

Т.Г. Лешкевич

Смысл и специфика игрового познания в человеческой жизни

Лешкевич Татьяна Геннадьевна – доктор философских наук, профессор Южного федерального университета. Российская Федерация, 344006, г. Ростов-на-Дону, ул. Большая Садовая, 105/42; e-mail: Leshkevicht@mail.ru

В статье рассмотрена смысловая нагрузка игрового познания, связанная с имитацией и моделированием событий, ролей и паттернов поведения. Основная цель – обосновать универсальность феномена игрового освоения действительности. Автор опирается на принцип конструктивизма и компаративистского анализа с использованием основных идей Х.-Г. Гадамера, Й. Хёйзинги, Э. Финка, Г. Гессе, Д. Эльконина. Рефлексивно-философский анализ позволяет сформулировать следующие выводы. Во-первых, обосновать смыслоразнозначное значение игрового начала; во-вторых, выявить смысловую амбивалентность игрового освоения действительности; в-третьих, обозначить этические маркеры игровой активности. В-четвертых, рассмотреть функции игровой деятельности, имеющие онтологический характер: компенсаторную, эскапистскую, адаптационную, самореализационную функцию. В статье анализируется феномен игровой зависимости.

Ключевые слова: игра, амбивалентность игровой активности, смысл, функции игрового познания, игровая зависимость

Познавательное отношение к миру не исчерпывается сугубо научными методами. Игровое познание – один из древнейших способов человеческого освоения мира, конкурирующий как с понятийным, так и с художественно-образным познанием. И по сей день игровые практики имеют большое значение в человеческой жизни, включая в себя деловые, учебные, управленческие, интеллектуальные, спортивные, театральные игры и пр. Особое значение имеет и то, что игра доставляет удовольствие и лишена непосредственного утилитарного предназначения. Между тем в истории человеческой культуры игровая активность охотников и воинов выполняла функцию научения и оценивалась как необходимый предварительный этап, своеобразная подготовка к деятельности, направленная на отработку навыков.

На основании того, что ни один народ и ни одна эпоха не могли исключить игру и обойтись без данного феномена, что все возрасты жизни подвержены игре, можно говорить об универсальности игрового освоения мира. В наши дни игровые модели активно применяются в геополитическом анализе, экономике, математике, военном деле. Они позволяют соотнести различные варианты течения и исхода событий и могут быть названы «игры с событиями».

Достаточно часто используется концепт «игроки», который обозначает активно действующих людей, способных влиять на существующие обстоятельства. Можно встретиться с оценкой игры как определенной социальной технологии, что подтверждается особой популярностью тренингов в различных сферах деятельности. Будучи действенным средством передачи моделей поведения, игра стремится захватить многообразные неигровые сферы, демонстрируя тем самым заключенную в ней универсальность.

Смысловая нагрузка игрового познания переносит на себя специфические особенности игры и связана с имитацией и моделированием событий, с условным переводом их в ранг действительных. Игровое познание позволяет по-своему постичь «невыносимую сложность мира», понять «то, что сплетено воедино», что составляет ткань единого целого¹. Посредством игрового имитационного образа происходит освоение тех или иных свойств реальности и паттернов поведения. Следует обратить внимание и на то, что игра может способствовать преодолению границ, разделяющих ментальность в силу того, что конструируется ситуации со-бытия, (т. е. совместного бытия), увлекающая играющих одним потоком.

Реконструкция оценок игровой деятельности и ее внутренняя амбивалентность

В истории человеческой культуры стремление к постижению смысла игрового начала в человеческой жизни отразилось многообразными оттенками ее понимания. Это и способ раскрытия истины (Х.-Г. Гадамер), и метод развития человеческой культуры (Й. Хёйзинга), и школа поведения на основе подражания (К. Гроос), и форма самореализации субъекта (психоанализ: З. Фрейд, А. Адлер). Но более всего поражает *смысложизненная оценка игрового начала*, которая присутствует уже у Платона. По Платону, смысл жизни человека состоит в том, чтобы «жить играя» в «прекраснейшие игры», к которым причисляются жертвоприношения, песни, пляски и битвы с врагами². Отметим также, что Диоген Лаэртский зафиксировал подобное смысложизненное значение игры у Пифагора. Жизнь – это «игрища, где каждый играет свою выбранную партию»³. А игра чисел, за каждым из которых закреплено свое значение, определяет судьбу. Примечательно, что много веков спустя Николай Кузанский также уподобит «земного человека и его странствия» своеобразной игре. Ф. Шиллер оставил нам в наследство не менее впечатляющие выводы: «...человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет»⁴. А ученик и последователь Э. Гуссеря Э. Финк оценивал игровое познание как «способ понимания человеческого бытия, охватывающий всю человеческую жизнь»⁵. Таким образом, *Homo ludens* оказывается внутренним измерением *Homo faber* и *Homo politicus*.

