

ИГРОВАЯ СУЩНОСТЬ СУБЪЕКТНО-ОБЪЕКТНЫХ ОТНОШЕНИЙ

Понятие игры обладает столь мощным гносеологическим и методологическим потенциалом, что практически весь спектр современных наук включает её в перечень своих категорий.

Анализ исследований и публикаций по этой теме показывает, что наиболее активно и предметно феномен игры рассматривался и рассматривается традиционно в науках гуманистического направления: философии, социологии, психологии, педагогике, культурологии... Видовое разнообразие, специфические функции, характерные особенности и структура игры рассматривались, например, в работах Г. Спенсера, М. Хайдеггера, Х.-Г. Гадамера, Л. Витгенштейна, Й. Хейзинги, М.М. Бахтина, Д.Б. Эльконина.

Социологический аспект исследования феномена игры позволяет отметить её способность порождать специфическое социальное пространство со сложной внутренней структурой и способностью к самоорганизации, тяготеющее к самосохранению. Подобный "собственный внутренний порядок" игры обеспечивается, по мнению социологов, за счёт полифонического, органического соединения ролей сторон – участников; однако, и разрушается при отходе (равно как и при несанкционированном появлении) новых её

членов в рамках игрового пространства. Создаётся, таким образом, не только вышеупомянутое специфическое игровое пространство, но и специфическая игровая ассоциация, характеризующаяся рядом уникальных качеств и функций. Среди них можно выделить функцию разрешения конфликтных ситуаций или преодоления конфликта, а также функцию диагностирования жизнестойкости и стабильности субъектов социума (об этом речь пойдет ниже). Поскольку создание и функционирование игровой ассоциации является в своей основе, как утверждает Л. Бевзенко [1], естественным процессом, (её невозможно разрушить или запретить, санкционировать со стороны участие в ней), то её наличие в рамках любой социальной группы является, по мнению автора, показателем жизнеспособности и устойчивости любой социальной группы или организации. В данном контексте понимания сущности игры такой феномен как конфликт, возникающий между сторонами в рамках игровой ситуации, может и должен восприниматься не как нечто пугающее, подлежащее игнорированию или немедленному устранению, – скорее всего, его наличие сигнализирует о безусловном наличии скрытой игровой тенденции в рамках субъектно-объектных отношений. Доведение скрытых игровых тенденций до их логического завершения (выигрыша, реванша) как раз и предлагается использовать в качестве способа разрешения конфликта, иными словами – развернуть игру, чтобы разрешить конфликт. Если же взять во внимание тезис о неоднородности личности, о наличии нескольких параллельных теорий относительно структуры личности (Э. Берн, З. Фрейд), то можно логически продолжить вышеуказанную мысль о признаках жизнестойкости и стабильности функционирования организации: если характер взаимоотношений между различными состояниями Я характеризуется как тяготеющее к конфликтности (как указано выше, это является признаком проявления игровых тенденций), то можно сделать вывод о стабильности и жизнеспособности самого человеческого Я. Более того: опираясь на вышеизложенное, можно утверждать, что личность, находящаяся в состоянии внутриличностного конфликта, является на несколько порядков более жизнеспособной и стабильной в бытийном отношении, чем личность, не ощущающая последствий противостояния разных состояний Я.

Физиология отмечает, прежде всего, способность игры давать выход избыточной жизненной силе, удовлетворять потребность живого организма в отдыхе и разрядке. (В этой связи можно упомянуть "теорию избытка сил" Г.Спенсера).

Психология и педагогика рассматривают игру как метод передачи знаний, подготовки к предстоящим жизненным ситуациям, нравственно-эстетического развития личности. Начало педагогической разработки теории игр было положено в работе Ф. Шиллера "Письма об эстетическом воспитании человека", где игра рассматривается автором, прежде всего, как эстетическая деятельность [7], а Эльконин усматривает в игре этический мотив [8]. В. Штерн, в свою очередь, утверждает, что игра выполняет телеологическую функцию в системе мировоззрения индивида, т.к. является необходимым (и незаменимым) членом в системе ценностей личности [9]. Как отмечает Берн: "Развлечения и игры являются подменой реальной жизни и реальной близости. Поэтому их можно рассматривать как предварительные переговоры, а не как заключённый союз, что придаёт им особую остроту" [2; 29]. Благодаря упомянутому элементу остроты и напряжённости, игровая деятельность, по мнению Хейзинги, приобретает ещё и этическое содержание: "Напряжение игры подвергает проверке играющего ..., а вместе с тем и <его> духовные силы" [6; 21-22].

