

## Определение понятия игры

Шиенков Е.В.

---

Думаю, что будет правильно для начала определить само понятие Игры. На житейском уровне все мы знаем, что это такое, и безошибочно можем идентифицировать это явление при непосредственной встречи с ним. Однако, я уверен, что будет полезным сформулировать точное определение и набор критериев для того чтобы находить Игры и уметь их отличать от других явлений. Вдруг наше понимание окажется не полным?

Для описания такого явления как Игра необходимо осветить как минимум три вопроса. Во-первых, что такое Игра в принципе? Во-вторых, какие Игры бывают. И, в-третьих, для чего они проводятся.

Итак, что такое Игра. Если взять на вооружение обзор литературы, то определения Игры мы найдем как минимум в таких дисциплинах как культурология, философия, психология и математика. При этом самое сухое определение, конечно же, можно найти в толковом словаре. Например, общеэкономический и экономико-математический объяснительный словарь Лопатникова дает нам следующее определение: Игра [game] — формализованное описание (модель) конфликтной ситуации, включающее четко определенные правила действий участников (игроков), добывающихся выигрыша в результате принятия той или иной стратегии. Новейший философский словарь А.А. Грицанова нам представляет Игру в следующем виде: Игра - разновидность физической и интеллектуальной деятельности, лишенная прямой практической целесообразности и представляющая индивиду возможность самореализации, выходящей за рамки его актуальных социальных ролей. А вот еще определение из энциклопедии культурологи (Культурология XX век. Энциклопедия. 1998): Игра - вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в результатах, а в самом процессе.

Дальнейшее изучение подобных источников не дает нам по существу ничего нового к тому, что уже сказано.

Йохан Хейзинга (1872—1945) — нидерландский философ, историк, исследователь культуры, стал знаменитым во многом благодаря своему труду «Homo Ludens» («Человек играющий», 1938) в котором он всесторонне изучил феномен игры и его значение в человеческой цивилизации. Этот ученый пришел к выводу, что игра является базовой функцией человека, на основании которой строится культура и цивилизация. Приведем определение игры по Хейзинге, которое выглядит следующим образом: «Игра – это свободная деятельность, которая осознается как «ненастоящая», не обуславливается материальными интересами или пользой, протекает в отведенном ограниченном пространстве и времени, в соответствии с правилами, ведет к эмоциональному возбуждению игроков и зрителей.» К этому он добавляет следующее интересное наблюдение: «Игра часто вызывает к жизни общественные объединения, окружает себя тайной и подчеркивают свою обособленность и исключительность».

Обобщая информацию, приведенную в выше, формируем следующее определение Игры, которое удобнее выразить в нескольких предложениях:

Игра – это непродуктивная деятельность, в результате которой участники взаимодействуют между собой и инвентарем Игры в соответствии с определенными правилами. Нарушение правил ведет к исключению игрока из Игры. Система правил создает специфическое игровое пространство, дополняющее реальность или противостоящее ей. Каждый из участников Игры стремится выиграть. Понятие выигрыша также описаны в правилах Игры. Целью ведения Игры является эмоциональное возбуждение его участников и зрителей от самого процесса, а не конечный результат.

И поскольку данное определение удовлетворяет пониманию этого явления во всех рассмотренных научных дисциплинах, думаю, что не будет ошибкой считать, что явления, которые данному определению соответствуют, также являются игрой. Даже если это не очевидно на житейско-бытовом уровне.

Также анализ материалов упомянутых выше источников показывает, что игры бывают следующих типов:

1. Состязание;
2. Риск;
3. Имитация, маскировка (переодевания, подражание);
4. Игра воображения.

При этом у игры принципиально две функции, причем часто игра выполняет одновременно обе из них:

1. Обучение новым навыкам и совершенствование существующих (освоение новых ролей, новых навыков, получение жизненного опыта, тренировка архаичных навыков, социализация детей, воссоздание и усвоение общественного опыта);
2. Получение удовольствия (избавление от нереализованной энергии, как физической, так и психологической, эмоционально насыщенная коммуникация объединяющая людей).