

РЕФЛЕКСИВНІ ІГРИ ЯК РІЗНОВИД СОЦІАЛЬНОЇ ВЗАЄМОДІЇ

М.О. Чулошнікова

В другій половині ХХ — на початку ХХІ століття з'являється значна кількість наукових праць, пов'язаних з різними аспектами феномену гри. Багатоманітність напрямків дослідження означеного явища, на наш погляд, може пояснюватися тим, що, предстаючи перед людиною спочатку як розвага та відпочинок, гра демонструє здатність перетворюватися на навчання, творчість, терапію та моделювати людські відносини загалом.

Дослідженням суттєвих характеристик гри, які б дозволили виокремити її з низки інших феноменів людського буття, займалися Р.Кайуа, Й.Хейзінга, О.Фінк, Е.Берн, Г.-Г.Гадамер, а також сучасні дослідники С.А.Шмаков, Л.Т.Ретюньських, К.Б.Сігов та ін. Гра як така часто поставала якщо не одним з центральних об'єктів дослідницьких інтересів, то принаймні відігравала помітну роль в філософських системах (Платон, Плотін, І.Кант, Г.-Г.Гадамер, Г.Сковорода). Незважаючи на те, що в багатьох філософських побудовах гра залишалась в якості другорядного елемента, потрапити на периферію наукового інтересу їй так і не судилося, що зумовлюється, на нашу думку, тим, що гра в силу своєї глибини або сама беззаперечно ставала предметом дослідження як така, або ж при аналізі певних аспектів людського життя науковці приходили до висновків, що майже будь-яка досліджувана сфера життєдіяльності людини не позбавлена присутності ігрових елементів, що відповідно виокремлювалося та фіксувалося в науковий спосіб.

Попри активне дослідження, повністю розкрити сутнісні характеристики гри неможливо в єдиному означенні (оскільки гра, як вже

було зазначено вище, представляє собою складне й багатопланове явище) — тому зауважимо, що в межах багатомісної лудологічної традиції було сформульовано різні означення гри, в контексті яких досліджено низку її різноманітних характеристик та атрибутів, перелік котрих постійно поповнюється.

Як філософська категорія гра представляє собою надто широке поняття, здатне охопити чи не всі види культурної діяльності. У широкому розумінні гра може бути визначена як надбіологічна діяльність або взагалі будь-яка довільна діяльність, що не зумовлена безпосередніми біологічними потребами. Це вільна діяльність, що забезпечує реалізацію творчих сил та здібностей людини. У такому розумінні гра повністю охоплює соціальну практику та перетворює всі прояви соціальної взаємодії на свої підвиди.

Проте, в ХХ ст. акценти у розумінні гри було суттєво переглянуто в бік звуження її застосування і представлення як певної вторинної реальності, що позбавлена прямої доцільності, та має опосередковане відношення до соціальної дійсності. Таким чином, із всеосяжної космогонічної категорії гра перетворюється на метод реалізації, моделювання та дослідження соціальної взаємодії. В межах нашого дослідження ми будемо користуватися наступним визначенням:

Гра є добровільним заняттям або дією, що здійснюється всередині встановлених кордонів місця та часу за добровільно прийнятими, але абсолютно обов'язковими правилами з метою, що полягає в ній самій, та супроводжується відчуттям напруження та радості, а також усвідомленням іншого буття, ніж пересічне життя [9, с. 7].

Попри значне звуження сфери задіяння гри, в сучасних лудологічних дослідженнях таке переосмислення відкриває широку перспективу детального дослідження характеристик гри, її ролі та наслідків використання в сфері соціальної взаємодії. В такому розумінні гра стає одночасно видом і конституюючим компонентом соціальної взаємодії, її види та прояви репрезентують різні рівні та сфери соціальної взаємодії.

Протягом багатьох століть в дослідженнях науковців звертається увага на різні атрибути феномену гри: зміст та сюжет, сутність та значення, мотив та результат, види та типи, теорії та класифікації, структуру та рушійну силу, характер та функції, її суб'єкт та об'єкт. При цьому, як зазначає Ретюнських, — конкретні ігрові процеси не піддаються безумовній уніфікації в силу того, що гра назавжди, за твердженням Вітгенштейна, залишиться «поняттям з розпливчати

кордонами» (цит. за: [9, с. 38]). При цьому переважна більшість лудологічних досліджень можуть бути умовно зведені до спільного знаменника, що стосується узагальненої її функції: в рамках гри, прямо або опосередковано, здійснюється формуючий вплив на людину, її духовну та матеріальну компоненту. В процесі гри (неважливо, в ролі учасника, спостерігача чи рефері) людина набуває нових практичних навичок, посилює свій інтелектуальний та творчий потенціал, розширює світогляд, формує та вивіряє систему моральних цінностей, гартує характер, відпрацьовує моделі співіснування та самоактуалізації в соціумі, моделює парадигму самореалізації в структурі соціальної взаємодії тощо.

