

На правах рукописи

КИРЮШИН Алексей Николаевич

**ПРОБЛЕМА ИГРЫ В СОВРЕМЕННЫХ СОЦИАЛЬНЫХ ПРАКТИКАХ:
СОЦИАЛЬНО-ФИЛОСОФСКИЙ АНАЛИЗ**

Специальность 09.00.11 – социальная философия

Автореферат диссертации на соискание ученой степени
доктора философских наук

Воронеж – 2019

Диссертация выполнена на кафедре истории философии и культуры ФГБОУ ВО «Воронежский государственный университет».

Научный консультант:

ПЕТРИЙ Петр Владимирович, доктор философских наук, профессор, заведующий кафедрой философии и религиоведения ФГКВОУ ВО «Военный университет» Министерства обороны Российской Федерации

Официальные оппоненты:

КЛИМОВ Сергей Николаевич, доктор философских наук, профессор, Российская открытая академия транспорта ФГАОУ ВО «Российский университет транспорта (МИИТ)», профессор кафедры философии, социологии и истории

ПЕСОЦКИЙ Владислав Анатольевич, доктор философских наук, профессор, ГОУ ВО Московской области «Московский государственный областной университет», профессор кафедры философии

ЧИЖИК Петр Иванович, доктор философских наук, профессор, ФГБВОУ ВО «Академия гражданской защиты МЧС России», профессор кафедры философии, истории и культурологии

Ведущая организация: ФГКВОУ ВО Военный учебно-научный центр Сухопутных войск «Общевойсковая академия Вооруженных сил Российской Федерации» (г. Москва).

Защита состоится «__» _____ 2020 года в 13.00 часов на заседании диссертационного совета Д 215.005.07 по философским и социологическим наукам на базе ФГКВОУ ВО «Военный университет» Министерства обороны Российской Федерации по адресу: 123001, г. Москва, ул. Большая Садовая, д. 14.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке ФГКВОУ ВО «Военный университет» Министерства обороны Российской Федерации по адресу: 123001, г. Москва, ул. Большая Садовая, д. 14.

Электронная версия автореферата, объявление и текст диссертации размещены на сайте: <http://vumo.mil.ru> и на официальном сайте ВАК Министерства науки и высшего образования РФ: <http://vak.ed.gov.ru>.

Автореферат разослан «__» _____ 20__ г.

Ученый секретарь диссертационного совета
кандидат социологических наук

М.В. Барановский

I. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДИССЕРТАЦИОННОГО ИССЛЕДОВАНИЯ

Современные условия существования и дальнейшего развития российского общества характеризуются угрозами, сложностями, проблемами и противоречиями, возникновение которых обусловлено не только внутренними проблемами, но и неоднозначной и противоречивой деятельностью внешних акторов. Это воздействие зачастую приобретает игровую форму, которая нуждается в социально-философской рефлексии.

Современные тенденции исследования проблемы игры встречаются с трудностями, обусловленными многообразием трактовок ее сущности, масштабами и границами существования, неоднозначной оценкой специфики воздействия на социум и т.д. Отмеченные обстоятельства, с одной стороны, препятствуют глубокому социально-философскому анализу проблемы игры в контексте современных социальных практик, а с другой стороны – являются достаточной теоретической основой для нахождения новых ракурсов и способов ее решения.

Актуальность социально-философского исследования проблемы игры в социальных практиках современности определяется следующими факторами.

Во-первых, сложной внешнеполитической ситуацией вокруг Российской Федерации, а также ряда ее союзников (Китай, Иран, Сирия, Венесуэла, Турция и т.д.), создающей напряженность и глобальную нестабильность в мире, инициированную и развивающуюся по игровому типу и требующую скрупулезного анализа.

Во-вторых, существованием внутренних духовных, политических и социально-экономических проблем России, которые в геополитической игре используются против неё в качестве условия вовлечения колеблющихся, маргинальных и экономически отсталых слоев населения в сферу влияния внутренней оппозиции, «пятой» колонны, «компрадорской» элиты, направляемых западными интеллектуальными центрами, некоммерческими (неправительственными) организациями. Наряду с этим, существующие проблемы России служат обоснованием культурной, образовательной, информационной, экономической, «гуманитарной» и иной экспансии, внешней манипуляции и вмешательства заинтересованных зарубежных акторов, преподносимой в форме помощи» в строительстве демократии, борьбы с коррупцией и т.п.

В-третьих, необходимостью осмысления проблемы игры как доминантной социальной практики глобальных оппонентов России и их союзников¹, а также альтернативы вооруженной борьбы, осуществляемой посредством организационного оружия, меняющего мировоззренческие ориентиры, ценности, потребности и интересы человека и общества, а также стереотипы социального действия в экономико-финансовой, политической и др. сферах российского общества.

В-четвертых, поиском приоритетных направлений, мер и способов противодействия геополитическим играм глобальных оппонентов, а также необходимо-

¹ Здесь и далее глобальными оппонентами России будут считаться США и Великобритания, а также страны, входящие в блоки и союзы, где последние играют главенствующую роль (НАТО, ЕС и т.п.).

стью разработки принципов и стратегии контригры и ее реализации в основных сферах жизнедеятельности общества последних.

Степень разработанности проблемы. Игра имеет значительную исследовательскую традицию в философии, науке, искусстве, педагогике, политике, военном деле и т.п. Поиски ее сущностных оснований проводились с различных позиций, среди которых связь с фактором социальных практик является наименее изученной, но наиболее перспективной в пространстве современной социальной реальности.

Представление об уровне философского анализа проблемы игры в контексте социальных практик можно составить на базе рассмотрения существующей литературы и источников, содержащих определенные подходы к пониманию сущностных аспектов социальных практик, игры и их содержания в военном деле, которые необходимо разделить на следующие группы.

Первую группу составляют работы по исследованию сущности и содержания социального действия и социальных практик с позиций ряда методологических подходов: *эстетико-онтологического* (Платон и неоплатоники)¹, *телеологического* (Аристотель)², *теологического* (Августин Блаженный, Николай Кузанский и др.)³, *объективно-идеалистического* (Г. Гегель)⁴, *эмпирического* (Д. Юм)⁵, *диалектико-материалистического* (К. Маркс, А.П. Алексеев, Г.Г. Васильев, Ю.В. Громыко, В.С. Лазарев, В.А. Лекторский, Г.П. Щедровицкий и др.)⁶, западного (П. Бергер, М. Вебер, Л. Витгенштейн, И. Гофман, Г. Зиммель, С. Крипке, Б. Латур, Т. Лукман, Д. Остин, А. Шюц и др.)⁷ и отечественного варианта *феноменологического* (Т.И. Заславская, В.И. Родионова и др.)⁸, содержание которых

¹ См.: Платон. Алкиной. Учебник практической философии // Собрание сочинений: в 4 т. – Т. 4. – М., 1994.

² См.: Аристотель. Поэтика // Сочинения: в 4 т. – Т. 4. – М., 1983; Аристотель. Метафизика // Сочинения: в 4 т. – Т. 1. – М., 1976.

³ Цит. по: Канке В.А. Основы философии. – М., 2008.

⁴ См.: Гегель. Философия природы // Энциклопедия философских наук. – Т. 2. – М., 1975.

⁵ См.: Юм Д. Диалоги о естественной религии // Сочинения: в 2 т. – Т. 2. – М., 1996.

⁶ См.: Маркс К. Капитал. Критика политической экономии // Маркс К., Энгельс Ф. Сочинения. – Т. 23; Громыко Ю.В. Деятельностный подход: новые линии исследований // Вопросы философии. – 2001. – № 2. – С. 116-124; Лазарев В.С. Кризис «деятельностного подхода» в психологии и возможные пути его преодоления // Вопросы философии. – 2001. – № 3. – С. 33-48; Лекторский В.А. Деятельностный подход: смерть и возрождение? // Вопросы философии. – 2001. – № 2. – С. 56-66; Щедровицкий Г.П. Избранные труды. – М., 1995 и др.

⁷ См.: Вебер М. О некоторых категориях понимающей социологии // Избранные произведения. – М., 1990; Витгенштейн Л. Логико-философский трактат. – М., 1958; Гофман И. Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта. – М., 2003; Зиммель Г. Избранное: в 2 т. – Т. 1. – М., 1996; Крипке С. Семантическое рассмотрение модальной логики // Семантика модальных и интенциональных логик. – М., 1981; Латур Б. Пересборка социального: введение в акторно-сетевую теорию. – М., 2014; Латур Б. Об интеробъективности // Социология вещей. – М., 2006; Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. – М., 1995; Остин Дж. Л. Слово как действие // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. XVII. – М., 1986; Шюц А. Некоторые структуры жизненного мира // Личность. Культура. Общество. – 2007. – Вып. 2. (36) и др.

⁸ См.: Заславская Т.И. О субъектно-деятельностном аспекте трансформационного процесса // Кто и куда стремится вести Россию? Акторы макро-, мезо- и микроуровней современного

позволяет раскрыть их сущность, специфику соотношения с игрой, а также обосновать авторский подход к определению последней как социальной практики.

Вторая группа источников раскрывает проблему игры в основных типах мировоззрения. Так, согласно античным мыслителям (Аристотель, Гераклит, Платон)¹ игра в контексте *мифологического мировоззрения* выступает основой функционирования космических процессов, олицетворением божественной природы социальных процессов и одушевления тел, оправданием социальных привилегий свободнорожденной элиты и т.д. В настоящее время мифологизированные аспекты игры постулируются рядом исследователей (Д.П. Козолупенко, Д.П. Пашинина, Е.Л. Яковлева и др.)² в рамках мифопоэтических практик, опирающихся на социальные, исторические и другие мифы, преследующие цели достижения господства одной социальной группы над другой, получения прибыли и т.д.

В *религиозном мировоззрении* проблема игры в основных мировых религиях имеет двоякое решение: с одной стороны, она воспринимается в качестве одного из способов религиозного познания и существования (буддизм³, индуизм⁴ и т.п.), с другой стороны – выступает препятствием на пути познания истины подлинного бытия, способом ее искажения, развращения, отвлечения и т.д. (православие⁵, ислам⁶).

Исследования проблемы игры в *научном мировоззрении* раскрывают амбивалентные грани ее теоретического понимания и практического использования. Так, для *классического этапа* развития науки характерно расширение объема знаний по проблеме игры за счет осмысления ее математических констант и характеристик (Х. Гюгенс, Б. Паскаль, Г. Лейбниц и др.)⁷. *Неклассическая наука* значительно обогатила содержание проблемы игры, выявив в ней широкий спектр побудительных причин, источников, различных аспектов и последствий. Научные исследования иг-

трансформационного процесса. – М., 2001; *Родионова В.И.* Социально-философский анализ технологизации социальных практик в современном обществе: автореф. дис. ...д-ра филос. наук. – Ставрополь, 2015 и др.

¹ См.: Гераклит Эфесский: все наследие: на языках оригинала и в русском переводе. – М., 2012; *Платон.* Законы // Творения Платона. Полное собрание творений Платона: в 15 т. – Т. 13. – Петербург, 1923; *Аристотель.* Сочинения: в 4 т. – Т. 4. – М., 1983 и др.

² См.: *Козолупенко Д.П.* Мифопоэтическое мировосприятие. – М., 2009; *Пашинина Д.П.* Полилог событий в мифопоэтическом мире // Международные чтения по теории, истории и философии культуры. Вып. 13. Онтология диалога: философский и художественный опыт. – СПб., 2002; *Яковлева Е.Л.* Игровая природа мифа как семиотического образования: автореф. дис. ...д-ра филос. наук. – Казань, 2011 и др.

³ См.: *Гедун Тендар.* Общее исследование «Абхисамаяланкары» Майтреи. – XI., 141. 1 // The Asian Classics Input Project. Release Three. – Washington, 1993. Catalog # S 0009, л. 108A.

⁴ См.: *Альбедиль М.Ф.* Вечная Индия. Духовный путеводитель. – СПб., 2013.

⁵ См.: *Басманов Н.* Христианство и игра. URL: http://www.religare.ru/2_114722.html (дата обращения: 19.05.2018); *Кураев А.В.* Богословие игры. – URL: <https://kotbegemott.livejournal.com/2438438.html> (дата обращения: 19.05.2018).

⁶ См.: Коран, 5:90, 91.

⁷ См.: *Hugenii Christiani.* Libellus de ratiociniis in ludo aleae. – London, 1714; *Филиппов М.М.* Паскаль, его жизнь и научно-философская деятельность. – СПб., 1891; *Лейбниц Г.-В.* Сочинения: в 4 т. – Т. 1. – М., 1982 и др.

