

ИГРОРОЛЕВАЯ ИНТЕРПРЕТАЦИЯ ОБЩЕЙ ТЕОРИИ ЛИЧНОСТИ

Г. Е. Логинова

ROLE-PLAY INTERPRETATION OF THE GENERAL THEORY OF PERSONALITY

G. E. Loginova

В статье рассматривается основная проблема современной философской антропологии – проблема построения общей теории личности. Предлагается новый подход к ее решению. Его суть – в целостной игророльевой интерпретации человеческой жизни. Впервые формулируются основные системообразующие принципы игророльевой деятельности человека – доминантность и амбивалентность.

The paper considers the basic problem of modern philosophical anthropology – that of constructing the general theory of personality. A new approach to its solution is suggested. Its essence lies in the complete role-play interpretation of human life. The basic strategic principles of role-play human activity – dominance and ambivalence – are formulated for the first time.

Ключевые слова: игра, культура, доминантность, амбивалентность, экзистенциальная ситуация, роль.

Keywords: game, culture, ambivalence, dominance, role.

Весь мир – театр. В нем женщины, мужчины – все актеры.
У них свои есть выходы, уходы, и каждый не одну играет роль.

В. Шекспир

Стремление к целостному пониманию человеческой жизни – фундаментальная задача философии. Ее сложность порождает множество учений о человеке и различных аспектах его бытия.

Как самостоятельная и теоретически осознанная область философии, философская антропология впервые формируется в трудах И. Канта, Л. Фейербаха, Ф. Ницше и др. Достигнуты блестящие прорывы в исследовании человека – К. Маркс, З. Фрейд и др., но ни один из них не реализовался в целостное понимание человеческой жизни на уровне общей теории личности.

В начале XX века говорят об «антропологическом повороте», о необходимости создания философской антропологии не как узкой области в рамках философии, а как новой фундаментальной науке о человеке (А. Гелен, М. Шелер, М. Хайдеггер).

Одной из популярных в философской антропологии является игровая интерпретация человеческой жизни (культуры) Й. Хейзинги (1872 – 1945). Игра в концепции Хейзинги – это культурно-историческая универсалия. В своей работе «Homo ludens» – «Человек играющий» – он поднимает самый глубокий пласт истории и развития культуры – игровой. «Культура, – пишет он, – не происходит из игры как живой плод, который отделяется от материнского тела, – она развивается в игре и как игра. Все культурное творчество есть игра: и поэзия, и музыка, и человеческая мысль, и мораль, и все возможные формы культуры» [7].

Голландский исследователь в своих трудах опирается на исходящую от Канта и продолженную Шиллером и йенскими романтиками традицию истолкования искусства из игры как спонтанной, незаинтересованной деятельности, которая приятна сама по себе и независима от какой-либо цели. Хейзинга рассматривает игровое начало не только как свойство художественной деятельности, но и как основание всей культуры. Игра старше культуры. Все основные

черты игры были сформированы еще до возникновения человеческого сообщества и присутствуют в игровых поведениях животных.

Игра сопровождает культуру на всем протяжении ее истории и характеризует многие культурные формы. Важнейшие виды первоначальной деятельности человеческого общества переплетаются с игрой. Человечество все снова и снова творит рядом с миром природы второй, измышленный мир. В мифе и культуре рождаются движущие силы культурной жизни. Культуроформирующее свойство игры связано с тем, что для изменения окружающей среды посредством любой материальной действительности человек должен был совершить предварительно аналогичную работу в собственном воображении, т. е. своего рода «проиграть» деятельностный процесс. Однако Хейзинга не сводит игровой элемент только к духовному проявлению. Игра присутствует и во всех сферах материальной культуры и определяет содержание ее форм. Немаловажную функцию в реализации игрового начала выполняют идеалы социальной жизни, определяющие духовную жизнь общества. В определенные моменты истории игра выполняет роль драматургической основы в реализации высшего социального сюжета, социально-нравственной идеи.

Общественные идеалы, несомненно, содержат много игрового, так как они связаны с областью мечты, фантазии, утопических представлений и могут быть выражены лишь в игровом пространстве культуры. Согласно концепции Хейзинги, целые эпохи «играют» в воплощение идеала, как, например, культура Ренессанса, стремившаяся к возрождению идеалов античности, а не к созданию принципиально новых, «своих» ориентиров. Роль игры в истории культуры не всегда была одинаково велика. По мере культурного развития игровой элемент отступает на второй план, растворяется, ассимилируется сакральной сферой, кристаллизуется в учености и в поэзии, в право-

вых отношениях, в формах политической деятельности. Но игровой инстинкт, по мысли Хейзинги, может проявиться в любой момент, вовлекая в процесс игры и отдельного индивидуума, и человеческие массы.

