
НЕПРЕДСКАЗУЕМОЕ

Т.А. Суетин

ИГРА В РЕАЛЬНОСТЬ

Аннотация. Автор исследует феномен игры в антропологическом аспекте. Философы и культурологи неоднократно обращались к феномену игры как одному из самых загадочных и в то же время значимых явлений человеческого бытия. Автор рассматривает обоснованность и значимость человеческой игры, в которой индивиду даётся возможность вырваться из обыденности мирского существования, пережить в мире фантазии то, что недоступно в действительности. Автор анализирует феномен игры как способ обогащения и расширения реальности. Игра пронизывает все основные феномены человеческой жизни.

Исследование феномена игры проводится в рамках идей философской антропологии, а также психологии, эстетики и культурологии. Новизна исследования заключается в том, что автор рассматривает феномен игры в ракурсе современных тенденций – прагматизма, гиперреализма, общества потребления. В серьёзном и деловитом мире человек всё больше стремится в вымышленный мир фантазий и грёз. Автор отмечает, что такие феномены человеческого существования как жизнь, смерть, труд не просто включают в себя элементы игры, а всё сильнее приобретают игровой характер. Рассматриваются негативные трансформации игры: она всё больше приобретает элементы обыденности, смешивается с реальностью и теряет самобытность. По мнению автора, современная игра утрачивает сакральный, духовный смысл.

Ключевые слова: человек, игра, реальность, фантазия, общество, культура, бытие, жизнь, антропология, психология.

Abstract. The author studies the phenomenon of game in terms of anthropology. Philosophers and cultural researchers quite often appeal to the phenomenon of game as one of the most mysterious and at the same time important phenomena of human life. The author of the present article focuses on the grounds and importance of human game that allows an individual to escape from his or her everyday life into the fantasy world. The author analyzes the phenomenon of game as the way to enrich and expand the reality. Games are there in all the aspects of human life. The phenomenon of game is studied in terms of philosophical anthropology as well as psychology, aesthetics and cultural research. The novelty of the research is caused by the fact that the author views the phenomenon of game from the point of view of modern tendencies such as pragmatism, hyperrealism, and consumer society. In a serious and business-life world human tries to escape to his or her fantasy world even more often than before. The author notes that such phenomena of human life as life, death and labour do not only have elements of game but start to be like a game themselves. The author also analyzes negative transformations of game, in particular, it acquires elements of everyday life, blends with reality and loses its distinctive nature. According to the author, modern game loses its sacred spiritual meaning.

Key words: anthropology, life, existence, culture, society, fantasy, reality, game, human, psychology.

Парадоксальная тенденция: чем больше наш мир становится серьёзным, научным, рациональным, деловитым – тем больше у человека возникает потребность в ирреальном мире игры. Чем обусловлена и правомочна ли такая взаимосвязь? В век прагматизма и деловых отношений – серьёзные сферы человеческой жизни всё больше обретают игровой характер. Играют политики, военные состязаются в гонке вооружений, экономическая деятельность не просто включает в себя такие игровые элементы как риск и азарт, а скорее существует в своеобразной игровой форме. Даже возможность менять человеческую природу благодаря научно-техническому прогрессу порой можно воспринять как своеобразную игру с телесностью. Пластические модифика-

ции тела возникают не только по необходимости, но и по прихоти фантазии.

Конечно, уникальность феномена игры в том, что он проникает во все сферы человеческого бытия, такие как труд, любовь, жизнь и даже смерть [6]. Игра сопутствует человечеству с начала времён, является одним из основных феноменов антропологического бытия. На протяжении веков философы неоднократно обращались к теме феномена игры. Платон, в свойственной ему диалектичности, рассуждает о многоликости игры, её непредсказуемости, непринуждённости, противопоставляет игру познанию и истинному бытию. Вместе с тем, Платон рассматривает священность игры и ставит её в сакральную основу идеального государства [9]. Однако феномен игры имеет и про-

тивоположные трактовки. Например, Аристотель выделяет значимость игры в развитии человека [1]. Следуя Аристотелевской традиции, известные философы эпохи просвещения М. де Монтень, Ж.-Ж. Руссо, рассматривали игру в качестве важнейшей педагогической деятельности человека. Другую интерпретацию предлагает поэт и мыслитель Ф. Шиллер. Он ставит игру в основу эстетического содержания человеческого бытия. Более универсальный подход к явлению игры можно найти у немецкого философа О. Финка, который включил игру в число основных феноменов антропологического существования. Широкую известность приобрела игровая концепция культуры голландского философа и культуролога Й. Хёйзинга.