ры на данном этапе, в первую очередь, связаны с *психолого-педагогическим* направлением (А. Валлон, К. Гросс, Г. Мерфи, Ж. Пиаже, Г.С. Холл, В. Штерн, З. Фрейд и др.)¹, раскрывающим ее как подготовку к будущей серьезной деятельности, антипацию (предвосхищение) будущего, подражание и конструирование и т.д. Представители отечественной неклассической психологии (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев), рассматривая игру с позиций деятельностного подхода, полагали ее неутилитарной деятельностью, где «мотив лежит в самом процессе»², а также определяли социальную роль игры в качестве особого отношения к действительности, которое характеризуется созданием мнимых ситуаций³ и т.д. В рамках *постнеклассической* психологии (Э. Берн, Г.Л. Лендрэнт, Э. Эриксон)⁴ исследование игры осуществлялось в контексте коммуникации, ее сущность раскрывалась через психологическое удвоение действительности, а практическая значимость связывалась с возможностями психокоррекции и терапии и т.д.

В *социологическом* дискурсе игры, несмотря на мнения ряда мыслителей (Р. Кайуа и др.)⁵ об ее отвлеченном и непродуктивном характере, усиливаются практико-ориентированные исследовательские позиции (В.М. Ефимов, В.Ф. Комаров, С.А. Кравченко, М.В. Придатченко)⁶, позволяющие признать её видом человеческой деятельности, который способен как воссоздать, так и имитировать другие виды человеческой деятельности, представить собой сокращенный образ социальных отношений, стать средством достижения выгоды, целей и результатов и т.д.

Математическое направление исследования игры характеризуется её пониманием как модели конфликта, где исследуются способы преодоления, разрешения и действий в рамках последнего и опираются на логику игр с «нулевой суммой» (Дж. фон Нейман и О. Моргенштерн)⁷, кооперативных игр (Дж. Нэш)⁸ и т.д.

¹ См.: Валлон А. Психическое развитие личности. – М., 1967; Гросс К. Душевная жизнь ребенка. – СПб., 1906; Пиаже Ж. Психология интеллекта. – СПб., 2003; Штерн В. Умственная одаренность // Одаренный ребенок. – 2002. – № 3. – С. 48-56; Холл Г.С. Инстинкты и чувства в юношеском возрасте. – Петроград, 1920; Фрейд З. Я и Оно: сочинения. – М., 1998; Murphy G., Murphy L.B. Experimental Social Psychology. – London, 1931; Murphy G. Social Motivation // Handbook of Social Psychology. – Cambridge, 1959 и др.

² См.: Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. – М., 1981.

³ См.: Выготский Л.С. Психология. – М., 2000.

⁴ См.: Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений. – М., 1988; Эриксон Э. Детство и общество. – СПб., 2000; Лендрэнт Г.Л. Игровая терапия. – М., 1994 и др.

⁵ См.: Кайуа Р. Игры и люди: статьи и эссе по социологии культуры. – М., 2007.

⁶ См.: Ефимов В.М., Комаров В.Ф. Введение в управленческие имитационные игры. – М., 1980; Кравченко С.А. Играизация общества: блага и проблемы // Сборник научно-популярных статей-победителей конкурса РФФИ 2007 г. – М., 2008; Кравченко С.А. Играизация российского общества (к обоснованию новой социологической парадигмы) // Общественные науки и современность. – 2002. – № 6. – С. 143-155; Придатченко М.В. Роль игры в конструировании социальной реальности: автореф. дис. ...канд. социол. наук. – Саратов, 2007 и т.д.

⁷ См.: Нейман Д., Моргенштерн О. Теория игр и экономического поведения. – М., 1970.

⁸ См.: Nash J.F. Ideal Money // Southern Economic Journal. – 2002. – Vol. 69. – N 1; Nash J.F. Ideal Money and Asymptotically Ideal Money: Revolutionary or Evolutionary Changes or Reforms

Однако, ряд отечественных авторов (А.В. Савватеев и др.)¹ в качестве недостатка математической теории игр отмечает её преимущественный апостериорный объяснительный потенциал и слабые прогностические возможности.

В итоге, данная группа источников в научном мировоззрении позволит раскрыть проблему игры в основных типах мировоззрения, а также представить последнюю в качестве специфического мировоззрения, которое выступает одним из истоков социальных преобразований и обеспечивает реализацию как конструктивных, так и деструктивных целей и результатов заинтересованными акторам.

К *третьей группе* необходимо отнести работы мыслителей, раскрывающих сущность игры в рамках культурно-исторических типов *философского мировоззрения*.

В *античной философии* (Пифагор из Самоса, Гераклит Эфесский, Сократ)² игра представлялась способом социального существования, средством достижения власти посредством «познавательной игры» софистов, отождествлялась со свободой действия и практиками сверхъестественных существ (Эон, Бог) и т.д.

В *китайской философии* игра олицетворяла собой тип мышления, лежащий в основе социальных практик долгосрочных внутри- и внешнеполитических стратегий и алгоритмов действий, основанных на стратагемах³, представляющих собой, по сути, обман, военную хитрость, просчитанную последовательность действий и выступающих специфическими принципами и способами достижения целей и результатов.

В *средневековой философии* игра использовалась как вспомогательная познавательная стратегия в схоластике (Альберт Больштедтский, Фома Аквинский, Раймунд Луллий и т.д.), где в противостоянии номиналистических и реалистических представлений в споре об универсалиях совершенствовался категориальный и логический аппарат науки. Наряду с этим, формируются теоретические предпосылки (У. Оккам, Д. Скотт и т.д.) использования в социальных практиках (прежде всего, практиках управления государством, внешней политики и т.д.) оснований и смыслов, легко подвергающихся трансформации под конкретную цель субъекта⁴. Проблема игры в средневековой философии также представлялась как форма быта, альтернатива повседневности, возвышающая над праздным бездельем и представляющая собой его оригинальное дополнение, наиболее ярко воплотившееся в народно-праздничном смеховом действии (карнавале) как тонкой иронии над священниками и светской властью и т.д. (Ф. Рабле⁵). Идея игры как карнавала в современности обрела также и практическое значение и стала использоваться в качестве способа десакрализации, сокрушения социальных статусов конкретных

of Systems of Money Guest lecture given June 26, 2008, at department «Graduate School of Management» of St. Petersburg State University. – St. Petersburg (Russia): GSM, 2008.

¹ См.: Как мировая элита использует теорию игр (Д. Перетолчин, А. Савватеев). – URL: <https://youtu.be/7kR1e5BaNB0> (дата обращения: 29.07.2019).

² См.: Диоген Лаэртский. О жизни, учениях и изречениях знаменитых философов. – М., 1986; Платон. Собрание сочинений: в 4 т. – Т. 1. – М., 1990 и др.

³ См.: Тридцать шесть стратагем. Китайские секреты успеха. – М., 2000.

⁴ См.: Оккам // Антология мировой философии: в 4 т. – Т. 1. – Ч. 2. – М., 1969.

⁵ См.: Рабле Ф. Гаргантюа и Пантагрюэль. – М.-Л., 1929.

личностей и институтов и, в частности, была применена в целях разрушения советского и российского обществ (М.М. Бахтин)¹.

В эпоху Возрождения на фоне усиления мотивов антропоцентризма, субъективизма и индивидуализма в повседневности, науке, искусстве и философии в работах ряда представителей (Николай Кузанский, Эразм Роттердамский, Мишель Монтень)² происходит как упрочение статуса и ценности игры в качестве проявления божественной творческой силы, божественного смысла существования человека, так и ее негативная оценка как источника развлечения, способа театрализации и маскировки подлинных мотивов в политике, культуре и т.п., процесса, активизирующего удвоение социальной реальности и превращение мира в сцену, а людей – в актеров.

В философии Нового времени (Ф. Бэкон)³ игра представала как подражание, лукавство и хитрость. Театрализация социальных практик вызывала неприятие в рамках философии эпохи Просвещения (Ж.Ж. Руссо, Д. Дидро)⁴. В немецкой классической философии (И. Кант, Ф. Шеллинг, И.Г. Фихте)⁵ игра воспринималась в качестве удовольствия, переживания свободы, познавательного принципа и интеллектуального наслаждения, фактора надсоциального масштаба, надчеловеческой и надприродной силы.

В марксизме игра признается высшей ступенью развития труда (К. Маркс)⁶ как социальной практики, а также побочным продуктом труда (Г.В. Плеханов)⁷ и в определенной степени противопоставляется игре как досугу и свободному времяпрепровождению.

Критическое отношение к роли и значимости игры в духе православной традиции и ее неприятие в фундаментальных сферах жизни общества представлено в русской религиозной философии. Так, В.С. Соловьев негативно оценивает игровые основания экономической и политической жизни⁸.

В философии XX столетия произошло усиление внимания к игровому началу в западной философии как элементу общественной жизни, занимающему все большее пространство, и фактору, определяющему социум и личность в их функционировании и развитии. В работах ряда мыслителей герменевтической

¹ См.: Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. – М., 1986; Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. – М., 1990 и др.

² См.: Николай Кузанский. Игра в шар // Сочинения: в 2 т. – Т. 2. – М., 1980; Роттердамский Эразм. Разговоры запросто. – М., 1969; Монтень Мишель. Опыты. Избранные главы. – М., 1991.

³ См.: Бэкон Ф. Сочинения: в 2 т. – Т. 2. – М., 1997.

⁴ См.: Руссо Ж.Ж. Рассуждение о происхождении и основаниях неравенства между людьми // Антология мировой философии: в 4 т. – Т. 2. – М., 1970; Дидро Д. Собрание сочинений: в 10 т. – Т. 5. – М.-Л., 1935-1947.

⁵ См.: Кант И. Сочинения: в 6 т. – Т. 5. – М., 1966; Шеллинг В. Сочинения: в 7 т. – Т. 7. – М., 1976; Фихте И.Г. О назначении человека // Сочинения: в 2 т. – Т. 2. – СПб., 1993.

⁶ См.: Маркс К. Капитал. Критика политической экономии // Маркс К., Энгельс Ф. Соч. – Т. 23. – М., 1955-1974.

⁷ См.: Плеханов Г.В. Письма без адреса: искусство и общественная жизнь. – М., 1956.

⁸ См.: Соловьев В.С. Сочинения: в 2 т. – Т. 1. – М., 1988.

философии (Х.-Г. Гадамер)¹ игра предстает как неотъемлемый феномен социального бытия, основа познания, понимания истории и способ бытия произведения искусства, а в *экзистенциальной философии* (Ж.-П. Сартр) – как внешняя сила, предоставляющая человеку сомнительный выбор («играть или быть ничем»)². Помимо этого появляются предельно расширительные трактовки игры, гипертрофировавшие ее до феномена космического масштаба (Ф.Г. Юнгер)³ или ограничивающие социальными рамками. Так, Й. Хейзинга полагал игру источником и способом существования цивилизации и культуры, а последнюю – системой игр, включающую совокупность ролей, положений, норм, правил и ценностей⁴.

Середина и конец XX века знаменовали усиление интереса к проблеме игры в философском мировоззрении. Выявленные мыслителями *постмодерна* (Ж. Бодрийяр, Ж. Делез, Ж. Деррида и др.)⁵ такие факты социальной жизни, как «децентрация, подозрительное отношения к рациональному дискурсу, тяга к непосредственному опыту, отказ от претензий на единое, точное, объективное описание мира, ощущение культурной усталости, насыщенности, бесполезность и невозможность производства новых культурных смыслов»⁶, определили антропоцентричное, скептическое и субъективистское решение проблемы игры в социальных практиках. В результате игра в постмодернизме стала неоправданно выступать в качестве мировоззренческо-методологического принципа⁷, основы западной традиции субъективистского и антропоцентрического понимания жизненных стратегий (М. Джеймс и Д. Джонгвард: «Выигрывать может каждый!»)⁸ и т.п. Наряду с этим, базовой формой игры была признана языковая, а социальная реальность превратилась в «выразительные переплетения языковых игр» (Ж.-Ф. Лиотар)⁹, в том числе и в фундаментальных сферах (экономика, политика и т.д.).

В современной отечественной философской традиции (Т.А. Апинян, Р.Р. Ильясов, Д.А. Нуриев, В.С. Хазиев)¹⁰ сложилось и продолжает существовать

¹ См.: Гадамер Х.-Г. Истина и метод. Основы философской герменевтики. – М., 1988.

² См.: Сартр Ж.-П. Тошнота // Избранные произведения. – М., 1994.

³ См.: Юнгер Ф.Г. Игры. Ключ к их значению. – М., 2012.

⁴ См.: Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. – М., 2001.

