

Н.В. Жадунова

Игра как стратегия становления личности в пространстве глокального*

Жадунова Наталья Владимировна – кандидат философских наук. ФГБОУ ВО «МГУ им. Н.П. Огарева». Российская Федерация, 430005, г. Саранск, ул. Большевикская, д. 68/1; e-mail: zhadunovan@mail.ru

В процессе игры с ее импульсивностью, спонтанностью, «непредумышленностью» происходит освоение человеком мира во всем многообразии его связей, усвоение норм, которые необходимы для жизни среди себе подобных. В игре формируются и выявляются ключевые стратегии становления личности в современном обществе. Концепция игры, предложенная Эйгеном Финком, определяет ее как непосредственное продолжение человеческой жизни с неисчерпаемыми мировоззренческими резервами, позволяет стать ей посредником между объективными социально-групповыми нормами и ценностями и их субъективным индивидуализированным пониманием, реализующимся в конкретных поступках человека.

Игра служит символом взаимопроникновения и одновременного противоположения глобального и локального как в сознании человека, так и в культуре. Она одно из условий формирования способности «быть открытым миру», учитывать «чужие правила» и выходить за пределы ценностной и мировоззренческой замкнутости, что является необходимым элементом глокализации. Способность человека играть позволяет редуцировать, формализовать и фрагментировать социальное пространство, способствует интериоризации нравственных норм и возможности их применения в индивидуальном поведении. Игра в современном мире становится одной из стратегий преодоления кризисности и конфликтности как онтологических характеристик современного человеческого состояния и констатацией необходимого динамического равновесия в условиях глокальности, она позволяет поставить себя на место Другого, попытаться понять, чем он руководствуется при совершении своих поступков и как оценивает их последствия. Действие в игре, следование правилам игры или сознательный отказ от них влечет за собой обретение человеком новых качеств и способностей воспринимать и оценивать происходящее: происходит превращение мира в «единое место». В конечном счете все это создает необходимые условия и возможности для того, чтобы люди могли «мыслить глобально, действовать локально».

Ключевые слова: игра, глобальное, локальное, глокальное, мораль, ценности, стратегии становления личности, Эйген Финк

* Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 18-011-00710.

Игра является неотъемлемым атрибутом жизни человека, она сопровождает все виды деятельности, встраивается в структуру мотивов, межличностных и социальных отношений. Как один из видов ведущей деятельности на ранних этапах формирования личности человека она определяет характер поведения и выбор жизненных стратегий.

Игра, согласно концепции немецкого мыслителя Эйгена Финка, изначально, пронизывает все сферы жизни и наряду со смертью, трудом, господством и любовью, является основным феноменом человеческого существования: «Она охватывает всю человеческую жизнь до самого основания, овладевает ею и существенным образом определяет бытийный склад человека, а также способ понимания бытия человеком. Она пронизывает другие основные феномены человеческого существования, будучи неразрывно переплетенной и скрепленной с ними. Игра есть исключительная возможность человеческого бытия»¹.

В современном мире игра становится «общим местом», аллюзией любых жизненных процессов и способом вхождения человека в социальное пространство. В обиходном языке мы достаточно вольно оперируем понятием «игра», используем идиомы, характеризующие игровое поведение и отношение к жизни: «сохранить мину при плохой игре», «играть роль», «все в нашей жизни игра», «игра стоит свеч», «геймификация» и другие, отражающие на вербальном уровне специфику восприятия игры обыденным сознанием. Вероятно, неслучайно сегодня игра и игровые технологии определяют процессы воспитания, образования и социализации.

Многочисленные исследования педагогов и психологов определяют игру как необходимый элемент становления и развития личности ребенка, его успешного вхождения в социум, способности усваивать основные ценности и следовать общепринятым нормам, а также способ корректировки поведения взрослого человека, отработки им определенных коммуникативных и профессиональных навыков, востребованных в обществе.

