

Санкт-Петербургский государственный университет

Направление подготовки «Социология»

Игра как объект антропологического анализа

Выпускная квалификационная работа
студента II курса магистратуры,
очной формы обучения
Комаровой Алены Игоревны

Научный руководитель:
профессор, доктор социологических наук,
Куропятник Александр Иванович

Санкт-Петербург
2017 год

Оглавление

Generating Table of Contents for Word Import ...

Введение

Магистерская диссертация посвящена изучению игры как формы социальной интеграции, в частности, включению индивида в общество, в профессиональную сферу, а также в разные социальные и культурные контексты коммуникации. В социальных науках тема игры уже более ста лет является одной из наиболее приоритетных. В настоящей работе рассматривается также вклад в эту тему современных научных исследований. В первую очередь в рамках социологии и социальной антропологии. Специфика социально-антропологического понимания игры, колоссальные сравнительные материалы, которыми располагают социология и социальная антропология, лежат в основе современного интереса социальных наук к проблеме игры, изучения игрового поведения. В этой связи в диссертации рассматриваются основные социологические и социально-антропологические теоретические подходы к изучению игры как культурного и социального явления. Кроме того, анализируются философский, педагогический, психологический, исторический подходы к этой теме, а также междисциплинарный подход. Главным ракурсом в рамках данной диссертации будет рассмотрение игры, как актуального поле социологии, антропологии и культурологии. Несмотря на сложившийся высокий уровень интереса к этому явлению у большого количества наук, представление о роли игры в повседневной жизни изучено недостаточно. В частности, слабо изучено влияние игры на формирование личности, на её вовлечённость в жизнь общества, формировании ответственности за принятие решений в тех или иных ситуациях. Последние не всегда трактуются как игровые и не обыграны в игровых практиках.

Важно подчеркнуть, что само понимание «игр» весьма размыто. Поэтому в данной диссертации игра рассматривается как важный аспект понимания и артикуляции различных сфер общества, а также развивающихся на их основе социальных практик. Все это делает работу по изучению игры особенно актуальной.

Игра – феномен уникальный, разносторонний и подвижный, процессы изменения содержания игр происходят очень быстро. Соглашаясь с такой точкой зрения, можно говорить о процессуальности игры, поскольку меняется общество, меняются люди, социальные ситуации приобретают новые контуры и смыслы, новые задачи. Исходя из этого, необходимо постоянное переопределение игры как социокультурного феномена. В этой связи возникает необходимость сущностного определения игры. На данный момент чёткого определения игры в обществе и гуманитарных науках не существует – это понятие достаточно абстрактно, как и нет единственного принятого подхода к тому, как и почему игра появилась в обществе. Наиболее известными учеными, посвятившими значительную часть своего научного наследия изучению игры как социокультурного феномена, являются: Й. Хёйзинга, Х. Ортега-и-Гассет и А. ванн Генеп, рассматривавшие игру как особое пространство бытия культуры; Дж. Мид, Э. Берн и И. Гофман, писавшие о данном феномене как инструменте социализации и способе коммуникации. У исследователей психологии детства Д.Б. Эльконина, Ж. Пиаже, Л.С. Выготского речь шла о духовном развитии ребёнка посредством игры; Р. Кайуа, М.Н. Эпштейн предметом своих исследований явили игру как цель человеческого существования. Нельзя не упомянуть и З. Фрейда с его теорией игр как творчества и реализации влечений; К. Гирца, писавшего о выражении посредством неё культурного опыта; В. Вундта и Г.В. Плеханова, писавших о связи труда и игры; О. Финка и его понимания игры как способа очеловечивания. Как упражнение в самовоспитании данный феномен представлен у К. Гросса; о компенсации нерастратченных сил в процессе игры писал Г. Спенсер; игра с её эстетической функцией рассматривалась Платоном, Ф. Шиллером, Ж. Бодрийаром и Ж.-Ф. Лиотаром с их идеями постмодернизма. Сейчас много работ направлено на изучение изменения игровых форм, процесса «играизации», признающихся многими учеными характерной чертой общества потребления (Ж. Бодрийяр) и вмешательством игрового процесса во все сферы человеческой жизни, интересно посмотреть

на игры с точки зрения потребностей, и того, как она помогает человеку в освоении различных сфер реальности. **Объектом** изучения в данной работе выступает игра как социокультурный феномен. **Предметом** – влияние данного феномена на повседневную жизнь индивида, его интеграцию в общество. **Исследовательские гипотезы:**

- включение в игровые процессы, и их отдельные структурные элементы, оказывают влияние на индивида, независимо от его возраста.
- игра выступает ресурсом для создания внегрупповых и поддержания внутргрупповых связей, способом общения и идентификации себя с окружающим миром.
- одна из важнейших функций игры – компенсаторная. Она может выступать в качестве инструмента ресоциализации человека (вовлечённость в игру происходит у тех, кто до этого не стремился к ней и не включался в неё). Также игра может выступать как компенсация неудач (любое социальное взаимодействие лучше его отсутствия), и в качестве альтернативы существующему общественному порядку.

В связи с этим **целью** данной работы является изучение влияния включённости в игровые процессы на повседневную жизнь индивида, его жизненные стратегии. Достижение поставленной цели требовало решения следующих **задач**:

- 1) Рассмотрения функций, которые имеет игра.
- 2) Определения сфер человеческой жизни, на которые процессы игры оказывают наибольшее влияние.
- 3) Формирования систематического представления об игре как социокультурном феномене, особенностях социологического, антропологического и культурологического подхода к его изучению.

Во введении к данной работе рассмотрена актуальность и новизна исследования, обозначена поставленная цель, сформулированы решаемые задачи. Первая глава посвящена теоретическим основаниям изучения игры в

качестве социокультурного феномена; вторая – посвящена существующим типологиям игр. Третья глава концентрирует в себе эмпирические материалы, собранные в период с 2016 по май 2017 года, в сочетании с анализом, полученных данных. В заключении диссертации сформулированы общие выводы по результатам проведённой работы.

Глава 1. Игра как социокультурный феномен

1.1. Социологический аспект изучения игры

Игра с её высокой степенью включённости в человеческую жизнь подвергалась изучению с давних времён. Знания о самой игре собирались уже в древнегреческой философии, когда появилось выражение «игры разума». Известно то, что Платон в нескольких диалогах упоминал данный феномен, утверждая эстетическую природу игры и удовольствие как одно из её целей, как и с Ф. Шиллер, живший уже в XVIII веке. В работах обоих философов прослеживается идея о естественности данного процесса для человеческой природы, и его важности в формировании существа человека: «Если удовольствие, чувство дружбы, скорбь и ненависть возникнут надлежащим образом в душах людей, ещё неспособных отнестись к ним разумно, то впоследствии, получив эту способность, они станут согласовывать с разумом эти правильно полученные ими навыки. [...] Итак, верно направленные удовольствия и страдания составляют воспитание; однако в жизни людской они во многом ослабляются и извращаются»¹.

Интерес к игре как социокультурному феномену, вероятно, появился немного позже. Несмотря на возраст существования данной проблемы нельзя не отметить, что из всего множества существующих теорий, большинство из них признано лишь частично, в каждой из них есть постулаты, признаваемые полностью, наравне с элементами, подвергающимися критике со стороны исследователей. Так, начиная с самых первых упоминаний об игре, да и в некоторой степени до сих пор, она отождествляется с детскими забавами. Это одна из исследовательских тем, о которых ещё Э. Б. Тайлор писал, что «как ни зачаточное состояние науки о культуре, но все более и более несомненным оказывается, что даже кажущиеся особенно произвольными и безмотивными явления так же неизбежно должны быть помещены в ряду определённых

¹ Платон. Собрание сочинений в четырёх томах.: Т.4. - М., 1994. с.100.

причин и следствий, как и факты механики»². Действительно, понятие детства стойко связано с понятием игры; теорий, описывающих детские игры, существует множество. Изучение социализации через игру для социологии является популярным направлением исследований, именно в связке с детской возрастной группой проводится наибольшее количество исследований: социологов детства интересует социально-психологический дискурс, который связан с социокоммуникативной функцией игры. В нем исследуются сначала педагогическая, обучающая, социально-коммуникативная, познавательная и терапевтическая функции игры, рассматриваются процесс социализации, самопознания и освоения жизненного опыта. Привязывая их к человеческим потребностям вспомнить можно, например, «теорию предупреждения» К. Гросса, опирающуюся во многом на эволюционный подход Г. Спенсера, который видел источником игрового поведения избыточные силы, не нашедшие выхода нигде, кроме как в этом процессе. Такая трактовка столкнулась с идеей о том, что игра несёт в себе функцию рекреационную, а значит даже человек без сил может к ней стремиться; а также с непониманием того, почему избыток сил компенсируется именно в этом феномене.

Теория же К. Гросса говорит об игре как тренировочном механизме в борьбе за существование, интересна она для нас по причине того, что в ней автор рассматривал игру в качестве механизма развития детей на пути к их дальнейшей жизнедеятельности, не отрицая при этом присутствия её в жизни взрослого человека. И хотя ничего не говорилось о причинно-следственных связях между мотивами в выборах игры и категориями людей, но важно упомянуть его идею о том, что игровой процесс помогает отвечать на запрос времени, позволяя приобретать полезные навыки. До 30-х годов прошлого века подобные эволюционистские теории господствовали, когда речь шла об игре, знания о животном мире без какой-либо сильной аргументации перекладывались на человечество как вид.

² Тайлор Э.Б. Первобытная культура. – М., 1989. с. 30.

Отечественная социология отметилась историко-материалистическим подходом к изучению игры. Основоположником его называют Г.В. Плеханова, который источником игры и культуры видел труд, а основной мыслью его работ была идея ответа через игру на потребности общества, в котором дети проходят социализацию, становясь в дальнейшем его активными членами. Эта точка зрения поддерживалась и в психологии; с ней соглашались такие крупные исследователи как Л.С. Выготский и Д.Б. Эльконин. Но вернёмся к социологии: другим теоретиком, но уже за рубежом, изучавшим детей и их игры, был Дж. Мид, выделявший несколько стадий развития ребёнка, опирающихся на различные виды игр:

- Первая является подготовительной, происходит в возрасте до 3 лет. Её основа – слепое подражание, имитирующее действия старших.
- Вторая стадия – игровая. Она отличается большей степенью осознанности, ребёнок примеряет на себя различные роли, причём этот процесс хаотичен.
- Заключительная стадия сводится к организованной коллективной игре, наступает примерно с пятилетнего возраста.

Сомнений в том, что игра играет очень важную роль в жизни ребёнка, фактически служит его учителем, формирует и развивает ребёнка как индивида, личность, а также как члена группы, в научном сообществе нет. «В играх, в общении со старшими ребёнок усваивает целую систему ценностей и идеалов, типичных для данного общества и его специфической социальной среды»³. Подробно останавливаться на типологиях детских игр мы не станем, так как это не является приоритетной задачей работы, но отметим следующее: во-первых, исследования такого рода показывают нам, что игра – социальна по своей природе, она учит нас ориентироваться в явлениях культуры, использовать их. Во-вторых, важно отметить, что XX и XXI века сопровождаются необычной тенденцией - большое количество взрослых людей продолжают играть в игры, которые считаются детскими. Более того,

³ Кон И. Социология личности. – М., 1967. с.140

большая часть сознательной жизни у некоторых индивидов может проходить во второй, виртуальной реальности, где совершенно другое течение времени и жизни. И с каждым годом данное проблемное поле не исчезает, а лишь расширяется, как видоизменяется и структура игровой деятельности. Например, исследование, проведённое в США, показало, что в 65% домохозяйств⁴ этой страны проживает человек, играющий более трёх часов в неделю. Но интересно то, что на 2017 год 97% пользователей используют для этого персональный компьютер, чем сейчас не удивить никого, а вот 11% - устройства виртуальной реальности, ставшие общедоступными в продаже лишь в 2014 году. И эта цифра будет расти, ведь каждый третий, согласно данным этого же отчёта, настроен купить устройство VR (виртуальной реальности) в течении года⁵. Несмотря на данные тенденции, о влиянии игры вне контекста социализации детей говорится мало, или не говорится вообще. Эта проблема тесно связана с пониманием игры в качестве синонима простоты. Рекреационная функция игры во многих исследованиях представляется важнейшей, что и формирует оппозицию мира серьёзного и мира игрового. Однако, исследователю не следует забывать, что в то время как ребенок играет, выбирая ту либо иную социальную роль, взрослый эту роль занимает, а сами взрослые все время играют в сложные, разнообразные, порой опасные игры, которые в большинстве случаев остаются играми, потому что переживаются как таковые. Подавляющее большинство людей при этом способно провести черту между этими мирами, несмотря на то, что порой в играх может ставиться на карту целое состояние и даже жизнь, как и в «серьезной» деятельности. Как писал Р. Кайуа, исследователи, упорно утверждающие, что в играх, особенно детских, нет содержания, и они являются по природе лишь потехой, ведущей к деградации ранее

⁴ ESA Report // Essential Facts about the Computer and Video game industry. Report from April 2017, p.6. [Электронный ресурс]. Код доступа: <http://essentialfacts.theesa.com/mobile/>. Дата обращения: 25.04.2107/.

⁵ IBID, p.9

осмысленных и считавшихся важными видов деятельности, недооценивали тот факт, что игра и повседневная жизнь тесно переплетены и сопутствуют друг другу. Сам факт того, что в игре можно распознать некогда важный элемент социального механизма, показывает близкое сосуществование этих двух областей и возможность самых неожиданных взаимообменов между ними. Любой институт функционирует отчасти как игра, он и сам представляет собой игру, требующую определённого рода качеств и способностей, которую вначале надо было, опираясь на некоторые принципы, основать и которой скорее всего пришлось вытеснить более старую форму игры, которая в какой-то момент перестала отвечать людским потребностям, игнорируя существующие нормы и законы. «С такой точки зрения революция представляет собой смену правил игры: скажем, преимущества или обязанности, еще недавно распределявшиеся по случайному признаку происхождения, теперь нужно заслуживать самостоятельно, на конкурсе или экзамене. Иначе говоря, принципы, управляющие различными видами игр, - случайность или ловкость, удача или доказанное превосходство - проявляются и вне замкнутого мира игры»⁶. Таким образом, на каждом этапе развития общества мы будем видеть специфические черты игр, связанные с конкретным социальным контекстом.

В середине XX века появились работы Жана-Франсуа Лиотара (Состояние постмодерна»⁷), считавшего, что благодаря глобализации и повсеместному распространению новых информационных технологий в век его творчества возник новый тип культуры – постмодерн, а все общество стало опираться на информацию, существующую внутри него. Важной характеристикой этого типа культуры стало окончательное разрушение принципа универсального языка, что послужило толчком для возникновения новых языковых игр, кибернетических, логических, математических, теорий игр и катастроф. В эти игры, как он считает, играют не только ради

⁶ Кайуа Р. Игры и люди. – М., 2007. с. 93

⁷ Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. - М., 1998. – 160 с.

выигрыша, но и из простого удовольствия, а также ради участия. Существование игры определяется наличием каких-либо правил, а умение говорить и знание этих правил позволяет людям играть. В качестве примера игры, он описывал процесс формирования научного знания студентом, когда тот обучается в университете, и это же время происходит вхождение в игру. Компетентным изначально является учитель, который передаёт свои знания ученику, благодаря чему последний становится похожим на своего учителя, параллельно может возникнуть ситуация, когда появится необходимость дать информации больше, чем планировалось, так как студент захочет расширить свои знания. Последующее появление социологии повседневности, а именно феноменологии и этнометодологии немного улучшило ситуацию в теоретико-методологическом поле изучения феномена игры. В 60-е годы прошлого века И. Гофман, опираясь в частности и на работы Дж. Мида, создаёт игровую концепцию повседневности, которая стоит на стыке символического интеракционизма и этнометодологии. Понятие игры в этой концепции стало одним из центральных. Игровое взаимодействие в его работах «не ограничивается игрой, но затрагивает и остальные активности, возникающие по поводу игры»⁸. В его игровой концепции можно выделить следующие черты: существование неопределённости, зависимость результата от доступных сценариев и последовательности действий. Основные концепты, использованные им в теории можно рассмотреть на примере любой повседневной ситуации: например, автор выделял момент провокации (фактически нарушения какого-либо правила), которая в дальнейшем вызывает столкновение, разрешить которое можно через обмен ходами, коими может являться диалог. Следуя его теории, каждый индивид играет определённую роль, представляя через неё себя другим, что является неотъемлемой частью его жизни внутри общества, а любое социальное

⁸ Глазков К. Игровая концепция повседневности И. Гофмана: между символическим интеракционизмом и этнометодологией // Социологическое обозрение. 2016. Т.15. №2. с.