⁵ См.: Бодрийяр Ж. Система вещей. – М., 1999; Бодрийяр Ж. К критике политической экономии знака. – М., 2007; Делез Ж. Различие и повторение. – СПб., 1998; Деррида Ж. Структура, знак и игра в дискурсах гуманитарных наук // Французская семиотика: от структурализма к постструктурализму. – М., 2000.

⁶ См.: Асташова А.Н., Кирюшин А.Н., Новиков Е.Ю. Методология исследования феномена игры: классические и инновационные представления // Современные научные исследования и инновации. – URL: <http://web.snauka.ru/issues/2012/08/16350> (дата обращения: 20.01.2018).

⁷ См.: Гречко П.К. Концептуальные модели истории. – URL: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/History/Grech/06.php (дата обращения: 15.04.2015).

⁸ См.: Джеймс М., Джонгвард Д. Рожденные выигрывать. – М., 1993.

⁹ См.: Liotard J.-F. The Postmodern Condition: A Report on Knowledge. – Minneapolis, 1984.

¹⁰ См.: Апинян Т.А. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. – СПб., 2003; Апинян Т.А. Тоска по мифу или миф как событие современности // Философские науки. – 2004. – № 11. – С. 73-83; Ильясов Р.Р. Игра как предмет философского познания: онтологический и гносеологический аспекты: автореф. дис. ...д-ра филос. наук. –

модернистское понимание проблемы игры как всеобщего атрибута материи. Последняя связывается со случайностью, языком, традиционными формами организации личной культуры индивида и его языковой деятельностью, сознательным и бессознательным, мышлением, природой и т.д.

Помимо этого, проблеме игры был посвящён ряд диссертационных исследований¹. Однако в данных работах не в полной мере раскрывается утилитарный потенциал игры в наднациональном, национальном, групповом и личностном аспекте, поскольку продолжает иметь место ее эстетическое понимание как непродуктивной деятельности, что стало одной из причин недооценки результативности игровых наступательных стратегий геополитических противников, и, как следствие, слабой эффективности оборонительных усилий по их демпфированию.

В результате, теоретическое наследие данной группы источников обладает методологическим значением для определения структуры и основных функции игры в контексте социальных практик, исследования существующих типологии игры и постулирования ее авторской версии в рамках современных социальных практик.

К *четвертой группе* необходимо отнести источники, освещающие сущность и содержание современных военных, военно-социальных практик, проблем национальной безопасности Российской Федерации и роли игры в них. Так, ряд исследователей (З. Бжезинский, А.Э. Вайно, М.В. Восканян, М.Ю. Гутенев, А.П. Девятов, М. Калдор, А.А. Кобяков, С.Е. Кургинян, М.В. Леонтьев, Я. Миура, В.Н. Сараев, А.И. Фурсов, О.Н. Четверикова, К.А. Черемных, О.С. Яновский и др.)² акцентировал внимание на коренной трансформации сути войны в неклассическую эпоху, сопровождающуюся усилением роли игры в ней и превращением последней в тип «боевого» мышления, стратегию борьбы западного общества против остального мира, альтернативу вооруженной борьбе, а также деструктивный фактор, средство, технологию, реализуемую в основных сферах жизнедеятельности общества вероятного противника.

Уфа, 2006; Нуриев Д.А. Понятие материи в философии (Системный анализ). – Уфа, 1995; Хазиев В.С. Истина человеческого бытия / под ред. А.Ф. Кудряшева. – Уфа, 2001 и др.

¹ См.: Ветренко И.А. Игровые практики в политическом процессе: автореф. дис. ...д-ра полит. наук. – Екатеринбург, 2009; Ковалева Л.И. Гендерная игра: социально-философский анализ: автореф. дис. ...канд. филос. наук. – Красноярск, 2011; Волкова И.И. Игра как системообразующий феномен экранных коммуникаций: автореф. дис. ...д-ра филол. наук. – М., 2015 и др.

² См.: Бжезинский З. Великая шахматная доска (Господство Америки и его геостратегические императивы). – М., 1998; Гутенев М.Ю. Шахматы как феномен интеллектуальной культуры: автореф. дис. ...канд. филос. наук. – Тюмень, 2013; Девятов А.П. Небополитика. Путь правды – разведка: Теория и практика «мягкой силы». – М., 2013; Калдор М. Новые и старые войны: организованное насилие в глобальную эпоху. – М., 2015; Черемных К.А., Восканян М.В., Кобяков А.Б. Анонимная война. – М., 2014; Кургинян С.Е. Суть времени: в 4 т. – М., 2012.; Леонтьев М.В. Большая Игра. Британская империя против России и СССР. – М., 2012; Миура Я. Го и восточная бизнес-стратегия. – М., 2004; Вайно А.Э., Кобяков А.А., Сараев В.Н. Образ Победы. – М., 2012; Фурсов А.И. Мировая борьба. Англосаксы против планеты. – М., 2017; Фурсов А.И. Хозяева и бенефициары глобального хаоса. Как победить в битве за будущее. – М., 2016; Четверикова О.Н. Диктатура «просвещенных»: дух и цели трансгуманизма. – М., 2016; Яновский О.С. Все, что нужно знать о британской элите. – URL: youtu.be/i3WHkjylgS4 (дата обращения: 26.07.2018) и др.

Наряду с этим, необходимо отметить авторов (А.А. Бартош, И. Гофман, Ю.В. Громыко, Ги Дебор, В.В. Кафтан, А.Е. Кудинова, В.Ю. Крашенинникова, Т. Мейсан, А.С. Панарин, И.Н. Панарин, А.Ю. Полтораков, В.З. Санников и др.)¹, рассматривающих такие военно-социальные практики игрового характера как концептуальная, когнитивная, консциентальная, информационная, гибридная войны, «цветные» революции, аксиологическая деконструкция и т.п. с главенствующими в них методологиями рефлексивных, языковых, драматургических и иных игр.

Методологическое значение данных работ заключается в предоставлении теоретического и фактологического материала для обоснования сущности и содержания военно-социальных практик, раскрытия роль и значение игры в них, а также постулирования контригровых направлений обеспечения национальной безопасности Российской Федерации.

Итак, анализ работ по проблемам социальной практики и игры позволяет отметить многообразие и широту взглядов ученых и мыслителей на их содержание и социальную роль, конструктивные и деструктивные функции игровых практик, реализуемые в социуме. Среди рассмотренного континуума взглядов на сущность и использование игровых практик магистральными в теоретико-методологическом плане являются две полярные точки зрения: с одной стороны, онтологизация игры как модели социальной реальности определяет выполнение ею продуктивных функции (передача социального опыта, обучение, воспитание, терапия, психокоррекция и т.д.), с другой стороны – использование игры в интересах искажения и симулякратизации действительности характеризует последнюю как фактор деструктивного плана (способ и средство модулирования, манипулирования и скрытого управления социумом и личностью, обман, оболванивание и т.д.).

Объектом исследования диссертационной работы являются социальные практики современности. **Предметом исследования** – игра как специфический вид современных социальных практик.

¹ См.: *Бартош А.А.* Стратегия и контрстратегия гибридной войны // Военная мысль. – 2018. – № 10. – С. 5-20; *Бартош А.А.* Гибридная война: переход от неудач к победам // Независимое военное обозрение. – 2018. – 1 июня – URL: http://nvo.ng.ru/realty/2018-06-01/_hybrid.html (дата обращения: 25.11.2018); *Гофман И.* Представление себя другим в повседневной жизни. – М., 2000; *Громыко Ю.В.* Консциентальное оружие – как оно действует // Российское аналитическое обозрение. – 1998. – № 7. – URL: <http://www.metuniv.chat.ru/rao/98-8-9/25grom.htm> (дата обращения: 21.04.2013); *Ги Дебор.* Общество спектакля. – М., 2017; *Кафтан В.В., Кафтан В.В.* Гуманитарные технологии ведения современной войны // Военный академический журнал. – 2017. – № 1 (13). – С. 84-91; *Крашенинникова В.Ю.* Россия – Америка: холодная война культур. – М., 2007; *Кудинова А.Е.* Информационно-психологическая война. – М., 2013; *Лефевр В.А.* Логика рефлексивных игр и рефлексивное управление // Принятие решений человеком. – Тбилиси, 1967; *Мейсан Т.* Преступления глубинного государства. От 11 сентября до Дональда Трампа. – М., 2017; *Панарин А.С.* Стратегическая нестабильность XXI века. – М., 2003; *Панарин А.С.* Информационная война и геополитика. – М., 2006; *Полтораков А.Ю.* «Когнитивные войны» как особый тип политико-информационных противостояний. – URL: <http://www.mperiya.by/politics1-19343.html> (дата обращения: 16.11.2014); *Санников В.З.* Русский язык в зеркале языковой игры. – М., 2002 и др.

Целью работы является социально-философский анализ проблемы игры в современных социальных практиках.

Цель и замысел исследования обуславливают его **задачи**:

- раскрыть сущность социальных практик и специфику их соотношения с игрой;
- осмыслить содержание игры в основных типах мировоззрения;
- обосновать авторский подход к определению игры в социальных практиках;
- определить структуру и основные функции игры в контексте социальных практик;
- исследовать существующие типологии игры и предложить авторскую версию в рамках социальных практик;
- раскрыть роль и значение игры в военно-социальных практиках;
- выявить содержание современных военно-социальных практик игрового происхождения, реализуемых в основных сферах жизнедеятельности общества геополитических оппонентов;
- разработать принципы контригровых военно-социальных практик и приоритетные оборонительные направления обеспечения безопасности Российской Федерации в условиях применения геополитическим оппонентом современных игровых военно-социальных практик;
- предложить приоритетные превентивные и контрнаступательные направления обеспечения безопасности России, реализуемые в сферах жизнедеятельности общества глобального оппонента.

Гипотеза исследования. Игра во всех своих многообразных проявлениях является видом современных социальных практик, представляющим собой способ достижения как конструктивных, так и деструктивных целей и результатов в деятельности субъектов различного порядка с помощью коммуникативных средств и методов. Игра как способ и практика достижения продуктивных, социально значимых целей используется в процессах освоения и преобразования бытия, моделирования, обучения, воспитания, социализации, передачи социального опыта и т.д. Игра в своих социально деструктивных проявлениях выступает характеристикой и последствием индивидуалистического, субъективистского и скептического понимания сущности и содержания социальных практик. В современной глобальной социальной реальности игра используется в основном геополитическими оппонентами России и их союзниками в качестве доминантной социальной практики, а также альтернативы вооруженной борьбы, типом «боевого» мышления, деструктивной технологии, средства, способа, организационного оружия, реализуемого в основных сферах ее жизнедеятельности в целях достижения господства, выгоды, манипуляции, обмана, создания альтернативы бытия, оболванивания, отвлечения и т.д.

Теоретическую основу исследования составляют идеи и положения, содержащиеся в философских трудах мыслителей прошлого и настоящего, современных отечественных, а также зарубежных философов и ученых, занимающихся проблематикой практики (социальных практик), игры и вопросами национальной безопасности; изучающих социально-философские основания подготовки и

ведения военных действий и непрямых деструктивных социальных явлений и процессов, а также нормативно-правовые акты Российской Федерации и других стран, регламентирующие организацию и использование наступательных, оборонительных, превентивных и контрнаступательных действий несилового характера.

Общетеоретической основой исследования послужили работы отечественных и зарубежных мыслителей прошлого и настоящего, посвященные проблеме игры, практики (социальных практик), а также национальной безопасности российского государства. Помимо теоретических работ по философской проблематике источниками диссертационного исследования стали труды авторов экономического, политологического, филологического и др. профилей.

Методология и методы исследования. В диссертации в качестве методологической основы используется система общих положений, принципов и методов диалектики, опирающаяся на формационный и цивилизационный подходы, апробированные в отечественной философии принципы объективности и конкретности, историзма и системности, а также принцип партийности как рассмотрение и оценку социальных явлений и процессов через призму интересов и целей акторов различного масштаба. В исследовании использованы методологические положения системно-структурного, функционального и сравнительного анализа проблем основных типов мировоззрения, духовности, ценностей и ценностных оснований практической деятельности личности, социальных групп и общества в целом.

Такие подходы позволили представить игру как вид социальной практики сложным структурным образованием, используемым как в конструктивных, так и деструктивных целях современными акторами глобального, национального и регионального уровней.

Общетеоретической основой исследования послужили идеи и подходы отечественных и зарубежных мыслителей в контексте проблемы игры, а также национальной безопасности российского государства. Помимо теоретических работ по философской проблематике источником диссертационного исследования стали труды авторов экономического, политологического, филологического и др. профилей.

