

*На правах рукописи*

Придатченко Мария Викторовна

**РОЛЬ ИГРЫ В КОНСТРУИРОВАНИИ СОЦИАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ**

**АВТОРЕФЕРАТ**

диссертации на соискание ученой степени

кандидата социологических наук

Специальность 22.00.04 – социальная структура,

социальные институты и процессы

Нижний Новгород – 2007

Диссертация выполнена на кафедре социологии культуры и духовной жизни факультета социальных наук ГОУ ВПО «Нижегородский государственный университет им. Н. И. Лобачевского»

**Научный руководитель:** доктор социологических наук, профессор  
**Козырьков Владимир Павлович**

**Официальные оппоненты:** доктор философских наук, профессор  
**Пак Галина Станиславовна**  
кандидат социологических наук  
**Лымарь Наталья Александровна**

**Ведущая организация:** **Саратовский Государственный  
Университет**

Защита состоится «30» мая 2007 года в 15.00 на заседании диссертационного совета Д 212.166.14 при Государственном образовательном учреждении высшего профессионального образования «Нижегородский Государственный Университет имени Н. И. Лобачевского» (ННГУ) по адресу:

603000, г. Нижний Новгород, Университетский пер., д. 7, ауд. 203.

С диссертацией можно ознакомиться в читальном зале фундаментальной библиотеки Государственного образовательного учреждения высшего профессионального образования «Нижегородский Государственный Университет имени Н. И. Лобачевского» (ННГУ) по адресу: 603950, г. Нижний Новгород, пр. Гагарина, д. 23, к. 1.

Автореферат разослан «28» апреля 2007 года.

**Ученый секретарь диссертационного совета,**  
**кандидат социологических наук, доцент**



Е. Е. Кутявина

## ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

### *Актуальность темы исследования*

В современном обществе игра и ее различные элементы пронизывают различные сферы жизни и виды деятельности человека. Резко увеличивается многообразие форм игры, ее противоречивое воздействие на общественную жизнь. Вмешательство игры в социокультурные процессы может способствовать их позитивной динамике, а может привести к снижению значимости традиционных социальных институтов и механизмов развития.

Актуализация феномена игры протекает в двух направлениях: социально-гносеологическом и социально-конструктивном (деструктивном). Нарастание игровых элементов в социокультурном пространстве, во-первых, снижает эффективность классических способов познания и освоения окружающего мира. В свою очередь игровое моделирование в процессе познания помогает зафиксировать основные характеристики и тенденции развития современного, во многом хаотичного социального пространства. В частности, оно позволяет по-новому взглянуть на решение проблемы индивидуализации и фрагментации реальности в обществе постмодерна.

Во-вторых, современная социальная практика показывает, что сознательное встраивание игровых элементов в структуру деятельности, развитие на этой основе социального конструирования дает индивиду возможность соответствовать скорости современной жизни, стать активным участником любого социального процесса, самостоятельно строить свою индивидуальную биографию.

В последние годы термин «игра» прочно утвердился в общественных науках. Политология, экономика, юриспруденция, педагогика, культурология и социология ввели его в свой лексикон и активно используют в научных текстах. Однако достаточно часто использование происходит некритично, без определения исторического и культурного контекста, в котором это происходит. Для общественного сознания игра часто вообще не является научным термином, а скорее предстает маргинальной категорией или

метафорой, которая применяется для описания интуитивно ощущаемых социальных процессов. СМИ активно обращаются к феномену игры, вводя его проблематику в наше обыденное сознание, а различные формы игры в свою повседневную практику.

Роль игровых элементов в современном обществе резко возрастает. И все же, несмотря на имеющиеся серьезные исторические исследования феномена игры, раскрытие истоков игровых практик индивидов с точки зрения истории и психологии, активное философское осмысление игрового отношения к миру, игра в социологическом аспекте во многом еще остается неразработанной категорией. Социология игры делает только первые шаги. В этой ситуации актуальной становится теоретическая проблема обоснования возможности и основных направлений социологического исследования игры. Особое значение приобретает проблема определения роли игры в конструировании социальной реальности.

### ***Степень научной разработанности проблемы***

Феномен игры привлекал к себе внимание уже на ранних этапах развития социальной мысли. И хотя содержание игры в основном использовалось как источник метафор, высказанные суждения демонстрируют, что это явление достойно быть объектом научного исследования. В ряду социальных мыслителей, дающих нам плодотворные идеи об игре, можно назвать Платона,<sup>1</sup> Аристотеля, Н. Кузанского, Н. Макиавелли, Д. Дидро, Ф. Шиллера,<sup>2</sup> И. Канта, Ш. Фурье, Ф. Ницше<sup>3</sup> и других представителей европейской культуры.

Импульсом для современных исследований игры явилась работа нидерландского историка и культуролога Й. Хейзинги «Homo ludens».<sup>4</sup> Опубликованная в 1938 году, она дает нам одну из самых распространенных и обширных игровых концепций культуры. Й. Хейзинга утверждает, что

---

<sup>1</sup>См.: Платон. Законы: Сборник / Платон - М.: Мысль, 1999.

