

Секция «Философия. Культурология. Религиоведение»

Экзистенциальный аспект феномена игры

Тебякина Елена Евгеньевна

Студент

Санкт-Петербургский государственный университет, Философский факультет,

Санкт-Петербург, Россия

E-mail: elenasofos@gmail.com

Начиная разговор о феномене игры, следует отметить, прежде всего, его фундаментальную укоренённость в структурах человеческого бытия. Как отмечал ещё Э. Финк «Игра есть фундаментальная особенность нашего существования, которую не может обойти вниманием никакая антропология» [1, 369]. Тем более, что ребёнок с первых лет своей жизни познаёт мир через именно игру, играя, научается жить в окружающей его действительности, а вырастая, продолжает неосознанно играть, примеряя на себя социальные роли. Кроме того, эффективность обучения и переквалификации современных взрослых работников, также возрастает при применении в обучении стратегии деловых игр. Нельзя не отметить также и огромного культурного значения игры, прежде всего в сфере религиозной. Изначальные примитивные религиозные обряды существуют как про-игрование событий творения мира и действий богов. Причём про-игрования отличается непосредственно от подражания, поскольку, например, акт творения мира богом в религиозном отпавлении происходит именно здесь и сейчас, мир снова творится заново под руками жреца, а не копируется или символизируется. Жрец и участники культа оказываются в некоем временном разломе, в котором в данный непосредственный момент разомкнуты и вновь смыкаются все темпоральные точки бытия мира и человека. Однако онтологичность игры проявляется не только в религиозном, но всех других аспектах культуры, включая искусство (как непосредственное воплощение чистой игры в некоторую материальную форму), науку (как игру в существование объективной реальности и следовательно изобретение возможностей и способов её познания (т.е. фактически разработку правил игры), а также установление границ применимости), философию (являющуюся в большинстве своём воплощением игры в чистом виде, направленной на собственно человеческое существование и поиск механизмов осуществления подлинности человеческого бытия и смысложизненных концептов), и конечно же язык (игровой момент которого заключён не только в способах и особенности передачи информации (фонетика и грамматика того или иного языка), но и в собственной избыточности, поскольку для эффективно существования вполне могло хватить и сигнальных систем, существующих в животном мире). Как отмечает Й. Хёйзинга «Игра, в культуре, предстанет тогда как некая заданная величина, предшествующая самой культуре, сопровождающая и пронизывающая ее от истоков вплоть до той фазы культуры, которую в данный момент переживает сам наблюдатель» [2, 23].

В широком смысле игра не просто существует на границе действительно и виртуального (воплощая последнее в действительность или облекая в некие материальные формы), но и как раз сама является этой границей, позволяющей свести оба эти мира в единое целое. Именно в процессе игры, неограниченной рамками повседневного существования, виртуальное реализуется в действительность и обретает онтологический статус. Игра, таким образом, не превращается в творчество симулякров (в негативном

бодрийаровском смысле, как не относящихся к существу реальности, подражающих, замещающих или маскирующих её, или же отсутствие таковой), поскольку игра творит не образы действительности, а саму действительность через актуализацию содержания виртуальных структур бытия. При этом игра не представляет собой смешение реального и воображаемого мира, поскольку игрок в процессе игры, во-первых, не присутствует в каком-то одном строго зафиксированном мире (реальной или воображаемой действительности), а находится как раз между этими мирами, в онтологическом зазоре, который, во-вторых, позволяет человеку чётко разграничить оба эти мира (каждый игрок тотчас же понимает, что игра закончена, причём даже тот, кто всё ещё пытается играть, то есть остаться в игровых структурах, требуя тем самым продолжения игры); и попытавшись ухватить и зафиксировать целостность обоих миров (действительно и виртуально) обратиться к самому себе и узреть свою конкретность в результате выпадения из всеобщности повседневного существования. Сфера игры выпадает из контекста повседневных практик, в основном и потому (это отмечал ещё Й. Хейзинга) что не требует практического мышления, автоматизма действий, шаблонности поведения и вызванных этим скуки и апатии (то есть практически любого из хайдеггеровских модусов повседневности и усреднённости *Dasman*), а уж тем более осмысления игровой практики (и особенно правил игры), так как любая попытка осмысления приводит к выпадению из игрового контекста, а требует сознательной деятельности, так как от каждого выбора и хода игрока зависит весь дальнейший исход игры. Осмысление игры (если оно необходимо) возможно только после её завершения, как анализ результатов и подведение итогов или, если игровая ситуация заранее смоделирована и сконструирована, выяснение причин возможных ошибок и их учёт для дальнейшего исправления.

Любая, как коллективная, так и индивидуальная игра всегда отличается обязательным установлением правил, выступающих в качестве общего контекста, вводящего игроков в поле игры. Но при этом, устанавливая правила, игра не исключает, а даже априорно задаёт индивидуальную инициативу играющих, создающую помимо основных, ещё и скрытые, неявные правила игры, предполагающие сноровку и определённые паттерны поведения в той или иной игровой ситуации (выбор шахматной стратегии, блеф в картах, выработанный тренировкой навык и так далее, которые, с одной стороны, служат показателем инициативы играющих, но, с другой, являются опасными для самой сущности игры и прежде всего тем, что сами могут создать правила, идущие вразрез с общепринятыми, и либо разрушить игру, либо в корне её изменить). Но при этом, полное отсутствие каких бы то ни было правил не превращает игру в абсурд, а обращает в ничто, поскольку именно в элементе абсурдности заложен творческий потенциал игры. В идеале, игра в чистом виде происходит при постоянной негласной смене правил, сходной с приключением кэрролловской Алисы в Стране Чудес (которые при всём при этом не меняют исходного существа игры). Необходимость изменения игрового поля возникает в соответствии с логикой игры, как попытка выйти из тупика, снизить интенсивность игрового напряжения или перераспределить роли.

Таким образом, игровая деятельность имеет глубокую укоренённость как в общеонтологических основаниях культуры, так и в существовании конкретного человека. Являясь основополагающим стрижнем культуры, игра не только задаёт человеку ту культурную ситуацию, в которой он живёт сейчас, но и даёт возможность ощутить иные культуры в момент про-игрования. Игра всегда предполагает установление правил (для

создания общеигрового контекста), но при этом она всегда избыточна, что ведёт либо к появлению негласных игровых правил, действующих внутри игрового пространства, либо к изменению или корректировке основных правил игры, для разрешения игровой ситуации, но при этом не изменяет общего поля игры.

Литература

1. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия (Перевод А. Гараджи) // В сборнике "Проблема человека в западной философии". М., 1988. С.357–403
2. Хёйзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. / Пер., сост. и вступ. ст. Д.В. Сильвестрова-М.: Прогресс - Традиция, 1997. - 416 с.