Эмпирическую базу исследования составили результаты: анализа положений руководящих документов, регламентирующих деятельность органов государственного и военного управления по обеспечению национальной безопасности Российской Федерации, организации и выполнения боевых задач подразделениями, частями и соединениями Вооруженных сил Российской Федерации; анализа содержания и выводов опросов и социологических исследований; контент-анализа материалов периодической печати, видеохостингов по проблемам сущности социальной практики, использования игровых практик в деятельности глобального оппонента России и его союзников, вопросах обеспечения ее национальной и военной безопасности; научно-исследовательских работ «Анализ педагогических аспектов использования продуктов виртуальной реальности в образовательном процессе» (шифр «Апед») и «Математическая модель рефлексивного управления противником» (шифр «Рефлекс»).

Диссертант также опирался на личный опыт военной службы в воинских частях и соединениях Дальней авиации Воздушно-космических сил и в Военном учебно-научном центре Военно-воздушных сил «Военно-воздушная академия имени профессора Н.Е. Жуковского и Ю.А. Гагарина» Министерства обороны Российской Федерации.

II. СТРУКТУРА И ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ДИССЕРТАЦИИ

Во *введении* обосновывается актуальность темы исследования, раскрывается степень разработанности проблемы, обозначаются цель и задачи исследования, его объект и предмет, определяются методологические основания, научная новизна, практическая и теоретическая значимость исследования, формулируются положения, выносимые на защиту, дается общая характеристика структуры работы.

В первой главе «*Теоретико-методологические основы исследования проблемы игры в социальных практиках*» раскрывается сущность социальных практик и специфика их соотношения с игрой, подвергается осмыслению содержание игры в основных типах мировоззрения, реализуется авторский подход к определению игры в социальных практиках.

В первом параграфе первой главы «*Социальные практики: сущность и специфика соотношения с игрой*» осуществляется исследование сути социальной практики (практики) в контексте эстетико-онтологического, телеологического, теологического, эмпирического, объективно-идеалистического, диалектико-материалистического, прагматического, феноменологического и других подходов в их соотношении с игрой.

Многообразие подходов к осмыслению сути практики (социальных практик) позволило сформулировать следующее определение: *социальные практики это деятельность актора (акторов), направленная на преобразование социальной реальности*. В данной связи выявлены две традиции соотношения социальных практик с игрой, обусловленные различным характером воздействия на социум.

Первая традиция, характерная для эстетико-онтологического (Платон), теологического (Николай Кузанский, Фома Аквинский и т.д.), объективно-идеалистического (Г. Гегель), диалектико-материалистического (К. Маркс, Ф. Энгельс и т.д.), отечественного феноменологического (Т.И. Заславская, В.И. Родионова и т.д.) подходов к осмыслению практики (социальных практик) и связана с приоритетом социального и трансцендентного (Абсолютная идея, Логос и т.п.) в них. Данная традиция понимания сущности практики (социальной практики) обуславливает ориентацию на понимание и использование игры преимущественно в качестве вида конструктивной практики, направленной на преобразования социальной реальности посредством достижения социально-значимых целей и результатов (освоение бытия, моделирование, обучение, воспитание, социализация, передача опыта и т.д.).

Вторая традиция, представленная в телеологическом (Аристотель), номиналистско-теологическом (У. Оккам, Д. Скот и др.), эмпирическом (Д. Юм), прагматическом (Ч.С. Пирс, У. Джеймс, Дж. Дьюи и др.), западном варианте феномено-

логического (Л. Витгенштейн, И. Гофман, Б. Латур, А. Шюц и др.) подходах связана с воплощением субъективно-идеалистических основ практик (социальных практик), сопровождающихся антропоцентричными, индивидуалистическими и скептическими мотивами социального действия, актуализирующими процессы социальной атомизации и конфронтации. Подобное понимание сущности практики (социальной практики) создает условия для использования игры в качестве способа разрушения, разобщения и стагнации сфер и фрагментов социальной реальности через достижение деструктивных целей (господства, выгоды, манипуляции, обмана, создания альтернативы бытия, оболванивания, отвлечения и т.д.).

Во втором параграфе первой главы *«Проблема игры в основных типах мировоззрения»* делается попытка осмыслить содержание игры в мифологическом, религиозном, научном и философском мировоззрениях.

Утверждается, что игра выступает специфической социальной практикой, базирующейся на мировоззрении, воссоздание которого в повседневности упрощает социальные преобразования посредством достижения амбивалентных целей и результатов. Причем игра как мировоззрение ряда акторов социальных практик в зависимости от его типа, мотивов, ценностей и интересов последних позволяет им достигать противоречивых целей и неоднозначных результатов в повседневности. Так, *в мифологическом мировоззрении*, игра с одной стороны, облегчает достижение целей социальной консолидации, унификации сознания, самопознания и самоидентификации, объяснения окружающего мира и т.д., с другой – упрощает достижение господства, получение выгоды и т.д. В *религиозном мировоззрении* игра предстает как способ постижения и достижения Истины бытия и следования ей (православие, ислам), так и в качестве механизма и принципа функционирования бытия, существования божественного и человеческого (индуизм, буддизм и т.п.), которые способствовали превращению одних социальных групп верующих, государств (Индия, Вьетнам и т.д.) в объект игры (внешнего управления, захвата и т.п.) других субъектов (папство, англиканство); *в научном мировоззрении* игра повышает эффективность процессов освоения бытия, получения истинного знания, обоснования и внедрения методик и технологий его применения, но также может быть использована в целях средства и способа причинения вреда, манипуляции массами, их обмана, оболванивания и т.п.; *в философском мировоззрении* игра, воплощаемая как практика индивидуализированных акторов, актуализирует субъективизм, скептицизм, индивидуализм, нагнетание напряженности в обществе. В то же время условиями функционирования игры как социально значимой практики в сферах познания, образования, науки и т.п. были признаны критическое отношение к ней, скрупулезная оценка содержания и последствий игры вплоть до ограничения ее моральными и юридическими способами (Августин, М. Монтень, В.С. Соловьев и др.).

В третьем параграфе первой главы *«Сущность игры и проблема ее дефинирования в контексте социальных практик»* осуществляется анализ существующих и изложение авторского определения, опираясь на *номинальный* и *реалистичный* подходы.

В контексте *номинального* подхода к дефинированию игры были рассмотрены лингвистические трактовки (Н.М. Шанский, Т.А. Бобров), описание через си-

нонимы (Е.А. Покровский, Н.А. Абрамов и др.). В рамках *реалистичного* подхода к определению игры в социальных практиках был отмечен ряд направлений. Наиболее распространенным является направление, представляющее сущность игры в её определении через доминантную характеристику: подражание деятельности (Платон); источник душевного равновесия, гармония души и тела (Аристотель); первичную форму приобщения человека к социуму (К. Гросс); деятельность, формирующую фантазию, воображение, интеллект (Ф.Я. Бейтендейк); вид индивидуального или коллективного поведения (К. Рейнуотер); форму творчества с определенной целью (Ж. Пиаже); способ самореализации индивида, модель поведения, основу коммуникации и межличностного общения (Э. Берн) и т.п.

Следующее направление дефинирования игры базируется на проведении анализа её определений в основном в энциклопедической литературе, которые отражают несколько тенденций. К первой тенденции отнесены попытки определения игры в эстетическом контексте, где последняя признается непродуктивной и тесно связывается с процессами получения удовольствия, отдыхом и развлечениями. Вторая тенденция в дефинировании игры включает в себя точки зрения, в которых ее эстетическая трактовка дополняется другими чертами и свойствами (возможность самореализации, процессуальность и т.п.). Третье направление содержит трактовки, базирующиеся на попытках описания игры не только в философии, но и в культурологии (Й. Хейзинга), психологии (А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн), экономике (Г.А. Литвинова, Дж. Блэк) педагогике (С.М. Вишнякова, Л.П. Русинова), математических науках (Г. Оуэн) и т.д. К четвертому направлению в сложившейся традиции поиска сущности игры и постулирования ее определения необходимо отнести коммуникативные трактовки последней. В рамках данного направления, принятого в диссертации за магистральное, отмечается в качестве сущностного тезис о коммуникативной природе игры как социальной практики (М. Вебер, Б. Латур, А. Шюц, И. Гофман и др.).

При авторском дефинировании игры как вида социальной практики в контексте коммуникации учитывались два аспекта. Во-первых, функциональный аспект игры как социальной практики, предполагающий смешение процессов установления связи актора как с миром повседневности (повседневная коммуникация), так и с ее виртуальной реальностью (основой которой является репрезентативно- и нерепрезентативно-симулякративная коммуникация). Во-вторых, односторонняя ориентация игры как социальной практики на достижение конкретных целей и результатов, представленная в ее признании основной идеей, алгоритмом, фактором, средством, способом и т.п. функционирования, трансформации, конструирования, разрушения и т.п. изменений современной социальной реальности.

В данной связи под *игрой* необходимо понимать *вид социальной практики, имеющий условный характер и предполагающий преобразование социальной реальности посредством достижения как конструктивных (освоение бытия, моделирование, обучение, воспитание, социализация, передача опыта и т.д.), так и деструктивных (господство, выгода, манипуляция, обман, создание альтернативы бытия, оболванивание, отвлечение и т.д.) целей и результатов в повседневности.*

Во второй главе «Содержание игры в социальных практиках современности» определяются структура и основные функции игры в контексте социальных практик, а также исследуются существующие типологии игры и предлагается авторская версия в рамках социальных практик.

В первом параграфе второй главы «Структура и функции игры в современных социальных практиках» отмечается, что структура игры в современных социальных практиках представляет собой совокупность элементов и отношений, функционирующих в интересах достижения разноплановых целей и результатов ее акторов в повседневности. Структура игры как социальной практики (см. рисунок 1) включает в себя: многоуровневый акторный состав, состоящий из субъектов (хозяин, творец, инициатор (провокатор), помощники (исполнители)) и объектов («битые фигуры» (проигравшие или приносимые в жертву), зрители (наблюдатели, слушатели), обучаемые, воспитуемые и т.п.), преследующих конкретную цель (или цели), действующих в соответствии или в обход правил, использующих разнообразные средства (способы) в рамках игрового пространства и времени (хронотопа), функционирующего в соответствии с определенным сюжетом (сценарием). Итогом (результатом) игры в общем случае будет совокупность конструктивных и деструктивных последствий, выгодных её субъектам в повседневности, выполнение или саботирование тех или иных социальных функций, не всегда тождественное поставленным и достигнутым целям.



Рис. 1 Структура игры как социальной практики

показывает, что структура игры в современных социальных практиках определяет ее основные функции, позволяющие достигать как конструктивных, так и деструктивных целей. Так, для достижения в общем случае продуктивных целей характерны следующие функции игры: познавательная (эвристическая), направленная на получение истинного знания; развивающая, ориентированная на повышение эффективности и скорости социальных изменений на фоне изменяющихся условий; педагогическая, заключающаяся в ее признании в качестве одного из способов и средств воспитания, обучения и досуговой деятельности; социализирующая (адаптивная), ориентированная на передачу социального опыта, уточнение, коррекцию и трансляцию мировоззренческих ориентиров, взглядов, мнений и т.д. в целях социальной адаптации, единения и снижения накала внутренних противоречий; терапевтическая (компенсаторная), позволяющая канализировать негативную энергию общества и конкретного человека в

общепринятые игровые практики, осуществлять психологическую помощь и психокоррекцию и т.п.

К функциям, позволяющим достигать деструктивные цели игровых практик, относят: развлекательную (гедонистическую), содержание которой заключается в получении удовольствия от участия в ней или наблюдения за ее процессом, что приобрело в современном обществе угрожающие масштабы; манипулятивную, способствующую активизации внешнего скрытого управления социумом в интересах субъекта (хозяина, творца, помощников); конституирующую, сопровождающуюся признанием игры в качестве социального регулятора, принципа и способа существования, а также символа общепринятого несерьезного отношения к событиям, процессам и практикам.

Помимо этого, к функциям игры, которые в зависимости от характера целей, применяемых средств и способов могут быть как конструктивными, так и деструктивными, отнесены: телеологическая (целевая), связанная с предоставлением заинтересованным акторам возможности достижения целей на основе поиска оптимальных решений в конкретной практике посредством ее моделирования; имитационная, обеспечивающая частичное воспроизведение или подражание оригиналу посредством создания нерепрезентативного симулякра последнего; маскирующая, призванная скрыть существенные явления или процессы от объекта (объектов) с помощью репрезентативного симулякра; эмоциогенная, которая, с одной стороны, может приводить к позитивным эмоциям (в случае спортивных игр и игротерапии), а с другой – нагнетать негативные (к примеру, в контексте азартных игр, когда создается неустойчивый эмоциональный фон), мешающие принимать верные и взвешенные решения.

