

Тебякина Елена Евгеньевна

ИГРА КАК ФИЛОСОФСКО-АНТРОПОЛОГИЧЕСКИЙ ФЕНОМЕН: ОСНОВНЫЕ ЧЕРТЫ, ХАРАКТЕРИСТИКА И ОСОБЕННОСТИ

В статье рассматривается вопрос о специфике феномена игры. В силу амбивалентности игра выступает не только как онтологически укоренная в структурах человеческого бытия, но и как то, что возвращает человека к истоку его существования. Кроме того, двойственный характер игры проявляется ещё и в том, что, с одной стороны, она жёстко подчинена правилам и не существует без них, а с другой - обладает творческим потенциалом изменения правил и кодов социально одобряемого поведения.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2016/6-2/45.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2016. № 6(68): в 2-х ч. Ч. 2. С. 180-182. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2016/6-2/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: hist@gramota.net

УДК 111.12:130.2

Философские науки

В статье рассматривается вопрос о специфике феномена игры. В силу амбивалентности игра выступает не только как онтологически укоренная в структурах человеческого бытия, но и как то, что возвращает человека к истоку его существования. Кроме того, двойственный характер игры проявляется ещё и в том, что, с одной стороны, она жёстко подчинена правилам и не существует без них, а с другой – обладает творческим потенциалом изменения правил и кодов социально одобряемого поведения.

Ключевые слова и фразы: феномен игры; антропология; правила; культура; удовольствие.

Тебякина Елена Евгеньевна

Санкт-Петербургский государственный университет

elenasofos@gmail.com

**ИГРА КАК ФИЛОСОФСКО-АНТРОПОЛОГИЧЕСКИЙ ФЕНОМЕН:
ОСНОВНЫЕ ЧЕРТЫ, ХАРАКТЕРИСТИКА И ОСОБЕННОСТИ**

Когда и как возникла первая игра? Наверное, этот вопрос навсегда останется без ответа. Возможно, она началась вместе с проблеском сознания первобытного человека, а может, и стала тому причиной. Сегодня, опираясь на многие современные исследования по нейрофизиологии, можно с уверенностью сказать, что игра способствует развитию нашей мозговой деятельности. Как пишет по этому поводу американский психиатр и президент Национального института игры Стюарт Браун, «Прекращая игру, мы прекращаем развиваться, и когда это происходит, законы энтропии берут верх – все распадается. В конечном счете мы разделяем судьбу асцидии и становимся вегетативными, остаемся на одном месте и не взаимодействуем с миром в полной мере, превращаясь из животного в растение. Прекратив играть, мы начинаем умирать» [2, с. 65].

Однако, не смотря на столь важное антропологическое значение игрового феномена в жизни человека, в течение довольно долгого периода не только феномен игры, но и сам термин «игра» не отсылали к серьёзности мотивов, связанных с его осмыслением. Игра заведомо воспринималась как нечто детское, связанное с несерьёзностью, ненастоящностью, с принятием ряда условностей и допущений. И практически до настоящего времени феномен игры как для профанного взгляда, так и в качестве профессионального интереса (например, в психологии или педагогике) представляется как некий разлом в бытии, возможность ухода, ускользания от реалий наличной действительности либо как некий первоначальный этап, подготовка к будущей жизни, как наиболее простейший вид деятельности, доступный даже маленькому ребёнку.

Между тем возможность быть наиболее простой и доступной как раз и придаёт игре особую ценность, поскольку благодаря элементу «простоты» приобретает характер внезапности. Подлинная игра (не ставшая соревнованием и тем самым не фиксируемая только на моменте состязательности) всегда возникает спонтанно и также неожиданно заканчивается. Это и позволяет игре приобрести возможность непосредственности и неповторимости, постоянной пластичности и изменчивости, что напоминает как раз саму сущность жизни. Когда жизнь теряет и пластичность, и интенсивность, и насыщенность, именно игровая деятельность укореняет человека как в общеонтологических основаниях культуры, так и в конкретном существовании. Являясь также основополагающим стрижнем культуры, игра не только определяет ту культурную ситуацию, в которой живёт человек, но и даёт ему возможность ощутить иные культуры в момент их про-игрывания, примеривания на себя иной маски, иной культурной парадигмы, попытки восприятия иных норм, культурных устоев, традиций и взглядов. Однако благодаря чему именно феномен игры получает подобную возможность и фундаментальность?

