

Гра та її вплив на поведінку людини

Безчотнікова А. О.,
аспірантка

У статті розглянуто визначення, типології та характеристики впливу гри на поведінку людини в історичній діахронії. На основі контент-аналізу ключових семантичних одиниць, використаних дослідниками для визначення гри, запропоновано узагальнюючу дефініцію.

Ключові слова: гра; вплив; поведінка; архаїчна форма; ігрові механіки.

Game and its impact on a person's behavior

Bezchotnikova Alina,
PhD Student

The article deals with definition, typology and characteristics of game's impact on a person's behavior in a historical diachrony. It was suggested a generalizing definition based on the content analysis of key semantic units used by the researchers for determining the game.

Keywords: game; action; behavior; archaic form; game mechanics.

Безчотнікова А. О.,
аспірантка

В статье рассмотрены определения, типологии и характеристики влияния игры на поведение человека в исторической диахронии. На основе контент-анализа ключевых семантических единиц, использованных исследователями для определения игры, предложено обобщающую дефиницию.

Ключевые слова: игра; действие; поведение; архаичная форма; игровые механики.

Інформаційне суспільство. Випуск 23, 2016. (січень-червень)

Вступ. Явище «гри» є одним з найстаріших видів людської діяльності. Згадки про цей феномен знаходимо в Біблії, індійських Ведах, творах Платона, Арістотеля та Геракліта. Причинами популярності гри цікавилися вчені таких галузей знань, як культурологія, філософія, антропологія, психологія, педагогіка, математика та ін. Проте, незважаючи на значну кількість праць, присвячених природі, побудові та типології гри, вона все ще залишається маловивченою в комунікативному аспекті. Саме інформаційне століття актуалізувало застосування гри, ігрових механік та технік у галузі соціальних комунікацій.

Важливість гри в житті людини була описана в дослідженнях різних епох, згадки про це явище мали переважно фрагментарний та розрізнений характер. Лише в XIX ст. почали з'являтися перші наукові теорії гри. Гра є міждисциплінарним об'єктом і тільки завдяки комплексній методології та врахуванню міждисциплінарного підходу можна досягнути генезу цього явища та специфіку його застосування в галузі соціальних комунікацій.

Мета статті – проаналізувати визначення, типології та вплив гри на поведінку людини в міждисциплінарному аспекті за рахунок вирішення таких завдань: описати теоретичні концепції гри в історичній діахронії; порівняти визначення, типології та оцінку впливу гри на людину в різних галузях знань; провести контент-аналіз ключових семантичних одиниць визначення гри й дати узагальнюючу дефініцію.

Методи дослідження. У статті використано описовий, порівняльно-історичний, історико-типологічний, аналітико-синтетичний та метод контент-аналізу.

Теоретичне підґрунтя. Одним з перших, хто виявив вплив гри на психофізіологічний стан людини був Платон [1]. Його висновки суттєво вплинули на подальші теоретичні напрацювання філософів різних епох. У діалогах «Протагор», «Горгій», «Кратіл», «Тімей», «Політик», «Закони» поняття «гра» згадується більше ста разів. При цьому в одному ряду автор перераховує гру на музичних інструментах, спритність та змагання в



людській силі, дитячі ігри. Як слушно зауважує Д. Курдибайло, «наряд чи варто говорити про особливе вчення Платона про гру, скоріше можна вести мову про його ставлення до гри, про те, які риси ігрової поведінки його зацікавлюють» [2, 1]. Платон виділяв:

1. Гру на музичному інструменті та танці.
2. Художню гру, яка дає людині можливість творчо проявити себе, до таких ігор автор зараховував поезію, театр та інші ігри, які зосереджуються на емоційній сфері.

3. Гру-змагання.

4. Гру логіки. На думку Платона, ігри логіки є підґрунтям алгебри, геометрії, астрономії, граматики, філософії. Вони абстрактні й виникли внаслідок бажання людини краще пізнати світ через гру.

