

Раздел 2

ДУХОВНО-ПРАВСТВЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ РОССИЙСКОГО ОБЩЕСТВА

О.Н. Новикова
УГЛТУ, Екатеринбург

ИГРОИЗАЦИЯ СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ

Игра охватывает всю жизнь человека, проходит через все стороны, грани, качества человеческого бытия. По мнению Е. Финка, она «пронизывает все основные феномены человеческого существования, будучи неразрывно переплетенной и скрепленной с ними» [1, с. 432]. Каждый человек интуитивно знает, что есть игра, но трактует ее по-своему, с учетом личного восприятия, собственного опыта, опираясь на реалии своей жизни.

В повседневной жизни мы часто встречаемся с термином «игра» в сочетании «политические, парламентские игры», что подразумевает прежде всего преднамеренный ряд действий, поступков, преследующих определенную, чаще всего неблагоприятную цель (интриги, заговоры, тайные замыслы).

На практике игровые модели применяются в науках и прикладных отраслях знаний, имеющих дело со сложными системами, прогнозирующими процессы, представленные многими факторами. Игра включена в экономическую отрасль, научное и художественное творчество, политическую борьбу, военное искусство, психотерапию; в них игра символизирует творческое начало, тип поведения и состояние сознания.

В педагогике, психологии широко применяются игровые технологии, помогающие освоить модели определенной стратегии поведения, проработать стандартные коммуникативные ситуации для нахождения в них практических решений.

Первоначальное вхождение маленького человека в игровую среду настолько естественно, что не требует практически никакой подготовки. Она органична и приемлема, отличается бескорыстностью, импровизационностью, стремлением воссоздать мир взрослых через подражательное действие в игре: в маму, шофера, врача, милиционера и т. д., с имитацией определенных действий, основанных на стереотипных представлениях (ухаживать за куклой-ребенком, как мама, крутить руль часто мнимой машины,

как папа, и т. д.). В самом процессе игры ребенок видит себя другим, именно так он становится взрослым, примеряет на себя новые статусы, пробует будущие социальные роли (родителей, профессиональной направленности и т. д.). Данный вид игры – игра-упражнение, главное назначение которой – воспроизведение предметных действий и освоение социальных ролей. На протяжении всей своей жизнедеятельности индивид вовлечен в игровую деятельность, содержащую не только познавательную, но и прикладную направленность. Окружающая действительность в сочетании с особым, внутренним миром человека детерминирует его поведение как участника игрового процесса.

Игра – неотъемлемая часть жизни, способная компенсировать табу, ограничения и запреты и обеспечивать ее крепким фундаментом. Характерная особенность игр – постоянство их правил. Большинство игровых правил веками не изменяется (правила игр в шахматы, лото, городки, прятки и т. д.). Игра воспроизводит стабильное инновационное в жизненной повседневности и является деятельностью, через которую её правила и условия приобретают устойчивые традиции и нормы. Повторяемость правил игры создает трениговую основу развития личности. Большинство игр требует выполнения определенных правил поведения, что непосредственно сказывается на воспитании волевых качеств, умения подчинять свои действия общей цели и задаче.

Инновационное в человеческой жизнедеятельности происходит от иррациональной установки игры, которая способствует тому, чтобы играющий верил (или не верил) во все, что происходит в сюжете игры, и выходил в своих фантазиях за ее рамки. Раз за разом проигрывая одну и ту же игровую ситуацию, индивид закрепляет не только свои знания, но и совершенствует свои навыки. Он живет игрой не ради подготовки к жизни, а в ходе игры естественно приобретает данную подготовку, так как у него возникает потребность разыгрывать именно те действия, которые для него непривычны, неестественны. Так происходит развитие, изменение самой сути деятельности играющего.

Игра – непринужденная деятельность в воображаемой ситуации по определенным правилам. И если субъективная цель, мотив игры находится в самом процессе деятельности, доставляющем удовольствие, то объективное значение игры заключается в формировании и тренировке духовных и физических способностей, необходимых для осуществления иных видов деятельности и жизни личности в обществе.

