

ИГРА – УНИКАЛЬНЫЙ ФЕНОМЕН КУЛЬТУРЫ

В статье рассматривается игра как один из уникальных феноменов культуры. Бытие игры вездесуще и многогранно: она проходит через всю историю культуры, проникает в жизнь человека, сопровождая ее от рождения до смерти. Однако при попытке разобраться в сущности игры, дать ее дефиниции возникают определенные трудности, так как игра не поддается рационализации, а при ее описании используются взаимоисключающие понятия.

Ключевые слова: игра, не-игра, метафора, антиномии, труднодостижимое понятие, игровое состояние.

Сегодня, в эпоху after-postmodern, практически все культурное пространство переориентировано на игру. Бытие игры многогранно, и ее присутствие ощущается постоянно. Дело в том, что, согласно У. Эко, игра изначально лежит в основе любого культурного феномена [7]. И в этом своем убеждении он не одинок. Интерпретации понятия игры встречаются всюду, где ход явления зависит от борьбы двух и более сторон, а ее исход – от выбора и принятия борющимися сторонами тех или иных решений, стратегий. В силу этого обстоятельства практические возможности приложения игры оказываются чрезвычайно широкими (детские, политические, военные, психологические, математические, логические, экономические, сценические и другие игры).

Игры человека, как считает Х.-Г. Гадамер, – это естественный процесс [1]. Игра – особая сфера реальности. При этом, по мысли К.Б. Сигова, человеку игра не дана, а экзистенциально задана [3]. Игра как экзистенциальный феномен, по справедливому замечанию Е. Финка, отталкивает от себя любые понятийные определения. Это сложный многоуровневый феномен, онтологически укорененный в антропологической реальности и наделенный характеристикой субъективности. Игра осуществляется как сложная целостность действий, сознания и коммуникации. Дать универсальное определение игре и игровой природе очень трудно. Как писал Е. Финк о смерти, труде, любви и в том числе игре, это – экзистенциальный феномен, «один из способов понимания, с помощью которых человек понимает себя... и стремится через такие смысловые горизонты объяснить одновременно бытие всех вещей» [4: 362].

Современные телевидение, радио, печать, игра, манипулируют нашим сознанием. Люди становятся марионетками в какой-либо (политичес-

кой, идеологической, военной, коммерческой) игре. Активизируются зрелищно-игровые формы, такие как спорт, шоу, казино. Игровой дух пронизывает передачи на каналах современного телевидения. Компьютерные игры стали прообразом литературных текстов, «читаемых» по их принципам: например, у В. Пелевина герой повествования путешествует по игровому виртуальному миру. У Х. Кортасара текст романа «Игра в классики» читается в любой последовательности по выбору читателя. Здесь феномен игры выступает как момент художественной деятельности и развертывания текста. В этом плане само искусство выступает как игра и специфическая мастерская игровых структур человеческой деятельности, где обнаруживает себя драматизация, включающая в себя полифоничность, диалогичность, противоборство сторон. В целом, везде игровое начало символизирует состояние сознания, тип поведения, творческий принцип. Можно согласиться с героем оперы П.И. Чайковского, воскликнувшим: «Что наша жизнь? – Игра».

В языке царит игровая терминология, потому что практически любое действие можно высказать в терминах игры («давайте проиграем ситуацию», «роли распределены неправильно»). Значение слова «игра» бесконечно разнообразно: «играют блики солнца», «играет волна», «судьба играет человеком», «играют цены на рынке», «художник играет оттенками цвета», «актеры играют на сцене», «ребенок играет в песочнице». Часто игра выступает в роли метафоры, рождая иллюзию действительного и создавая творческий, эвристический намек на существующую реальность. Благодаря этому образ превращается в символ.