5. Священну гру: жертвоприношення, свята, хороводи та под. Таку гру наділяють сакральністю.

Базуючись на твердженнях Платона, можна зробити висновок, що саме він розумів під грою: гра – це природне для людини явище, яке є прагненням до істини, що виражається через непередбачувані, творчі дії за певними правилами без серйозного сенсу. Філософ вважав, що гра є дією, найбільш притаманною людині, хоча індивід виступає несамостійним та є швидше «іграшкою Бога», ніж гравцем. Важливий висновок Платона міститься в роботі «Держава». Вчений стверджує, що все життя ідеальної держави у найвищій точці повинно бути священною грою, всі громадяни залучені до належних кожному ігор [1]. Платон наголошує на значенні правил та підкоряння ним для ідеальної держави. Отже, Платон вбачає в грі сакральну основу держави.

Арістотель у своїй роботі «Політика» висловлює досить скептичне ставлення до гри, вважаючи, що використання гри як дозвілля може призвести до гри як мети життя, бо дуже тривалий час вважалося, що гра можлива лише заради себе самої. Концептуально уявлення Арістотеля про гру не дуже відрізняється від платонівського й акцентує увагу на слідуванні правилам. Серед рис, притаманних грі, він, протиставляючи гру роботі, називає: відпочинок та заспокоєння душі. На відміну від Платона, Арістотель вважав гру непридатною для освіти, посилаючись на те, що освітній процес повинен бути пов'язаний зі смутком.

У «бронзовому віці» гра як культурний феномен зазнає розпаду, зберігаючи своє існування в таких формах, як ритуали, святкові ігри на честь богів, гладіаторські бої. Ставлення до гри як до марного витрачання часу зберігалося і протягом усього середньовіччя. Причиною цього було ставлення церкви до ігор, яка в грі бачила «сатанинську сутність» та язичництво. На думку пієтистів та схоластів, ігри варто було взагалі заборонити. І лише в епоху Ренесансу, завдяки таким вченим, як Ф. Рабле, Ж. Ж. Руссо, Й. Г. Песталоцци

ставиться питання про практичне значення гри.

Загальні положення ігрової теорії були описані Ф. Шиллером у роботі «Листи про естетичне виховання людини», який приділяв велику увагу естетичній природі гри, так само, як і Гайдеггер, він бачив у грі виявлення характеристик людини та її свободи загалом. Він порівнював гру з красою та надавав їй величних рис, стверджуючи, що людина повною мірою людина, тільки коли вона грає. Так само, як і Платон, Шиллер визнає свободу й невимушеність гри, проте за його версією лише гра розкриває двосторонню сутність людини – матеріальну та духовну [3].

Велику увагу вчені XIX-XX ст. приділяли питанням виникнення гри та її популярності. Саме в цей час сформувалися чотири основні концепції:

1. Теорія надлишку нервових сил, яка належить англійському філософу Спенсеру. На думку Спенсера, гра значуща тільки тим, що дає змогу вивільнити надлишок енергії, притаманної тваринам з високим рівнем організації та людині. Спенсер стверджує, що ігри людей є проявом інстинктів, спрямованих на успіх у «боротьбі за існування», спричиняють «ідеальне задоволення» цих інстинктів і здійснюються задля цього задоволення.

2. Теорія інстинктивності, функції вправи в грі, тренування інстинктів. Особливої популярності набула теорія тренування швейцарського вченого К. Гросса, який вважав ігри школою життя. Гра, за Гроссом, вічна школа поведінки.

3. Теорія рекапітуляції і антиципації. Американський психолог, педагог Г. С. Хол висунув ідею рекапітуляції (скороченого повторення етапів розвитку людства) у дитячих іграх. Гра, на думку прихильників цієї теорії, допомагає долати інстинкти минулого, ставати більш цивілізованими. Ці дослідники сприймають гру та ігрову атрибутику як відтворення способу життя, культових церемоній далеких предків.

