

– задачи, поставленные перед спецподразделением, диаметрально противоположны сформировавшимся представлениям о предназначении спецподразделения и способах действия;

– требования к сотрудникам вступают в противоречия с принятыми в культурной среде спецподразделения нормами, стандартами оценки «правильного» поведения;

– происходит внедрение обычаев, обрядов, ритуалов, чье символическое содержание является чужеродным сложившемуся в субкультуре символическому пространству.

Выявление ценностно-смыслового содержания субкультуры спецподразделений способствует пониманию механизмов функционирования данных коллективов. Учитывая, что спецподразделения являются структурными элементами различного рода государственных силовых структур, обнаруженные характеристики субкультуры и обуславливающие их факторы можно экстраполировать на более широкие военно-профессиональные коллективы.

Изучение субкультуры спецподразделений силовых структур, знание норм, традиций, обычаев поможет будущим офицерам более грамотно осуществлять руководство вверенным служебным коллективом, избежать конфликтов при постановке задач, противоречащих ценностям спецподразделения, позволит быстрее адаптироваться к условиям службы и требованиям коллектива. Также следует отметить, что знание механизмов функционирования субкультуры спецподразделений позволит с высокой долей вероятности прогнозировать, какими будут приоритеты данных коллективов в ходе дальнейшего реформирования силовых структур России.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. **Абрамов Р. Н.** Профессиональный комплекс в социальной структуре общества (по Парсонсу) // Социс. – 2005. – № 1. – С. 54–63.
2. **Дерюгин Ю. Н.** Армия России: взгляд в XXI век // Социс. – 1995. – № 6. – С. 82–87.
3. **Певень Л. В.** Социология на службе социальной защиты воинов // Социс. – 1993. – № 12. – С. 103–108.
4. **Соловьёв С. С.** Трансформация ценностей военной службы // Социс. – 1996. – № 9. – С. 17–25.
5. **Николаев В. А.** Справочник сотрудника ОМОН (нормативные акты, комментарии, рекомендации). – М. : Звезда, 2000. – 545 с.
6. **Михель Д.** Мужчины, мальчики и поле боя // Гендерные исследования. – 2002. – № 6. – С. 133–149.

УДК 791.6 + 13 + 316.6 + 37.0

#### ИГРА КАК ФАКТОР СОЦИАЛИЗАЦИИ ЧЕЛОВЕКА

**В. П. Курбатов** (Кемерово)

*В статье рассматривается игра как способ изменения культурного состояния субъекта дидактики. Приводятся характеристика игры, ее признаки и функции, а также деятельный характер игры. Определяет-*

ся особенность игры в процессе социализации, коммуникации и образования, обосновывается применение инновационных игр, организация которых строится на ряде специфических принципов. Предлагается классификация игровых моделей. Рассматривается способ изменения состояния ее участников в процессе игрового обучения.

**Ключевые слова:** игра, социализация, реальность, правила, состояние, изменение, субъект.

## GAME AS A FACTOR OF PERSON'S SOCIALIZATION

V. P. Kurbatov (Kemerovo)

*The article considers game as a condition of person's socialization. The characteristics of game, its special features and functions and also the active nature of game are described in the article. The author identifies the specificity of games in socialization, communication, education, justifies the application of innovative games whose organization is based on a number of specific principles. A classification of the game models is proposed. The article considers the method of changing the game participants' status during the game education.*

**Key words:** game, socialization, reality, rules, status, changing, subject.

Игра – уникальный феномен культуры. Й. Хейзинга утверждал, что понятие «человек играющий» выражает такую же существенную функцию, как понятие «человек созидающий», что анализ любой человеческой деятельности до самых пределов сознания человека свидетельствует, что это не более чем игра, что игра есть специфический фактор всего, что окружает людей в мире [3].