В области точных наук игры принято рассматривать как математические модели принятия оптимальных решений в условиях конфликта, т.е. в ситуации, когда при участии различных сторон, наделенных разными возможностями, необходимо совершить выбор доступных для сторон действий в соответствии с субъективными интересами. Создана так называемая "теория игр", охватывающая как собственно игры (шахматы, домино), так и различные ситуации, возникающие в экономических, военных и др. областях.

В области философского знания Л. Витгенштейном была предпринята попытка рассмотрения игр как "форм жизни", своего рода абстракций, выполняющих определённую методологическую функцию при анализе лингвистической деятельности [3; 125-140]. Используя лингвистические знаки, Витгенштейн вводит понятие "языковых игр", выделяя их характерные особенности:

1. языковые игры предельно упрощены по сравнению с естественным языком;
2. конкретная языковая игра воплощает определённую "форму жизни", является самодостаточной и автономной активностью;
3. языковые игры не могут подлежать всеобщей классификации вследствие своего своеобразия, – они способны только группироваться на основе "генетической" родственности (например, на основе сходности функций, правил и т.д.).

Витгенштейн сам отмечал нечёткость и расплывчатость такой позиции понимания феномена игры, однако отчасти считал этот подход более здравым, чем тенденцию к всеобщей систематизации любых категорий и понятий в научном знании, которая, являясь генерализирующей тенденцией, стала, по его мнению, "заболеванием" современной метафизики.

При этом представители различных разделов и сфер науки пытаются подвести феномен игры под некоторый общепризнанный знаменатель: игра занимает важное место в жизни, выполняет в ней не только значимую и полезную, но и необходимую функцию.

Так, например, Э. Берн [2; 13.] считает, что это – функция упорядочивания времени, реализация которой гарантирует избежание сенсорной депривации личности, вследствие которой Человек тяготеет прежде всего к биологическому вырождению (равно как и к другим деструктивным процессам в онто- и филогенезе). При этом игра определяется как вид непродуктивной (неутилитарной) деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе.

Подобные функции характерны, по мнению Берна, и для других способов упорядочивания времени (ритуалы, развлечения, близость, деятельность), однако, по степени сложности именно игра занимает в этом ряду центральное место [2; 13]. Игры чётко отличаются от вышеперечисленных процедур (ритуалов, развлечений) двумя важнейшими признаками: скрытыми мотивами и наличием выигрыша. Здесь присутствует дух соревнования, но не конфликта, а финал может быть неожиданным, но не драматическим; напротив, каждая игра в основе своей нечестна, а финал зачастую бывает драматичным, а не просто захватывающим.

В этой связи историк культуры Хейзинга отмечает сущность и значение игры как источника культуры, утверждая, что "человеческая культура возникает и развивается в игре..." и доказывает, что понятие игры старше и объёмнее понятия культуры [6; 12].

Отталкиваясь от тезиса, что любая человеческая деятельность, проанализированная до самых пределов нашего познания, кажется не более чем игрой, Хейзинга предлагает не удовлетворяться кажущимся тождеством игры и деятельности, а акцентировать внимание на месте игры среди многих явлений культуры, сознательно опуская рассмотрение игрового характера собственно культуры.

По мнению Хейзинги, игра – это специфический характер всего, что нас окружает в мире, а признание пусть даже приблизительного тождества игры и деятельности приводит к упрощению понимания феномена самой игры. Уклонение от чисто физиологической и

психологической интерпретации этого понятия автор объясняет тем, что игра, в отличие от деятельности, не ограничивается только биологическими, логическими или этическими детерминантами. Хейзинга отмечает в игре наличие некоего элемента, который превосходит непосредственное стремление к поддержанию жизни. Некий "добавочный", условно определённый смысл, – "всякая игра что-то значит" [5; 14]. Признавая детерминированность мыслимого мира, Хейзинга изначально предлагает именовать и понимать игру как "superabundas" – излишество, избыток. Вплоть до того момента, пока в ней не обнаруживается вышеупомянутый "добавочный" элемент, который и предлагает расположить по степени значимости между двумя "полюсами" – духом (приравнивание к которому для понятия игры является явным преувеличением), и инстинктом (что является значительным принижением статуса и сущности игры). Это "что-то", по мнению Хейзинги, и устанавливает нематериальный элемент в самой сущности игры. Другими словами, если исходным фундаментом для создания игры взять чисто рациональный элемент, обеспечивающий прямую физическую и психическую деятельность, то понятие, помещённое Хейзингой в "межполюсовое" пространство, вмешиваясь и приплюсовываясь к обыденной деятельности, превращает её в собственно игру.

