МІНІСТЕРСТВО ВНУТРІШНІХ СПРАВ УКРАЇНИ

ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ВНУТРІШНІХ СПРАВ

Кафедра соціології та психології

Факультет № 6

ТЕКСТ ЛЕКЦІЇ

з навчальної дисципліни **«Психологія гри»** вибіркових компонент освітньої програми першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

053 Психологія (практична психологія)
(для денної та заочної форми навчання)

за темою: «Використання ігрових технологій в сучасному соціумі»

Харків 2020

ЗАТВЕРДЖЕНО
Науково-методичною радою
Харківського національного
університету внутрішніх справ
Протокол від 23.09.2020 р. № 9

СХВАЛЕНО
Вченою радою факультету № 6
Протокол від 16.09.2020 р. № 6

ПОГОДЖЕНО
Секцією Науково-методичної ради
ХНУВС з гуманітарних та соціально-
економічних дисциплін
Протокол від 18.09.2020 р. № 5

Розглянуто на засіданні кафедри соціології та психології (протокол від 07.09.2020 р. №9)

Розробники:
1. Доцент кафедри соціології та психології, кандидат психологічних наук, доцент Твердохвалова Ю.Л.

Рецензенти:

1. Доцент кафедри психології факультету № 7 Національного аерокосмічного університету ім. М.Є. Жуковського «Харківський авіаційний інститут», кандидат психологічних наук, доцент Старовойт Т.П.

2. Доцент кафедри соціології та психології факультету № 6 Харківського національного університету внутрішніх справ, кандидат психологічних наук, доцент Чіпіга Л.П.

План лекції

1. Гра в суспільстві
2. Гра, як феномен соціального буття

Рекомендована література

Основна:

1. Айламазьян А.М. Актуальные методы воспитания и обучения: деловая игра.- МГУ.- 1989 - 148 с.
2. Ананьева Е.Г., Алексеев В.Е., Губенков С.Ю. и др. Методические рекомендации по организации учебно-технических и деловых игр. - М.- 1991- 87 с.
3. Вачугов Д.Д., Кислякова Н.А. Практикум по менеджменту: деловые игры: Учебное пособие. - М.: Высшая школа.- 1998 - 176 с.
4. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М.- 1978. - 234 с.
5. Ронгинский М.Ю. Игровые элементы активного обучения: социально-психологический тренинг.- М.: Знание.- 1991- 200 с.

Додаткова:

6. Атаманова Р.И. Деловая игра // Ж-л: «Кадровая служба и управление персоналом предприятия». - №7. - 2000 год.
7. Богомолова Н. Н. Ситуационно-ролевая игра как активный метод социальнопсихологической подготовки // Теоретические и методологические проблемы социальной психологии. - М.: МГУ. - 1997- 201 с.
8. Бутов А.А. Психологический тренинг руководителя. Практическое руководство по проведению групповых занятий. - Л.: ММТ - Интернейшнл. - 1990 - 186 с.
9. Вербитский А.А., Борисова Н.В. Методические рекомендации по проведению деловых игр.- М.- 1990 - 80 с.
10. Власова Н. Ю. И проснёшься боссом. Справочник по психологии управления. - Новосибирск.- 1994 - 346 с.
11. Дейян А. Реклама.- М.: «Прогресс», «Универс». - 1993.- 176 с.
12. Емельянов Ю.Н. Активное социально-психологическое обучение.- Л.: ЛГУ.- 1985- 256 с.
13. Ефимов В.М., Комаров В.Ф. Введение в управленческие имитационные игры. - М.- 1980 - 235 с.

Текст лекції

Вступ.

. Ігрова складова соціокультурної життєдіяльності людини є предметом міждисциплінарного дискурсу, в якому вагоме місце займають соціо-філософські дослідження критеріїв гри, її універсальних смислів й значення в практиках адаптації та соціалізації індивідів. Сама гра у соціумі

розкривається як вагомий елемент розвитку особи, показник її соціального та культуротворчого потенціалів. В статті ми будемо оперувати поняттям «гри» як певного виду соціальної діяльності, що має як характерні риси соціальної діяльності, так і власні особливі ознаки: певні структуровані правила, спрямованість на осягнення оточуючої реальності та адаптацію до неї, добровільність й свободу при вияві дій та творенні нових форм соціальної діяльності. Контексти гри відзначаються також відсутністю тиску практичної необхідності й тотожністю результату і процесу, зокрема в отриманні задоволення.