Игра универсальна. Игра есть художественная деятельность, присущая и взрослым и детям. *Признаки игры:* свободная (добровольная) деятельность субъектов, направленная на удовлетворение возникших потребностей или командно-организованная деятельность, направленная на достижение поставленной цели, удовлетворяющей всех участников. *Характеристики игры:* репрезентативность (закрытая формальная система, которая субъективно представляет альтернативную реальность), интерактивность, конфликт и безопасность (результат игры всегда менее суров, чем ситуация, которую игра моделирует). *Функции игры:* социализирующая, коммуникативная, гедонистическая, компенсаторная, познавательная, воспитательная, обучающая. Следовательно, можно сказать, что игры, как и образовательные учреждения, «призваны обеспечить образовательный процесс воспроизводства общественных отношений, идеологии и менталитета, которые определяют осмысленность исполнения деятельности и сохранения структур отношений коммуникации и производства» [1, с. 52].

---

**Курбатов Владимир Петрович** – кандидат культурологических наук Кемеровского государственного университета культуры и искусств, старший научный сотрудник НИИ прикладной культурологии.  
650029, г. Кемерово, ул. Ворошилова, д. 17.  
E-mail: kentavr.810@mail.ru

Сегодня, бесспорно, игра выступает как основа социализации, образования и обучения. Благодаря игре, выполняющей функции индивидуализации, социализации и аккультурации (одной из которых выступает функция образования), субъект стимулируется к активному, целенаправленному и деятельному процессу, связанному с приобретением новых знаний и умений. Особенно этому способствуют «игровые технологии, включающие группу методов организации образовательного процесса в форме различных игр: деловых, ролевых, имитационных, инновационных, организационно-деятельностных, игрового проектирования, игровых аукционов, игровых импровизаций и др. Игровые технологии предполагают реализацию определенных форм проведения занятий, в которых учебно-познавательная деятельность построена внутри воспроизводимого контекста профессиональной деятельности и моделирует основные черты контекста реальной деятельности» [2, с. 160]

Рассмотрим, как с помощью игры происходит изменения культурно-образовательного состояния субъекта (студента вуза), для этого необходимо рассмотреть понятие «игровая деятельность», сущность и законы игры.

*Игровая деятельность* есть особый вид деятельности, который отличается, прежде всего, *самонацеленностью и вовлечением наибольшего количества присутствующих в игровой процесс*. Практически все исследователи под игрой понимают некую совокупность целенаправленных, осмысленных и обязательно продуктивных действий, которые характеризуются определенными атрибутами и свойствами. То есть игра понимается через деятельность, которая в культурологическом анализе (Й. Хейзинга) трактуется как всеобщность культурного бытия человека [3], а в психологическом (Д. Б. Эльконина, Г. Гросса, Ф. Бойтендайк и др.) [11] – как поведение.

В процессе игровой деятельности происходит обучение действию посредством самого действия. Усвоение знаний осуществляется в контексте определенной деятельности, которая создает ситуацию необходимости знаний. Игра обеспечивает эмоциональное воздействие на обучаемых, активизирует резервные возможности личности. Она облегчает овладение знаниями, навыками и умениями, способствует их актуализации. Психологическое воздействие игры проявляется и в интеллектуальном росте обучаемых. Педагогически и психологически продуманное использование ее на занятии обеспечивает развитие потребности в мыслительной деятельности. А это ведет к интеллектуальной активности, умственной и познавательной самостоятельности и инициативности учащихся.

Игровые отношения складываются в процессе игровой деятельности. Специфика этих отношений, на первый взгляд, лежит на поверхности и не требует особого внимания, так как эти отношения могут быть описаны как отношения, регламентированные правилами игры. Однако эмоционально-интеллектуальные компоненты игры или ее игровое бытие требует глубокого и очень осторожного осмысления игровой коммуникации. Самым главным в игре является «заключение условности» ее существования и ее *эмоциональная наполненность*.

Таким образом, осуществление игры на коммуникативном уровне предполагает, что в игре встречаются два или более субъекта, где а) каждый

наделен определенными игровыми функциям, б) каждый принял на себя добровольное обязательство подчиняться правилам, в) каждому интересна предложенная игра, г) каждый испытывает желание принять в ней участие, д) каждый осознает ее ограниченность и условность.

