

## РАЗДЕЛ 2

### ДУХОВНО-ПРАВСТВЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ РОССИЙСКОГО ОБЩЕСТВА

О.Н. Новикова  
УГЛТУ, Екатеринбург

#### ИГРА КАК СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ ФЕНОМЕН: СМЕНА ПАРАДИГМ

Весь мир постоянно пребывает в движении, меняет трактовку понятий, ценностей, качеств, своего бытия. Но в исторической практике с незапамятных времен игра как феномен, форма человеческого бытия существовала всегда. Являясь древнейшей формой человеческого познания, совокупностью духовных и материальных сил, проецирующих социальную сущность индивида, игра то позволяет выйти из повседневности (через слияние с Абсолютом), то, применяя прикладной характер, дает возможность войти, адаптироваться к реальной социальности. Обладая огромной мобильностью, игра является тем толчком, мотором, двигателем, который, опираясь на прошлый опыт, в реальном настоящем проецирует будущее. Игра как форма жизнедеятельности, используя реалии социума, открывает возможности индивида, его творческие потенции.

Дать универсальное определение игры невозможно. Как указывает Э. Финк, игра – экзистенциальный феномен, который «отталкивает от себя понятия... Игра – это один из способов понимания, с помощью которого человек понимает себя... и стремится через такие смысловые горизонты объяснить одновременно бытие всех вещей» [1, с. 362].

Еще в мифологическом знании древнейшие люди указывали на игру как на символ существования жизни. Мотив разрушения и воссоздания мира через символическую форму игровой доски встречается на артефактах и в мифологических практиках индусских, индийских, египетских и других народов мира. Великий китайский мыслитель Чжуан-цзы отмечал, что весь мир – кладезь чудесных игр, бездонных неопределенностей и превращений.

Миф, в вербальной форме донесший до современности знания древних культур, также часто представлен игровой практикой. Так, в индийской мифологии боги Шива и Шакти, символизирующие

мужское и женское начало, создают и разрушают миры посредством игры в пачиси, где люди используются в качестве пешек, а день и ночь являются игровой костью.

В греческой мифологии известен миф о Зевсе и Афродите, определяющих судьбу героя по значению выпавшей кости. В Гомеровской «Илиаде» олимпийские боги лотереей определяют победителя битвы. Игра не только является частью мифологического знания, но и сама создает мир мифа, заправляет им, принимает форму, соединяя реальность с ирреальностью, логику с фантазмагорией, факт с фантастикой. Она создает выдуманный, иллюзорный мир, воспринимаемый игроками как явь. Реализуемый в символической форме миф создается через сочетание творческого акта и рассудочной интеллектуальной деятельности. Миф, являясь первой мировоззренческой формой общественного сознания, создает свой макро- и микрокосмос, реализованный в творческо-игровой функции. Воплощенная через синкретичность танца, музыки, изобразительного художественного творчества и практичных прикладных действий, разыгранных в ритуальных практиках, театрално-игровые формы становятся моделью мира, находящегося в гармонии со вселенной. В практике любого народа сакральная деятельность представлена в виде игрового феномена, олицетворяющего священное действие и приравниваемое к мистическому священству. Описывая природу мифа Э. Кассирер указывает, что благодаря игре фантазия приобретает форму, а содержание «растворяется в форме, материя бытия и событий растворяется в игре» [2].

Постепенно игра как элемент состязательности, соперничества, «агональности» все больше внедряется в бытовую практику греков, основанную на духе соревнования, предопределяющем «равенство и уподобление богам». Игра становится той технологией, тем способом бытия, благодаря которому человек самосовершенствуется, стремится доказать свою уникальность, самобытность и самодостаточность. Игра с самим собой (я равный богу), игра с миром (стремление к самоизменению), игры социума (полисный уклад) создают особую бытийность, реализованную через прикладную действительность и космологическую мифологию.

Античная мысль специально еще не занималась осмыслением игры как акта человеческой деятельности, но с учетом мифологического, обрядового, агонального смысла жизни контексты игры так или иначе очерчивали грани бытия. «Жизнь подобна игрищам: иные приходят на них состязаться, иные торговать, а самые счастливые смотреть», – так трактует Пифагор Самосский само бытие. Каждый

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, построенной на надежде, что жизнь все сама расставит по своим местам.