Варто відмітити, що гра таким чином не тільки тісно пов'язана з соціальною взаємодією, а навіть має тенденцію до поглинання останньої. Механізм соціальної взаємодії, як і будь-яка гра, передбачає наявність акторів (гравців), що здійснюють певні дії, зміни у зовнішньому світі (ігровій реальності), викликані цими діями, та вплив цих змін на акторів, а надалі — їх зворотню реакцію, яка, в свою чергу, викликає новий етап взаємодії. Тобто, говорячи про характеристики гри, не можна оминати той факт, що переважна їх більшість притаманна також і соціальним відносинам, в які вступає людина, а сама гра розуміється як інструмент здійснення соціальних транзакцій. З огляду на це, ігнорувати формуючий вплив гри також і на соціальну дійсність неможливо. Відмітимо також: здійснення означеного впливу гри і на людину (гравця), і на соціальну взаємодію, передбачає, що без посередництва людини вплив на соціальну взаємодію неможливий.

Проте, оцінюючи постфактум наслідки такого впливу, науковці дедалі частіше розходяться в своїх оцінках, характеризуючи його від максимально позитивного до катастрофічного. Так, наприклад, за думкою Х. Кокса, гру можна інтерпретувати як явище моральне, М. Гайдеггер позначає його як нейтральне, а Ф. Ніцше — (в якості панування штучного над природнім) — як аморальне [9, с. 185]. Навіть таке авторитетне твердження Й. Хейзінги:

Якщо гра лежить поза диз'юнкцією мудрості та дурості, то вона також точно не знає відмінностей істини та брехні. Виходить вона й за рамки протилежності добра та зла. В грі самій по собі [...] не заклохотано ніякої моральної функції — ані доброчесності, ані гріха [10, с. 16]

зустрічає приховану антитезу сучасного дослідника гри Л.Т. Ретюньских: «існує постійна небезпека розчинення вищих цінностей у грі, або можливість ігроізації життя» [9, с. 184].

Означена позиція перегляду позитивного статусу гри не є новою або ж поодинокую: певні застереження, не зовсім оптимістичні прогнози або прямі занепокоєння з приводу активного поширення гри та ігрових тенденцій на різноманітні сфери людського життя висловлювалися неодноразово. Значні кроки в напрямку фрагментарної критики гри було зроблено Платоном, Й. Хейзінгою, С. Рубінштейном, К. Ушинським, С. Френе, О. Тоффлером, К. Сіговим, Л. Ліbermanом та ін.

З огляду на означені тенденції щодо перегляду конструктивного статусу гри, ми вбачаємо проблему нашого дослідження в знаходженні методів запобігання вищезгаданих деструктивних наслідків в процесі соціальної взаємодії, подолання практики неінституційного використання гри та її елементів поза межами, окреслених статусом самої гри.

Приблизно з другої третини минулого століття значно активізується процес констатації негативних наслідків та результатів гри її дослідниками, впевнено формується ряд напрямків в теоретичних та практичних дослідженнях, що розглядають гру саме під кутом зору принципової критики її сутності, статусу, наслідків та функцій тощо. Okремі поодинокі зауваження та висловлювання з цього приводу об'єднуються в критичні статті, роботи, а надалі — навіть у відповідну принципову позицію в сфері лудологічних досліджень. Можна говорити, що наразі ми спостерігаємо процес становлення певної традиції в рамках теорії гри, яку умовно можна назвати «негативна ігрологія». В межах такого підходу деструктивний вплив гри проявляється у разі її нерегламентованого виходу на рівень соціальної взаємодії.

Змішання ігрової та соціальної реальностей погрожує деструктивними явищами в сфері політики, економіки, освіти, науки, культури — що і позначається як симптоми ігроізації. Ігроізацію в контексті нашого міркування ми розуміємо як «процес проникнення ігрових елементів в інші форми буття» [9, с. 13]. Взагалі, на сьогодні розроблено два відомих означення, що позначають вищезгадані процеси, авторами цих означень є відповідно Л.Т. Ретюнських (термін «ігроізація») [9] та С.А. Кравченко (термін «іграізація») [2]. Цими термінами позначається «проникнення суто ігрових елементів (ігрова діяльність, ігрова свідомість, ігрові стосунки, що характеризуються розважальністю, несерйозністю, несправжністю, удаваністю, нігілізмом — аж до меж повного заперечення самого буття) — в сфері позаігрового життя, що приводить до певного викривлення соціальних дій» [9], та «втілення принципів гри, евристичних елементів в прагматичні життєві стратегії» [2].