Во втором параграфе второй главы *«Типология игры в контексте социальных практик»* отмечается, что существующая типология игр (см. рисунок 2) (Аристотель, С.И. Ожегов, В.И. Даль, Ф.Г. Юнгер, Р. Кайуа, Н.В. Казанова, Е.В. Мельникова и др.) недостаточна для социально-философской репрезентации игры как современной социальной практики. Среди перспективных оснований выделяется типологизация игры, учитывающая ее параметры, границы и сущностные характеристики в качестве социальной практики (см. рисунок 3): по сферам жизнедеятельности она делится на политические, финансово-экономические, социальные и духовные; в зависимости от масштаба – на глобальные и локальные; коммуникативного содержания и специфики соотношения повседневных и симулякративных связей – на игры с превалированием повседневных и преобладанием симулякративных связей; по характеру воздействия на общество – на конструктивные и деструктивные.

В третьей главе *«Проблема игры в современных военно-социальных практиках»* основное внимание уделяется введению в научный оборот категории «военно-социальные практики», раскрытию ее сущности, конкретизации роли и значения игры в последних в эпоху классических и неклассических войн. Наряду с этим, полученный теоретический инструментарий позволяет выявить содержание современных военно-социальных практик игрового происхождения, реализуемых геополитическим оппонентом России в основных сферах ее жизнедеятельности.

По Аристотелю:
«мусические»
«гимнастические»

По В.И. Даю:
«игрища» (народные)
азартные и коммерческие (роковые)
игры актеров и музыкантов

По Ф.Г. Юнгеру, игры, основанные на:
счастливом случае (азартные, пасьянсы,
гадания)
искусности (спортивные)
подражании (актерская игра)

По Н.В. Казановой и Е.В. Мельниковой:
эмпирические (освоение реальности)
адаптивные
досуговые (заполнение свободного времени)
деловые (исследование, прогнозирование)
креативные
медиаивно-экстативные (вдохновение)
игра преодоления и изменения обыденной
реальности

По М.В. Никитину (в зависимости от степени
соответствия реальности):
моделирующие (на основе репрезентативных
симулякров)
немоделирующие (на основе
нерепрезентативных симулякров)

По Р. Кайуа:
agon (состязание, соперничество, стремление к
соперничеству, господству над противником)
alea (жребий, случайность)
mimesis (мимикрия, подражание)
illinx (неупорядоченность, головокружение,
карнавал)

По А.Ю. Гусевой (этологическая типология игры):
имитационные игры, предназначенные для
освоения уже «отработанных»
предшествующими поколениями механизмов
поведения;
конкурентные игры, в которых происходит
освоение ролей социальной иерархии;
креативные (поисковые) игры, которые
предназначаются для генерации, проверки и
закрепления ранее не существовавших, новых для
популяции схем и способов поведения

По И.А. Каргаполову:
когнитивные (в целях освоения бытия)
социальные (совместное создание условного мира
игры и погружение в него актеров и их
общностей)
художественно-коммуникативные
(представление того, что не может быть
высказано обычными способами)

Математическая типология:

В классической теории игр:

в зависимости от степени владения информацией игроками:

с полной информацией (шахматы)

с неполной (анализ биржевых ситуаций, экономических решений, карты и т.п.)

с минимальной информацией (когда известны только один или несколько ходов)

в зависимости от характера связей между акторами игры:

кооперативные (задача организации, планирования и проведения боевых действий, выбора оптимальной численности и состава группировок вооруженных сил и систем вооружения и т.д.)

антагонистические (задача распределения ограниченных ресурсов обороны и нападения («игра полковника Блотто») и т.д.)

В неклассической теории игр:

иерархические игры (где исследуется модель конфликтной ситуации с фиксированной последовательностью ходов и обмена информацией участников; распространенной является задача отыскания наибольшего гарантированного результата и оптимальной стратегии выделенного игрока)

модели коллективного поведения (исследующие образ мыслей, чувств и действий, складывающийся у большого числа людей, которое остается спонтанным и неорганизованным)

повторяющиеся игры (объясняющие кооперацию, опираясь на две эгоистические причины – равновесие и репутацию)

игры в развернутой форме (где игроки могут осуществлять свой выбор в разное время и многократно)

рефлексивные игры (моделируют социальное взаимодействие участников, пытающихся осуществить обоюдное рефлексивное управление на основе формирования собственного варианта социальной действительности)

игры на сетях и сетевые игры (изучают методы формирования связей между игроками в ситуации управляемого конфликта, а также правила определения выигрыша с учетом этих связей)

когнитивные игры (позволяющие осуществлять прогноз стратегического взаимодействия факторов и субъектов)

Рис. 2 Типология игры

В первом параграфе третьей главы «Роль и значение игры в военно-социальных практиках в эпоху классических и неклассических войн» показано повышение роли и значения несиловых факторов в современных способах разрешения межгосударственных противоречий, в том числе и в войне. В данной связи введена в научный оборот категория «военно-социальные практики», учитывающая роль и значение игры как важнейшего несилового фактора не только в рамках боевых действий, но и в противоборствах в гуманитарной, социально-экономической, информационной и других сферах общества.

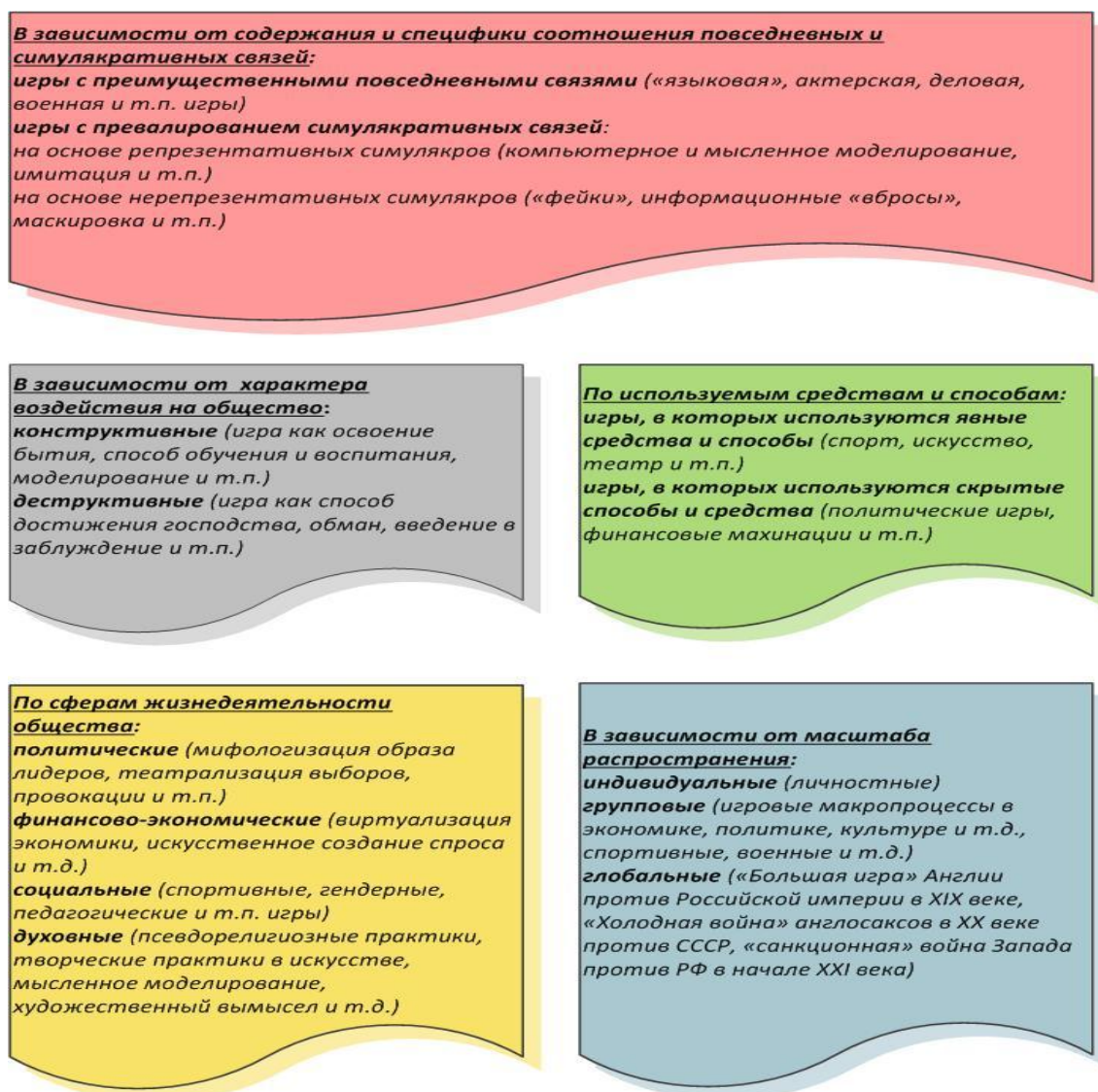


Рис.3 Типология игры как социальной практики

В таком случае, под *военно-социальными практиками* понимается вид политических практик, сочетающих вооруженную борьбу (военные действия) с несиловыми противоборствами игрового характера в основных сферах жизнедеятельности общества противника, ориентированными на достижение оборонительных, превентивных, наступательных и контрнаступательных целей.

Выявлено, что военно-социальные практики эпохи «классических» войн в основном сводились к сугубо военным практикам и использовали игру как модель войны, способ прогнозирования хода и исхода вооруженной борьбы, основы воен-

ного образования и т.п. Современные военно-социальные практики базируются в основном и в первую очередь на несиловых противоборствах, основу которых составляет игра, ее механизмы и алгоритмы. Последние включают краткосрочные и долгосрочные игровые практики (информационное давление, экономические санкции, политический шантаж и т.п.), скрытые глобальные процессы («обрушение» образования, «деиндустриализация» и т.д.) и т.п., которые предваряют, сопровождают и нередко заменяют военные практики (вооруженную борьбу) современности и превосходят их по эффективности.

Во втором параграфе третьей главы *«Современные военно-социальные практики: от вооруженной борьбы к использованию игры в основных сферах жизнедеятельности общества противника»* отмечается, что приоритет в разработке современных военно-социальных практик принадлежит англосаксонским государствам (США, Великобритании), их военно-политическим, экономическим, финансовым и иным блокам (НАТО и т.п.). Отмеченные акторы придерживаются экспансивной и захватнической направленности в своих военно-социальных практиках. Данные наступательные военно-социальные практики реализуются преимущественно как деструктивные игровые технологии и алгоритмы в сферах жизнедеятельности общества противника (духовной, социальной, экономико-финансовой, политической) посредством коммуникативных средств и способов.

Так, в духовной сфере жизнедеятельности общества основным содержанием военно-социальных практик англосаксов явились трансформация, переформатирование, симулякратизация и искажение существующего мировоззрения, реализуемые посредством концептуальной, когнитивной и консциентальной войн, аксиологической деконструкции, внедрения противоречивых идей (европоцентризма, мультикультурализма, толерантности и т.п.), создания «экуменической» церкви и т.п. Результатом и духовным, интеллектуальным пространством отмеченных военно-социальных практик стал постмодерн, упрощающий достижение господства скрытыми наднациональными субъектами, получение ими материальной выгоды и т.п.

К наиболее распространенным военно-социальным практикам игрового содержания в социальной сфере относятся: провоцирование «пятой колонной» социальных противоречий, обусловленных имущественным расслоением в целях дестабилизации государственной власти; распространение западного образа жизни, подвергающего сомнению отечественные идеалы коллективизма, ценности семейной жизни, национального единства и активизирующие процессы социальной атомизации и разобщенности и т.п.

Третьей сферой жизнедеятельности общества, где активно используются глобальным оппонентом России военно-социальные практики на основе игры, является экономико-финансовая. К практикам, реализуемым в рамках экономики и финансов, необходимо отнести: приоритет роли и значения финансовой системы и ее инструментов над реальным сектором экономики; устойчивое влияние наднациональных финансовых структур на национальные экономики через Центробанки последних; «виртуализация» финансов; функционирование международной финансовой системы на основе «нефтедоллара»; экономические санкции

и финансовые махинации; экономическая экспансия капиталистических держав против заведомо «слабых» экономик и т.п.

Четвертой сферой жизнедеятельности общества, где осуществляется применение англосаксами военно-социальных практик на основе игры, является политическая. Отметим среди них основные: театрализация политической жизни (выборов, процесса законотворчества и т.п.); манипуляции электоральными массами; «очернение» имиджей политических деятелей; подмена «прав государства» «правами человека»; насаждение толерантности как принципа политических отношений и т.п.

К военно-социальным практикам на основе игры, используемым во всех сферах жизнедеятельности общества, относится информационная война (противоборство), основным средством которой является «постправда» как сочетание лжи и ее современных суррогатов («контрзнания», «полуправда», «альт-истина», «выдуманные новости» («фейки»), «вбросы» и т.п.) с правдой в различных пропорциях.