<sup>2</sup>См.: Шиллер, Ф. Письма об эстетическом воспитании человека. / Ф. Шиллер Избранные произведения. – М.: Искусство, 1984. – С. 345-477.

<sup>3</sup>См.: Ницше, Ф. Воля к власти / Ф. Ницше Сочинения: В 2 т., т. 2- М.: Мысль, 1990.- С. 476- 535.

<sup>4</sup>Хейзинга, Й. Homo ludens / Й. Хейзинга – М.: Прогресс, 1992.

культура не просто происходит из игры, она развивается как игра. В этой работе отстаивается приоритет Homo Ludens перед Homo Faber. Автор рассматривает проявление игровых элементов в различных социальных сферах (война, мода, наука, юриспруденция) и в различных исторических эпохах, делая социально важный вывод, что утилитаризм эпохи модерна почти полностью вытеснил игру из современной культуры.

Социальное звучание имеет работа немецкого философа Э. Финка «Бытийный смысл и строй человеческой игры»<sup>1</sup>, в которой игра предстает как возможность выйти за рамки сложившейся социальной реальности, преодолеть ее ограниченность, выявить всю возможную полноту развития личности, найти «себя возможного». Э. Фиск считает, что игра пронизывает все сферы человеческого бытия вне зависимости от исторической эпохи.

Современное исследование игрового феномена культуры связано с именами М. М. Бахтина, Э. Берна, Г. Гадамера, Дж. Г. Мида, М. Мид, Д. Эльконина<sup>2</sup> и других авторов XX века. Как правило, игра ими рассматривается как атрибут человека или как эстетический феномен, являющийся формой самоорганизации и самовыражения человеческой личности. Социальная проблематика оказалась на втором плане в виде иллюстраций и примеров.

В 80-е годы XX века в обществе сформировалось новое мировоззрение – постмодернизм, распространившееся и ставшее весьма популярным в социальных науках. Постмодернизм в науке проявляется как общий, синтетический теоретический дискурс философии, социологии,

---

<sup>1</sup> Фиск, Э. Основные феномены человеческого бытия. Бытийный смысл и строй человеческой игры / Э. Фиск // Проблемы человека в западной философии. – М., 1988. – С. 357-403.

<sup>2</sup> Бахтин, М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса / М. М. Бахтин. – М.: Художественная литература, 1990; Берн, Э. Игры, в которые играют люди: психология человеческих взаимоотношений. Люди, которые играют в игры: психология человеческой судьбы / Э. Берн. – М.: Аст, 1998; Гадамер, Г.-Г. Актуальность прекрасного: Пер. с нем./ Г.-Г. Гадамер.- М.: Искусство, 1991; Гадамер, Г.-Г. Истина и метод. Основы философской герменевтики: Пер. с нем./ Г.-Г Гадамер.- М.: Прогресс, 1988; Mead, G. H. Play, the game and the generalized other / G. H. Mead // The Mead project. [Электронный ресурс] – Режим доступа <http://spartan.ac.brocku.ca>, свободный. – Заглавие с экрана; Мид, М. Культура и мир детства./ М. Мид.- М.: Наука, 1988; Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – М.: Владос, 1999.

культурологии и других гуманитарных дисциплин. Постмодернизм отрицает социальный детерминизм и универсальность социального знания. В рамках этого дискурса культура выходит на первый план, но рассматривается как спонтанный, ничем не обусловленный процесс. Подобное отношение к культуре и обществу в целом возвращают феномен игры в поле зрения социальной науки.

Постмодерн в социальных науках, развитие теории хаоса и революционные технологии в информатике вызвали всплеск интереса науки к проблемам игры, в том числе социологического характера. Исследования показали, что категория игры наиболее точно выражает релятивистский характер культуры постмодерна. Игра становится активным инструментом исследования, способом моделирования современных социальных процессов и, как следствие, непосредственным объектом специальных исследований.

С середины XX века, особенно в последние десятилетия, в сфере социальных наук появилось немало работ, в которых понятие «игра» изучается уже строго в категориальном значении. Работы эти принадлежат перу Ж. Бодрийяра, П. Бурдьё, Ж. Деррида, Ж.-Ф. Лиотара, Ж.-П. Сартра, М. Фуко<sup>1</sup> и других авторов. Для того чтобы подчеркнуть отличие современного общества от общества эпохи модерна, они прибегают к понятию игры. В частности, игра здесь трактуется как самоорганизующаяся система, призванная уравновесить в мультикультуральном социальном пространстве позиции отдельного актора и надындивидуальных структур.