А.Н. Леонтьев рассматривал игру как ведущую деятельность ребенка, стимулирующую основные изменения в его психике. В игре стимулируются процессы, подготавливающие переход ребенка к новой, высшей ступени его развития. Способность ребенка к игре демонстрирует, что «предметный мир, осознаваемый ребенком, все более расширяется для него. В этот мир входят уже не только предметы, которые составляют ближайшее окружение... предметы, с которыми может действовать и действует сам ребенок, но это также и предметы, действия взрослых, с которыми ребенок еще не в состоянии фактически действовать, которые для него еще физически недоступны... Играющий ребенок принимает на себя ту или иную человеческую социальную функцию, которую он и осуществляет в своих действиях»².

Л.С. Выготский считал игру ключевым элементом, определяющим становление личности ребенка, формирующим условия для освоения норм и правил поведения, которые только в процессе игры становятся актуальными и закрепляются в сознании: «То, что незаметно для ребенка существует в жизни,

¹ Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Финк Э. Проблема человека в западной философии. М., 1988. С. 360.

² Леонтьев А.Н. Изб. психологические произведения: в 2 т. Т. 1. М., 1983. С. 303–304.

в игре становится правилом поведения»³. Для Выготского в придуманности, «мнимости» игровой ситуации всегда есть элемент целеполагания, который в свою очередь способствует возникновению правил, норм, заставляющих ребенка понимать и принимать обстоятельства игры, «вести, как диктует эта ситуация»: «В игре ребенок научается действовать в познаваемой, т. е. в мысленной, а не видимой ситуации, опираясь на внутренние тенденции и мотивы, а не на мотивы и побуждения, которые идут от вещи... Игра есть целевая деятельность ребенка. Цель становится тем, ради чего предпринимается все остальное. В игре осознается наперед поставленная цель кто добежит первым. В конце развития выступает правило, и чем оно жестче, чем оно больше требует от ребенка приспособления, чем больше регулирует деятельность ребенка, тем игра становится напряженнее и острее»⁴.

Игра становится одним из основных методов познания действительности, который характеризуется способностью моделировать максимально приближенные к реальности условия, раскрыть личностные особенности игроков, продемонстрировать в игровом действии нормы и ценности, разделяемые ими, выявить проблемы, неизбежно возникающие в реальном межличностном и межгрупповом взаимодействии, выявить возможности конфликтов, поиска компромиссов и принятия решений. Этот факт отмечают современные исследователи: «Познавательный потенциал игры заключается также в том, что она, как никакая другая методика, позволяет раскрыть личностные особенности игроков, причем даже те, которые они, возможно, хотели бы скрыть... или которые не осознают. Во время игры человек, так или иначе, транслирует ранее усвоенную информацию, нормы, ценности, установки, характерные для его референтных групп (семья, этническая группа, профессиональное сообщество) и воплощенные в конкретной, интересующей исследователя ситуации»⁵.

Жесткие правила, острота, напряженность и непредсказуемость игры, необходимость приспособляться к ней, описанные Выготским, характеризуют современную ситуацию противостояния глобального и локального в общественных, экономических и политических процессах. Существует множество определений глобализации; научные дискуссии о сложности и противоречивости процессов глобализации, взаимодействия глобального и локального, возникновении нового феномена глокального, ведутся с конца 80 гг. XX в. (А. Аппадурай⁶, З. Бауман⁷, Р. Робертсон⁸, У. Бек⁹ и др.). В обобщенном виде под глобализацией понимают «...распространенное представление о том, что мир стремительно превращается в социальное пространство, в котором гос-

³ Выготский Л.С. Психология развития ребенка. М., 2004. С. 206.

⁴ Там же. С. 210.

⁵ Смирнова Е.И. Игровое моделирование при анализе современной российской политической элиты: возможности и ограничения метода в период постмодерна // Вестн. Омск. ун-та. Сер. «Истор. науки». 2017. № 3 (15). С. 376.

⁶ Appadurai A. *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*. Minneapolis, 1996.

⁷ Бауман З. Глобализация. Последствия для человека и общества. М., 2004.

⁸ Robertson R. *Globality, Global Culture, and Images of World Order* // *Social Change and Modernity*. Berkeley, 1992. P. 396.

⁹ Бек У. Общество риска: На пути к другому модерну. М., 2000. URL: http://www.libma.ru/kulturologija/obshchestvo_riska_na_puti_k_drugomu_modernu/p1.php#metkadoc16 (дата обращения: 12.06.2018).