Игровая метафора обозначает ритмическое повторение какого-либо движения, не свя-

занного с определенной целью, некую бесконечно воспроизводящую себя активность. Внутри игры можно условно выделить два накладываются друг на друга пространства: «видимое» (поле вещей, игровых предметов) и «невидимое, сокрытое» (поле смыслов). Игроки погружены в особое смысловое поле, наполняя новой культурно-символической нагрузкой обычное поле вещей. Подобная черта, связанная с игрой, неслучайна: она изначально присуща человеку. Еще Ф. Шиллер обратил внимание на имманентно присущую человеку потребность наслаждаться видимостью, причем созидать последнюю таким образом, чтобы она превосходила действительность, являлась более совершенной, изящной и эмоционально богатой, чем окружающий мир. В связи с этим Ф. Шиллер утверждал: «Человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет» [6: 241].

Потребность жизни в вымышленном мире – одна из важнейших ипостасей игры. Таким образом, в игре происходит выход из видимого мира в мир метафор, знаков и символов, а через него – в семиотическое культурное пространство.

Игра объемлет все человеческое бытие от начала до конца. Жизнь человека раскрывает и обретает себя в игре, выступающей своеобразным, видимо-невидимым механизмом, приводящим в движение инертную материю. Игра – первичный элемент человеческой активности, благодаря которому происходит становление и развитие человека. Именно игра как феномен культуры представляет собой первую форму организации жизни, закрепленную в обществе на уровне всеобщих прототипов социального поведения и действия. Становление самого общества, правил общежития осуществлялось через игру в ритуале. Вместе с тем игра не является феноменом исключительно культуры и человеческого существования: ее элементы, по мнению зоопсихологов и этологов, обнаруживают себя в мире животных и птиц.

Игра выступает как феномен, наделенный глубоким и многозначным смыслом, требующим дешифровки. Пытаясь разобраться в этом уникальном феномене культуры, мы наталкиваемся на ряд проблем. Понятие игры относится к классу трудно фиксируемых в сознании «мирообразующих» понятий в силу их пракль-

турного характера, способности порождать новые «миры» и явного участия человека в их реализации.

Ю. Левада при изучении уникальности и универсальности игры подчеркивал: это сложная форма социального взаимодействия, в которой «нормативные рамки и целевые ориентации, соответствующие мотивы и интересы ничем, кроме самой игры, не определяются» [2: 272]. Здесь обнаруживает себя идея самодостаточного характера игры, не нуждающейся ни в чем, кроме самой себя. При этом игровые практики помимо игровой формы рожают еще и особый дух – дух игры, который вне игрового действия невозможно передать и воспроизвести: его можно только «вдохнуть» в игру (создать и сотворить), используя сюжет, сценарий как материал для игры. Заметим, игра не просто самодостаточна, а субъективно самодостаточна. Это означает, что игровое действие с точки зрения его предметной реальности ничем не отличается от иного действия (например, работы), и спецификация игровой деятельности происходит в сфере сознания, или деятельности, «направленной на переживание». Онтологическая структура игры такова, что деятельность в ней неотчуждаема от действия, она постоянно сдвигается к чему-то становящемуся, необычному для готового мира. Таким образом, действие и деятельность в игре невозможно разделить, именно это делает ее необычайно сложной многоуровневой реальностью.

В истории философской мысли можно встретить следующие трактовки игры: игра есть подражание деятельности, поэтому ее следует поддерживать и развивать в ребенке (Платон); это источник душевного равновесия, гармония души и тела (Аристотель); творящее начало, рождающее мир культуры (Ф. Шиллер); деятельность, имеющая «гигиеническое» назначение (Ч. Спенсер); способ отдыха и психической разрядки (М. Лацарус); первичная форма приобщения человека к социуму (К. Гросс); деятельность, формирующая фантазию, воображение, интеллект (Ф.Я. Бейтендейк); вид индивидуального или коллективного поведения (К. Рейнуотер); форма творчества с определенной целью (Ж.Пиаже); способ самореализации индивида, структура его поведения, основа коммуникации и межличностного общения (Э. Берн); компонент деятельности, модель ком-

муникации или конституции текста, в которой воспроизводится непротиворечивый контекст и слова употребляются в строго определенном смысле (Л. Витгенштейн) и другие.

