

О. П. Бойко,
доцент ДВНЗ «УАБС ЯБУ»,
м. Суми

ТРАНСФОРМАЦІЯ ЛЮДИНИ, ЩО ГРАЄ, В ЛЮДИНУ, ЩО РОЗВАЖАЄТЬСЯ

Динамічність і мобільність соціальної життєдіяльності, ділова і професійна конкурентоспроможність, алгоритмізація і раціоналізація мислення, життєвий практицизм і, водночас, збіднення емоційної сфери людини, навантаження на психіку, зниження загальнокультурних норм — ось загальні риси життя сучасної

людини. Тому, безперечно, домінуючою потребою для неї стає потреба у відпочинку, відновленні сил для подальшої активної діяльності, в новому емоційно-чуттєвому та художньо-мистецькому досвіді. Усе це людина може отримати саме у вільний час, і сфера дозвілля, відповідно, набуває нового, не комплементарного та доповнюючого будні характеру, а життєстверджувального, в усіх сенсах, статусу. Саме ігрова культура дозвілля як окрема сфера буття людини ще з давніх часів повною мірою цей статус забезпечує. Людина в іграх відновлює сили, знімає внутрішню напругу. Гра доповнює емоційну сферу тими почуттями, які людина не відчуває в реальному житті. Посідаючи одне з важливих місць у варіативному полі культури, і взагалі в життєдіяльності людини, гра є інструментом організації суспільних відносин, методом пізнання та конструювання соціальної реальності.

Науковій розробці феномена гри присвячено праці Аристотеля, Я.Білик, Е.Берна, М.Бойченко, Л.С. Виготського, Г.-Г. Гадамера, С.Кримського, Платона, Г.Спенсера, Ф.Шиллера, Д.Б. Ельконіна, Е.Б. Тайлора, С.Тернера, Е.Фінка, З.Фрейда, Дж.Фрезера, Й.Хей-зінги та ін. Але незважаючи на постійну увагу до проблеми гри, питання, пов'язані з її сутністю, роллю в людському досвіді та засвоєнні соціального простору, багато в чому лишаються відкритими. Тому все таки роль ігор у житті людини, їх трансформація та перспективи в добу глобалізації вимагають подальшого дослідження.

Враховуючи визначальний статус вільного часу і роль дозвілля в сучасному інформаційному суспільстві, феномен гри, як явище соціальної та індивідуальної життєдіяльності, є однією з актуальних проблем. У цій статті проаналізуємо ігрову діяльність людини, розглянемо трансформацію самої людини з тієї, що грає, в ту, що розважається.

Із моменту появи на землі Ното заріет навколишня дійсність швидко стала нав'язувати їй різноманітні ігри: ситуації, які сучасні дослідники визначають як ігрові. Ставкою в первісних іграх людини було життя. У процесі боротьби за виживання людина сприймала правила гри, проігрувала у своїй свідомості певну кількість відповідних ходів та вибирала оптимальний. Отже, первинний досвід життєствердження і культуротворчості людина набувала в такому доступному й емоційно привабливому для неї різновиді діяльності, як гра. Тим самим остання виступає однією з онтологічних констант людського буття, яка визначає спосіб існування людини на якомусь глибинному рівні та пронизує всі сфери її діяльності.

Із моменту появи на землі Ното заріет навколишня дійсність швидко стала нав'язувати їй різноманітні ігри: ситуації, які сучасні дослідники визначають як ігрові. Ставкою в первісних іграх людини було життя. У процесі боротьби за виживання людина сприймала правила гри, проігрувала у своїй свідомості певну кількість відповідних ходів та вибирала оптимальний. Отже, первинний досвід життєствердження і культуротворчості людина набувала в такому доступному й емоційно привабливому для неї різновиді діяльності, як гра. Тим самим остання виступає однією з онтологічних констант людського буття, яка визначає спосіб існування людини на якомусь глибинному рівні та пронизує всі сфери її діяльності.

Із моменту появи на землі Ното заріет навколишня дійсність швидко стала нав'язувати їй різноманітні ігри: ситуації, які сучасні дослідники визначають як ігрові. Ставкою в первісних іграх людини було життя. У процесі боротьби за виживання людина сприймала правила гри, проігрувала у своїй свідомості певну кількість відповідних ходів та вибирала оптимальний. Отже, первинний досвід життєствердження і культуротворчості людина набувала в такому доступному й емоційно привабливому для неї різновиді діяльності, як гра. Тим самим остання виступає однією з онтологічних констант людського буття, яка визначає спосіб існування людини на якомусь глибинному рівні та пронизує всі сфери її діяльності.