подступают экономические и технологические силы, и что изменения в одной части планеты могут иметь далеко идущие последствия для судеб отдельных людей или сообществ на другом конце земного шара...»¹⁰.

Столкновение глобального и локального влечет за собой системные трансформации в социальном пространстве, получившие название глокальности. Эти изменения затрагивают и пространство морали¹¹. Бек, говоря о глобализации и ее последствиях, отмечает, что в результате детрадиционализации и погруженности человека и его «биографии» в глобальное информационное пространство неизбежно будут происходить изменения в морали. Он утверждает, что глокальное будет выражаться в том, что биография все больше высвобождается из своего непосредственного жизненного круга и открывается поверх границ стран и опыта для некой новой морали, которая потенциально заставляет индивида постоянно формировать собственное мнение: «индивидуализация делает биографии людей разностороннее, антагонистичнее, уязвимее, неопределеннее, беззащитнее перед лицом катастроф, но и ярче, многообразнее, противоречивее»¹².

Любопытно, что Бек в рассуждениях о месте и роли этических доктрин в современном обществе использует игровые метафоры, создающие иллюзию погруженности в глобальную системную игру, охватывающую все сферы общественной морали: «Люди как бы действуют в свое отсутствие. Они активны физически и пассивны морально и политически. Обобщенный Другой – система – действует через отдельного человека: в этом смысл рабской цивилизаторской морали, в рамках которой на общественном и индивидуальном уровне поступают так, будто все мы подчинены неотвратимой судьбе, «закону паде-ния» системы»¹³.

Факт пересмотра «старых» этических доктрин и формирования иной этики глокалэтики в глобализирующемся обществе отмечает А.Ю. Согомонов: «Обращенный в пространство горизонтального взаимодействия постсовременный мир начинает выстраивать новые в том числе и путем решительного пересмотра старых этические доктрины мира-и-войны, национального-и-транснационального, приватности-и-публичности, соседства-и-общинности и многого другого, что сегодня радикально актуализировано глокальной реорганизацией пространства»¹⁴.

Описывая перспективы глокалэтики, Согомонов также использует игровую метафорику, представляя смену этических парадигм в качестве глобального спектакля с непредсказуемым финалом, разыгрывающегося на наших глазах: «И если амбиция глокалэтики проектно настолько велика, как она описана выше, то очевидно, что она окажет самое прямое воздействие на весь постсовременный этический репертуар, неизбежно приведет к возникновению “новых” этик, а возможно, и предложит свои сценарии выхода из модернистского нравственного кризиса»¹⁵.

¹⁰ Хелд Д. и др. Глобальные трансформации: Политика, экономика, культура. М., 2004. С. 16.

¹¹ Robertson R. *Globality, Global Culture, and Images of World Order*.

¹² Бек У. *Общество риска. На пути к другому модерну*. М., 2000. С. 85.

¹³ Там же. С. 22.

¹⁴ Согомонов А.Ю. Глокалэтика (О проекте преодоления этического высокомерия морали к нравам) // *Ведомости прикладной и профессиональной этики*. 2000. Вып. 17. С. 68.

¹⁵ Там же. С. 66.

Глокализация влечет за собой «хаотизацию» ценностей, распад сложившейся системы, становятся неочевидными рационально обоснованные причинно-следственные связи, образуются новые, которые в свою очередь влекут за собой изменения в понимании происходящего, привычной конфигурации жизнедеятельности личности и общества.

В.И. Бакштановский и Ю.В. Согомонов отмечают, что возникает пострациональная мораль, вызванная ревизией установившихся взаимоотношений между ценностями делового, профессионального и жизненного успеха, которая влечет за собой «известную девальвацию роли института моральных авторитетов, забвение самого языка добродетелей и пороков, его банализацию и примитивизацию... Аксиосферу современности не без оснований уподобляют пестрой и шумной ярмарке, где на торжище выставлены на продажу ценности разных эпох, цивилизаций и культур, где во множестве рождаются причудливые гибридные моральные языки и практики»¹⁶.

