

<https://doi.org/10.30853/manuscript.2020.4.22>

Береснев Илья Михайлович

**Игра и спорт в обществе потребления: реальность и имитация**

Цель исследования - определить специфику соотношения игры и современного спорта в потребительском обществе. В статье показано, что спортивная деятельность, направленная на производство продукта потребления - спортивного зрелища, видоизменяет и игровой элемент. Научная новизна работы заключается в переопределении роли игры в профессиональном спорте с точки зрения ее второстепенной имитационной функции. Автор приходит к выводу, что игра как свободная стихия выражения телесных навыков и умений исчезает из спорта и приобретает имитационные формы, схожие с ритуалом и драмой, усиливающие зрелищность спортивного состязания. В свою очередь, зрелищность как игровая функция спортивной деятельности используется в целях капитализации и коммерциализации спорта.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/9/2020/4/22.html](http://www.gramota.net/materials/9/2020/4/22.html)

Источник

**Манускрипт**

Тамбов: Грамота, 2020. Том 13. Выпуск 4. С. 111-114. ISSN 2618-9690.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/9.html](http://www.gramota.net/editions/9.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/9/2020/4/](http://www.gramota.net/materials/9/2020/4/)

**© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [hist@gramota.net](mailto:hist@gramota.net)

# Социальная философия

## Social Philosophy

---

УДК 1; 008:001.8; 141.32+111

Дата поступления рукописи: 14.12.2019

<https://doi.org/10.30853/manuscript.2020.4.22>

*Цель исследования – определить специфику соотношения игры и современного спорта в потребительском обществе. В статье показано, что спортивная деятельность, направленная на производство продукта потребления – спортивного зрелища, видоизменяет и игровой элемент. Научная новизна работы заключается в переопределении роли игры в профессиональном спорте с точки зрения ее второстепенной имитационной функции. Автор приходит к выводу, что игра как свободная стихия выражения телесных навыков и умений исчезает из спорта и приобретает имитационные формы, схожие с ритуалом и драмой, усиливающие зрелищность спортивного состязания. В свою очередь, зрелищность как игровая функция спортивной деятельности используется в целях капитализации и коммерциализации спорта.*

*Ключевые слова и фразы:* игра; спорт; постспорт; зрелищность; профессиональный спорт; спортивная деятельность; философия спорта.

**Береснев Илья Михайлович**

*Казанский (Приволжский) федеральный университет  
berilyata@gmail.com*

### Игра и спорт в обществе потребления: реальность и имитация

Игра как свободная творческая деятельность является основой спорта. Ведь как игра, так и спорт исторически являлись для человека способом уйти от повседневности с ее рутинной. Однако во многих современных исследованиях, посвященных спорту, характерно отведение игровому элементу второстепенной роли. «Игра» как понятие, характеризующее спорт, употребляется гораздо реже, чем такие понятия, как «профессионализм», «результат», «рекорд», «капитал». В этой связи актуальным является вопрос о положении игры в современном профессиональном спорте. Игра – это способ самовыражения спортсмена, позволяющий ему свободно комбинировать телодвижения, технико-тактические элементы. Необходимость добиваться результата, который возможен при условии использования всего спектра профессиональных средств спортсмена, сужает пространство игры в спорте и ставит спорт в один ряд с серьезной трудовой деятельностью, создающей и использующей материальный капитал. Кроме того, современное общество потребления, создавая условия для капитализации и коммерциализации спорта, требует от него зрелищности, которая больше отвечает задачам коммерческой успешности, чем проявляется как игровое начало.

Если изначально спорт служил в качестве забавы, имитации действительности, а игра являлась той непосредственной реальностью, которая питала спорт, то сегодня можно сказать, что профессиональный спорт – это такая же деятельность человека, как и любая другая, направленная на создание определенного продукта потребления. **Научная новизна** проведенного исследования состоит в том, что показано, как в современных условиях видоизменяется игровая сущность спортивной деятельности. Она все больше выполняет функцию имитации, направленную на усиление привлекательности спортивных состязаний для зрителя. Выявление роли игры как вспомогательной функции для формирования зрелищности, повышающей привлекательность конечного продукта потребления – спортивного состязания, в современном профессиональном спорте определяет **актуальность** исследования. **Цель** данной статьи – показать, как эволюционирует современный спорт и игра все больше приобретает имитационные формы под влиянием общества потребления.