Суммируя все концепции, можно прийти к следующим выводам, отражающим суть феномена. Игра имеет широкий спектр применения и высокий интеллектуальный смысл, поскольку более других феноменов человеческого бытия выражает дух становления, изменчивости и неизменности, двусмысленность, то есть амбивалентность, бинарность, диалогичность. Весь калейдоскоп игр и игровых феноменов наполняет бытие человека содержанием. Игра – это свободная деятельность, совершающаяся без принуждения. В своей основе игра бескорыстна, отмечена качеством парадоксальности, неожиданности, импровизации, направлена против автоматизма окружающей жизни. Игра нередко выполняет функции тренировки способностей, необходимых для реализации в серьезном деле, упражнения в самообладании. Важен и такой аспект потребности в игре, как компенсация того, что человек не обнаруживает в реальной жизни. Таким образом, игра присутствует в человеческой реальности, но всегда в той или иной мере дистанцируется от повседневности, а игровое состояние всегда есть преобразование окружающего мира. Несмотря на то, что игра внеутилитарна и бескорыстна, в ней обнаруживают себя непосредственные цели – борьба за что-то и представление чего-то. Й. Хейзинга отмечает, что всякая игра, с одной стороны, репрезентирует борьбу за что-то, а с другой – является соревнованием за то, чтобы лучше представить нечто. Эти две цели взаимопроникают и взаимопредусматривают друг друга.

В результате рассмотрения множества концепций игры мы приходим к парадоксальной ситуации. При любой трактовке сущности игры возникает антиномичность, когда об игре можно высказать совершенно противоположные, но одновременно истинные суждения. Обозначим наиболее значимые из них:

1. Игра узнаваема и непознаваема. С одной стороны, человек всегда узнает игру, отгораживая ее от жизни (не-игры). С другой стороны, ее невозможно рационализировать, запротоколировать и описать как феномен, тем более передать всю многообразную связанную с ней палитру чувств и эмоций.

2. Игра одновременно субстанциональна и акцидентальна (поверхностна). Игра имеет определенную сопричастность реальному миру как специфический «экстаз бытия» (Е. Финк), экзистенциальная характеристика человека, благодаря которой формируются его способности и раскрывается многогранность души. В то же время игра несет на себе отпечаток шуточного, несерьезного занятия, происходящего в свободное время ради развлечения, отдыха, проведения досуга «как бы понарошку». Заметим, каждый раз неизвестно, где проходит граница между серьезным и поверхностным. Граница оказывается плывущей, а сама игра для человека нередко серьезней реальной жизни.

3. Игра есть нечто и заданное, и становящееся. С одной стороны, игра существует в жизни людей изначально как данность, генетическая программа, экзистенциальный феномен. С другой стороны, игра есть механизм варибельный, в силу чего она постоянно возрождается и обновляется, ее можно воспроизводить бесконечно и каждый раз по-новому. Человек всегда создает игру заново, даже если использует стандартный игровой набор. «Хорошая», «качественная» игра построена на том, что игроки порождают все новые и новые смыслы и варианты развития событий в игре. Таким образом, порождаемые игрой миры бесконечны. На протяжении жизни любого человека появляются новые игры, которые способствуют его становлению, раскрытию талантов, самосовершенствованию.

4. Игра есть воплощение свободы и регламентации. Любая игра представляет собой свободную деятельность, своеобразный «оазис счастья» (Е. Финк), так как игры по принуждению не существуют, человека невозможно заставить играть. Человек волен свободно входить в игру и выходить из нее. Одна и та же игра, каждый раз начинаясь и разворачиваясь, уже другая, иная. Но при подобной свободе игра имеет обязательный, строгий регламент в виде определенного времени и пространства, системы правил и ограничений, которые вносят порядок.

