

ИГРА КАК СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ ФЕНОМЕН И ПРОЯВЛЕНИЕ СУЩНОСТИ ЧЕЛОВЕКА

В статье обосновывается уникальность и универсальность игры как культуросозидающего механизма и проявления сущности человека. Через раскрытие определяющих характеристик исследуемого феномена, автор приходит к выводу о связи игровой деятельности с познанием, свободой, творчеством и самореализацией. Выявлен и описан амбивалентный характер игры, приведены варианты конструктивного и деструктивного проявления данного феномена на примере его реализации в современном социокультурном пространстве.

Ключевые слова: игра, труд, культура, познание, творчество, виртуальная реальность, амбивалентность.

Синах А.О. *Гра як соціокультурний феномен та прояв сутності людини. У статті обґрунтовується унікальність і універсальність гри як культуроформуючого механізму і прояву сутності людини. Через розкриття визначальних характеристик досліджуваного феномену, автор доходить висновку про зв'язок ігрової діяльності з пізнанням, свободою, творчістю і самореалізацією. Виявлений і описаний амбівалентний характер гри, приведені варіанти конструктивного і деструктивного прояву даного феномену на прикладі його реалізації в сучасному соціокультурному просторі.*

Ключові слова: гра, труд, культура, пізнання, творчість, віртуальна реальність, амбівалентність.

Synah A. *Game as sociocultural phenomenon and manifestation of essence of the person. In article uniqueness and universality of the game as culture-forming mechanism and display of essence of the person is proved. Through disclosing of defining characteristics of an investigated phenomenon, the author comes to conclusion about connection of play activity with cognition, freedom, creativity and self-realization. Ambivalent character of the game is revealed and described, variants of constructive and destructive display of the given phenomenon on an example of its realization in modern sociocultural environment are adduced.*

Keywords: game, work, culture, cognition, creativity, virtual reality, ambivalence.

Универсальность игры, ее приобщенность к другим сферам деятельности человека обуславливают целесообразность и актуальность изучения этого феномена в контексте современной культуры, которая не столь контрастна, как раньше, в противопоставлении игровых и неигровых форм. На сегодняшний день существует множество подходов к описанию игры как способа взаимодействия человека с реальностью. Анализ литературы по проблеме игры позволяет говорить о том, что она достаточно глубоко изучена с позиций социально-культурной антропологии (Й. Хейзинга, З. Фрейд, М. Бахтин, М. Элиаде, Д. Моррис), как способ коммуникации (Э. Берн, Д. Мид, И. Мостовая), как способ «очеловечивания» человека (Э. Финк, Ф. Шеллинг, Ф. Шиллер, Э. Фромм), как социолингвистическая реальность (Л. Витгенштейн, П. Бурдьё, П. Рикер), как математический алгоритм (теория игр) (Е. Шикин, А. Чхартишвили, Ф. Фукуяма). При этом амбивалентный характер феномена игры отмечают немногие: Э. Финк, Й. Хейзинга, Ф. Фукуяма, Э. Фромм, Х. Гадамер. Так, Э. Фромм и Ф. Фукуяма акцентируют внимание на присутствии у человека двух оппозиционных составляющих, которые они называют «ангельскими» и «дьявольскими» чертами, отмечают проблемы, вызванные их противостоянием. Однако, фокусируя на этом внимание и предупреждая об опасности, философы не дают ответа на вопрос, что же следует делать человеку, чтобы не стать жертвой игровой ситуации. Также на сегодняшний день не получила должного освещения проблема виртуальной реальности и компьютерной игровой зависимости, которая стала угрозой не только для отдельных индивидуумов, но и для всего общества. На данных аспектах исследуемой темы и будет актуализировано внимание автора.