взаимодействие – есть игра, будь то притворство, драка, деловое партнёрство или нечто другое. Фактически, игра – искусственно созданная упрощённая реальность, а значит реальность может быть представлена в качестве игры, отражающей для каждого человека те игровые практики, которые окружали его в детстве.

Термин «игра» получил своё распространение и дальнейшее развитие и в этнометодологии Гарольда Гарфинкеля, предметом изучения которой стали спонтанные социальные изменения, вызванные латентными, неосознаваемыми и не рефлекслируемыми механизмами социальной коммуникации между людьми. В работах Гарфинкеля можно найти следующие свойства игр:

1. Игры и отдельные события в играх структурированы во времени. «Игроки на любой данный момент игры располагают потенциально доступным каждому знанием, что к определенному моменту времени игра завершится»⁹.
2. Игрок может «выйти» из игры или изменить ее на другую и т. п.
3. Игра - «искусственный мир в микрокосме»¹⁰, что предполагает временный отказ от исходных предпосылок и процедур жизни «всерьез».
4. Совместные биографии, которые устанавливаются для каждого из игроков как функция от их реальной совместной игры, обеспечивают исходные послылки, специфичные для взаимодействия в рамках игры.
5. Завершенная игра представляет собой самостоятельный эпизод. Правила и реальный ход игры придают этому эпизоду целостный характер как структуре релевантностей, определённого набору свойств, определяющих каждую игру.
6. Игровые эпизоды поддаются четкому определению.

⁹ Гарфинкель Г. Исследования по этнометодологии. – СПб., 2007. с.150

¹⁰ Гарфинкель Г. Исследования по этнометодологии. – СПб., 2007. с.150.

7. Правила и их соблюдение обеспечивают рациональность, реалистичность действия в данных условиях, определяют «честную игру» и «справедливость».

8. Правила известны и доступны всем игрокам и не зависят от используемых стратегий и положения в игре конкретного участника

9. Процедуры строгой инструментальной эффективности в принципе приемлемы для всех игроков, и каждый из игроков может исходить из них либо настаивать на них в отношении себя самого или своего оппонента.

Отметим, что этнометодологи постулируют тот факт, что повседневность не имеет перерывов; в таком случае мы получаем возможность выявить совокупность правил – правил нормального взаимодействия с точки зрения тех, кто им подчиняется, их способы осмысливания с помощью этих правил конкретных ситуаций их участниками. Изучение участников и их непосредственного взаимодействия в последние десятилетия вышло на первый план, осознание того, что мало места в научной среде отводится социальной роли игр привело к появлению новых ракурсов и новых теоретических подходов. В зарубежной литературе к игрокам стало применяться понятие аудитории (audience¹¹), отражающее по мнению исследователей несколько важных характеристик: возможность игроков наблюдать друг за другом, и их возможность объединяться в группу на основании игры, которую они представляют.

Таким образом, роль игровых элементов в жизни современного общества возросла, спрос на их изучение поднялся, однако, существующее на данный момент проблемное поле не охвачено полностью. Сильным толчком к изучению данного поля стала работа культуролога Й. Хейзинги, о которой мы подробнее поговорим в следующем параграфе.

¹¹ Gosling V. & Crawford G. Game Scenes: Theorizing Digital Game Audiences // Games and Culture. 2011, 6 (2). p.136

1.2. Культурологический аспект изучения игры

Для культурологии концепция игровой культуры является весьма популярной. Как говорилось ранее корни игрового процесса лежат глубоко в истории, но, все развивалось постепенно, и для культурологов игры являются продолжением различных языческих обрядов, как писал Й. Хёйзинга: «истинная, чистая игра сама по себе выступает как основа и фактор культуры»¹². Он утверждает, что культура производна по отношению к игре, иначе говоря, культура разыгрывается, развивается внутри игры и как игра. Соглашаясь с этой точкой зрения, мы уже не можем однозначно заявлять о том, что игра синонимична низкому уровню развития, несерьёзности, деградации взрослого человека. Его работа «*Homo ludens. Опыт определения игрового элемента культуры*» действительно является одним из столпов, на которых основывается изучение игр в настоящее время. Наиболее всего нас в ней интересует то, как голландский исследователь определяет данное понятие; его исторический анализ того, как проявлялись игры и непосредственно то, какие связи он выделяет между игрой и культурой. Игра, по его мнению, неразрывно связана с культурой на протяжении всего существования, при этом некоторые черты игрового процесса сформировались еще в поведении животных, то есть до возникновения человеческих сообществ.

Исторический ракурс исследования наиболее близок культурологам, так как они предпочитают изучать игры с позиции эстетико-культурологического нюанса, акцентируя внимание на значении игры как явления людской культуры, на игровом нраве культуры и тех изменениях, что она претерпевает с течением времени. Фокусируясь на игре под таким углом можно задаться вопросом: нет ли соотношения между различиями культур, особенными чертами, придающими каждой из них ее оригинальный склад, — и природой некоторых игр, которые в данной культуре процветают, а в

¹² Хёйзинга Й. *Homo ludens. Опыт определения игрового фактора культуры*. – СПб., 2015. с.28.

других не пользуются такой популярностью. Само собой разумеется, что пытаться описать культуру через одни лишь ее игры было бы очень смело и, вероятно, чревато ошибочными выводами. В самом деле, каждая культура уникальна, она одновременно знает и практикует большое количество игр разных видов. А главное, невозможно без предварительного анализа решить, какие из них согласуются с институциональными ценностями, подтверждают их, усиливают, а какие, наоборот, противоречат им, ниспровергают их, то есть служат в данном обществе фактором компенсации, предохранительным клапаном. Игровое поведение для Й. Хёйзинги связано с идеалами социальной жизни, представляющимися во многом утопиями: в разные эпохи мы можем отследить игру в идеал. Например, торжественные игры в Древней Греции представляли собой идеал полиса и подкрепляли его существование, тогда как сейчас во многих современных государствах мы видим тенденцию преобладания различных лотерей и букмекерских контор, которые представляют альтернативу провозглашаемому идеалу; при этом выполняя немаловажную, возможно даже необходимую роль, поскольку создают противовес тем вознаграждениям, которые в принципе должны приносить только труд и личные заслуги. Таким образом, раз игра в отдельных своих формах привлекает не только детей; позволяя создавать идеальный мир, и являя собой особую область, содержание которой может взаимозаменяться с содержанием реальной повседневной жизни, по этой причине важно, найти и исследовать характерные черты этого занятия. Это утверждал и Ф. Ратцель, писавший, что «игры народов представляют ценное свидетельство их образа жизни и воззрений на жизнь»¹³. Эти знания, как и сведения о предпочтениях в выборе форм и видов игры, помогут в объяснении культурной плодovitости и разнообразия игр, и позволят лучше разобраться и понять ценностные характеристики отдельных обществ.

Как же происходило развитие и преобразование такого феномена как игра? Мы можем найти её отголоски уже в традиционных обществах. Этот

¹³ Ратцель Ф. Народоведение. В двух томах.: Т. 1. – СПб., 1904. с. 74.

феномен присутствовал в человеческой жизни всегда, но по мере развития той или иной культуры, его значимость и другие характеристики менялись. Так можем вспомнить, что охота из способа добывания пищи на определённом этапе стала развлечением, из которого в настоящий момент можно убрать даже преследуемую цель – заменить животное на тарелочки, например. Нагляднее всего рассмотреть этот вопрос на пространственно-временном континууме в разных точках нашей планеты.

Можно вновь упомянуть игры на стадионе в Греции, сопровождавшиеся жертвоприношениями, ритуальными процессиями и церемонией зажигания огня. Всё это посвящалось различным божествам, в процессе соревнования сила, ловкость являлись высшими ценностями и служили подарками, а на время игр прекращались даже военные действия и смертные казни. «Очищенное от всяких чувств личной ненависти и обиды, это состязание нового типа становится школой честности и благородства»¹⁴. Такие соревновательные формы игры получили названия «агон», помимо спортивных достижений, участие в них принимали поэты, музыканты, то есть состязания проходили и в творческой сфере. Такого рода соревнования дали название одному из важнейших по мнению Й. Хёйзинги принципов игры, который важен для понимания её сущности - принципу состязательности. Именно в то время появились Олимпийские игры, до сих пор известные и актуальные во всём мире, в основе которых лежит именно этот принцип. Тогда они являлись важным атрибутом экономической и культурной жизни Древней Греции – помимо соревнований спортивного характера, дни игр сопровождались выступлениями ораторов, поэтов; объявлениями различных государственных документов и законов; различного рода торжественными процессиями. За пределами Древней Греции, принципы открытости и честного ход соревнования наблюдаются в известном потлаче. Это священное действие, важным компонентом которого является церемония дарения, с целью возвышения себя в глазах членов своей

¹⁴ Кайуа Р. Игры и люди. – М., 2007. с. 127

группы, а также в глазах соперника. Принимающая подарок сторона, берёт на себя обязательства по возвращению подарка в виде более роскошного торжества. Победитель же игр становился первым лицом, что подчёркивает важность состязания в политической сфере, игра стирала дихотомию идеального и реального, ведь победитель уподоблялся богам, становился героем для страны и своего полиса. Ещё раньше в работе Гомера «Илиада» можно найти информацию о поминальных играх, связанных с погребальными процессиями. У игр того времени были свои правила, которые со временем видоизменялись: участниками и зрителями становились исключительно свободные мужчины-греки; позже ими могли становиться и римляне. Единственной женщиной, которая могла наблюдать за играми, была жрица богини Деметры. Стоит отметить, что для женщин были созданы другие игры, предметом культа которых являлась богиня Гера. Но уже в поле традиционной игры мы видим, что именно мужчины были игроками, а женщинам отводилась роль нарушителей, что является свидетельством существовавшей уже тогда гендерной дифференциации. В целом же такие ограничения позволяли Олимпийским играм быть ареной, на которой происходил раздел сфер влияния аристократов. «Большие игры носили в Греции характер аристократический. Совершенство духа и тела рассматривалось едва ли не как наследственная принадлежность аристократии»¹⁵. Весь процесс подчёркивал и отражал в себе существовавший тогда культ тела – это проявлялось в том, что участники соревновались обнажёнными. Убийство соперника, наряду с укусами и нанесением ударов в глаза и уши в борьбе, и споры с судьями были под запретом. Уже тогда можно было отследить зависимость между идеалами, социокультурными укладами участников игр и состязаниями, в которых они были лучшими. Дошедшие до нас имена победителей говорят о том, что строгость воспитания спартанцев, их строгий отбор «достойных» давали свои плоды – именно они чаще всего становились победителями игр. Такого

¹⁵ Винничук Л. Люди, нравы и обычаи Древней Греции и Рима. – М., 1988. с. 384

рода игры в то время можно назвать социальным институтом в современном его определении.

Вернёмся к социальной стороне изучения игр, где важное место занимает понятие «играизации», и задачам, поставленным непосредственно в этой работе. Интересующий нас ракурс изучения, на котором мы более подробно остановимся в следующей главе - это классификация игр, и он тесно связан с причинно-следственной связью между человеческими потребностями и играми, которые способны их удовлетворить, поддержать целостность индивида. Но, реже чем перейти к нему, вернемся к Й. Хёйзинге и тем признакам игры, которые он выделял в своих работах:

1. Игра присутствует во всех сферах жизни и материальной культуры, во все времена, определяя содержание их форм. Поэзия, философия, война, политика в Древности, Средневековье, в настоящее время. Некоторые игровые формы утрачиваются, какие-то создаются, но в большинстве из них мы можем найти повторяющиеся элементы. Культурное развитие вытесняет игровой элемент, который при этом обладает возможностью вернуться в любое время. Интересно отметить, что такая ситуация для Й. Хёйзинги являлась доказательством кризиса культуры в Европе.
2. Одна из характеристик игры – напряжение. «Напряжение – свидетельство неуверенности, но и наличия шанса»¹⁶. При этом она способна снять напряжение, испытываемое человеком в реальной жизни. Эта характеристика связана с одним из направлений нашего исследования, рассматривающим взаимосвязь между структурой игры (правилами, сценарием, границами) и коммуникативными навыками и возможностями индивидов. Иными словами, можно ли считать игру компенсацией неудач (опираясь на предположение, что любое социальное взаимодействие лучше его отсутствия), ресурсом для

¹⁶ Хёйзинга Й. *Homo ludens. Опыт определения игрового фактора культуры.* – СПб., 2015. с.35.

создания внегрупповых связей, способом общения и идентификации себя с окружающим миром. И если да, то как все это происходит в процессе игры.

3. Играть в социальные игры способен только человек, это выражение его свободы, принуждение к игре невозможно. «Игра по принуждению уже более не игра»¹⁷. То есть, она остаётся таковой только если являет собой возможность выбора.

4. Игра – это борьба, не всегда связанная с получением выгоды. Игра ценна сама по себе.

5. Соревновательный компонент как ориентир присутствует в игре всегда. Так было и в Древней Греции, так есть и сейчас. Стремление стать «быстрее, выше, сильнее» является движущей силой игрока.

6. Игра – это порядок, её существование возможно лишь в определённых рамках – пространственных и временных. Эти границы должны быть чётко обозначены: длительность игры, территория действия, а также правила, которые незыблемы. Кроме того, существует сценарий игры, зачастую всё это в совокупности, окутано таинственностью.

7. Отклонения от принятого порядка считаются обманом. Нарушители исключаются из игрового процесса.

8. Игра невозможна без сообщества, она подчиняет себе инстинкты.

9. Она является эстетическим феноменом, так как её основа – стремление к совершенству.

10. Важной формой социальной игры, способом переживания реальности, предполагающим взаимное проникновение культуры и игровой деятельности, является играизация. Она представляет собой внедрение принципов игры в прагматические жизненные стратегии, благодаря чему реальность размывается. Она имеет глобальный характер, проникая во все сферы жизни.

¹⁷ Там же, с.31

Исходя из перечисленных особенностей игры можно сделать вывод, что игровые элементы чаще всего инкорпорируются в повседневную жизнь, когда человек хочет снять напряжение, или победить кого-то, представив себя лучше него. Играция как процесс представляет для нас особый интерес, ведь игра – социокультурная практика, значит она отображает социальные тенденции; порождает социальные (или культурные) коды и смыслы. Она представляет собой сложное понятие, изучение которого необходимо в силу того, что она отражает связи между социальными явлениями, характер отношений и зависимостей между ними, являясь качественным индикатором общества – любое его изменение выражает какой-либо сдвиг в обществе. Изменения функций игры, напрямую связаны с изменениями в человеческих потребностях. Действительно, ранее игровая деятельность выполняла свою первичную функцию – рекреативную; также игры позволяли развиваться интеллектуально. В эпоху потребления игровой процесс всё чаще основан на страхе, различного рода девиациях, и отрицании общепринятых ценностей. Сейчас в игре находят компромисс между обществом и природой индивида, его энергией. Среди отечественных культурологов об этом писал М.М. Бахтин, по его замыслу с помощью данного феномена человек способен освоить свободу. Интересным является его мысль о том, что мы должны говорить не только об индивидуальной, но и массовой (классовой, групповой, общественной) культуре, в которой игре отведена роль альтернативы общественного порядка. Оба автора, упомянутых в выше, описывали игру как важнейшую форму социально бытия человека, что характерно для культурологических исследований.