¹ Morin E. Seven Complex Lessons in Education for the Future / Trans. by N. Poller. Paris, 1999. P. 19.

² Платон. Законы, 803-сд // Платон. Собр. соч.: в 4 т. Т. 4. М., 1994.

³ Диоген Лаэртский. О жизни, учениях и изречениях знаменитых философов. М., 1979. С. 98.

⁴ Шиллер Ф. Статьи по эстетике. М.; Л., 1935. С. 245.

⁵ Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в Западной философии. М., 1988. С. 357–403.

Примечательно, что отец педагогики Я.А. Коменский мечтал превратить школы-каторги и школы-мастерские в места, где знакомство с науками происходило бы с удовольствием и как бы играючи. Не случайно созданная им энциклопедия носила название «Театр всех вещей». А это означало, что смысложизненное значение игры пронизано ярко выраженным эпистемологическим контекстом, упирающимся в вопрос: как учить? И несмотря на то, что повторение, подражание, цепочка похожих друг на друга действий выступают характеристиками игровой деятельности, ее специфической целью является приятный результат, связанный с удовольствием.

У И. Канта в «Критике способностей суждения»⁶ речь ведется о «свободной игре познавательных способностей», «свободной игре способностей представления», игре воображения, игре ощущений и пр. Тем самым игра осмысливается как внутренне присущее человеку побуждение, и ее смысложизненная ипостась, равно как и эпистемическое измерение, выступают значимыми сущностными составляющими жизни человека. Тем более что, согласно выводам Г. Гессе, игровой мир всегда предстает как мир свободы, мир, который связан с удовольствием, наслаждением, а также с особым рода «веселостью»⁷.

Таким образом, многообразие граней игровой активности вкупе с фило-софско-рефлексивной реконструкцией оценок игровой деятельности приводит к выводу о заключенной в ней внутренней амбивалентности, которая прослеживается во многих отношениях. С одной стороны, в игровой активности присутствует противоборство, а с другой, совместное, согласованное действие, когда «люди, как говорится, работают в команде и на одной волне». Отсутствие в игре утилитарного характера, значения отношений собственности, сталкивается с пониманием ее специфики как «арифметики социальных отношений» (Д.Б. Эльконин)⁸, ее связи с ориентировочной деятельностью и существующими моделями поведения. С одной стороны, игра воспроизводит стабильное в жизненной практике (ребенок повторяет обычные действия из мира взрослых, одевает, кормит, укладывает спать кукол и пр.), тем самым задавая определенную последовательность и нормативность. С другой стороны, она полна непринужденной активности, спонтанного и свободного самовыражения. В ней присутствует специфически проявленная духовно-практическая объективация идей и бесконечное, иногда многократно повторяющееся разворачивание игрового действия.

Игровое познание привязано к реальности, однако повседневное в нем предстает в преобразованном виде, освобожденном от объективных обстоятельств. С одной стороны, игровое начало указывает на своего рода иллюзию, «удвоение мира», а с другой, именно его универсальность позволяет интерпретировать игровое познание как имманентный реальным жизненным проявлениям процесс.

Анализ уже ставшего классическим определения игры, которое предлагает Й. Хёйзинга, также приводит к обоснованию ее внутренней амбивалентности. «Игра есть добровольное поведение или занятие, которое происходит внутри некоторых установленных границ места и времени согласно добровольно взя-

⁶ Кант И. Критика способности суждения // Кант И. Собр. соч.: в 8 т. Т. 5. М., 1994.

⁷ Гессе Г. Игра в бисер. М., 2014.

⁸ Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 2013. С. 10.

тым на себя, но, безусловно, обязательным правилам с целью, заключающейся в самом этом занятии; сопровождаемое чувствами напряжения и радости, а также ощущением *инобытия* в сравнении с *обыденной жизнью*⁹. Первая коннотация отмечает некие этические предпочтения, это добровольность, собственное желание индивида. Но в то же время присутствуют ограничения, устанавливаемые границами и обязательными правилами. Вторая касается противопоставления «иноного бытия» и «обыденной жизни». И, наконец, третья сопряжена с разнополярностью эмоционального строя: напряжения и радости, азарта и горечи поражения.

