацией процессов моделирования действительности для обучения и воспитания. Так, под игрой понимают как «форму учебно-воспитательной деятельности, имитирующей те или иные практические ситуации» [4, с. 234], так и «средство воспитания, в котором воспитатель в качестве инструмента формирования личности воспитанника использует его свободную (игровую) деятельность в воображаемой и реальной ситуациях, направляя её на развитие положительных качеств личности» [17].

В современной психологии понимание сущности игры связывается не только с представлением о ней как о деятельности, «мотив которой лежит в самом процессе» [11, с. 481], но и с её возможностями моделирования социальной действительности, как фактора, оказывающего наиболее сильное психологическое воздействие на человека. В этой связи актуализируются следующие определения:

– игра – форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально-закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры [8];

– игра – активность индивида, направленная на условное моделирование некоей развернутой реальности [5, с. 134].

Продуктивность психологического видения для социально-философского исследования проблемы игры заключается в признании её как фактора, имеющего особую онтологию, требующую специфических механизмов коммуникации как внутри игры, так и с объектами и субъектами повседневной действительности. Психологическое понимание игры также раскрывает её внутренние механизмы, позволяя прогнозировать её индивидуальные и социальные последствия, и показывает средства и способы управления игрой извне. Наряду с этим процессы моделирования некой условной реальности, её фрагмента или ситуации предоставляют возможности для разработки теоретических оснований и практической реализации неявной, скрытой манипуляции некоей социальной общностью для достижения неведомых ей целей или результатов, что и составляет сущность игризации.

Игра в математике тесно связана с принятием решений и борьбой за реализацию своих интересов и тем самым вовлекается в социальные практики не как математическая абстракция, а как один из важнейших факторов, способных определять социальные взаимодействия на стадии принятия решения их субъектами и объектами. Так, Г. Оуэн полагал, что «теория игр является, в конце концов, математическим описанием определенных социологических явлений; поэтому изложение, не связывающее математику с конкретными ситуациями, было бы поистине убогим» [14, с. 23].

Актуализация исследования и применения математических игр связана с их эффективностью в экономике, в

частности, в качестве деловой (имитационной) игры по разработке и апробированию разнообразных игровых сценариев экономического или финансового характера [16]. Игра рассматривается как математическая модель принятия оптимальных решений в условиях конфликта или неопределенности и помогает выбрать наилучшую стратегию, которая может вести к выигрышу или проигрышу в зависимости от поведения других игроков. В данном случае, игра представляет собой модель продуманной деятельности как в конфликтогенной сфере (игры с нулевой суммой), так и в кооперативной (игры с ненулевой суммой). Вместе с тем, игра в процессе принятия решений сводится к процессам моделирования совместной деятельности нескольких участников как в конфликте, так и в кооперации, а также оценке различных вариантов развития событий с позиций их эффективности.

В экономике игра понимает предельно расширительные трактовки, которые отождествляют её с общепринятой системой экономических взаимоотношений, а также сводят её к рискам. В первом случае необходимо отметить мнение Г.А. Литвиновой, которая под игрой понимает «взаимоотношения субъектов в ситуациях с заранее установленными правилами, когда необходимо принимать соответствующие решения» [18, с. 145]. Для второй интерпретации характерно её понимание, как «ставки с меньшими, чем статистически равными, шансами на успех» [2, с. 178]. В таком случае, экономический контекст постулирования определений игры отражает игру в закономерном (общепринятом) и случайном (рискованном) контекстах,

фиксирующих её противоречивую роль в процессах накопления и движения капиталов, символизируя тем самым существование значительной игровой компоненты в современном хозяйствовании.

В отечественной философии также существуют попытки предельно расширительного дефинирования игры. Так, под игрой понимают «форму свободного самовыявления человека, которая предполагает реальную открытость миру возможного и развертывается либо в виде состязания, либо представления (исполнения, репрезентации) каких-либо ситуаций, смыслов, состояний» [19, с. 195]. В «Энциклопедии эпистемологии и философии науки» под игрой понимается «способ бытия субъекта, объективирующийся через свободную, без принудительной мотивации, самонацеленную деятельность, осуществляемую в границах определенных правил или принципов. Характеризуется временностью, условностью, наличием субъекта, предмета и средств игры. Предполагает сознательное «удвоение мира», при котором сама игра выступает бытием второго плана, существующим по принципу дополнительности в отношении к первичному бытию, отличается эмоциональной насыщенностью и наличием фантазийного компонента» [7].