Повседневность, выстроенная на агональности (соревновательном моменте), стремление к превосходству над другими, желание чувства удовлетворенности заставляют человека жить играючи. Беря на себя определенные роли, соблюдая или нарушая те или иные правила, индивид одновременно как бы проживает разные жизни. Игра как священный ритуал проникает в повседневность, обыденность человека, становясь его важным атрибутом.

Азарт, риск, действие или вера в фортуна, определенную планиду – та и другая трактовка жизни типична для античного мира, который воспринимает игру как технологию противостояния судьбе, борьбу с роком или самой жизнью. Так, азартная игра становится метафорой равновесия в пространстве, символом смерти и возрождения, ей отводится роль идентификатора человека в бытии.

Впервые закон о запрете азартных игр – «Lex aleatoria» (Кодекс Юстиниана) был введен в Римской империи в III веке до н.э. Данный свод правил запрещал, прежде всего, игральные кости, но на государственном уровне закреплял многие общественные, спортивные и особенно гладиаторские игры: «Сенату с консультом запрещено играть на деньги, кроме состязаний в метании копья или дротика, состязаний в беге, прыжках, борьбе, кулачном бою, так как это делается ради доблести. В этих случаях... разрешается даже заключать пари; но в других случаях, когда не имеется состязаний ради доблести, не разрешается» [3, с. 347]. Этическое осуждение игры связано, прежде всего, с распространенной игровой практикой Рима, когда гражданин, влекомый азартом, проигрывает все материальные ценности и даже членов семьи. Баснописец Федр, искусно владея речью, играя словами и предложениями, как-то изрек об игре: «Удача умных увлекает к гибели».

Данные примеры свидетельствуют, что дух римской цивилизации поддерживается игрой, ведь визитная карточка данного времени презентуется девизом «Хлеба и зрелищ». Бои гладиаторов, соревнование

колесниц, форум, театр, стадион или навмахия являются способом презентации себя, демонстрации силы, величия патрициев, возможностью привлечения внимания и вычленения себя из толпы, плебса. Игровые приемы способствуют поддержанию и демонстрации власти, держат простонародье в напряжении, упорядочивают досуг, являясь актом, установленным богами.

Средневековая мысль подает игру как созидательное начало, соединяющее тело и душу человека. Божественная благодать, воплощенная через веру, надежду, любовь, доброту, свет представлена в игровом каноническом обряде, помогающем осознать свое непосредственное место в мире. Феноменальные возможности игры (принятие правил, быстротечность времени, иллюзорность) позволяли людям данной эпохи с легкостью войти в предъявляемые обстоятельства: верующего, через соблюдение ритуалов – молитва, пост, само действие литургии или мессы.

В книге «Бытие» Бог противопоставил субботу шести дням творения, что предполагает наполнение данного дня игровым началом.

В исторической практике известен факт, что в 960 году епископ Уимбольд Уэльский разработал церковный вариант игры в кости, где количество очков на гранях костей просто заменились изображением символов добродетели. Данный факт свидетельствует, что даже азартные игры не порицались духовенством, а всячески поддерживались. Известны случаи игры в домино при монастырях, используемые для заполнения досуга и концентрации мыслей.

Рыцарская среда вся была проникнута духом игры и способствовала идентификации себя именно в данной социальной структуре, с осознанием конкретной роли (вассал или сюзерен). Рыцарский турнир – это битва по правилам, игра в бой, военные действия, где жестко прописаны правила (вызов на бой, церемония приветствия, ход поединка контролировались кодексом, победа посвящалась даме сердца и т.д.). Показать себя, свою силу, доблесть, выделить свои возможности в пределах турнирной арены, через борьбу, поединок. Рыцарский турнир – своего рода спектакль, пьеса, где у участников и зрителей изначально расписаны роли, регламентированы действия. Нелишне вспомнить роль дамы, которая, соблюдая традицию, выражала свою благосклонность победителю турнира через элемент своей одежды (платок, перчатку, рукав платья, украшение и т.д.). Это было дополнительным зрелищем, куртуазной игрой, способом идентификации, презентации женского начала, когда дама демонстративно отрывала от своего платья рукав или ленту (сознательно данные элементы