К специфическим разновидностям военно-социальных практик, представляющим собой сочетание игровых технологий в невоенной сфере с военными практиками (вооруженными столкновениями низкой интенсивности (или тактического уровня) оппозиции, повстанцев или армии, протестными движениями, социальными волнениями, забастовками и т.п.), относятся «цветные» революции, «революции 2.0» и «гибридные войны».

В четвертой главе *«Приоритетные контригровые направления обеспечения национальной безопасности Российской Федерации»* осуществляется постулирование принципов применения контригровых военно-социальных практик, а также приоритетных оборонительных, превентивных и контрнаступательных направлений обеспечения безопасности России, реализуемых в сферах жизнедеятельности общества глобального оппонента.

В первом параграфе четвертой главы *«Приоритетные оборонительные направления развития отечественных военно-социальных практик в области обеспечения национальной безопасности Российской Федерации»* представлены принципы контригровых военно-социальных практик, а также приоритетные оборонительные направления, обеспечивающие национальную безопасность Российской Федерации в основных сферах ее жизнедеятельности в условиях ведения глобальным оппонентом геополитической игры.

К принципам контригровых военно-социальных практик необходимо отнести: построение адекватной картины (модели) современного мира; исключение иллюзий по поводу возможности длительных добросердечных, партнерских и взаимовыгодных отношений с Западом; арсенал и содержание отечественных контригровых военно-социальных практик должны отличаться от западных по масштабу, характеру, применяемым методам и средствам; скрупулезный выбор времени и объекта нанесения контригрового удара; уменьшение зависимости Российской Федерации от влияния Запада в финансовой, экономической, культурной, технологической и др. сферах; консолидация сил, заинтересованных в уменьшении влияния англосаксов в мире как внутри страны, так и за рубежом;

дальнейшая разработка и совершенствование оборонительных, контрнаступательных и превентивных военных практик.

Основным содержанием данных оборонительных направлений являются купирование, демпфирование, ослабление и пресечение несиловых военно-социальных практик в духовной, экономико-финансовой, политической и социальной сферах жизнедеятельности российского общества.

Во втором параграфе четвертой главы *«Основные превентивные и контрнаступательные направления развития отечественных военно-социальных практик в рамках обеспечения национальной безопасности Российской Федерации»* отмечается пагубность и бесперспективность ведения исключительно оборонительных действий против несиловых военно-социальных практик англосаксов.

Постулируется, что оборонительные мероприятий по противодействию западным игровым военно-социальным практикам должны сопровождаться (или предваряться) контрнаступательными и превентивными действиями в сферах жизнедеятельности геополитического оппонента. В параграфе сформулированы основные направления применения отечественных контрнаступательных и превентивных военно-социальных практик, обусловленные ограниченными экономическими, финансовыми, информационными и иными возможностями России воздействовать на сферы жизнедеятельности общества глобального оппонента.

В *заключении* подводятся общие итоги исследования, делаются теоретические выводы и обобщения, на основе которых сформулированы практические рекомендации.

В *списке литературы* в алфавитном порядке перечислены отечественные и зарубежные источники и исследования, использованные в диссертации.

III. НАУЧНАЯ НОВИЗНА И ПОЛОЖЕНИЯ, ВЫНОСИМЫЕ НА ЗАЩИТУ

Новизна диссертационного исследования выражается в решении проблемы игры в современных социальных практиках и заключается в:

- исследовании основных методологических подходов к осмыслению сущности социальных практик в их соотношении с игрой;
- осмыслении содержания игры в мифологическом, религиозном, научном и философском типах мировоззрения в качестве одного из источников социальных преобразований;
- дефинировании игры как вида социальной практики;
- определении структурных элементов игры, характерных для современных социальных практик и выявлении основных функций игры в зависимости от характера воздействия ее результатов на общество;
- типологизации игры по сферам жизнедеятельности, в зависимости от масштаба, используемых средств и способов, коммуникативного содержания и специфики соотношения повседневных и симулякральных связей, по характеру воздействия на общество;
- введении в научный оборот категории «военно-социальные практики», а также в выявлении в содержании последних факта увеличения масштабов и зна-

чимости несиловых факторов игрового происхождения по сравнению с процессами вооруженной борьбы;

- выявлении содержания современных военно-социальных практик игрового происхождения в деятельности геополитических оппонентов Российской Федерации;

- разработке принципов контригровых военно-социальных практик, а также приоритетных оборонительных направлений развития отечественных военно-социальных практик в области обеспечения национальной безопасности Российской Федерации;

- постулировании основных превентивных и контрнаступательных направлений военно-социальных практик обеспечения национальной безопасности Российской Федерации, реализуемых в сферах жизнедеятельности общества глобального оппонента.

К основным положениям диссертации, выносимым на **защиту**, необходимо отнести:

1. Под социальными практиками целесообразно понимать деятельность актора (акторов), направленную на преобразование социальной реальности. Многообразие подходов к осмыслению сути практики (социальных практик) сводится к противоречивым традициям использования в них игры, которые оказывают различное влияние на социальную реальность.

Первая традиция, характерная для эстетико-онтологического, теологического, объективно-идеалистического, диалектико-материалистического, отечественного феноменологического подходов к осмыслению практики (социальных практик) и связана с приоритетом социального и трансцендентного в них. Данная традиция предполагает понимание сущности практики (социальной практики) и обуславливает онтологизацию игры преимущественно в качестве вида конструктивной практики, направленной на преобразования социальной реальности посредством достижения социально значимых целей и результатов (освоение бытия, моделирование, обучение, воспитание, социализация, передача опыта, терапия, диагностика и т.д.).

Вторая традиция, представленная в телеологическом, номиналистско-теологическом, эмпирическом, прагматическом, западном варианте феноменологического подходов, связана с воплощением субъективно-идеалистических основ практик (социальных практик), сопровождающихся антропоцентричными, индивидуалистическими и скептическими мотивами социального действия, актуализирующими процессы социальной атомизации и конфронтации. Подобное понимание сущности практики (социальной практики) создает условия для использования игры в качестве способа разрушения, разобщения и стагнации сфер и фрагментов социальной реальности через достижение деструктивных целей (господства, выгоды, манипуляции, обмана, создания альтернативы бытия, оболванивания, отвлечения и т.д.).

2. Игра как элемент основных типов мировоззрения и специфическое мировоззрение выступает одним из источников социальных преобразований и обеспечивает реализацию как конструктивных, так и деструктивных целей и результатов заинтересованными акторами.

Так, в мифологическом мировоззрении игра с одной стороны, облегчает достижение социальной консолидации, унификации сознания, процессов самопознания и самоидентификации, объяснения окружающего мира и т.д., с другой – упрощает достижение господства, получение выгоды и т.д. актерам, формирующим мифопоэтические практики. В религиозном мировоззрении игра выступает как в качестве способа постижения и достижения Истины бытия и следования ей (православие, ислам), объяснительного принципа функционирования бытия, существования божественного и человеческого (индуизм, буддизм и т.п.), так и средства обогащения (азартные игры), чрезмерного развлечения и развращения (театр, карнавал); в научном мировоззрении игра повышает эффективность процессов освоения бытия, получения истинного знания, обоснования и внедрения методик и технологий его применения, но также может быть использована в целях причинения вреда, манипуляции массами, их обмана, оболванивания и т.п.; в философском мировоззрении, с одной стороны – игра предстает социальной практикой, актуализирующей субъективистские, индивидуалистические процессы в обществе, социальную напряженность и конфликтогенность, а с другой стороны – игра как моделирование реальности, способ социализации, воспитания и обучения и т.п. способствует достижению идеалов социального бытия на основе равенства, справедливости, всеобщего развития.

3. Под игрой необходимо понимать вид социальной практики, имеющий условный характер и предполагающий преобразование социальной реальности посредством достижения как конструктивных (освоение бытия, моделирование, обучение, воспитание, социализация, передача опыта и т.д.), так и деструктивных (господство, выгода, манипуляция, обман, создание альтернативы бытия, оболванивание, отвлечение и т.д.) целей и результатов.

Условный характер игры как социальной практики обусловлен ее смешанной (повседневно-симулякративной) коммуникативной природой, которая предоставляет ее актерами возможности преобразования не только условной (симулякративной) реальности игры, но и повседневности.

4. Содержание игры как социальной практики составляют структурные элементы, которые обеспечивают целенаправленное преобразование социальной реальности.

Акторный состав игры является определяющим элементом игры как социальной практики и включает в себя субъекты (хозяин, творец, инициатор (провокатор), помощники (исполнители)) и объекты («битые фигуры» (проигравшие или приносимые в жертву), зрители (наблюдатели, слушатели), обучаемые, воспитуемые и т.п.). Помимо этого, в структуру игры включены: многовекторный континуум целей акторов; правила, а также явные или скрытые способы их смены и обхода; средства, реализуемые в рамках игрового пространства и времени (хронотопа), функционирующие в соответствии с определенным сюжетом (сценарием). Итогом (результатом) игры в общем случае будет совокупность конструктивных и деструктивных последствий, выгодных её субъектам, как в игре, так и в повседневности.

Структура игры как современной социальной практики определяет её основные социальные функции, ранжируемые в зависимости от характера воздей-

ствия её результатов на общество, а также возможностей достижения как конструктивных, так и деструктивных целей и результатов. Так, для достижения в общем случае конструктивных целей и результатов характерны познавательная (эвристическая), развивающая, педагогическая, социализирующая (адаптивная), терапевтическая (компенсаторная) функции игры. К функциям, позволяющим добиваться деструктивных целей и результатов в игровых практиках, относят развлекательную (гедонистическую), манипулятивную, конституирующую функции. Помимо этого, к функциям игры, которые в зависимости от характера целей, применяемых средств и способов, могут быть как конструктивными, так и деструктивными, отнесены: телеологическая, имитационная, маскирующая, эмоциогенная и т.п.

5. Для типологизации игры в контексте социальных практик наиболее продуктивно использовать основания, раскрывающие её параметры и характеристики, учитывающие пространство (сферы жизнедеятельности), масштаб (глобальные и локальные), коммуникативное содержание и специфику соотношения повседневных и симулякративных связей (с превалированием повседневных и преобладанием симулякративных связей), характер воздействия на общество (конструктивные и деструктивные), а также используемые акторами явные или скрытые средства и способы.

6. Под военно-социальными практиками предлагается понимать вид политических практик, сочетающий вооруженную борьбу (военные действия) с несиловыми противоборствами в основных сферах жизнедеятельности общества противника, ориентированными на достижение превентивных, оборонительных, наступательных и контрнаступательных целей.

В современных военно-социальных практиках, основу которых составляет неклассическая война, преобладают несиловые противоборства. Методологией несиловых противоборств современных военно-социальных практик является игра.

7. Объектами современных военно-социальных практик являются сложившиеся фундаментальные процессы, явления, знания, мировоззренческие устои, ценности, потребности, интересы и практики личности и общества противника, разрушение, трансформация или переформатирование которых посредством игровых способов и алгоритмов позволяет добиваться победы, завоевания господства, получения выгоды и т.п.

8. К принципам контригровых военно-социальных практик необходимо отнести: построение адекватной картины (модели) современного мира; исключение иллюзий по поводу возможности длительных добросердечных, партнерских и взаимовыгодных отношений с Западом; качественное отличие арсенала и содержания отечественных контригровых военно-социальных практик от западных по объектам воздействия, масштабу, характеру, применяемым методам и средствам; скрупулезный выбор времени и объекта нанесения контригрового удара; уменьшение зависимости Российской Федерации от влияния Запада в финансовой, экономической, культурной, технологической и др. сферах; консолидация сил, заинтересованных в уменьшении влияния англосаксов в мире как внутри

страны, так и за рубежом; дальнейшая разработка и совершенствование оборонительных, контрнаступательных и превентивных военных практик и т.д.

Приоритетные оборонительные направления в условиях применения глобальным оппонентом игровых военно-социальных практик в основных сферах жизнедеятельности российского общества должны включать меры и акты, ориентированные на сохранение независимости, территориальной целостности, самодостаточности и самобытности существования, устойчивости функционирования, перспектив развития в глобальной социальной реальности в качестве одного из субъектов мировой политики, экономики и культуры.

9. В настоящее время акторы, обеспечивающие национальную безопасность Российской Федерации (руководство страны, силовые структуры, патриотично настроенная интеллектуальная элита, СМИ и граждане), обладают ограниченными возможностями в реализации превентивных и контрнаступательных военно-социальных практик в сферах жизнедеятельности глобального оппонента. В тоже время, превентивные и контрнаступательные направления военно-социальных практик обеспечения национальной безопасности Российской Федерации должны осуществляться с опорой на военные практики, базирующиеся на прорывных научных достижениях, а также игровых алгоритмах и способах действий (гибридная война, комплексное управление боевыми действиями и т.д.) войск (сил).