Элементы игры здесь неслучайны, глокальная реорганизация делает пространство пластичным, отменяющим долженствования, стирающим пространственные и временные границы, нивелирующим отчуждение между «Я» и «Другие». Игра может помочь достаточно плавному и конструктивному пересмотру этических доктрин: необходима известная доля воображения и игровой несерьезности, чтобы представить Другого как своего соседа, тем более это необходимо для взаимодействия с Другим, который виртуально близок, но территориально может находиться на другом континенте.

Человечество в новых условиях начинает договариваться о правилах новой игры, которая может разворачиваться в привычных условиях, в знакомом культурном ландшафте, либо пересматривать старые правила. Эйген Финк пишет, что первым делом играющие договариваются о правилах, пусть это даже будет условленная импровизация: «Конечно, не все время изобретаются “новые” игры, готовые игры с твердыми, известными правилами существуют в любой социальной ситуации»¹⁷.

По мнению Финка, игра является восполнением реальной жизни, позволяющей выходить за границы обыденной жизни, принимать те условия, которые в реальной жизни кажутся невыполнимыми, осуществлять то, что кажется невозможным или недопустимым. Современный мир, в силу открытости границ, предъявляет требование о необходимости договариваться друг с другом. Человек в глобальном обществе, игрок постсовременности, примеряя на себе правила чужих игр, нормы и ценности других культур и цивилизаций, вынужден преодолевать локальность внутреннего мира, выходить за границы устоявшегося и привычного в глобальный мир, разбираться в правилах предлагаемой игры, определять цель и способы ее достижения. Иногда это похоже на игру, серьезную и вдумчивую, но чаще на «заигрывания», когда, погружаясь в чужую культуру, игроки делают вид, что разделяют и принимают существующее в ней, или учатся быть терпимыми, или стараются не

¹⁶ Бакштановский В.И., Согомонов Ю.В. Социология морали: нормативно-ценностные системы // Социол. исслед. 2003. № 5. С. 16.

¹⁷ Финк Э. Основные феномены человеческого бытия. С. 366.

замечать того, что неприемлемо, что не устраивает по каким-либо причинам (например, социально-политические «игры» в толерантность в Европейском союзе в отношении мигрантов).

В игре человек, по утверждению Финка, «играет прежде всего самим собой», выполняет ключевую функцию в смысловом целом общественной игры: он играет средствами игры (игралащами), вещами, признанными подходящими для игры или специально для нее изготовленными. К таким средствам он относит: игровое поле, обозначения границ, отметки, необходимые инструменты, вспомогательные средства вещественного характера¹⁸. Если посмотреть на то, как мы играем в социуме на игровом пространстве жизни, то «игралащами» становятся не вещи, а цели, мотивы, система норм и ценностей, которые мы соотносим и определяем в отношении других людей, других сообществ. Игра, в которой в той или иной мере учтены интересы всех игроков, организует социальное пространство, позволяет ему быть пластичным и текучим. Она стимулирует социальную мобильность, если ее правила понятны всем участникам и соблюдаются ими. В условиях глобализации мир, по определению Т. Фридмана, становится плоским, игры по правилам на этом «плоском игровом поле» являются доминантой становления и успешности: «Для этого достаточно лишь верить в социальную мобильность, в то, что у ваших детей есть шанс жить лучше, чем вы сами, и в то, что упорный труд и игра по правилам, принятым в вашем обществе, приведет вас туда, куда вы хотите»¹⁹.

В глобальном мире игра становится способом редукции, формализации и фрагментации социального пространства и переосмысления нравственных норм. Рассуждая о морали, мы входим в плоскость «особого смыслового измерения», проигрываем в своем сознании максимальное количество доступных нашему пониманию ходов: «как поведу себя я», «как поведут себя другие в отношении меня», «как это можно оценить» и т. д. Финк отмечает, что игра к тому же вливает многие смысловые мотивы в жизненные сферы труда и господства... Иной раз сделанные в игре изобретения внезапно получают реальное значение. «Человеческое общество многообразно экспериментирует на игровом поле прежде, чем испробованные там возможности станут твердыми нормами и обычаями, обязательными правилами и предписаниями»²⁰.

В игре игрок познает себя и других участников игры, она моделирует ситуации реальной жизни, но которые человек воспринимает и проигрывает с легкостью, понимая, что это только игра. Она позволяет детализировать процессы, облегчить ситуацию соприкосновения с миром в процессе освоения игровых сюжетов.