костюма пришивались не намертво, а лишь намечивались), чтобы продемонстрировать себя и свою приязнь герою турнира. Средневековые игровую деятельность, предьявляет в рыцарской среде в виде турниров, куртуазности, сложившихся правил кодекса рыцарской чести, понимание себя то в качестве вассала, то сузерена. Жизнь простонародья осуществлялась в языческих повседневных практиках, народных игрищах, вошедших в моду маскарадах и карнавалах и т.д.

Платон, Аристотель, стоики, указывали на воспитательные и образовательные возможности игрового феномена. Именно эпоха Возрождения узаконила понимание человека, способного в игре создавать себя и окружающую действительность. Данная эпоха базируется на создании нового мира, через искусственные формы, подражании античному идеалу (костюмы, прически, стилизация античного мира, идеализация мифологических персонажей, их копирование). На игровом начале базируется архитектура (декоративность, следование классическим тенденциям), увлечение любовной литературой, куртуазность в самой обыденности (иметь любовные отношения на стороне – норма), стремление скрасить досуг, через празднично-карнавальными мероприятиями, гротескной буффонаде и т.д. Человек данной эпохи через имитацию идеальной «воскресшей» Античности стремиться осознать, реализовать и презентовать себя как самодостаточную индивидуальность, обособленную личность, реализованную в фейерверке маскарада, сочетании фантастического будущего и идеального прошлого.

Эпоха Нового времени провозглашает познающего субъекта – основой бытия. В данный период опыт интерпретируется в виде умозрительных построений, и представители немецкой классической философии уже указывают в своих работах на игру как активную и созидательную силу, оказывающую влияние на становление как физических, так и духовных сил человека. Несмотря на приоритет логики, рационального и научного, все же в жизни элемент игры явно прослеживается в искусственной среде, в господстве стиля барокко и рококо. Менталитет барочного человека противостоит естественному, он приветствует контрастность и динамичность образов, совмещает реальность и иллюзию, как говорит о современниках Паскаль, человек постигает себя «чем-то средним между всем и ничем», «улавливает лишь видимость явлений, но не способен понять ни их начала, ни их конца». Реформация и учение Коперника изменили представление о мире и человеке и потребовали творения новых ориентиров и способов в понимании себя, других и мира от человека. Стремление

к облагораживанию своего естества реализуется в риторическом навыке, становлении этикета (искусственно разработанных правил (игры) поведения за столом, в обществе), популяризации флирта (любовная игра, как способ общения между полами), дуэль как конечная стадия ссоры или недопонимания (агональный поединок между соперниками, смертью защищающий честь и достоинство).

Рациональность и логичность рассудочной деятельности индивида противопоставляются искусственности и фривольности внешнего облика, проявляющиеся через костюм: большое количество декоративных элементов (украшений, бантов, кружев и т.д.), яркость, даже некая театральность и стилизация лица (применение пудры, мушек, декоративной косметики, накладных волос и париков, вееров, трости, шляп и т.д.). Игровое начало пронизывает не только личностные взаимоотношения людей, а проявляется в прециозной литературе (В. Вуатюр, И. де Бенсерад, Ф. Буаробер, Ж. Шаплен, Ж. Скюдери и др.), броской живописной манере (Рубенс, Караваджо, Ван Дейк, Веласкес и др.), блестящей музыке (Д. Скарлатти, Ф. Гендель, Дж. Пучинни, К. Глюк и др.).