В попытке дать формальное определение понятия «спорт» некоторые исследователи основываются на внешних признаках, игнорируя внутреннюю игровую составляющую. Однако в повседневной речи связь игры и спорта остается устойчивой: говорится «играть в футбол», атлетов по-прежнему называют «игроками». Упрощенное содержание понятия «спорт» указывает лишь на наличие механизма (правил), регулирующего процессы в пространстве спорта, а также о неутилитарном предназначении спорта, что равноценно не-серьезной деятельности. Например, спорт – «это неутилитарные физические состязания, которые проходят

по определенным правилам» [7, с. 184]. Однако современный спорт профессионален, а спортивные состязания нередко лишь формально соответствуют правилам.

Многие исследователи, применяя марксистский и неомарксистский подходы, показывают место спорта в современном разделении труда, но также абстрагируются от важной его функции – игры. «Спорт не бегство из мира труда, но скорее, наоборот четко структурированная и функциональная копия этого мира. Спорт не компенсирует фрустрации, вызванной отчуждением труда в современном обществе, он заманивает незадачливого спортсмена или зрителя во вторичный мир работы, более авторитарный и репрессивный и менее различимый, чем сама экономическая сфера» [3, с. 124].

Возникает вопрос: в чем подлинная природа спорта, можно ли сказать, что она меняется в современном обществе? Например, не секрет, что значимость спорта создается во многом искусственно. Сегодня интерес к матчам стимулируется не столько зрительскими ожиданиями, сколько технологическими средствами и PR-инструментами. Так называемые в профессиональном боксе «бои века» разочаровывают болельщиков, наблюдающих разыгрываемое шоу, вместо разыгрываемой войны на ринге. Зритель ждет подлинной состязательности, поэтому правы те, кто считает, что понятие «спорт» может включать принцип, согласно которому классифицируются различные состязательные практики.

Принято считать, что современный спорт продолжает традиции эллинов. Вероятно, они действительно влияют на восприятие спорта в целом. Основатель современного олимпийского движения Пьер де Кубертен «соотнес эллинские игры с любительским подходом и с подходом, ставящим само участие выше победы» [2, с. 87]. Однако в отличие от современных зрителей, руководствующихся критерием зрелищности в первую очередь, «греческая публика смотрела большинство соревнований глазами знатоков» [Там же, с. 63]. Рядовой зритель разбирался в деталях и был способен к анализу состязаний. Главное заключалось в том, что роль победителя у эллинов являлась исключительной. Лишь он имел право надеть лавровый венок и быть удостоенным исключительных привилегий в родном городе, например, пожизненной пенсии [Там же, с. 64]. Аналогов современных вторых и третьих мест у древних греков не существовало.

Что мы видим сегодня? Спорт называется последней религией [8], а знаменитые атлеты становятся кумирами и объектами для подражания. Звездный статус чемпиона сегодня сравним с статусом полубогов, к которым причисляли победителей Олимпийских Игр в Древней Греции. Однако, как отмечает Х. У. Гумбрехт, «звезды одновременно становятся иконами индивидуальности и воплощениями коллективной самоидентификации» [1, с. 143]. Спортсменам подражают не как игрокам, а как фигурам, наделенным высшим статусом, обладающим имиджем и транслирующим желанный жизненный стиль. Вместо того чтобы стать атлетом, пусть даже рядовым любителем, не претендующим ни на один спортивный титул, рядовой болельщик проживает жизнь атлета, подпитывая свой интерес непрекращающимся потоком обрывочных сведений и фактов личной и профессиональной жизни кумира. Таким образом, зрителя интересует не реальная спортивная состязательность, не то, что А. Гуттман определяет как «“игровые” (playful) физические состязания, включающие в значительной степени физические и психологические навыки» [3, с. 21], а спортивная зрелищность, то есть то, что дает удовольствие зрителю как потребителю.

