

[DOI:10.26104/NNTIK.2023.52.49.051](https://doi.org/10.26104/NNTIK.2023.52.49.051)

Примкулова Ж.Дж.

**СОЦИУМДАГЫ ОЮН ФЕНОМЕНИНИН
СОЦИАЛДЫК-ФИЛОСОФИЯЛЫК АСПЕКТИСИ**

Примкулова Ж.Дж.

**СОЦИАЛЬНО-ФИЛОСОФСКИЙ АСПЕКТ
ФЕНОМЕНА ИГРЫ В СОЦИУМЕ**

Zh. Primkulova

**SOCIAL AND PHILOSOPHICAL ASPECT THE
PHENOMENON OF GAME IN SOCIETY**

УДК: 316. (043.3)

Бул макалада коомдогу оюн феноменинин социалдык-философиялык аспектинин проблемасы каралат, ошондой эле оюнду аныктоого болгон мамиле чындыгында ар түрдүү, ал тургай карама-каршы келет деп айтылат. Бул оюн түшүнүгүнүн канчалык татаал жана көп кырдуу экенин, анын маңызы боюнча ар кандай көз караштардын бар экендигин көрсөтөт. Көз караштардын ар түрдүүлүгүнө карабастан, азыркы философияда оюнду коомдук көрүнүш катары талдоодо жалпы тенденцияны аныктоого болот. Феноменологиялык, экзистенциалдык, социалдык жана герменевтикалык ыкмалар оюнду коомдук ишмердүүлүктүн контекстинде кароого жана анын адамдын болмушуна тийгизген таасирин анализдөөгө мүмкүндүк берет. Бирок, белгиленгендей, көпчүлүк изилдөөчүлөр дагы эле оюнду обочолонгон кубулуш катары карашат, аны дайыма эле коомдук ишмердүүлүктүн бирдиктүү контекстине туура келбейт. Бул оюндун өзүнө гана таандык өзгөчөлүктөргө ээ болгондугуна байланыштуу болушу мүмкүн жана адам жаашоосунун өзүнчө бир өңүтү катары каралышы мүмкүн.

Негизги сөздөр: оюн, адам болмушу, коом, феномен, процесс, процедура, индивид, социалдаштыруу, баарлашуу, саясат.

В данной статье рассматривается проблема социально-философского аспекта феномена игры в социуме, также в ней говорится о том, что подходы к определению игры действительно разнообразны и даже противоречивы. Это свидетельствует о том, насколько сложным и многогранным является понятие игры, и о наличии различных точек зрения на ее сущность. Несмотря на разнообразие подходов, можно выделить общую тенденцию анализа игры как социального феномена в современной философии. Феноменологический, экзистенциальный, социальный и герменевтический подходы позволяют рассматривать игру в контексте социальной деятельности и анализировать ее влияние на человеческое бытие. Однако, как отмечено, большинство исследователей всё же рассматривают игру как изолированное явление, не всегда вписывая её в целостный контекст социальной деятельности. Это может быть связано с тем, что игра имеет свои уникальные особенности и может быть рассмотрена как отдельный аспект человеческой жизни.

Ключевые слова: игра, бытие человека, общество, феномен, процесс, процедура, индивид, социализация, общение, политика.

This article examines the problem of the socio-philosophical aspect of the phenomenon of play in society; it also states that approaches to the definition of play are indeed diverse and even contradictory. This indicates how complex and multifaceted the concept of game is, and the presence of different points of view on

its essence. Despite the variety of approaches, one can identify a general trend in the analysis of the game as a social phenomenon in modern philosophy. Phenomenological, existential, social and hermeneutical approaches allow us to consider the game in the context of social activity and analyze its impact on human existence. However, as noted, most researchers still consider the game as an isolated phenomenon, not always fitting it into the holistic context of social activity. This may be due to the fact that the game has its own unique characteristics and can be considered as a separate aspect of human life.

Key words: game, human existence, society, phenomenon, process, procedure, individual, socialization, communication, politics.

Исходя из анализа элементов личной, общественной и институциональной игры, можно отметить о широком распространении игры в различных аспектах человеческой жизни и общества. Это свидетельствует о том, что игра является одной из ключевых характеристик существования человека в обществе. Множество исследователей упоминают игры животных в этом контексте. Однако мы считаем, что игры животных не совпадают с человеческими играми и, следовательно, не обладают социально-философской значимостью. Поэтому они не подлежат изучению в данном контексте.