4. Теорія антиципації майбутнього в дитячій грі. Прихильники цієї теорії вважають, що ігри у хлопчиків і дівчат різні, оскільки зумовлені життєвою роллю, яка на них чекає. Тимчасові аспекти ігрової діяльності вивчав О. Газман. Прихильники цієї теорії намагаються довести, що ігри передбачають майбутнє, але працюють на сьогоднішній день.

Нині існує філософія відеоігор, або людологія (лудологія, ігрологія – від грец. *ludo* – граю, *logos* – знання), яка вивчає відеоігри в міждисциплінарному аспекті та розглядає комп'ютерну гру, як набір правил, яким вона підпорядковується. Незважаючи на те, що людологія є офіційною наукою, вона не має свого методу пізнання гри або чіткого формулювання, що саме є відеогра. Вагомий внесок у людологію зробив Е. Аарсет, опублікувавши свою роботу «Кібертекст: перспективи ергодичної літератури» (1997). Його висновки повністю змінили наратологічний підхід до вивчення відеоігор,

давши зрозуміти, що правила важливіші за наратив. Серед учених, які вивчають ігри саме в такому аспекті, варто зазначити Джула Еспера та його роботу «Напівреальність» (2005), де він розглядає двосторонню природу комп'ютерної гри, зазначаючи її реальні правила, реальну перемогу чи поразку однак у нереальному вигаданому світі. Незважаючи на те, що Д. Еспер розглядає лише відеоігри, під якими він розуміє всі ігри на персональному комп'ютері, а саме: консолі, аркади та будь-які цифрові ігри, очевидно, що вони підкоряються тим самим законам, що і звичайні ігри. Д. Еспер визначає важливе значення правил у грі та зазначає, що гравець контактує, перш за все, саме з ними.

1. *Дослідження гри у культурологічному аспекті.* Й. Хейзінга в роботі «Людина, що грає» (1938) розглядає вплив гри на розвиток культури людства та, доповнюючи Платона, зазначає в грі такі риси: наявність просторово-часової замкненості; структурна впорядкованість; «реальність» ігрових предметів; повторюваність та варіативність; переживання напруги та насаги; чіткі правила та межі (магічне коло); наявність ризику.

Й. Хейзінга вважав, що гра старша за культуру, а сама культура є формою гри, створеної радісною та задоволеною ігровим процесом людиною. Розвиваючи ідеї Платона, Й. Хейзінга твердив, що поезія, музика, право, мова, знання мають ігрову сутність. Людина завжди мала здатність і схильність переводити у форми ігрової поведінки всі аспекти свого життя, тобто автор розуміє під грою структурну основу діяльності людини. Вчений наголошує, що культура все ще хоче, щоб її «грати», – за взаємною згодою щодо певних правил. Взаємозв'язок гри та культури, на думку дослідника, потрібно шукати у вищих формах соціальної гри, там, де вона проходить в упорядкованих діях групи або спільноти, або двох груп, які протистоять одна одній. Гра поодиночці корисна для культури лише обмеженою мірою. Найтісніше з грою пов'язано поняття виграшу. Виграти – означає піднятися в результаті гри. Переможець у повсякденному житті набуває славу й шану, а його успіх поширюється на всю групу, яка ототожнює себе з переможцем.

Огляд історії культури різних епох приводить вченого до висновку, що ігровий елемент в культурі зменшується. Витіснення гри, яке почалося у XVIII ст., фактично закінчується у XIX ст. Духом суспільства, на думку Й. Хейзінги, заволодіває тверезе поняття користі та економічний інтерес, який визначає перебіг історії. Праця й виробництво стають ідеалом, а незабаром ідолом. Культура набагато менше грається, ніж в попередні періоди.