В межах нашого дослідження в якості робочого приймаємо озна-

чення, надане Л.Т. Ретюнських, та, відповідно, термін «ігроізація», беручи до уваги ті негативні наслідки игроізації, що були виокремлені в дослідженні Кравченка, а саме: игроізація призводить до стирання принципових відмінностей між суб'єктивною та об'єктивною реальністю, порушення цілісного світу смислів, розмивання ідентичностей, культурних цілей, та відповідно, інституціональних засобів їх досягнення, — що, відповідно, диктує необхідність відшукання методів подолання небажаних наслідків игроізації соціальної дійсності.

Зважаючи на глибину поняття гри як філософської категорії, здається, що такий метод можна віднайти в процесі розгляду маловивчених атрибутів гри з метою виявлення прихованих резервів її використання і реабілітації її конструктивності. Виявляється, що такі приховані резерви лудологія може знайти не тільки в теоретичних дослідженнях, але й в практичному застосуванні гри, і одним з найяскравіших прикладів такого застосування є так звані «ділові ігри», що стали одним з надбань минулого сторіччя.

Ділові ігри — метод імітування прийняття управлінських рішень в різних виробничих ситуаціях шляхом гри за заданими правилами групи людей або людини та комп'ютера. Сам термін «ділова гра» вперше з'явився в 1957 році, від свого виникнення вони застосовуються для навчання, науково-дослідницьких цілей, вироблення управлінських рішень, в якості засобу педагогічного впливу [1]. В основі популярності ділових ігор як методу пошуку рішень лежить здатність гри моделювати соціальну дійсність. Зосередження на моделююючих потужностях гри зумовило її активне галузеве впровадження та застосування на практиці як дієвого методу вирішення ймовірних та проблемних ситуацій у виробництві, політиці, економіці, освіті тощо. Крім того, практичне впровадження ділових ігор відкрило досить цікаву перспективу дослідження властивостей та компонентів гри взагалі, що, на нашу думку, має неабиякий теоретичний потенціал для уточнення розуміння феномену гри в цілому та визначення меж і умов її перетину з соціальною взаємодією.

Перша згадка про ділову гру позначалась як «військові шахи» або ж як «маневри на мапі» і призначалась для збудження уваги молодих військовослужбовців та навчання офіцерів. Розвиток підприємницьких ігор продовжує традицію «планових вправ» військовослужбовців, оскільки з'ясувалося, що і військовослужбовці, і підприємці як менеджери стикаються з аналогічними ситуаціями в прийнятті управлінських рішень — це і забезпечило подальшу перспективу проникнення ігор в різні галузі знань. Ігри ставали все більш реалістичними та віль-

ними, а вже перед початком Другої світової війни в Німеччині, США і Японії почали проводити військово-політичні ігри. Після завершення військових дій та переходу до мирного співіснування практика відбудови та відновлення паритетних стосунків між державами висунула на перший план необхідність розробки ігор, що моделювали б перерозподіл ресурсів у міжнародних відносинах. Для оцінки наслідків альтернативних рішень в таких іграх застосовується математичний апарат теорії ігор, що забезпечило швидкий розвиток цієї галузі лудології та подальше продуктивне втілення елементів гри майже в усі галузі людської діяльності. Розвиток теорії ділових ігор спричинив створення і подальше дослідження нових типів ігрової взаємодії, які дедалі більше наслідують, копіюють або імітують соціальну взаємодію як таку.

Соціальна взаємодія представляє собою таку гру в широкому її розумінні, у якій «виграш» та стратегія гравця залежать не тільки від нього самого, а й від інших гравців. Деяко вище ми торкалися питання про складність визначення пріоритетів в суб'єкт-об'єктних відносинах в ігровому контексті: оскільки людське життя, як процес суцільної соціальної взаємодії, нерозривно пов'язане з різноманітними іграми, просотане ігровими відносинами та елементами, — навіть попри усвідомлення або визнання цього факту, кожен з нас мимоволі втягується в ігровий процес та стає учасником ігрових відносин. У випадку, коли людина не здатна усвідомити таку неминучість, — вона постійно залишатиметься в позиції об'єкта впливу, отримуватиме ролі в чужих сценаріях, їм будуть нав'язуватися чужі цілі та стратегії. Як результат — неможливість адекватної самореалізації, фрустрація власних базових буттєвих потреб та цілей, відчуття невдоволення дійсністю, фрагментованість людського існування, порушення у суб'єкт-об'єктній диспозиції Всесвіту. І навпаки — свідомо залучаючись до всіх життєвих колізій, людина з більшою точністю може зімітувати і мислення, і можливі «сценарії» та «ходи» ігрових візаві, успішніше прорахувати рішення кожної ситуації, тим самим збільшуючи свої власні шанси та можливість реалізувати власний сценарій. Теоретичне осмислення цього факту й призвело до створення теорії так званого «рефлексивного управління».

