

УДК 101.1:316:004

ИГРА КАК ПОИСК ИДЕАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА

П. И. Бусыгин

PLAY AS THE SEARCH FOR THE IDEAL SPACE

P. I. Busygin

Цель статьи – расширить представление о функциях игровой деятельности в обществе. Исследуется восприятие личностью пространства, формирование и развитие представлений об «идеальной среде». Приводится ряд феноменов игровой деятельности, специфичной для этапа перехода к постиндустриальному обществу. Обосновано, что игровая деятельность имеет проективную функцию и составляет важную часть процесса формирования мировоззренческих установок личности.

The paper aims at presenting a new approach to understanding social functions of the playing activity. The author centres the interests on personal perception of space in case of forming and developing representation of the 'ideal medium'. A number of playing activity phenomena characteristic of transition to post-industrial society are listed. In conclusion, playing activity is proved to have the projective function and to constitute a significant part of the personality's worldview formation.

Ключевые слова: игра, игровая деятельность, деятельность, идеальное пространство, труд, виртуальное пространство, информационное общество.

Keywords: playng, playing activity, activity, ideal space, ideal medium, labour, virtual space, knowledge society.

С феноменом игры человек сталкивается уже в детстве. В обыденном мышлении игровая деятельность часто воспринимается как праздничная или праздная, не связанная с процессами серьезных социальных действий. Игра воспринимается как процесс, выделенный из прочих социальных процессов.

Природа игры и границы феномена игры – вопрос, актуальный для современной социальной философии и философской антропологии. Имеются серьезные научные исследования, посвященные игре как таковой и отдельным видам игр, однако игровые практики и подходы стремительно развиваются. Мы все чаще сталкиваемся с затруднениями, стремясь характеризовать тот или иной факт жизни общества как относящийся к игре, провести грань между «игровой» и «серьезной» деятельностью.

Специалисты, исследующие феномен игры в контексте психологии, социологии, культурологии, как правило, пользуются различными методами, вкладывают в исследуемый феномен собственные значения и смыслы. В философском дискурсе одним из наиболее эффективных, на наш взгляд, показал себя системно-деятельностный подход.

Однако накопившийся эмпирический материал требует интегративных подходов. Феномен игры является одним из основных феноменов человеческого бытия, а потому без описания этой стороны человеческого существования характеристика человека как индивида, индивидуальности или как вида, будет существенно неполной. Безусловно, для понимания «игровой» стороны человеческого существования необходимо обсуждение категориального статуса понятия игры и его места в структуре философских понятий.

Категория «игра» часто употребляется как дефиниция, ретроспективно определяющая характер деятельности. Исторически сложилась традиция демаркации игровой и прочих форм деятельности. При этом в наиболее «альтернативистских» подходах игра про-

тивнопоставляется трудовой деятельности. Примером могут служить концептуальные расхождения в оценке примата труда и игры в происхождении человека в концепциях К. Маркса и Й. Хейзинга.

Большинство человеческих феноменов проявляется через деятельность. В действии проявляются характеристики личности и общества. Деятельность имманентна человеку, а разумная деятельность характеризует способ существования человечества как вида.

Говоря о человеке, мы всегда имеем ввиду деятельное разумное существо. Деятельность человека, прежде всего, характеризуется непрестанной работой мозга, в то время как все внешние формы активности человек может приостановить, функционирование мозга не прекращается. В медицинской этике этому придается особое значение: даже при остановке или серьезном повреждении других органов современная медицина полагает человека умершим только после признания смерти мозга.

Сам характер культуры предполагает выделенность из природы. Эти две системы, в которых изначально существует человек, находятся отнюдь не в простых отношениях. Являясь, бесспорно, частью природы, человек в определённый момент начинает воспринимать природу враждебной – причем враждебной на сущностном, метафизическом уровне. Это нашло отражение в мифе о грехопадении, где парадоксально связаны обретение самостоятельности суждений и появление одежды. Рассудочная деятельность первых людей начинается после вкушения ими плода знания. С этого момента рай становится природой или окружающей средой. А человек теряет покой, получив способность самостоятельного суждения. Налицо демаркация двух пространств – существующего и желаемого. Если угодно, актуального и виртуального. Человек получает объект мыслительной деятельности, который служит «топливом для вечного

двигателя» человеческого мышления и становится следствием деятельности.