Прежде всего, в ходе анализа необходимо отметить амбивалентный характер игры. Игра всегда предполагает установление правил (для создания общеигрового контекста), но при этом она неизменно избыточна, пластична и условна, а также склонна к изменению этих правил в процессе творческого игрового акта (что, несомненно, сближает игры с мифологией трагического героя). И, собственно, благодаря этому моменту условности и снятию привычных ограничений игра позволяет человеку обратиться к подлинности и полноте своего бытия, так как игрок в результате выпадения из модулов повседневного существования посредством творческого акта и максимального воплощения собственных способностей получает удовольствие от реализации подлинности своего существования.

Размышляя о связи игры и повседневного бытия, следует заметить, что сфера игры выпадает из контекста повседневных практик в основном, как отмечал Й. Хейзинга, ещё и потому, что она не требует практического мышления, автоматизма действий, шаблонности поведения и вызванных этим скуки и апатии, то есть практически любого из хайдеггеровских модулов повседневности и усреднённости *das Man* [6]. Как раз наоборот, игра нуждается в моменте осознанности (но при этом никогда не осмысления или строгого анализа), так как нахождение в игровой структуре требует постоянного выбора, просчёта вариантов и момента осознания ответственности за свои действия, поскольку от каждого последующего хода игрока зависит весь дальнейший результат и направление игры. Осмысление же игры, если оно необходимо, возможно только после её завершения как анализ возникавших проблем и подведение итогов. Это относится и к аналитике игровой ситуации, заранее смоделированной и сконструированной, предполагающей выяснение причин возможных ошибок и их учёт для дальнейшего исправления. Причём сам момент осмысления и понимания также должен исходить из самой сущности игры в соответствии с её логикой и потребностями.

Любая, как коллективная, так и индивидуальная, игра всегда отличается строго заданными правилами, выступающими в качестве общего контекста (игра сил, которая отменяет правила действия сил), вводящими игроков в поле игры. Но при этом, опираясь на правила, игра не исключает, а предполагает индивидуальную инициативу играющих, каждый из которых может следовать правилам по-своему. Эта инициатива или спонтанность, создающая, помимо основных, ещё и скрытые, неявные правила игры, точнее, способы их применения, предполагает сноровку и определённые паттерны поведения в той или иной игровой ситуации: например, выбор шахматной стратегии, блеф в картах, выработанный тренировкой навык и так далее. Все это, с одной стороны, служит показателем инициативы играющих. Но, с другой стороны, здесь проявляется угроза для самой сущности игры, и, прежде всего, потому, что игроки 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, так как мгновенно принимаются всеми участниками как само собой разумеющиеся и закономерные, исключая момент осмысления. Необходимость изменения игрового поля возникает в соответствии с логикой игры как попытка выйти из тупика, снизить интенсивность игрового напряжения или перераспределить роли.

Кроме того, сама структура игры задает возможность реализации страсти, аффекта. Как отмечает М. Анри в своей статье «Значение понятия бессознательного для познания человека»: «Будучи трансцендентальной, аффективность – это не то, что мы называем аффектом, чувством, страданием, тоской или радостью, а то, что делает возможным нечто такое, как эффективность вообще, и позволяет ему развертывать свою сущность повсюду, где совершается перед экс-тазом {ex-tase} мира изначальная вспышка опыта в самом себе, первичный пафос бытия, а также всего, что есть и будет» [1, с. 19]. Если играющие лишены страсти, если игра не захватывает их целиком, не становится подлинной сущностью их бытия, то такая игра быстро гаснет, превращаясь лишь в пустое времяпрепровождение.