Автором цієї теорії є В. Лефевр, російський та американський психолог і математик, який так пояснює рушійні сили створення своєї теорії: «Я став міркувати: а чи не можна побудувати модель гравця, здатного усвідомлювати себе та інших в процесах генерації рішень? Я назвав таку схему рефлексивною грою» [5]. Іншими словами, на порядку денному постає питання також про створення таких умов, завдяки

яким кожен з гравців стає здатним, перебуваючи в статусі суб'єкта, легко змінювати його на об'єктний, і навпаки. Разом з теорією рефлексивного управління виникає відповідний інструмент для її втілення в практику: рефлексивні ігри. Лефевр визначив рефлексивне управління як «процес, в якому один із супротивників передає іншому підстави для прийняття рішень» [3, с. 12].

Таким чином, в контексті означеної теорії мета рефлексивної гри полягає у передбаченні індивідуального вибору суб'єкта, що входить в групу, та дослідженні можливостей управління цим вибором. Рефлексивна гра відображає сутність соціальної взаємодії, що постає як сукупність взаємозумовлених систематичних дій суб'єктів, що мають на меті викликати очікувану від партнера поведінку у відповідь, тим самим стимулюючи подальше продовження взаємодії. Втім, у згаданому науковому дослідженні акцент проставляється саме на той аспект ігор, що відбувається на мікрорівні та в межах якого є непринциповою кількісна характеристика учасників, в той час за межами дослідження залишається макрорівневий аспект рефлексивних ігор, тому дослідники беруть до уваги розробку парадигми колективної участі в процесі соціальної взаємодії.

Активну роботу в означеному напрямку було пророблено Г.П. Щедровицьким. Науковим об'єднанням під його орудою розроблено та активно впроваджено в практику новий тип ділових рефлексивних ігор: організаційно-діяльнісні ігри (ОДІ), що базуються на створенні схеми складної просторової співорганізації колективного мислення і дії. Ігри такого типу перш за все призначені для встановлення оптимального спілкування в міждисциплінарних галузях і вироблення й використання колективного знання, тому мають не єдину наперед встановлену мету, а цілу їх низку, причому кожен гравець може використовувати гру для досягнення власної мети. Важливим етапом організаційно-діяльнісної гри є самовизначення гравця, пошук ним свого місця у складній системі заданих ігрових відносин. Така гра фактично стає моделлю реальної соціальної взаємодії, і тому з усіх варіантів ділових ігор, що існують та активно використовуються в сучасній практиці, ОДІ є найбільш відомими та популярними й використовуються переважно для вирішення соціальних задач. За визначенням самого Щедровицького, такий вид ділових ігор можна визначити як «хаос, організований в цій своїй основній якості для отримання заздалегідь визначених продуктів» [6]. Саме за рахунок такого навмисно організованого «хаосу», з одного боку, та системи потужного зовнішнього тиску на учасників ігрового процесу з іншого боку, — гравці починають

інакше, ніж зазвичай, мислити, набувають досвіду роботи з об'єктами «ідеального» типу (тобто таких, що позбавлені рис реальних об'єктів, що є вже звичними та призвичаєними до користування та взаємодії).

ОДІ відносяться до ігор відкритого типу [13], бо в їх процесі учасники виходять за межі звичної рольової поведінки, з кола звичних ролей, взаємних очікувань, складених стосовно одне одного стереотипів, звільняються на певний час від соціальних статусів та «знаків відмінності», що задають наше місце в структурі соціальної ієрархії, в ході ігрового процесу творчо додають незвичні та химерні елементи до звичної парадигми соціальної поведінки, тобто ОДІ задає абсолютно новий, штучний і креативний режим взаємодії.

Важливим компонентом такої гри є постійна рефлексія, що органічно вплетена в ігрову діяльність: *ретроспективна* — як завершення певного етапу гри, *проспективна* — та, що передує новому етапу і *підсумкова* рефлексія, що завершує гру, є ознакою виходу з гри і передбачає як групову рефлексію, так і саморефлексію й тому може продовжуватись нескінченно довго після закінчення гри [6].