Основной, на наш взгляд, деятельностью в игре является *познавательно-игровая деятельность* – это система, базирующаяся на правилах с неопределенным и измеряемым результатом, в которой разные исходы игры будут представлять разное значение для участников, игроки прилагают усилия для влияния на исход игры, игроки эмоционально связаны с результатом игры и в которой последствия игры для участников определяются путем переговоров или ввиду явной победы, если это спортивная игра. Отсюда структура познавательно-игровой деятельности может быть представлена следующим образом: *цель игры – предмет – средства – игровые приемы – процесс игры – результат*.

И следующий не менее значимый вид игровой деятельности – коммуникативный, который можно описать следующим образом: *оценка партнеров и противников в игре – анализ и выбор способов коммуникации – процесс коммуникации – результат коммуникации*.

Функция игры в ее высокоразвитых формах, о которых здесь идет речь, в подавляющем большинстве случаев может быть легко выведена из двух существенных аспектов, в которых она проявляется. Игра есть борьба за что-нибудь или же представление чего-нибудь. Обе эти функции без труда объединяются таким образом, что игра «представляет борьбу за что-то либо является состязанием в том, кто лучше других что-то представит» [3, с. 24]. Все важнейшие виды деятельности человечества переплетаются с игрой. В игре человек обретает счастье здесь и сейчас. Лишенная цели за своими пределами, она есть «дарящее блаженство настоящее» [4, с. 379].

*Игра обладает определенным набором изобразительно-выразительных средств, необходимых для ее существования и превращающих просто игру в театрализованную.* Отталкиваясь от театрализации игры, рассмотрим ее возможности и способности в образовании и обучении.

По словам Г. Г. Гадамера, игра выводит играющего за пределы его субъективности, указывая на бесконечно превосходящую его реальность. По его точному выражению, игра есть «творение, возведение в преобразованное бытие... здесь мы слышим голос истины, стоящей как бы над жизнью, освобожденной из забвения, неподвластной забвению» [5, с. 159]. А преобразованное бытие есть не что иное, как измененная реальность. И в этой измененной реальности человек может проиграть тысячи ролей и эту возможность ему может предоставить только игра. Театральное искусство постоянно прибегает к ролевому моделированию сюжетных ситуаций и созданию психологических портретов на основе специфических свойств игры. В основе любого спектакля лежит актерская игра – это факт, но и ролевая игра в жизни, точно так же, как и спектакль, меняет существующую реальность. Подтверждение этой мысли мы можем найти в литературных произведениях: у Г. Гессе (чтобы обрести себя, человеку нужно проиграть ту тысячу лиц, которая слита в нем одном) [7]; у Г. Уэллса (познать себя – значит посмотреть на себя изнутри как на другого,

проиграть себя себе и не заиграться) [8]; у М. Фриша (что случится, если человек возьмет на себя другую социальную роль?) [9].

Приведенные примеры показывают, что игра в определенном смысле может быть уподоблена жизни, так как она носит самодовлеющий характер, не имея цели за своими пределами, и в то же время игра изменяет жизнь. Игра – это деятельность, цель которой заключена в самом ее процессе. Рассмотрим виды игры.

*Деловая игра* – метод имитации принятия управленческих решений в различных производственных ситуациях в форме игры по заданным правилам группы людей или человека с компьютером в режиме интерактивного диалога. Деловые игры широко применяются в обучающих, хозяйственных и научно-исследовательских целях. Часто они используются в ситуациях, когда другие методы неприемлемы из-за трудностей экономического и организационного характера, когда реальное воздействие на объект может привести к негативным и неисправимым последствиям (в педагогике, экологии) и т. д.

В существующих многообразных определениях деловых игр также часто вычленяется именно ее проектно-моделирующая сущность. Так, Ю. С. Арутюнов считает, что деловую игру можно рассматривать как область деятельности и научно-технического знания, как имитационный эксперимент, как форму ролевого общения, как метод обучения, исследования и решения производственных задач [10, с. 85]. Привлекательность деловой игры как одного из способов обучения обуславливается следующими положениями: во-первых, в деловой игре взаимодействуют участники иногда прямо противоположных интересов. Во-вторых, любая игра предполагает довольно большой процент импровизации. Любое решение, принимаемое участником игры, основано на его собственной трактовке происходящего, предшествующем опыте и коррективах, вызванных действиями других участников. Поэтому данная игра обладает функциями самообучения и самоорганизации. В-третьих, воспроизводится не материально-техническая, а информационно-процедурная сторона процесса любой реальной управленческой деятельности. В-четвертых, цели, достигаемые в игре, подчас глубже и оригинальнее выработанных традиционными способами.