Прежде чем перейти к самой сути проблемы, выясним, какие характеристики игровой деятельности являются наиболее значимыми и общими для всех ее модусов. Будучи социокультурным феноменом, «игра старше культуры, ибо понятие культуры, как бы совершенно ни определяли его, в любом случае предполагает человеческое сообщество, а животные вовсе не ждали появления человека, чтобы он научил их играть. Животные играют точно так же как люди. Все основные черты игры уже присутствуют в игре животных» [1]. Игра всегда свободна, поскольку ее правила имеют непринудительный, условный характер, она избыточна по отношению к смыслу жизни человека (от нее не может зависеть счастье, от нее всегда можно отказаться). Принуждение себя к игре заканчивается полным внутренним саморазрушением, т. к. насилие удваивается – со стороны объективного мира, и со стороны собственного «Я». Таким образом, игра – это свободное для человека и избыточное для его смысла жизни действие в рамках добровольно принятых правил. Это универсальный культуросозидающий механизм (из нее возникает искусство, политика, этика, право и др. виды деятельности). Игра – это, как правило, состязательная активность. Это деятельность, противопоставленная серьезному, реальному миру. Она связана с областью мечты, фантазии, утопических представлений и идеалов. Согласно концепции Й. Хёйзинги, целые эпохи «играют» в воплощение идеала – например, идеала античности. Соотношение игры и серьезного в реализации этих идеалов различно – оно зависит от того, стремятся ли их осуществить в самой жизни, или они живут лишь в пределах литературы, искусства. Этот идеал зачастую определяет духовную культуру эпохи, или, по крайней мере, оказывает на нее значительное влияние. Другими отличительными признаками игры являются ее изолированность и ограниченность: она «разыгрывается» в определенных рамках пространства и времени, начинается и в определенный момент заканчивается. Игра предполагает кого-то или что-то, с кем (чем) играют, т. е. некие субъект-объектные отношения. Уникальность и универсальность игры заключается еще и в том, что это один из немногих видов деятельности, который не имеет ни возрастных, ни социальных ограничений, а также охватывает все сферы человеческой жизни (к примеру, Й. Хёйзинга к играм относил даже войны, жертвоприношения и дуэли).

Игра – это еще и одна из универсальных форм познания. Гносеологическую природу исследуемому феномену приписывал Эммануил Кант. Доказательством вышесказанному может служить хотя бы тот факт, что за играми больше всего времени проводят дети, открывая для себя мир и его законы. Не случайно игра является, по словам Л.С. Выготского, «ведущей линией развития в дошкольном возрасте» [2]. А, как известно, познавательная деятельность неразрывно связана с творческой. Ведь, если я познавал этот мир, чтобы творить, то теперь я творю, чтобы познать себя, чтобы явить себя миру. Я творю, чтобы познавать, каким этот мир может быть в моем творении, ведь он существует в той степени, в которой существую я, и существует таким, каким я его вижу и творю. Поэтому, есть все основания полагать, что творческая деятельность – деятельность игровая. Это даже заложено в самих ее определениях: «игра актера», «игра на музыкальном инструменте».

Следует также отметить, что в детской игре осуществляется подготовка к трудовой деятельности. Связь игры с трудом ярко запечатлена в содержании игр: все они обычно воспроизводят те или иные виды практической неигровой деятельности. Теорию, согласно которой игра связана с трудом, развил Г.В. Плеханов. Игра, согласно его учению, является порождением труда, возникая как бы из подражания трудовым процессам. Но сам труд Г.В. Плеханов понимает ограниченно, не во всей его социальной сущности, не как общественную практику, а как производственно-техническую деятельность. В результате исходное положение о связи игры с трудом приводит к представлению об игре как подражании производственно-техническим операциям. В действительности игра не ограничивается сферой производственно-технических процессов и, главное, суть ее не в удовольствии от подражания технически-производственной деятельности, а в потребности воздействия на мир, которая формируется у ребенка в игре на основе общественной практики взрослых. Более того, игра вырывается за границы физического существования и сугубо материальной деятельностью. Поэтому, несмотря на очевидную взаимосвязь между трудом и игрой, следует отличать данные понятия. «Труд не может стать игрой, как того хочет Фурье», – замечает К. Маркс, имея в виду учение известного французского социалиста-утописта. Утверждая, что труд должен стать самоосуществлением индивида и привлекательным, К. Маркс подчеркивает, что это «ни в коем случае не означает, что этот труд будет всего лишь забавой, всего лишь развлечением, как это весьма наивно, совсем в духе гризеток, понимает Фурье. Действительно свободный труд, например труд композитора,

вместе с тем представляет собой дьявольски серьезное дело, интенсивнейшее напряжение» [3]. Но сам же К. Маркс следующим образом характеризует в «Капитале» труд: «Кроме напряжения тех органов, которыми выполняется труд, в течение всего времени труда необходима целесообразная воля, выражающаяся во внимании, и притом необходима тем более, чем меньше труд увлекает рабочего своим содержанием и способом исполнения, следовательно, чем меньше рабочий наслаждается трудом как игрой физических и интеллектуальных сил» [4].