---

<sup>1</sup> Бодрийяр, Ж. Соблазн. / Ж. Бодрийяр. – М.: Ad Marginem, 2000; Бурдьё, П. Практический смысл. / П. Бурдьё.– СПб.: Алетейя, 2001; Бурдьё, П. Социология политики. / П. Бурдьё.– М.: Socio-Logos, 1993; Витгенштейн, Л. Философские работы. / Л. Витгенштейн.- М.: Гнозис, 1994; Деррида, Ж. О грамматологии. / Ж. Деррида.- М.: Ad Marginem , 2000; Деррида, Ж. Письмо и различие. / Ж. Деррида.- СПб.: Академический проект, 2000; Лиотар, Ж.-Ф. Состояние постмодерна. / Ж.-Ф. Лиотар.– СПб.: Алетейя, 1998; Сартр, Ж. П. Очерк теории эмоций. / Ж. П. Сартр. // Психология эмоций. Тексты./ Под ред. В. К. Вимонаса, Ю. Б. Гиппенрейтер.- М.: Издательство МГУ, 1984.- 287с.; Фуко, М. Надзирать и наказывать: Рождение тюрьмы. / М. Фуко.- М.: Ad Marginem, 1999; Фуко, М. Слова и вещи: Археология гуманитарных наук. / М. Фуко.- М.: Прогресс, 1977.

Большое внимание уделяется проблеме игры в современной западной научной литературе.<sup>1</sup> Объектом исследования становятся игры людей различного возраста, появляется все больше работ, посвященных проявлению игры в различных сферах общества. Исследователи обнаруживают игровые элементы в сфере человеческих эмоций, в творчестве и даже в профессиональной деятельности фотографа, археолога, биолога, социолога, математика, химика, бизнесмена, журналиста и редактора, юриста, врача<sup>2</sup>.

Важно отметить отечественные исследования игры, подтверждающие факт распространения игровых элементов не только в западном, но и в российском обществе. В частности, это исследования социолога С. А. Кравченко<sup>3</sup>, который предлагает рассматривать концепцию играизации как новую социологическую парадигму рациональности. Основное внимание в ней уделяется процессу встраивания игровых элементов в социальные практики, социальные структуры и процессы современного общества. В отечественной и украинской социологии игра как форма социального действия чаще рассматривается при исследовании политической сферы общества, следуя традиции, заложенной работами П. Бурдьё.<sup>4</sup>

Отечественный исследователь Н. А. Хренов рассматривает феномен игры с точки зрения истории культуры.<sup>5</sup> Социологически важно его замечание о зависимости формы игры от типа культуры и исторической эпохи. Он опровергает утверждение Й. Хейзинги об утрате игрового

---

<sup>1</sup> Play from birth to twelve and beyond: Contexts, Perspectives, and Meanings. (1998). D. Fromberg & D. Bergen (редакторы) Garland Publishing, Inc., NY & London.

<sup>2</sup> См. подробнее: Жорняк, Е. С. Предисловие. / Е. С. Жорняк. // Игра со всех сторон (книга о том, как играют дети и прочие люди). - М.: Прагматика культуры, 2003г.- С.15.

<sup>3</sup> Кравченко, С. А. Играизация российского общества. (К обоснованию новой социологической парадигмы) / С. А. Кравченко. // Общественные науки и современность.- 2002. №6.- С. 143- 155.

<sup>4</sup> Бурдьё, П. Социология политики. / П. Бурдьё.- М.: Socio-Logos, 1993; Лысенко, О. В. Игрок в политическом поле./ О. В. Лысенко [Электронный ресурс] – режим доступа [http:// www.elis.pstu.ru](http://www.elis.pstu.ru), свободный. – Заглавие с экрана; Мотузенко, Б. Политика как игра (основы игрового анализа политики)./ Б. Мотузенко, О. Кершис [Электронный ресурс] – режим доступа [http:// www.netgorod.narod.ru](http://www.netgorod.narod.ru), свободный. – Заглавие с экрана.

<sup>5</sup> Хренов, Н. А. Игровые проявления личности в переходные эпохи истории культуры. / Н. А. Хренов. // Общественные науки и современность. - 2001. № 2.- С. 167- 180; Хренов, Н. А. «Человек играющий» в русской культуре. / Н. А. Хренов.- СПб.: Алетейя, 2005.

элемента в современной культуре и говорит об изменении социальных форм его проявления. Указывая на цикличность актуализации этих форм, Н. А. Хренов сравнивает игру в современной культуре с архаическими формами игр.

В целом анализ литературы демонстрирует возрастание интереса социологов к проблеме игры. Вместе с тем, теоретическое обоснование социологического подхода к исследованию игры, раскрытие функций игры в социальном процессе отсутствует. Это и определило выбор темы, объекта и предмета исследования, очертило его исходные методологические позиции, цель и задачи.

**Цель исследования** – теоретическое осмысление игры как социального явления, выявление роли игровых элементов в социальном конструировании.

Достижение поставленной цели предполагает решение следующих **задач**:

- Анализ основных теоретических подходов к исследованию игры, акцентуализация роли социологической концепции игры.
- Выявление, описание и структурирование основных аспектов игры как социологической категории.
- Исследование семантических характеристик категории игры в структуре современных социальных практик и определение ее статуса в этой структуре.
- Анализ гносеологического и конструктивного потенциала игры как формы социального действия.
- Выявление и описание функций игры в социальном конструировании.
- Анализ применения игры в управлении социальным поведением на основе экспертного опроса субъектов рекламы.