Работа Й. Хёйзинги повлекла за собой последователей, из которых отдельно стоит упомянуть Х. Ортегу-и-Гассета и О. Финка. Испанский философ и социолог представлен здесь именно как последователь. Он критиковал расцветавшую в XX веке массовую культуру, считая, что культура «живая», подлинная творится одарённой элитой, и именно она противостоит культуре массовой. Творцы подлинной культуры занимаются деятельностью

созвучной игре, противостоящей обыденности. Как и Й. Хёйзинга он писал о том, что игровая деятельность неутилитарна, не содержит в себе цели достигнуть определённого результата. В размышлениях о том, как важна игра в его работах появляется спорт. «И если в последнее время, примерно в течение пятидесяти лет, физические игры, т.е. спорт, получили столь громадное распространение, то произошло это по вполне понятным причинам. Я имею в виду знаменательное открытие, сделанное европейским человеком в нашем веке: открытие плоти как великой позитивной силы. [...] Он неуклонно дисциплинирует ее и преподаёт уроки жизни куда более нагляднее, чем все проповеди, вместе взятые»¹⁸. Ойген Финк тоже подчёркивал, что игра бесцельна, а реальность и игровой мир тесно переплетаются. «Так называем пятый из основных феноменов человеческого существования. Игра столь же изначальна, как и эти феномены [смерть, труд, господство и любовь]. Она охватывает всю человеческую жизнь до самого основания, овладевает ею и существенным образом определяет бытийный склад человека, а также способ понимания бытия человеком. Она пронизывает другие основные феномены человеческого существования, будучи неразрывно переплетенной и скрепленной с ними»¹⁹. Общество создаёт правила игры, что делает их социальными; а круг тех, кто в игре участвует не ограничивается только непосредственными игроками, но и включает в себя свидетелей, например. Отдельно нужно упомянуть, что основанием для игры у немецкого автора является фантазия, позволяющая людям порождать культуру. Все эти концепции создают собой некую модель культуры, которая впала в кризис в XX веке, и в очередной раз доказывают насколько неразрывны между собой реальная повседневная жизнь индивидов

¹⁸ Ортега-и-Гассет О. Речь, произнесенная на собрании представителей Немецкого спортивного союза. - Дюссельдорф, 6 февраля 1954 г. // Философские науки. 1991. № 12. с. 151

¹⁹ Финк О. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. 1988. с.360

в обществе с игровыми процессами и отдельными их элементами.

1.3. Антропологический аспект изучения игры

Для антропологии важным аспектом изучения является присутствие игровых элементов в различных ритуалах, в том числе религиозных, и то, как эти элементы продолжают своё существование уже вне ритуала. Например, множество ритуалов в некоторых обществах, которые использовались перед охотой, чтобы ослабить зверя. Этот процесс часто проходил через идентификацию человека, шамана с будущей жертвой, и он нашёл отражение в детских играх «Так, дети часто играют, будто они тигры, львы, пантеры, разбойники, индейцы, чудовища. По мнению Анны Фрейд, они таким образом бессознательно отождествляют себя с теми самыми силами, которых до глубины души боятся, и посредством приемов джиу-джитсу увеличивают свои силы той самой силой, что угрожает ослабить их»²⁰.

Можно рассмотреть традиционный для нашей культуры день Ивана Купала с поисками «клада», выкуп невесты и прочие свадебные обряды, проводимые из года в год, крепко укоренившиеся в человеческом сознании. Большинство из них начали своё распространение именно из религиозной сферы. Здесь можно вспомнить К. Юнга, который считал, что религия во многом заменяла на первых порах психологию, и до сих пор в каждом из нас существует религиозный инстинкт, являющийся врождённым, проявляющийся уже в бытовых ситуациях. Игровую форму имеют обряды и внутри различных общественных движений. В этой части работы хотелось бы также опереться на работу Э. Хоффнера «Истинноверующий: личность, власть и массовые общественные движения», выпущенную ещё в прошлом веке. В ней исследовался процесс интеграции индивида в различные движения, и те изменения, которые с ним после этого происходили. Эти наблюдения могут применять к фанатикам и многим другим радикальным массовым движениям, в том числе политическим. В таких группах

²⁰ Тёрнер В. Символ и ритуал. - М., 1983. с.238

немаловажна роль лидера, его умение коммуницировать, навязывая иногда совершенно утопичные идеи последователям. Верующий во что-либо человек представляет собой особый социальный тип личности. В качестве одной из причин для вступления в ту, или иную религиозную группу можно назвать недовольство собой, которое уходит на второй план, вытесняемое общими с кем-то целями, интересами; некоторой «священной» идеей, которая позволяет думать, что индивид живёт другой жизнью. Процесс глобализации накладывает и в этой сфере свой отпечаток – рождающиеся проблемы, такие как безработица, конкуренция и элементарная усталость от ритма жизни, или наоборот - пресыщенность, угрызения совести становятся отправной точкой для многих людей, ударяющихся с головой в сектантство, построенное на товариществе. При этом отмечается, что бедные слои обычно не попадают в новые группы, так как их это не интересует, и у них не хватает времени на изучение новых идей, недовольство собой.

Обряды являют собой мифы. Всё это находит продолжение в сказках и детских играх, так до сих пор, сохранились игровые элементы обряда инициации внутри детских групп. Спортивные состязания, о которых говорилось в прошлом параграфе, также изначально являлись особого рода культом, религиозной церемонией. Ещё до их появления у многих народов игры на силу и ловкость или же соревнования в загадках служили проверочными ритуалами при инициации, назначении на какую-либо важную должность или миссию; существовали ритуальные песни и танцы. Различные ритуальные формы поведения выполняли свои функции, к которым можно отнести передачу культурного опыта, формирование необходимых паттернов поведения, формирование мировоззрения. При этом в некоторых обществах того времени, как и среди научных исследований на эту тему, игра фактически была синонимом детства и низкого развития. О подобном отношении к процессу игры, который фактически необходимо перерастить через инициацию, писали А.У. Хауитт, А. ван Геннеп: «Он должен оставить все игры и спортивные занятия детства с того самого момента, когда

прерываются прежние домашние связи между ним и матерью или его сестрами. Теперь он становится мужчиной, осведомленным, осознающим обязанности, возлагаемые на него как на члена сообщества муррингов»²¹. В некоторых обществах, существующие до сих пор обряды и ритуалы зачастую имеют именно игровую форму. В продолжении всего вышесказанного можно вернуться в Россию, где, как и во всём мире, процветает такое понятие как «этноспорт». Оно напрямую связано с обрядами инициации, воинской культурой, спортом и игрой. Цель этноспорта – восстановление и сохранение традиционного игрового наследия, находящегося под угрозой исчезновения в эпоху глобализации и урбанизации. «Традиционные игры провозглашены ЮНЕСКО неотъемлемой составной частью культурного наследия человечества и служат воспроизводству этнокультурной идентичности и культурного многообразия»²². И действительно ЮНЕСКО призывает к сохранению и изучению этого явления: существует Отдел традиционных игр и состязания в Департаменте спорта Сектора социогуманитарных исследований, в 2012 году был создан EWS (Всемирное общество этноспорта), за 11 лет до этого появилась Европейская ассоциация традиционных игр. Россия не осталась в стороне, создав в 2012 году Федерацию традиционных игр и этноспорта России (ФТИЭР). Итак, что есть этноспорт, и почему именно сейчас наступил период, когда люди пришли к идее его сохранения?

Рассмотрим данную проблему на примере казаков. Исконно в воинской культуре состязание является основой воинственного типа личности. Именно оно было основой инициации у многих народов. У казаков условно существовало три этапа инициации - младенческая, подростковая и юношеская. Изначально первая происходила сразу с появлением зуба у

²¹ Геннеп А., ван. Обряды перехода: систематическое изучение обрядов. - М., 1999. с. 73

²² Кыласов А., Истягина-Елисеева Е. Игровые традиции народов – культурная основа Российского спорта. [Электронный ресурс]. – Код доступа: <http://ethnosport.ru/files/nic361-igrovye-trad-nar.pdf>. Дата обращения: 25.02.2017. С.8

ребёнка, чуть позже её проводили в шестилетие: ребёнка сажали на коня с шашкой. «Новорожденному все друзья и знакомые отца приносили что-нибудь на зубок. Этот подарок непременно был военный: патрон пороха, стрела, лук, пуля, дед дарил шашку или ружьё»²³. Вторым этапом проходил в возрасте 13-15 лет. Главным действием обряда были, так называемые, «потешные сражения». С 17 до 19 лет происходил третий этап, юношеская инициация. Она представляла собой изолированное обучение и дальнейшее публичное состязание. После чего устраивались праздничные игры. С 2009 года некоторые черты тех культурных традиций, ритуалов служат основой для праздничных состязаний, которые являются одним из возможных выражений этноспорта, что с недавнего времени признано на законодательном уровне. Они носят название «Шермиций», и объединяют казаков из России и других стран. С более ранних времён велись работы по воссозданию некоторых внешних атрибутов традиционных для данной культуры процессов, а также некоторых видов состязания. Участники игр также проверяются на предмет теоретических знаний о военной культуре своего народа. «В 2016 году воинские ритуалы и чинопоследования донских казаков, совершаемые на шермициях, проводимых Ассоциацией «Шермиции», внесены в реестр объектов нематериального культурного наследия народов Российской Федерации»²⁴. На описанном примере становится понятно, что игровые традиции народов России для теоретиков этноспорта являются столпом в развитии спорта в целом.

Интересен подход К. Гирца, который рассматривал игру в качестве выражения культурного опыта, а при сборе материала рассматривать её как текст. В одной из глав своей работы «Интерпретация культур» он описывал петушинные бои на Бали, как развлечение и как ритуал. Важными сторонами

²³ Яровой А. Воинская культура казачества: символическое пространство и ритуал. – Ростов н/Д., 2011. с.178

²⁴ Википедия. Статья «Шермиции». [Электронный ресурс]. Код доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Шермиции_\(традиционные_игры_донских_казаков\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Шермиции_(традиционные_игры_донских_казаков))

для рассмотрения являлись при этом эмоции, задействованные в познавательных целях. «И всё же они [петушиные бои] говорят не просто о том, что риск волнует, поражение удручает, а триумф вознаграждает (банальные тавтологии), но о том, что именно с помощью этих эмоций – поставляющих, таким образом, своего рода наглядный пример – строится общество и индивиды соединяются воедино»²⁵. Иными словами, это не просто элемент в системе духовной и материальной жизни, а общественное явление, вписанное в культурный контекст настолько глубоко, что его отражение можно найти в любой сфере того общества, а внутри него можно найти части всех существующих общественных отношений (например, он писал о «драматизации проблемы статусов»²⁶). Оно отражает реальность и создаёт её одновременно, как это делают, например, телевидение или книги у европейцев, при этом каждый балиец будет видеть в этом явлении что-то своё, так как представленные через призму игры реальность и опыт несколько сжаты. Необходимость границ, в которых существует игра, подчёркивалась и К. Гирцом, и другими антропологами: «Разница между игрой и забавой в том, что у игры есть правила. [...] И я думаю, что у ребёнка, играющего с кубиками есть правила. Сами кубики создают некие правила»²⁷.

Такое понимание и рассмотрение игры необходимо, в особенности потому, что процессы глобализации изменяют нашу социальную реальность, территориальная идентичность постепенно исчезает, что отражается на всех сторонах нашей жизни. Мы сталкиваемся с гибридизацией - многосторонним синтезом западных и местных культурных особенностей во всех сферах, с альтернативной глобализацией - глобальными культурными движениями, возникающими за пределами Запада и оказывающими на него сильное влияние, субглобализацией - движением, имеющим региональный размах и

²⁵ Гирц К. Интерпретация культур. – М., 2004. с.509.

²⁶ Там же, с.497

²⁷ Бейтсон Г. Экология разума. – М., 2000. с.36

способствующим сближению обществ. Встречаемся с влиянием культурной динамики глобализации, о которой писал Питер Бергер. С тем, что глобальная культура американская по своему генезису и содержанию, при этом не связана с историей США. Мы видим фронт борцов за непротиворечивый синтез ценностей западного либерализма и неких элементов традиционных культур, борцов за отказ от превращения культурных особенностей народов (в том числе и спорта) в товар. Поощрение этнокультурных различий порождает всё большее количество фестивалей, направленных на популяризацию данного течения; небольших мероприятий, сопряженных, как правило, с известными в народе праздниками и традиционными этнокультурными атрибутами. Похожая ситуация происходит и в остальном мире - этнокультурное многообразие спорта становится институциональной нормой поощрения. ЮНЕСКО продолжает подчёркивать, что традиционные виды физической активности являются важной составляющей всемирного культурного наследия. И важно не концентрировать изучение и поощрение лишь на этой сфере игр из всего их многообразия.

Оценив вышесказанное, не забывая при этом о том, что это лишь малая часть разработанных концептов игры, подтверждаем высказанную в начале мысль о том, что понимание игры нельзя представить в рамках одной картины, оно остаётся разрозненным. Во-вторых, в очередной раз отметим, насколько важно изучать игру и её влияние на повседневность. Вспоминается работа историка Люсьена Февра «Бои за историю»²⁸, в которой одна из глав была посвящена человеческим эмоциям. В ней говорилось о том, что эмоция в какой-то момент способна стать общественным институтом, может быть регламентирована на подобии ритуала. В качестве примера рассматривался церемониал первобытных народов, где зрелищность являла своей целью сплотить народ посредством однородной эмоции. Памятуя о том, что ритуал и игра – понятия перекликающиеся друг с другом, можно говорить о том, что

²⁸ Февр Л. Бои за историю. - М., 1991. - 635 с.

ту же цель преследует и игра. И в настоящее время, где по мнению историка существует конфликт средств общения, а эмоция стала помехой человеческой деятельности, для нас особенно важно сохранить этот элемент единения через неё.

Отметив наиболее подходящие и разработанные теории, перейдём к следующему важному вопросу, рассмотрение которого необходимо для понимания игры как инструмента включения человека в повседневность: какие классы игр предлагают нам исследователи? И начать стоит с исследователя, сделавшего упор именно на антропологический аспект изучения – Р. Кайуа.

1.4. Классификация игр

Наряду с попыткой определения того, что такое игра, вопрос классификации данного феномена остается довольно запутанным, причины этого в первую очередь кроются также в высокой скорости сменяемости форм игры. Помимо этого, сложность заключается в том, что даже игры, обладающие одинаковой структурой, набором правил и границ, информационной базой могут быть разными, так как несут в себе разные задачи и цели: в одном случае с их помощью мы анализируем функционирование системы, в другом – обучаем кого-либо, в третьем – моделируем ситуацию и ищем решение проблемной ситуации, в четвертом – отдыхаем и развлекаемся, и этот список можно продолжать дальше. Поэтому среди множества классификаций нас более интересуют те, что могут быть применены в отношении взрослого человека, в которых кроются причины включения в игру.

Если говорить об основаниях, на которых строятся научные классификации игр, то чаще всего типология опирается на такое понятие как случай, а во второй группе за основу берёт подражание. Схожую по строению классификацию предлагает и Р. Кайуа, и именно её мы будем рассматривать в качестве центральной в эмпирической части. В его работе «Игры и люди» описано четыре типа игр, критериями для выделения которых стали

человеческие потребности и психические импульсы, находящие выход в разных формах игр: играх головокружения, играх подражания, играх состязания и играх случая. Идею его классификации можно выразить так: у любого человека есть потребность – через игру мы пытаемся её удовлетворить. Игра для него - это «занятие по сути своей обособленное, тщательно изолированное от остальной жизни»²⁹, но при этом поскольку они настолько являются «соблазнами для человека, то их невозможно легко устранить из общественной жизни, чтобы они оставались в ней лишь в качестве детских забав и отклоняющегося поведения»³⁰.

Одновременно с этим, в процессе игры потребности могут переворачиваться – так потребность в безопасности может отходить на второй план. Игра первого типа не локализована в пространстве, в ней человек обретает иллюзию свободы, она связана с изменением состояния в пространстве, движением (качели, карусели), иными словами, такая игра позволяет ощутить на себе страх и стресс без лишних усилий. Этот класс игры сформирован автором по остаточному принципу. Игра-подражание - любая игра, связанная с сюжетом, именно из таких игр считает автор выросло искусство. Игровые стратегии в данном виде, связаны с ролевым исполнением, пример реализации подобной стратегии - театр. Здесь проще всего просматривается влияние игровой практики на человека, ведь переживание себя через идентификацию с каким-либо персонажем может оказать сильнейшее влияние на уже состоявшуюся личность. Самый простой пример игры-состязания это любой вид спорта, но рассматривая культурную сферу становится ясно, что и викторины, экзамены по своей природе (что является для многих некоторой идеальной моделью, ведь имеет место быть упованию на удачу на экзамене) – тоже являются играми такого типа. Четвёртая группа связана с удачей, а не персональными характеристиками человека, это игра шанса – кости, карты, игры этой группы также меняют

²⁹ Кайуа Р. Игры и люди. – М., 2007. с.46

³⁰ Там же. с.146

сознание, но эти изменения в большей степени принимаются обществом. Этот тип наиболее утилитарен, так как имеет своей целью выигрыш в виде какой-либо выгоды. Близкую типологию даёт и Смирнов С.А. Для него игра «не может быть выведена собственно из спорта, из отдыха, развлечения, поскольку одна и та же форма жизнедеятельности может быть игрой у одних и неигрой у других. Даже если играющий испытывает напряжение, полет, страсть – эти эмоции [...] составляют не всегда необходимую, но возможную ауру игры, эмоциональную оболочку. Но по эмоциям игрока судить о начинке игры – все равно, что судить о деревообработке по настроению лесопильщика»³¹. Он выделяет три вида игр: игра-подражание (мимезис); игра-агон; игра-экстазис. Соответствуют первому типу – языковые игры, театр, их цель – непосредственное развитие человека; второму – спорт, основа которого состязательность и желание победить; третьему типу – философия, где идея преобладает над всем остальным. В каждом типе автором выделяются квазиформы: в первой это эстетство, во второй это войны, а в третьей – рулетка и карты. Для автора, как для учёного важно, что человек способен создавать игры, но при этом они стоят выше самого человека, так как он приходит в мир, где уже существуют устойчивые игровые формы, оказывающие сильное влияние на жизнь человека.

