

ПРОЯВЛЕНИЕ ФЕНОМЕНА ИГРЫ В ПОВЕДЕНИИ И ВО ВЗАИМОДЕЙСТВИИ ЛЮДЕЙ

Михаил ЧЕБАНУ, факультет истории и философии

Live is a game and people decide how deep to get involved in it. Game phenomena is one of the oldest instincts that can be found not only in the people's behaviour, animals also play games. Game has influence on the culture, it creates different social forms of life and provide space for practice. Game is the part of humans being that helps people to understand and rediscover themselves.

Вся жизнь – игра, и люди сами выбирают насколько сильно в нее вовлекаться. Играют все, люди и животные, дети и взрослые, вне зависимости от выбранной роли. В повседневной речи мы обнаруживаем, что играют и волны и ветер, краски и цвета, даже Бог с Дьяволом тоже играют, что наводит на мысль о том, не является ли игра космической универсалией или в этом мире «все

есть игра». Возможно ли, что такой феномен, который мы понимаем под игрой, на самом деле оказывает серьезное влияние на человечество, или игра действительно не представляет из себя ничего более, кроме как приятное времяпрепровождение?

К началу XXI в. появилось множество концепций, посвящённых феномену игры, однако даже несмотря на то, что важность и значимость игры признаётся практически всеми, до сих пор в мировой науке нет однозначного определения, что же такое игра. Феномен игры существовал задолго до появления людей.

Согласно Хейзингу, игра старше культуры, так как культура предполагает человеческое сообщество [2]. В игре мы имеем дело с такой функцией, которая полностью может быть столь же мало определена биологически, как логически и этически. *«Подлинная культура не может существовать без игрового содержания, она развертывается в игре и как игра»*. Эти слова Хейзинга определяют культуроформирующее свойство игры, связанное с тем, что для изменения окружающей среды посредством материальной действительности человеку необходимо первоначально совершить аналогичную работу в собственном воображении, т.е. своего рода «проиграть» процесс. Можно с уверенностью сказать, что человеческая цивилизация не добавила никакого существенного признака к общему понятию игры. Игра связывалась с пограничными состояниями проявлений человеческого «Я». Переживаемая как естественное бытие, игра является неотъемлемым атрибутом жизни человека, способом познания им действительности и себя самого и предоставляет ему возможность творческой самореализации.

Часто можно слышать в адрес игры, что это «несерьёзное» занятие. Хотя утверждение, что общественная жизнь развивается в форме игры, не означает, что это «забавно» или что участники несерьёзно относятся к жизни. В то же время футбол и другие спортивные игры могут принимать весьма незабавный ход, игроки во время происходящего события предельно серьёзны, а азартные игры могут довести игроков вплоть до фатального исхода. Психологи относят игру к основным видам человеческой деятельности наряду с трудом, а также учёбой. Все мы в какой-то

период времени играем, учимся и трудимся [3]. Эти виды деятельности сопровождают нас от рождения до смерти, но роль их в разные периоды жизни неодинакова: в детстве на первом месте – игра, затем – учёба, а потом – труд. Неудивительно, что слово «игра» чаще всего ассоциируется с детскими забавами. Однако надо помнить, что существует множество игр, в которые играют взрослые. Элементы игрового поведения можно обнаружить в весьма серьёзных занятиях: военных учениях, дипломатических переговорах, религиозных обрядах, политических кампаниях. Поэтому вполне нормально задаваться вопросом: что же такое игра и чем она отличается от других видов человеческой деятельности?

При более подробном изучении влияния игры на культурное развитие можем отметить способность игры к созданию предпосылок для возникновения многих форм общественной жизни. Она позволяет человеку совершить апробацию своих возможностей, упражняться в выполнении любой социальной роли в предложенных игрой обстоятельствах. Проигрывание разных жизненных ситуаций влияет на его сознание, социальные роли, формирует устойчивые интересы, качества, потребности, навыки взаимодействия и профессиональные действия [2]. Через игру формируются определенные поведенческие стереотипы, развивается способность к ролевому взаимодействию, поэтому игра является средством психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям. Еще древние греки периода классики относились к игре как действенному способу воспитания гражданина в античном полисе. В ней «человек устремлён к преодолению собственной скованности и выявлению полноты экзистенции».

В XX веке вопрос взаимодействия рационального и иррационального в жизни людей стал наиболее актуальным. Роже Кайуа предложил концепцию игры с позиций иррационализма, согласно которой игра оказывается способна освободить инстинкты человека благодаря тому, что в ней они реализуются в искусственно созданных условиях. Именно переход от забавного «paidia» к ориентированному на достижение желаемого «ludus» постепенно переводит иррациональные стремления в рациональные концепции культуры [1].

Переживаемая как естественное бытие, игра является неотъемлемым атрибутом жизни человека, способом познания им действительности и самого себя. Понимание игры открывает новые возможности и ракурсы к постижению мира и бытия. Она дает возможность каждому человеку получить опыт выхода из обыденного состояния, испытать себя и проверить сильные стороны личности.

И все же на вопрос, почему люди играют, все соглашаются с версией голландского культуролога Хейзинги: люди играют, да потому что у человека, как и у других животных, есть физиологическая потребность в этом. Игра является не просто способом проведения досуга, она также несет в себе сильнейшие рычаги влияния на внутреннее состояние человека и его ощущения. Это доказывает большой опыт игровой индустрии.

В ходе эксперимента по игрофикации социального мероприятия, в котором применялись различные механики и техники для придания атмосферы игры, феномен игры продемонстрировал себя как практический инструмент по вовлечению и мотивации людей в современном пространстве. Коллективное участие оказало сильный эффект вовлечения в игру. Моментальная обратная связь мотивировало участников достигать новых результатов, а на фоне соперничества команды проявляли серьезность в отношении достижения поставленных перед ними задач.

Конечно, не все так гладко в отношении игры и ее связи с человеком. Распространение игрового «стандарта» на столь обширные аспекты человеческого бытия свидетельствует об утрате серьезного и ответственного отношения человека к обоснованности своего существования. Место труда и творчества замещается имитацией и мимикрией. Такая антропологическая деформация провоцирует социокультурные тренды с преобладанием пугающего и имитационного сегмента в ущерб созидательному, конструктивному [4]. Путь выхода из сложившейся ситуации возможен, и он лежит в возрождении первозданной игровой природы в культурном сознании. Именно философско-антропологический ракурс постижения игры дает возможность не только выстраивать дескрипцию наличных форм

игры, но и осуществлять диагностику и прогнозирование игровых феноменов современной культуры.

Роль игры несомненно исторически продолжает изменяться, но она остаётся тем самым влиятельным фактором развития культуры. Ведь игра продолжает служить на пользу человечеству, помогая ему развиваться, совершенствоваться и стремиться к успеху.

Возможно, в этом и состоит феномен игры.

Библиография:

1. КАЙУА, Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. Москва: ОГИ, 2007. 302 с.
2. ХЕЙЗИНГ, Йохан. *Человек играющий. Опыт определения игрового элемента культуры*. Издательство Ивана Лимбаха, 2011. 390 с.
3. ЭЛЬКОНИН, Д.Б. *Психология игры*. 2-е изд. Москва: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. 360 с.
4. СЫСОЕВА, С.Л., ГОЛОБОРОДОВА, Т.Н. Онтологические и антропологические проблемы игры в постмодернистском дискурсе. В: *Вестн. Томского гос. пед. ун-та*, 2001, вып. 3 (28), с. 3–7.

Рекомендованно

Евдокия Сахарняну, профессор, доктор хабилитат