

Геллер А. (Одесса)

ОСМЫСЛЕНИЕ ФЕНОМЕНА ИГРЫ В XX ВЕКЕ

XX век – один из сложнейших веков с точки зрения мировой культуры. Его «сложность» обусловлена большим количеством перемен и социальных потрясений. Отличительной чертой философского наследия этого периода является обилие размышлений о трагизме жизни и обреченности человечества, о жестокости и абсурдности мира и полном отсутствии власти человека над его судьбой (А. Шопенгауер, Ф. Ницше, А. Бергсон, З. Фрейд, О. Шпенглер, Ж. Сартр, А. Камю и др). И среди столь пессимистичных размышлений невозможно не выделить Йохана Хезингу и Германа Гессе, подошедших к вопросам социальной философии и культурологии с точки зрения игры. Основными их работами на данную тематику являются «Homo ludens» (Й. Хейзинга) и «Игра в бисер» (Г. Гессе).

В концепции Г. Гессе феномен игры рассматривается как явление, воплощающее гармонию в самом широком значении этого слова: гармонию знакового и символического (собственно, сама игра в бисер) и гармонию, целостность человека как такового [1]. С точки зрения философа, только играя можно сохранить культуру и достучаться до духовного мира человека. Люди облекали в формы игрового поведения все аспекты своей жизнедеятельности. Это подтверждает ценность творческого начала в человеке как самого главного достояния, выделяющего его среди других представителей живой природы.

В наше время политической и экономической нестабильности понятие игры приобретает несколько другой оттенок. Именно эпоха сделала столь актуальным вопрос пуэрилизма как понятия, неразрывно связанного с игрой. Данное понятие ввел Й. Хейзинга, истолковывая его как демонстрацию видимых свойств игры, жажду грубых сенсаций, тягу к массовым зрелищам [2].

Также, с моей точки зрения, имеет колоссальное значение психологический аспект этой концепции, который напрямую связан с историческим процессом становления социума. Капитализм принес разделение человека на частичные функции. По К. Марксу, при капитализме, человек – носитель одной общественной функции. Он становится приложением к производственным отношениям, «недочеловеком» или «получеловеком». А, поскольку человек так устроен, что всегда стремится к цельности самовыражения, то у него возникает потребность в дополнительных формах реализации собственного «Я», взятого в эмоциональном, духовном, душевном и интеллектуальном смысле. С этой точки зрения, игра есть наиболее полное проявление самого человека. Она позволяет задействовать незанятые в процессе производства качества личности и чувствовать человеку себя более цельным. Поэтому в свободное от работы время люди стремятся поиграть. Исторически зрелища были созданы специально, чтобы компенсировать именно эти недостатки: древнегреческий театр, римские гладиаторские бои, средневековый театр, сегодняшние дискотеки и ночные клубы.

Игровая концепция привлекла мой интерес своей неординарностью и актуальностью. Ведь сквозь призму игрового подхода можно рассмотреть абсолютное большинство социальных проявлений человека, что, собственно, и удалось сделать Й. Хейзинге и Г. Гессе в своих трудах.

Очень интересно с точки зрения данной концепции рассмотреть одну тенденцию, прогрессирующую на сегодняшний день. Вся преобразовательная деятельность человека была, есть и будет направлена на то, чтобы облегчить свой быт и увеличить количество свободного времени. Грубо говоря, лень – двигатель прогресса. Сейчас достаточно позвонить в супермаркет и тебе доставят продукты прямо на дом вместо того, чтобы идти на охоту или сбор урожая. Достаточно послать электронное письмо и получить ответ буквально за несколько секунд вместо того, чтобы ждать ответа неделями, месяцами, а то и годами. Прогресс достиг того, что человек, находя наиболее оптимальные и оперативные способы удовлетворения своих потребностей до того увлекся самим процессом их поиска, что начал сам же искусственно увеличивать

количество этих потребностей. И этот процесс также есть не что иное, как игра, явление культуры, обладающее способностью к воссозданию разнообразных смысловых ситуаций человеческой деятельности, а, в данном случае, именно потребностей человека и гипотетических способов их удовлетворения.

Если обратиться к пирамиде Маслоу, то получается, что человек не двигается вверх по пирамиде, как утверждал это сам Маслоу, а просто расширяет ее нижний уровень, искусственно придумывая новые «первичные» потребности, без которых современный человек не сможет уже представить свою жизнь. [3] Выходит, что ученый допустил неточность. По его наблюдению, удовлетворение нижнего уровня автоматически переводит человека на более высокий уровень, хотя на, самом деле, удовлетворение материальных потребностей вовсе не обязательно пробуждает в человеке потребности духовные.

Актуальность и перспективы развития данной темы не оставляют сомнений. В наше время дефицит эмоциональных проявлений человека приводит к тому, что на нем строится целая индустрия – индустрия досуга. При этом мы наблюдаем, что, чем больше люди работают, тем больше у них возникает потребность в игровых формах поведения. А вот характер игр и зрелищ определяется культурным уровнем, образованием, воспитанием и системой ценностей самого человека.

Возвращаясь к теме искусственно созданных первичных потребностей, необходимо отметить методы их создания. Механизмы рекламы формируют новые потребности, которых у человека изначально нет. Таким образом, мы получаем общество, основной целью которого является потребление и производство.

ЛИТЕРАТУРА

1. Гессе Г. Игра в бисер/ Изд. Художественная литература, М., 1969. – 558 с.
2. Хэйзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий / Спб.:Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.
3. Maslow A. A theory of human motivation/Abraham Maslow// Psychological Review, 50(4). – 1943. – P. 370-396