Схожие с этими двумя классификациями с разницей лишь в небольших деталях можно найти у разных авторов в гуманитарных науках, различных справочниках и энциклопедиях. Например, два противоположных типа игры можно встретить в «Энциклопедии игры в современном обществе», один из них – игра удачи (*game of luck*), второй – игра навыка (*skill-based*), между ними стоит срединный тип, сочетающий в себе оба основания³². При этом роль случая до конца не исчезает даже в игре, требующей глубинных знаний

³¹ Смирнов С.А. Философия игры // «Кентавр». Методологический и игротехнический альманах. Выпуск №14. 1995. №2. [Электронный ресурс]. Код доступа: <http://circleplus.ru/archive/n/?num=14>. Дата обращения: 12.03.2017.

³² Carlisle R. Encyclopedia of play in today's society. - SAGE Publications, INC, 2009. p. 368

и стратегического мышления. Однако, подобные разделения в энциклопедиях служат лишь для удобства при работе с источником, не являясь типологиями в научном смысле, и в случае попытки более подробного анализа также представляются неполными.

Идея же игры, как феномена родом из детства фигурирует в другой значимой для нас типологии, которая была предложена Э. Берном. Для американского психолога игра – способ самореализации человека, структура его поведения и основа общения, нарушение правил в ней – приводит к социальному наказанию. Он выделяет три состояния индивидов на протяжении жизни – ребёнок (в этом периоде, по его мнению, задаются сценарии его будущей жизни), родитель и взрослый. Сценарий – подсознательный жизненный план, формирующийся в детстве под влиянием родителей. Есть сценарии неудачников, победителей и непобедителей, каждому из них соответствует свой «социальный» и «психологический» уровни. Но его классификацию правильнее строить на причинах включения в игру: первая причина - «сенсорный голод», то есть желание испытать чувство страха и напряжения. «Структурный голод» - связан со страхом одиночества, стремлением людей объединяться. Третья причина заключается в желании быть замеченным (через игровое взаимодействие, других играющих людей). Хотя его концепция и относится к психологии, её центральная идея о том, что «все игры родом из детства»³³, является необходимой для упоминания. Суть его исследования - попытка через принятые ребёнком ещё в детстве сценарии и некоторые дальнейшие события проследить: как и какую игру он будет разыгрывать. Симулякры и симуляции меняют характер коммуникации, адаптируют нас к культурной среде, стирают границу между искусством и китчем. Соглашаясь при этом с Й. Хёйзингой и его воззрениями на социальный характер в играх, американский учёный видит в данном феномене жизненные сюжеты, такие как война, правосудие, любовь, дипломатия. Концепцию Э. Берна не всегда принимают за релевантную: это

³³ Берн Э. Игры, в которые играют люди. – М., 2015. с.43

связано с предметом его исследования, которым у него являются игры бессознательные. Так, возможно окажется, что человек, действующий от всей души, в глазах психиатра играет на безотчетном уровне. Но в изучении влияние игры на человека, это теория имеет право на существование, так как позднее человек способен отрефлексировать те компоненты, которые он включил в свою жизнь, взяв их из игры.

Отечественный учёный М.А. Коськов выделяет из всего множества игр два отдельных класса игр, напрямую связанных с культурным опытом. Основанием для разделения служит «направленность игровой деятельности на различные аспекты культуры и особенности ее отношения к нормам обычной, «серьезной» жизни»³⁴. Первый - игры освоения действительности, культуры, она проходит в форме имитации, но при этом наполнена смыслом и серьезностью. Второй тип – игры, отклоняющие, переворачивающие повседневность и её нормы, протекающие по искусственно созданным жёстким правилам. Человек проходит через изменение типов игры от первого к второму в процессе своего развития, используя в качестве объекта игры по нарастающей: предметы, практические процессы, социальные отношения и навыки («психофизиологические и нравственные»)³⁵. Это представляется логичным, так как в детстве игровая деятельность осуществляет функцию социализации и освоения норм и существующей культуры в целом. Затем появляются действия с отдельно взятыми предметами, расширяется познавательная база, и уже после появляются ролевые модели, основанные на игре, которые, опираясь на общественные нормы, могут включаться в реальную жизнь индивида. Однако, взрослая жизнь, по мнению автора, связана с кризисом предыдущих форм, что приводит к появлению игр подвижных и дальнейших состязаний в первом типе игры, и азартных игр во втором.

Именно в этой главе хотелось бы упомянуть статью Энтони Гидденса

³⁴ Коськов М.А. К теории чистой игры // *Studia Culturae*. 2002. №3. с.16

³⁵ Там же. с.17

«Судьба, риск и безопасность», выпущенную в конце прошлого столетия. В ней нет конкретной типологии игр, но есть чрезвычайно важное замечание, касающееся мотивов включения в игровые практики, и позволяющее дифференцировать людей по этому признаку. Автор называет его добровольным поиском «рокового момента»³⁶. Если личность хочет идти на риск, часто включается в игровые практики, то она в отличие от стороннего наблюдателя или любого не такого заядлого игрока, способна видеть шанс для игры в повседневной и обыденной картине мира. Фактически: человек может полагаться на удачу, например, в лотерее, а может желать проявить себя, посредством своих правильных для конкретной ситуации действий, своих талантов, качеств или характеристик. В такой ситуации люди осознают создающийся риск, что и толкает их на создание критических ситуаций, которых им не хватает в повседневной жизни, такое стремление для автора – неотъемлемая часть современности. Тогда-то и происходит включение в сферу «институционального риска»³⁷ (подобная сфера, например, экономический сектор) игровой процесс, или моделирование ситуации, где можно действовать через игровое поведение. Большая часть сфер такого риска представляет собой арену борьбы, неважно человека с человеком или человека с окружающим его миром. В качестве примера такой сферы, Э. Гидденс приводит экономическую сферу, а риск высшего порядка, по мнению автора, можно испытать в спорте или парке аттракционов, где опасность причинить себе вред ещё более мала, чем в первом случае. В некоторых исследованиях, связанных с риском, отмечается парадокс субъективного и объективного рисков³⁸: с точки зрения объективной интерпретации человек,

³⁶ Гидденс Э. Судьба, риск и безопасность // THESIS. 1994. Вып.5. с.126

³⁷ Там же. с.109

³⁸ Guilmette A.M. & McCann, S.E. Playing the Horses: A Fallacy about Gambler's Riskiness. // The association for the anthropological study of play newsletter. 1986. Volume 12, №4. p.25 [Электронный ресурс]. Код доступа: <http://tasplay.org/taspfiles/files/vol12no4.pdf>. Дата обращения: 15.03.2017.

который опытен в той или иной игре (в упомянутой статье приводился пример тех, кто прыгает с парашютом) рискует больше, так как ему предоставляется больше свободы, начиная от процесса подготовки к прыжку, заканчивая возможностью самому выбрать высоту и сложность прыжка. Но, говоря о субъективной интерпретации – то, кто прыгал мало или не прыгал вообще, считает, что для него прыжок более рискован, чем для профессионала, в то время как профи обладает большим количеством навыков в связи с чем рассматривает прыжок как мероприятие не слишком опасное. Таким образом, восприятие риска различными людьми варьируется в зависимости от степени вовлечённости каждого из участников, их опыта, соотношения навыков и компетенций.

Несмотря на представленные типологии становится очевидно, что значение игры как социокультурного феномена нельзя выразить только в её развлекательной составляющей, связано это с тем, что она зачастую служит для индивида терапией, источником знаний и опыта, кроме того, типологии, признанные каноническими для социологии и антропологии в современном мире, работают лишь отчасти, и если раньше расхождения с реальностью в классификациях, некоторые неточности внутри них существенно не влияли на их научную ценность, то сейчас ситуация несколько изменилась. Не зря получают распространение отдельные направления в изучении игр, такие как *game studies* на Западе, они появляются – но не включаются при этом в новые классификации, не дополняют уже существующие. «Вопрос, безусловно, поставлен. Просто нет, может быть, пока крупных героев, пишущих об играх»³⁹. Научное сообщество, например, принимает во внимание существование виртуальных игр и миров, но уже то, что происходит внутри них; как эти миры развиваются; как влияют на мироощущение, поведение и восприятие индивидом реального мира рассматривается мало, или не рассматривается вообще: «в естественном языке, языке здравого смысла,

³⁹ Мартынов К. *Game studies: как изучают видеоигры?* [Электронный ресурс]. Код доступа: <https://postnauka.ru/talks/41340>. Дата обращения: 17.11.2016

понятие «компьютерная игра» нам более-менее ясно, мы им пользуемся, и никого не смущает, что в этот класс понятий попадают и тетрис и «Принц Персии», и Second Life и World of Warcraft»⁴⁰. Держа эти знания в голове, совместно с теоретико-методологическими основами изучения игр, можно перейти к эмпирическому исследованию, целью которого является попытка понимания того, насколько велика сила влияния данного феномена на повседневную жизнь человека в современном мире, несмотря на то, что развитие общества позволило строго отделить игру от серьёзных жизненных реалий.

⁴⁰ Вахштайн В. Компьютерные игры: взгляд социолога. [Электронный ресурс]. Код доступа: <http://arzamas.academy/materials/947>. Дата обращения: 12.03.2017

Глава 2. Эмпирическое исследование

2.1. Методология исследования

Для проведения эмпирического исследования была использована качественная стратегия, отказ от стратегии количественной был связан с тем, что целью исследования не являлось получение статистических данных. А качественная стратегия позволяет лучше оценить проблемную ситуацию именно глазами участников, принять во внимание рефлексивность как исследователя, так и респондентов, что представляется важным в исследовании практических аспектов повседневной жизни индивидов и механизмов включения индивидуального в социальное. Были использованы следующие методы:

1. Включённое наблюдение, позволившее собрать большой массив информации за относительно небольшой промежуток времени, а также скорректировать дальнейшие действия, в том числе вычленив необходимые блоки для включения в гайд полуструктурированного и экспертного интервью (Приложение 2 и Приложение 3) и расширить теоретико-методологическую базу исследования. Под наблюдение попали четыре игры, представляющие различные классы: любительский футбол, квест, онлайн и настольные игры. По возможности, наблюдение за участниками игрового процесса проводилось и вне игры, это было сделано для того, чтобы отследить формирование внегрупповых и внутргрупповых связей, а также сравнить проявление существующих связей внутри игры и вне неё. Фиксация материала проходила по схеме 9 основных измерений социальной ситуации («nine major dimensions of every social situation»⁴¹), предложенной Джеймсом Спрэдли (Приложение 1).
2. Полуструктурированное интервью. Набор респондентов осуществлялся методом снежного кома: отдельные участники, участвовавшие во

⁴¹ Spradley James P. Participant observation. - NY., 1980. p.78

включённом наблюдении, предоставили данные других возможных респондентов. Важно было соблюсти соотношение полов, таким образом в выборку попали мужчины и женщины старше 18 лет. Однако, так как упор в данной работе был сделан на современный интерес к проблемному полю игры и игровому поведению, то большинство интервьюируемых составили представители молодежи, в возрасте от 18 до 30 лет, что связано с высокой скоростью изменения изучаемого феномена. Для того, чтобы выборка была репрезентативной, среди респондентов были представители и других возрастных категорий. Интервью в контексте современности получились менее разнообразными, так как степень их участия в игровых практиках оценивалась меньше, что связано с изменившейся структурой повседневности в целом. Общее количество интервью составило – 20 штук.

3. Экспертное интервью, с людьми, работающими в сфере организации игр. Общее количество - 2 интервью.

Фиксация полученных в ходе наблюдения и интервью данных представлена в Приложениях к данной работе, в дальнейших параграфах предпринята попытка выделить ключевую информацию, структурировать данные и проинтерпретировать их. Курсивом выделены ключевые цитаты из речи респондентов, как и отрывки из контрольного листа или цитаты из полевого дневника, иллюстрирующие материал цитаты респондентов приведены в кавычках.

2.2. Функции и сферы влияния игры

Одной из важнейших задач работы, связанных с её предметом было оценить влияние феномена игры на повседневную жизнь индивида, его интеграцию в общество, а также определить сферы, где это влияние наиболее сильно. На основании полученных результатов мы можем смело согласиться с Ж. Бодрийаром в том, что «игровая деятельность всё более управляет нашим отношением к вещам, к людям, к культуре, к досугу, иногда к труду, а

кроме того к политике»⁴², а также с Й. Хёйзингой и его идеей игризации. Этот факт стал заметен ещё на стадии наблюдения, остановимся на перечисленных сферах более подробно. Наиболее очевидным является влияние игры на досуговую сферу, так как рекреативная функция игры представляется очевидной для большинства респондентов. О том, что игра действительно сильно связана с досуговой сферой видно из слов респондентов более старшего возраста: «больше стала играть - времени больше стало свободного». Роль времени в игровых предпочтениях, однако, подчёркивается и другими респондентами: «это связано с изменением образа жизни - учеба стала отнимать больше времени, появилась работа, новые увлечения».

Как и в научной среде, в некоторых интервью звучала мысль о существовании проблемы, связанной с тем, что современные досуговые практики, в том числе и игры, представляют собой «депрессивную версию более чистого досуга»⁴³, что игры оказывают всё большее отрицательное влияние на людей, причины этому называются разные: «кажется суживается совсем круг интересов у людей в принципе. Или нет, даже не интересов. Игра в некотором роде как жвачка - у кого интеллектуальная, у кого не очень, в зависимости от типа игры. Вот, чем ниже уровень образования - тем эта жвачка делается необходимее. Поэтому я думаю, что люди будут играть, играть, играть и всё больше, и больше», «дети сейчас стали очень продвинутые, и это не очень хорошо. Лучше бы гуляли. Мы даже проводили опрос, что дети делать летом будут. И многие родители отвечали, что их не оторвать от компьютера. Это всё происходит, потому что родители ничем не занимаются, не контролируют. Или иногда не имеют возможности». На наш взгляд, подобная ситуация с тем, что игра получила доминирующую роль,

⁴² Бодрийар Ж. Общество потребления. - М., 2006. с. 149

⁴³ Roberts K. Sociology of leisure. P.3. [Электронный ресурс]. Код доступа: <http://www.sagepub.net/isa/admin/viewPDF.aspx?&art=Leisure2013.pdf>. Дата обращения: 13.03.2017

среди других рекреационных практик, именно в силу мнения о том, что она проста по своей форме, и не несёт в себе компонента серьёзности. Участие в других, зачастую более полезных, вариантах досуга, таких как посещение музеев, туризм, участие в общественных движениях, церковных мероприятиях сейчас не представляется популярным или не может интегрироваться в жизнь индивида так часто, как это делает игра, которой для своего существования практически ничего не нужно. Стремление отойти от рабочей рутины вовлекает нас в сферу досуга, где человека поджидает *«способ уйти от реальности»* - именно такое словосочетание, прозвучало у подавляющего большинства респондентов, а также в процессе наблюдения. И здесь появляется тонкая грань – отдохнуть от работы, а не поработать для того, чтобы отдышаться.