Выделенные направления военно-социальных практики обеспечения национальной безопасности Российской Федерации полностью не исчерпывают весь этот сложный и противоречивый в современных условиях процесс. Однако они, как представляется, будут служить методологической основой для выработки конкретных программ этой работы в рамках обеспечения национальной безопасности страны.

IV. НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКАЯ ЗНАЧИМОСТЬ ИССЛЕДОВАНИЯ И ЕГО АПРОБАЦИЯ

Практическая значимость исследования заключается в том, что ее результаты, выводы, предложения и практические рекомендации могут послужить основой для дальнейших теоретических и прикладных исследований, организационных решений в области обеспечения национальной безопасности в условиях экспансивных и захватнических практик игрового происхождения, осуществляемых глобальными оппонентами России и их союзниками.

Результаты исследования способны принести пользу в теоретико-методологическом обеспечении контригровой борьбы российских акторов против геополитического оппонента и его союзников. Весомое практическое значение итоги диссертации приобретают в рамках проведения философских и военно-прикладных исследований, преподавания гуманитарных, социально-экономических, оперативно-тактических и военно-специальных дисциплин в военных образовательных учреждениях высшего образования, системе военно-политической подготовки всех категорий военнослужащих.

Целесообразно внедрить практико-ориентированные положения и рекомендации диссертации после их проверки в рамках исследовательских учений в нормативные документы (концепции, приказы, наставления, инструкции и т.п.) государственного и ведомственного уровней по вопросам национальной и военной безопасности.

Материалы работы могут стать основой для разработки и внедрения учебной дисциплины «Теория игр в военном деле» в оперативно-тактическую подготовку слушателей военных академий ВС РФ.

Рекомендации, касающиеся дальнейшей теоретической разработки данной проблемы, связаны с расширением социально-философского и военно-прикладного исследований проблемы игры в современных социальных практиках с позиций осмысления и оценки ее конструктивных и деструктивных форм в основных сферах жизнедеятельности общества, выявления уязвимостей и слабых мест в функционировании и развитии российского государства, которые могут стать объектом несиловых военно-социальных практик глобального оппонента.

Опираясь на разработанные в диссертации положения, представляется целесообразным более полно и системно исследовать ряд перспективных направлений, расширяющих объём научного знания по данной проблематике:

- использование материала диссертации в качестве основы для полемики в научном сообществе и в органах государственного управления по поводу совершенствования содержания уже существующих концепций (информационной, общественной, экономической и т.п.) безопасности российского общества и подготовки проектов новых концепций и стратегий (духовной, финансовой) безопасности;

- представление игры как философской категории, глубина и масштабность распространения современных форм которой инициирует необходимость дальнейшей концептуализации в рамках такой философской отрасли как *игрология*;

- институционализация *игрологии* в образовательных организациях, осуществляющих подготовку специалистов в сфере политики, военного дела, экономики, финансов, религии, культуры и т.п. в качестве учебной дисциплины, адаптированной под конкретную специальность. Основным содержанием данных дисциплин должны стать репрезентация сущности игры, ее специфики и проявлений в деятельности глобальных противников России, а также формулирование методик и способов раннего обнаружения и противодействия использованию игровых технологий информационного, рефлексивного содержания со стороны недружественных акторов;

- дальнейшее теоретическое осмысление идеи комплексного управления оперативными и стратегическими действиями, а также вопросов их согласования и синхронизации в общем контуре управления вооруженной борьбой в рамках национальной системы управления обороной государства.

Рекомендации практического характера включают предложения, направленные на реализацию ряда теоретических положений социально-философского исследования проблемы игры в современных социальных и военно-социальных практиках, а также вопросов военно-прикладного характера, связанных с совершенствованием содержания национальной безопасности России и процессов ор-

ганизации и планирования вооруженной борьбы различного уровня. В данной связи необходимо выделить основные оборонительные и контрнаступательные направления.

Так, в духовной сфере основные оборонительные усилия необходимо направить на формирование мировоззренческих устоев российских граждан в духе патриотизма, коллективизма и православия, а также критику и препятствие распространению постмодернистского мировоззрения, западного образа жизни, ценностей, стереотипов мышления и практик духовного потребления и их популяризации в СМИ, Интернете, киноиндустрии имеющимися образовательными, религиозными, информационными, культурными и другими средствами. Основным инструментом противодействия рассмотренным игровым военно-социальным практикам глобального оппонента в духовной сфере должна стать отечественная система образования, базирующаяся на дореволюционных, советских и не противоречащих им западных традициях воспитания и обучения человека-творца («вальдорфская» педагогика и т.п.). Другим оригинальным, исконно русским способом обороны от современных игровых военно-социальных практик глобального оппонента в духовной сфере является отечественная смеховая культура (понимаемая вне концепции М.М. Бахтина), основой которой является специфический юмор, воплощающийся в нетривиальном восприятии мира, полноте жизни и безграничном оптимизме, трудолюбии и любви к родной земле, апологии мужества, открытости и силы, вечном нравственном возрождении и способности высмеивания собственных недостатков и т.д., недоступном для понимания англосаксами. Наряду с этим, важнейшими оборонительными направлениями обеспечения противодействия игровым военно-социальным практикам глобального оппонента в духовной сфере на уровне государственного управления могут стать разработка и внедрение Концепции духовной безопасности государства, коррелирующей с положениями Концепции информационной безопасности и других правовых актов в сфере национальной безопасности. Помимо этого в интересах противодействия игровым военно-социальным практикам глобальных оппонентов необходимо исключить деятельность псевдорелигиозных сект (саентология и др.), псевдохристианских культов (мормоны, свидетели Иеговы, Российская Марианская Церковь, Церковь Христа и т.д.), разрушающих религиозно-нравственные основы российского общества.

Основные усилия в обеспечении безопасности России в условиях применения противником военно-социальных практик игрового содержания в социальной сфере должны быть направлены на противодействие силам («компрадорской» элите и т.п.), ангажированным западными акторами, дестабилизирующими государство и способствующими распространению западного образа жизни, насаждению деструктивных идей и теорий, провоцированию межнациональных конфликтов и т.п.

Наряду с этим, эффективность противодействия игровым военно-социальным практикам в социальной сфере обеспечивается устойчивостью экономико-финансовой сферы государства к воздействиям извне, предполагает повышение производительности труда (в том числе на основе метода повышения эффективности труда) и развитие реального сектора экономики, достижение экономической и финансовой независимости и безопасности и т.п. Реализация данных направлений

уменьшит бедность и социальное расслоение как важнейшие условия, позволяющие внешним акторам «играть» на дестабилизацию и разрушение России через стимулирование и обострения ее внутренних социальных (национальных, демографических и т.п.) противоречий.

Основными оборонительными направлениями против военно-социальных практик глобального оппонента в финансово-экономической сфере должны являться: преодоление зависимости Центробанка России от ФРС, а также разработка действенных механизмов создания «финансового железного занавеса» на случай кризисов капитализма англосаксонского образца, махинаций и санкций; принудительное прекращение оттока капитала из страны, инициированное «компрадорской» элитой; отказ от доллара как расчетной валюты; возвращение в сферу юрисдикции и налогообложения российских компаний, зарегистрированных за рубежом; создание экономических и финансовых союзов со странами, находящимися в оппозиции к англосаксам (Венесуэла, Иран, Китай, Северная Корея, Сирия, Турция и др.) и т.д.

К тому же, экономико-финансовое развитие по следующим направлениям: снижение уровня безработицы; повышение социальной защищенности населения и недопущения, тем самым, его попадания в сферу деятельности «пятой» колонны и «компрадорской» элиты и т.п.; возвращение полноценного бесплатного здравоохранения; решение демографических проблем путем финансовой поддержки молодых и многодетных семей и т.п. создаст условия для исключения или демпфирования применения игровых военно-социальных практик против России в социальной сфере.

Основные усилия в обеспечении безопасности России в условиях применения противником военно-социальных практик игрового содержания в политической сфере должны быть направлены на выявление и исключение из нее акторов, преследующих цели и результаты, использующие деструктивные процессы и практики, угрожающие самостоятельности и независимости внешне- и внутриполитического курса страны. Вместе с тем основные направления должны охватывать как внутреннюю, так и внешнюю политику.

Во внутренней политике необходимо своевременно выявлять и препятствовать правовыми и финансовыми способами деятельности политических сил, которые являются выразителями интересов западных элит, а также исключить распространение западных политических практик театрализации (выборов, процесса законотворчества и т.п.), манипуляции (электоральными массами, общественным мнением и т.п.), «очернения» имиджей политических деятелей, подмену «прав государства» «правами человека», насаждение толерантности как принципа политических отношений и т.п.; осуществлять разработку и внедрение патриотичной, православной и социально-ориентированной идеологии, позволяющей консолидировать политические силы и российское общество против западных агентов влияния, «компрадорской» элиты, «пятой» колонны и подобных структур; совершенствовать партийную систему государства и усилить ориентацию в деятельности партий на консолидацию российского общества, улучшение его материального благосостояния, повышения качества здравоохранения и т.д.; вести борьбу с кор-

рупцией (как одним из условий успешности деструктивных игровых воздействий извне).

Во внешней политике основные усилия по противодействию военно-социальным практикам Запада должны осуществляться на основе Концепции внешней политики Российской Федерации. Помимо этого, к конкретным направлениям противодействия игровым военно-социальным практикам англосаксов необходимо отнести: препятствование «очернению» образа России в форме укрепления международных связей, санкционному давлению Запада, расширению поводов для санкций (уничтожение Боинга-747 МН-17 над Донбассом, «дело Скрипалей», «Керченский инцидент» и т.п.), сворачиванию сотрудничества с США и другими западными странами по научным, культурным и промышленным направлениям; наращивание диалога с США и другими западными странами по общим вызовам и угрозам; недопущение сворачивания сотрудничества по взаимовыгодным направлениям; повышение эффективности мер сдерживания НАТО и т.п.

Основные усилия в обеспечении безопасности России в условиях ведения противником информационной войны, основанной на «постправде» и методологии языковых и рефлексивных игр необходимо направить на контроль, создание действенных правовых и технических средств воздействия и управления инфосредой, включающей Интернет, телевидение, радио и печатные издания.

Оборонительные акты в интересах обеспечения безопасности России в условиях организации и осуществления геополитическим противником «цветных» революций, «революций 2.0» и «гибридных войн» должны сочетать акты противодействия информационному воздействию в социальных сетях, СМИ и т.д. с отражением организованных и неорганизованных действий противника силового характера; деятельность в рамках контрнаступательных и превентивных направлений обеспечения безопасности России в духе ее национальной традиции защиты Отечества, заключающейся в использовании контригровых военно-социальных практик в сферах жизнедеятельности общества глобального оппонента как симметричного ответа на захватнические и деструктивные действия последнего.

Стратегическим направлением отечественных контрнаступательных (или превентивных) военно-социальных практик должен являться демонтаж существующего миропорядка, основанного на деструктивных игровых механизмах, шаблонах и стереотипах социального действия в экономике, политике, финансах, культуре и т.п., навязанных англосаксами, и построение нового, предполагающего сохранение мира, единение и консенсус в межгосударственных взаимодействиях, верховенство права, формирование справедливого и устойчивого мироустройства и т.п.

Основное содержание отмеченных направлений заключается в продвижении российской духовной идентичности в информационном, образовательном, художественном, спортивном пространстве Запада; формировании единого экономического и финансового мирового пространства, исключающего засилье доллара, англосаксонские финансовые механизмы и инструменты, модели и методы хозяйственной деятельности; активной внешнеполитической деятельности по формированию и упрочению связей внутри политических (ШОС) и военно-политических союзов (ОДКБ), находящихся в оппозиции к англосаксонским альянсам и т.п.;

скрупулезном выборе времени и объекта нанесения контригрового удара, а также дальнейшей разработке и совершенствовании контрнаступательных и превентивных военных практик с весомой долей игровых алгоритмов, повышающих их эффективность.

В сугубо военном аспекте контрнаступательных и превентивных военных социальных практик целесообразно увеличить долю игрового содержания за счет разработки и внедрения в вопросы организации и выполнения боевых задач. В данной связи предлагается использовать теоретические результаты исследования комплексного управления боевыми действиями в качестве основы для разработки и уточнения ряда положений руководящих документов (боевых уставов, наставлений и т.д.), а также в рамках учебных дисциплин по теории игр и принятии решений в системе оперативно-тактической подготовки слушателей академий Министерства обороны Российской Федерации.