Не кожна гра може створювати культуру, лише так звані «благородні ігри». Й. Хейзінга виступає проти варварства, проте суперечить власній тезі про те, що гра є ні хорошою, ні поганою. Вона на-

ділена властивостями міфу, який дає змогу глибше зрозуміти фундаментальні основи культурних традицій. Наслідуючи Ф. Шиллера, Й. Хейзінга також описує подвійність людської природи: емпіричну та благодатну.

У своїх роботах Й. Хейзінга виділяє ті самі типи ігор, що і Платон: гру на музичному інструменті, художню гру, гру-змагання, гру логіки, священну гру.

Вагомий внесок у дослідження ігор зробив радянський культуролог та філософ професор М. Епштейн. У своїй роботі «Парадокси новизни» розділив поняття «play» та «game». Перше він описував як ряд свобод, які відділяють гру від реальності, а друге – як ряд обмежень, які також відділяють гру від реальності. У своїх доводах він наголошує на різниці між лицарськими турнірами та карнавалами, Олімпійськими іграми та святами на честь Діоніса. Варто зазначити, що Й. Хейзінга, наприклад, прислухавшись до зауваження Болкестейна, не зараховував Олімпійські ігри до ігор, та погоджувався з тим, якщо їх вважати іграми, «то все життя греків варто вважати грою» [4, 47].

Гру в системі народної культури розглядає у своїх працях російський філолог та філософ М. Бахтін. На відміну від Й. Хейзінги, М. Бахтін критикує соціальний закономірний порядок, який негативно відбивається на культурі через накидання кодів та етикетів. Під грою він розуміє уявлення життя, а серед форм гри виділяє:

- обрядово-видовищні (святкування карнаваль-ного типу, різні майданні сміхові дійства);
- словесно-сміхові (зокрема пародійні твори різного роду: усні й письмові);
- різні форми й жанри фамільярної мови (клятви, лайки тощо).

2. *Дослідження гри в антропологічному аспекті*

Великий інтерес у вчених-антропологів викликала пов'язаність «гри» та «слова». Наприклад, дослідження Г. Лукова та Д. Ельконіна допомогли зробити висновок, що «гра є новим аспектом у розвитку мови».

Дослідженню гри у тварин приділено увагу в роботі Ч. Дарвіна «Походження людини та статевий відбір». Він спостерігав за покращенням настрою у молодих тварин, які «грати як діти», подібне він зазначав у тварин під час «шлюбних ігор». Проте не всі вчені згодні з тим, що таку поведінку можна вважати грою. Наприклад, О. Фінк вважає, що гра властива тільки людям, оскільки тварина не має уяви та фантазії, адже завдяки грі тварина не переноситься у нереальний світ [5]. Твердження О. Фінка не збігаються з висновками Й. Хейзінги та Г. Гадамера, які вважали, що навіть природа може грати. Хоча гра тварин не задовольняє повного спектра рис гри, проте може бути прообразом ігор у людей. Загалом антропологія розглядає гру як феномен людської діяльності.



3. Дослідження гри в психологічному аспекті

Австрійський психолог, автор теорії психоаналізу З. Фройд зробив вагомий внесок у дослідження психологічної природи ігор. Його теорія дитячої гри дозволила зазирнути «по той бік принципу задоволення» і зробила можливим застосування гри в терапевтичних та маркетингових цілях. За Фройдом, основною функцією ігор є зняття «заборон» та імітація задоволення від незадоволених бажань. Д. Л. Морено був не зовсім згодний з висновками Фройда та запропонував використовувати гру як основу для «Я». Також він ставився до гри як до засобу терапії та символічного здійснення мрій.

К. Юнг бачив у грі «те, що допомагає впоратись з реальним життям», динамічну силу, яка штовхає фантазію. Юнг протиставляє гру серйозності, але вважає, що гра не є зовсім вільною через те, що людина «змушена грати через граючу діяльність її фантазії». Проте людина вільна з боку зовнішніх обставин або волі. Таку гру він називає «серйозною». Юнг поділяє думку Арістотеля стосовно того, що гра є тільки заради гри, якщо вона стає чимось більшим, то це вже творча діяльність.