Из положительных сторон влияния игровых практик на сферу досуга во время наблюдения была отмечена способность игры создавать каждому своё личное пространство для отдыха. Его появление может происходить, например, по гендерному признаку, что в свою очередь подтверждает бытующее в социологических исследованиях досуга роль хобби, как моста между работой и домом. *«Игры позволяют домохозяйкам понять некоторые занятия, близкие к работе, а мужчинам создать в зоне женского доминирования своё собственное пространство»*⁴⁴. Это работает, как и в случае с онлайн-игрой дома *«у всех есть зона, где человек вне досягаемости для домашних. У кого-то это кабинет, у кого-то компьютерный стол»*, так и в случае с футболом вне дома, и дальнейшем времяпрепровождением вне самого игрового процесса: *«жена знает, что я со своими парнями ушёл, и это полностью моё время, а значит напрасно она звонит точно не*

⁴⁴ Stebbins R.A. The Sociology of Leisure and Recreation. 21st Century Sociology. 2006. SAGE Publications. 15 Oct. 2011. [Электронный ресурс]. Код доступа: <http://openeaclass.panteion.gr/modules/document/file.php/TMF217/The%20Sociology%20of%20Leisure%20and%20Recreation%2021st%20Century%20Sociology.pdf>. Дата обращения: 13.03.2017.

станет».

Говоря о вхождении игры в отрасль знаний можно выделить два направления: молодёжь чаще говорит о том, что через игровой процесс можно многому научиться, редко оговариваясь при этом о том уровне знания, который возможно получить, и какие именно игры этому способствуют: «для ребёнка игра является более развивающей, но и играя во взрослом возрасте человек не стоит на месте, повышает свои умения». Чем старше человек, участвовавший в интервью, тем больше звучало оговорок, касательно того, как, где и каким навыкам можно научиться посредством игры: «Только в детском саду. Там игры развивающие. Мне кажется с начала МатМех, потом бридж, а не с начала бридж, потом МатМех. И [...] это скорее удача попасть [...] в круг к серьёзным и хорошим преферансистам, потому что такого уровня игры разовьют счёт и так далее, там аналитический ум». Исходя из этого, можно сделать вывод, что научение через игру в детстве крайне важно и полезно, так как такая форма обучения действительно повышает уровень знания, и уйти от влияния игры в детстве, даже если речь идёт о состоявшемся как личность индивиде - нельзя. «Ведь это раньше сюжетно-ролевые игры были для детей. А сейчас, они используются в тренингах уже для взрослых». С возрастом же необходимо быть избирательным в том инструменте, который может научить тебя чему-либо. Об этом было сказано и в экспертном интервью, где была отмечена сила влияния обучения в игровой форме на детей, а также тот факт, что подобная система приветствуется родителями, которые сами готовы принять участия в подобном. И это может принести свои плоды – потому как сейчас подобного рода методики получают новый виток в развитии, отличаясь от старых форм. Так, многим вещам, по опыту эксперта, он сам научился в процессе наблюдения и контроля за детьми. Подобную точку зрения мы находим и в Российском законодательстве, где роль игры в полном среднем образовании описывается в Федеральном компоненте государственного стандарта общего образования, где речь идёт о стандартах образования по обществознанию:

«освоение типичных социальных ролей через участие в обучающих играх и тренингах, моделирующих ситуации из реальной жизни, через самостоятельное формулирование правил и норм поведения (в школе, общественных местах и т.п.)»⁴⁵. Согласно этим стандартам такого рода обучение входит в обязательный минимум содержания основных образовательных программ. Но о том, что данной программы недостаточно можно сделать вывод, опираясь на слова интервьюируемых «в моём детстве хватало игр. А то, что я вижу сейчас – особо ничему не учит, это скорее увеселительное мероприятие». Кроме того, несмотря на признание возможности обучаться посредством игры, отмечается невысокая степень доверия к специалистам, организующим такой формат, особенно среди интервьюируемых старшего возраста: «такие игры должны вести очень хорошие психологи. Наличие которых у нас я отрицаю. Практически. Отрицаю в каком смысле, что к нам играть они точно не попадут, нас учить они точно не попадут».

Если говорить об изменении отношений к вещам, то этот вопрос тоже имеет смысл рассматривать с двух ракурсов: первый, это то, как игра учит детей обращению с вещами, а второй – то насколько потребительская индустрия подстраивается под людские интересы, создавая все больше игр, и приспособлений для этого. На первом из них подробно останавливаться не будем, так как нас более интересовало влияние игр вне временных рамок детства. Экономическое же влияние игр трудно переоценить и здесь мы можем выделить два сектора влияния: спорт и кинематограф.

1. Спорт. Социологи в разных странах отмечают тот факт, что на данный момент изучению спорта отводится недостаточно места в научном дискурсе, несмотря на то, что это индустрия, вписанная в повседневную жизнь каждого: за спортивными достижениями и

⁴⁵ Стандарт основного общего образования по обществознанию. [Электронный ресурс].

мероприятиями, следят миллионы, целые семьи посвящают своё свободное время этому: кто-то у телевизора, кто-то на стадионе, а кто-то играет сам; каждый день спортивные новости занимают не одну страницу в прессе, работают целые спортивные каналы; спорт поощряется и обсуждается каждым⁴⁶. Мы видимо вокруг вернувшиеся культ тела и нормы ГТО, зрителям предлагают создание атрибутики на любой вкус, предприниматели стремятся приобрести себе спортивную команду, чтобы выступать с ней на профессиональном уровне. Интересно и появление игры в игре – такого как, например, реслинг, где все действия бойцов вне ринга и на нём заранее прописываются сценаристами. Коммерциализация игры, в частности спорта, рассматривается респондентами как отрицательная сторона: «Да, [предпочтения] менялись, вынужденно. В школе больше играла в спортивные игры [...] обстоятельства изменились. Пока училась в школе, вот и играли в командные игры, тогда были созданы условия для этого, была площадка инвентарь». В свою очередь, появившаяся возможность выбора, оценивается как положительное изменение, но с оговорками о чём будет подробнее написано ниже: «Игр-то много, вот только играть в них хотят не все. Я наоборот удивляюсь – такой выбор всякой всячины для активного спорта, вот взять велосипед или самокат, теперь есть моно-колесо, беговел, гироскутер. И это так интересно, а люди в Майнкрафт, или что там».

2. Что касается киноиндустрии респондентами отмечался тот факт, что игры находят свои экранизации «Бывает, что игры снимают по фильмам, а сейчас начали снимать фильмы по играм: Варкрафт, Ассасин, Жажда скорости (Need for speed). С играми у них мало общего, но начало таких фильмов положили именно игры». Здесь же вспоминаем про то, как спорт на протяжении многих лет отображается

⁴⁶ Washington R. & Karen D. Sport and Society // Annual Review of Sociology, 2001. Vol. 27, pp. 187-212.

в кино, и какие кассовые сборы получаются после выхода подобных картин. Такую популярность некоторые авторы связывают с тем признаком игры, который мы ранее, опираясь на работу Й. Хейзинги назвали напряжением, и ряд других причин: «в спорте нельзя стопроцентно предсказать результат [...] Спорт обладает невероятной объединительной силой»⁴⁷. Помимо прочего эпоха потребления дарит нам не просто кино, а кино с эффектами полного погружения (5D), закрытые кинозалы, куда возможно пойти только своей небольшой компанией, и вновь атрибутику разного порядка. Сходство компьютерной игры с кинематографом подчёркивается несколькими респондентами, которые более других осведомлены о данном феномене, являясь пользователями различных виртуальных игр. Изучения кино-дискурса ведётся уже давно, и если мы принимаем за точку отсчёта факт схожести этих двух явлений, то можем использовать существующие методики для одного в изучении другого, чем и занимаются некоторые исследователи.

Привнесение в трудовые отношения элемента игры было отслежено мало, возможно это связано с тем, что многие опрошенные в связи со спецификой работы и возраста не сталкивались, например, с деловыми играми. У молодёжи старшего возраста упоминалась при этом возможность инкорпорации некоторых игровых навыков в сферу бизнеса: «взятая стратегия из спортивной игры может применяться мною в достижении результата в переговорах»; «там, где нет материальной мотивации – это оправдано». На основании полученных данных можно сказать, что в системе корпоративной культуры – игровой процесс присутствует:

- как инструмент объединения («Team Building. На тот момент, мне это было не так, чтобы интересно, но я осознавала, что это очень хороший способ учить чему-то людей и сплотить их. Что-то для себя подчерпнула»).

⁴⁷ Бояршинова Е. Хоккей против футбола. // ЛОГОС, 2013. № 5 (95). С. 275

- как способ развития необходимых для сотрудника навыков («в бизнес-играх – тренируюсь вести себя определённым образом в конкретных бизнес-ситуациях»).

Кроме того, некоторые интервьюируемые знакомы с теорией игр, но в подробностях о применении их в трудовой деятельности не упоминалось. В отличие от влияния игры непосредственно на экономическую сферу. Говорилось о том, что игровая индустрия создаёт возможности для экономического роста и развития. «Плохое качество игры - иногда отсутствующие границы между реальным и игровым миром. Ну, не совсем отсутствующие, конечно, скорее размытые. Особенно сейчас, когда все переводится в деньги, игра стала частью капиталистических реалий, если так, можно сказать. В игры вкладывают деньги, это большой бизнес, люди на реальные доллары или рубли покупают какие-то вещи в виртуальном мире, которые в жизни не существуют. Мечи там всякие, доспехи...это я про онлайн игры». Действительно, темп роста экономических секторов, завязанных на играх, растёт гораздо быстрее других сфер. Мы наблюдаем за появлением виртуальных денег, ростом количества разного рода игр, и их монетизация не слишком радует пользователей. В ходе исследования была проведена беседа с человеком, занимавшимся организацией игр, и знающим про экономические особенности проведения игр: «Квесты [...] Это была и некоторая дань моде, юношеский максимализм, казалось, что вот оно, нашлась популярная и золотая жила. Но... Это же и сгубило во многом инициативу, на деле всё не так просто окупить, если не заставить переплатить. Очень много причём».

Наиболее интересным ракурсом для изучения можно считать переплетение человеческих отношений вне игры в ней, что напрямую связано с вопросом: создаёт ли игра внегрупповые связи и поддерживает ли их внутри группы. *«Я чётко заметил, что после того, как играешь с человеком вживую, не в онлайн игру, это оказывает влияние на твоё дальнейшее общение».* Идеи подобные этой звучали как в интервью, независимо от пола и возраста респондента, так и возникали во время

наблюдения. Это интересно проявляется в онлайн-играх, где человек может бояться совершить ошибку, за которую незнакомые люди его могут не принять: «потому что страшно, и я считаю, что не готова. То есть мои навыки очень не очень [...] Не хочу доставлять другим неудобства». Если же в подобной ситуации оказывается сыгранная команда – санкции применяются в шуточной форме, несмотря на то, что ошибки иногда стоят игрокам победы или откладывают её на длительный момент. А если последствия её действительно серьёзны (по игровым меркам) – такая ситуация обычно замалчивается вовсе, причиной чему может быть публичность игры и нежелание «выносить сор из избы». Предпочтения в объединении с кем-то знакомым связаны в первую очередь с тем, что игра составляет досуговые практики человека, которые он первостепенно готов разделить в одиночестве, или со знакомыми ему людьми. Среди причин включения и исключения другого игрока назывались следующие аспекты:

- Доверие. «Доверие из жизни очень хорошо переносится в игровой мир».
- Желание честной игры. «Со знакомым человеком можно теоретически в любую игру вступить. Но, вот в покере это может мешать. Там надо уметь читать человека, и это упрощает игру, а может запутать. И нечестно как-то».
- Желание сблизиться с человеком. «Она [игра] влияет на всё. На отношения, сближая людей, там дети и родители»; «некоторые [родители] играют, им это нравится. Но так бывает же не всегда. Родители устают и начинают воспринимать игру как свою обязанность, как необходимость. Ребенок это все чувствует, и ему тоже становится не так интересно».
- Заинтересованность в выигрыше, прагматические цели. «Зная человека, я могу ориентироваться на его способности. Это удобно»; «если человек постоянно проигрывает, то вряд ли я захочу больше его в команду».

- Симпатия. «Вопрос доверия немного другой, я могу человека в принципе знать плохо, не знать верить ему и доверять ли, но он мне симпатичен и поэтому я канат с ним не пойду перетягивать, а в квест могу вписаться».
- Состязательный компонент. «Соревновательные игры интересны, когда есть помимо игры какая-то связь с человеком. То есть мне интересно – только если знаю человека»; «зачем соревноваться с близким человеком в жизни, если можно это сделать в игре».

Несмотря на то, что только трое респондентов с небольшими оговорками заявили, что готовы принять в игру незнакомого человека, и не имеют никаких особых условий для включения игрока извне, некоторые из ответов выделяли интегративную функцию игры, которая позволяет безболезненно войти в новое сообщество: «когда ты с новыми людьми знакомишься, у кого-то на празднике к примеру. Когда вроде говорить еще особо не о чем. А эта общая деятельность, которая сближает»; «это сплочает людей, при адекватном отношении к игре, потому что есть азарт, все дела».

Прозвучала также тематика гендерных стереотипов, порождаемых и поддерживаемых игрой, начиная уже с детского возраста:

«Р: А в детском саду у меня была группа, и мы выбирали роли и играли в семью. [...] «Отцы» приходили с работы, приносили деньги, а «мать» готовила еду.

И: Тебе не кажется, что это воспитывало стереотипы?

Р: Да. С другой стороны, эти игры придумывают сами дети, то есть не ясно откуда это берется. Игра получается не столько вырабатывает стереотипы, скорее дети их отражают. Игра и формирует модели поведения и отражает их одновременно. И не знаю - чего больше...». Сразу стоит напомнить о том, что гендер имеет отношения к социальному полу (маскулинный и фемининный, а также андрогинный - смешанный). Каждый такой тип имеет свои особенности, которые влияют на стратегии поведения индивида, на все процессы, участником которых он является, в том числе и

на социализацию. «А вообще я после кукол выбирала странные игры для окружающих, как бы не для девочек». При этом существуют социокультурные нормы, предписываемые обществом, которые люди должны выполнять в зависимости от пола биологического. «Или, например, в тир. А ты умеешь стрелять, но «ты же девочка». Это вызывает некоторое уважение что ли у лиц противоположного пола. Помогает в общении». Проявления гендера не универсальны, они культурно обусловлены: в социологии выявлены разные стратегии «типичного» поведения для мужчин и женщин, которые варьируются в зависимости от общества, и игровые практики играют в этом вопросе не последнюю роль. Исследования в таком случае представляются возможными по нескольким основаниям: гендерные стереотипы, гендерные нормы, процесс обретения гендерной идентичности и её трансляции в различных культурных средах, а также стратегии репрезентации мужского и женского в различных обществах. Исследователи игр считают, что деление по полу существовало всегда, и уже не так выражено сейчас, так как всё больше игр делается именно для девушек, но это замечание можно признать верным лишь отчасти.

Последний важный момент, который отмечался это создание в игре отношений «я» - «они», которые способны вызвать серьёзный конфликт в дальнейшем. Появление такого рода отношений респонденты связывали с некоторым обезличиванием в процессе игры: *«Личность по-другому воспринимается. То есть девушка уже не девушка в тикапе, а объект с характеристиками. И на жизнь такое переносится. И футбола тоже касается, фанаты же в реальной жизни драки устраивают! И травмы, и даже смерти! Все это вполне реально, к сожалению»*. Действительно, в мире в мире проблема футбольного хулиганства не нова, то Россию она настигла немного позже европейских государств. Ещё не существовало «ультрас» - организованных и активных групп болельщиков, когда в XIX веке, в Англии, появилось футбольное хулиганство. Изначально, болельщики неуважительно относились лишь к афроамериканцам, а руководство клубов и даже сборных

во многом строило свою политику, основываясь на расовом признаке. Свою нынешнюю окраску хулиганство такого рода приобрело в XX веке, о чём свидетельствует множество работ, написанных англичанами. Попытка прочитать эти работы для дальнейшего использования в эссе успехом не увенчалась, по причине того, что и сленг тех, кто причастен к «околофутбольному» насилию весьма своеобразен. Так работа Джона Кинга «Фабрика футбола»⁴⁸ очень красочно описывает страсти, бушующие вокруг английского футбола, но чёткого ответа на вопрос: ради чего люди подвергают других насилию и оскорблениям, в книге найти невозможно. Его теория такова: футбольные хулиганы – это люди, уставшие от жизни, а именно это та категория населения, которая занимается тяжёлым физическим трудом и находит отдушину лишь выясняя отношения. Большинство таких людей вовсе не «ультрас» в традиционном понимании, им не столько важен сам матч, сколько то, что будет после него. Автор отмечает, что футбол в данной проблематике вообще не причём. Есть просто желание унижить других и пойти против полиции, которая собственно является провокатором, и закона. В отличие от преданных болельщиков, одна из заповедей которых звучит как «я-это клуб, я – это футбол» и цель которых поддержка команды на уровне кричалок, зажигательных шоу на стадионах, созданием атрибутики, а также информационной поддержки. К концу века агрессия в Европе поубавилась, во многом благодаря футболистам и различным международным организациям, призывавшим прекратить околофутбольные бойни и внедрившим технологии (например, камеры на стадионах, чтобы уменьшить вероятность выступлений прямо на стадионе). Российские «Ультрас» всегда следили и следовали за своей командой везде, но в последнее время именно от радикально настроенных фанатов можно проследить огромный поток агрессии, такой как был в Европе до этого, направленный на народы Кавказа, окрашенный в идеи национализма и приведший к этническим конфликтам, под которыми понимается конфликт

⁴⁸ Кинг Дж. Фабрика Футбола. – М.: АСТ, 2006. – 384 с.