Надо сказать, что последнее также традиционно присуще спорту. Например, Х. У. Гумбрехт предлагает дать «рабочее определение спорта, отдающее дань его эстетической привлекательности с позиции зрителя» [2, с. 42]. Для Х. Лэша также важен элемент зрелищности. «Во всех играх, особенно в спортивных состязаниях, важность показной составляющей и представления служит напоминанием о древней связи между игрой, ритуалом и драмой. Игроки не только соперничают, они выполняют знакомую церемонию, которая подтверждает общие ценности. Церемония требует наблюдателей: восторженных зрителей, знакомых с правилами исполнения и ее основным значением» [6, с. 27]. Таким образом, одним из свойств современного спорта является зрелищность, представляющая эстетический интерес для зрителей. Что является составляющими этой эстетики? Спорт как сценическое действие остается связанным с триадой: ритуал, драма, игра. Ритуал создает прочную связь с традициями прошлых поколений. В целом спорт остается верным (по крайней мере, внешне) исторически сложившимся принципам. Чтобы выиграть матч, игрокам по-прежнему необходимо совершить конкретные действия, оговоренные в правилах, например, забить гол или нокаутировать противника. Драма, в свою очередь, создает то особое напряжение, связанное с отсутствием абсолютной предсказуемости результата. В профессиональном спорте всегда присутствует элемент драмы, передающий эмоциональное напряжение и состояние спортсмена. Игра является свободной стихией множественных комбинаций действий, производимых спортсменами в процессе состязания. Непредсказуемость и в то же время гармоническая завершенность разнообразных сочетаний телодвижений игроков служат основой эстетической привлекательности спорта. Эффект спортивного зрелища можно выразить при помощи таких слов, как «завороженность», «зачарованность», «восторг», «самозабвение». Качество игры определяет, насколько зритель может утратить чувство времени, с восхищением и удовольствием наблюдая за спортивным состязанием. Также игра позволяет извлечь из внутренних потенциалов то, о чем атлет не мог подозревать: его способность спонтанно комбинировать сформированные в телесном труде навыки и умения, которые в итоге позволяют добиться выдающегося спортивного результата.

Но в современном спорте игра перестает выполнять отдельную функцию (свободная стихия множественных комбинаций), изначально существовавшую в эстетическом содержании спортивного состязания, и начинает отождествляться с драмой, которая есть демонстрация зрителю эмоционально-волевых реакций спортсмена или с драматургическим конфликтом, выраженным в словесно-физических действиях конкретных участников соревнования.

Так, деятельность спортсмена выглядит как имитация игры. Зритель, равно как и сам атлет, должен поверить в то, что во время спортивного состязания осуществляется не рабочий, но игровой процесс.

Умберто Эко в статье «Болтовня о спорте» пишет, что в «качестве практики, деятельности спорт больше не существует – или существует лишь в силу экономической целесообразности (ведь проще заставить бежать атлета, чем создать фильм с актерами, делающими вид, что они бегут); на самом деле существует только болтовня о спорте». «Болтовня о спорте» основывается на общепринятых мнениях и иллюзиях о спортивной деятельности. Благодаря им человек, говорящий о спорте, приравнивает себя к выступающему атлету. Так, «спорт возводится в квадрат, а именно из игры, в которую играют (game played), превращается, в своего рода, рассмотрение игры или, скорее, в игру как спектакль для других и, следовательно, игру (game) как то, во что играют другие и что смотрю я» [11, с. 190]. Таким образом, спорт приравнивается к спортивному представлению. Близкое родство со сценическим искусством делает спорт в определенной степени предсказуемым. В этой парадигме события спортивной реальности развиваются по заданным сценариям, в соответствии с «законами жанра».

Популярный спектакль не может обойтись без искусных актеров, формирующих то, что можно обозначить понятием «зрелищность», значимым для современного спорта. Для отрасли выгодно содержать, воспитывать и продвигать атлетов, обладающих зрелищной манерой игры. Так, «исполнители», демонстрирующие эффективность и результативность на спортивной арене, но не имеющие ярких отличительных особенностей и неповторимого стиля, которые могли бы привлечь публику, имеют меньшие шансы на долгосрочный успех. Разумеется, эта формула работает для видов спорта, для которых важна артистическая составляющая. Ведь существуют виды спорта, представителей которых знает лишь незначительное число специалистов и искушенных зрителей, имевших тренировочный и игровой опыт.