Игра – это школа общения, действенное средство нравственного воспитания, модель взрослой жизни, через которую происходит освоение навыка трудовой деятельности, ее оценка и направленность на конечный результат (новый продукт). Й. Хейзинга указывает, что «игра удовлетворяет идеалам коммуникации и общежития» [2, с. 19]. Игра связана с практикой

воздействия на мир, порождением деятельности, посредством которой человек преобразует действительность. Сама суть человеческой игры предстает в способности изменять действительность, отображая ее. При этом воплощенная в труде игра никак не ограничена производственно-техническим содержанием трудовой деятельности и не сводима к подражанию производственно-техническим операциям. Известно, что главным в труде предстает его общественная сущность, специфический характер трудовой деятельности, которая вместо того, чтобы просто приспособляться к природе, изменяет ее.

Практика свидетельствует о том, что игры прежде всего связаны с культурой конкретного народа, ведь свое содержание, особые характеристики игра берет из трудовой деятельности и бытовых качеств окружающей среды. Например, почти все игры и забавы традиционной русской культуры носят коллективный характер. Пятнашки, лапта, городки, бабки, различные единоборства и т. д. формируют коллективное сознание, круговую поруку, чувство единства и сопричастности. В процессе игры воспитывалась инициатива, поощрялась готовность принять брошенный вызов, преодолеть слабость в самом себе и др. Излюбленными потехами «сам на сам», «стенка на стенку» формировались стойкость, боевой дух, взаимоподдержка. Интересен тот факт, что традиционная русская пляска создавалась не как развлечение, а как уникальная система игровой тренировки славянских воинов. Ведь «барыня», «казачок», «хоровод» и другие русские народные танцы содержат в себе элементы пешего боя и стратегического маневрирования (например, сложные хороводные закрутки – прообраз кольцевого захвата). Традиционные народные игры «в запуски» (наперегонки), «невода» (перетягивание каната), в снежки служили средством воспитания таких качеств, как сила, сноровка, «чувство локтя». А излюбленное катание на санках – отражение стремления к неизведанному, свободолюбия и даже некой бесшабашности.

У всех народов мира, во всех культурах игра используется как активная форма познавательной деятельности, являющаяся средством воспитания, обучения, приобщения к конкретным ментальным особенностям.

Как показывает практика, наблюдая за особенностями игровой деятельности ребенка, можно спрогнозировать его будущие предпочтения и жизненные притязания. Например, традиционная кукла Маша развивает у девочек материнские инстинкты; совсем другие чувства и эмоции формируются благодаря Барби, Винс или другой куклой-красавицей. Интерес к моделям-конструкторам, пазлам, головоломкам формирует не только представление о форме и пространстве предметов, но и указывает на усидчивость, скрупулезность, терпеливость, склонность к детализации и логичности мышления, обычно данные виды игр предпочитают индивиды, готовые в будущем заниматься рутинной, кропотливой умственной работой.

Фантазия, смелость, умение постоять за себя развиваются благодаря играм в пиратов, фантастических героев, сторонники этих игр обычно более авантюры, склонны к риску и принятию нестандартных решений.

Излюбленное времяпрепровождение нынешних детей – компьютерная игра. Она притягательна именно тем, что позволяет моментально оказаться в разных реальностях в одно и то же время. Яркие образы, притягательные сюжеты знакомят с иными мирами, уносят игрока из реальности, наделяют сверхвозможностями, дают новые контакты. Ведь Интернет и видеоигры – своеобразная возможность реализации скрытых желаний. Слабый от природы в виртуальной игре наделяется сверхвозможностями; тихий, неприметный превращается в супергероя. В данном игровом мире начинает существовать иная реальность, другая, ни к чему не обязывающая жизнь, рождается новый образ: виртуально изменяется пол, возраст, корректируется психическое состояние, сознательно нивелируются отрицательные черты индивида и оптимизируются положительные качества. Конечно, виртуальный мир содержит безграничные возможности для творчества, ведь игровой опыт – инструмент самопознания и жизненных экспериментов. Вместе с тем он формирует искаженное представление о мире реальном: затруднения коммуникативного плана, утрата чувства реальности, примитивизация окружающего пространства.