Следовательно, труд, «увлекающий рабочего своим содержанием и способом исполнения», т. е. труд свободный творческий, является «игрой физических и интеллектуальных сил», которая доставляет наслаждение. Значит, игра, переходя в труд, не растворяется в нем без остатка, но сохраняется как игра физических и интеллектуальных сил как игровое начало трудовой деятельности. Не зря человек, с наслаждением отдающийся увлекающей его деятельности, может сказать словами поэта Франсуа Вийона: «тружусь играя». Не напрасно мы, видя, как ловко и умело, искусно и внешне легко человек косит траву или колет дрова, говорим: «Он работает играючи».

Детская игра переходит не только в труд взрослого человека, но в его развлечение, как отмечал известный грузинский психолог Д.Н. Узнадзе. Сама игра имеет развлекательную функцию. В развлечении она доминирует. И хотя развлечение как форма поведения иная, чем игра (человек может развлекаться и общением с другими людьми, и спортом, и искусством и т.д.), в развлечении также сохраняется игровое начало. Это начало в высшей мере содержится и в искусстве как свободной и творческой деятельности. К. Маркс не случайно, говоря о действительно свободном труде даже тогда, когда повсюду в обществе царил труд, отчужденный от человека и отчуждающий человека, в качестве примера привел труд композитора.

Выявив основные аспекты и сущностные характеристики игровой деятельности, попытаемся ответить на вопрос, в какие игры играет современный человек. В первую очередь это спортивные соревнования, суть которых фактически не изменилась с 776 года до н.э., когда были официально проведены первые Олимпийские состязания (кроме того, что утратился их религиозный подтекст). Естественно, особое положение занимают интеллектуальные игры, которые в тех или иных формах существовали еще ранее вышеуказанных, а их появление очевидно совпало с появлением самого homo sapiens (это логические игры, задачи на логику, головоломки). Также чрезвычайно популярна деятельность, основанная на имитации, подражании (театральное искусство, кинематограф). Особняком стоят азартные игры с вероятностным исходом (лотерея, рулетка, карты), которые, пожалуй, единственные среди всех имеют лишь одну негативную сторону – опустошения и деструкции. Однако в современном мире существуют игры, которые появились сравнительно недавно (в середине 1970-х годов). И хотя по своей сути они копируют все вышеперечисленные виды игровой деятельности, тем не менее, заслуживают особого внимания. Это компьютерные игры, ставшие частью новой, виртуальной реальности. Это фактически огромные миры, моделируемые людьми, которые могут преследовать какие угодно цели (от обучающих, воспитательных, развлекательных и благородных до деструктивных и деморализующих). Едва ли можно отрицать полезность тренировки солдат на компьютерных симуляторах военных действий, которые позволяют повторять ситуацию на поле боя по несколько раз, меняя и оттачивая тактику или осваивая управление боевой машиной. Существует также масса логических и развивающих игр для детей, игр, написанных по мотивам произведений классиков мировой литературы, а также интересных и самобытных некоммерческих арт-проектов, так называемых «инди-игр», многие из которых сами являются произведениями искусства. Однако процент таковых очень низок. Но есть и другие игры, которые ограничивают не только свободу передвижения, приковывая человека к монитору, но и свободу познания, которая, как было указано ранее, является обязательной составляющей свободы творчества. «Современные информационные технологии с пугающей неотвратимостью начинают проникать в «святая святых» человеческого существа – в глубины его субъективности. С детских лет индивида погружают – через компьютерные игры, через Интернет – в зыбучие пески «моделируемых миров», в призрачную систему виртуальной реальности» [5]. Ведомый за руку программистами, создающими шаблонные алгоритмы, такой человек уже не сможет решать творческие задачи, требующие свободной фантазии, рефлексии, гибкого ума, умения критически мыслить. Пространство для живого общения между людьми тоже оказывается перекрытым. На смену ему приходит виртуальный обмен информацией, коммуникаторами и реципиентами которого выступают альтер эго или маски, за которыми, как правило, кроются ложные, надуманные цели и мотивы поведения. В связи с этим возникает иной, более острый вопрос: что заставляет человека