между людьми разных этнических групп, возникающий в результате различий в быту, традициях, культуре.

2.3. Типология игры

Во время интервьюирования информантам была предложена классификация игр Роже Кайуа, как одна из классических для антропологических исследований. На основании комментариев и идей респондентов мы попытались ответить на вопрос: работает ли вписанная в структуру систематического представление об игре концепция, или же она нуждается в доработке. Подавляющее большинство, а именно 18 информантов отметили, что данная классификация не отражает в полной мере многообразия всех существующих игр, некоторые из которых попросту не соотнести с выделенными исследователем типами. Несколько респондентов назвали некоторые наиболее вероятные основания для актуальной типологии, среди которых: причины включения в игру, которых по мнению респондентов больше, чем представлено у Р. Кайуа; и фактор полезности игры для развития человека. Второе основание, на первый взгляд, близко к типологии М.А. Коськова. Попробуем сформулировать содержание обоих вариантов. В качестве причин включения назывались в том числе человеческие потребности: *«игра, как способ самореализации, нужна каждому человеку. Правда, каждому своя в зависимости от доминирующих потребностей»*. По мнению респондентов, некоторые люди удовлетворяют посредством игры те потребности, что связаны с ней по своей природе, например, потребность в отдыхе и развлечении, которая относится к разряду социальных. Другие же, не найдя удовлетворения в определённых сферах, вынужденно обращаются к игре: *«это компенсаторный механизм. От неудовлетворённой потребности наоборот прийти к игре»*; *«Если человек удовлетворён жизнью – он будет получать удовольствие от игры [...] То есть, те кто счастливы и играют – понимают где границы. А другие их не видят»*. Эти замечания напрямую связаны с тем, что процесс игры, по мнению интервьюируемых, служит способом ухода от реальности, где

человека может что-то не устраивать, а границы, действующие в игре, и выражающиеся в сценарии и правилах, скорее интересуют тех, чьи коммуникативные навыки развиты недостаточно, а значит действие по сценарию для них проще: «игра - такой способ мир упростить, облегчить немного». Виртуализация в таком случае способна компенсировать нехватку определённых навыков: «в играх все всегда изображается лучше, чем в реальности. [...] И если в жизни ты даже не можешь попасть по мячу, то в игре ты всегда сможешь себя прокачать, сможешь выполнить трюк, которые в жизни ты бы ни при каких обстоятельствах не решился выполнять». Фактически, причин включения может быть множество: во-первых, потребность в творчестве, во-вторых, желание по совершенствованию знаний или мира (включая поиск его красоты), в-третьих, желание преодолеть себя. Но как результат игры, мы в любом случае будем иметь какой-то результат. И здесь можно говорить о делении игры на основании её степени полезности, информанатами в таком случае выделялись интеллектуальные игры, способные развивать человека; и те, что наоборот – разлагают личность: «я бы выделила все равно игры, связанные с интеллектуальным развитием и напряжением. Игры сугубо азартные и игры на свежем воздухе, там, где чистый азарт и вот этот гон в глазах - я бы исключила для себя». Объединяя услышанное можно сформировать в голове классификацию, куда входят игры полезные, бесполезные и вредные. Второй тип в данном случае тоже несёт в себе пользу, туда можно отнести игры, которые не развивают навыки высокого уровня и не формируют компетенции, но дают расслабиться через смену деятельности, что как отмечалось, является важной функцией игры. В них можно включить и игры, относимые к вредным, но которые не превалируют в жизни индивида, сочетая в себе реальное и виртуальное, интеллектуальное и эмоциональное, созидательное и деструктивное. В таком типе игровые практики социально конструируются, но могут не включаться в другие структуры. Хороший пример, способный продемонстрировать все три ситуации – это квест, о котором мы смогли поговорить с одним из экспертов.

Хороший – потому что он «очень интересен тем, что может быть абсолютно на любую тему, вызывать абсолютно любые чувства, затрагивать разные вопросы». Изначальная идея подобных игр была воплощена в компьютере и относилась к игре бесполезной. Человек должен был, опираясь на смекалку, логику и внимательность найти выход из комнаты, зачастую это происходило с помощью подсказок или советов тех, кто этот выход уже нашёл. Затем подобная игра вышла за пределы виртуального, начали создаваться настоящие комнаты, из которых надо было выйти. Моментально стали добавляться «вредные» элементы – задачи на смекалку уходили на второй план, главное место стало отводиться физической силе, потому что никакая смекалка не поможет спрятаться от маньяка, или не погибнуть за отведённое время - а именно такие условия ставят нам создатели подобных игр. Познавательный элемент стал пропадать. «А идеей нашей было и просвещение...звучит громко, но это так. Мы вплетали историю в сюжет, причём историю того района, где проводили квест, чтобы жителям было интересно. Или знакомили с традициями. Но это не зашло. Мы пытались иногда привязать игры к праздникам культурным, но люди как-то без энтузиазма воспринимали [...] я надумала потом, что это, связано с маленьким количеством молодёжи на подобных мероприятиях. Потому что у детей глаза горели, а взрослые просто не понимали о чём речь». И в этом виновата скорость изменения повседневности: подростки уже жили в иных культурных контекстах, а взрослые ещё не успели понять, что изменилось вокруг, и как интегрировать это в их картину мира. Важнейшим условием социализации в информационном обществе является не конкретная специализация (овладение узкой профессией), а приобретение навыков, способствующих быстрой адаптации к постоянно меняющимся требованиям общества. Быстрота современной жизни привычная подросткам в большей степени, чем взрослому населению, и как отмечают некоторые исследователи, уже поколение, рождённое в 80е годы прошлого века, способно быстро реагировать на появляющиеся тенденции. Но в сравнении

со следующими поколениями - скорость их реакции замедлена.

Полезные игры нацелены на развитие индивида – «игры стоит разделить на типы, характеризующие навыки, части мозга и тела, которые используются. Например, игры на запоминание, активные игры, игры на внимание». Если мы имеем возможность применить игровую модель в научной сфере, в экономических процессах, политике, творчестве, и психологии – это несомненно говорит о пользе подобных моделей. Каждый человек, замотивированный на получение положительного для своего развития результата, будет опираться на доминирующие в данный момент потребности, или на свои персональные особенности характера: «мы подходим к игре так же, как и к жизни. Скорее ощущения из игры переносятся в реальность. Однако возникшая в результате жизненного опыта оценка своих способностей, идентификация своего “Я” могут повлиять на мой игровой опыт и мое поведение в игре». Но желание достичь результата появляется не всегда, а личностные характеристики человека не всегда являются положительными сами по себе. И здесь мы вновь возвращаемся к Й. Хёйзинге и его размышлениям о том, что серьёзные вещи для современного человека зачастую перестают быть таковыми, а процесс игры приобретает для них реальный и серьёзный характер. Желание не удовлетворения жизненно необходимых потребностей, а желания зрелища и самоутверждения без каких-либо усилий. Переворот моральных и нравственных ценностей создаёт условия для ситуации, в которой человек игнорирует повседневную жизнь со всеми её трудностями. «Если у тебя плохое настроения – погонялся, пострелял, отдохнул. Если хорошее – просто покатался, или даже и не открываешь эту игру. А некоторые настолько плотно подсаживаются на них, что в реальности ведут себя также. Начинают получать кайф от того, что происходит. Там нет регламента, что нельзя бить людей на улице. Но просто так бегать по виртуальному миру и убивать, днями на пролет? Какое-то извращённое занятие». В таком случае, выходом из трудностей реального мира для человека является игра, не несущая в себе

никаких целей: «кто-то ставит на лошадей и проигрывает, а кто-то бессмысленно гоняет в карты на последние деньги». Такого рода игры стоит изучать хотя бы ради того, что они похожи и во многом заменяют старые способы ухода от реальности, такие как: алкоголь, бесцельное времяпрепровождение изменяют даже сформировавшуюся личность, и эти изменения влекут за собой крайне негативные последствия. Тонкая грань между такой ситуацией и компьютеризацией на пользу культурному потенциалу стирается.

Резюмируя вышесказанное, ещё раз отметим, что выделение классов игр, на основании тех целей, которые можно с их помощью достичь, и потребностей, лежащих в их основе, включает в себя компоненты нескольких типологий, существовавших в культурологии, социологии и антропологии до этого. Дальнейшая разработка позволит, опираясь на эти характеристики, создать типологию нового порядка.

2.4. Выводы

Подводя итог под полученными данными отмечаем, что включённость в игровые процессы по мнению респондентов действительно оказывает сильное влияние на повседневную жизнь индивида, его жизненные стратегии. И это влияние в такой же степени разнообразно, как и непосредственно мир игры, её возможный функционал, и как различны между собой все жители нашей планеты, что порождает абсолютно разные игровые ситуации и великое множество возможных вопросов в поисках единой интерпретации данного феномена, и его характеристик. Возможности включения игры человеческую жизнь, исходя из этого, не ограничиваются какой-то одной сферой: мы можем пронаблюдать элементы игрового как в межличностных отношениях, так и в групповых; в экономической и культурных средах; в трудовых и языковых практиках. Исследователи знают о существовании сейчас молодого «устно-письменного»⁴⁹ языка, который

⁴⁹ Fortunati L. & Marganelli A. Young people and the mobile phone // Revista de Estudios de Juventud, № 57, 2002, p. 62.

используется в текстовых сообщениях и личном общении, когда мы сокращаем слова или интегрируем терминологию вымышленных миров в реальность, что откладывает свой отпечаток на культурной стороне нашей жизни и приводит к изменению в лингвистике и письменности. И это, в свою очередь, вновь доказывает, что игра воздействует и на взрослое, уже состоявшееся население. При этом, потенциал игры в жизни взрослого человека используется не полностью, что связано, с предрассудками касательно игр и существующим мнением о том, что игра может строиться без специальных знаний:

«Р: И что получается у тебя? Наверно, что игры очень вредны?»

И: Нет, почему.

Р: Вот и я так думаю. Даже азартные карточные игры, например. Приносят удовольствие. Голова работает, и за эту работу можно ещё и что-то выиграть. Есть, конечно, танки. Но в них ты можешь поиграть и отдохнуть, просто во всём нужно знать меру».

Вопрос поиска меры и границ в игре, нарушение которых отрицательно сказывается на человеческой повседневности, звучал в интервью, как один из самых острых. Первая причина, по которой интервьюируемые говорили о необходимости сохранения границ - это необходимость разделения первостепенного - то есть реального, от второстепенного - виртуального. Если человек забывает о том, что игра всё-таки условна, то наступают ситуации, подобные тем, о которых часто рассказывали информанты, знакомые с миром компьютерных игр - когда человек, заигравшись, впадал в состояние, где начинал «полностью повторять все за своим персонажем из игры». Старшее поколение связывало подобные ситуации с функцией компенсаторности игры, которая в случае выхода на первый план, сводит к нулю эвристическую пользу, не позволяя формироваться мировоззрению и необходимым паттернам поведения. Но, если человек способен отделять ситуации игровые от иных, используя их во благо себе, то включаются другие, полезные функции, которыми являются: рекреационная и

развлекательная, коммуникативная, терапевтическая, социализирующая. О состоянии равновесности, соблюдения пропорции между своими навыками, требованиями правил и свободой действий, было упомянуто несколькими информантами в контексте психологического понятия «потока»⁵⁰. Такое состояние позволяет игроку действовать, получая при этом истинное удовольствие от процесса, не нарушая при этом установленные границы. Такое состояние оптимально для игры - вовлечённый в процесс человек чувствует себя удовлетворённым, способным не проиграть, а оттого счастливым и заинтересованным в игре. *«Свобода в рамках игры – вещь парадоксальная и субъективная [...] Поэтому, правила – свобода для одних и кандалы для других. Однако для поддержания интереса к игре нужно соблюсти два фактора: сложность - не слишком просто и не слишком сложно, и наличие навыков для игры - не слишком низкие и не слишком высокие. Об этом Чиксентмихайи писал».* И это весьма точное замечание, беря которое во внимание становится ещё сложнее успешно классифицировать игры. Некоторые люди предпочитают игру со строгими правилами, сложной структурой; другие чувствуют себя неуютно в подобных рамках и стараются уйти от них, выбирая более лёгкий путь. Здесь в игру вступает вопрос знаний, которые отмечаются в качестве необходимой заданной характеристики в любой игре, включая в себя знания правил игры, ведь даже «бои без правил имеют правила», а также определённого уровня навыков, логики и мышления, необходимых для поддержания самого процесса – «мне кажется, нормальный человек должен испытывать неловкость от неумения. Знания нужны в любой игре». Если человек не способен уловить состояния равновесия, не имеет достаточно навыков и не готов брать на себя ответственность, то он может легко стать жертвой «эры толпы», где личность подавляется иррациональным массовым сознанием, где игра может фактически навязываться как дань моде. И чем дольше индивид

⁵⁰ Чиксентмихайи М. В поисках потока: Психология включенности в повседневность. — М.: Альпина нонфикшн, 2011. — 194 с.

находится в толпе, тем сильнее влияние лидера. «Исчезновение сознательной личности, преобладание личности бессознательной, одинаковое направление чувств и идей, определяемое внушением, и стремление превратить немедленно в действия внушенные идеи - вот главные черты, характеризующие индивида в толпе»⁵¹. У человека в такой ситуации чувства берут верх над интеллектом, а индивидуальность сменяется обезличенностью, что связано с идеей коллективного бессознательного. В связи с преобладанием чувств, толпа становится крайне импульсивна, а значит ей могут быть присущи действия, которые индивид бы никогда не совершил, происходит заражение, и мы получаем зависимых от игр подростков, которые не хотят выбираться из виртуального мира.

Поэтому состояние равновесия между реальностью и игрой представляется нам важным, в том числе именно оно, вероятно, позволяет игре действительно выступать ресурсом для создания внегрупповых и поддержания внутргрупповых связей, независимо от того является она виртуальной, или нет.

⁵¹ Лебон Г. «Психология народов и масс», книга II – «Психология масс»: [Электронный ресурс]. Код доступа: http://www.bim-bad.ru/docs/gustave_le_bon.pdf. Дата обращения: 18.04.2017 г.

Заключение

Игра в настоящий момент действительно занимает важное место в социокультурной среде жизни общества, быстрое изменением старых игровых форм, а также увеличение количества новых форм, которое многие называют характерной чертой общества потребления и вмешательство игры во все сферы человеческой жизни, всё это находит своё отражение в играизации, представляющей собой «внедрение принципов игры, эвристических элементов в прагматические жизненные стратегии, что позволяет индивидам посредством саморефлексии достаточно эффективно выполнять основные социальные роли»⁵². В связи с этим, нам видится необходимым изучение данного феномена, как в отдельных регионах мира, в отдельных странах. Социальное пространство заполнено играми, именно они имеют возможность направлять и структурировать социальное взаимодействие. Люди фактически живут в мире, где господствуют игры, плотно укорененные в общественном сознании и обладающие определенной властью. Материальные и не материальные объекты, связывающие и разделяющие людей между собой, существующие образы – они неотделимы сегодня от нашего интуитивного понимания социальности. Они несут в себе множество социальных смыслов и действий, являясь равноценной частью системы наравне с индивидами. Люди в свою очередь, должны уметь взаимодействовать с играми так, чтобы извлекать из этого максимальную пользу для собственного развития.

