

Юрий Викторович ГРИЦКОВ —
доцент кафедры социологии
Красноярского госуниверситета,
кандидат философских наук

УДК 291.22:100+218

ИГРА КАК СПОСОБ ПРОТИВОСТОЯНИЯ СТРАДАНИЮ В КУЛЬТУРЕ

Кошка играет мышью, ребенок играет куклой,
а всяк — любимую мечтою.

(В. Даль)

АННОТАЦИЯ. В статье игра рассматривается как феномен человеческого бытия. Исследуются экзистенциальные отличия «мира игры» от «мира действительности», уточняется роль игры в социализации индивида, проясняются механизмы игрового освобождения от негативных переживаний (страдания). Выделено три типа игр по характеру взаимодействия игрока с социальной реальностью.

The author discusses game as a phenomenon of human existence. Existential variations between game world and reality world are investigated, the role of game in socialization of an individual is specified, and the mechanisms of game relaxation of suffering are clarified. Three types of games are distinguished depending on the character with social reality interrelations.

Прежде всего нам представляется важным прояснить взаимосвязь содержания понятий «игра» и «действительность» в контексте интуитивных представлений, связанных с экзистенциальными переживаниями. Под экзистенциальными переживаниями мы понимаем первичные формы восприятия человеком собственного бытия, определяющие эмоциональную окраску и субъективный характер возникающих в сознании образов происходящих событий. Такие экзистенциальные переживания как страх, тревога, забота, надежда, азарт, торжество, любовь и т. п., есть продукт обработки инстинктивными, бессознательными и рациональными программами мозга поступающей в него информации. Переживание игры будем рассматривать как особое экзистенциальное состояние, позволяющее воспринимать происходящие в пространстве игры события как «недействительную действительность».

Обыденное сознание интуитивно усматривает различие между действительностью и игрой в том, что действительность *невозможно отменить* (действительность существует изначально и независимо от чего бы то ни было, она *неотвратима*), тогда как игру можно начать и прекратить, ее правила можно корректировать из действительности как реальности высшего порядка.

«Человек играющий» отрицает самотождественность игрового действия, утверждая его вторичность по отношению к иной, лежащей за пределами игры реальности. То есть игровая ситуация всегда переживается как несамодостаточный фрагмент безусловной, «настоящей» ситуации. В этом смысле игру можно назвать *сослагательным наклоном бытия*.

Работающую на уровне коллективного бессознательного программу, выстраивающую восприятие «человеком играющим» собственных действий как «ненастоящих», лишенных статуса действительности, договоримся называть *архетипом игры*. Данная программа «выделяет» в действительности некоторый фрагмент, наделяемый статусом условной, ненастоящей реальности и организует в рамках этого фрагмента *ненастоящие события*, позволяющие пережить вполне *настоящие эмоции*. Тем самым архетипическая программа игры создает

иллюзорную реальность, в рамках которой осуществляется автономное от действительности производство и потребление характерных для действительности *экзистенциальных переживаний* — ощущений опасности, решимости, риска, азарта, устремленности к цели, утраты, торжества и так далее.

Акт рождения игры как особого способа бытия (бытия-как-если-бы) есть особого рода событие, в котором с необходимостью присутствует свободно совершаемое волевое усилие, приводящее к включению архетипической программы *экзистенциального притворства*, выстраивающей отношение к игровой ситуации и совершаемым в ее рамках действиям как к *недействительным*.

Действительность игры есть притворство. Игровое притворство не суть ложь, оно открыто демонстрирует свою сущность, оно нуждается в *легитимизации*, то есть в проявлении и сохранении таких характеристик игровой ситуации, как неподлинность и условность. Как верно отметит известный теоретик игры Э. Финк, маски и символы в игре необходимы не для обмана, а для «зачаровывания» соучастников (партнеров и зрителей) [1]. Недопустимо также, чтобы субъект смешивал действительную и игровую ситуации, принадлежащие реальностям разного уровня. Этот онтологический признак игры ярко иллюстрирует приводимая В. Далем пословица: «То не игра, что взаправду пошла» [2].

Как мы уже сказали, в игре бытие потребляется в «сублимированном» и концентрированном виде. Здесь можно пережить, например, такие эмоции, как *нестрашный страх* (то есть страх без риска понести реальный ущерб); никому всерьез не угрожающую агрессию; «чистую», без привкуса меркантильности радость и т. д. Игра как концентрированное, очищенное от посторонних примесей экзистенциальное бытие, способна оказывать «наркотическое» воздействие и становиться для субъекта более привлекательной и «реальной», нежели сама действительность. К тому же в игровой реальности положительное бытие защищено, с одной стороны, от страданий, вызываемых подавлением культурными табу базисных программ поведения, с другой стороны, от угроз и последствий, вызываемых осуществлением таких программ (например, агрессии) в действительности.