Гра прихованим і відкритим чином просякає суспільство та його культуру - політику і мистецтво, науку і освіту, спорт, дозвілля тощо, охоплює людей різного віку. Вона — і текст, і контекст суспільного і культурного життя. Це дає підстави стверджувати положення «ігроцентризму» буття людини і «вічної» актуальності проблеми гри як предмета пізнання і дослідження. Тому людина, що грає, виражає таку само суттєву функцію життєдіяльності, як і людина, що працює і творить, і тому Homo ludens повинен посісти своє місце поряд з Homo faber.

Між реальним життям та грою не існує чіткої межі. Більше того, ця межа взагалі досить часто розмита і відокремити гру від праці досить складно, а іноді й неможливо. Звичайна діяльність, яка є боротьбою за виживання, та компенсаторна гра плавно переходять одна в одну, світ праці та ігор переплітаються. Так, Й.Хейзинга наводить думку, що будь-яка людська діяльність є не оільше, ніж грою. Вона є «неодмінною умовою соціального життя, ;е те, що підтримує ідеал та визначає духовну культуру епохи» [5,7]. А певні риси та властивості гри забезпечують їй самостійне існування ; культурі зі статусом незалежного явища. «Дитина без гри, культура без ігрових форм — історичний і побутовий нонсенс... Функції гри в суспільстві і ставлення до неї служать показником культурного суспільного розвитку, соціальних, політичних, ідеологічних орієнтацій» [1, 209].

Для більшого розуміння ролі гри в житті людини, а особливо на сучасному етапі, звернемося до класифікації ігор, яку здійснив послідовник Й.Хейзинги французький філософ Р.Кайуа [2]. Але враховуючи тенденції та реалізацію цього феномена в сучасному світі, спробуємо розкрити специфіку структуризації гри з відповідними стилями життя людей, що робить розуміння гри більш антропологічним. Так, у зв'язку з цим, можна виокремити 1) гру-мімесис, засновану на різних типах людської діяльності. До неї належать всі сюжетно-рольові практики: театр, мовні ігри, ігри з текстом, балет та інші, тобто такі, що пов'язані з грою уяви та розумом людини. Це світ «задзеркалля», і метою створення такого світу є розвиток особи, що грає. Культурними формотвореннями у цьому різновиді будуть: естетичність, салонні ігри, богемне зібрання. Така гра, коли фантазія набуває збільшених форм, «матеріалізується», переходить у гру-агон; 2) гра-агон (з грецької - боротьба, змагання), яка має безліч правил (рицарські турніри, спортивні змагання, конкурси ерудитів). Метою таких форм є перемога одного граючого над іншим. Тут свободи менше, ніж у першому варіанті ігор, оскільки немає місця для імпровізації, індивідуальної інтерпретації ролі. В агоністиці людина виробляє силову витривалість організму, віддаляє кордони «втоми від життя». Якщо порушується міра гри, то з'являються такі квазі-форми, як війна, які знищують, кінець кінцем, і гравця, і таку гру; 3) гра-алеа (з грецької - доля, випадок). Ці ігри побудовані на випадковості, жеребкуванні. У такій грі боротьба доводить людину до межі, коли вона ходить по краю безодні. До неї належать всі азартні ігри, ігри на везіння, в яких перемагає випадок. У цих іграх головне - ризик (наприклад, біржова гра, лотерея, карти, парі, рулетка, тоталізатор). Життєвий досвід доводить, що в кризові часи ця пристрась значно посилюється. Гра, як наркотик, дає можливість обдурити долю і живить мрію про краще життя; 4) гра-іллінкс (з давньогрецької - запаморочення). Цей варіант є поглибленням

попередньої форми — гри-алеа. Гравець грає у хованки із самою смертю, на карту ставиться саме життя гравця, а гра віддається на волю випадку, стихії. Усі ці чотири типи локалізовані: перший - сценою, другий - стадіоном, спортзалом тощо, третій — гральним столом, рулеткою, а четвертий — самим життям того, хто грає.