Исследование Гриффитса, проведенное в 1998 г., выделило два типа мотивационного поведения, людей, увлекающихся компьютерной игрой [3, с. 428]. Первый тип – игрок получает удовольствие от самого процесса игры, он мотивирован на соперничество, его удовлетворяет борьба за конечный победный результат. Индивид не отказывается от повседневности, активно участвует в других формах реальности. Игра – досуг, развлечение, приятное времяпрепровождение, способствующее самопознанию, самовыражению, саморазвитию и тренингу определенных умений. Второй тип – игрок ориентирован на эскапизм. Его мировоззрение, стиль жизни базируется на воображаемом, подменяющем реальность мире. Чаще данный тип имеет проблемы коммуникативного плана (замкнутость, минимальность контактов, боязнь общения, непонимание и неприятие со стороны других людей и т. д). Игра становится формой выхода из стресса, способом ухода от действительности, замещением социального взаимодействия, единственным интересом и формой действительности.

Сегодня научная практика показывает, что главным мотивом компьютерной игровой деятельности является желание примерить иную идентичность (как правило, близкую к идеальному образу себя). Исследователи указывают на то, что после игрового сеанса игроки чаще всего настроены принимать себя такими, какие они есть, и идентифицируют себя более позитивно (И.В. Бурмистров, А.Г. Шмелев, Ю.В. Фомичева, Э. Прзибилски и др.).

Игра восполняет недостающие в жизни чувства, эмоции. Хотя игра в противовес жизни и более однообразна в экзистенциальном смысле, она сама становится тем событием, в котором изменяется личностное или иное бытие. Каждый игрок, играя, прежде всего, манипулирует самим собой, изменяется в соответствии с новыми реалиями и правилами.

Приспосабливаясь через игру к определенным условиям, человек, прежде всего, взаимодействует с другим индивидом. Именно в социальной игре индивид вступает в систему социальных взаимоотношений, обменивается информацией, т. е. реализует свое рефлексивное управление, с другими участниками данного социума. В данном типе взаимодействия поведенческие реакции одного человека осознанно прилаживаются к поведению другого человека или противопоставляются ему. Так человечество формирует знаковое ему поведение и производит знаки-символы для всеобщего пользования (например, приветствие: в виде поклона, легкого кивка головы, дружеского крепкого рукопожатия или небрежного хлопка по плечу и т. д.).

В современном социуме каждый выполняет множество функций, берет на себя одновременно разные социальные роли (гендерные, возрастные, профессиональные и т. д.), а следовательно, постоянно изменяет саму жизнь – игровое поле – через смену правил, соблюдение атрибутов, свойственных данному типу роли. В один и тот же день, но с разными партнерами (игроками) индивид может быть и заботливым, любящим семьянином, и жестким, требовательным и серьезным начальником, а в дружеской компании – балагуром, весельчаком и забиякой. И все эти столь отличные качества уживаются в одном человеке благодаря его отношению к жизни. Каждая ситуация, этап другого взаимодействия – это смена не только ролей, но и смена самой игры (жизни). «Жизнь подобна играм: иные приходят на них состязаться, иные – торговать, а самые счастливые – смотреть», – так Пифагор Самосский указывает на то, что всякий человек по-своему определяется, приспосабливается к реалиям повседневности, устанавливает свои правила и имеет конкретные цели, от чего и зависят различия жизнедеятельности каждого. Состязание в трактовке мудреца можно интерпретировать как преодоление испытаний, жизненных неурядиц, торговля рассматривается как договор, обмен между кем-то и чем-то, а неучастие в самом процессе игрового действия (жизненных изменениях) – движение по инерции, получение наслаждения от пассивности, бездействия, построенное на надежде, что жизнь все сама расставит по своим местам.