**Объект исследования:** игровые элементы в конструировании социальной реальности.

**Предмет исследования:** содержание, значение и функции игры в конструировании социальной реальности.



## *Методологические и теоретические основания диссертационного исследования.*

Решение поставленных задач потребовало междисциплинарного подхода, интеграции различных исследовательских практик. Принципы системности и развития составили общеметодологическую базу исследования.

Особенности исследуемого объекта обусловили обращение к постмодернистским концепциям в социологии. Наиболее адекватными для рассмотрения игрового феномена явились постструктуралистские и конструктивистские идеи. В частности, постструктурализм позволяет исследовать игру и ее различные теоретические трактовки как контекстуально обусловленный феномен, учитывая принципы интертекстуальности и бесконечной интерпретации. Конструктивизм П. Бурдьё<sup>1</sup> дает возможность рассмотреть игру как субъективно конструируемое пространство и механизмы встраивания его элементов в объективную социальную действительность. Кроме того, необходимым основанием для анализа процесса конструирования игрового пространства и интересубъективных символических значений явились идеи социально-феноменологического направления, работы П. Бергера, Т. Лукмана, А. Щюца.<sup>2</sup>

Методологическим основанием для данного исследования послужили идеи М. Андерсон, К. ВандерВен, Д. Берген и Д. П. Фромберг<sup>3</sup>, выражающие структуру доминирующего дискурса и характер текстов, посвященных проблемам теории и практики игры в современном западном обществе.

---

<sup>1</sup> Бурдьё, П. Социология политики. / П. Бурдьё.– М.: Socio-Logos, 1993.

<sup>2</sup> Бергер, П. Социальное конструирование реальности: трактат по социологии знания./ П. Бергер, Т. Лукман. – М.: Медиум, 1995.- 322с.; Щюц, А. Структура повседневного мышления. / А. Щюц. // Социологические исследования. - 1998. № 2. – С. 129- 137.

<sup>3</sup> Андерсон, М. Игра и ее различные смыслы в человеческом опыте./ М. Андерсон. // Игра со всех сторон (книга о том, как играют дети и прочие люди). - М.: Прагматика культуры, 2003г.- С.197- 210; ВандерВен, К. Игра, Протей и парадокс. Обучение для жизни в хаотическом и суперсимметричном мире. / К. ВандерВен. // Там же.- С.299- 324; Берген, Д. Формирующиеся и будущие контексты, перспективы и смыслы игры. / Д. Берген, Д. П. Фромберг. // Там же.- С. 386- 394.

Методологической основой эмпирического исследования послужили метод семантического дифференциала и метод экспертного опроса<sup>1</sup>; для анализа полученных результатов использовались специальные методы системного анализа.

### ***Научная новизна полученных автором результатов***

- Осуществлен междисциплинарный анализ основных исторических, философских, психологических и культурологических подходов к исследованию игры, лежащих в основе социологической концепции игры.

- Разработана авторская трактовка игры как социологической категории и выделены ее основные аспекты. В частности, новый смысл приобретает идея Г. Зиммеля, что игра "не только играется в обществе ", но в ней "играется общество". Игра в целом содержит в себе сокращенный и обобщенный образ социальных отношений. Игровые формы взаимодействия создают социальные группы, обусловленные духовными и социальными потребностями их членов.

- Проведено эмпирическое исследование семантических характеристик категории игры в структуре современных социальных практик и определен ее статус в этой структуре.

- Раскрыты конструктивные функции игры в структуре социального действия групп и индивидов; игра формирует социальное пространство, задает алгоритм реализации программы действия и его нормативные регуляторы, создает соответствующий набор социальных идентичностей. Рассмотрены гносеологические, обучающие, компенсаторные, креативные и методологические аспекты игры как функционального элемента социальных процессов.

---

<sup>1</sup>Осгуд, Ч. Приложение методики семантического дифференциала к исследованиям по эстетике и смежным проблемам./ Ч. Осгуд, Дж. Сузи, П. Танненбаум.// Семиотика и искусствометрия: Сб. переводов./ Сост. и ред. Ю. М. Лотман и В. М. Петрова. – М.: «Мир», 1972. – С. 312- 324; Масленников, Е. В. Экспертное знание: Интеграционный подход и его приложение в социологическом исследовании./ Е. В. Масленников.- М.: Наука, 2001.- 228с.

- Выявлены и проанализированы возможности применения игры в управлении социальным поведением.