Страсть в игре возникает ещё и благодаря расширению поля свободы, связанному с элементом условности. Благодаря этому в контексте игры снимается запрет на какие бы то ни было неожиданные действия, разумеется, в рамках игрового пространства. Снимается даже запрет на смерть как для убивающего (поскольку убивает он лишь условно, и часто даже приходится убеждать погибшего в его гибели), так и для убиенного, поскольку тот либо выбывает из игры, либо продолжает некое иносуществование (например, в качестве привидения, духа или советчика), либо же меняет ипостась (становится другим персонажем). Однако сама эта условность также не должна осознаваться игроками, а приниматься по умолчанию вместе с правилами игры. Поскольку, как только играющий осознаёт элемент условности, он перестает «верить» в игру (т.е. абстрагируясь от сущности игры, порождает симулякр, который нуждается в некотором усилии, способном встроить его в логику действительности) и опосредованно осознавать всё происходящее «понарошку». Поэтому он перестаёт про-игрывать игру и таким образом элиминирует себя из игрового контекста, превращаясь во всё понимающего и снисходительно наблюдающего за процессом игры стороннего наблюдателя. Если же игра коллективная, то и исключает тем самым ещё нескольких участников или же и вовсе разрушает игру.

Это ощущение полноты, слитности удовольствия и неудовольствия можно сравнить с кантовским переживанием чувства возвышенного. Как отмечается в третьей критике: «Чувство возвышенного есть, таким образом, чувство неудовольствия от несоответствия воображения в эстетическом определении величины определению посредством разума и вместе с тем удовольствие от соответствия именно этого суждения о несоответствии величайшей чувственной способности идеям разума, ибо стремление к ним все-таки служит нам законом (разума); и это относится к нашему назначению – считать все то грандиозное, что содержится для нас в природе в качестве предметов чувств, малым по сравнению с идеями разума и то, что возбуждает в нас чувство этого сверхчувственного назначения, соответствует этому закону» и чуть ниже: «Само суждение остается при этом всегда лишь эстетическим, поскольку оно, не обладая в качестве основания определенным понятием объекта, представляет лишь субъективную игру душевных способностей (воображения и разума) – даже посредством самого их контраста – как гармоническую» [4, с. 185-186].

Продолжая разговор о сущности игры, необходимо отметить, что игра представляет собой, прежде всего, предельное состояние человеческого бытия, в котором в результате образования онтологического зазора между настоящим, прошлым и будущим происходит обращение к самой сущности человеческого бытия и самости и возникает возможность осуществления чистого бытийствования посредством творчества и, следовательно, реализации собственного жизненного проекта подлинного присутствия. Кроме того, игра в чистом, предельном виде или вовсе лишена соревновательного момента, или содержит его в качестве дополнительного и необязательного.

При этом игра весьма специфически определяет свое «субъектное» поле. Как пишет Х.-Г. Гадамер: «Собственно субъект игры – и это очевидно в тех случаях, когда играющий только один, – это не игрок, а сама игра. Игра привлекает игрока, вовлекает его и держит» [3, с. 152]. Иными словами, игра-субъект словно поглощает, втягивает в себя игроков-субъектов, захватывая все его существо. В то же время и все предметы действительности преобразуются в игровом пространстве, поскольку некоторые из них, став атрибутом игрового окружения, получают иной феноменологический статус, и, будучи непосредственно частью игры (детские игрушки, шахматные фигуры, мячи и прочее), обретают совершенно иной символический смысл, действующий в пределах игрового пространства и времени. Они превращаются в предметы игры. Так меч, не зависимо от того, сделан ли он из стали или сталактита, придаёт носящему его символический статус Воина, Героя, Победителя.