Анализируя понятие «игры», Й. Хейзинга указывал на ее тесную связь с культом и религией. «Участники культа убеждены, что действие это актуализирует некое благо, и некий высший порядок вещей освящает при этом их обычную жизнь. Тем не менее, это претворение через представление сохраняет и далее во всех аспектах формальные признаки игры» [9, с. 31]. В отличие от прошлых эпох, для современного этапа характерно присутствие признаков религии и культа в спортивных практиках. Формально это выражается в экстазе, в ожидании чего-то необычного зрителями и игроками во время мировых чемпионатов. Наконец, в упорядочивании мирового хаоса с помощью регламентированных состязательных практик. Так же, как религиозный культ, спорт заставляет игроков и зрителей раствориться в потоке игры. С. Кричли, философ и искушенный футбольный болельщик, пишет: «...чтобы понять игру, мы должны оставить язык субъектов и объектов, сознания и якобы неодушевленных предметов» [4, с. 54].

Можно ли сегодня найти подлинную игру в спорте? Ведь социальный запрос подлинной игры существует. Еще Й. Хейзинга описал характеристики присутствия игры в состязательных практиках. Во-первых, это «серьезность»: «...со все возрастающей систематизацией и дисциплинированием игры, нечто в ее чисто игровом содержании на долгое время утрачивается» [10, с. 312]. Во-вторых, самостоятельность спорта, который в современном мире представляет сам себя и больше не имеет связи с культурами, религиозными празднествами. Спорт стал «совершенно светским». Й. Хейзинга заключает, что «игра приобрела серьезность, из нее так или иначе испарилась атмосфера игры» [Там же, с. 314].

Но «обществу нужна игра, а не спорт, не “принцип реальности”... а “принцип удовольствия”...» [3, с. 124]. Так возникают противопоставленные традиционному спортивному движению практики, реставрирующие забытые народные игры и забавы (этноспорт). Этноспорт, с одной стороны, обладает чертами, позволяющими мыслить его в качестве антитезы профессиональному современному спорту. С другой стороны, этноспорт со временем может быть институализирован в качестве нового спортивного направления. Примером тому является киберспорт, в своем становлении начавший путь от формы развлекательного досуга и в итоге сформировавшийся в целую индустрию.

Сегодня в условиях постмодерна мы используем понятие «постспорт», в рамках которого обнаруживаются более явные следствия уменьшения игровой составляющей. Спорт превращает человека в некий инструмент достижения рекордов. «Постспорт – это спорт за гранью видовых возможностей человека, когда улучшение спортивных результатов достигается фармакологическим допингом и генной модификацией вида *Homo sapiens*» [5, с. 111]. Человек достиг предела физических возможностей, и новые рекорды будут устанавливаться с использованием фармакологических средств, чипизации, благодаря искусственному вмешательству в деятельность спортсмена. «Чтобы устоять перед неизбежным искусственным в конструкции “быстрее, выше, сильнее”, придется перестраивать естественного человека» [Там же, с. 114]. Так, переход к постспорту означает конец истории современного спорта, но главное – конец доминанты игры в состязательных практиках. И в основе этого процесса лежат не только физиологические причины, ограничивающие естественные возможности атлетов, но и общественные процессы, изменившие образ мысли человека, его отношение к спорту.

Из этого следует, что постспорт ориентирован на зрелищную составляющую. Именно зрелищность определяет популярность игроков и спортивной дисциплины. Игроки вынуждены соответствовать параметру зрелищности, который исключает многое, что присуще игре в классическом понимании. Например, «латентный комизм», который наблюдается в традиционных играх, является «антиспортивным» (А. Кыласов). Так, игроки по условиям традиционных игр и соревнований могут оказываться в нелепых ситуациях: терять равновесие, демонстрировать непривычные траектории движения. Но для современного «серьезного» спорта не характерно, чтобы атлеты попадали в комичные ситуации. При этом в игре элемент шутливости, озорства и комичности, наоборот, может сопровождать действия игроков (Й. Хейзинга).

Выделим еще одну, как нам представляется, подлинную реальность, связанную с экзистенциальными смыслами, которые формируют личность спортсмена, тренера, зрителя и всех, кто каким-либо образом связан с миром спортивных практик. Спорт в наивысшем проявлении – установление рекордов – является пограничной ситуацией, позволяющей человеку понять собственную сущность. Для преодоления физических барьеров, выхода на новый уровень спортивной формы, необходимой для установления рекорда, атлет обращается к внутреннему миру в поиске источника сил. Спортсмен борется не только с физическими барьерами, но и с психологическими. Зрителю видна только внешняя составляющая такой борьбы. Чтобы по-настоящему понять мотивацию атлета, необходимо знать детали его биографии и иметь представление о системе взглядов и убеждений. Таким образом, спорт необходимо рассматривать не только как общественное явление, но и как индивидуальное. В отличие от реальной жизни, «пограничность» спорта условна и неоднозначна. Жертва в спорте не равна жертве в реальной жизни. Тем не менее для исследователей сегодня приобретает большое значение поиск индивидуальных значений, ценностей и смыслов, важных для атлета.