Данный период, обозначенный как «век авантюристов», держится на интригах как в политическом, так и личностном планах (заговоры, закулисные игры, легкая смена воззрений, все пронизано азартом, таинственностью и наигранностью). Серьезное дело (политика, наука) реализуются с блеском и шиком. Человек планирует, строит, создает новый мир, свою социальность «играючи», уподобляясь игровому моменту детства. В моду входят принадлежность к тайным сообществам (масоны), объединение по группам коллекционирования (форфора, минералов, раритетов, гербариев и т.д.). Игровое коллективное начало является новой формой презентации и идентификации себя перед выбранным миром, через соблюдение ритуалов, наличие знаковых форм, отличающих представителей одной группы от другой, выполнение определенной жизненной миссии (этапа жизненной игры) и т.д.

Механический и метафизический материализм, преобладающий в мышлении XVIII – XIX веков, способствует созданию недетерминированного мира, выраженным в готическом увлечении, допустимом рациональным смыслом. Идентификация, самопрезентация, желание продемонстрировать свою фантазию, реализовать свой внутренний мир, не выходя за рамки рациональности и практицизма и создает неоготику, соединяющую роскошь и безграничное познание.

Феномен создания настоящей среды, насквозь пронизанный историческими и литературными ассоциациями, в виде постройки

ансамблевых архитектурных комплексов (поместье Х. Уолпола, поместье Инверари, Фонтхилл-эбби и т.д.), увлечения готическими романами (Рэдклифф, Льюис, Мэтьюрин, Риф) создают особый мир, в котором герои отмечены печатью рока и демонизма, стремятся к приключениям, мистики и фантастики. Желание раскрыть философию мирового зла, противодействовать ему, становятся характерной чертой данного времени. Повсеместное увлечение карточной игрой в дворянской среде и есть демонстрация своей индивидуальности, желание противостоять судьбе, року, самой жизни. Стремление быть в выигрыше заставляет трудиться лучшие умы своего времени, как попытка упорядочить случайность (Пачоли, Кардано, Тарталья, Паскаль, Ферма, Гюйгенс и др.)

Диалектический метод мышления, свойственный классическому философствованию, рассматривает мир игры как спиралевидную воронку, отделяющую объективный и субъективные миры. Где мир фантазии соседствует с миром религиозного ханженства, прикладной обыденности, противопоставляемый рациональности и практичности.

Ровесник Просвещения и романтизма, И. Кант достаточно часто в своих работах упоминает термин «игра»: «свободная игра познавательных способностей», «свободная игра способностей представления», «игра душевных сил» (воображение, разум) и т.д. Хотя тематика игры не является основополагающей в рассуждениях автора, но игровой контекст в его связи с воображением дал толчок для раскрытия темы игры другими исследователями. В работе «Критика способностей суждения» философ рассматривает игру в ее связи с воображением, способностью человека к суждению и представлению. Так, само суждение остается при этом всегда лишь эстетическим, так как оно не обладает в качестве основания определенным понятием объекта, и всегда предстает через субъективную игру душевных способностей (воображения и разума). Игра по И. Канту – это реализация эстетических чувств или способность к определению величин, значительность которых становится наглядной лишь в проявлении недостаточности той способности, которая в изображении величин (чувственно воспринимаемых предметах) сама становится безграничной. Прежде всего, в своих работах философ акцентирует внимание на феномене воображения, в его субъективных и объективных аспектах.

Некоторые положения, высказанные И. Кантом, интересны при анализе игрового действия во взаимосвязи с моделированием реальности, творческим актом, что служит основой для человеческого

мышления и коммуникации. Ведь игра также осуществляется через общение, сообщение или деятельность как таковую. Философ утверждает, что умение сообщать друг другу свои мысли требует воображения и рассудка, в котором к понятиям добавляются созерцания, а к созерцаниям – понятия. Так, воображение в «своей свободе побуждает рассудок», а рассудок, не прибегая к понятиям, вводит воображение в правильную игру. «Всякая меняющаяся свободная игра ощущений (не основанная на каком-либо намерении) доставляет удовольствие, поскольку она усиливает чувство здоровья, причем независимо от того, удовлетворяет ли нас в суждении разума предмет этого удовольствия и даже само это удовольствие; и это удовольствие может достичь аффекта, хотя мы и не испытываем интереса к самому предмету, во всяком случае, не настолько, чтобы он был соразмерен степени испытываемого удовольствия» [4, с. 162]. Автор подразделяет игру ощущений на само игровое действие «азартная игра», «игру звуков» и «игру мыслей». Не выделяя игру на первый план, философ закладывает некие основы в ее понимании. Не раз Кант в своих суждениях подчеркивает мысль о том, что двойственность реальности, потребность балансировать между сознанием искусственности конфликта и сиюминутной верой в реальность, роднит игру с искусством.