Игра, как метко выразился Д. Дидро, есть «притворство, дающее иллюзию действительности». Однако работа архетипической программы игрового притворства не ограничивается производством иллюзорных реальностей, эта программа может производить *иллюзию иллюзорности действительности*, проецируя в сознание «нуминозные» (термин К. Г. Юнга, [3]) образы игрока (Бога, дьявола, судьбы-злодейки...), стоящего по другую сторону *действительных событий*. Это заставляет «человека играющего» рано или поздно задаться довольно мучительным вопросом: *не является ли сама действительность «плодом притворства» неких неведомых и могущественных сил, создающих человеку-игрушке иллюзию подлинности его бытия?*

Свидетельства такого рода экзистенциальных переживаний в изобилии предоставляет поэзия:

Все мы святые и воры,
От алтаря и острога,
Все мы — смешные *актеры*
В *театре* Господа Бога.
...
Боль вознеслася горою,
Хитрой раскинулась сетью,
Всех, утомленных *игрою*,
Хлещет кровавою плетью.

(Н. Гумилев. Театр)

По характеру взаимоотношений с действительностью будем различать три типа игр:

1. *Игры «ниже уровня социальной реальности».* Сущность этих игр заключается в «прогоне» естественных (инстинктивных) программ переживания типических жизненных ситуаций в условиях, когда сами эти типические ситуации отсутствуют. Происходящие в этих играх события (например, взятие фигуры противника в процессе шахматной игры) не являются событиями действительности. Можно назвать эти игры первичными, или детскими. Взрослые могут играть в них исключительно ради удовольствия или прибегать к азартным играм как к наркотическому средству «эвакуации» из действительности, в которой они терпят экзистенциальное бедствие, в своеобразные «виртуальные резервации».

2. *Игры «на уровне социальной реальности».* Совершаемые в этих играх «ходы» имеют смысл и значение одновременно в действительной и игровой реальностях. Так, во взаимодействиях близких людей «настоящие» действия зачастую неотделимы от «притворных». Необходимость привнесения элементов «ритуального притворства» в социальные взаимодействия обусловлена тем, что без «притворства перед собой» невозможно согласовывать социальные (искусственные) и инстинктивные (естественные) программы поведения. По-видимому, не будет преувеличением утверждать, что игровая составляющая присутствует в любых социальных взаимодействиях, то есть *социальная реальность имеет принципиально игровой характер*, она приговаривает всякого, кто в ней находится, к участию в ролевых играх.

Игры уровня действительности отличаются от «детских» тем, что в них технологии притворства становятся средством «подгонки» друг к другу архетипических и рациональных программ вхождения человека в изменяющуюся социальную реальность. В силу того, что социальные ситуации нетипичны с точки зрения инстинктивных программ, бессознательное не может эти ситуации «опознать», чтобы включить подходящий стереотип реагирования. В естественной (типичной) ситуации «запуск» инстинктивной программы произошел бы спонтанно, и у субъекта не возникло бы трудностей с «экзистенциальным вхождением» в нее. Но социальная ситуация всегда «неестественна», неожиданна для бессознательного, оно ощущает себя заблудившимся в бытии, «чужим на празднике жизни». Средством взаимной подгонки бессознательных и рациональных образов социальной реальности выступает культурный ритуал.

Культурные программы поведения можно рассматривать как *искусственные инстинкты*, способные защитить от новых вызовов и угроз и обеспечить существование личности в замысловатых лабиринтах социальных ситуаций, где в естественной «простоте» невозможно совершить ни единого шага. Буквально каждое социальное действие, будь то отправление естественных надобностей или осуществление профессиональных обязанностей, должно стать игровым, включить в себя элемент притворства. Например, рутинный прием пищи обрастает громоздкими процедурными предписаниями (сервировка стола, создание соответствующей атмосферы, выбор и порядок подачи блюд и т. д.); создание одежды для защиты от холода и грязи превращается в игру под названием «мода»; элементарная информационная коммуникация не может осуществиться без определенного минимума культурного притворства, именуемого вежливостью, и т. д.