***Основные положения, выносимые на защиту:***

- Феномен игры, давно став объектом исследования различных гуманитарных дисциплин, не попал в поле зрения социологии, не разработана социологическая концепция игры. Это обстоятельство вызвало необходимость обоснования социологического подхода к исследованию игры. Сравнительный анализ работ различной дисциплинарной направленности, посвященных игре, демонстрирует их контекстуальную зависимость, и позволяет выделить в историческом, философском, психологическом и культурологическом подходах социологические аспекты.
- Игра – это социальная деятельность, направленная на конструирование или реконструкцию практик и пространств, нацеленных на удовлетворение духовных и социальных потребностей человека. Игра является способом конструирования социального пространства, формирования и испытания в его рамках новых социальных практик и последующего их объективирования в обществе.
- Изучение основных концепций игры и различных форм социальных практик, в которых проявляются игровые элементы, показало, что в социальной науке и общественном сознании отсутствует достаточно четкое и рациональное понимание феномена игры. Исследование методом семантического дифференциала показало, что игра стабильно присутствует в структуре современных социальных практик, обладая в представлениях людей достаточно высоким потенциалом активности и силы, но уступая по этому показателю категории жизни. Наиболее близко с игрой в семантическом пространстве расположилась

категория работы, что отражает тенденцию к тесному взаимодействию игры и труда.

- Результаты работы подтверждают идею, что современное общество становится все больше «обществом играющим». Кроме реализации своих классических функций, обучающей и компенсаторной, игра выполняет в современном обществе коммуникативную, креативную, гносеологическую функции. Игра является важным источником методов конструирования социальной реальности. Социальная группа, сформированная на основе игры, является аналогом фрагментарной социальности, что позволяет преодолеть негативные последствия индивидуализации. Подобные группы становятся способом самовыражения и репрезентации индивида, его самоактуализации в социокультурном пространстве. Процессу конструирования идентичности игра сообщает большую эффективность и свойства самоорганизующейся системы, позволяя индивиду гибко реагировать на изменения контекста.
- Игровая структура характеризуется стремлением к парадоксу. Поэтому игровые элементы находят свое применение в способах управления и манипуляции человеческим поведением. Игра со своими возможностями представления нереального реальным, создает у объектов манипуляции иллюзию сопричастности к деятельности, удовлетворения потребностей и они попадают под влияние политтехнологов, маркетологов, специалистов по PR.

### ***Научная и практическая значимость результатов исследования***

Результаты и выводы диссертационного исследования значительно дополняют и развивают научные представления о роли игры в конструировании социальной реальности. Проведенный анализ различных игровых элементов в обществе позволяет более содержательно раскрыть

современные тенденции его развития и открыть новые возможности в преодолении негативных явлений.

Материалы и выводы, представленные в данной работе, могут быть использованы для подготовки различных учебных курсов и спецкурсов по социологии социальных процессов и институтов, социального проектирования и конструирования, социологии коммуникаций, социологии культуры. Концептуальные основы, теоретические выводы могут быть использованы для организации рекламных и PR кампаний коммерческими и общественными организациями, для решения управленческих проблем государственными структурами, развития лояльности и толерантности в обществе.

#### ***Апробация результатов исследования***

Материалы диссертационного исследования являются обобщением теоретических и экспериментальных исследований, проводившихся автором.

Результаты научной работы апробировались на заседаниях кафедры социологии культуры и духовной жизни ННГУ (г. Н.Новгород).

Основные положения диссертационного исследования отражены в 9 публикациях автора общим объемом 2,15 п.л., в том числе одной статье в рецензируемом издании.

Результаты и основные выводы исследования докладывались и обсуждались на международных и межвузовских конференциях: международная конференция «Прикладная статистика в социально-экономических проблемах» (14 – 15 февраля 2003 г., Н. Новгород, ННГУ им. Н. И. Лобачевского); международная научно-практическая конференция «Организация в фокусе социологических исследований» (14 – 15 апреля 2005 г., Н. Новгород, ННГУ им. Н. И. Лобачевского); международная научно-практическая конференция «Девиация и делинквентность: социальный контроль» (21 – 22 апреля 2006 г., Н. Новгород, ННГУ им. Н. И. Лобачевского); Шестая международная научно-практическая конференция «Государственное регулирование экономики. Региональный аспект». (17- 19

апреля 2007 г., Н. Новгород); Девятая нижегородская сессия молодых ученых (19 – 23 октября 2004 г., Н. Новгород); Десятая нижегородская сессия молодых ученых (21 – 24 октября 2005г., Н. Новгород); региональная научно-практическая конференция «Антропологический потенциал культурогенеза» (9 – 11 ноября 2006 г., Н. Новгород, ННГУ им. Н. И. Лобачевского); межвузовская научно-практическая конференция «Человек и общество: в противоречиях и согласии» (21 ноября 2006 г., Н. Новгород, НФ МГЭИ).

### ***Структура диссертационного исследования***

Диссертационное исследование состоит из введения, двух глав, каждая глава из трех параграфов, заключения и библиографии.

## **ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ**

Во ***Введении*** содержится обоснование актуальности темы диссертационного исследования, анализ степени научной разработанности проблемы, описание объекта и предмета, цели и задач исследования, его теоретико-методологической базы, определяется научная новизна работы, научная и практическая значимость, положения, выносимые на защиту.

***Первая глава «Игра как социокультурный феномен»*** состоит из трех параграфов, в которых игра представлена в двух аспектах: с точки зрения формирования игры в качестве социологической категории; в практическом плане - как элемент структуры современных социальных практик.