Существует несколько подходов к определению понятия «игра». Некоторые исследователи утверждают, что поиск определения «игры» может быть бессмысленным, так как этот общественный феномен слишком многогранен и многоаспектен, что делает его труднопознаваемым [1].

На наш взгляд, это свидетельствует о сложности и обширности понятия «игра». Переход к более универсальному подходу показал, что игра присутствует в практически всех сферах человеческой жизни.

Другие исследователи подчеркивают, что игра является важной познавательной деятельностью детей и неотъемлемой частью их воспитания. Однако, несмотря на эмпирический характер этого определения, мы считаем, что оно слишком ограничивает объем понятия «игра» и не учитывает его полноту и значение для общества и науки.

Некоторые авторы в своих работах выделяют

значимые черты игры, которые, по их мнению, отличают ее от других явлений и процессов. Среди таких характеристик можно выделить повторяемость и неожиданность, получаемое удовольствие, активное участие игрока и другие. Один из наиболее детальных анализов признаков игры представлен в работе Й.Хейзинга, который исследовал происхождение и развитие игры с культурологической точки зрения [2].

Для многих исследователей понимание игры становится более ясным, когда они сравнивают ее с трудовой или культурной деятельностью. В таком подходе игра включается в рамки труда или культуры, но мы считаем, что игра, наоборот, расширяет горизонты и объединяет разнообразные виды человеческой активности, придавая им особый характер и оставляя в них отпечаток индивидуальности и творческого взаимодействия с объектами и предметами деятельности. Каждый автор исследовал феномен игры с уникальной точки зрения, отражающей его научные интересы. Действительно, игра пронизывает упомянутые сферы жизни и, как мы видим, оказывает влияние на их структуру и организацию даже до уровня общественных институтов.

На наш взгляд, определение такого сложного понятия, как «игра», должно основываться на рассмотрении человека и общества. Мы придерживаемся принципа антропоцентризма, который позволяет рассматривать объект исследования с разных точек зрения. В результате наших исследований мы предлагаем новое определение игры. Игра – это характеристика человеческого бытия, объединяющая в себе сферу сознания, как отражение реальности, элемент мировоззрения, деятельность, организацию и творчество индивида [3].

Мы считаем, что не следует ограничивать определение игры какой-то конкретной сферой бытия, так как игра пронизывает практически все аспекты жизни. Этот «игровой» элемент придает жизни человека своеобразный характер, что было отмечено многими мыслителями и писателями. Без этой составляющей бытие человека стало бы менее уникальным и духовным, хотя оно сохранило бы свой рациональный характер.

В данной статье были выделены основные теории игры и подходы к объяснению причин ее возникновения. Эти подходы различаются в зависимости от того, какие аспекты исследуемого феномена они используют в качестве основы для рассмотрения. Наиболее важными для данной статьи оказались следующие подходы:

1) Культурологический подход: игра рассматривается как культурный феномен и важный фактор развития культуры. В этом контексте игра исследуется в тесной взаимосвязи с искусством, праздниками и досугом, считая, что игра является основой для этих

явлений. Такой подход выделяет генетическое сходство игры с ритуальным поведением.

2) Психологический подход: игра представляется как способ для человека выразить свои чувства, влечения и переживания, а также как акт самоактуализации индивида. Она рассматривается как форма социального взаимодействия. В этом подходе особое внимание уделяется психологическим механизмам игры, скрытым мотивациям игроков и разделению игр на конструктивные и деструктивные. Также поднимается вопрос о различии между ритуальными действиями и игрой на основе наличия скрытых мотивов, интересов и выигрышей.

3) Социороловой подход: игра рассматривается как основная форма социализации и самопрезентации личности. Подход этот глубоко исследует теорию социальных ролей, которые играют в обществе.

4) Герменевтический подход: игра рассматривается как способ существования и понимания языковой структуры и текстов. Она воспринимается как способ создания знакового пространства.

Каждый из этих подходов позволяет рассмотреть игру с разных точек зрения и выявить различные аспекты этого явления.