Следующие виды игр связаны с возникновением «определенной парадигмы коммуникативного аспекта образования, которая явно или неявно лежит в основе многих инноваций» [6, с. 193]. К их числу относят организационно-деятельностные и инновационные игры, которые имеют ряд общих черт: организация работы проводится в нескольких рабочих группах; выступления групп в дискуссиях со своими докладами; применение приемов распределения, проблематизации, целеполагания, самоопределения, рефлексии, схематизации, позиционного анализа – и различий: отсутствие в организационно-деятельностных играх смешанного характера игры; ориентация на всех участников и содействие раскрытию их способностей в ходе игры; использование реального языка; в свою очередь в инновационных играх не используются специальные процедуры (организация конфликта и т. п.); ориентация только на наиболее подготовленных

участников и возможность «отсева участников» игры; использование специального – искусственного языка для игрового общения.

По приведенным признакам и те, и другие игры выглядят практически одинаково. В них участники работают в командах, и взаимодействие команд происходит в форме дискуссий на пленарных заседаниях. Применяются практически одни и те же приемы организации мыследеятельности. Однако по ряду параметров эти виды игр существенно отличаются. Например, в организационно-деятельностных играх группы имеют однородный характер и, если проводится игра по оптимизации системы управления учреждениями культуры в регионе, то формируются группы, каждая из которых олицетворяет ту или иную позицию в реальной структуре управления культурой: преподавателей, управленцев областного, районного уровней, директоров учреждений, работников методических органов. Поскольку в группе собраны однородные «позиционеры», налаживание коммуникации между представителями разных позиций осуществляется в дискуссиях. Данные игры позволяют «переносить студентов в будущее», то есть моделировать их будущие профессии.

Особенность организационно-деятельностных игр проявляется также в том, что в качестве одного из главных средств используется прием организации продуктивного конфликта. На практике это приводит к разобщению людей, психологическим срывам участников, возникновению между ними реальных конфликтов. В инновационных играх делается все, чтобы не причинить ущерб участникам в какой бы то ни было форме.

Опыт показал, что организационно-деятельностные игры ориентированы в итоге не столько на решение конкретных проблем, сколько на развитие самих себя, а породившая их методология – на дальнейшее совершенствование средств организации мышления и деятельности. В организационно-деятельностных играх вся работа ведется на искусственном – методологическом – языке. Овладение им для участников на протяжении значительной части игры составляет главное содержание их деятельности, и порой это становится главным препятствием как к участию в игре, так и к получению продуктивных творческих результатов. В инновационных играх работа ведется на общепринятом профессиональном языке участников, что позволяет сконцентрировать их усилия на решении реальных проблем.

Как показал опыт, в социально-культурном проектировании наиболее эффективно применение инновационных игр. Это обусловлено следующим:

- 1) инновационная игра позволяет построить сценарий, устраивающий всех ее участников, что в итоге позволяет максимально приблизить результаты игры к воплощению в реальность;
- 2) игра открытого типа предполагает (и обеспечивает) коллективную творческую работу всех участников, их высокую отдачу и мотивированность на решение выдвинутых на игре проблем и задач;
- 3) в ходе предыгрового этапа проводится сбор эмпирического материала, его обобщение, осуществляется содержательный анализ проблем, что позволяет сделать игровую деятельность более динамичной и не позволяет играющим утратить к ней интерес;

4) инновационная игра дает три вида результатов: новое содержание, новую информацию (идеи, детализированные проекты, стратегические программы, которые были разработаны участниками), новую группу, сообщество (консолидированный коллектив участников-носителей новой информации, нового содержания, новых навыков работы и жизни), обновленного человека (как результат выявления стереотипов и работы с ними, выработки продуктивных профессиональных и личностных навыков и умений, нового обостренного осознания себя в мире, в труде, с людьми, с собой) [8, с. 85–86];

5) игра позволяет глубоко проработать управленческое решение, все-сторонне его обосновать, сопоставить с альтернативными подходами к проблеме, соизмерить с имеющимися ресурсами;

6) соревновательная и одновременно консолидирующая природа игры повышает качество разрабатываемых проектов;

7) в ходе игры разрабатывается специальная программа внедрения проекта, выявляются его возможные сторонники и противники, определяется стратегия и тактика взаимодействия между ними, что в итоге повышает реализуемость проекта, эффективность его претворения в жизнь;

8) инновационная игра ориентирует участников на выработку новых, нестандартных идей, подходов, проектов в процессе поиска путей разрешения возникших проблем.