Аналіз організаційно-діяльнісних ігор, як засобу моделювання соціальної взаємодії, розкриває ті її властивості та етапи, які випускаються з уваги в практичному її втіленні. Здійснюючи зворотне проектування структури гри на соціальну взаємодію, можна стверджувати, що в індивідуальній діяльності основну роль відіграє саморефлексія, а колективна діяльність реалізується завдяки рефлексії, спрямованій на іншого та зумовленій ним же. Виявляється, що рефлексія в різних її видах в межах ОДІ (завдяки чіткій регламентації атрибутів цих ігор) є абсолютно явною, разом з тим як в процесі соціальної взаємодії, не будучи зафіксованою відповідним чином, просто губиться та ігнорується. Таким чином, уподібнюючи соціальну взаємодію з рефлексивною грою, ми повинні зауважити, що вона також є способом здійснення рефлексії в усіх її проявах: саморефлексії (як визначення свого місця у соціальній грі), рефлексії (що зумовлена поведінкою інших учасників) та, в разі успішної взаємодії, — колективної рефлексії.

З введенням в активну практику нового класу теоретико-ігрових моделей — рефлексивних ігор, значно активізувалося вивчення формальних моделей поведінки людини. Звичайно, саме такий підхід до цієї теми не є новацією: дослідженням такого гатунку вже понад півтора століття, і сьогодні їх результати застосовуються в теорії управління, економіці, психології, соціології тощо для вирішення конкретних прикладних задач. Серед робіт, присвячених обговоренню сучасних підходів до математичного моделювання рефлексії, в контексті

нашого дослідження звернемо увагу на монографію Д.А. Новікова та А.Г. Чхартішвілі «Рефлексивні ігри» [7]: виокремлюючи різні сфери застосування рефлексивних ігор, вони стверджують, що з рефлексивним управлінням пов'язані й інформаційне управління через ЗМІ, і приховане управління, і рефлексія в психології, художніх творах тощо. Дійсно, на елементах рефлексії будуються та заздалегідь вивіряються рекламні слогани та відеоряди, журналістські статті, огляди або ток-шоу; ціла галузь прикладної психології переймається розробкою засобів маніпулювання, що сягають своїм корінням в техніку НЛП (нейролінгвістичного програмування); зрештою, за твердженням Г. Брейтмана, метафора як літературний прийом також є первинним словесним втіленням гри та обирається автором за заздалегідь продуманою метою цілеспрямованого впливу на читача (цит. за [8, с. 37]). Значимо також, що автори розглядають рефлексивну гру як різновид соціальної взаємодії, тому до переліку галузей втілення рефлексивних ігор можна віднести також економіку, політику, релігію тощо.

Автори вищезгаданої монографії виходять з твердження, що одним з фундаментальних властивостей буття людини є те, що поряд з природною («об'єктивною») реальністю існує її відображення в свідомості. При цьому між реальністю та її образом в свідомості існує неминучий зазор, неспівпадіння. Пропускаючи або ігноруючи рефлексію як обов'язковий етап в процесі пізнання світу, або спираючись лише на саморефлексію, людина може отримати викривлену та хибну картину світу, згідно якої намагатиметься будувати модель власної поведінки та наражатись на конфлікти та розчарування через перенесення невідрефлексованої парадигми діяльності на ґрунт об'єктивної реальності. З метою подолання означеної розбалансованості у світосприйнятті й вироблення адекватної стратегії соціальної взаємодії пропонується звернути увагу на рефлексію як метод та рефлексивні ігри як інструмент такої рефлексії.

За висновками Новікова та Чхартішвілі, саме рефлексія здатна подолати розрив між об'єктивною та суто суб'єктивною реальністю і найуспішніше це відбуватиметься в контексті рефлексивної гри, в межах якої рефлексія кожного гравця зумовлюється іншими учасниками. Дійсно, саморефлексія не є достатньою підставою для прийняття рішення у соціальній взаємодії, у багатьох випадках правильну поведінку можна обрати лише поставивши себе на місце іншого гравця і проаналізувавши його можливі міркування.

В процесі дослідження рефлексивних ігор можна чітко побачити ту грань, що відділяє суб'єктивне сприйняття ігрової реальності від

міжсуб'єктивного та об'єктивного, крім того, існує метод встановлення зв'язку між ними. На нашу думку, усвідомлення соціальної взаємодії як рефлексивної гри дасть змогу учаснику прокинути місток між ігровою та позаігровою реальностями, не зливаючи їх в одну, адже гра, як жодна інша форма діяльності, «схоплює» невловимий та майже містичний процес становлення дійсності. В грі людина відчуває та начебто пробує «можливе» у багатоваріантності його здійснення. Занурюючись в удаване, гравці отримують чудову можливість зімітувати і тим самим «прожити», відчутти те, чого в звичайній нашій дійсності, з її мірлами корисності та життєвого прагматизму, ми навряд чи могли б відчутти. Рефлексія тут виконує функцію позначки завершення гри (або її певного етапу) і, попри встановлення спільної семантики цих світів, відділяє світ можливого від світу реального, не дає розчинити соціальну взаємодію у грі. Додатково реалізується ще одна функція рефлексії: акумулюючи з минулого етапу гри певні новоутворення практичного та духовного гатунку, вона відіграє роль катализатора для наступного витка: чергового етапу, нової гри тощо.