Речь может идти о виртуальном пространстве уже тогда, когда на стене пещеры разворачиваются рисунки, изображающие степи, полные добычи. Рисунки – материальное закрепление существующего в сознании племени идеального пространства, того, к чему будет направлено следующее кочевье. Там, где животное принимает изменившиеся условия существования, человек проектирует и выстраивает формы деятельности для изменения характеристик среды. В определенном смысле эволюция человека как вида – это совершенствование способов воздействия на окружающую его среду. Изначально – для выживания и удовлетворения первичных потребностей, впоследствии – для управления и достижения комфорта существования.

Воспользовавшись методом идеализации, выделим «идеальное пространство» как понятие, отражающее исследуемый аспект игровой практики.

На наш взгляд, возможен некий проект, формирующийся в виде представления о желаемом состоянии среды. Неполной аналогией может служить архитектурное проектирование. Если вспомнить, как часто люди с неудовольствием рассуждают о недостатках погоды, можно говорить о такой конструкции миропонимания, как идеальная среда. А поиск идеальной среды представляется как цель человеческой деятельности. Странствуя, строя, преобразуя, человек следует проекту с момента, когда его сознание получило возможность заглянуть в будущее. Проективная деятельность, вероятно, имеет константный характер, но может проявляться как явно, так и латентно, становясь имманентной частью субъективно человеческого бытия. Идеальная среда – это слияние ожидаемого состояния среды с представлениями о путях возможного творческого преобразования, включающих методы, технику, технологии. С этой позиции история цивилизаций может быть рассмотрена как поиск воплощения проективной деятельности в связи с объективными условиями существования данной культуры. А угасание цивилизаций – как кризис изначального вектора реализации проекта идеального пространства.

Человек обладает механизмами деятельности по преобразованию реальности, но не всегда может приложить эти механизмы к конкретным объектам. И здесь возникает непосредственная необходимость в формах деятельности, наименее системно связанных с общественным и природным устройством, в тех формах, которые традиционно называются непроизводительными, например, игровыми.

Как и труд, игровая деятельность – древнейшая форма бытия человека. Более того, игра является важнейшим способом передачи культурных навыков между поколениями в любом из человеческих обществ. Как культурный феномен игра неразрывно связана с обществом, в котором она укоренена, и с общественным бытием, частью которого она является. Д. Б. Эльконин, один из крупнейших исследователей психологии детской игры, сравнивая игры и игрушки исторически отдалённых между собой обществ, писал: «Один из парадоксов развития детей и заключается в том, что, приходя в этот мир с одина-

ковой мерой беспомощности и одинаковыми возможностями, они проходят в обществах, стоящих на разных уровнях производства и культуры, совершенно различный путь развития, достигая и разными путями и в разное время своей социальной и психологической зрелости» [6, с. 32].

Традиционная культура через игру и игрушку социализировала детей, в силу возраста не способных включиться в производственные отношения. Достигая определённого обществом возраста, через обряд инициации человек преодолевал пространство Игры, игровых отношений, включаясь в деятельность общества, уже обладая навыками и определённым опытом орудийной деятельности, специфической для данного общества. Кроме того, подросток получал представления о моделях общественных отношений связанных с производственной деятельностью.

С развитием общества традиционные модели поведения меняются. В индустриальном обществе, имеющем более сложный социальный уклад, границы феномена игры размываются. Исходящая из тех же механизмов деятельной природы человека, игра приобретает всеобщую природу. Если в традиционном обществе существование человека и социума прямо зависело от качества и интенсивности его деятельности, то в индустриальном обществе экзистенциальная природа деятельности внешне не проявлена. Косвенное отражение это нашло в учении Маркса об отчуждении, а экзистенциалисты открыто заявляют о данном феномене, характеризуя общественное бытие как тяготеющее к самозабвению.