***В первом параграфе*** осуществлен сравнительный анализ исторических, философских, психологических и культурологических подходов к исследованию игры. Показано, что в процессе развития культуры были выработаны различные концепции игры: сакральная, эстетическая, органицистская, социологическая. В сакральной концепции игра рассматривается как нечто таинственное, не поддающееся рационализации, то есть как нечто сверхъестественное. Подобный подход к игре сохраняется

до сих пор, когда стремятся лишь подчеркнуть чарующий и загадочный характер этого явления, еще более мистифицируя его.

В рамках культурной традиции Нового времени была разработана эстетическая концепция игры. Например, немецкие философы обратили внимание на фундаментальную роль игры в художественном творчестве, рассматривая эстетическую функцию игры в воспитании человека.<sup>1</sup> В отличие от сакральной, которая господствовала долгое время, в эстетической концепции есть попытка объяснения социальной природы игры, стремление связать ее сущность с деятельностью человека.

В XX веке можно отметить всплеск теоретических исследований игры. Вероятно, это явилось ответной реакцией на утверждение в социальных науках идей о примате экономических факторов в развитии общества, и на распространение авторитарных и тоталитарных режимов в Европе. Игровые концепции XX века, во-первых, выступали как познавательная модель для анализа современной культуры, во-вторых, стали своеобразным поиском новых источников свободы и необусловленности социальных практик индивидов.

Наиболее знаменитое исследование игры принадлежит перу нидерландского историка культуры Йохана Хейзинги<sup>2</sup>, в котором он развивает органицистскую концепцию игры, истоки которой можно найти в творчестве Г. Спенсера.<sup>3</sup>

В работе посвященной творчеству Франсуа Рабле М. М. Бахтин предлагает новый подход к исследованию игры<sup>4</sup>. Игра рассматривается как форма самой жизни, как особая форма деятельности и отношений людей.

---

<sup>1</sup> См.: Гегель, Г.-В.-Х. Наука логики. / Г.-В.-Х. Гегель.– СПб.: Наука, 1997. – С. 251; Шиллер, Ф. Письма об эстетическом воспитании человека. /Ф. Шиллер // Избранные произведения. М.: Искусство, 1984. – С. 345-477; Шлегель, Ф. Эстетика. Философия. Критика. Сочинения в 2-х тт./ Ф. Шлегель.- Т.1. – М.: Искусство, 1983. – С. 117.

<sup>2</sup> Хейзинга Й. Ук. соч.

<sup>3</sup> См.: Спенсер, Г. Синтетическая философия: Пер. с англ. / Г. Спенсер.– Киев: Ника-Центр, 1997. – С. 462.

<sup>4</sup> Бахтин М. М. Ук. соч.

Концепции Й. Хейзинги и М. М. Бахтина описывают игру как одну из основополагающих форм социального бытия человека и являются основой формирования социологической теории игры.

С середины XX века и в последние десятилетия в сфере гуманитарных наук появилось немало работ, в которых игра стала центральной темой исследования. В этом русле, с 70-х годов пробуждается интерес социальной науки к роли игры в общественной жизни, начинают разрабатываться социологические концепции игры. В последующем постмодернистские концепции общества начинают демонстрировать тесную взаимосвязь игры, игровых элементов с основными характеристиками современных социальных процессов. В подчеркивании решающей роли игры проявляется релятивистский характер социологии постмодерна.

Таким образом, феномен игры, давно став объектом исследования различных гуманитарных дисциплин, не попал в полной мере в поле зрения социологии. Рассматривая различные теоретические подходы к исследованию игры, автор выделяет в них социальные аспекты, прослеживая формирование социологической концепции игры.

*Во втором параграфе* представлена авторская трактовка игры как социологической категории. Игра рассматривается как форма социального взаимодействия, характеристики которой зависят от социального контекста, в котором протекает игра.

Каждому этапу развития общества, либо типу культуры соответствует специфическая форма и способы игры. Игра, и ее исторический, культурный и социальный контексты, диалектически связаны и взаимно влияют друг на друга. Сам факт конструирования игры оказывает обратное воздействие на социальный контекст, изменяя его. Например, Ю. М. Лотман, выделяя особенности проявления игры в русской культуре, показал, что игра



предстающая в ней как игра со случаем, отражала стремление русского человека к чуду.<sup>1</sup>

Важнейшей характеристикой игры является то, что она создает возможность и эффект свободной, ничем не обусловленной деятельности. В то же время свобода - это важный атрибут социума и личности. Следовательно, игра и личность связаны категорией свободы. Поэтому уровень и характеристики свободы в обществе определяются в зависимости от того, насколько полно человек может проявить свою сущность в рамках данной культуры.<sup>2</sup>

Характер важных социальных аспектов игры (правила игры, пространство игры и время игры) отражает особенности ее проявления и функционирования в обществе. Так, в англоязычной традиции принято различать два типа игр: game, play. Игра - game строго ограничена правилами в пространстве и времени, это игра эпохи модерна. В нашем исследовании речь больше идет об игре – play, спонтанной игре без четко заданных правил. Эта игра является инновационной, нерегламентированной, непредсказуемой. Основное требование к игровой деятельности данного типа – спонтанное реагирование на изменяющуюся ситуацию. Игра в целом, в единстве двух этих типов, содержит в себе сокращенный и обобщенный образ социальных отношений.