В завершение подведем некоторые **итоги**. Современный профессиональный спорт является деятельностью, направленной на создание продукта потребления – спортивного зрелища. Именно зрелищность представляет подлинный интерес для зрителя, а не игра и состязательность как таковые. Подлинная игра находится вне сферы материальных интересов и необходимости, а также является свободным выбором игрока, исключая всякое авторитарное давление извне.

Эволюция эстетической стороны спорта приводит к коммерциализации зрелищности, сужает пространство игры и отождествляет ее с драматическим действием. В условиях коммерциализации и специализации игровой элемент выполняет вспомогательную функцию, направленную на усиление показной составляющей спорта. Понятие «игры» сужается до характеристики привлекательности состязания для зрителей – конечных потребителей спортивного продукта.

Именно зрелищность, профессионализм и результативность определяют успех спортсмена. В то же время игра сохраняет свое присутствие, но уже в качестве имитационной структуры, позволяющей спортсменам и зрителям пребывать в иллюзии присутствия не в мире труда, но в мире игры.

Но игра сохраняет свое изначальное значение в этносporte, оставаясь относительно свободной от влияния коммерческих интересов. Здесь она служит в качестве независимой забавы, развлечения, являя собой независимую от сторонних сил область деятельности.

Несмотря на имитационный характер многих спортивных практик, экзистенциальные переживания спортсмена все время возвращают его в непосредственную реальность. Это позволяет ощутить тонкую грань, отделяющую игровой мир от повседневности.

#### *Список источников*

1. Гумбрехт Х. У. В 1926 году. На острие времени / пер. с англ. Е. Канищевой. М.: Новое литературное обозрение, 2005. 568 с.
2. Гумбрехт Х. У. Похвала красоте спорта / пер. с англ. В. Фещенко. М.: Новое литературное обозрение, 2009. 176 с.
3. Гуттман А. От ритуала к рекорду: природа современного спорта / пер. с англ., под ред. В. Нищукова. М.: Изд-во Института Гайдара, 2016. 304 с.
4. Кричли С. О чем мы думаем, когда думаем о футболе / пер. с англ. В. А. Колосова. М.: КоЛибри; Азбука-Аттикус, 2018. 208 с.
5. Кыласов А. Этносport. Конец эпохи вырождения. М.: Территория будущего, 2013. 144 с.
6. Лэш К. Вырождение спорта // Логос. 2006. № 3 (54). С. 23-40.
7. Нищуков В. Понятие спорта // Логос. 2014. № 3 (99). С. 181-190.
8. Передельский А. А. Последняя мировая религия. Очерки по философии спорта: монография. Набережные Челны: Изд-во НФ Поволжской ГАФКСиТ, 2014. 244 с.
9. Хейзинга Й. Осень Средневековья. Исследование форм жизненного уклада и форм мышления в XIV и XV веках во Франции и Нидерландах / пер. Д. В. Сильвестрова. М.: Наука, 1988. 545 с.
10. Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий / пер. с нидерл. В. В. Ошиса. М.: Эксмо-Пресс, 2001. 352 с.
11. Эко У. Болтовня о спорте // Логос. 2009. № 6 (73). С. 188-193.

## **Game and Sport in Consumer Society: Reality and Imitation**

**Beresnev Il'ya Mikhailovich**

*Kazan (Volga Region) Federal University  
berilyatat@gmail.com*

The paper aims to identify specificity of correlation of game and sport in the modern consumer society. It is shown that sports activity focused on producing a consumer product – a sports show – also influences the game element. Scientific originality of the study involves reinterpreting the role of game in professional sport taking into account its secondary imitative function. The author concludes that game as a sphere of creative manifestation of corporeal skills and abilities is no longer relevant; it acquires imitative forms similar to ritual and drama that emphasize visual appeal of a sporting event. In its turn, visual appeal as a game function of sports activity serves the purposes of capitalization and commercialization of sport.

*Key words and phrases:* game; sport; post-sport; visual appeal; professional sport; sports activity; philosophy of sport.