Питання 1. Гра в суспільстві

В суспільстві гра виявляє себе як: можливість отримати новий додатковий досвід в осягненні властивостей соціокультурної реальності, процес подвоєння суб'єктивного буття, аспект продукування й удосконалення вмінь та навиків власних типів поведінки й інтеракцій, засіб закріплення структур і схем соціального порядку в індивідуальній свідомості представників конкретних спільнот. Функції, які виконує гра (пізнавальна, виховна, соцілізаційна, компенсаторна, творча та інші) у соціокультурному просторі, дозволяють їй реалізувати свій потенціал на емпіричному, адаптаційному та креативному рівнях. Гра в суспільстві вільна від трансформації цілепокладання та локалізована у просторі й часі. Отже, сенс і значення гри визначається специфікою існування конкретно-історичного суспільства та пануючих у ньому форм культури (методів здійснення влади, комунікаційних технологій, економічної діяльності й т. ін.) Взаємозалежність різних проявів соціального впливає на те, що гра розширює можливості суб'єкта у його соціалізації та інтеграції, проте, вона і посилює відособленість між індивідами. Гра, як і інші феномени буття людини (ідентичність, праця, любов й т. ін.) має соціальний та індивідуальний контексти. Соціальне у грі, спираючись на універсальну потребу індивіда у самоактуалізації, самопрезентації та комунікації, постає складовою частиною процесу соціалізації й виявляється через подолання протиріч між суб'єктом та складністю соціальної системи в період адаптації до останньої. Індивідуальний рівень ігровий контекст набуває у досвіді індивідів в процесі програвання ними життєвих ситуацій через їх суб'єктивно-емоційну інтерпретацію, яка формується під час розгортання гри й може вплинути на подальші способи сприйняття ними власної інтерактивності.

Питання 2. Гра, як феномен соціального буття

Моделі соціальної діяльності в житті сучасних представників соціуму доповнюють одна одну, вступають у суперечність, утворюють певну єдність, як сукупність усіх дійсних і можливих варіантів досвіду їх спільного існування. Однією із таких ментальних моделей соціального світу індивіда є ігрова діяльність, яка постає одним із головних проявів інтерактивності суб'єктів й знаходиться у складній взаємодії з іншими видами соціальних дій. Спробуємо простір можливих виборів чи реальних варіантів соціального розглянути з позиції ігрових практик, які виконують потрібні суспільству функції. Зміст ігрових практик набуває наразі нових інтерпретацій у

сучасному соціокультурному вимірі. Першочергово гра розглядається нами як елемент творчого пошуку, який допомагає звільнити свідомість від суспільних штампів й комплексів, а також, як спонтанний самовираз індивіда у повсякденні й можливість вийти за межі одноманітності. Ігрові практики допомагають особі отримати унікальний досвід перебування у чарівному просторі на межі дійсності та уяви, реальності й можливості. Межа між грою й іншими феноменами соціального буття пролягає у внутрішньому світові людей, у їх суб'єктивних намірах відносити певні дії і смисли до контексту гри, чи, навпаки, заперечувати факт гри, як такий. Так, Л. Ретюнських, підкреслює, що гра в суспільстві розгортається першочергово у суб'єктивному просторі особистого вибору індивіда [3, с. 62].

Відтак, наявність власне ознак суб'єктивності у грі дає підстави дослідникам заперечувати її тотальність. Гра, що виявляється в суспільстві через ролі, правила, стратегії, цінності, мову, розкриває також усвідомлення особою свого потенціалу свободи. Отримавши досвід свободи в умовному та вигаданому світі, індивід буде шукати можливості розширити межі свободи й на реальне життя. Позитивним і перспективним аспектом гри в соціумі є також не тільки розвиток творчих здібностей індивідів та розкриття внутрішнього та зовнішнього простору свободи, а й подолання страху. До вільної самореалізації та самоздійснення особу не може привести ні відсутність свободи, ні страх, який, у переважній більшості, є основою світовідчуття невідповідності стандартам і критеріям суспільства, чи помилковості дій та рішень. А гра, як і творчість, допомагає звільнитись від програм страху й негативних та руйнівних детермінант повсякденності.