жить в вымышленном мире, почему ему вдруг становится тесно в реальности и он осуществляет прорыв в иное пространство? Напрашивается очевидный ответ: неудовлетворенность реальностью настоящей. И дело тут, видимо, в том, что современный мир существенно отличается от характеристик бытия людей, живших 100-200 лет назад и ранее. Человек не хочет жить в настоящем: его манят средневековые замки, футуристические приключения или истории, написанные по мотивам древних греческих, римских и германских мифов. Это потому, что сам человек практически не изменился. Он по-прежнему хочет жить природой и верить в чудеса. Но современный мир жестко детерминирован и не допускает чудес. Он представляет собой совокупность строго рассчитанных рациональных действий, обладающих безусловной эффективностью. В нем очень мало места для истинного творчества, фантазии и некоммерческих проектов. А то, что сегодня носит название «массовой культуры», к культуре не имеет ни малейшего отношения. Размышляя в духе философии техники М. Хайдеггера, можно утверждать, что современный человек, погружаясь в иную реальность, как бы живет в саду, где деревья, цветы, трава, солнечный свет и ночное небо с луной и звездами – все поддельное, неподлинное, искусственное. И такой мир больше похож не на сад, а на своего рода платоновскую пещеру, узники которой добровольно заковали себя в кандалы. Попытка прорыва в другой, подлинный мир заведомо обречена на неудачу, ибо тот момент, когда мы могли бы воскликнуть вслед за просветителем Ж.-Ж. Руссо «Назад к природе» давно упущен. Мы уже не умеем и не хотим жить в природном мире, где техники мало. Поэтому нам остается только один выход – вперед к преодолению угнетающей нас реальности, к более «свободной», но и к более искусственной виртуальной реальности. Если раньше, в античности и даже в средневековье и позже, вплоть до XIX века, жизненный мир человека был насыщен духовностью и метафизикой, то в нашем, XXI веке, эти сферы сжались до невыносимо малых размеров благодаря современной технике. И тогда, как реакция на это сжатие, произошел взрыв или прорыв в виртуальную реальность. И вместо того, чтобы, следуя примеру мудрецов, воспринимать жизнь как игру, люди начинают игру ценить больше реальной жизни, не пытаясь в ней ничего изменить, теряя свободу и убивая в себе творческое начало. Возникает и другая проблема, связанная с отчуждением человека от своей родовой сущности. Отыгрывая роль персонажа, люди настолько вживаются в нее, что забывают себя, не помня истинных целей и мотивов собственной деятельности, проецируя на себя выдуманные чувства и эмоции, переживая фантастические ситуации как реальные. А, если учесть то, что между виртуальным и реальным миром лежит огромная пропасть, то человек становится беззащитным перед лицом реальной угрозы или даже мелких жизненных неурядиц. То, что в игре достигается минимальными усилиями, в жизни требует гораздо большей затраты физических и духовных сил. Пресловутая интерактивность создает иллюзию легкости совершения действий одним «кликом» и без всякой моральной рефлексии. Возникает серьезный патологический эффект, который французский исследователь Поль Вирильо называет «фундаментальной потерей ориентаций», когда разрушаются отношения с собой и миром, происходит как бы стирание индивидуальной идентичности, утрата реальности и впадение в безумие [6]. Такой человек сталкивается с фатальным раздвоением своего бытия в мире, которое вызвано дезориентацией в смешении реального и виртуального миров. Одним из наиболее болезненных и негативных аспектов игрового опыта на экране компьютера является доминирование элемента насильственных действий, которые могут быть легко перенесены в реальную жизнь.

Подводя итог вышесказанному, можно утверждать, что игра – это феномен, обладающий как созидательной, так и деструктивной силой, выбор которой зависит от самого человека. Но, какой бы значимой и интересной не была игра, к ней нужно относиться только как к средству для достижения более высоких, значимых целей. В противном случае, очень вероятна возможность проиграть всё, включая саму жизнь. Поэтому, игра, будучи важной составляющей нашей жизни и проявлением сущности, не должна вытеснять на второй план и, тем более, замещать их.

Литература:

1. Хейзинга Й. Homo Ludens / Й. Хейзинга // Статьи по истории культуры; [пер., сост. и вступ. статья Д.В. Сильвестрова]. – М.: Прогресс – Традиция, 1997. – С. 240.
2. Из записок-конспекта Л.С. Выготского к лекциям по психологии детей дошкольного возраста. – В кн.: Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: ВЛАДОС, 1978. – С. 291.
3. Маркс К. и Энгельс Ф. Сочинения: в 50 т. / Карл Маркс и Фридрих Энгельс. – [2-е изд.]. – М.: Госполитиздат, 1961. – Т. 46. – Ч. II. – С. 221, 110.
4. Маркс К. и Энгельс Ф. Сочинения: в 50 т. / Карл Маркс и Фридрих Энгельс. – [2-е изд.]. – М.: Госполитиздат, 1961. – Т. 23. – С. 189.

5. Лазарев Ф.В. Антропологический манифест / Ф.В. Лазарев. – Симферополь: Культура народов Причерноморья, 2007. – С. 12.
6. Virilio P. Speed and Information: Cyberspace Alarm! // Reading Digital Culture / [Ed. by David Trend]. – Blackwell: 2001. – P. 23-28.

© **Сынах А.А., 2011.**