Обратим внимание на то, что внутренняя амбивалентность игровой активности наводит на мысль о ее внешней бинарной противоположности. Имеется в виду оппозиция «игровая деятельность vs трудовая деятельность», которая в исследовательской литературе считается общим местом. Не раскрывая всей специфики разворачивания диалектического противоречия, подчеркнет лишь, что игра оказывается «по ту сторону» труда и социальных обязательств. И аналогично тому, как в трудовой деятельности существует феномен «превращенной формы», указывающей на отчуждение человеческой сущности от процесса и результата труда, в игровой активности ее аналогом, выполняющим функцию отчуждения, выступают азартные игры. Они сравниваются, образно говоря, с сетями, в которые «сатана ловит души».

Подытоживая все сказанное, отметим, что, во-первых, игровое познание является типом практики, опирающимся на имитационные модели существования вне их непосредственно утилитарного значения. Во-вторых, добровольность, наличие правил и ограничений, принятие условий игры и справедливое признание ее результатов – все это может быть истолковано как этические маркеры, отличающие данный способ освоения действительности. Они влияют на накал игры, выступая как индивидуальные инициативы, порождаемые внутренними побудительными мотивами. Этический вектор игровой активности во многом влияет на изменения тактики и стратегии игровой деятельности. Если стать на позицию М.К. Петрова, утверждавшего, что «в основе культурного прогресса лежит не внешний толчок, а внутренний побудительный мотив»¹⁰, то игровое начало может быть оценено как матричный элемент развития общественных связей и отношений. При этом важно понимать, что этически окрашенные побудительные мотивы могут проявляться по-разному: в виде устойчивых регулятивов либо как случайные направления активности, свидетельствующие об эмерджентно возникшем интересе, обладающем весомым аттрактивным потенциалом.

Функции игровой деятельности и игровая зависимость

Среди многообразия функций игровой деятельности следует особо выделить такую группу функций, которая непосредственно связана с ощущением индивидуального бытия и имеет ярко выраженный онтологический характер.

⁹ Хейзинга Й. Homo Ludens: Опыт определения игрового элемента культуры. СПб., 2011. С. 58–59.

¹⁰ Петров М.К. Самосознание и научное творчество. Ростов н/Д., 1992. С. 25.

В этой связи следует обратить особое внимание на компенсаторную функцию игровой деятельности, предполагающую дополнение тех эмоциональных состояний, которые отсутствуют в повседневной жизни, и выполнение тех ролей, которые либо не удаются, либо привлекают. Компенсаторная функция игрового познания направлена на моделирование желаемого будущего или желаемого ролевого поведения, желаемых отношений и событий. Игра предвосхищает будущее, но работает на настоящее.

Ярко выраженная в игре функция средства избавления от давления существующих обстоятельств позволяет смягчить напор социальной энтропии и предлагает замещение, так называемую новую метареальность. Игровое познание указывает на «бытие в возможности». Адаптационная функция игрового познания, которая способствует освоению ролей и обстоятельств и, как правило, связана с повторением, показывает, что играющий не просто играет, а осваивает будущие сценарии жизни. И поскольку для игровой активности характерно имитационное моделирование ситуаций с зафиксированными за ними значениями, то в игровом познании осуществляется декомпрессия времени и иномерность пространства. Время может как замедляться (брадихрония в клинической психологии), так и ускоряться (тахихрония). Поскольку темпоральная «дереализация» игрового пространства связана с условно принятыми соглашениями, игровое познание позволяет полный переворот видения вещей и ситуаций.

Следует подчеркнуть и другое преимущество игровой активности. В условиях игрового пространства эффективно реализуется функция самоосуществления, связанная со свободной реализацией личностного потенциала. В игре сочетается и физическое, и умственное развитие человека, обнаруживаются его эвристические и креативные способности, проявляются индивидуальные черты характера, отрабатывается скорость принятия решений, которые демонстрируют сочетание как рациональных, так и сверхрациональных установок. Иными словами, игровое познание вскрывает потаенные способности субъекта и в этом отношении проявляется как мощное средство самопознания человека. Обнаруживают себя коммуникативная функция и связанная с ней коллективизирующая функция, выявляющая необходимость совместно скоординированной деятельности.