Проблемними аспектами гри є навність удавання, яке переходить за межі гри, заповнюючи собою взаємостосунки й зв'язки у спільнотах. Чим більше соціальних механізмів та структур, того чи іншого соціокультурного осередку, використовують в основі своєї діяльності смисли удавання, тим рівень тотальної граїзації, безмежності соціальної гри підвищується. Зокрема, ставлення до моралі з позиції гри, поширює в суспільстві атмосферу вседозволеності, яка приховує в собі подальшу загрозу й непередбачені ризики відносно існування системи норм та цінностей, які регулюють перш за все світосприйняття людей й світ їх намірів і мотивацій, а вже потім поведінку. Така позиція є негативною для феноменів соціального буття людини, які не допускають гру й протиставляють себе їй. «Тотальна гра загрожує самому існуванню людства, його стабільності, тому важливо пам'ятати народну мудрість «Грай, та не загравайся», яка найбільш справедливо відображає співвідношення гри та суб'єктивного вибору гравця» [3, с. 69].

Зазначимо, що, наявність необхідних часових умов, правил, формальних подібностей до характеристик гри, не перетворює елементи соціальної життєдіяльності людей на гру без оцінки цієї ситуації тими, кого це стосується. Мова йде про те, що тільки сама особа може оцінити будь-яку свою дію як гру, чи, як її повну відсутність у даному випадку, не звертаючи при цьому увагу на присутність чи відсутність властивостей гри. Слід також

додати, що співвідношення «грасерйозне» в усі часи було нестійким. Гра може легко перейти у серйозне, а серйозне перейти у гру, і це такий стан існування людини, що тісно перетинається з різноманітними способами комунікації та іншими видами людської присутності у соціумі. Перенесення поділу на гру та серйозне, тобто власно вже не гру, у світ суспільного буття дозволяє не обмежуватись формальними ознаками гри чи іншого виду людської діяльності при визначенні що є чим. Якщо подивитись на сучасні форми комунікації, не важко помітити, що гра стає категорією, яка визначає існування людини, й постає принципом здійснення соціальних практик, пояснюючи саму основу суспільного повсякдення. Так і у суспільстві, особи обирають собі ролі (або їм владно допомагають це зробити), витрачаючи весь свій життєвий час і потенціал на гру за чужими, нав'язаними правилами. Питання про те, чи є гра основою сучасного суспільного життя, не залежить від того граємо ми постійно, чи тільки іноді. Домінуючим феноменам зовсім не обов'язково виявлятись в усіх випадках. Це не є необхідністю. Так, наприклад те, що визначає людину як істоту тимчасову в своїй основі, не означає, що події із цим пов'язані мають відбуватись у кожний момент її життя. Такі феномени соціокультурного буття людини як гра, захоплюють її в цілому. Чисто емпіричне дослідження особи та способів її присутності у світі виявляє багаточисленні прояви відкритої та замаскованої гри у різних сферах соціальної реальності, виявляючи дуже цікаві зразки ігрової поведінки у простих та складних формах, на всіх ступенях культури й у всіх вікових категоріях. Зокрема, у дорослих ігри доволі різноманітні, оскільки переносяться у сферу раціонального й залежать від соціальних статусів та ролей, й як вже зазначалось, обумовлені та опосередковані ставленням гравця. Наприклад, те, що в суспільстві прийнято називати «корупцією», є тільки новою формою соціальної реальності економічних відносин, а відтак гри, яка впорядкована у певному сенсі й зрозуміла тим, хто занурений у даний вид повсякденності. Кожний з сучасних представників соціуму має уяву про гру залежно від власного бачення реальності, інформації про форми ігрової поведінки близьких і суспільні ігри. Ролі у грі можна легко міняти, на ті, що приносять радість душі, не граючи за правилами, які не подобаються. Через цей критерій можуть бути оцінені ролі, як справжні та важливі для конкретно взятої особи, проте, індивіди часто знаходяться під тиском власних самообмежуючих програм й майстерно переконують самі себе, що вибір варіантів розвитку подій не настільки великий. У випадку перенесення певних властивостей гри в довільній формі, практично на всі рівні соціальної реальності, слід говорити про формування такого нового соціального явища як граїзація, яке пов'язано із грою, проте власне останньою вже не є. Під іграїзацією, розуміється впровадження принципів гри в різні сфери життєдіяльності, прагматичні життєві стратегії, що дозволяє індивідам досить ефективно виконувати основні соціальні ролі та адаптовуватись до соціальних змін [2, с. 271].