Исходя из сказанного, можно выделить несколько *принципов*, присущих только ролевым, организационно-деятельностным и инновационным играм и применяемых в процессе игрового обучения. К таковым относятся принцип оптимизации зоны ближайшего развития личности, принцип персонифицированности процесса и результатов социокультурного проектирования, принцип оптимальной ориентации на сохранение и изменение (то есть соразмерности традиционных и инновационных механизмов и процессов культурной динамики), принцип проблемно-целевой ориентации.

*Вторая группа принципов*, определяющих организационно-технологические аспекты игры, включает принцип самопроектирования, принцип сопряжения интересов, принцип включенности игры в реальный социокультурный процесс, принцип коллегиальности и коллективной ответственности, принцип оппозиционности игровой коммуникации и принцип развивающего обучения.

Исходя из всего вышесказанного, можно сделать следующие выводы.

1. Игра есть деятельность, цель которой заключена в самом ее процессе. Обладая высокой вариативностью, игра имеет ряд черт, общих для множества вариантов. Главными среди них можно считать: а) самодовлеющий характер игры (процессуальность); б) условность; в) таинственность и склонность к маскировке; г) пространственно-временную изолированность; д) способность к самоизменению.

2. Игра есть универсальное средство адаптации субъекта, характеризующееся временным выключением его из системы общественных норм ради их усвоения. Конденсируясь в структуре поведения, игра составляет внутренний план в структуре личности (проигрывание ситуаций для самопознания и принятия решения).

3. Мир игры имеет свои пределы как в реальном пространстве, так и в воображении играющих. Время игры – имманентное настоящее, способное вобрать в единый час игры всю человеческую жизнь.

4. Поскольку у игры есть свой смысл, каждый ее вариант возвещает об имманентном значении. Мультивариантным характером игры определяется ее многосмысленность, а последняя объясняет многообразие функций игры в искусстве и жизни человека.

5. Игра способна изменить состояние человека.

6. Посредством игры процесс обучения проходит более эффективно и результативно.

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. **Таранова М. В.** Философия методологии учебно-познавательной деятельности // Философия образования. – 2009. – № 4 (29). – С. 47–54.
2. **Пак Л. Г.** О социализации студента в образовательном процессе вуза // Философия образования. – 2010. – № 2 (31). – С. 157–163.
3. **Хейзинга Й.** Homo Ludens. – М. : Прогресс-Академия, 1992. – 416 с.
4. **Финк Э.** Основные феномены человеческого бытия ; пер. А. Гараджи // Проблема человека в западной философии : сб. – М. : Прогресс, 1988. – 552 с.
5. **Гадамер Г. Г.** О праздничности театра // Актуальность прекрасного. – М. : Искусство, 1991. – С. 155–156.
6. **Жилина В. А.** Парадигма коммуникативного аспекта образования // Философия образования. – 2009. – № 3 (28) – С. 189–196.
7. **Гессе Г.** Тропа мудрости. Игра в бисер. Степной волк // Избранное. – М., 1977. – 832 с.
8. **Уэллс Г.** Белпингтон Блепский // Собр. соч. : в 15 т. – М., 1964. – Т. 13. – 192 с.
9. **Фриш М.** Назову себя Гантенбайн // Иностранная литература. – 1975. – № 4–6.
10. **Арутюнов Ю. С.** Методологические вопросы деловых игр // Применение активных методов обучения : тез. докл. науч.-техн. школы-семинара. – Л., 1987.
11. **Дудченко В. С., Масалков И. К.** Решение региональных проблем игровыми методами // Социс. – 1991. – № 7. – С. 85–86.