Розглянувши різні види та прояви ігрової діяльності, можна сказати, що гра є невід'ємною частиною людського життя і заснована на певних правилах. По-перше, гра починається, продовжується та закінчується, але лише для того, щоб розпочатися знову. По-друге, хоч би яку форму набувала гра, вона завжди протиставляється утилітарній діяльності. При цьому ігрове та серйозне — це два неподільних, взаємодоповнювальних поняття, які в різних культурно-історичних просторово-часових вимірах можуть синтезувати нові стани діяльності. По-третє - гра відносна. Вона завжди перебуває у стані «невзаправду». І по-четверте, гра — це завжди вільна діяльність. Незважаючи на те, що вона завжди має певні правила та розгортається в певному середовищі, гравець на будь-якому етапі завжди має свободу дії: вступити в гру чи ні, впливати на хід гри чи не впливати.

Слід додати, що гра є не лише формуючим чинником культури, а й безпосередньо впливає на екзистенційне існування людини. Сутність гри потрібно розуміти, виходячи з фундаментальних підстав існування людини у світі не лише природи, а й людського буття. Більше того, гра є одним з феноменів, який постійно відтворюється в житті людей, і який своєю чергою породжує мистецтво, ритуал, релігійні і світські культи, спорт тощо. Ігропороджувальна сила закладена у вічному прагненні людей до особистого самоствердження і самовизначення, створення іншого буття. Але цей новий світ є світом «задзеркалля», породженим фантазією, що стимулюється прагненням людини до свого природного, цілісного життя.

Антропологічний характер визначення гри як засобу «само-об'єктивації суб'єкта крізь реальність, яка штучно конструюється та здійснюється в обов'язковому режимі додатковості щодо реальності істинної» містить у собі момент подвоєння реальності [4, 12]. Сам процес подвоєння здійснюється за рахунок фантазії, яка є механізмом трансформації реальності в ігровий світ. Лише людина має можливість конструювати свій світ, видозмінювати його за допомогою фантазії. І якщо здатність грати мають і тварини, то конструювати «другу реальність» - гру, може тільки людина. Людина, що грає, людина творча, в грі виражає не повсякденне «Я», а емоційно-інтуїтивний варіант іншого «Я». Йдеться про фантазію, в полі якої інше «Я» набуває право на існування. Саме фантазія є своєрідним планом перетворення слабкого «Я» на сильне, успішне, героїчне. Фантазія спрацьовує миттєво та має такі властивості як: циклічність (одна фантазія змінює іншу, і людина здатна керувати цим процесом); варіативність - мрію можна «модернізувати», перефантазувати, переграти; енергетичність - харизматична фантазія утворює емоційну напругу, бажання використати цю енергію в дії; рольова визначеність; подієвість. При цьому ігрова діяльність в антропологічній формі має вільний характер у тому розумінні, що людина вільна розпоряджатися своєю фантазією без обмежень.

Звернемо увагу на те, що людина як творча істота є не просто спостерігачем змін і процесів реальності, не просто пасивно пристосовується до

мінливих умов навколишнього середовища. Навпаки, вона активно освоює своє оточення, яке постійно формується та модифікується, суб'єктивно цілеспрямовує діяльність, яка віддзеркалює її практичні потреби, інтереси та мету. А тому, виходить, що мірою зростання різноманітності людей (це історична тенденція) і розвитком індивідуальності людини, ігри розвиватимуться «в ширину і в глибину», тобто кількісно і якісно. Так, на наших очах справді бурхливо розвиваються нові форми ігрової діяльності - комп'ютерні ігри, інтернет-спілкування, взагалі цілі віртуальні світи. Таким чином, людина, розвиваючись сама, трансформує і видозмінює свою ігрову діяльність, і, тим самим, перетворюється з Homo Sapiens на Homo Creator.

Сьогодні люди називають словом «гра» багато форм життя та різновидів діяльності. Став «грою», ці форми не змінюються ні структурно, ні змістовно, але стають більш привабливими. Ми говоримо «чоловічі ігри», «любовні ігри», або «я не граю в ці ігри». У відомій праці Е.Берна ми знаходимо інформацію про «людей, які грають в ігри», і про «ігри, в які грають люди», але там йдеться зовсім не про ігри у власному сенсі. Гра - це універсальна метафора, і співвіднесення з нею надає привабливості будь-якому явищу.