Усложнение общественной структуры вызвало появление специфической сферы игры как досуговой деятельности, которая, помимо прочего, призвана канализировать излишек деятельностного потенциала личности в сферу, не угрожающую функциональности общественной системы. Складываются игровые формы, в которых личность реализует основные мотивационные механизмы, заложенные природой в вид, выживание которого обеспечивает разумная деятельность. При этом значимость феномена игры в человеческом существовании оказывается настолько высокой, что игровые институты развиваются, превращаясь в самостоятельные феномены общественной структуры. настолько самостоятельные, что теряется возможность различения по внешним признакам сферы производящей деятельности и собственно игровой. Примером может служить профессионализация спорта, возникновение индустрии игрового кино, телевизионных игр.

В этом контексте перед исследователем правомерно возникают следующие вопросы: Почему в разные формы игры вовлечены взрослые люди, не нуждающиеся в обучении, научении и воспитании? Почему осуществляется деятельность, не приносящая сиюминутной пользы? Как формируется отношение общества к непроизводительной деятельности личности?

Многие исследователи, в том числе Хёйзинга [4], Ретюнских [3], Шинкаренко [5], предполагают пространство протекания игры выделенным, обособленным, а главное «игровым», т. е. созданным, возникающим для игры. Но ведь пространство, в котором

протекает игра, уже задано формами культурной активности, механизмами, детерминирующими любую деятельность человека. А формы игровой деятельности лишь специфицируют отношение к действию, ожидаемый результат действия или определяют меру ответственности.

Обратимся, например, к футболу. На любительском уровне футбольное поле – пространство соревнования, среда командной конкуренции. Характеризуя футбол как игру, следует учитывать факторы не только пространственные, но и индивидуально-личностные и личностно-социальные (кто играет, на чьем поле и т. д.). Более сложны для анализа феномены «большого спорта». Пространство, в котором происходит игровое действие, становится много шире, кроме игроков в действии принимает участие зритель-болельщик. А для зрителя пространство поля – это среда проявления, прежде всего корпоративных, а иногда и национальных интересов. Само пространство игры расширяется в контексте трансляции игрового действия средствами массовой коммуникации и приданием значимости происходящему. Пространство игры насыщается новыми смыслами и символами. И в определённый момент игра перестаёт быть игрой в традиционном смысле, оставаясь такой по названию. Большой футбол – это работа, место проявления патриотических чувств, битва за престиж клуба, страны... всё что угодно, но уже не игра. Складывается на первый взгляд парадоксальная ситуация, когда профессиональный спортсмен может сказать «Моя игра – это тяжелейший труд. Это серьёзная деятельность».

Примером иного типа является современный феномен игрозависимости. Игрозависимость как проблему необходимо рассматривать в том случае, когда отношение игрока к игре становится эскапистским. События игры для него перестают носить характер игровых и становятся более актуальны, чем повседневная жизнь. В этом отношении особенно ценен опыт стран, компьютеризация которых произошла значительно раньше, чем в России. Такое, например, явление, как «Хикикомори», стало темой для обсуждения международных конференций психологов и социологов. Этот термин имеет японское происхождение, но, как выяснилось, проблема охватывает все страны с развитой информационной инфраструктурой. Хикикомори (яп. ひきこもり, 引き籠り, букв. нахождение в уединении, то есть «острая социальная самоизоляция» – японский термин, обозначающий подростков и молодёжь, отказывающихся от социальной жизни и зачастую стремящихся к крайней степени изоляции и уединения вследствие разных личных и социальных факторов. Такие люди не имеют работы и живут на иждивении родственников. Слово «хикикомори» обозначает как социальное явление вообще, так и к индивидуума, принадлежащего к этой группе.

Считается, что уже десять лет назад в Японии насчитывалось от 650000 до 850000 человек, попадающих под это определение. Подобный социальный феномен существует и в США (где этих людей называют «basement dwellers»), и в Европе – в частности, само понятие «NEET» возникло в Великобритании.

Безусловно, это крайние проявления, но они только иллюстрируют процесс становления нового механизма социального эскапизма. Прогнозирование развития информационного общества невозможно без учёта этой тенденции в эволюции личности к ограничению собственной вселенной и уход части населения в иные реальности, попытки воспринимать социальную реальность как альтернативную и игровую.