Отмечая значительное многообразие игр, Хейзинга выделяет среди них игры социального характера, называя высшими формами игры, обладающими специфическими признаками:

1. игра – это свободная деятельность (в крайнем случае – её имитация);
2. она является выходом за рамки обыденности;
3. она, тем не менее, изолирована в рамках пространства и времени;
4. одномоментно фиксируется как культурная форма;
5. она творит порядок, она есть порядок; создаёт временное, ограниченное совершенство... и т.д.

Этим, по мнению Хейзинги, и обусловлена функция игры как "базы" или питательной среды для зарождения и развития культуры.

Для всех вышеперечисленных позиций понимания и трактовки феномена игры, несмотря на все их многообразие и интердисциплинарность, характерны, на наш взгляд, как некоторая незавершённость, так и явно прослеживающаяся тенденция к унификации, которая находит свое выражение в том, что все они – прямо или косвенно – затрагивают проблему классификации игр. Однако эта проблема часто лишь намечается, но не формулируется в

явном виде. Кроме того, имеется значительный разброс относительно выбора основного принципа классификации. В качестве такового принимаются то функции, то мотивы, то значение Игры, при этом тот или иной выбор далеко не всегда получает необходимое методологическое обоснование, оставляя впечатление его произвольности и случайности. Возможно, именно поэтому, несмотря на широкую представленность проблемы Игры в философской и культурологической литературе, до сих пор нет чёткого определения сущности этого феномена, что значительно затрудняет разработку перспектив развития и применения Игры в процессе социального взаимодействия.

Таким образом, задачей нашего исследования является разработка нового подхода к проблеме классификации Игр, что позволит провести более предметный анализ характерных свойств этого феномена, а следовательно, приблизиться к пониманию его сущности, и через это понимание перейти к определению степени влияния Игры не только на формирование культуры и социума, но и на формирование общей философской концепции восприятия мира Человеком.

Своеобразный аспект понимания феномена игры предложен С.А. Лебедевым [4] в контексте рассмотрения предмета и природы философского знания. Выделяя в качестве фундаментального исходного пункта раскол Универсума на Я и не-Я, Лебедев обосновывает тем самым предмет философского знания в целом. Исходные состояния Я и не-Я, вступая во взаимодействие, как утверждает Лебедев, реализуют не просто деятельность, а деятельность, определяющуюся как игра между ними – притом игра, имеющая открытый, творческий характер. Таким образом, игра репрезентируется как гораздо более общее понятие, по сравнению с понятием деятельности; деятельность выступает в качестве особого типа игры, для которой характерно наличие четкой структуры [4; 35]. Здесь можно обнаружить определенное соответствие с вышеприведенными идеями Хейзинги, отмечавшим несводимость категории игры к понятию деятельности.

Игровой характер, по мнению Лебедева, присущ всем основным типам отношений Я и не-Я: онтологическому, познавательному, этическому, эстетическому и др. Так, в познавательной деятельности, которая также может быть представлена как игра, единственно строго определённым компонентом является ее цель – Истина. Вместе с тем, отмечается наличие принципиально присущих любой игре характеристик: свободы деятельности и творческого начала ("игра-

свободная деятельность" – по Хейзинге). Так, например, в познавательной игре далеко не всегда чётко определены средства достижения цели; нет однозначного, научно универсального метода, алгоритма или последовательности её достижения, что превращает, по мнению автора, акт утверждения истины в своего рода "ставку". Оправдание подобной "ставки" возможно, в первую очередь, путём комбинированного сочетания элементов Я и не-Я в процессе их взаимодействия, и присутствием "духа игры".

Практическая деятельность тоже не представляет, как утверждает Лебедев, возможностей (условий) для полного устранения неясности и неопределённости, неконтролируемости сознания и бытия, тем самым бессильна отменить творческую природу игры, имманентно ей присущую.

