

ФЕНОМЕН ИГРЫ В СОВРЕМЕННОМ МИРЕ

Абунагимова Р.Х.

Научный руководитель – доктор философских наук Круглова И.Н.

Сибирский федеральный университет

Сегодня происходят изменения во всех сферах человеческой жизни, прежде всего это связано с развитием новейших информационных технологий, науки, новых средств коммуникации. Изменения произошли так же и в философии, вплоть до вопроса об её исчезновении. В связи, с чем и происходят попытки произвести переоценку основ философии. С общераспространенной точки зрения идеология современной культуры - это время, которое разрушает личность и лишает общество внутреннего ядра, а человека - устойчивости. Но и для такого человека современное общество предстает как единственно возможная реальность, в которой не только нужно жить, но и находить цели, смыслы, быть счастливым. Очевидно, что новому культурному состоянию, должен соответствовать и новый способ ориентации в нем. Современные философы, такие как Й. Хейзинга, У. Эко, Ж. Деррида, Ж. Делёз, Ю. Кристёва и многие другие, в качестве такого предлагают игру. Феномен игры в обществе представляет интерес и сам по себе, даже если не касаться социальных изменений. По крайней мере, в искусстве, сфере досуга, в образовании, в спорте игра имеет очень большое значение. На производстве бурно внедряются различного рода деловые игры, психологические игры. Математическая теория игр широко используется для анализа социальных конфликтов. Некоторые люди посвящают всю свою жизнь тем или иным играм. Можно сказать, что в играх люди растрачивают вполне конкретные блага, получая взамен неопределённое чувство удовлетворения. Человек, наряду с многими статусами приобретает сегодня статус «играющего». Но сейчас это положение приобретает актуальность в большей мере: игра сегодня выступает как необходимая жизненная стратегия. Следует сказать о специфичности понимания игры постмодернистами, которое проявляется в исчезновении важного свойства игры – «пограничность», как способность определять себя посредством игры с тем, что игрой не является (серьезное, смерть и пр.). Для меня эта тема интересна, прежде всего, тем, что это сегодняшняя реальность, ведь наряду с той пользой, которую несут игры, есть другая сторона. Нельзя недооценивать какое влияние новая ориентация в мире окажет на последующее поколение, которое растёт буквально «на играх».

Разворачиваясь в человеческом мире, игра не может существовать вне коммуникации, присутствующей непосредственно или опосредованно во всех моментах бытия людей. Во всеобщей коммуникативности человеческого бытия игра черпает и свое содержание, и свои смыслы, которые реализует через игровые отношения. Если суммировать многочисленные исследования по теории игры, то можно выделить несколько основных её аспектов:

Смысловой: избыточность означающих, как порождение множественности смыслов (Ж. Деррида),

Целеполагающий: свобода, благодаря которой игровое действие выходит за рамки природного процесса (Й. Хейзинга)

Свобода от любых форм принуждения

Ситуативный: неопределенность, ведущая к разрядке напряженности (Й. Хейзинга),

относительность, которая предполагает множество возможностей и альтернатив (Ж. Деррида)

Аксеологический:

как форма существования человеческой свободы (Ж. П. Сартр)

Субъективность игры, наличие в ней эмоциональной составляющей, как адаптации к реальности, делает ее чрезвычайно эффективным механизмом общения, обучения, что привело к созданию огромного пласта социальных явлений, именуемых играми. Игра, по сути своей сама становится неким идеальным проектом, что связано, прежде всего, с развитием компьютерных технологий, появлением, новой виртуальной реальности, в частности виртуальных игр. Одной из её акциденций выступает идеальность, т.к. игра это, прежде всего идеальный проект. Выбирая ту или иную игру, особенно это касается, сегодняшних компьютерных, он-лайн игр, в которых субъект «живет» и приобретает новое, игровое бытие, в результате чего это и позволяет ему проживать множество новых ситуаций, «новые жизни», выпускать подавленную агрессию, эмоции. Интересно то, что в какой-то момент игра становится не-игрой, субъект буквально сливается с игровым бытием. Он действует, мыслит, живет в рамках той игры, той реальности, которую создал для себя. Появляются новые интересные движения, где люди посвящают всю свою жизнь играм. Пример из жизни: молодые люди, парень и девушка, играют «в жизнь», изначально игра строится на провокации, чаще это игра смыслами и проживание этих смыслов. Однажды, играя, они поженились. Здесь важно знать, что все действия спонтанны и начиная игру участники не знают чем она закончится.

Важно, рассматривать проблему всегда с нескольких сторон, при всей своей «позитивности» игра, очевидно, может нести и негативные моменты. Конечно, для кого – то игра может стать выходом, а кто – то в ней может потерять себя. Можно, конечно, назвать этот процесс «бегством от реальности», а причиной разочарование в окружающей действительности. Но феномен игры позволяет по-новому взглянуть на бытие человека в целом, где вся человеческая жизнь воспроизводит стадии присущие игре как процессу реальности.

Очевидно, игра становится способом бытия человека в современном мире. Этому способствует особое понимание игры как открытого для направленности движения, свободной от целеполагания. Феномен игры позволяет по-новому взглянуть на бытие человека и общества, изучив все явления социальной жизни как совокупность проявлений феномена игры, по-другому и более точно объяснить многие общественно-политические явления, выработать универсальные подходы к обоснованию социальных процессов и изменений. Культ относительного и множественного, пришедший на смену идее Абсолюта, неизбежно вызывает к жизни игру как способ ориентации человека в мире. Но здесь стоит отметить, что игра не постулирует «вседозволенность», скорее она является неким вариантом существования человека в современном мире, где нет гарантий на что-либо, где господствует неопределенность и относительность. Возможно, игра оказалась востребована в культуре в качестве освобождающего момента. Эти и другие факторы способствуют тотализации игры: выходя за собственные границы, игра отменяет правила. Играя, человек учится соответствовать не одному проекту, а множеству возможностей; он сам создает эти проекты, в результате которых творит себя.