Выделенные подходы к определению игры действительно разнообразны и даже противоречивы. Это свидетельствует о том, насколько сложным и многогранным является понятие игры, и о наличии различных точек зрения на ее сущность. Несмотря на разнообразие подходов, можно выделить общую тенденцию анализа игры как социального феномена в современной философии. Феноменологический, экзистенциальный, социальный и герменевтический подходы позволяют рассматривать игру в контексте социальной деятельности и анализировать ее влияние на человеческое бытие. Однако, как отмечено, большинство исследователей всё же рассматривают игру как изолированное явление, не всегда вписывая её в целостный контекст социальной деятельности. Это может быть связано с тем, что игра имеет свои уникальные особенности и может быть рассмотрена как отдельный аспект человеческой жизни.

Представители различных научных областей приближаются к пониманию феномена игры в своих исследованиях, однако отсутствие общего понимания социального статуса игры и её значения в обществе приводит к разнообразию точек зрения и подходов к этой теме. Каждая наука рассматривает игру с учетом своих целей, задач и методов, что приводит к узкой специализации и часто недостаточному пониманию всего многообразия игровой деятельности. Эта ситуация породила множество определений понятия «игра» и различных направлений исследования. Несмотря на многочисленные точки зрения, феномен игры остается мало исследованным с социально-философской

точки зрения.

Исторический обзор места игры в философии прошлого и современности показывает, что игра всегда была объектом интереса мыслителей. Она сопровождает человечество на протяжении всей истории. Различные теории игры, как гипотетические, так и исторические, подчеркивают необходимость разработки нового, более общего подхода к исследованию игры в контексте человека и общества [4].

Для более полного и глубокого анализа феномена игры в обществе, мы классифицировали игры на три основные категории: личные, публичные и институциональные. Личные игры охватывают те, которые проводятся одним человеком и не имеют прямого влияния на других членов общества. Публичные игры представляют собой события, в которых участвует отдельный индивид, а также социальные группы и общество в целом. Институциональные игры – это самые масштабные игры общества, которые включают в себя сложные системы правил и организацию.

Для более детального изучения феномена игры мы выделили несколько ключевых характеристик игры: **Свобода:** В игре игрок обладает независимостью в определении целей и действиях. **Элемент случая:** Игра может включать элемент случайности, где результаты не зависят полностью от участника. **Азарт:** Игрок заинтересован в результатах игры и испытывает эмоциональное напряжение. **Интрига:** Игра может содержать элементы, которые добавляют остроту ощущений и вызывают интерес. **Удовольствие от процесса:** Игра приносит положительные чувства и ощущения от самого процесса или возможного результата. **Интерес и любопытство:** Игрок ожидает продолжения игры и надеется на новые, увлекательные переживания. **Состязательность:** В игре присутствует желание победить и быть первым. **Правила и процедуры:** Игра имеет четкие правила, рамки и процедуры, которые формализуют игровой процесс. **Роль игрока:** Участники игры наделяют себя и других уникальными качествами, что разделяет их в игровом контексте, формируя ожидаемые отношения.

Эти характеристики помогают более глубоко понять и анализировать разнообразие игр и их роль в человеческой жизни и обществе.

Анализируя личные игры, мы можем утверждать, что игра является важным аспектом человеческой жизни, аналогично общению, творчеству и спонтанности. Она оказывает глубокое воздействие на процессы взросления и социализации, играя ключевую роль на этапах развития человека. Философский взгляд позволяет рассматривать всю жизнь человека как набор этапов, которые сходны с игрой.

Игра не является врожденной для человека, она осознается и входит в его жизнь по мере воспитания

и социализации. Детство, как период игр и исследований, фундаментально важно для формирования личных качеств, мировоззрения, характера и социальных ролей. Ребенок играет в разнообразные игры, экспериментируя с социальными ролями и познавая мир вокруг себя. Игра способствует социализации, помогая детям осваивать общественные нормы и правила, а также формируя их собственное представление о своем месте в обществе. Она облегчает процесс обучения и позволяет корректировать отношения в различных коллективах, включая семью и общество в целом. Отказ от использования игры в воспитании и развитии детей может привести к замедлению процесса усвоения общественных норм и вызвать трудности в будущем общении. Таким образом, игра играет значимую роль в жизни человека и существенно влияет на его развитие и социализацию [5].