Граїзація, таким чином, на відміну від гри постає новою формою раціональної поведінки індивідів у сучасному соціумі інституційних ризиків,

кризи й невизначеності подальшого соціального поступу, фактором конструювання і підтримки соціальної реальності, яка, в свою чергу, формує специфічний поведінковий стиль індивідів. Оскільки в соціальній системі все взаємопов'язано, то поява своєрідних поведінкових реакцій на дійсність приводить і до виникнення нових соціальних типів індивідів. Безсумнівно, що гра й граїзація представляють різні явища соціальної дійсності, проте, у них є багато спільних рис й саме ментальний суб'єктивний світ гри сформував підстави для появи феномену імітації ігрового контенту в ситуаціях, які до власне гри (зокрема, у розумінні її Й. Гейзінґою), не мають відношення. Граїзація, як і гра у соціумі представляє спосіб інтерпретації реальності, який ґрунтується на взаємозв'язку та взаємопроникненні ігрової діяльності і культури. Разом з тим, граїзація принципово відмінна від гри, тому, що це є діяльність прагматична, яка спрямована на отримання вигоди. Якщо правила гри безперечні і обов'язкові, не підлягають ніякому сумніву, то граїзація не знає чітких правил, навпаки, вона їх коригує, що передбачає постійне творення нових моделей поведінки. «Ігрове співтовариство володіє, взагалі кажучи, схильністю зберігати свій постійний склад і після того, як гра вже скінчилася», відповідно, гра доступна в повній мірі «лише обраним» [4, с. 28], граїзація ж практично охоплює всі верстви суспільства й, будучи породженням сучасних глобалізаційних процесів, поширюється на всі сфери життєдіяльності. Отже, граїзація стає універсальним феноменом в умовах, коли різні сфери соціальної реальності і, відповідно, їх цінності, втратили необхідний для суспільства, як єдиної системи, взаємозв'язок. При таких обставинах, граїзація виступає як фактор, що зв'язує раніше розрізнені фрагменти соціального середовища. Так, праця та ігрові практики починають тісно переплітатись, а сфера обслуговування і гра підчас складають єдине ціле, так зване «суспільство вистави» (Г. Дебор). Підтримка життєвих функцій, зазначає Г. Дебор, обгрунтовуючи свою концепцію «суспільства вистави», яка була заснована на традиціях, раціональності, наразі поєднується з потребою до духу пристрасті, шансу, щасливого випадку. Значною частиною споживча вартість в сучасному соціумі постає ігровою вартістю, а саме, здатністю речі задовольняти потребу у пристрасті або щасливому випадку [1, с. 25].

Проте, підкреслимо, що у всіх цих і подібних ситуаціях, інтеграція фрагментів гри у соціальне середовище не відбувається в рамках загального односпрямованого процесу. Можна виділити лише тенденції до поширення ігрових практик (граїзації), які дозволяють індивідам досить ефективно виконувати основні соціальні ролі й адаптовуватись до змінних умов існування, віднаходячи певну рівновагу. Позитивним аспектом граїзації є те, що через формування нових підходів до інтерпретації раціонального у підприємництві, політиці, культурі і навіть особистому житті, вона допомагає протистояти тиску хаосу, стаючи таким фактором соціального порядку. Граїзація сприяє тому, що вона впорядковує невизначеності, зрозуміло, до певної міри – «помірної надії», «неясних» уявлень про соціальні і культурні аспекти життєдіяльності. Отже, граїзації піддаються всі сторони життя:

робота, сімейні відносини, розподіл соціальних ролей і статусних позицій, політика, мистецтво й т. ін. Умовність, наявність правил, подвоєння реальності, що є суттєвими властивостями гри, може бути також притаманна й іншим явищам, проте, гра у цих випадках може і не перейти межі граїзації. Тобто, гра має властивість також бути присутньою поелементно в інших сферах соціальної діяльності людей, стаючи контекстом де розгортаються реальності. Наприклад, ігрові елементи в процесі навчання, тренінгів, не перетворюючи ці види інтерактивності індивідів у гру, допомагають їх успішному проведенню. Крім тотальності граїзації, негативним впливом ігрових практик на сферу соціальної активності індивідів є також те, що гра може поневолити людину й перетворитись в ігрову залежність. Однак у цьому випадку, як і в попередньому (явищі граїзації), гра перестає бути грою, оскільки позбавляється своєї найважливішої характеристики, зокрема, можливості припинити існування у подвійній реальності в будь-який момент за власним бажанням. Висновок. Таким чином, пройшовши довгий шлях в історії соціо-філософського дискурсу, феномен г гри поступово із суто естетичної категорії перетворюється на ментальну модель суб'єктивного Наукові праці. Соціологія 25 соціального світу індивіда, постаючи одним із головних проявів інтерактивності суб'єктів, який знаходиться у складній взаємодії з іншими видами соціальних дій сьогодення. Інформаційне постіндустріальне суспільство кінця XX – поч. XXI ст. з його глобальною комп'ютеризацією надало грі нові контексти, в яких утопії й антиутопії соціальності отримали можливість свого втілення в життя. Реальність гри стає повсякденною реальністю. Нові ігрові практики, що ввійшли в життя індивіда в процесі віртуалізації із пропагуванням тотальної імітації та граїзації, формують новий тип соціального суб'єкта і лежать наразі в основі самого соціального. Невпинний розвиток інформаційних технологій, поширення соціальної віртуальної реальності, яка актуалізує й конструює себе в процесі комунікації за принципами гри, сприяють подальшій віртуалізації й граїзації соціального. Поширення ігрових відносин на різні сфери соціуму й прагнення до повної граїзації життя є та крайність, яка є руйнівною як для психічного здоров'я індивідів, так і для стабільності суспільства. Гру не можливо замінити іншими формами соціальної діяльності, але гра, що замінила собою всі інші правила й відносини, по-перше, перестає бути грою, а по-друге, спотворює і дисгармонує сучасні соціальні практики. Протистояти цьому може лише мораль, здійснення якої відбувається у реальності суб'єктивного вибору індивіда. Тому вагомим для сьогодення є проблема підвищення питань моралі в просторі нашого співбуття й постійне виховання почуття відповідальності за свої дії у представників соціуму, в першу чергу. Всі, хто грає, знають, що це для них тільки роль, а не справжнє серйозне життя, проте, з іншого боку, нібито це все «насправді». З однієї сторони, гравець аж ніяк не є прив'язаний до цієї ігрової ситуації й може покинути її у будь-який зручний для нього час, однак є й інша сторона – це стає постійним супроводженням, способом спілкування у соціумі, що урізноманітнює, прикрашає, доповнює й поступово стає вкрай

необхідним. Таким чином, гра перетворюючись на реальність, стає відчутною кожному. Утім, існує думка сучасних дослідників даного феномену, що світ який перетворюється на суцільну гру, не може сприяти гармонійному розвитку людей й є, відтак, деконструктивним. Незважаючи на негативне ставлення до елементів граїзації у суспільстві, зокрема в політиці, гра продовжує безперешкодно ставати домінантною в усіх сферах буття, замінюючи собою всі інші принципи відношення до життєвих ситуацій. Зупинити ці процеси може лише розвиток моралі, про що вже зазначалось вище, яка дає підстави використовувати суто гру у її прямому призначенні, як конструктивно-позитивний спосіб зміни соціальних реалій, спосіб виходу у світ творчості і свободи (як гру варіантів розвитку).