А. Макинтайр, рассуждая о нарративности «индивидуальных и социальных жизней», пишет: «Мы являемся частью человеческого общества, играя роли одного или более характеров роли, которые были лишь очерчены, и мы должны понять эти характеры для того, чтобы понять, как другие реагируют на нас и как нам реагировать на них. Слушая истории о злобных мачехах, потерявшихся детях, хороших, но введенных в заблуждение царях, волках, кото-

¹⁸ Финк Э. Основные феномены человеческого бытия. С. 367.

¹⁹ Фридман Т. Плоский мир 3.0. Краткая история XXI в. М., 2014. С. 457.

²⁰ Финк Э. Указ. соч. С. 370.

рые кормят мальчиков-близнецов, младших, лишенных наследства сыновьях, которые должны пробивать себе дорогу сами, и старших сыновьях, которые пустили по ветру состояние и отправились в изгнание жить со свиньями, дети приобретают знание того, чем является ребенок и чем является родитель, какого рода характеры могут быть участниками драмы, в которую они вовлечены, и каков окружающий мир»²¹.

Сегодня сущностные характеристики игры изменяются с учетом трансформаций современного мира: информационная цивилизация задает свои векторы развития, меняет масштабность правил игры, которые регламентируют ее внутреннее содержание и внешние формы. Игра, благодаря информационным технологиям, перестает быть локальной деятельностью, пространством для небольшой группы людей, она приобретает глобальные масштабы, универсализируется (например, сетевые игры, международные спортивные соревнования). С одной стороны, она вбирает в себя многообразие мировоззрений и правил участников и тем самым теряет жесткие правила, которые требуют личного контакта игроков и контроля за их соблюдением, а с другой стороны, за счет масштабности делает эти правила универсальными и абсолютными для огромного числа людей. Если в реальной жизни глобальное и локальное сталкиваются и конфликтуют, то в игре возможно их взаимодействие и согласованность. И речь здесь идет не только о какой-то конкретной игре (настольной, компьютерной, спортивной), но игре как практике поведения в предлагаемых и искусственно формируемых условиях, внешне заданных правилах, которые вынужденно или добровольно принимает участник игры и старается следовать им настолько, насколько считает для себя возможным. Вероятно, впоследствии они становятся актуальными и для других людей, сначала в игре, а потом как стратегия поведения (осознание правила как продуктивной стратегии, позволяющей установить взаимодействие в группе, сообществе).

Однако игра не может быть панацеей в решении всех вопросов глокальных трансформаций социального мира. Игра как способ освоения жизни имеет ряд погрешностей, которые определены спецификой самой игры. Во-первых, в ней всегда есть элемент случайности и несерьезности, то есть игра не может быть эквивалентна действительности, она только копирует ее, стараясь подстроить «игровое поле» и правила под реальную жизнь. Моральные нормы в игре также имеют двойственную природу. По отношению к морали, отмечает Л. Ретюнских, игра может быть нейтральной (например, при исполнении правил этикета), а может получать положительную или отрицательную моральную оценку: «Любые элементы игры, используемые для лечения, воспитания, обучения и т. д., как правило, оцениваются положительно. Однако более распространенным в культуре является негативное отношение к проникновению игровых элементов в иные сферы (например, “политические игры”). Стремление к тотальной игроизации жизни в своей крайней форме, без сомнения, приводит к моральному релятивизму»²².

²¹ *Макинтайр А.М.* После добродетели: Исследования теории морали. М.; Екатеринбург, 2000. С. 291–292.

²² *Ретюнских Л.* Игра и игроизация в поле субъектного выбора // Развитие личности. 2005. № 3. С. 61–66.

Во-вторых, игра создает оптимальные условия для выбора человеком самого себя (принимая или отказываясь принять правила, намеренно или непреднамеренно их нарушая, человек выбирает стратегию деятельности), но не может гарантировать того, что такой выбор осуществит группа игроков, общество. В этом случае границы игры размываются, а мир разваливается на отдельные локальные фрагменты.