Ще один малодосліджений аспект практичного втілення ігор постає в світлі дослідження певних загальних етапів підготовки та проведення будь-якої рефлексивної гри, зокрема, організаційно-діяльнісної. Рефлексивні ігри за своєю сутністю є найближчими до суб'єктивного сприйняття соціальної взаємодії, тому що відносяться до ігор відкритого типу, дозволяють гравцям самостійно виокремлювати з загальної своєї власну мету в грі й шукати індивідуальні способи її досягнення. Організація такого типу ігор передбачає наступні етапи: передігровий (діагностика, виявлення проблем, визначення стратегії та програми діяльності, введення гравців, їх самоорганізація тощо), етап конструктивного «збирання» (проектування, програмування, формування уявлень про майбутній стан системи діяльності, що моделюється), етап післяігрової рефлексії. Зауважимо, що саме останній з названих етапів — *післяігрова рефлексія* — вперше виокремлюється та відкрито декларується в світлі теорії рефлексивного управління та завдяки практиці проведення рефлексивних ігор. Саме практики, а не теоретики звертають увагу на необхідність дотримання цього етапу.

Післяігрова рефлексія як обов'язковий етап проведення рефлексивних ігор, зокрема ОДІ, забезпечує «вихід» учасників з ігрового процесу, запуск активного осмислення результатів гри, в ході якого узагальнюються думки та враження самих учасників, їх власний ігровий досвід та відповідні конструктивні пропозиції. Думки про необхідність введення подібного елемента в якості обов'язкового зустрічаються в

теоретичних дослідженнях і представлені у вигляді аналізу результатів.

В світлі вищезазначеного, важливим є акцентування факту, що післяігрова рефлексія та аналіз результатів гри — пов'язані, але не тотожні процеси: аналіз передбачається в рамках самої гри і здійснюється в її межах, в той час як післяігрова рефлексія передбачає вихід за межі ігрового поля, в сферу завершення гри. Для більш детального прояснення цих відмінностей доречно звернути увагу на наявність розрізнення між такими поняттями, як результат гри та продукт гри [6]. Зазвичай, в науковій літературі йдеться про результат гри, що фіксується кількісно або якісно та визначається як «особливий емоційний ігровий стан, стан фізичного, естетичного, інтелектуального задоволення від вольового зусилля або морального подолання» [9, с. 396]. В прикладній галузі лудології, зокрема, в практиці ділових ігор, що, попри неутилітарний характер гри як такої, мають серйозну утилітарну компоненту, — окрім результату, виокремлюють ще й продукт гри, визначення якого встановлює зв'язок ігрової та позаігрової діяльності. Таким чином, продукт гри — це актуалізований результат гри, спосіб «вживаності даного результату за межами означеної діяльності» [6].

Практика застосування рефлексивних ігор актуалізувала доцільність перенесення такого розрізнення на теоретико-філософський рівень дослідження гри. На нашу думку, це пов'язано з тим, що гра як діяльність має певну особливість, а саме: її мета зазвичай міститься в ній самій («ми граємо, щоб виграти»). Результат знаходиться в прямій залежності від мети діяльності: ним можуть бути нові знання, навички, досвід, враження інші новоутворення. Та він неминуче девальвується у випадку, коли, завершуючи гру, її учасники ігнорують етап післяігрової рефлексії. Для того, щоб будь-який результат був вживаним після гри за її межами, необхідно налаштувати учасників гри на його осмислення: де і в якості якого засобу, ресурсу, нового знання можна використати означені «ігрові» надбання, — що і є основним змістом післяігрової рефлексії — перетворення результату на продукт.

Аналогічна схема, на наш погляд, має діяти й в системі соціальної взаємодії (оскільки, як було зазначено вище, рефлексивна гра та соціальна взаємодія є подібними — перш за все, за своїми механізмами протікання та структурою). Будь-яка з вищезазначених форм соціальної взаємодії (політика, економіка, виховання, мистецтво, менеджмент, тощо) — не може бути конструктивною та за великим рахунком успішною, якщо не міститиме елементу рефлексії і не перетворюватиме простий її результат («особливий емоційний ігровий стан, стан фізи-

чного, естетичного, інтелектуального задоволення від вольового зусилля або морального подолання») на продукт (засоби, ресурси, нові знання, інші новоутворення та надбання), який надалі можна використати за межами ігрової ситуації як засіб підвищення ефективності соціальних відносин.