Засновник психотерапевтичної теорії трансакційного аналізу американський психолог Е. Берн у своїй роботі «Люди, що грають у ігри» пропонує нове бачення теорії гри та її впливу на поведінку людини. Поняття Берна про гру відрізняється від більшості класичних теорій. Він називає гру «комплексом прихованих трансакцій, що повторюються і характеризуються чітко вираженим психологічним виграшом» [6, 36]. Автор цієї теорії стверджує, що всі ігри обов'язково пов'язані з шахрайством, що суперечить твердженню Й. Хейзінга, який зазначав важливість непорушення правил та безпеки «шпільбрехерів» – цим терміном Хейзінга називає людину, яка ламає гру й руйнує всю магію вигаданого світу.

4. Дослідження гри в педагогічному аспекті

У педагогічному аспекті поняття гри та застосування гри у виховних методиках лишається одним з найбільш вивчених. Платон, Хейзінга, Арістотель, Гросс, Фройд та ін. згодні з тим, що молоді організми найбільш схильні до ігор. Молоді тварини вчаться у матері за допомогою гри, так само і діти пізнають світ. Це робить гру одним з найбільш вдалих інструментів для виховання та освіти.

Велику увагу грі приділяв вчений-педагог А. Макаренко, надаючи їй серйозного значення [7]. Він вважав, що для того, щоб брати участь в ігровій діяльності, треба мати певні фізичні, інтелектуальні навички, витримку та самоконтроль. За версією Макаренка саме в грі проходить виховання майбутнього громадянина. Сучасні дослідження на цю тему, наприклад роботи Ш. Амонашвілі, підтверджують спостереження Макаренка.

5. Дослідження гри в соціальному та комунікаційному контекстах

Вельми поширеною на початку ХХ ст. була теорія гри К. Гросса, яку сам автор визначив «як теорію вправ та виховання». Він фактично показав соціальність гри, бачив її, як спосіб приєднати людину до соціуму через добровільне підкорення правилам та лідеру. Вчений описав основні чинники, які впливають на людину під час гри: відповідальність за себе та команду, повага до правил, спроба показати себе, шляхетність, формування здатності до освіти.

Незважаючи на те, що його робота неодноразово піддавалась критиці вчених, серед яких, наприклад, відомий нідерландський зоопсихолог Ф. Бейтендейк, вона має велике значення для сучасної науки.

У своїх дослідженнях К. Гросс розглядає та класифікує «дорослі ігри»:

- вони є доповненням буття: потребують зміни видів діяльності, віддаючи перевагу фізичним іграм для інтелектуалів та інтелектуальним іграм для тих, хто більшість часу має фізичні навантаження. Крім того, у кожному випадку результат буде підкріплено емоційними враженнями від ігрового стану або виграшу. Такий тип ігор сприяє підтриманню у формі гармонічного фізичного, інтелектуального та емоційного стану людини. Саме завдяки таким іграм людина може перебувати в злагоді з собою та оточенням, не перенавантажуючи якусь окрему свою грань;

- «звільнення»: відпочинок від буденного та занурення у світ гри. Такий тип гри дає змогу забути про проблеми та на якийсь час сфокусуватися лише на казці, яку генерує людська уява, підкорившись лише правилам, які диктує гра;

- задоволення потреби в естетиці та гармонії. Ще Платон писав про гармонічність та структурованість гри, на відміну від реального життя.

Австро-англійський філософ Людвіг Вітгенштайн є засновником наукового осмислення мовної гри, розглянувши мову як засіб конструювання, а не відображення світу. Він описує мову як спосіб існування та бачить у мовних іграх цілісні й закінчені системи комунікації.

