

**Экзистенция игры как способ самопрезентации.**

**Маклакова Алина Вадимовна**

*Студент (бакалавр)*

Белгородский государственный национальный исследовательский университет, Институт инженерных технологий и естественных наук, Факультет социально-теологический,

Белгород, Россия

*E-mail: alinchicc@mail.ru*

Игра является одним из способов экзистенциальной самопрезентации. Воспроизведение игры происходит как в внешнем контексте ситуативно (случайно) так и как порождение культурных смыслов. Проблема возникающая при исследовании игры это отсутствие явных установленных границ понятий игры, так как они еще не установлены обществом. Различные признаки игры делают её не универсальной, что препятствует к разграничиванию её границ. Обосновать структуру игры не представляется возможным, так как игра существует в различных контекстных понятиях, так же конкретным языковым и вербальным воспроизведением, который принимает играющий человек. Человек как существо творящее и мыслящее является единственным носителем игрового сознания. Человек пребывает в промежуточном пограничном состоянии между действительностью и возможностью, поэтому существует в игре. Благодаря стремлению человека к эстетическим наслаждениям он питает склонность к созданию и воспроизведению игры, которая стремится к единству и единению с экзистенцией человека, позволяющей ему взаимодействовать с окружающим миром воспроизводя роли «самого себя в себе» и «себя в обществе». Жан - Поль Сартр считает, что деятельность становится игрой тогда когда человек при постижении «себя» в качестве свободного человека использует «свою» свободу. Так же Ж.- П. Сартр обозначает игру как тревогу перед прошлым, а решение игрока больше не играть будет являться проявлением свободы. Играя очередные роли человек проявляет свой внутренний пограничный мир стремящийся к проецированию свободы человека. Что позволяет ему делать выбор, который присущ человеку изначально как проявление свободного духа. Жан — Поль Сартр разработал теорию «проекта» в которой индивид не задан самому себе изначально, а проектирует «собирает» себя. Тем самым человек полностью отвечает сам за себя и свои поступки. Именно человеческая деятельность, по мнению Ж. - П. Сартра, придаёт смысл окружающему миру. Играя человек пытается не быть, а казаться. Играющий человек вводит в заблуждение окружающих, что не позволяет определить какой формой проявления игры человек является на самом деле и каково его бытие. Для А. Камю игра является деятельностью в которой проявляется свобода, он определяет игру так: «проникнуть во все жизни, пережить их во всем их многообразии вот что значит — играть.» Игра позволяет человеку видеть себя и следовательно присутствовать в бытие, игра проецирует существование самого человека. Играя человек теряет в осуществляемых проектах игры, так как в них нет предпочтений и единых смыслов. Проецируя себя в игре человек разграничивает игровую и настоящую действительность. Игра которая существует за пределами реального мира не всегда может меняться и проецироваться в игровом пространстве. При смене взгляда человека на игру не реальная может менять пространство в форме реальной игры, что позволяет игре становится всем для человека и простирается в его бытийности. При становление жизни как игры она становится смыслом жизни. И из такого существование человека в игре, отсутствуют пути возврата в реальность, об этом ещё говорил Жан Бодрийяр: «...имитация достигает черты, за которой нет возврата». Принимая жизнь как игру человек начинает выводить стратегию в форму планирования существования человека. Проект бытия воспроизводится в действиях человека, что показывает о составляющей данного проекта в человеке. Если личность

выбирает проект игры, то человек играющий существует лишь в форме стратегии игры которую он выбрал, об форме свидетельствуют поступки и действия за которые в ответе сам человек. Игровая роль человека является представлением «для других» и «для меня самого», иметь в бытии формы игры, но при этом может человек не являться какой либо формой существующей в его бытие. Можно играть бытие героя литературного произведения, но человек не может стать самим этим героем. Играть в экзистенциализме это значит быть кем то другим, при этом действовать сознательно и преднамеренно. С. Кьеркегор выделял различные типы отчаяния, одно из них состоит в стремлении и не желание быть «собою», или не желать быть «Я», или самое худшее желать быть другим имея себе новое «я». С. Кьеркегор говорил «Одни лишь низшие натуры забывают о самих себе и становятся чем то новым», «Более глубокие натуры никогда не становятся чем — то иным, чем они есть». По С. Кьеркегору игра относится к последнему самому худшему желанию как попытка «я» быть кем то иным. Пытаясь стать кем то другим человек полностью погружается в новую роль забывая о своей изначальной, вводя новые смыслы игры, так же смыслы могут путаться из-за смены роли существования человека, что в последствии подвергнет опасности человека. Общество не понимая и не принимая играющую роль в той или иной ситуации может стать угрозой для экзистенции человека. Люди играя в игры не всегда могут принять чужую игру, что вызывает конфликт и потерю экзистенции человека. Общество начинает пренебрегать человеком, если он не согласен и не входит в правила заданной игры, что приводит к подавлению собственного «Я» и отчуждению.