Игровой опыт и представления, формируемые игрой, существенно влияют на реальную деятельность индивидов, закрепляясь в виде ценностных установок и фоновых ожиданий. Следовательно, практики игровой деятельности и социальные практики начинают объективироваться по одной и той же логике. В результате уже трудно бывает отделить игру и жизнь друг от друга. Игра становится формой социальной жизни, а жизнь оценивается как игра. Возможно, сама личность становится игрой,

---

<sup>1</sup>См.: Лотман, Ю. М. Беседы о русской культуре: Быт и традиции русского дворянства (XVIII – начало XX века)./ Ю. М. Лотман. – СПб.: Искусство-СПб, 1994.- С. 113.

<sup>2</sup>Этой концепции свободы придерживался Э. Фромм. См.: Фромм, Э. Бегство от свободы./ Э. Фромм.- М.: АстМосква, 2006.

объективирующей и примеряющей на себя в своей деятельности различные социальные роли, значимые для общества.

Итак, игра – это социальная деятельность, направленная на конструирование или реконструкцию социальных практик, групп и пространств, нацеленных на удовлетворение духовных и социальных потребностей человека, на его самореализацию в обществе.

*В третьем параграфе* представлены результаты исследования семантических характеристик игры и ее статуса в структуре современных социальных практик. Проведенное исследование позволило зафиксировать присутствие категории игры в смысловом содержании социальных практик. В представлениях людей игра обладает достаточно высоким потенциалом активности и высокой степенью влияния на общественную жизнь. В семантическом пространстве социальных практик тесно сопрягается с категориями жизнь, работа, реклама.

***Вторая глава «Функции игры в социокультурных процессах»*** состоит из трех параграфов, в которых рассматривается гносеологический, конструктивный и управленческий потенциал игры в современных социальных процессах.

*В первом параграфе* игра представлена как источник новых методов познания и социального конструирования. Игровое моделирование в социальном исследовании позволяет анализировать все многообразие факторов, оказывающих влияние на социальную реальность. Кроме того, игровой подход способствует созданию технологии применения разработанных моделей в социальной практике.

*Во втором параграфе* игра рассматривается как форма и логика социальной деятельности социальных групп и индивидов. Процессы развития современного социального пространства приводят к его усложнению и нарастанию неоднозначности, случайностей, риска, неустойчивости. Стремление установить контроль над такой социальной реальностью порождает новые виды социальных практик, которые, в свою

очередь, конструируют новые виды логики. Игра, как способ конструирования социального пространства, становится способом управления и контроля над ним. Логика игры позволяет активно действовать в различных сферах общества, меняя идентичность, соответствовать различным правилам и нормам. Игровое действие есть способ формирования и испытания новых социальных практик. Взаимодействие в форме игры является одним из источников фрагментации социальной реальности, «ситуационных сетей».<sup>1</sup>

Игровые элементы присущи социальным практикам, направленным на преодоление "серой" повседневности, на поиск новых форм деятельности и конструирование других пространств и измерений. Теперь эти виртуальные пространства существуют не только благодаря силе игрового воображения, но и посредством высоких информационно-коммуникационных технологий. Влияние этих виртуальных миров на социальную реальность многообразно. С одной стороны, в них реализуется компенсаторная функция, приобретается опыт новой деятельности, который невозможно приобрести в реальной жизни. Например, военные психологи утверждают, что люди, участвовавшие в военных конфликтах, не играют в военные компьютерные игры, поскольку не нуждаются в этих переживаниях. Как правило, в эти игры играют люди никогда не державшие в руках оружия.<sup>2</sup> С другой стороны, формы взаимодействия, сконструированные в рамках виртуальных миров, оказывают значительное влияние на экономическую, политическую и социальную организацию общества.

Любая инновация в обществе изначально появляется как своеобразная игра смыслами и значениями, как попытка, преодолевая стереотипы, по-новому осмыслить информацию о наличной социальной реальности.

*В третьем параграфе* исследуются возможности игры в управлении социальным поведением. Игровая форма управления социальным

---

<sup>1</sup> См. подробнее: Бауман, З. Индивидуализированное общество./ З. Бауман. – М.: Логос, 2002.- 324с.; Хабермас, Ю. Теория коммуникативного действия. / Ю. Хабермас.// Вестник МГУ, серия 7.- 1993. № 6.- С. 59 – 83.

<sup>2</sup> Карпеева, Т. Игра... Взгляд с двух сторон / Т. Карпеева. // Компьютерра.- 2000. № 18.- 23 мая.

поведением обнаруживается в двух, иногда пересекающихся, аспектах: конструирование социокультурного пространства по заданным правилам игры, и создание в ходе игры эффективной иллюзии, влияющей на мотивацию игрока. Так возникает возможность манипуляции.