В-третьих, игра с ее отказом от серьезного отношения к жизни, невозможности постулировать высшие ценности, сакрализации чревата нигилизмом. Увлечение игрой, вседозволенность в игре может повлечь за собой ситуацию «заигрывания», в которой человек теряет ориентиры. Нельзя «поиграть» в жизнь без правил или по чужим правилам и потом вернуться к исходной точке, в любом случае произойдут изменения, которые будут выражаться в приобретении конструктивных или деструктивных личностных качеств, формировании опыта, который будет определять стратегии поведения личности.

Таким образом, в современном мире противоположения глобального и локального формируются принципиально новые жизненные стратегии и культурные практики, характеризующиеся утратой и поиском идентичности, разрушением динамического равновесия привычной системы норм и правил, преодолением кризисности и конфликтности как онтологических характеристик. В этих условиях способность человека играть позволяет, с одной стороны, редуцировать, формализовать и фрагментировать социальное пространство, подвергнуть сомнению устоявшуюся систему норм и правил, а с другой, в возникающем многообразии осуществить их отбор и интериоризацию, применить в индивидуальном поведении.

Список литературы

Бахитановский В.И., Согомонов Ю.В. Социология морали: нормативно-ценностные системы // Социол. исслед. 2003. № 5. С. 8–20.

Бауман З. Глобализация. Последствия для человека и общества. М.: Весь мир, 2004. 188 с.

Бек У. Общество риска: На пути к другому модерну / Пер. с нем. В. Седельника, Н. Федоровой. М.: Прогресс-Традиция, 2000. 384 с. URL: http://www.libma.ru/kulturologija/obshestvo_riska_na_puti_k_drugomu_modernu/p1.php#metkadoc16 (дата обращения: 12.06.2018).

Выготский Л.С. Психология развития ребенка. М: Изд-во Смысл; Эксмо, 2004. 512 с.

Леонтьев А.Н. Избр. психологические произведения: в 2 т. Т. 1. М.: Педагогика, 1983. 392 с.

Макинтайр А.М. После добродетели: Исследования теории морали / Пер. с англ. В.В. Целищева. М.: Акад. проект; Екатеринбург: Деловая кн., 2000. 384 с.

Ретюнских Л. Игра и игроизация в поле субъектного выбора // Развитие личности. 2005. № 3. С. 61–69.

Смирнова Е.И. Игровое моделирование при анализе современной российской политической элиты: возможности и ограничения метода в период постмодерна // Вестн. Омск. ун-та. Сер. «Исторические науки». 2017. № 3 (15). С. 375–380.

Согомонов А.Ю. Глобалэтика (О проекте преодоления этического высокомерия морали к нравам) // Ведомости прикладной и профессиональной этики. 2000. Вып. 17. С. 65–70.

Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Финк Э. Проблема человека в западной философии / Пер. А. Гараджи. М.: Прогресс, 1988. 552 с.

Фридман Т. Плоский мир 3.0. Краткая история XXI в. М.: АСТ, 2014. 640 с.

Хелд Д. и др. Глобальные трансформации: Политика, экономика, культура / Пер. с англ. В.В. Сапова и др. М.: Праксис, 2004. 576 с.

Appadurai A. *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996. 229 p.

Robertson R. *Globality, Global Culture, and Images of World Order // Social Change and Modernity*. Berkeley: University of California Press, 1992. P. 395–411.

Play as a Strategy of Formation of Personality in Glocal Space

Natalia V. Zhadunova

National Research Mordovia State University. 68/1 Bolshevistskaya St., Saransk, 430005, Russian Federation; e-mail: zhadunovan@mail.ru

Play with its impulsiveness, spontaneity, and unintentionality helps to understand the world in all the variety of its connections and to learn the norms that are important to live in society. It identifies key strategies for the formation of personality in modern society. The ontological conception of play, proposed by Eugen Fink, defines it as a direct projection of human life on infinite possible worlds with inexhaustible worldview reserves, and helps to understand play as an intermediary between objective social norms and their subjective individualized interpretations which are realized in concrete personal actions.