Сучасний світ з масовим споживанням надає іграм ще більшого значення. Індустрія ігор та розваг, яка сьогодні розширюється бурхливими темпами, підживлює гедонізацію гри. Задоволення надають не лише позитивні ігрові відчуття, а й те, що у традиційному житті викликали б відразу. Гедонізація гри стає джерелом суперечок між її звичайною природою та правилами, які штучно впроваджується із зовні; між притаманною грі свободою та необхідністю підкорюватися правилам, які відрізняються від тих, що діють у реальному житті; між власним бажанням діяти відповідно прийнятим моральним настановам та штучно створеною ситуацією, яка спонукає чинити наперекір усьому [3, 7]. Тим самим, відзначимо, в сучасному суспільстві змінюється характер ігрової взаємодії.

Під впливом інформаційної технології гра модифікується. Сьогодні очевидним фактом вирішення проблеми вільного часу і потреби в інтерактивних різновидах дозвілля стали інформаційні технології — комп'ютер та Інтернет, які замінили реалії традиційних форм гри і її наочного середовища. Утворення віртуального ігрового простору, який заснований на цифрових текстах мови ігрової взаємодії та формуванні неживої (віртуальної) «картини світу», соціально ізолюють людину. І цей новий ігровий простір (ігрові зали, ігрові автомати, казино, інтернет-кафе) - чинник, що формує і соціально-психологічні проблеми розвитку особистості, зокрема -ігроманію, аддикцію - патологічну схильність особи до азартних ігор, безперервне збільшення загального «ігрового стажу», суми програшів і відвідин ігрових залів. У цьому випадку азартна гра, або в цілому є віртуальною реальністю, замінює людині реальне життя, формує неадекватну модель взаємин з дійсністю і має характер нав'язливої психологічної і нейрофізіологічної домінанти. Як наслідок, індивід стає інфантильним, егоїстичним, безвідповідальним до себе та близьких, а в подальшому - розпадаються сім'ї, псуються стосунки з друзями та колегами. Словом, відбувається соціальна деградація. Ігрова культура, таким чином,

зумовлює зіткнення особи або із зовнішнім середовищем, або з внутрішнім «середовищем» (тобто з духовною і психічною організацією особи).

Традиційний для ігор принцип соціального партнерства витісняється засобами індивідуалізації суб'єкта (комп'ютерні технології, Інтернет тощо). І як наслідок, зі способу соціалізації індивіда гра перетворюється на інструмент соціальної ізоляції та ціннісних орієнтацій людей, їх смаків, критеріїв та норм оцінки соціальних явищ; зниження здатності до розуміння мотивів поведінки та вчинків інших; зникненні умов для порівняння емоційних реакцій на ті чи інші явища; скорочення обсягу соціально значущих емоцій, які отримуються в процесі гри.

Однією з реакцій на життєві новації стає іграїзація. Головними ознаками іграїзації є відсутність чітких, суворих правил, які, на відміну від гри, постійно змінюються та корегуються, що утворює нові види діяльності; прагматичність та відповідність інтересам вигоди та користі; охоплення всіх верств населення.

Іграїзація найбільш рельєфно проявляється в культурі, через яку вона входить в усі сфери повсякденного життя, утворюючи тим самим іграїзовані маси. Грають політики, військові, дипломати, економісти тощо. Засоби масової інформації перетворюються на тотальне казино, в якому грають уже мільйони людей з урахуванням диференційованих статусів та ролей. Але грають всі не заради гри, а заради соціальної та професійної необхідності. Дехто взагалі вбачає у цьому майже єдиний спосіб вирішення своїх життєвих проблем.

Іграїзація в добу глобалізації, безперечно, здійснює як позитивний вплив на соціокультурний розвиток сучасного суспільства, так і негативний. Серед позитивних моментів — збільшення обсягу благ та послуг, які надаються багатомільйонним масам людей. У порівняно м'яких формах іграїзація сприяє ствердженню таких захисних механізмів, як витіснення, заперечення, сублімація. Вона дає можливість витіснити зі свідомості людей думки про ризики як про щось вороже, заглушити мотиви до дій, які здатні викликати афект, напруженість. Іграїзація також здатна скеровувати агресивну енергію, деструктивність у річище, яке не становить загрози для суспільства та самих індивідів. Іграїзація швидко залучає до повсякденного життя технологічні, маркетингові та управлінські новації, особливо ті, які стосуються управління ризиками, що є глобальною проблемою сучасності [6]. Також, індивіди є постійними учасниками процесу іграїзації, тому що на них не впливає ні місцеперебування, ні час.