Исходя из данных противоречивых характеристик игры, органично составляющих ее сущность, можно утверждать: игра как феномен культуры диалектична. Об этом говорят не только ее антиномичные характеристики, но и реальные воплощения. Например, деятельность игрока специфична: это производство реальной

видимости, воображаемое созидание и все же не ничто, а порождение новой «реальной нереальности» (типа виртуальной реальности). Игровой мир одновременно проявляет себя и внутри (в представлениях, помыслах и фантазиях играющих), и вовне (в качестве ограниченного воображаемого пространства, границы которого знают и соблюдают объединившиеся игроки). Игровой мир не существует нигде и никогда, но при этом он в реальности занимает особое игровое пространство и время. Этот мир имеет свое собственное, ему присущее, имманентное настоящее. Играющий человек понимает себя и окружающих только внутри игрового действия. В игре существуют специальные игровые предметы (шахматная доска и фигуры, игрушки, футбольный мяч). Все этим атрибутам играющий придает особый смысл, соответствующий игре. Игрой как реальным действием человек создает нереальный игровой мир, воспринимаемый в свою очередь как сверхреальность, в которой живут и в которую верят.

Игровое состояние трудно с чем-либо сравнить: оно возникает только в игре. В игре есть риск, так как никогда нельзя быть полностью уверенным в выигрыше. Состояние азарта настолько сильно, что люди иногда не в силах отказаться от игры. В игре человек свободен, не обременен неопределенными жизненными ограничениями и обстоятельствами. Игровой деятельности присуща особая настроенность – удовольствие, которое не похоже на другие виды удовольствий. В свою очередь игровое удовольствие диалектично: это не только удовольствие от игры, но удовольствие в игре, удовольствие от смешения реальности и нереальности. Здесь заявляет о себе фантазия: творя игровой мир, играющие не остаются в стороне от своего создания – они сами вступают в игровой мир, исполняя определенные роли. Внутри созданного фантазией игрового проекта играющие маскируют себя как «творцов», некоторым образом теряются в своих созданиях, погружаясь в свою роль и встречаясь с партнерами по игре, которые тоже играют определенные роли. Заметим, первое, что делает человек в самом начале игры, – расслаивает себя на «себя самого» и «игрока». Такое расслоение весьма важно. Дело в том, что человек никогда не играет в игре «целиком»: у него присутствует рефлексивное осознание разделения «роли» (маски), живущей по

законам игры, и внешнего человека, играющего эту роль. Играющие погружаются в свои роли, «исчезают» в них, скрывая свое играющее поведение. Само лицедейство, актерство (то есть разделение себя и игрока-маски) является распространенным явлением человеческой жизни: люди, взаимодействуя друг с другом, практически редко говорят открыто, искренно, откровенно. В социальных отношениях правила поведения роли и маски всегда четко определены и известны. Вся ткань человеческих взаимоотношений пронизана взаимодействием «масок». Человек, не участвующий в этих играх и действующий откровенно, попадает в положение «идиота».

В игре обнаруживает себя диалектическое сочетание себя как личности, своей социальной неигровой функции и игровой роли. Само становление человеческого Я осуществляется через наглядность – игру, благодаря которой самость человека обнаруживает себя через игровое Я. Человек в игре сразу и он сам, и играющее Я, и Я игрового мира, которые различны по сути, но одновременно едины. В игре человек учится осваивать самого себя, символически обозначать бытие и уметь его интерпретировать. В любой игре одновременно выступают множество Я личности, благодаря чему происходит увеличение культурного и духовного потенциала человека, а также освоение окружающего мира.

Современные исследователи из всего многообразия игр выделяют три основных ее вида [3]:

1. Игра-мимесис. Она основана на подражании и удвоении мира в символической форме, на игре ума и воображении. Реализацию этого вида можно обнаружить в языковых играх, играх с текстом, театре.