Обосновывая недостаточность интерпретации субъектно-объектных отношений Я и не-Я в рамках исключительно деятельностного подхода, Лебедев выдвигает аргументы, во многом перекликающиеся с доводами Хейзинги: подобное толкование являлось бы "идеализированным и упрощённым", т.к. оно "не признаёт наличия у рационалистически понимаемого в данном аспекте Я большого объёма неявного знания, бессознательного (врождённого) содержания сознания, что провоцирует абстрагирование от экзистенциальной природы человека" [4; 35-36]. Иными словами, игнорируется значимое "межполюсовое нечто" (Хейзинга), которое в данном контексте можно обозначить как "сознание" или "дух".

Подобный феноменологический метод рассмотрения видов отношений Я и не-Я инициирует выделение целого ряда их типов, предлагаемых Лебедевым к рассмотрению. Реальное проявление каждого из этих типов отношений автор считает возможным охарактеризовать рядом обстоятельств, главным и определяющим из которых выступает регулирование подобных отношений специфическими бинарными ценностями (оппозициями), что задаёт ценностную континуальную шкалу оценки реального поведения субъектов (Я). Соответствие типов отношений и регулирующих ценностей представлено следующим образом:

- онтологическое (материальное, идеальное);
- познавательное (истина, ложь);
- деятельностное (активность, пассивность, (не-деяние));
- практическое (преобразование, сохранение);
- прагматическое (успех, не-успех);
- эпистемическое (вера, базверие)
- этическое (добро, зло)

- эстетическое (гармония, дисгармония)
- филотическое (любовь, ненависть)
- эгийное (эгоизм, альтруизм)
- коммуникационное (конформизм, нонконформизм)
- футурологическое (оптимизм, пессимизм)
- экзистенциальное (ничто, нечто)

Отметим, что Хейзинга, например, настаивал на обособлении игры из сферы больших категориальных противоположностей, утверждая, что "Если игра лежит вне дизъюнкции мудрости и глупости, то она точно так же выходит за рамки противоположности добра и зла. В игре самой по себе, хотя она и есть продукт деятельности духа, не заключено никакой моральной функции – ни добродетели, ни греха" [6; 16].

Также можно отметить спорность выделения Лебедевым некоторых бинарных оппозиций в отношении отдельных видов деятельности (к примеру, категории веры и безверия более адекватно, на наш взгляд, рассмотреть как регулирующие теистические отношения, а не эпистемические, как указано Лебедевым).

Предложенный подход к систематизации фундаментальных отношений Я и не-Я представляется самому автору примерным, схематическим и нуждается в конкретизации, завершённости, т.к. продление перечня отношений в противном случае представляется бесконечным.

Схожую попытку рассмотрения феномена игры через призму взаимоотношений различных состояний Я предпринял Э. Берн в своей работе "Игры, в которые играют люди" [2]. Классифицируя различные виды психологических игр, он применяет две основных типа их анализа: структурный и трансактный. В рамках структурного анализа Берн делает, (как и Лебедев) выводы о том, что взаимодействие различных состояний Я можно и правомерно квалифицировать как игровую ситуацию (в нашем контексте – как специфические субъектно-объектные отношения):

- состояние Я, сходное с образом родителей (Я- родитель)
- состояние Я, сходное направленности на объективную оценку реальности (Я-взрослый);
- состояние Я, представляющее наиболее архаичные образцы человеческого поведения, зафиксированные в раннем детстве (Я-ребёнок).

Каждое состояние Я, по утверждению автора, имеет свою ценность для человеческого организма и личности, является нормальным психологическим феноменом, обеспечивается

8. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: "Педагогика", 1978.
9. Stern W. Allgemeine Psychologie auf personalistischer Grundlage. Nijhoff, 1950.

Аннотация

В настоящей статье предпринимается исследование структуры субъектно-объектных отношений в контексте философского анализа категории игры как общекультурного феномена. Предлагается новый подход к проблеме классификации игр, что позволяет провести более предметный анализ характерных свойств этого явления, приблизиться к пониманию его сущности, и через это понимание перейти к определению степени влияния игры не только на формирование культуры и социума, но и на формирование общей философской концепции восприятия мира Человеком.

Анотація

У даній статті починається дослідження структури суб'єктно-об'єктних відношень у контексті філософського аналізу категорії гри як загальнокультурного феномена. Пропонується новий підхід до проблеми класифікації ігор, що дозволяє провести більш предметний аналіз характерних властивостей цього явища, наблизитися до розуміння його сутності, і через це розуміння перейти до визначення ступеня впливу гри не тільки на формування культури і соціуму, але і на формування загальної філософської концепції сприйняття світу Людиною.