Академік А. Соколов у своїй роботі «Вступ в теорію соціальної комунікації» визначає гру як «творчу комунікаційну дію» [8], наводить такі типи ігор залежно від кінцевої мети гравця:

- гра-маскарад: приховування справжніх намірів та маніпуляція іншими заради досягнення своєї мети. Саме такий тип ігор описує Берн, коли дає у своїй роботі «Люди, що грають у ігри» визначення слова «гра» у трансакційному аналізі. Також допускає оману, що суперечить твердженню Й. Хейзінги про неможливість грати нечесно;

- гра-розгадка, метою таких ігор є демонстрація інтелектуальних здібностей та ерудиції;

- гра-змагання, метою якої є подолати суперника та показати свою перевагу;

- гра-казка, метою якої є абстрагуватися від реального світу та відпочити.

Також А. Соколов ототожнює гру та творчу діяльність, що відрізняє його підхід від теорії Шиллера.

6. Дослідження гри в математичному аспекті

Досліджували ігри в математичному аспекті такі вчені, як Ж. Бертран, А. Курно у XVIII ст. У 1944р. Джон фон Нейман у своїй роботі «Теорія ігор та економічна поведінка» сформулював основні тези цього підходу [9].

Дослідження Нобелівського лауреата Джона Неша присвячено розробці аналітики гри. Власне те, що кожен гравець або виграє, або програє, має велике значення не лише для математики, а й для соціальних комунікацій, оскільки описує взаємодію та мотивацію поведінки учасників гри в певних умовах. Суть теорії полягає в тому, щоб, базуючись на меті та стратегії кожного з гравців, а також поведінці інших гравців, виявити переможця або переможну стратегію. Кожна гра має свої характеристики, серед яких:

- наявність кількох учасників;
- невизначеність поведінки учасників, що пов'язано з варіативністю дій;
- відмінність (розбіжність) інтересів учасників;
- взаємозв'язаність поведінки гравців, оскільки результат, одержаний кожним з них, залежить від поведінки всіх;
- наявність правил поведінки.

Згідно з цим твердженням, можна зробити висновок, що математичне розуміння гри нічим не відрізняється від класичного розуміння цього поняття вченими інших галузей знань. Проте варто зазначити, що така гра не існує заради гри, а існує заради отримання інформації про переможця або виграшу. Цінність теорії ігор полягає в можливості вивчення та пояснення поведінки людини. Окремо слід зазначити дослідження, спрямовані на формування еталонної поведінки. З іншого боку, багато дослідників розглядають теорію ігор не як інструмент прогнозування поведінки, а як інструмент аналізу ситуацій з метою виявлення найкращої поведінки для раціонального гравця. Для розробки та оцінювання правил гри існують так звані «метаігри», результатом яких є правила для іншої гри.

Математичні ігри описують будь-які ігри, в яких має бути конкуренція та бажання виграти. Вони можуть бути некооперативні та кооперативні, де наявна комунікація між гравцями. Кожен з учасників гри має «стратегію гравця», тобто стереотип поведінки, якого він дотримується, обираючи певне рішення з наявних альтернатив. Проте людина характеризується мінливістю поведінки, яка може залежати від настрою або зовнішніх обставин. Завдяки цьому є необхідність ділити людей за моделями поведінки:

- нераціональна поведінка;
- обережна поведінка;
- оптимізаційна поведінка;
- поведінка, що відхиляється;
- інноваційна поведінка.

Важливо зазначити, що при побудові комп'ютерної гри або гейміфікації зберігається така сама класифікація гравців за типами поведінки.

Результати дослідження. Базуючись на попередніх дослідженнях, було проведено контент-аналіз праць 23 авторів. Вибірка будувалася за принципом залучення робіт з різних галузей знань для отримання більш точних результатів.

Невеликий обсяг вибірки не дозволяє зробити глобальне узагальнення, проте навіть з неї видно, якими саме рисами більшість учених наділяють гру (див. табл.1):

Таблиця 1.