Недостатня дослідженість й іноді ігнорування місця рефлексії взагалі та післяігрової рефлексії в ігровому процесі зокрема, на нашу думку, є причиною того, що в ході актуалізації гри як самостійного феномену або як елементу будь-якого виду людської діяльності (в широкому контексті — соціальної взаємодії), виникають певні деструктивні наслідки, про які ми згадували в наших попередніх роботах [11], [12] та зазначали вище — ті, що належать до полюсу так званої «негативної ігрології», а саме: здатність гри перенасичувати, розбецувати людину, відволікати її від конструктивної діяльності, мімікрувати під справжню, спрямовану на розвиток активність, гальмуючи або унеможливлувати тим самим процес розвитку або ж «дорослішання» людини. Випускаючи з поля зору етап післяігрової рефлексії, ми не здатні повністю осмислити, оцінити, а отже, адекватно використати ті новоутворення та надбання, що людина набуває в процесі гри. Неможливо, наприклад, успішно здійснювати ані велику політику, ані виробничий менеджмент, не беручи до уваги суб'єктивну компоненту об'єкта управління, не екстраполюючи власні наміри та цілі на його систему цінностей, очікування, життєвий сценарій тощо. Історія пропонує безліч прикладів біографій диктаторів та результатів диктаторських режимів в якості ілюстрації помилковості таких принципів управління (Наполеон, Муссоліні, Гітлер, Сталін).

Практика ділових ігор вивела на перший план тезу, яка перебувала на периферії теоретико-філософського дослідження гри, а саме: рефлексивна гра та соціальна взаємодія є подібними процесами, проте певні елементи та ігрові атрибути соціальної взаємодії, що спричиняють негативні наслідки, неможливо явно виокремити і дослідити доти, поки вони відшукуватимуться в суто теоретичній площині. Перенесення наукового міркування на ґрунт практики дає можливість проявлятися означеним елементам як таким саме на теренах рефлексивної гри. Тут доцільно згадати про таку характеристику гри, як її відкритість, тобто ту допустиму ступінь коригування ходу гри, яка передбачає можливість для гравців змінювати її мету, правила та власні ролі. Соціальна взаємодія на макрорівні навпаки є грою закритого типу [4]: суспільство встановлює межі і правила, визначає учасників і мету гри, крім того, людина має не тільки соціальні, але й приро-

дні обмеження, що підкреслює закритий статус соціальної взаємодії як гри.

Таким чином, соціальна взаємодія об'єктивно презентується майбутнім учасникам в якості закритої гри, проте з боку самих учасників суб'єктивно може і не сприйматися як така. Усвідомити, що гра постулюється як закрита — ще не означає вступити та суб'єктивно діяти в ній як в закритій; наприклад, в будь-якій державі існують правила дорожнього руху, які містять перелік вимог стосовно порядку участі в дорожньому русі, які є жорстко регламентованими та обов'язковими для виконання всіма учасникам цього руху. Зазвичай, кожний потенційний учасник дорожнього руху свідомо і добровільно приймає на себе обов'язок дотримуватися означених вимог, визнаючи апріорі їх незаперечність та справедливість. Проте, суб'єктивний перегляд кожної конкретної ситуації в процесі практичного втілення цих правил призводить до більш-менш серйозного порушення означених правил — про це красномовно свідчить статистика ДТП в будь-якій країні. Навіть такий простий за своєю структурою та гуманістичний за сутністю тип взаємодії може провокувати у її учасника тенденцію скоріше імітувати, а не реалізовувати в практику надані стандарти поведінки.

Коли людині об'єктивно презентується певна реальність у вигляді закритої гри, а вона, сприймаючи її спочатку в такій якості, вступає в неї як до відкритої або з часом перетворює її на таку — неминучо є низка неоднозначних наслідків. В такий спосіб вона зникає робити вигляд, що чесно дотримується правил закритої гри (юриспруденція, економіка, наука, мистецтво, педагогіка тощо), хоч насправді за об'єктивних чи суб'єктивних причин діє в ній як у відкритій. Така позиція не є природною для людини, бо об'єктивно усвідомлюючи подвійні стандарти власного буття, вона змушена відповідно утворювати під кожен з них окрему реальність, напружуючи для цього емоційні, інтелектуальні, когнітивні, душевні та фізичні ресурси. Така подвійна двовекторна активність розпорошує сили, перевантажує та перевиснажує людину, результатом чого є хаотичність та невпорядкованість дій в межах кожної з реальностей, зміщення акцентів, втрата пріоритетів, і як крайній випадок — знецінення буття взагалі, цинізм та байдужість. Рефлексія ж в означеній ситуації відіграє роль своєрідного лакмусового папірця, що вказує на ступінь успішності кожного задіяного кроку або подоланого етапу та відповідно дає можливість абстрагуватися від суб'єктивності, споглядаючи на власну роль та місце в структурі соціальної взаємодії з точки зору об'єктивності, що, в свою чергу, призводить і до збереження статусу закритої гри. Звичайно, є певні