Игра остается субъективным элементом в жизни человека на протяжении всей его жизни, влияя на его сознание, самосознание, мировоззрение и поведение. В игре присутствуют такие характеристики, как свобода, интрига, азарт, интерес и элемент случая. Интересно провести анализ сравнения мировоззрения верующих и атеистов с точки зрения игры. Верующие и атеисты, несмотря на свои различия в отношении религиозных верований, все равно имеют свои собственные мировоззренческие взгляды и вопросы о смысле жизни. Верующие часто ориентируются на традиционные религиозные верования, в то время как атеисты могут придерживаться более рациональных и научных подходов к жизни и мировоззрению.

С точки зрения игры, можно сказать, что атеисты, особенно те, кто придерживается более стихийных или нетрадиционных взглядов, могут быть более игривыми в своем подходе к вопросам мировоззрения. Их мировоззрение может быть менее опосредованным рациональными и логическими аргументами, что оставляет больше места для игры в смысле и интерпретации окружающего мира. Игра может быть присутствующей в разной степени как у верующих, так и у атеистов, и она может проявляться в их способах поиска и интерпретации смысла жизни и мировоззрения.

Исторически формировалось так, что некоторые разновидности игр создали довольно сложную структуру и проникли в устройство целых общественных учреждений. Игровая активность, в своей основе, присутствует в обществе в форме религии, философии и искусства. Тем не менее, можно говорить о игровой природе и таких общественных процессов и явлений, как политика, экономика, наука и спорт.

В религиозной сфере игра представляет собой инструмент вероисповедания человека, который позволяет объединить в одну разработанную и доста-

точно логичную систему особенно недоступные предметы и проявления реальности.

Философия, в свою очередь, использует игровой подход как способ восприятия осознаваемого мира в соответствии с той или иной гипотезой общей абстрактной картины мира. С этой точки зрения, философия также является историческим обликом мировоззрения, находящимся на вершине процесса развития.

Искусство, с другой стороны, представляет собой игру с идеалом красоты, которая включает в себя восприятие осознаваемого мира в соответствии с той или иной гипотезой о прекрасном.

Научная деятельность включает в себя интригу, связанную с неразрешимостью поиска абсолютно объективного знания. В этой области конкуренция между научными школами и направлениями также представляет собой своего рода игру, где целью является первоочередно сделать открытие, оформить патент или получить грант.

Экономическая игра представляет собой интересный и важный аспект экономической науки. Её суть заключается в моделировании использования ограниченных ресурсов общества на основе различных гипотез оптимальности. Она не только увлекательна, но и имеет большое приближение к реальным потребностям и проблемам людей в сфере экономики. Основной интригой экономической игры является возможность более глубокого понимания экономических процессов и разработки более точных и эффективных стратегий. Это исследование и анализ в условиях игры позволяют экономистам и исследователям учесть большее число факторов, которые влияют на экономические решения и ситуации. На основании этого можно сделать вывод о потенциальном развитии экономической науки в новом направлении, которое

называется игровой экономикой. Игровая экономика позволяет более реалистично моделировать экономические сценарии, учитывая разнообразные факторы, такие как поведение потребителей, конкуренция, изменения внешних условий и многое другое. Это может привести к созданию более точных и надежных моделей, способных предсказывать развитие экономических решений и ситуаций с большей точностью.

Итак, в конце следует отметить, что феномен игры как универсальное социально-философское явление является интересной и глубокой. Действительно, игра пронизывает множество аспектов жизни человека и общества и может служить ключом к пониманию разнообразных социальных и политических явлений. Игра часто включает в себя активное участие и взаимодействие участников. Это может относиться как к физическим играм, таким как спорт, так и к умственным играм, таким как шахматы или ролевые игры. В обоих случаях игра способствует развитию навыков коммуникации, стратегического мышления и сотрудничества, что является важным в социальной сфере.

Литература:

1. Покровский Е.А. Детские игры, преимущественно русские. СПб., 1994. - 268 с.
2. Хейзинга Й. Homo ludens. Статьи по истории культуры. - М.: Прогресс традиция, 1997. - 413 с.
3. Лэндрет Г.Л. Игровая терапия: искусство отношений. - М.: Международная педагогическая академия, 1994. - 365 с.
4. Кортасар Х. Игра в классики. / Пер. с исп. А. Борисовой. - СПб.: Азбука-классика, 2004. - 608 с.
5. Ивин А.А. основы социальной философии. - М.: Высшая школа, 2005. - 439 с.
6. Примкулова Ж.Дж. Концепция игры в контексте философского мировоззрения. / Известия ВУЗов Кыргызстана. 2022. - №. 5. - С. 203-206.