Наиболее существенным моментом в контексте постулирования определения игры является признание её специфической формой социальной практики, реализуемой как непосред-

ственно (в конкретных играх и формируемых на их основе организациях, отношениях и т. д.), так и контекстуально, латентно (представляющей собой игру как определенное состояние, принцип существования, способ достижения цели и т. д.). Будучи одним из способов моделирования и манипулирования социальной действительностью, игра может стать незримой и маскироваться под реальность. В таком случае необходимо говорить не об игре, а об играизации, специфические черты которой также необходимо указать в определении, поскольку последняя занимает важнейшее место в современных социальных практиках.

Под игрой в таком случае необходимо понимать форму социальной практики, предполагающую явное или скрытое преобразование социальной реальности.

Таким образом, авторское определение предполагает раскрытие сущности наиболее сложных социальных проявлений игры и играизированных процессов. Вместе с тем, для примитивных видов игры (подвижные, крестики-нолики и т. д.) или развлечений (представляющих пассивное восприятие продуктов профессиональной деятельности людей, занятых в сфере искусства или шоу-бизнеса) представленное определение будет явно избыточным, и для них достаточным будет использование наиболее распространенной эстетической сущностной черты игры.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Абрамов Н. Словарь русских синонимов и сходных по смыслу выражений. 7-е изд., стереотип. М., 1999. 310 с.
2. Блэк Дж. Оксфордский толковый словарь. М., 2001. 6240 с.

3. Большая советская энциклопедия. Т. 10. М., 1969–1978.
4. Вишнякова С.М. Профессиональное образование: Словарь. Ключевые понятия, термины, актуальная лексика. М. 1999. 539 с.
5. Головин С.Ю. Словарь практического психолога. Минск, 1998. 800 с.
6. Игра [Электронный ресурс] // Философский словарь [сайт]. URL: <http://enc-dic.com/philosophy/Igra-838> (дата обращения: 24.07.2015).
7. Игра [Электронный ресурс] // Энциклопедия эпистемологии и философии науки. [сайт]. URL: http://enc-dic.com/enc_epist/Igra-126.html (дата обращения: 24.07.2015)
8. Игра [Электронный ресурс]. URL: www.vocabulary.ru/dictionary/27/word/igra (дата обращения: 15.09.2015).
9. Казанова Н.В., Мельникова Е.В. Структура и типы игры: история и современный взгляд // Грани познания. 2015. № 6 (40). С. 30–35.
10. Казанова Н.В., Штыров А.В. Потенциал игры как средства организации образовательной деятельности в открытом информационном пространстве // Известия ВолгГТУ. Волгоград. 2013. № 16 (119). С. 23–36.
11. Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. М., 1981. 584 с.
12. Новая философская энциклопедия: в 4 т. Т. 2. М., 2010. 634 с.
13. Новейший философский словарь / сост. А.А. Грицанов. Минск, 1998. 1280 с.
14. Оуэн Г. Теория игр. М., 1971. 295 с.
15. Покровский Е.А. Детские игры, преимущественно русские. М., 1987. 368 с.
16. Попов А.Н. Маркетинговые игры: развлечения и властвуй. М., 2006. 256 с.
17. Русинова Л.П. Педагогический словарь по темам. Сарепул. [Электронный ресурс]. URL: www.didacts.ru/dictionary/1025/word/igra (дата обращения: 30.07.2015)
18. Словарь терминов по институциональной экономике [Электронный ресурс]. URL: <http://vocabulary.ru/dictionary/1025/word/igra> (дата обращения: 30.07.2015)
19. Философский словарь / под ред. И.Т. Фролова 7-е изд. перераб. и доп. М., 2001. 719 с.
20. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. М.: ЭКСМО-Пресс, 2001. 416 с.
21. Шанский Н.М., Боброва Т.А. Этимологический словарь русского языка. М.: Прозерпина, 1994. 400 с.
22. Яковлева Е.Л. Игра – уникальный феномен культуры // Вестник Оренбургского государственного университета. 2010. № 7. С. 151–152.

REFERENCES:

1. Abramov N. Slovar' russkikh sinonimov i skhodnykh po smyslu vyrazhenii. 7-e izd., stereotip [Dictionary of Russian Synonyms and Similar Expressions. 7th ed., stereotype]. М., 1999. 310 p.
2. Blek Dzh. Oksfordskii tolkovyi slovar' [Black George. Oxford Dictionary]. М., 2001. 6240 p.
3. Bol'shaya sovetskaya entsiklopediya. T.10 [The Great Soviet Encyclopedia. Vol. 10]. М., 1969-1978.
4. Vishnyakova S.M. Professional'noe obrazovanie: Slovar'. Klyuchevye ponyatiya, terminy, aktual'naya leksika [Professional Education: Dictionary. Key Notions, Terms, Relevant Vocabulary]. М., 1999. 539 p.
5. Golovin S.YU. Slovar' prakticheskogo psikhologa [Dictionary of Practical Psychologist]. Minsk, 1998. 800 p.
6. Igra [The game] Filosofskii slovar'. [Elektronnyi resurs] [Philosophical Dictionary. [Electronic source]]. URL: <http://enc-dic.com/philosophy/Igra-838/> (request date 24.07.2015)
7. Igra [The game] Entsiklopediya epistemologii i filosofii nauki. [Elektronnyi resurs]. [Encyclopedia of Epistemology and Philosophy of Science. [Electronic source]]. URL: http://enc-dic.com/enc_epist/Igra-126.html (request date 24.07.2015)