Вытеснение игры началось в XVIII веке, когда общество овладело трезвое, прозаическое понятие пользы, что и привело к утрате свободного духа культуры. Эта ситуация является наилучшим показателем кризиса европейской культуры, достигшего в XX веке полного своего выражения.

Анализ современного культурного состояния в аспекте игры предпринял испанский философ Х. Ортега-и-Гассет. Являясь беспощадным критиком массовой культуры, захлестнувшей Европу в нынешнем столетии, Ортега-и-Гассет противопоставляет ей подлинную «живую» культуру, которую человек делает личным достоянием, обращаясь к ней в силу спонтанной внутренней потребности.

Характеристика «живой» культуры, данная испанским философом, созвучна критериям игры Хейзинги. Сущность культуры, по мнению этих мыслителей, составляют спонтанность и отсутствие прагматической установки. Из конкретных элементов такой культуры складывается «элитарный» пласт культурного процесса, противостоящий натиску массовой культуры.

Игра рассматривается как важнейший феномен человеческого бытия в числе четырех других – смерти, труда, господства и любви – немецким философом Э. Финком. Игровое начало пронизывает всю человеческую жизнь и определяет способ понимания бытия. В отличие от Хейзинги Финк считает игру важнейшим способом реализации человеческой деятельности, не свойственной животному миру. Фантазия как способ оперирования воображаемым присуща только человеку. В игре, основанием которой служит фантазия, он реализует высокие духовные потенции. Так происходит возвышение человека над природой и рождение культуры.

Позднее игровой подход развивают Ранер Хуго и Роже Кайюа. Оценивая подходы вышеуказанных авторов следует отметить, что их концепции носят исторический, иллюстрационно-описательный характер. Но что лежит в основе игровой деятельности человека? Каковы ее основные принципы, «ходы», коды? На наш взгляд, в современной философской антропологии на эти вопросы конкретных развернутых ответов не дано. Нам представляется, что это возможно.

Множество дисциплин, изучающих "бесконечно" человека является лишь потенциальным, эмпирическим базисом. Поэтому интеграция разнородных наук о человеке, превращение человека в объект междисциплинарных исследований на этой эмпирической основе в методологическом плане обречены на фрагментарность и эклектичность.

Необходимо построить общую теорию личности как ядро философской антропологии, нужна новая теоретическая постановка проблемы. На наш взгляд, в качестве исходной и рабочей перспективна игрово-ролевая концепция личности или игрово-ролевая интерпретация человеческой жизни. Эта концепция является лишь одной из возможных теоретических моделей

человека. Но она может быть конкретной, пластичной, а потому и практически востребованной. Несмотря на глубокую традицию, идея человеческой жизни, как игры, не получила достаточного обоснования и развернутой разработки.

При этом мы исходим из аксиомы – природа и сущность окружающего мира это и есть природа и сущность человека. Разумеется, речь идет о том единственном мире, которым человек овладел ментально, т. е. этот мир человек построил в своем познании и воображении, реализовал в природе, культуре и в самом себе.

В современной литературе наиболее развиты следующие подходы: деятельностный и ролевой. Первый – выводит сущность и конкретные свойства человека из его общественно-исторической деятельности. Последняя дифференцируется и порождает определенные отношения между людьми. Человек – сложный узел в цепи социальных отношений – формируется и развивается вместе с ними.

Второй – структурно-функциональный, подход интерпретирует личность в системе конкретных структур – семья, группа и т. д. Личность рассматривается как развивающаяся иерархия выполняемых ею социальных ролей. На наш взгляд, оба подхода взаимодополняемы. Деятельность – это взаимодействие людей. Она структурирует повторяющиеся отношения, тем самым устойчивые социальные структуры. Таким образом, возникает органическая взаимосвязь: деятельность – отношение – структура – статус индивида в структуре (группе) – его конкретная социальная роль.

В последние десятилетия активно развивается "игровой подход" (Э. Берн, Э. Шостром и др.). Его суть заключается в успешном распространении игровой модели на различные виды деятельности – искусство, образование, политику. В общепсихологическом аспекте игра охватывает человеческую жизнь до самого основания, определяет бытийный склад человека, а также его способ понимания бытия (Э. Финк). В конкретно-научном аспекте игра и игровое моделирование эффективно применяются в педагогике, психотерапии, игротехнике.