3. *Игры «выше уровня реальности»*, переживаемые субъектом как взаимодействие с сущностями высшего порядка (например, взаимоотношения с

Богом, с космосом, с судьбой и т. д.). Можно назвать их трансцендентными, сакральными или метаиграми. В этих играх партнером человека выступает его собственное бытие, здесь ставятся главные вопросы бытия, исследуются и формируются высшие жизненные ценности и предельные смыслы.

Примером игры уровня «выше действительности» могут служить этические конструкции в духе категорического императива И. Канта, где притворство перед собой возводится в неукоснительное моральное требование: «поступай так, как если бы максима твоего поступка посредством твоей воли должна была стать всеобщим законом природы» [3], что в контексте нашего исследования можно интерпретировать следующим образом: играй всегда в соответствии с правилом, согласно которому твои поступки (ходы) могут и должны быть признаны правильными другими играющими «по правильным правилам» игроками, болельщиками или судьями. Иначе говоря, независимо от того, является или не является игрой претерпеваемое нами бытие, необходимо относиться к нему как к игре и *играть по правилам*, то есть так, как если бы эти правила существовали, были нам известны и мы обладали бы свободой их нарушить. Или: независимо от того, существуют или нет у игры под названием «жизнь» неукоснительные правила, введенные строгим, полномочным и неподкупным судьей, притворись и поступай так, как если бы они существовали.

Можно сформулировать некоторые общие правила игр с бытием:

1. Любое действие (или бездействие) игрока является его «ходом», он не имеет возможности не ходить, но всегда *свободен выбрать* из множества возможных в данной ситуации ходов.

2. Игрок не может «отменить» сделанный ход и не может не претерпевать «ответного хода» мироздания — всех предвиденных и непредвиденных, позитивных и негативных последствий совершенного действия.

3. Игрок играет прежде всего самим собой, а также «игралищами» (термин Э. Финка) — средствами игры, каковыми могут стать любые искусственные и естественные объекты и события, которые игроку удастся «протащить в игровое пространство, сотворив для них новые символические (притворные) смыслы.

4. Право первого хода всегда сохраняется за мирозданием, оно начинает игру (создает игровую ситуацию) еще до рождения «человека играющего», для которого игра начинается фактически с момента обретения свободы выбора, то есть с первым выходом за рамки врожденных поведенческих программ. Игра заканчивается в момент окончательной утраты игроком способности делать осознанный выбор. Таким образом, последний ход мироздания, означающий окончание игры, всегда есть гибель игрока.

Важный инструмент игр с бытием — вера, которую мы здесь также рассматриваем как разновидность притворства: верить кому-либо или во что-либо, находясь в ситуации информационной неопределенности, означает *притворяться перед собой*, что никакой неопределенности нет. То есть верить — значит относиться к альтернативным прочтениям ситуации так, как если бы они были *неверными*. Но это и означает, что совершаемое в акте «уверования» усилие имеет игровую природу.

В играх второго и третьего типа обыденное противопоставление представлений о действительности как о подлинном бытии и об игре как о бытии иллюзорном утрачивает смысл: действительность оказывается не тождественной себе, не абсолютной, притворной; в свою очередь игра предстает способом существования и изменения действительности, действительным инструментом самопрограммирования субъекта, общества и всего мироздания.

Чрезмерное увлечение играми с бытием, так же как и с азартными играми, связано с высокой степенью неблагополучия в социальной реальности, представляющей человеку источником непрекращающихся угроз, внезапных перемен, обманов. Мир воспринимается при этом как соперник в игре, от которой человек не волен отказаться, как он не волен отказаться от смерти. У него есть только трагическая свобода выбрать ход — право выбрать для себя вид притворства как право выбрать для себя дорогу к смерти.

В этом контексте жизнь человека играющего предстает как игра с неким таинственным партнером, которого можно назвать «мироздание», «судьба», «Бог», или как-то еще. Мироздание в этой игре может быть представлено чем-то вроде кибернетического «черного ящика», на входе которого — человек с его экзистенциальной ситуацией и совершаемое им действие (ход), а на выходе — последовавшее за этим изменение мира человека (ответный ход мироздания).

Ставками в игре с мирозданием становятся экзистенциальные состояния и жизненные ресурсы (время, здоровье, материальные ценности), выигрышем — обретенные положительные эмоции (счастье) или (и) избавление от отрицательных эмоций (страдания), проигрышем — утрата игроком положительных и приобретение негативных переживаний. В чем заключается выигрыш и проигрыш мироздания — остается неизвестным, но можно допустить, что они зеркально противоположны выигрышу и проигрышу игрока.