8. Igra. [Elektronnyi resurs] [Game. [Electronic source]] URL: www.vocabulary.ru/dictionary/27/word/igra (request date 15.09.2015)
9. Kazanova N.V., Mel'nikova E.V. Struktura i tipy igry: istoriya i sovremennyy vzglyad [Structure and Types of the Game: History and Modern View] // Grani poznaniya. 2015. no. 6 (40). pp. 30–35.
10. Kazanova N.V., Shtyrov A.V. Potentsial igry kak sredstva organizatsii obrazovatel'noi deyatel'nosti v otkrytom informatsionnom prostranstve [The potential of games as a means of organization of educational activities in open information space] // Izvestiya VolgGTU. [Izvestia VSTU] Volgograd. 2013. no. 16 (119). pp. 23–36.
11. Leont'ev A.N. Problemy razvitiya psikhiki [Problems of the Development of Psyche]. M., 1981. 584 p.
12. Novaya filosofskaya entsiklopediya. [New Encyclopedia of Philosophy]. v 4 T. T.2 M., 2010. 634 p.
13. Noveishii filosofskii slovar' Sost. A.A. Gritsanov [The Newest Philosophical Dictionary. Comp. by A.A. Gritsanov]. Minsk, 1998. 1280 p.
14. Ouen G. Teoriya igr [Game Theory]. M., 1971. 295 p.
15. Pokrovskii E.A. Detskie igry, preimushchestvenno russkie [Children Games, Nainly Russian]. M., 1987. 368 p.
16. Popov A.N. Marketingovy igry: razvleka i vlastvui [Marketing Games: Entertain and Rule]. M., 2006. 256 p.
17. Rusinova L.P. Pedagogicheskii slovar' po temam. Sarapul. 2010. [Elektronnyi resurs] [Pedagogical Dictionary by Topics. Sarapul. 2010. [Electronic source]]. URL: www.didacts.ru/dictionary/1025/word/igra (request date 30.07.2015)
18. Slovar' terminov po institutsional'noi ekonomike. M. 2001. [Elektronnyi resurs]. [Glossary of Terms in Institutional Economics. M. 2001. [Electronic source]]. URL: <http://vocale/?rub=96> (request date 10.03.2016)
19. Filosofskii slovar'. Pod. red. Frolova I.T. 7-e izd. pererab. i dop [Philosophical Dictionary. Under the editorship of Frolov I.T. 7th ed. Rev. and DOP]. M., 2001. 719 p.
20. Kheizinga I. Homo ludens. Chelovek igrayushchii [Homo Ludens. Playing Man]. M., EKSMO-Press, 2001. 416 p.
21. Shanskii N.M., Bobrova T.A. Etimologicheskii slovar' russkogo yazyka [Etymological Dictionary of the Russian Language]. M., Prozerpina, 1994. 400 p.
22. Yakovleva E.L. Igra – unikal'nyi fenomen kul'tury [The game is a unique cultural phenomenon] // Vestnik Orenburgskogo gosudarstvennogo universiteta. [Vestnik of the Orenburg State University] 2010. no. 7. pp. 151–152.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

Кирюшин Алексей Николаевич – кандидат философских наук, старший преподаватель кафедры тактики авиации Военного учебно-научного центра Военно-воздушных сил «Военно-воздушная академия имени профессора Н.Е. Жуковского и Ю.А. Гагарина» (г. Воронеж);
e-mail: elrisha_@rambler.ru

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Alexey Kiryushin – Ph.D. of Philosophy, Senior Lecturer at the Department of Tactics of Aircraft at the Military Educational and Scientific Center of Military and Air Forces

“Military and Air Academy named after Professor N.E. Zhukovsky and Yu.A. Gagarin”
(Voronezh);
e-mail: elrisha_@rambler.ru

БИБЛИОГРАФИЧЕСКАЯ ССЫЛКА

Кирюшин А.Н. Сущность игры и играизированных процессов в современных социальных практиках // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Философские науки. 2016. № 4. С. 29-37/
DOI: 10.18384/2310-7227-2016-4-29-37

BIBLIOGRAPHIC REFERENCE

A. Kiryushin The Nature of Game and Gamification in Modern Social Practice // Bulletin of Moscow State Regional University. Series: Philosophy 2016. № 4. P. 29-37.
DOI: 10.18384/2310-7227-2016-4-29-37