Впервые в истории философии вся обширная область эстетического знания была проанализирована Гегелем на диалектической основе. Хотя Гегель специально не разбирает игру как категорию, но при раскрытии им понятий возвышенного и прекрасного, трагического и комического, так или иначе проявляется данный факт. Рассматривая феномен искусства, автор говорит: «Искусство не достойно научного рассмотрения, так как оно остается приятной игрой, и, даже преследуя более серьезные цели, противоречит самой природе этих целей. В общем, назначение его чисто служебное – как в серьезном, так и в игре; мало того, жизненный элемент искусства и те средства, которыми оно пользуется в своем воздействии на людей, – это видимость и обман» [5, с. 83]. Еще один аспект игрового действия автор находит между художником и материалом, чьи рефлексивные субъектно-объектные отношения, возникающие во время творческого акта, выстроены по типу игровых.

Один из теоретиков романтизма, немецкий философ, языковед, писатель Ф. Шлегель иначе констатирует игровой аспект. Следуя новым веяниям, направленным на чувственный, субъективный аспект бытия, мыслитель в особой, свойственной ему афористичной манере, стремится создать мир, основанный на своих правилах (системе

субъективных ценностей), поиске средств самовыражения, нацеленности на креативное начало как пути ведущего к свободе и идеалу.

Принцип стилевого изложения автора построен на иронии, самопародировании, которое уже вносит игровую ноту в творческое начало: «Ирония – постоянное самопародирование, притворство. Уход в иронию – попытка вырваться из пространства общезначимости, нормы, повседневности в мир чистой свободы» [6, с. 152].

Индивидуальность, преклонение и восхищение перед гениальностью сподвигла Шлегеля на создание эстетической теории, носителем которой автор выдвигает Георга Фостера. В статье о нем автор не только разбирает творчество последнего, но проводит скрытые параллели между творчеством и игровым началом, которые стихийны, далеки от рассудка, свободны в своем проявлении и обладают непредвзятым отношением к морали, а главное помогают создать индивиду свой собственный мир, пусть только в мечтах или искусстве [6].

Итак, мыслители Античности, еще специально не занимаясь проблемами игры, раскрывая суть бытия, указывают на воспитательное, компенсаторное, развлекательное качество игры. Эпоха Возрождения констатировала способность игры создавать самого себя и окружающую идеализированную действительность. Классическая философия рассматривает игру в контексте размышлений о познавательных возможностях индивида (И. Кант, Г. Гегель), отводя ей место приятного времяпрепровождения, классифицируя как непознаваемую деятельность.

Сторонники классического романтизма применяли такие качества игры, как субъективность творческого начала, свободу, позволяющие постичь творчество и искусство.

В XIX веке понимание игры исходило из теоретических положений отдыха (Кемс, Гутс-Мутс, Лацарус, Патрик), теорий избытка энергии (Шиллер, Спенсер) и теории развития функций индивидуального действия (Гросс). Элементы игры встречаются в концептуальном осмыслении (Плеханов, Стенли Голл, Ли, Ситер и др.), где игра является деятельностью, задающей алгоритмы, реализованные в ролевом поведении, для индивидуального самоутверждения. Игра постепенно вытесняется из серьезных форм жизни, ей отводится место отдыха, необременительного досуга. Человек презентует себя через труд, производственную сферу, имеющую прикладное назначение.