2. Игра-агон. Она использует в своей основе борьбу, состязание, соревнование. Ярким примером такого вида игр выступают спорт, рыцарский турнир, дуэль, конкурс эрудитов, философский диспут.

3. Игра-экстазис. Она связана с постижением смысла бытия. Ее ареной выступает жизнь человека, играющего с судьбой.

Все три типа игры составляют основу одного игрового механизма культуры и в той или иной степени проявляют себя в различных сферах и областях.

Основная антропологическая цель игры – свободная реализация устремлений человека.

Если в реальной жизни человек обнаруживает несоразмерность своих сил предметам внешней жизни и природы, то в игре происходит метаморфоза – превращение несоразмерных предметов в соразмерное состояние. Подобное осуществляется с помощью «представителей» этих сил и предметов в игре (ролей, амплуа – для людей; объектов и моделей – для сил природы; игрушек – для предметов). Например, ребенок берет прутик вместо лошади; девочка играет с куклой, так как она не способна справиться с живым младенцем; ученый создает теоретическую модель ввиду того, что он не в силах манипулировать планетами. Слабые люди на карнавалах превращаются в сильных мира сего (королей, правителей), Золушки – в принцесс и красавиц. Все средства и опыт культурной жизни человечества бросаются на решение грандиозной задачи – превратить непосильные человеку вещи в символические игрушки. Границы и сложность игры устанавливаются произвольно – соразмерно конкретному человеку, его возможностям, желаниям и воле. Человек сам своей личностью и своими правилами устанавливает соразмерность. Таким образом, игра создает равномогущий действительному, но не равный ему по гигантским размерам и разнообразию символический мир.

Игра выступает как фантом – она есть и одновременно ее нет: ее можно созерцать, видеть, чувствовать, принимать участие, но как только заканчивается ее время, она исчезает. Игровой опыт не передается словами и не вербализируется, потому он всегда соотнесен с личностными ощущениями, переживаниями, размышлениями. Каждый из нас испытывал не однажды игровой восторг и азарт, присутствовал и играл в различные игры, но передать адекватно суть феномена игры, всю шкалу эмоций игрового состояния мы не можем. Игра многообразна и многообразна. На протяжении всей истории человечества она не только вариabельно повторяется и возобновляется, но и постоянно стимулирует в человеке рождение новых игровых конструкций.

Игра знакома каждому человеку, но при этом она таинственна и загадочна. В силу этого можно утверждать, что игра – феномен виртуального характера: она одновременно существует и не существует; дает творческую невидимую энергию, импульсы системе и организует ее;

вариативно изменяет положение целого и не нарушает его. Игра растворена в бытии и его формах в виде онтологического принципа, но при этом она везде и нигде. По своему экзистенциальному предназначению игра представляет собой уникальное, азартное, рискованное приключение, в рамках которого человек постигает себя, проверяет свои возможности, тренирует свои способности, адаптируется к окружающему миру, нащупывая его границы. Игра наполняет бытие человека содержанием, благодаря чему возможен генезис человеческих качеств. Исходный смысл игры – переживание полноты бытия, практика раздвигания горизонтов бытия, порождение новых миров. Можно утверждать, что игра есть новый проект бытия, где человек всегда он сам и в то же время не равнозначен себе, больше себя самого. Возможность такого проектирования задает смысл всему его существованию, нацеливая на будущее. Игра – это сдвиг в бытии в сторону обретения человеком новых качеств и еще большей полноты, целостности. Следовательно, игра существует как состояние, структура и механизм.

Игра коренится в субъективной реальности, но в процессе развертывания она приобретает объективное существование. Игра динамична, но не только как постоянно изменяющееся действие, а еще как хрупкое соединение смыслов и значений, придаваемых тем или иным действиям и отношениям, которые легко трансформируются в иные. Игра многомерна, так как ей чужда линейная односторонность. В ней органично сочетаются и уживаются ценностное, эмоционально-волевое, интеллектуальное и действительное «измерения», реализуемые через игровую деятельность, игровое сознание и игровые отношения, которые считаются важнейшими элементами структуры бытия игры.