Очевидной становится необходимость переосмысления и дополнения тех знаний, которые были получены в рамках рассмотрение феномена игры как объекта антропологического анализа. Игру изучали ранее, выделяя её формы и создавая типологии, но сейчас они отчасти потеряли свою актуальность и нуждаются в доработке. Это связано с тем, что необходимо учитывать, меняющийся функционал игры, как и превалирующие в

⁵² Кравченко С.А. Играизация российского общества (к обоснованию новой социологической парадигмы) // Общественный науки и современность, 2002. №6. с.143

определённый момент времени потребности, а игра, являясь социокультурной практикой, изменяется следом, отображая социальные тенденции; порождая новые социальные и культурные смыслы. Кроме того, необходимо помнить об индивидуальных и групповых особенностях людей, которые оказывают влияние на все общественные элементы. Поэтому в науке необходимо постоянное переопределение игры как социокультурного феномена.

Библиография.

1. Стандарт основного общего образования по обществознанию. [Электронный ресурс]. Код доступа: www.mcsme.ru/edu/oficios/standarty/2004/standart.edu/p1/14.doc. Дата обращения: 13.03.2017
2. Бейтсон Г. Экология разума. – М.: Смысл., 2000. – 476 с.
3. Берн Э. Игры, в которые играют люди. – М.: Эксмо, 2015. – 576 с.
4. Бодрийар Ж. Общество потребления. – М.: Культурная революция. Республика, 2006. - 269 с.
5. Бояршинова Е. Хоккей против футбола. // ЛОГОС, 2013. № 5 (95). С. 274-281.
6. Вахштайн В. Компьютерные игры: взгляд социолога. [Электронный ресурс]. Код доступа: <http://arzamas.academy/materials/947>. Дата обращения: 12.03.2017
7. Википедия. Статья «Шермиции». [Электронный ресурс]. Код доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Шермиции_\(традиционные_игры_донских_казаков\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Шермиции_(традиционные_игры_донских_казаков)). Дата обращения: 15.03.2017.
8. Винничук Л. Люди, нравы и обычаи Древней Греции и Рима. – М.: Высшая школа, 1988. – 496 с.
9. Гарфинкель Г. Исследования по этнометодологии. – СПб.: Питер, 2007. – 335 с.
10. Геннеп А., ван. Обряды перехода: систематическое изучение обрядов. - М.: Издательская фирма «Восточная литература» РАН, 1999. – 198 с.
11. Гидденс Э. Судьба, риск и безопасность // THESIS. 1994. Вып.5. с. 107-134
12. Гирц К. Интерпретация культур. – М.: РОСПЭН, 2004. – 560 с.
13. Глазков К. Игровая концепция повседневности И. Гофмана: между символическим интеракционизмом и этнометодологией // Социологическое обозрение. 2016. Том 15. №2. с.167 – 191.
14. Кайуа Р. Игры и люди. – М.: ОГИ, 2007. - 304 с.

15. Кинг Дж. Фабрика Футбола. – М.: АСТ, 2006. – 384 с.
16. Кон И. Социология личности. – М.: Политиздат, 1967. - 383 с.
17. Коськов М.А. К теории чистой игры // *Studia Culturae*. 2002. №3. с. 9 - 26.
18. Кравченко С.А. Играизация российского общества (к обоснованию новой социологической парадигмы) // *Общественный науки и современность*. 2002. №6. с.143-155
19. Кыласов А., Истягина-Елисеева Е. Игровые традиции народов – культурная основа Российского спорта. [Электронный ресурс]. – Код доступа: <http://ethnosport.ru/files/nic361-igrovy-e-trad-nar.pdf>. Дата обращения: 25.02.2017.
20. Лебон Г. «Психология народов и масс», книга II – «Психология масс»: [Электронный ресурс]. Код доступа: http://www.bim-bad.ru/docs/gustave_le_bon.pdf. Дата обращения: 18.04.2017 г.
21. Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. - М.: Институт экспериментальной социологии, Спб.: Алетейя, 1998. – 160 с.
22. Мартынов К. Game studies: как изучают видеоигры? [Электронный ресурс]. Код доступа: <https://postnauka.ru/talks/41340>. Дата обращения: 17.11.2016
23. Ортега-и-Гассет О. Речь, произнесенная на собрании представителей Немецкого спортивного союза. - Дюссельдорф, 6 февраля 1954 г. // *Философские науки*. 1991. № 12. С. 137-152.
24. Платон. Собрание сочинений в четырёх томах.: Т.4. - М.: Мысль, 1994. - 830 с.
25. Ратцель Ф. Народоведение. В двух томах.: Т. 1. – СПб.: Типография Товарищества «Просвещение», 1904. – 822 с.
26. Смирнов С.А. Философия игры // «Кентавр». Методологический и игротехнический альманах. Выпуск №14. 1995. №2. [Электронный ресурс]. Код доступа: <http://circleplus.ru/archive/n/?num=14>. Дата обращения: 12.03.2017.

27. Тайлор Э.Б. Первобытная культура. – М.: Политиздат, 1989. – 573 с.
28. Тёрнер В. Символ и ритуал. - М.: Главная редакция восточной литературы издательства «Наука», 1983. – 277 с.
29. Февр Л. Бои за историю. - М.: Наука, 1991. - 635 с.
30. Финк О. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. / Гуревич П.С. – М.: Прогресс, 1988. С. 357-402
31. Хёйзинга Й. *Homo ludens*. Опыт определения игрового фактора культуры. – СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2015. – 416 с.
32. Чиксентмихайи М. В поисках потока: Психология включенности в повседневность / Михай Чиксентмихайи; пер. с англ. — М.: Альпина нонфикшн, 2011. — 194 с.
33. Яровой А. Военная культура казачества: символическое пространство и ритуал. – Ростов н/Д.: Издательство НМЦ «Логос», 2011. – 214 с.
34. Carlisle R. *Encyclopedia of play in today's society*. - SAGE Publications, INC, 2009. 1032 p.
35. ESA Report. // Essential Facts about the Computer and Video game industry. Report from April 2017. [Электронный ресурс]. Код доступа: <http://essentialfacts.theesa.com/mobile/>. Дата обращения: 25.04.2017.
36. Fortunati L. & Marganelli A.M. Young people and the mobile phone // *Revista de Estudios de Juventud*, № 57, 2002, pp. 59-78.
37. Gosling V. & Crawford G. Game Scenes: Theorizing Digital Game Audiences // *Games and Culture*. 2011. 6 (2). p. 135-154.
38. Guilmette A.M. & McCann, S.E. Playing the Horses: A Fallacy about Gambler's Riskiness. // *The association for the anthropological study of play newsletter*. 1986. Volume 12, №4. pp. 24-27 [Электронный ресурс]. Код доступа: <http://tasplay.org/tasplayfiles/files/vol12no4.pdf>. Дата обращения: 15.03.2017.
39. Roberts K. *Sociology of leisure*. pp.1-13. [Электронный ресурс]. Код доступа: <http://www.sagepub.net/isa/admin/viewPDF.aspx?>

- &art=Leisure2013.pdf. Дата обращения: 13.03.2017
40. Spradley James P. Participant observation. - NY: Holt, Rinehart & Winston, 1980. - 195 p.
 41. Stebbins R.A. The Sociology of Leisure and Recreation. 21st Century Sociology. 2006. SAGE Publications. 15.10.2011. [Электронный ресурс]. Код доступа:<http://openeaclass.panteion.gr/modules/document/file.php/T M F 2 1 7 / The%20Sociology%20of%20Leisure%20and%20Recreation%2021st%20Century%20Sociology.pdf>. Дата обращения: 13.03.2017.
 42. Washington R. & Karen D. Sport and Society // Annual Review of Sociology, 2001. Vol. 27, pp. 187-212.

Приложения

Приложение 1. Полевой дневник.

Как оговаривалось выше для фиксации наблюдений за основу был взят контрольный лист Дж. Спрэдли. Группа индивидов рассматривалась через призму двух ситуаций – в процессе игры, и в процессе простого времяпрепровождения.

Характеристика	Что описываем	Вне игры	В игре
Пространство	Где происходит?		
Актор	Кто участвует?		
Деятельность	Набор взаимосвязанных действий, совершаемых людьми		
Объект	Наличествующие физические предметы		
Акт	Единичное действие, совершаемой людьми. Что люди делают?		
Событие	Что происходит? Набор, взаимосвязанных деятельностей, ведущихся людьми		
Время	Когда это происходит? Как долго?		
Цель	Что люди пытаются достичь?		
Чувства и эмоции	Выражаемые и ощущаемые эмоции		

Ниже, приведена одна из записей полевого дневника.

Характеристика	Вне игры	В игре
----------------	----------	--------

Пространство	<p>В обоих случаях наблюдаемые события происходили внутри дома, а именно в пространстве двух помещений – гостиной и кухни. Небольшая часть времени была проведена на улице – время в пути, а также период приготовления пищи.</p>	
Актор	<p>Участников, вместе с наблюдателем - 10 человек, шесть парней и четыре девушки. В целом отношения между участниками можно описать как приятельские, но сила связей между участниками разная. Это не первая совместная встреча, все знакомы друг с другом, продолжительность знакомства от 15 до 3 лет – связующим звеном можно назвать 2 человек (пара). Между собой участники – бывшие одноклассники, бывшие и нынешние однокурсники, соседи.</p>	
		<p>В игре у одного человека изначальная роль отлична от остальных девяти. Однако, за исключением отдельных характеристик – стратегия у всех игроков, сыграть «добрую роль». Конечная цель зависит от роли и хода игры – не проиграть, или выиграть.</p>

Деятельность	Обмен впечатлениями. С начала между теми, кто приехал первый. Затем, между парнями и девушками отдельно. Совместный полдник и общий разговор.	Карточная ролевая игра. По типологии Р. Кайуа может быть отнесена как к игресостязанию, шанса и к игреподражанию. В других типологиях тоже занимает промежуточное между несколькими классами место. По типологии Э. Берна на первое место в процессе игры у одних выходит желание выделиться, у других – сплотиться. Один из персонажей – главный злодей, задача которого победить, в открытую уничтожая, или тайно переманивая игроков на свою сторону. Задача остальных девяти игроков – узнать, кто злодей и уничтожить его, тем самым победив.
Объект	Кухонный стол, телевизор, обеденный стол.	Колода карт, общий стол, еда.

Акт	Важно отметить первоначальное разделение людей по группам для разговоров, основанием для которого послужила длительность периода, который они не виделись, а также длительность их знакомства.	Это же разделение латентно, но присутствует в ходе игры. Все стремятся расположиться рядом с тем, с кем у них ближе отношения. «Ты мне не веришь, но веришь ей, потому что вы дольше знакомы, правильно я думаю?». «Он бы не стал так поступать, потому что они друзья». «Только они могли это повернуть, вечно что-то вместе придумывают».
Событие	Приятельская встреча.	
Время	Вечер субботы. 11.03.2017 года.	
	Полтора часа до игры, и час после.	Период игры: 2, 5 часа. 5 партий, длительность которых варьируется от 15 до 40 минут.
Цель	Обсудить последние новости, отдохнуть.	Цель игры – определить лжеца и победить.

<p>Чувства и эмоции</p>	<p>Первоначально очень сильна радость встречи, она же проявляется и в конце, когда люди собираются расходиться (чувство благодарности за время, проведённое вместе).</p>	<p>Эмоции, несмотря на степень теплоты отношений, зачастую берут верх. Люди могут обижаться на те, или иные игровые действия. Или наоборот: проецировать реальные события на игровые действия. Кроме того, в конце игры можно было услышать, что: «я знал(а), что это ты, видел(а) в какой момент соврал(а)». Обида отрицательно сказывается на игре, кто-то может сменить стратегию поведения на противоположную.</p>
-------------------------	--	--

Приложение 2. Гайд полуструктурированного интервью

Приветствие, изложение цели интервью.

Первый блок вопросов. Отношения респондент - игра.

3. Играет ли респондент? В какие именно игры.

Когда респондент начал играть. Как произошло включение в процесс?

Включился ли он сам, или ему помогли => инициация, передача опыта

Его предпочтения – почему он выбирает эти игры.

С учётом возрастной и социальной динамики => была ли компенсация.

4. Причины и мотивы включения в игровой процесс.

Причины включения людей (и себя в частности) в игровые процессы.

Мотивация включения: какие потребности удовлетворяются игрой.

Что в игре видится респонденту хорошим и полезным, что плохим.

Влияние игры на людей, на респондента и его окружение.

Второй блок вопросов. Эвристическая функция игры.

1. Игровой элемент в повседневности.

Какой элемент и когда привносится.

Примеры, когда респондент видит (если видит) такие ситуации включения.

Что сам респондент, как игрок или наблюдатель, перенимает и использует.

2. Чему игра научила респондента.

Влияние данного феномена на знания и навыки (бытовые и научные).

Если ему пока негодились навыки, то как он считает, где и когда могут пригодиться.

Участвовал ли респондент в тренингах в игровой форме.

Третий блок вопросов. Социокommунитивная роль игры.

1. Игровое сообщество

Считает ли респондент себя членом сообщества.

Включение, исключение из сообщества.

Его статус, если он включен в сообщество.

2. Выбор команды, партнера. Предпочтения.

Создаётся ли закрытое сообщество. Или игра в одиночестве.

Сообщество или группа вне игры и в игре.

Четвёртый блок вопросов. Границы в игре.

Свободная ли деятельность игра.

Устраняют ли сценарий и правила свободу.

Внешние границы (респондент в роли наблюдателя).

Гласные и негласные границы.

Внутренние границы (респондент в роли игрока).

Пятый блок вопросов. Личная классификация игр.

Кто играет в игры? Есть ли типические характеристики игроков.

Что для респондента значит игра. Что важно респонденту в игре?

Как бы он мог классифицировать игры.

Показать классификацию Р. Кайуа.

Приложение 3. Гайд экспертного интервью

Приветствие, изложение цели интервью.

Первый блок вопросов. Отношения респондент - игра.

1. Играет ли респондент? В какие именно игры. Почему?
Когда респондент начал играть. Как произошло включение в процесс?
Влияет ли его сфера деятельности на выбор игры?
В чем ценность игры?
2. Причины и мотивы включения в игровой процесс.
Причины включения людей (и себя в частности) в игровые процессы.
Мотивация включения: какие потребности удовлетворяются игрой.
Почему респондент выбрал именно эту работу.

Второй блок вопросов. Эвристическая функция игры.

1. Игровой элемент в повседневности.
Какой элемент повседневности игроки приносят в игру.
Что сам респондент, как игрок или наблюдатель, перенимает и использует.
2. Чему игра учит.
Влияние игры, которую он курирует, на знания и навыки (бытовые и научные).
Участвовал ли респондент в игровых тренингах.
Что в игре видится респонденту хорошим и полезным, что плохим.

Третий блок вопросов. Социокommункативная роль игры.

1. Игровое сообщество
Создание, включение, исключение из сообщества.
2. Как происходит выбор команды или партнёра для игры.
Сообщество или группа вне игры и в игре.

Четвёртый блок вопросов. Влияние игры.

Влияние игры на людей.

Оценка влияния игры на респондента и его окружение.

Пятый блок вопросов. Границы в игре.

Свободная ли деятельность игра.

Устраняют ли сценарий и правила свободу.

Внешние границы (респондент в роли наблюдателя)

Гласные и негласные (созданные самим респондентом) правила.

Внутренние (респондент в роли игрока).

Шестой блок вопросов. Личная классификация игр.

Кто играет в игры? Характеристика.

Часто ли он видит «постоянных» игроков.

Что для респондента значит игра.

Возможно ли классифицировать игры?

Основание – Р.Кайуа.

Приложение 4. Полуструктурированное интервью

Ж, 22.

И: Начнем с того играешь ли ты сама и во что?

Р: Играла на телефоне, перестала около полугода назад, несложные игры (шарики сгорают при определённой комбинации, пасьянс), в детстве - на компьютере (Лара Крофт, Симсы), и сейчас пару месяцев назад играли с подругой на компьютере в монополию пару раз. В школе на физкультуре спортивные игры, в университете на соревнованиях на физкультуре плавали. Квесты с друзьями редко, раза 3 была. Карты с бабушкой и мамой, лото, домино - когда их вижу. С друзьями разные игры на ассоциации, балда, морской бой - при больших встречах, или, когда скучно на парах (смеется). С младшим братом иногда играю в его игры. На самом деле сейчас играю мало, редко, по большей части предпочитаю развлечения иного порядка. Ролевые игры пришли на ум, хоть и не играю (смеется)

И: Спасибо за столь подробный ответ. А когда начала играть помнишь?