Л. В. Баева, характеризуя ценности «человека играющего» в современные электронные игры, подчеркивает ценность самого «вирта» – мира виртуальных возможностей и форм. Нередко для тех, кто успешно работает в «реале», уделяя немало времени деловому общению, виртуальный отдых оказывается предпочтительной формой ухода из среды, полной проблем и неприятностей. Эта ценность связана с получением удовольствий, новыми формами коммуникации (общение с другими посредством игровых практик или их обсуждения), формированием собственного виртуального статуса, а главное – со свободой: «Виртуальность подкупает тем, что человек чувствует свободу, что он всегда может «выйти из игры», и это будет безболезненно...» [1, с. 229].

Следует подчеркнуть, что единый подход в анализе столь многопланового явления, как видеоигры, невозможен. Прежде всего, различается контингент игроков, существенны половые, возрастные, образовательные различия. Различны и сами игры. Исследователи признают неуместность обобщения их жанрового разнообразия. Имеет значение и онтологический статус игр. Например, в спорах о жестокости видеоигр их сторонники указывают на условность изображения: «Можно ли считать убийством устранение кучки пикселей?». Развитие аппаратной базы, отвечающей за картинку видеоигры, в настоящее время позволяет создавать игры с кинематографической графикой.

Искусствовед А. И. Липков [2] отмечает схожесть в эволюционных процессах кинематографа и видеоигр. Отмечается наличие аналогий в реакции общества на инновацию: общество разделяется на консервативно настроенных противников феномена и его горячих сторонников. Со временем, по мере принятия феномена как неизбежного, конфронтация теряет актуальность.

Обсуждая феномен видеоигр, нельзя забывать о том, что они выступают не только незаменимым инструментом психической разгрузки для взрослых, часто используются для реабилитации, для обучения детей. Следует подчеркнуть, что образовательные возможности видеоигр сегодня используются далеко не в полной мере.

С помощью технологий виртуальной реальности сегодня все чаще реализуется идеальное пространство. В процессе идентификации с героями игры игрок получает возможность выражения своих устремлений через данность виртуальных образов. Проективная деятельность индивида здесь может быть сведена к поисковой функции: пользователь выбирает наиболее устраивающий его вариант пространства. Здесь принципиальна разница между женщиной, которая совершенствует обстановку и дизайн жилища, мужчиной, выбирающим автомобиль и геймером, оцени-

вающим компьютерную игру. И в том, и в другом, и в третьем случае механизм один: поиск идеального пространства и деятельность, с ним связанная. Поиску

предшествует проективная работа, сопряжённая с анализом средств виртуальной реальности.

Литература

1. Баева, Л. В. Человек, играющий в XXI в. / Л. В. Баева // Информационная эпоха: вызовы человеку. – М.: РОССПЭН, 2010.
2. Липков, А. И. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России / А. И. Липков. – М.: Издательство ЛКИ, 2008. – 192 с.
3. Ретюнских, Л. Т. Философия игры / Л. Т. Ретюнских. – М.: Вузовская книга, 2002. – 256 с.
4. Хейзинга, Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга // Homo Ludens. В тени завтрашнего дня; пер. с нидерл. В. В. Ошиса. – М.: Элмо-пресс, 2001. – 352 с.
5. Шинкаренко, В. Д. Смысловая структура социокультурного пространства. Игра, ритуал, магия / В. Д. Шинкаренко. – Изд. 2-е. – М.: ЛИБРОКОМ, 2010. – 232 с.
6. Эльконин, Д. Б. Психология Игры / Д. Б. Эльконин. – М.: Педагогика, 1978. – 304 с.

Информация об авторе:

Бусыгин Пётр Иванович – соискатель, старший преподаватель кафедры философии Поволжского государственного технологического университета, BusyginPI@volgatech.net.

Peter I. Busygin – post-graduate student, Senior Lecturer at the Department of Philosophy, Volga State University of Technology.

Статья поступила в редколлегию 14.10.2013 г.