В манипулятивной игре создается иллюзия свободного выбора. Человеку становится сложно отказаться от предложения вступить в игру, отказаться от информации, которая «решит» все его проблемы. Таким образом, через игру осуществляется скрытое управление поведением индивида. В процессе игры информация манипулирующей системы трансформируется в индивидуальные представления объекта манипуляции, которые обуславливают его дальнейшие социальные практики.

**В *Заключении*** подводятся итоги исследования, изложены обобщающие выводы и перспективы дальнейшего социологического исследования игры.

Отечественная социология игры находится на начальной стадии своего развития.

Игра – это социальная деятельность, оказывающая активное воздействие на социальные структуры, направленная на самоактуализацию человека в обществе. Характер игровой деятельности обусловлен временем и пространством ее реализации. В социологии игра может выступать как объект исследования и как инструмент познания.

Анализ современных игровых форм демонстрирует их высокий гносеологический и конструктивный потенциал. В обществе игра предстает как модель познания, освоения и конструирования социальной реальности. Игровой подход позволяет создавать не только научные концепции, но и контекст их применения и интеграции в общую картину мира. Игра является актуальным и эффективным способом конструирования социальных объектов: от личности до социальной реальности.

Данные настоящего исследования могут явиться основой для конструирования и реализации субъективных социальных практик, развития

новых методов обучения, создания новых методов социального управления и усовершенствования технологий манипулирования поведением.

Перспективным представляется дальнейший социологический анализ игровых форм деятельности, отражающий характер конструирования социальных практик и особенности их воздействия на современное общество.

***Основное содержание диссертации отражено в следующих публикациях:***

1. Придатченко, М. В. Игра в современном пространстве смыслов / М. В. Придатченко // Вестник Нижегородского государственного университета им. Н.И. Лобачевского: серия Социальные науки: выпуск 1(6). – Н. Новгород: Изд-во ННГУ, 2007. – С. 116-121 (0,4 п.л.). – ISSN 1811-5942.
2. Придатченко, М. В. Молодежный рынок труда: гармонизация спроса и предложения / М. В. Придатченко // Прикладная статистика в социально-экономических проблемах. Материалы Международной конференции (Н.Новгород 14-15 февраля 2003 г.). В 2-х т., т.2/ под ред. З.Х. Саралиевой, Н. Р. Стронгиной. – Н.Новгород: Изд-во ННГУ им. Н.И. Лобачевского, 2003.- С. 171- 172 (0,1 п.л.).- ISBN 5-85746-747-0.
3. Придатченко, М. В. Игра как способ пребывания в современном мире / М. В. Придатченко // Девятая нижегородская сессия молодых ученых 19 - 23 октября 2004 г. (гуманитарные науки): тезисы докладов. – Н.Новгород: Изд. Гладкова О.В., 2005.- С. 225- 227 (0,1 п.л.).- ISBN 5-93530-112-1.
4. Придатченко, М. В. Игровой элемент организационной культуры / М. В. Придатченко // Организация в фокусе социологических исследований. Материалы научно-практической конференции (Н.Новгород, 14-15 апреля 2005г.) В 2-х т., т. 1.– Н.Новгород: Изд-во ННГУ им. Н.И. Лобачевского, 2005.- С. 421-423 (0,1 п.л.).- ISBN 5-93116075-2.
5. Придатченко, М. В. Игра как способ манипуляции / М. В. Придатченко // 10 Нижегородская сессия молодых ученых. Гуманитарные науки:

Материалы докладов. – Н. Новгород: Изд. Гладкова О. В., 2006.- С. 185- 186 (0,15 п.л.).- ISBN 5-93530-150-4.

6. Придатченко, М. В. Понятие "игра" в гуманитарных науках / М. В. Придатченко // Перспективы. Сборник научных статей аспирантов. Выпуск 5. – Нижний Новгород: НИСОЦ, 2006. – С. 198- 206 (0,5 п.л.). – ISBN 5-93116-076-0.

7. Придатченко, М. В. Игра как способ адаптации к меняющемуся миру / М. В. Придатченко // Девиация и делинквентность: социальный контроль: Сб. материалов международной конференции. В 2-х т. Том 1 / Под общей редакцией проф. З. Х. Саралиевой. – Н. Новгород: Издательство НИСОЦ, 2006. – С. 121– 123 (0,1 п.л.).- ISBN 5-93116-080-9.

8. Придатченко, М. В. Игровые формы социальности / М. В. Придатченко // Человек и общество в противоречиях и согласии: Сборник статей: в 2 ч. / Под ред. д.т.н. проф. А. И. Аспидова, к.ф.н. доц. А. Н. Штефана. – Н. Новгород: Гладкова О. В., 2006. –Ч. 1. С. 117– 121 (0,3 п.л.).- ISBN 5-93530-174-1.

9. Придатченко, М. В. Игровая форма манипулирования социальным поведением / М. В. Придатченко // Социальные преобразования и социальные проблемы. – Нижний Новгород: НИСОЦ, 2007.– (0,4 п.л.). – ISBN 5-93116-074-4.