Поняття гри в міждисциплінарному аспекті

Поняття	Кількість повторень
Об'єкт	3
Дія	10
Одиниця діяльності	7
Явище	3

Аналіз даних, наведених у табл. 1, дає змогу зробити висновок, що більшість учених розуміють гру як дію або одиницю дії, звужуючи поняття гри. Серед рис та характеристик гри вчені визначають (див. табл.2):

Таблиця 2.

Риси гри в міждисциплінарному аспекті

Поняття	Кількість повторень
Вільна	5
Виховання	7
Серйозна	5
Несерйозна	6
Самоціль	4
Чіткі правила	11
Ризик	6
Творча	5
Благо для душі	4
Просторово-часова замкненість	2
Протистояння	6
Виграш	8
Підкорення	5
Задоволення	8

Висновки. Таким чином, систематизуючи дослідження вчених, можна зробити висновок, щодо



узагальнюючої дефініції гри. Гра – це дія, що ґрунтується на правилах, мотивована як бажанням отримати задоволення від ігрового процесу, так і задоволенням потреб.

У сучасному світі гра існує у своїх архаїчних формах, проте отримує нові види та модифікації під впливом розвитку інформаційно-комунікаційних технологій. Підвищена цікавість до ігор та їх можливості впливати на людину сприяли розвитку комп'ютерних ігор та гейміфікації.

Список літератури

1. Платон. Диалоги / Платон. – М.: Ексмо, 2009. – 638 с.
2. Курдыбайло Д. «Надо жить играя». Об онтологии игры в диалогах Платона [Електронний ресурс] / Дмитрий Курдыбайло // Материалы 5-й Летней молодежной научной школы. – 2008. – Режим доступа до ресурсу: http://platoakademeia.ru/index.php/ru/summerschool/item/163-summerschool_5_02.
3. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека / Фридрих Шиллер. – М.: Директ-Медиа, 2007. – 200 с.
4. Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий. Опыт определения игрового элемента культуры / Йохан Хейзинга. – С.Пб.: ИД Ивана Лимбаха, 2015. – 384 с.
5. Финк О. Основные феномены человеческого бытия / Ойген Финк. – М.: Прогресс. – 403 с.
6. Берн Э. Люди, которые играют в игры / Эрик Берн. – М.: «Э», 2015. – 571 с.

7. Макаренко А. С. Сочинения: в 4 т. / Антон Семенович Макаренко. – М.: Правда, 1967.

8. Соколов А. В. Общая теория социальной коммуникации / Аркадий Васильевич Соколов. – С.Пб.: Изд-во Михайлова В. А., 2002. – 461 с.

9. Нейман Д. Теория игр и экономическое поведение / Д. Нейман, О. Моргенштерн. – М.: Наука, 1970. – 983 с.

References

1. Platon, (2009), Dialogues, Eksmo, Moscow, 638 p.
2. Kurdybaylo, D. (2008), ““We have to live playing”. Concerning the ontology of game in the dialogues of Plato, Proceedings of the 5th Summer Youth Scientific School, available at: http://platoakademeia.ru/index.php/ru/summerschool/item/163-summerschool_5_02.
3. Schiller, F. (2007), Letters on Aesthetic Education of Man, Direct Media, Moscow, 200 p.
4. Huizinga, J. (2015), Homo Ludens. A Playing Man. Experience of Definition of Playing Element of Culture, ID Ivan Limbakha, S.Pb., 384 p.
5. Fink, O., Basic Phenomena of Human Existence, Progress, Moscow, 403 p.
6. Bern, E. (2015), People Who Play Games, “E”, Moscow, 571 p.
7. Makarenko, A. S. (1967), Works in 4 Volumes, Pravda, Moscow.
8. Sokolov, A. V. (2002), General Theory of Social Communication, Izd-vo Mikhailova V. A., S.Pb., 461 p.
9. Neumann, D. & Morgenstern, O. (1970), Theory of Games and Economic Behavior, Nauka, Moscow, 983 p.