Особого внимания заслуживает терапевтическая функция игры, феномен *playtherapy*, направленный на осуществление заблокированных желаний и неконтролируемых ассоциаций. Она позволяет создать и пережить в символической форме значимые для человека события. Можно согласиться с мнением Д.Б. Эльконина, что «в игре возникает новая психологическая форма мотивов, переход от мотивов, имеющих форму досознательных аффективно окрашенных непосредственных желаний, к мотивам, имеющим форму обобщенных намерений, стоящих на грани сознательности»¹¹. Эти функции показывают имитационный характер игрового освоения действительности и демонстрируют, насколько игровое освоение мира является сложным и многоуровневым образованием.

XXI в. предлагает иную игровую альтернативу, отдавая первенство компьютерным играм, несмотря на все их негативное влияние на психо-ментальный строй личности. Мотивационная включенность в сюжет обуславливает

¹¹ Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1999. С. 323.

силу зависимости, приводящую к тому, что вся жизнь концентрируется вокруг компьютера с игровыми программами. Геймеры – патологически зависимые от игры люди, часто застенчивые и неуверенные в себе, со сниженной самооценкой и признаками внутреннего одиночества. Их активность и стремление к самоутверждению обращены к имитационному миру игры. Исследователи приходят к выводу о стадийной зависимости от компьютерных игр. Есть пики, и есть спады.

В общем виде схема зависимости проходит следующие четыре этапа: адаптация, характеризующаяся движением от легкой увлеченности к целенаправленному стремлению. Этот этап обладает скорее ситуационным, нежели систематическим характером. Затем следует стадия резкого роста и формирования зависимости, появления устойчивой потребности, осознания игры как особой ценности. Она сопровождается систематическим характером игровой деятельности. Стадия пика зависимости грозит изменением сознания, ценностной системы и ослаблением контролируемого поведения. В радикальных случаях фиксируются соматические расстройства, физиологическое истощение, а также деформация мировоззрения, пренебрежение к семье и друзьям. В головном мозгу образуются очаги сильного возбуждения, которые требуют постоянной подпитки. Находящиеся в этой стадии игроки реагируют лишь на компьютерное раздражение и биологические потребности тела. Стадия угасания игровой активности – это длительная стадия, которая характеризуется спадом зависимости и торможением или подавлением очагов игрового возбуждения. Она является собой некий перелом и совпадает с переоценкой ценностей. Участники становятся очень избирательными по отношению к новым играм. Однако логично предположить, что при общем спаде возможно внезапное возрастание игровой зависимости. На вопрос: имеют ли люди шанс освободиться от своей зависимости, ответ, на наш взгляд, может быть утвердительным. Необходимо переключиться в иное состояние, обозначить жизненно важную цель и систему ценностей. Самое главное противостояние игровой зависимости состоит в создании доминантных для данного периода человеческого существования целей, сопровождаемых устойчивой мотивировкой, волевая подготовка и формирование установки на общение.

Таким образом, говоря об аттрактивной силе игровой активности, следует подчеркнуть, что игровое познание представляет собой способ имитационного моделирования, который способствует становлению тех или иных программ поведения. Реализация игрового начала происходит в плоскости сопряжения внутренне-субъектного с внешне-реальным. И если мир реальных связей и отношений может быть поименован как мир причин, мир игрового познания, воссоздающий и моделирующий образ желаемого будущего и воображаемых ситуаций, может быть поименован как мир возможностей. Наполненный ассоциациями, игровой способ мироотношения позволяет преодолеть барьеры строго логических ограничений и конструировать смысл в зависимости от явно или неявно существующих побуждений и потребностей субъекта, с опорой на систему продуктивного воображения.