Игра как уникальный феномен культуры обладает такими характеристиками, как свобода и свободный выбор, творческий характер деятельности, эстетичность, символическое преобразование окружающего мира, наличие определенного времени и пространства ее развертывания, правил, фиксирующих конкретный модус игры. Игра от не-игры отличается не признаками (добровольность – недобровольность), а статусом человека. Игра диалектична, амбивалентна, что обусловлено спецификой психики самого человека играющего и

рождает поведенческую матрицу в виде свободной несвободы, изобретательности в рамках правил или в их нарушении. Игра одновременно эмоционально насыщена, свободна, но при этом рационализована и подчиняется строгому своду правил. При всей свободе, импровизационности и вариативности воплощения игра – это всегда упорядоченная структура. Именно игрой создается поле воображения и фантазии, в котором человек играет реально-

тью, руководствуясь осознанными или бессознательными интересами. Игра становится способом построения мысли и философствования, особенно в современности. С помощью игры все чаще осуществляется поиск смысла жизни и сути бытия, поиск значений символов окружающего мира. В целом игра – это необходимое стержневое качество человеческого бытия, то, без чего не построить антропологии, онтологии и гносеологии.

30.04.2010г.

Список использованной литературы:

1. Гадамер Х.-Г. Истина и метод / Х.-Г. Гадамер. М., 1988.
2. Левада Ю.А. Игровые структуры в системах социального действия / Ю.А. Левада // Системные исследования. 1984. С. 269-281.
3. Сигов К.Б. Человек вне игры и человек играющий. Введение в философию игры / К.Б. Сигов // Философская и социологическая мысль. 1990. №4. С. 31-47. №10. С. 46-62.
4. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия / Е. Финк // Проблема человека в западной философии. М., 1988. С. 357-403.
5. Хейзинга Й. Homo ludens (человек играющий) / Й. Хейзинга. М., 2001.
6. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека / Ф. Шиллер // Собр. соч.: В 6 т. М, 1959. Т. 6. С. 241.
7. Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию / У. Эко. СПб., 2004.

Сведения об авторе: Яковлева Елена Людвиговна, доцент кафедры философии Института экономики, управления и права (г. Казань), кандидат культурологии. 420111, Казань, ул. Московская, 42, тел.: 8 (843) 231 92 90, e-mail: mifoigra@mail.ru

Yakovleva E.L.**Game – cultural unique phenomenon**

The article studies game as one of the cultural unique phenomena. Existence of a game is ubiquitous and many-sided: it passes through all history of culture, penetrates into life of a man, attending him from birth till death. However, in attempt to investigate the sense of a game, give it a definition, one encounters certain difficulties because game cannot be rationalized, and during its description mutually exclusive notions are used.

Key words: game, not-game, metaphor, antinomy, difficult-to-understand notion, game state.

Bibliography:

1. Gadamer H.-G. Truth and method / H.-G. Gadamer. M., 1988
2. Levada U.A. Play structures in the systems of the social actions / U.A. Levada // System researches. 1984. P.269-281
3. Sigov K.B. The human out of the play and play human. Introduction to philosophy of the play/ K.B. Sigov/Philosophical and sociological thought. 1990. № 4. P. 46-42
4. Fink E. Basic phenomena of the human being / E. Fink // The problem of the human in the western philosophy. M.,1988. P. 357-403
5. Huizinga I. Homo ludens / I. Huizinga. M., 2001
6. Shiller F. The letters about the esthetical human education/ F.Shiller // The complete works: V.6. M.,1959. P.241
7. Eco U. La struttura assente. Introduzione alla ricerca semiologica/ U.Eco, SPb., 2004.