Любая игра, как и сама жизнь человека, построена на правилах, выстраивании определенного регламента, соблюдение которого и различает игровые ситуации. Но, несмотря на данные обязательства, человек проживающий (играющий) постоянно стремится их нарушить. Е. Финк отмечает,

что «законы игры действуют вне норм разума, долга и истины» [1, с. 72]. В игровой ситуации изначально заложен обман, элемент хитрости, навязывание своих понятий и правил реальности. Обычно нарушение правил определяется как нечестная игра, обман или шулерство, что с точки зрения этики считается недопустимым, но в социальном пространстве встречается не редко, несмотря на общественное порицание. На самом деле шулерство проявляется не в отрицании правил, через некую специфичность самого участника игры (жизненной ситуации). Нарушая правила, игрок зачастую считает, что его соперники не делают этого. Данный факт придает ему уверенности, укрепляет его престиж. Но, как правило, «обманщик» все же предполагает наличие данных наклонностей и у соперника, что делает игру более увлекательной. Если данное игровое поле сохраняется, то игроки вырабатывают правила как бы по ходу действия. Лисси Мусса, автор современной игровой психотренинговой системы «ОКСЮМОРОн», выстроенной на утверждении, что жизнь – это увлекательная игра, позволяющая изменять реальность по своему желанию, хотению и велению, сказала: «Все правила игры создаются по ходу игры». Это утверждение верно в том случае, если люди ориентируются на достижение какой-то цели, отвергают принятые нормы взаимодействия в данной ситуации, эпохе, культуре в целом.

Итак, любая игра имеет свои правила, язык, знаки, временное пространство, свою рациональность противопоставляемую повседневности, свою цель и некую обособленность (мир участников игры). Все вышеперечисленные черты присутствуют в современной политической среде, в которой политика трактуется как деятельность политических групп по установлению и поддержанию некоего порядка в конкретном государстве в соответствии с принятыми нормами и принципами. Каждый политик – это игрок, так как его действие происходит в обособленном избранном пространстве (достаточно закрытом для обычных людей), «кулуарах власти», полон таинственности и иррациональности, сопряжен с высококонкурентной соревновательностью. Любой политический деятель нацелен на приз – власть, которой всегда недостаточно, в силу ее бесконечности, поскольку она ограничена рядом правовых и социальных институтов. Власть в абсолютном смысле – некий недостижимый идеал безграничных возможностей по изменению действительности, в которых каждый игрок (политик) навязывает свои собственные правила, интерпретации. Любой политический деятель не только является ее участником, но и в силу специфики становится создателем некой политической игры, реализованной в публичной (политик действует в рамках заданных правил) и «скрытой» сфере (формирует, устанавливает свои законы, дающие реальную власть). Политика – поединок, борьба, соревнование за право навязывать свои правила, нормы.

Нередко для сохранения и упрочения реальной власти политические деятели меняют убеждения, устои, принадлежность к партии и т. д.

Экспансия своих принципов, правил держится на двойных стандартах. Главное – остаться у власти любой ценой. Появляются все новые модели псевдоигр (конструирование среды для «зрителей», всеобщего пользования), позволяющие осуществлять политические манипуляции в современном социуме. Цель псевдоигр – манипуляция другими игроками для достижения конкретной цели. В современной повседневности нередки многотысячные митинги, факельные шествия, награды и знаки отличия, парады и постановочные «марши». Еще Ж. Бодрийяр упомянул, что сфера политического давно превратилась в шоу, воспринимаемое как полуспортивный, полуигровой дивертисмент. В сознании людей телеигры и предвыборные кампании эквивалентны друг другу.

Политическая игра, основываясь на универсальной потребности человека в самореализации, поддерживается на азарте, непредсказуемости и непосредственной вовлеченности.