Степень достоверности и апробация результатов исследования. Обоснованность и достоверность выводов, положений и рекомендаций автора основана на объективной теоретической проработке значительного количества социально-философских и военно-прикладных работ, на теоретической продуманности основного замысла и логической непротиворечивости представленного материала, на обоснованности и доказательности основных положений, на применении социально-философских и общенаучных методов к анализу сложного социального явления, которым является игра как социальная практика. В диссертации широко используются результаты социологических, философских, культурологических, экономических, политических и военных исследований, материалы публикаций в научных изданиях, а также электронные ресурсы по изучаемой проблеме. Автором последовательно реализованы научные процедуры для социально-философского исследования, логика работы носит непротиворечивый характер.

Основные положения и выводы диссертации апробированы автором в выступлениях на научно-теоретических и научно-практических конференциях. Некоторые аспекты диссертационного исследования были предметом выступления автора и опубликованы в материалах ряда международных и российских конференций, а именно: «Актуальные вопросы социально-гуманитарных наук» (Воронеж, 2011 г.), «Вопросы социального управления и образования» (Воронеж, 2011 г.), «Человек. Природа. Общество. Актуальные проблемы» (Воронеж, 2012 г.), «Общество и власть в России: проблемы взаимодействия (к 20-летию российской конституции)» (Воронеж, 2013 г.), «Традиции и новации в России: прошлое и современность» (Воронеж, 2015 г.), «Актуальные проблемы вооруженной борьбы в воздушно-космической сфере» (Воронеж, 2016 г.), «Инновационные инфокоммуникации XXI века» (Хабаровск, 2017 г.), «Суворовские чтения» (Воронеж, 2018 г.), «Мировоззренческая парадигма в философии: истина и ее имитация» (Нижний Новгород, 2018 г.), «Инновационные инфокоммуникации XXI века» (Хабаровск, 2019 г.) и др.

Отдельные результаты научной работы были обобщены и предложены Комитету Совета Федерации Федерального Собрания Российской Федерации по вопросам обороны и безопасности.

Основные результаты исследования нашли отражение в следующих публикациях:

а) монографии:

1. Кирюшин А.Н. Коммуникативные основания виртуальной и игровой реальностей: философско-методологический анализ. – Воронеж, 2012. – 300 с. – 19 п.л.

2. Асташова А.Н., Кирюшин А.Н. Коммуникативный характер игровой деятельности // *Философия, вера, духовность: истоки, позиция и тенденции развития: монография.* – Книга 27. – Воронеж, 2012. – С. 193-210. – 1 п.л.

3. Асташова А.Н., Кирюшин А.Н. Методологические предпосылки социально-философского исследования проблемы игры в социальных практиках // *Научные исследования: информация, анализ, прогноз: монография; под общ. ред. проф. Т.И. Липич.* – Книга 48. – Воронеж-Москва, 2015. – С. 155-168. – 0,6 п.л.

4. Асташова А.Н., Кирюшин А.Н. Сущность, функции и роль игры в контексте социальных практик // *Научные исследования: информация, анализ, прогноз: монография.* – Книга 49. – Воронеж, 2015. – С. 134-154. – 1 п.л.

5. Кирюшин А.Н., Казаков В.Г. Проблема игры в современных социальных практиках. – Воронеж, 2016. – 394 с. – 22,9 п.л.

6. Васильев Г.А., Казаков В.Г., Кирюшин А.Н., Тараканов А.Ф. Рефлексивное управление противником: теоретические основы и математические модели принятия решений. – Воронеж, 2019. – 140 с. – 8 п.л.;

б) научные статьи, опубликованные в журналах, входящих в Перечень российских рецензируемых научных журналов, в которых должны быть опубликованы основные научные результаты диссертаций на соискание ученых степеней доктора и кандидата философских наук:

1. Кирюшин А.Н. Виртуальная реальность: методологические традиции и инновации исследования // *Вестник Военного университета.* – 2009. – № 4. – С. 75-80. – 0,55 п.л.

2. Кирюшин А.Н. Специфика использования фактора коммуникации для исследования виртуальной реальности // *Власть.* – 2011. – № 3. – С. 55-59. – 0,4 п.л.

3. Кирюшин А.Н. Структура феномена коммуникации // *Гуманитарные и социальные науки.* – 2012. – № 1. – С. 59-67. – 0,5 п.л.

4. Кирюшин А.Н. Феномен игры в коммуникативном контексте // *Власть.* – 2012. – № 6. – С. 90-93. – 0,4 п.л.

5. Кирюшин А.Н. Коммуникативная специфика игровой деятельности с преимущественными константными взаимосвязями // *Власть.* – 2012. – № 8. – С. 46-49. – 0,4 п.л.

6. Кирюшин А.Н. Компьютерные игры: торжество симуляции над действительностью // *Власть.* – 2012. – № 11. – С. 48-51. – 0,4 п.л.

7. Казаков В.Г., Кирюшин А.Н. Комплексное управление боевыми действиями // *Военная мысль.* – 2013. – № 7. – С. 61-67. – 0,4 п.л.

8. Kazakov V.G., Lazukin V.F., Kiryushin A.N. Double-Track Control over Combat Action // *Military Thought.* – 2014. – № 2. – Р. 136-144. – 0,4 п.л.

9. Булычев И.И., Кирюшин А.Н. Фактор игры в современном образовательном пространстве // Право и образование. – 2014. – № 4. – С. 56-63. – 0,4 п.л.

10. Казаков В.Г., Кирюшин А.Н., Лазукин В.Ф. Способ комплексного управления боевыми действиями // Военная мысль. – 2014. – № 5. – С. 54-60. – 0,4 п.л.

11. Казаков В.Г., Кирюшин А.Н. Комплексное управление боевыми действиями // Вестник Академии военных наук. – 2015. – № 4. – С. 36-41. – 0,6 п.л.

12. Кирюшин А.Н. Сущность игры и играизированных процессов в современных социальных практиках // Вестник Московского государственного областного университета. Серия «Философские науки». – 2016. – № 4. – С. 29-37. – 0,4 п.л.

13. Кирюшин А.Н. Структура игры и играизированных процессов в социальных практиках // Научное мнение. – 2017. – № 3. – С. 28-34. – 0,4 п.л.

14. Кирюшин А.Н. Объективное и субъективное в игре: перспективы исследования // Научное мнение. – 2017. – № 5. – С. 44-49. – 0,4 п.л.

15. Кирюшин А.Н. Приоритетные контрнаступательные направления обеспечения безопасности России с опорой на игровые способы военно-социальных практик // Военный академический журнал. – 2018. – № 1(17). – С. 83-87. – 0,4 п.л.

16. Кирюшин А.Н. Современные формы и способы военно-социальных практик игрового происхождения // Научное мнение. – 2018. – № 2(18). – С. 78-85. – 0,4 п.л.

17. Кирюшин А.Н. Приоритетные направления обеспечения безопасности России в условиях применения противником игровых форм и способов военно-социальных практик игрового происхождения // Научное мнение. – 2018. – № 3. – С. 17-22. – 0,4 п.л.

18. Ишимская Е.В., Кирюшин А.Н. Этика войны И.А. Ильина как основа современной контригровой стратегии противодействия глобальным оппонентам России // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. – 2019. – Т. 8. – № 3А. – С. 29-34. – 0,4 п.л.

19. Кирюшин А.Н., Петрий П.В. Сущность практики и специфика ее соотношения с игрой: Платон vs Аристотель // Военный академический журнал. – 2019. – № 4(24). – С. 46-52. – 0,4 п.л.

в) публикации в других научных изданиях:

1. Кирюшин А.Н. Виртуализация мировой экономики как угроза экономической безопасности России. – Проблемы безопасности. – 2010. – № 1 [Электронный ресурс]. – URL: <http://pb.littera-n.ru/index.php?option=> – 0,75 п.л.

2. Булычев И.И., Кирюшин А.Н. Теория коммуникации в алгоритмическом контексте // Грани познания. – 2011. – № 2 (11). – С. 1-10. – 1 п.л.

3. Булычев И.И., Кирюшин А.Н. О базисных логико-философских константах теории коммуникации // Философия и общество. – 2011. – № 4 – С. 97-117. – 1 п.л.

4. Асташова А.Н., Кирюшин А.Н. Идея симулякра в понимании виртуального: от Платона к постмодернизму // Гуманитарные научные исследования. – Август, 2012 [Электронный ресурс]. – URL: <http://human.snauka.ru/2012/08/1593>. – 1 п.л.
5. Асташова А.Н., Кирюшин А.Н., Новиков Е.Ю. Методология исследования феномена игры: классические и инновационные представления // Современные научные исследования и инновации. – Август, 2012 [Электронный ресурс]. – URL: <http://web.snauka.ru/issues/2012/08/16350>. – 1 п.л.
6. Кирюшин А.Н. Рефлексивные игры в военном деле // Аспекты информационного противоборства: сборник работ ЦАТУ. – М., 2013. – С. 327-334. – 0,3 п.л.
7. Казаков В.Г., Кирюшин А.Н. Рефлексивные процессы в противоборстве тактического уровня // Академические Жуковские чтения. Тактика ВВС [текст]: сб. науч. ст. по материалам всероссийской НПК (20-21 ноября 2013 г.). – Воронеж, 2013. – С. 37-41. – 0,4 п.л.
8. Асташова А.Н., Кирюшин А.Н. Проблема терминологической недостаточности концепта «информационное противоборство» в контексте теории рефлексивных игр // Актуальные проблемы информатизации и безопасности: материалы международной научно-практической конференции. – Воронеж, 2013. – С. 310-317.
9. Казаков В.Г., Кирюшин А.Н. Место и роль моделирующих комплексов в боевой подготовке Вооруженных Сил Российской Федерации и оперативно-тактической подготовке слушателей военных академий // Военное образование. – 2015. – № 4. – С. 66-77. – 0,7 п.л.
10. Казаков В.Г., Кирюшин А.Н. Теория и практика применения рефлексивных игр в военном деле // Вестник Военной академии Республики Беларусь. – 2015. – № 4(49). – С. 46-54. – 0,7 п.л.
11. Булычев И.И., Кирюшин А.Н. Методологические предпосылки социально-философского исследования проблемы игры в социальных практиках // Поволжский педагогический поиск. – 2016. – № 3. – С. 7-11. – 0,4 п.л.
12. Дмитриев А.А., Казаков В.Г., Кирюшин А.Н. Основные требования к моделирующим комплексам, предназначенным для оперативно-тактической подготовке слушателей военных академий // Проблемы оперативного искусства и тактики ВКС при решении задач ПВО государств-участников СНГ и пути их решения: материалы международной военно-научной конференции. – Тверь, 2016. – С. 588-589. – 0,7 п.л.
13. Булычев И.И., Кирюшин А.Н. Идея игры в мифологическом, религиозном и научном мировоззрении // Право и образование. – 2016. – № 1. – С. 113-120. – 0,6 п.л.
14. Кирюшин А.Н., Халев А.Ю. Санкционные войны: СССР и Российская Федерация в фокусе агрессии // Современные научные исследования и инновации. – 2017. – № 5 [Электронный ресурс]. – URL: [www/snauka.ru/issues/2017/05/78102](http://www.snauka.ru/issues/2017/05/78102). – 1,4 п.л.

15. Кирюшин А.Н. Функции и роль игры и играйзированных процессов в социальных практиках // Военный академический журнал. – 2017. – № 1. – С. 134-138. – 0,5 п.л.

16. Кирюшин А.Н., Наливайко В.И. Проблема игры в военно-социальных практиках: история и современность // Право и образование. – 2018. – № 2. – С. 50-57. – 0,4 п.л.

17. Булычев И.И., Кирюшин А.Н. Социально-философские и нравственно-политические тренды игровой деятельности // Мировоззренческая парадигма в философии: истина и ее имитация: сборник статей по материалам XIV Международной научной конференции / ННГАСУ [Электронный ресурс]. – Нижний Новгород: ННГАСУ, 2019. – С. 60-63. – 0,4 п.л.

18. Асташова А.Н., Кирюшин А.Н. Современные военно-социальные практики // «Направления совершенствования объединенной системы ПВО государств–участников СНГ в интересах решения задач ВКО в современных условиях». Секция 10. Гуманитарные аспекты обеспечения военной безопасности государств–участников СНГ: материалы IV международной военно-научной конференции (28 февраля - 1 марта 2019 года). – Тверь 2019. – С. 184-188. – 0,4 п.л.

19. Кирюшин А.Н. Проблема игры в религиозном мировоззрении: историко-философский дискурс // Право и образование. – 2019. – № 10. – С. 18-24. – 0,4 п.л.

Объем публикаций по теме исследования составил 60 п.л.

А. Кирюшин