Список литературы

- Гессе Г. Игра в бисер. М.: АСТ, 2014. 464 с.
- Кант И. Критика способности суждения // Кант И. Собр. соч.: в 8 т. Т. 5. М.: ЧОРО, 1994. 414 с.
- Диоген Лаэртский. О жизни, учениях и изречениях знаменитых философов. М.: Мысль, 1979. 624 с.
- Петров М.К. Самосознание и научное творчество. Ростов н/Д.: Изд-во РГУ, 1992. 272 с.
- Платон. Собр. соч.: в 4 т. Т. 4. М.: Мысль, 1994. 830 с.
- Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в Западной философии. М.: Прогресс, 1988. С. 357–403.
- Хэйзинга Й. Homo Ludens: Опыт определения игрового элемента культуры / Сост., предисл. и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова; коммент., указ. Д.Э. Харитоновича. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
- Шиллер Ф. Статьи по эстетике. М.; Л.: Academia, 1935. 674 с.
- Эльконин Д.Б. Психология игры. Изд. 2-е. М.: Гуманитар. издат. центр «Владос», 1999. 360 с.
- Morin E. Seven Complex Lessons in Education for the Future / Trans. by N. Poller. Paris: UNESCO, 1999. 63 p.

The meaning and Specificity of Game-based Cognition in Human Life

Tatiana G. Leshkevitch

South Federal University. Bolshaya Sadovaya Str., 105/42; Rostov-on-Don, 344006, Russian Federation; e-mail: Leshkevicht@mail.ru

The article aims to consider specificity of game-based cognition and to reveal universal significance of the phenomenon in relation to conceptual ideas of J. Hazing, G. Gadamer, E. Fink, I. Hesse, and D. Elkonin. The game-based cognition reflects individual ethical attitudes and manifests itself as a tool for constructing an image of reality. The core point is that the game-based cognition is based on simulation and modeling of behavior events and patterns. The methodological strategy involves the dialectic method, the categories of content and form, the principle of constructivism. The article leads to the following conclusions. Firstly, the reconstruction of the content of game activity allows us to identify personal values in regard to meaning of life. Secondly, the assumption of the ambivalence of game activity is accompanied by the analysis of a number of oppositions. Thirdly, the attention is drawn to the ethical markers of game activity, which are concentrated around the requirement of “a fair play”. Fourthly, the group of functions of game activity which are directly connected with perception of individual life is designated. Among them, the compensatory function, the escape function, the adaptive function and self-realization appear to be the most significant ones. They demonstrate the relation between the living conditions, the perception of events and the needs of the person.

Keywords: game, sense, ambivalence of game activity, functions of game-based cognition, game dependence

References

- Diogenes Laërtius. *O zhizni, ucheniyakh i izrecheniyakh znamenitykh filosofov* [Lives and Opinions of Eminent Philosophers], trans. by M.L. Gasparov. Moscow: Mysl' Publ., 1979. 624 pp. (In Russian)
- El'konin, D.B. *Psikhologiya igry* [Psychology of the Game]. Moscow: Gumanitarnyj izdatel'skij tsentr Vldos Publ., 2013. 360 pp. (In Russian)
- Fink, E. "Osnovnye fenomeny chelovecheskogo bytiya" [The main phenomena of human existence], in: *Problema cheloveka v Zapadnoj filosofii* [The Problem of Man in Western Philosophy]. Moscow: Progress Publ., 1988, pp. 357–403. (In Russian)
- Hesse, H. *Igra v biser* [The Glass Bead Game], trans. by S. Apt. Moscow: AST Publ., 2014. 464 pp. (In Russian)
- Huizinga, J. *Homo ludens. Opyt opredeleniya igrovogo ehlementa kul'tury* [Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture], trans. by D.V. Silvestrov; comments by D.E. Kharitonovitch. Saint Petersburg: Ivan Limbakh Publ., 2011. 416 pp. (In Russian)
- Kant, I. "Kritika sposobnosti suzhdeniya" [Critique of Judgment], in: I. Kant, *Sobranie sochinenij v 8 t.* [Works in 8 vols.], vol. 5. Moscow: Choro Publ., 1994. 414 pp. (In Russian)
- Morin, E. *Seven Complex Lessons in Education for the Future*, trans. by N. Poller. Paris: UNESCO, 1999. 63 pp.
- Petrov, M.K. *Samosoznanie i nauchnoe tvorchestvo* [Self-consciousness and Scientific Creativity]. Rostov-na-Donu: RGU Publ., 1992. 272 pp. (In Russian)
- Platon. *Sobranie sochinenij v 4 t.* [Complete Works in 4 vol.], vol. 4, trans. by A. Losev, V. Asmus, A. Taho-Godi. Moscow: Mysl' Publ., 1994. 830 pp. (In Russian)
- Schiller, F. *Stat'i po ehstetike* [Articles in Aesthetics]. Moscow; Leningrad: Academia Publ., 1935. 674 pp. (In Russian)