Р: Нет, но могу сказать, что играла в детстве больше, нежели сейчас.

И: что изменилось?

Р: Сейчас времени нет. Да и пробовала пару лет назад в SIMS поиграть. Думала, будет круто, как в детстве. Но нет – очень жалко времени стало и вообще неинтересно было.

И: А почему людям интересна игра и во взрослом возрасте, как думаешь?

Р: Перечислю всё, что приходит на ум. Желание приятно и интересно провести время, во-первых. Желание забыть на время проблемы и заботы, выключиться из привычного процесса. Стремление попробовать что-то новое...Продемонстрировать свои таланты, может быть даже самоутвердиться, если всегда в какую-то игру выигрываешь. Не отставать от друзей, соответствовать им. Показать себя с другой стороны посредством ролевой игры и думаю это не всё.

И: Какие потребности удовлетворяются игрой?

Р: Потребность в отдыхе, в принадлежности, в общественном признании, в

самореализации, познавательные. Прямо по Маслоу (смеётся).

И: Полагаю, ты не можешь себя назвать членом игрового сообщества?

Р: Нет.

И: А команда в игре создаёт некоторое закрытое сообщество?

Р: Мне нравится быть в команде с тем человеком, теми людьми, к которым испытываешь явную симпатию в жизни.

И: То есть игра служит как...укрепление связей, которые у тебя есть? Или отношения вне игры не влияют?

Р: Наверное, это индивидуально... Но так как вообще мне, например, нравится играть с людьми, к которым испытываю симпатию... Но если человек постоянно проигрывает, то вряд ли я захочу больше его в команду. И вот тут несколько вариантов развития событий: обиды или понимание. А это думаю зависит от масштаба игр, команды, компании, частоты подобных встреч. Вообще, наверное, обидно, если тебя не хотят в команду(смеется). Но можно же просто тогда не играть в эту игру, и не обижаться, и продолжать нормально общаться.

И: Хорошо. А как думаешь: игра – это свободная деятельность? Или сценарий и правила устраняют свободу?

Р: Смотря какая игра, отсюда и границы. Наверное, правила той или иной игры, формируя её основу и особенности, тем самым, и ограничивают её. Но это же просто задание определённого направления достижения цели. Отсюда – любое действие как таковое может быть охарактеризовано как несвободное.

И: А если не думать о гласных границах, а подумать внутренних, у тебя есть такие?

Р: Хм, не поняла.

И: Есть правила, заданные игрой. а есть правила, которые ты сама себя задала?

Р: Про границы – это, например, не проигрывать? Иначе лишу себя ужина? (улыбается)

И: Например, кто-то никогда не играет на деньги. Кто-то против недобрых

игр.

Р: У меня чётких правил и ограничений нет, но ты натолкнула меня на мысль, что я, например, ни за что не пойду на игру-соревнование: бой собак или петухов, мне не нравится, когда явная агрессия по отношению к членам противоположной команды и неуважение болельщиков противников. Мне не нравится, когда поддержка болельщиков разных команд переходит в перебранку и драки, когда игра основана на животных инстинктах, пробуждает их. В таком случае, я за более интеллектуальные игры.

И: Можешь разделить качества игр на хорошие и плохие?

Р: Хорошее – возможность приобретать новые знания, учиться новым навыкам. Плохое – жульничество, нарушение правил.

И: А на других людей какое влияние игр видишь чаще всего?

Р: Они могут учиться на своих ошибках, приобретать новые знания (эрудиция) и навыки, учиться проигрывать, коммуникативные навыки развиваются

И: Если говорить о влиянии на тебя и твоё окружение?

Р: Много о чём, можно сказать. Компьютерные игры, например, могут делать человека замкнутым на своем внутреннем мире, или компьютерные сообщества – клуб по интересам, формируется определённый угол зрения на мир. В игре крокодил я учусь артистическим навыкам. В коммуникативных играх – коммуникациям. В бизнес-играх – тренируюсь вести себя определённым образом в конкретных бизнес-ситуациях.

И: Чему ещё игры научили тебя, чем помогают в реальной жизни, вне игры как таковой?

Р: Игры в реальной жизни...игры на эрудицию расширяют знания, могут блеснуть знаниями при удобном случае. Если раскрепостится, играя в крокодила, можно попробовать развить театральные навыки, хотя не уверена, что если ты не знаешь, как показать то или иное слово, станешь артистичнее.

И: А что-то из игр переносишь в реальность?

Р: Только знания если. Поведенческие или разговорные элементы не

использую. Я еще подумала, что по ТВ смотрим разные игры. «Что? где? когда?» / «КВН» / «Танцы». Это же игра? И тоже характеризует человека, что он предпочитает смотреть по ТВ.

И: Можешь дать общую характеристику играющему человеку?

Р: Смотри в какие игры он играет. Думаю, за свою жизнь все мы играем в игры. Нельзя так сходу сказать... Приходит только на ум такая классификация: интеллектуальные игры – значит, более образованные, эрудированные люди; и чисто развлекательные игры – но это не значит, что их предпочитают менее образованные, просто больше извилины мозга отдыхают.

И: Ты можешь согласиться с тем, что игра - это детская забава? И если её убрать из жизни взрослого, то ничего не случится?

Р: А что если вся наша жизнь - игра? социальная роль - чем не игра? Мы не хотим, чтобы люди видели наши настоящие чувства и эмоции, разве мы не играем, чтобы их скрыть? Или это уже меня на философию потянуло? ... Я просто считаю, что нет, без игры даже не представить нашу жизнь, просто воспринимаю я игру не как исключительно праздное времяпрепровождение. Хотя и расслабляться же надо.

И: Тогда, что для тебя значит игра?

Р: Игра – это и возможность приятно провести время, абстрагироваться на время от бытовых проблем, забот. Это возможность посмотреть на людей с их другой стороны, их таланты, навыки, способности. Как человек ведёт себя, многое говорит о его характере, как воспринимает процесс игры (обижается ли, нервничает при поражении, ругается, если что-то не получается, замыкается, или, наоборот, раскрепощён и весел, несмотря на любые трудности, или ему всё время везёт, хорошо получается и т.д.). Это для меня и испытание, показать всем, что я что-то не могу, зажимаюсь, боюсь игр на демонстрацию своих актерских данных и эрудиции

И: Что для тебя в ней важно?

Р: Я люблю следовать чётким правилам, понимать, какие инструкции, чтобы

все были в равных условиях, никто не жульничал. И не обижаться поражениям, это всего лишь игра. Мне не нравится, когда играющие при поражении звереют, начинают вести себя агрессивно, это же всего лишь игра

И: И напоследок: существует такая научная типология. Ты с ней согласна?

Р: Думаю, типология не то, чтобы устарела, она применима, но может быть дополнена.

И: Спасибо тебе большое за интересную беседу.

Приложение 5. Экспертное интервью

Ж, 23. Более двух лет работает в игровом центре для детей и подростков, социолог по образованию.

И: Играешь ли ты сама и во что?

Р: Да. Во что? В SIMS, до сих пор играю.

И: Почему именно в них?

Р: Во-первых, там ты можешь рассмотреть все варианты жизни, сценарии различные, выбрать какой-нибудь, получить любую специальность, построить дом мечты.

И: А в чем для тебя ценность игры?

Р: Дети благодаря ей учатся жизни, получают навыки, которые пригодятся во взрослой жизни. Поэтому важно, чтобы они играли в то, что их развивает и положительно на них влияет, а родители контролировали этот процесс.

И: А ценность для взрослого человека?

Р: Взрослым главное не переусердствовать. Многие игры полезны – логические, например. Даже в тот же SIMS я играю на английском языке, я сейчас, в реальной жизни не имею возможности практиковаться, а игра помогает не забывать его, поддерживать бытовой хотя бы уровень. А еще игра помогает отвлечься от рутины. У многих людей рутинная работа, а тут в игре другая реальность, но повторяюсь - главное не впасть в зависимость и стараться играть в то, что приносит пользу.

И: Ты работаешь в крутом проекте, ценном. Не жалела, что такого не было в твоём детстве?

Р: Жалею, и очень, мне уже было двадцать лет, когда я пришла туда устраиваться. И я была в таком восторге, если бы я была маленькой – я бы туда каждый день ходила.

И: Игра часто считается детской забавой. Ты согласна?

Р: Нет, у нас, например, 23 февраля был папин день, и папы, они тоже участвовали во всем. Их было очень много, и им было очень интересно, у нас

очень часто родители, когда всё это видят, сами хотят играть.

И: А была бы польза от такого парка для взрослых?

Р: Мне кажется, что в таком парке посетителей будет меньше, а это не выгодно с экономической точки зрения, но можно его создать. Нужно только помнить, что для взрослых важно техническое оснащение. Детям же хватает получить бумажку и сделать из неё самолетик, после чего они довольны. Но если технологично всё сделать, дать взрослым возможность прожить вторую жизнь, попробовать себя в чём-то новом – это клёво.

И: Можешь назвать причины включения людей (и себя) в игровые процессы?

Р: Самая частая причина: это кто-то уходит от реальности. Таких людей не устраивает как они живут, и им легче в игре. Вот стандартный думаю пример: человек-дрыщ и хлюпик в жизни, но он покупает себе обмундирование, становится в игре крутым боксером или кем-нибудь ещё и повышает себе самооценку. А бывает людям вот тяжело знакомиться, и они заходят в онлайн-игры, там могут общаться, заводить новые знакомства, там им спокойнее.

И: Но это ведь обманчивое ощущение «поднятия самооценки»...

Р: Да, конечно, но ему так легче.

И: Почему ты выбрала именно эту работу?

Р: Я сама не считаю себя взрослой и серьезной. Я пыталась много куда устроиться, но мне было везде было скучно и рутинно, и смысла я не видела в том, что делаю. Понимаешь: результат был, а практической пользы не было никакой от того, что я делаю. С начала я была мастером, когда пришла на эту работу, я непосредственно общалась с детьми, и когда видна их радость, они улыбаются, когда приходят, вспоминают меня, подходят и говорят: вот вы нас учили, спасибо вам. Это так приятно.

И: Игровой элемент в повседневную жизнь. Вносишь?

Р: Надо подумать. Ещё давно скачала песни из SIMS, интегрированные же они на вымышленный язык - до сих пор слушаю. И, кстати, до сих пор нравятся. И сочетание интерьеров во время ремонта смотрела именно через

эту игру.

И: А вот дети, они как перенимают что-то у других в процессе игры?

Р: Они же обезьянки, если в группе. Все повторяют всё.

И: А игра как влияет на них?

Р: Они становятся самостоятельными. На стройке учатся класть паркет, и даже я научилась это делать, разными видами причем: ёлочкой и прочими. Они знают после посещения, например, правила безопасности при пожаре. Они ездят на машине, тушат пожар – но это уже развлекательная часть. Им весело, они запоминают, это такая система совмещения двух элементов. Им платят зарплату, и они узнают цену заработанным деньгам. Теперь они понимают, что за один день – много не заработаешь, ни на что не хватит, и надо приходиться еще работать. Узнают, что можно копить, не стоит разбрасываться деньгами. Что надо поливать растения, ухаживать за ними, как можно собирать букеты, учатся танцевать, планеты изучают. Всё, что можно себе представить. Но всё равно - дети сейчас стали очень продвинутые, и это не очень хорошо. Лучше бы гуляли. Мы даже проводили опрос, что дети делать летом будут. И многие родители отвечали, что их не оторвать от компьютера

И: может от этого тоже польза есть?

Р: Они там стреляют и в Смешариков играют. Иногда дерутся мальчишки, лучше бы на настоящую тренировку пошли. Это всё происходит, потому что родители ничем не занимаются, не контролируют. Или иногда не имеют возможности. Это хорошо, когда можно так привести, как к нам, и развлечь и научить чему-то, одновременно.

И: А ты сама участвовала в тренингах в игровой форме?

Р: Когда мы устраивались на работу – мы проходили кучу тренингов по безопасности, конфликтологии, оказанию первой помощи, чтобы научить – ты должен сам проводить все по сценарию и инструкциям. И когда ты двадцати детям расскажешь, как класть паркет – сам научишься. Я выкройки научилась делать!

И: А ты видишь у детей и подростков принципы объединения?

Р: Обычно по полу, по знакомству, если компания приходит вместе, по родству, если кто с братьями и сёстрами приходит.

И: А исключают они кого-то?

Р: Хм. Было вроде один раз, но опять же бывает неровное количество детей, их пришло трое, они все знакомы и один кто-то лишний, они хотят быть отдельно.

И: А твои личные принципы схожи?

Р: Смотря какая игра. Если команда против команды, я посмотрю – сведущ ли человек, полезен ли он для победы. Но я обычно не исключаю никого – хочет со мной, и хочет, пусть играет, не жалко.

И: А твоя группа - сохраняется вне игры и в игре.

Р: Если на квест с подружкой сходить – то нет, и вести себя можем по-разному, если интеллектуальная игра с коллегами – то да.

И: Что в игре тебе видится хорошим и полезным, а что плохим.

Р: Игра может приносить какие-то знания тебе, полезные. Компьютерные игры – в принципе влияют плохо, становишься менее внимательным и забывчивым, я на себе заметила. А так игры обычно веселые, приносят положительные эмоции. Позволяют узнать других игроков получше.

И: То есть влияет игра в две стороны. Есть интересные примеры влияния.

Р: Знаю только про плохие случаи. Когда играли люди в ужасные игры и потом то же делают в реальности.

И: А на тебя игры повлияли только в хорошем плане?

Р: Повлияли в плане знаний - да

И: Пойдем дальше. Свободная ли деятельность игра. Или же правила устраняют свободу?

Р: Человек по крайней мере свободен в выборе игры. Если он хочет больше свободы – играет в SIMS. Если хочет бороться с кем-то, то играет в GTA. Иногда индивиду просто не нужно слишком много свободы, у всех же есть цель, почему они приходят в какую-то игру. Он убил персонажа, успокоился,

и ему не нужно выходить за рамки игры, куда-то еще, чтобы сделать что-то плохое.

И: А сценарий удобен тогда для тех, у кого плохи дела с коммуникативными навыками?

Р: Дело думаю не столько в коммуникации, сколько в способности принятия различных решений и умении брать на себя инициативу и нести ответственность. Сценарий это делает за тебя. Если у человека развита фантазия – он будет строить и создавать через игру что-то интересное сам.

И: Есть ли какие-то границы, которых ты придерживаешься в игре?

Р: Я, например, вообще не люблю игры, где есть насилие. Еще правило не сидеть за играми долго, хотя обычно и не получается – я начинаю хотеть спать. В SIMS вообще меньше двух часов и не посидишь, пока там все загрузишь и сделаешь. И еще, правило - не скачивать много лишнего, а то игру можно потерять, все полетит.

И: А на работе - у вас же много правил. Ты что-то от себя привносишь?

Р: Ничего важного. Только устанавливала правила не мусорить и не пачкать окна. Я за это даже штрафовала.

И: Дети легко следуют правилам?

Р: Да, но также быстро их забывают. И все воспринимают меня как взрослого, но все равно иногда спустя рукава все делают, слушают, но как-то неохотно воспринимают сказанное.

И: Ты можешь как-то разделить людей, которые играют?

Р: Взрослых нет, я вижу мало людей, которые играют. В моем окружении никто об играх даже не упоминает, а вот дети часто упоминают игры, и играют тоже.

И: Часто ли приходят постоянные посетители?

Р: Да! Они иногда так часто ходят, я удивляюсь. Мне хватает раза пройтись, всё понять и оценить, а они ходят, некоторые каждый день, прямо как на работу. И в одной и той же профессии остаются 10 раз. Родители им абонементы покупают. А в отдельных профессиях даже можно построить

карьеру, дойти до полковника к примеру. Некоторых не утащить потом, приходят на 10 часов. В таких случаях мам жалко, сидят на скамейках и всё, а папы на траве лежат с ноутбуками. Один спал помню.

И: Интересно. Что для тебя значит игра?

Р: Надо подумать. Так вся наша жизнь - игра. И это вполне разумно. Нельзя же быть все время серьезным. Всегда хорошо вносить игровой элемент в жизнь, не обязательно компьютерный, чтоб веселей было жить.

И: Спасибо большое за интервью, было очень познавательно!