Водночас, іграїзація породжує ірраціональну раціональність. Так, люди, які беруть участь в іграїзованій діяльності, по суті опускаються до технічних ресурсів, що, безперечно, сприяє дегуманізації людських відносин. Індивіди, які не мають творчо-критичного потенціалу сприйняття інформації, який дає змогу активно будувати своє життя та робити успішну кар'єру, вимушені відіграти примітивні ролі статистів. Вони стають речами, якими маніпулюють, в яких створюється ілюзія причетності до вирішення суспільних та особистих проблем засобами ігрових практик.

Більше того, іграїзація стає новою формою відчуження. Іграїзована людина немов відсторонюється від самої себе та є залежною від зовнішнього рішення відносно своїх дій. Іграїзацію також супроводжує регресія — перехід

до більш низьких, спрощено-примітивних соціальних дій, що, так чи інакше, сприяє відтворенню деструктивності, відчуженості.

Взагалі, відчужена людина перестає бути творцем — homo creator, а перетворюється на служницю ідолів, яких створила своїми руками, на людину, що примітивно розважається. Її думки та дії спрямовані на те, щоб вигідно реалізувати себе в тому чи іншому ігровому просторі. Іграйзовані практики поширюються в найрізноманітніших культурних контекстах по всьому світі та стають самостійним видом соціального та культурного виробництва, що має глобальний характер. Ігрові елементи проникають у механізми комунікацій та стають невід'ємною частиною, певною мірою навіть основою комунікаційних процесів.

Таким чином, підсумовуючи, можна сказати, що гра є засобом спілкування, відпочинку, розваг. У грі людина отримує, насамперед, задоволення, знімає нервову напругу. Гра має характер активної пізнавальної діяльності. Гра є засобом виховання, навчання, формування світовідчуття. Буття гри здійснюється у безкінечній множинності форм, які мають різні соціальні прояви. Гра виступає стилеутворювальним чинником культури і безпосередньо індивіда. Та в добу глобалізації, як засвідчує досвід, людина, що грає, трансформується в людину, що розважається, Homo ludens стає Homo ludere.

Водночас відзначимо, що хоча в сучасному суспільному житті змінилися статус гри і сама людина, ігрова культура не втратила своєї культуротворчої ролі, моральних і ціннісних імперативів, функцій дозвілєвої діяльності — відновлення сил, розвитку, здібностей, спілкування, все те, що співвідноситься з ідеалами культури взагалі.

ЛІТЕРАТУРА

1. Апинян Т.А. Игра в пространстве серьезного. - СПб.: Изд-во СПбУ, 2003. - 290 с. ↓
2. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. — М.: Объединенное Гуманитарное издание, 2007. - 304 с.
3. Репринцева Е.А. Тревожные тенденции и векторы надежды // Alma mater: Вестник высшей школы. — 2005. — № 6. — С. 6—13.
4. Ретюнских Л.Т. Философия игры. — М.: Вузовская книга, 2002. — 256 с.
5. Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. — М.: Прогресс, Прогресс-Академия, 1992. — 464 с.
6. Beck U. Risk society: Towards a New Modernity. - London, 1992.

Бойко О.П. Трансформація людини, що грає, в людину, що розважається.

У статті розглядається роль гри в людській життєдіяльності. Звертається увага на онтологічну сутність гри, відзначається, що гра як важлива сфера культури дозвілля має антропологічну сутність. Акцентується увага на

тому, що в сучасних умовах людина з тієї, що грає, перетворюється на людину, що розважається.

Ключові слова: гра, іграїзація, ігрова культура.

Бойко О.П. Трансформація человека играющего в человека развлекающегося.

В статье рассмотрена роль игры в жизни общества. Показана онтологическая сущность игры, отмечается, что игра как важная сфера культуры досуга имеет антропологическую сущность. Акцентируется внимание на влиянии антропологического фактора в трансформации игры в современном мире. Показано, что в эпоху глобализации человек играющий становится человеком развлекающимся.

Ключевые слова: игра, играизация, игровая культура.

Boyko O. Transformation of man which plays, in a man which has fun.

Ontological essence of game is considered in the article The role of game is outlined in life of society. Attention on influence of anthropological factor is accentuated in transformation of game in the modern world. It is outlined that in the epoch of globalization of persons playing becomes a man having fun.

Keywords: game, playing culture.