На основе историко-философского анализа и, в частности, синтеза вышеуказанных подходов, нами намечена игрово-ролевая концепция человеческой жизни. Вообще в социокультурной деятельности человека смешиваются два ее уровня. На первом человек действует и "играет" автоматически, бессознательно – это как бы иррациональные, т. е. не осознаваемые самим субъектом, индивидуумом и обществом сюжеты и стереотипы человеческой деятельности. На втором уровне человек осознанно играет в рационально интерпретируемые роли и игры. Например, игра в шахматы, карты и т. п. – это сознательная и рационально построенная форма игровой деятельности, любовь, ревность и т. п. – это игры в основном неосознаваемые, т. е. это бессознательные стереотипы аффективной игры человека. Как те, так и другие имеют объективную социокультурную природу и содержание. Анализ и конкретизация социально-психологического

и историко-культурного содержания человеческих игр – это задача следующих наших публикаций.

Основные моменты предлагаемого концептуального понимания заключаются в следующем.

Во-первых, общая теория личности должна быть развернута во времени и рассмотрена содержательно. В сущности, она является общетеоретической моделью конкретной человеческой жизни в контексте межличностных отношений. В современной философско-социологической, психологической литературе личность рассматривается, в основном, как некая неизменная структура. Но ничто не мешает исследовать ее в конкретном развитии содержания личностной жизни; в динамике, во времени и т. д.

Во-вторых, жизнь, "судьба" человека есть некий структурированный процесс. Поэтому ее можно представить как определенный набор классических сюжетов, повторяющихся драм, стандартных конфликтов, т. е. как набор специфических, возрастных и социокультурных игр человеческой жизни.

Игра – это не только нечто детско-спортивное, театральное и т. п., но и абсолютно "серьезное", объективное содержание человеческой жизни. В любом случае ее большая и значимая для самого человека часть является игровой. Некоторые авторы интерпретируют жизнь как нечто абсолютно серьезное, "неигровое", трансцендентальное, подчеркивают условность и фальшивость самой игровой терминологии применительно к человеческой жизни. Другие ученые полагают, что игры, в которые играют люди, – это искусственные, защитные, часто деструктивные по отношению к настоящей жизни формы поведения человека. В любом случае игровой подход воспринимается ими как угроза классическим подходам и объяснениям человеческой жизни.

На наш взгляд, такая интерпретация игровой методологии некорректна. Игра – суть и источник всего человеческого в человеке. Во-первых, история общества – это история игры человека с природой. В этом плане труд есть не что иное, как успешная попытка человечества переиграть, победить, преобразовать в своих интересах как бы противостоящие ему силы природы. Труд есть игра.

Во-вторых, человеческие игры – это закономерности совместной жизнедеятельности людей – правила общежития людей. В таком контексте культура есть не что иное, как развивающаяся и расширяющаяся система игр по правилам, результат играющего социума.

Жизнь человека детерминируется социально-возрастной последовательностью конкретных игр. Каждая из них, как и жизненная игра в целом, определяется набором экзистенциальных ситуаций. Экзистенциальные ситуации – это критические, переходные моменты жизни, пограничные ситуации. На своем жизненном пути человек "встречается" не только со стандартными экзистенциальными ситуациями, повторяющимися из поколения в поколение, но и с принятыми социально-психологическими стереотипами их решения в конкретной культуре.

В этом аспекте культура выступает как набор традиционных решений классических ситуаций челове-

ческой жизни. Она предоставляет индивиду определенные устойчивые комбинации этих стереотипов, а также соответствующие им стандартные сюжеты и роли, т. е. конкретные игры. Изначально эти сюжеты, игры связаны с ролями других людей, имеют коллективную, групповую природу и содержание. Таким образом, в своем жизненном пути человек как бы вновь разыгрывает "старые" экзистенциальные ситуации, осознанно или неосознанно руководствуясь при этом сложившимися стереотипами их решения. Его игра является творческой, естественной, вполне серьезной, но, в сущности, он повторяет то, что уже было в жизни многих до него, т. е. он по-новому, иначе, но именно играет свою жизнь.