С развитием капиталистических и экономических отношений, человек все больше стремится продемонстрировать свои экономические возможности через внешнюю презентабельность. Способом этой

демонстрации становятся светские игры, реализованные через рауты, приемы, балы, владение недвижимостью, собственностью (беговые лошади, яхты, личные самолеты и автомобили и т.д.), благотворительные компании. Все эти действия, с одной стороны, не только дают возможность провести досуг в определенном социальном пространстве, строго ограниченном, но и позволяют представить себя в качестве успешной модели, обладающей тем или иным артефактом или качеством. Становится модным выделять себя из толпы неким хобби (одиночное кругосветное плавание, полеты на аэростатах и т.д.), авторы своей собственной игры осознанно противопоставляли себя системе обезличенных общественных отношений через путь самоутверждения и самовоплощения.

Современная научная практика свидетельствует, что индивид движим к игре мотивами, основание которых раскрывается самой природой игры. Так, Р. Кайюа указывает, что основным мотивом к игровой деятельности является «потребность в самоутверждении, желание показать себя самым лучшим». И действительно, понимание, что жизнь является борьбой, противостоянием, заставляет человека стремиться не просто победить, но главное – доказать как самому себе, так и окружению, что он более достоин, приспособлен и лучше адаптирован к тем или иным социальным условиям. Дух *agona*, стремление к достижению и поддержанию определенного статуса являются доминирующей потребностью самоопределения.

Идентифицируя себя в профессиональном, конфессиональном, этническом или иных планах индивид приобретает духовный статус, преодолевает свое одиночество, перестает ощущать бессмысленность своего существования, обогащает свой мир ценностями и святынями, наделяющими его бытие устойчивостью.

Трансформация социальной идентичности затрагивает все сферы социальности: частая смена работы и статуса, пространственно-временная мобильность, эпизодичность и кратковременность, спонтанность межличностных взаимодействий, жизнь в виртуальном мире, гендерная унификация, сознательное усиление публичной жизнедеятельности в сочетании с анонимностью. Мир играет в другие игры, замещая одно игровое поле другим. Прошлая практика взаимодействий тяготела к непосредственному, личностному контакту (вечеринки, бары, религиозные и культурные учреждения). Нынешняя реальность ограничена подчас офисной средой и виртуальным общением.

Современник, располагая поливариативом идентификаций как ролевых, так и проектных, получает расширенные возможности

реализации. Человек постиндустриального общества уже изначально входит в большое количество групп и сообществ, нормы и ценности которых нередко противоречат друг другу. Современник формирует отношение к жизни как к игре с частой сменой обстоятельств, правил, партнеров-игроков, где значимое место приобретает случай, шанс, фортуна. Индивид, вместе с идентичностью приобретает, набор норм, правил, моделей поведения (сложившиеся правила, ритуалы, регламенты тех или иных действий, готовые ценности). Друзья или враги образуются независимо от желания человека, подчас в качестве статусного регламента.

Стремление к регулярной смене места жительства, смена профессии (статистика свидетельствует, что современник к концу трудовой деятельности может пять-шесть раз поменять профиль работы) – характерные признаки образа жизни человека, регламентированный как хозяин своей судьбы. Современник сам придумывает, создает стратегию своей жизни, выбирает способы своего представления (роль, имидж, манеры), каждый играет ту роль, которая от него требуется по жизненному сценарию. Еще Монтень в своих знаменитых «Опытах» сказал: «Большинство наших занятий – лицедейство. Нужно добросовестно играть свою роль, но при этом не забывать, что это всего-навсего роль, которую нам поручили. Маску и внешний облик нельзя делать сущностью, чужое – своим... достаточно посыпать мукой лицо, не посыпая ею одновременно и сердце» [7, с. 216].

#### *Библиографический список*

1. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. М.: Прогресс, 1988. С. 357–403.
2. Кассирер Э. Философия символических форм. Том 2. Мифологическое мышление. М.; СПб.: Университетская книга, 2001.
3. Юстиниан. Кодекс Юстиниана. (Фрагменты) М.: Директ-Медиа, 2008.
4. Кант И. Критика способности суждения. Пер. с нем. М.: Искусство, 1994.
5. Гегель Г.В.Ф. Эстетика. В 2-х тт. СПб.: Наука, 1998.
6. Шлегель Ф. Эстетика. Философия. Критика. В 2 т. М.: Искусство, 1983
7. Монтень М. Опыты. В 3-х кн. М., 1979.