В соответствии с изложенным можно выделить следующие социальные функции игры.

1. *Познавательная.*

Игра представляет собой особое средство познания, не в смысле получения новой информации об объектах действительности, а в смысле приобретения опыта экзистенциального «вчувствования» в бытие, опыта переживаний, позволяющих ощутить «вкус» жизненных ситуаций.

2. *Социализирующая.*

Игра служит средством экзистенциального освоения индивидом составляющих социальную реальность «человеческих ситуаций». В игре человек впервые встречается со своей социальной природой, обретает и творит свою новую, «ролевою» сущность. В процессе социализации происходит конвергенция игровых реальностей с действительностью и «стирание граней» между ними. Социальная реальность обретает свойства игры, а игра обретает статус действительности.

3. *Компенсаторно-терапевтическая.*

Игра дает возможность снимать напряжение, накапливающееся в общественном человеке из-за блокирования социальными табу базисных инстинктивных программ, что является мощным источником страдания. В условной, игровой реальности подавляемые социальными запретами инстинктивные программы (соперничества, агрессии, стремления к наслаждению и пр.) могут быть реализованы относительно безопасным, приемлемым как для субъекта, так и для социума образом. Человек оставляет на время отравленную проблемами и противоречиями действительность, чтобы реализовать в игровой деятельности простые инстинктивные программы и пережить связанные с ними позитивные эмоции.

4. *Культурообразующая (человек играющий).*

Архетип игрового притворства выступает эффективным средством формирования культурных ценностей и практик (ритуалов, обычаев и т. п.). Так, в ситуации антропологической катастрофы, обусловившей многовековую экспансию страдания, которое стало за последние тысячелетия рутинным, обыденным делом, данная архетипическая программа играет важную роль в становлении культурно-игровой стратегии «празднования жизни». В рамках данной стратегии культивируется отношение к жизни как к празднику, требующее от «человека играющего»

специальных усилий по соблюдению игрового ритуала, который становится для него долгом и искусством, «домом его бытия», средством возвращения в мироздание. Базовой ценностью в играх с социальной реальностью становится принцип отношения к жизни как к празднику, а магистральным направлением развития — *становление игровых технологий противостояния страданию.*

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.

1. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. М.: Прогресс. 1988. С. 394.
2. Даль В. Толковый словарь живого великорусского языка. М.: Русский язык, 1981. Т. 2. С. 8.
3. Кант И. Собрание сочинений в 6 томах. Т. 4. М., 1965. С. 261.

*Елена Николаевна ВАСИЛЬЕВА —
старший научный сотрудник
Тюменского государственного
института искусств и культуры,
кандидат социологических наук, доцент*

УДК 008 (571.12)

ОСНОВНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ СОВРЕМЕННОГО СОСТОЯНИЯ СФЕРЫ КУЛЬТУРЫ (РЕГИОНАЛЬНЫЙ АСПЕКТ)

АННОТАЦИЯ. В статье говорится о том, что будущее Тюменской области зависит от уровня развития социокультурной инфраструктуры в той же мере, что и от экономического роста. Культура из вторичного феномена становится доминирующей основой, одним из ведущих элементов развития региона.

The author presumes that the future of Tyumen region depends upon not only its economic factors but also upon the development level of its social and cultural infrastructure. Culture obtains a new dominant status, one of the major elements of the development.

Как известно, любой регион есть территориальное образование, которое, помимо прочего, отличается определенным единством культурного пространства. Тюменский регион уникален, он отличен от других регионов страны. По своей природной характеристике регион обладает особым природным ландшафтом, суровым климатом. Многие северные территории, в частности, приполярные, относятся к типу дискомфортных, с крайне интенсивным природным и нарастающим техногенным прессингом на здоровье людей, с сильным напряжением адаптационных систем организма переселенцев.

Открытие во второй половине XX в. богатых природных ископаемых дало мощный толчок развитию региона. Цель — овладеть природой — сформировала у людей активность, инициативу, самостоятельность.

Регион весьма специфичен по составу населения. В течение долгого времени край был местом ссылки неблагонадежных, иногда людей высокой культуры, иногда совершенной противоположности, что также сыграло свою роль в формировании особого культурного пространства. Разнородные культурные элементы усваивались и «сплавлялись» с местными особенностями и осмыслялись, локализуясь в региональный тип культуры. Современные мощные миграции привели к совместному проживанию в регионе более 125 национальностей.