Экзистенциальные ситуации и соответствующие им сложившиеся стереотипы их разрешения (игры) в культуре как жизненном опыте человечества имеют двойственную диалектическую детерминацию. Во-первых, они обуславливаются биоэнергетическим развитием человека. В этом аспекте жизнь человека включает в себя подъем, рост его биоэнергетики (рождение – молодость – зрелость), а затем ее угасание и разрушение (старость – смерть). Во-вторых, социальнопсихологическое наполнение человеческой жизни отражает собственно человеческое – то есть культурное содержание. Оно формируется в процессе приобретения и потерь социальных статусов и ролей во всех сферах жизнедеятельности. «Быть или не быть» – вот в чем сквозной вопрос всей человеческой жизни на всем ее протяжении. Иными словами – это главная экзистенциальная проблема человека. В любой ситуации человек, в конечном счете, как бы осуществляет этот гамлетовский выбор между жизнью и смертью. Его задача в самосохранении и самореализации своей личности в потоке проблематичного существования. За формальным многообразием на самом деле «хороший» выбор только один – сохраниться, выжить, выиграть ситуацию, иногда, как у Гамлета, ценою своей смерти.

Следует подчеркнуть "воображаемый" – ментально-виртуальный характер человеческих игр. Сами по себе события или сюжеты не имеют личностного смысла. Смысл придает внутреннее Я, его оценка внешних событий. За фактами следует их драматизация, страстное отношение, субъективная интерпретация. По большому счету человек в любом завершенном действии и своем жизненном сценарии в целом подобен Сизифу, но в отличие от Сизифа, он сам придает смысл своей жизнедеятельности.

Культура включает в себя множество игр. Все они основываются на органическом базисе основных принципов человеческой жизнедеятельности. Последние обусловлены как социально-историческим развитием конкретных этносов, так и генетическими, психологическими особенностями людей.

Фундаментальными, игрообразующими принципами, основными «ходами», лежащими в основе построения стереотипов (игр) человеческого поведения, являются, например, амбивалентность и доминантность. Суть принципа амбивалентности состоит в том, что любая экзистенциальная ситуация имеет только два "нормальных" решения, причем противополож-

ных по содержанию. В биоэнергетическом и социальном смысле амбивалентность выражается либо в нападении и агрессии на "врага", уничтожении угрозы, либо «отступлении», бегстве от них. Любые другие реакции невозможны. При этом необходимость закономерного «феномена: господство (командование) – подчинение» определяется не столько мифологическими врожденными лидерскими качествами одних и их отсутствием у других, а самой необходимостью совместной, значит управляемой из одного центра деятельности, т. е. координируемой одним субъектом.

Суть второго – принципа доминантности – заключается в том, что в любом множестве людей один будет доминировать, вести, другие будут ведомыми. Данный принцип реализует амбивалентность в социальной практике. Поскольку человек всегда живет среди других, его взаимодействие закономерно приводит либо к подавлению, подчинению других, либо, наоборот – к согласию подчиняться другим.

Дальнейшая конкретизация предложенного выше подхода представляется перспективной как в теоретическом, так и в конкретно-научном аспектах.

Литература

1. Берн, Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры / Э. Берн. – М.: ЭКСМО, 2008. – 576 с.
2. Гуревич, П. С. Философия человека / П. С. Гуревич. – М.: ИФРАН, 2001. – 206 с.
3. Гуревич, П. С. Философская антропология / П. С. Гуревич. – М.: ЮНИТИ, 2002. – 511 с.
4. Кайюа, Р. Люди и игры / Р. Кайюра. – М.: ОГИ, 2007. – 304 с.
5. Финк, Э. Основные феномены человеческого бытия / Э. Финк // Проблема человека в западной философии. – М.: Прогресс, 1988. – С. 357 – 403.
6. Хейзинга, Й. Осень Средневековья / Й. Хейзинга. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 768 с.
7. Хейзинга, Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры / Й. Хейзинга. – М.: Прогресс-традиция, 2001. – 416 с.
8. Хуго, Р. Играющий человек / Р. Хуго. – М.: ББИ, 2010. – 95 с.

Информация об авторе:

Логинова Галина Евгеньевна – кандидат философских наук, доцент кафедры «Социологии, политических отношений и права» Кузбасского государственного технического университета им. Т. Ф. Горбачева, 8(3842)39-69-05, Loginovage@mail.ru.

Galina E. Loginova – Candidate of Philosophy, Assistant Professor at the Department of Sociology, Political Relations and Law, Gorbachev Kuzbass State Technical University.

Статья поступила в редколлегию 04.04.2014 г.