особливості в зазначеній нами парадигмі продукування непорозумінь: так, наприклад, закрити гру на макрорівні перетворити на відкрити набагато складніше, ніж на мікрорівні, бо важелі контролю за дотриманням правил в таких іграх набагато впливовіші: за всю історію існування людської цивілізації майже кожним з осередків або інститутів суспільства було сформовано безліч систем та апаратів контролю. Також, відповідно, небагато виникає бажаних пограти в такі ігри, наприклад, з державою або системою.

Соціальна взаємодія викликає зміни не тільки у поведінці учасників, але й змінює формуюче середовище, що у свою чергу приводить до зміни самої взаємодії. Людина, не здатна усвідомити і відділити суто ігрову компоненту соціальної взаємодії від серйозних реалій життя, неминуче залишатиметься в позиції ігроізованого об'єкта впливу. Засобом подолання цього є, по-перше, усвідомлення факту втягнутості у відповідний ігровий процес, по-друге, осмислення складного механізму взаємозумовлення, притаманного соціальній взаємодії, і по-третє, активне здійснення рефлексії: ретроспективної, проспективної, післяігрової та постановці себе на місце інших учасників соціальної гри. Така рефлексія передбачає не лише підведення висновків і формулювання стратегії подальшої поведінки — навпаки: вказані аспекти можна віднести до аналізу результатів. Рефлексія здійснює переведення ігрового результату в продукт гри та актуалізує його використання в позаігровій реальності, дозволяє визначити подальший розвиток взаємодії. Привнесення рефлексії різних типів на всі етапи соціальної взаємодії є методом, що певним чином здатний подолати тотальну ігроізацію соціальних процесів та її наслідки.

Рефлексія в соціальній грі виконує активну, конституюючу функцію, дозволяє відділити ігрову і соціальну реальності, усвідомити дійсні причини і наслідки поведінки учасників, тому повинна розглядатися як невід'ємний компонент соціальної взаємодії, супроводжуючи цілепокладання та операційну реалізацію соціальних дій.

Бібліографія

- [1] *Большой энциклопедический словарь*. — М.: АСТ, 2008.
- [2] *Кравченко С.А.* Игроизация общества: контуры новой постмодернистской парадигмы // *Общественные науки и современность*. — 2002. — № 6. — С. 143-155.

- [3] *Лефевр В.А.* Лекции по теории рефлексивных игр. — М.: Когито-Центр, 2009.
- [4] *Лефевр В.А.* Исходные идеи логики рефлексивных игр // Материалы конференции «Проблемы исследования систем и структур». — М.: Издание АН СССР, 1965.
- [5] *Недетские* игры рефлексивного управления. Интервью с Владимиром Лефевром // Полит.ру — 24 мая 2010 [Электронное видання] / Режим доступу: <<http://www.polit.ru/article/2010/05/24/lefevr/>>
- [6] *Нечипоренко А.* Имитационные игровые методы в бизнес-обучении и бизнес-консультировании [Электронный ресурс]. — Режим доступу: <<http://www.treningoff.ru/article/211/29/1/>>
- [7] *Новиков Д.А., Чхартишвили А.Г.* Рефлексивные игры. — М.: СИНТЕГ, 2003.
- [8] *Репринцева Е.А.* Игра: Мыслители прошлого и настоящего о ее природе и педагогическом потенциале. — Москва-Воронеж, 2006.
- [9] *Ретюнских Л.Т.* Философия игры. — М.: Вузовская книга, 2005.
- [10] *Хейзинга Й.* Homo ludens. В тени завтрашнего дня. — М.: Прогресс, 1992.
- [11] *Чулошнікова М.О.* Феномен гри в контексті постмодерністської філософської парадигми // Актуальні проблеми духовності. — Кривий Ріг, 2006. — Вип.7. — С. 445-453.
- [12] *Чулошнікова М.О.* До питання про місце гри в структурі соціальної взаємодії // Актуальні проблеми духовності. — Кривий Ріг, 2010. — Вип.11. — С. 369-382.
- [13] *Щедровицкий Г.П.* Организационно-деятельностная игра. Сборник текстов (1,2) // Из архива Г.П. Щедровицкого. — Т. 9. — М., 2004.

Надійшла до редакції 25 липня 2011 р.