Любую игру всегда сопровождает азарт, и она постоянно в нем нуждается. И в жизнедеятельности человека азарт присутствует неизменно. В историко-этимологическом словаре «азарт» трактуется как некая страсть (запальчивость, горячность) в осуществлении какого-либо намерения. Само слово hazard с французского переводится как «случай», «случайность», «риск». Современные социологические исследования показывают, что эпоха постмодерна – время азартных людей. Проведенное по инициативе журнала «Эксперт» исследование «среднего класса», выявило, что 80 % опрошенных готовы пойти на риск, чтобы добиться желаемого; 90 % стараются преодолеть трудности, чтобы добиться большего.

На ментальном уровне азарт воплощается через состояние охоты за удачей. Поймать ее за хвост, получить благосклонность богини Фортуны – эти мысли и порождают азарт в бытийной практике человека. Азарт – состояние сокровенного желания в виде подарка судьбы.

Игры бывают разные: собственно азартные игры, в узком понимании, а также жизненные игры, сопровождаемые азартом. Ведь что есть любовные игры? Это тоже игры, дарящие особые эмоции и чувственный накал. Столь популярный в последнее время шопинг – это игра с самим собой. На практике все больше людей отправляются в торговые центры не столько за нужными, крайне необходимыми вещами, сколько за тем, чтобы получить удовольствие от сопутствующих развлечений, комплексов услуг. Современный человек наслаждается самим процессом, прогулкой по мегамаркету. При этом он принимает правила, установленные в торговой зоне, подкупаясь скидками, входит в азарт, за счет чего и получает удовлетворение от данной ситуации. Ведь в подобных практиках человек чувствует себя победителем, он лидер, это его способ переключения, самоутверждения.

Ожидание в состоянии азарта не удлиняет время, а ускоряет его. Кредо азарта – ожидание, но ожидание, проходящее незаметно, так как индивиду кажется, что он проник в тайны, позволяющие припасть к источнику удачи и мгновенно получить желаемое от жизни.

По мифам бог игры непредсказуем, он или дарит фортуны, или необоснованно отводит ее. Из мира игры в реальную жизнь вошли суеверия, приметы, ритуалы. В повседневной практике множество людей наделяют некий предмет, элемент одежды заградительной, волшебной защитной силой, приносящей успех, удачливость. Каждый хоть раз, будучи студентом, совершал ритуал призыва всемогущей халявы (через форточку в зачетную книжку). Почти у каждого человека вырабатываются свои убеждения, своя манера, «своя игра», свой путь, приводящий к удаче.

Всем известное русское «авось» – способ жизнедеятельности, оправдывающий просчеты, неудачи и в то же время дающий некоторым все желаемое, без видимых физических и психологических затрат, – это тоже игра. Вера в фортуны подразумевает желание изменить ситуацию, но бездеятельность, инертность, пребывание в эмоциональном нетерпении «повезет – не повезет» проецируют другой жизненный путь: человек как бы утрачивает «свою игру», становится болельщиком, наблюдателем чужих игр, отсюда мода на различные тотализаторы, ставки, рейтинги...

Хотя сама игра не является обманом, но она постоянно использует броские иллюзионные эффекты, чтобы выдать показное за подлинное, выражающее свою суть. Но цель данного обмана не в завоевании сакрального, это прежде всего показ своих неудовлетворенных желаний, нереализованных надежд и мечтаний. Ведь игра – есть практика воображаемого. Индивид демонстрирует миру, кем он является. Это способ самоопределения, пробный путь бытия. Ричард Бах как-то отметил, что «в конце концов, вот, что значит учиться: важно не то, проиграем ли мы в игре, важно, как мы проиграем и как мы благодаря этому изменимся, что нового для себя вынесем, как сможем применить это в других играх».

Библиографический список

1. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии / Сост. П.С. Гуревич; общ. ред. Ю.Н. Попова. М.: Прогресс, 1998.
2. Хейзинга Й. Homo Ludens. М.: Прогресс–Традиция, 1997.
3. Griffiths M.D. Internet addiction: Internet fuels other addictions // Student British Medical Journal. 1999. V. 7.