Play is a symbol of interpenetration and, at the same time, opposition of global and local both in the individual mind and in culture. It is a condition for the formation of the ability to “be open to the world”, to take into account “other people’s rules” and go beyond the value and ideological isolation, which is an essential element of glocalization. The ability to play is a way of reduction, formalization and fragmentation of social space, the reason for the internalization of moral norms and the possibility of their application to individual behavior. Play in the contemporary world becomes one of the strategies for overcoming crisis and conflict as ontological characteristics of modern human condition and establishing the necessary dynamic balance in the conditions of glocalization. In play a person can put himself on the place of others. Try to understand what they are guided by in their actions and how they assess the consequences of those actions.

Acting in play, following its rules or consciously breaking them helps a person to acquire new qualities and reject one-sidedness and narrowness of thinking: in play the world is becoming an “integrated place”. Ultimately, play creates the necessary conditions and opportunities for people to think in global categories and to live in a real world, which is measured in local scales.

Keywords: play, global, local, morality, values, strategies of personality formation, Eugen Fink

References

Appadurai, A. *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996. 229 pp.

Bakhtanovskij, V.I., Sogomonov, Y.V. “Sociologiya morali: normativno-cennostnye sistemy” [Sociology of morality: normative and value systems], *Sociologicheskie issledovaniya*, 2003, No. 5, pp. 8–20. (In Russian)

Bauman, Z. *Globalizaciya. Posledstviya dlya cheloveka i obshchestva* [Globalization: The Human Consequences]. Moscow: Ves’ mir Publ., 2004. 188 pp. (In Russian)

Bek, U. *Obshchestvo riska: Na puti k drugomu modernu* [Risk Society: Towards a New Modernity], trans. by V. Sedel'nika, N. Fedorovoj. Moscow: Progress-Tradiciya Publ., 2000. 384 pp. [http://www.libma.ru/kulturologija/obshchestvo_riska_na_puti_k_drugomu_modernu/p1.php#metkadoc16, accessed on 12.06.2018]. (In Russian)

Fink, E. "Osnovnye fenomeny chelovecheskogo bytiya" [Play as Symbol of the World. And Other Writings], in: E. Fink, *Problema cheloveka v zapadnoj filosofii*, trans. by A. Garadzhi. Moscow: Progress Publ., 1988. 552 pp. (In Russian)

Fridman, T. *Ploskij mir 3.0. Kratkaya istoriya XXI veka* [The World Is Flat: A Brief History of The Twenty-first Century]. Moscow: AST Publ., 2014. 640 pp. (In Russian)

Held, D. i dr. *Global'nye transformacii: Politika, ehkonomika, kul'tura* [Global transformations. Politics, Economics and Culture], trans. by V.V. Sapova. Moscow: Praxis Publ., 2004. 576 pp. (In Russian)

Leont'ev, A.N. *Izbrannye psihologicheskie proizvedeniya: v 2 t.* [Collected Psychological Works in 2 vols.], vol. 1. Moscow: Pedagogika Publ., 1983. 392 pp. (In Russian)

Macintyre, A. *Posle dobrodeteli: Issledovaniya teorii morali* [After Virtue], trans. by V.V. Celishcheva. Moscow: Akademicheskij Proekt Publ.; Ekaterinburg: Delovaya kniga Publ., 2000. 384 pp. (In Russian)

Moiseeva, N.A. "Globalizaciya i «russkij vopros»" [Globalization and the "Russian Question"], *Sociologicheskie issledovaniya*, 2003, No. 6, pp. 13–21. (In Russian)

Retyunskih, L. "Igra i igroizaciya v pole sub»ektnogo vybora" [Play and playability in the field of subject choice], *Razvitie lichnosti*, 2005, No. 3, pp. 61–69. (In Russian)

Robertson, R. "Globality, Global Culture, and Images of World Order", in: *Social Change and Modernity*. Berkeley: University of California Press, 1992, pp. 395–411.

Sogomonov, A.Y. "Glokalehtika (O proekte preodoleniya ehticheskogo vysokomeriya morali k nrvam)" [Glokaethics (About overcoming arrogance of morality to morals)], *Vedomosti prikladnoi i professional'noi etiki*, 2000, Vol. 17, pp. 65–70. (In Russian)

Vygotskij, L.S. *Psihologiya razvitiya rebenka* [The Psychology of Child Development]. Moscow: Smysl Publ.; Eksmo Publ., 2004. 512 pp. (In Russian)