Заключение

Игра преодолевает фрагментизированную действительность, восстанавливает целостность бытия, являясь средоточием безграничных духовных сил и потенций, в череде бесконечных слияний и отталкиваний которых и учреждается «мир». По бессмертному замечанию Ф. Ницше: «Если мир позволительно помыслить как определенную величину силы и как определенное число центров силы, – а всякое другое представление остается неопределенным и, следовательно, непригодным, – то из этого следует, что в той великой игре в кости, с какой можно сравнить его существование, ему, миру, суждено проделать поддающееся исчислению количество комбинаций. В бесконечном времени любая из возможных комбинаций рано или поздно, но когда-нибудь была бы достигнута; больше того – она была бы достигнута бесконечное число раз» [5, с. 57].

Наслаждаясь игрой, страстно отдаваясь ей, сам игрок наполняет своё существование особым экзистенциальным и антропологическим смыслом, предлагающим ему полное почувствовать собственное бытие и ощутить себя живым.

Список литературы

1. **Анри М.** Значение понятия бессознательного для познания человека // Бессознательное: сборник статей. Новочеркасск: Агентство САГУНА, 1994. Т. 1. 223 с.
2. **Браун С., Воган К.** Игра. Как она влияет на наше воображение, мозг и здоровье / пер. с англ. Т. Мамедовой. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. 192 с.
3. **Гадамер Х.-Г.** Истина и метод. Основы философской герменевтики / пер. с нем. Б. Н. Бессонова. М.: Прогресс, 1988. 704 с.
4. **Кант И.** Критика способности суждения / пер. с нем. М.: Искусство, 1994. 367 с.
5. **Ницше Ф.** Воля к власти. Опыт переоценки всех ценностей / пер. с нем. Ф. Зелинского, С. Франка, Г. Рачинского и др. СПб.: Издательская группа «Лениздат»; Команда А, 2014. 480 с.
6. **Хайдеггер М.** Бытие и время [Электронный ресурс]. URL: http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/Haid_BtVr/06.php (дата обращения: 06.05.2016).

GAME AS A PHILOSOPHICAL AND ANTHROPOLOGICAL PHENOMENON: THE BASIC FEATURES, CHARACTERISTICS AND PECULIARITIES

Tebyakina Elena Evgen'evna
Saint Petersburg State University
elenasofos@gmail.com

The article examines the issue of the specificity of the game phenomenon. Because of ambivalence the game acts not only as ontologically rooted in the structures of human existence, but also as a thing that returns a person to the source of his/her being. Besides, the dual character of the game is manifested also in the fact that, on the one hand, it is rigidly subordinated to the rules and doesn't exist without them, and on the other hand, it has a creative potential of changing the rules and codes of socially approved behavior.

Key words and phrases: phenomenon of game; anthropology; rules; culture; pleasure.

УДК 94(71).06; 94"1939/45"; 358.4

Исторические науки и археология

В данной статье рассматривается малоизученный в отечественной историографии аспект участия Канады во Второй мировой войне – проблема организации авиационного производства в доминионе во время мирового конфликта. Автор, анализируя различные показатели канадского авиапрома, выявляет основные тенденции развития этой отрасли в контексте взаимодействия Канады с США и Великобританией, а также группу внутривнутриполитических и экономических факторов, повлиявших на формирование авиационной промышленности доминиона.

Ключевые слова и фразы: Вторая мировая война; Канада; Великобритания; США; Королевские Канадские ВВС; авиационная промышленность.

Учаев Антон Николаевич, к.и.н., доцент
Саратовский социально-экономический институт (филиал)
Российского экономического университета имени Г. В. Плеханова
uchaevan@gmail.com

СПЕЦИФИКА АВИАЦИОННОГО ПРОИЗВОДСТВА В КАНАДЕ ВО ВРЕМЯ ВТОРОЙ МИРОВОЙ ВОЙНЫ

Несмотря на то, что с момента окончания Второй мировой войны прошло чуть больше семидесяти лет, говорить о создании полной и объективной картины этого конфликта не приходится. Слишком глубоким