Совершенно ясно, что игра является неотъемлемой частью жизни не только каждого человека в отдельности, но и всего человечества в целом. Но каково антропологическое значение этого феномена, особенно в век прагматизма и рационализма? Почему игра настолько интенсивно смешивается с серьёзностью? Отчего современный человек с такой страстью вовлекается в ирреальный мир? Прежде чем рассуждать на поставленные вопросы, попробуем проанализировать, в чём особенность человеческой игры?

I. Человек и игра

Игра сопутствует человеку с начала жизненного пути. Кажется очевидной педагогическая польза игры, её познавательное свойство, проба соприкосновения с реалиями, овладение своим телом и взаимодействие с окружающими объектами, что особенно выражается в игре ребёнка [4]. На тему игры ребёнка написано немало психологических и педагогических трудов. Однако уже в детской игре, в её простоте и чистоте, можно уловить глубинный антропологический смысл. «Игры детей – вовсе не игры, и правильнее смотреть на них как на самое значительное и глубокомысленное занятие этого возраста», – пишет М. де Монтень, рассуждая о законной и обоснованной части человеческого опыта [8]. В действительности же, можно полагать, что игра остаётся значительным занятием на протяжении всей человеческой жизни.

Очевидно, что игра возникает не ради познания – если бы в основу игры входила педагогическая и познавательная функция – она бы заканчивалась, вместе с достижением своей цели. В игре человек соприкасается с чем-то ирреальным, несуществующим в реальности, входит в иное бытие. Вовлечённый в наш мир без своей воли и согласия, человек не выбирает эпоху, место рождения, пол,

телесную конституцию. Мы свободны в выборе своей судьбы, но при этом ограничены жёсткими рамками реальности. Человеческое существование трагично в своей неопределённости – мы телесные и духовные, природные и социальные существа. Человек испытывает разобщённость, он находится в постоянном конфликте с реальностью, ограничен социальными и культурными нормами. В результате человеческое существование неизменно раздробленно, фрагментарно. Человек неустанно стремится к целостности, но она не достижима в реальном мире. Вечно одолеваемый страстями, существуя в реальном, детерминированном мире – человек пытается восполнить фрагментарность своего бытия. Одним из естественных способов вырваться из оков обыденности является игра.

Вымышленный мир игры расширяет человеческое существование, разрушает рамки конституированной действительности. Играя, человек дополняет реальность чем-то невозможным, невероятным, тем, что существует лишь в фантазии. Этот ирреальный воображаемый мир привлекает своей иллюзорностью. Человек вовлекается в мир, созданный его же воображением. Кант отмечает парадоксальность иллюзорности игры: «Видимость, которая обманывает, исчезает, когда становится известной её бессодержательность и обманчивость. Но играющая видимость, так как она есть не что иное, как истина в явлении, всё же останется даже и тогда, когда становится известным действительное положение вещей» [10]. Т.е. в своей сути игра всегда имманентна сознанию: вступая в мир недействительного, иллюзорного, человек сам для себя, индивидуально принимает правила игры, идентифицирует окружающее и соотносит свои действия в соответствии с этими правилами, принимая вымышленный мир таким, каким он является в своей целостности, со всей своей невозможностью. Тем самым игрок погружается в глубины собственной фантазии, вживаясь в роль, переживает те состояния, которые недоступны ему в обыденной жизни [5]. В игре человек находит свободу волеизъявления, любой его выбор не будет зажат рамками окружающей действительности, вписан в быт. Игровой мир выходит из быта, становится над ним.

В этом обнаруживается самобытность игры – нечто рождённое вне обыденности, не имеющее никакого отношения к повседневности проявляется в эмоциональном и духовном состоянии человека, в своём чистом виде. Игра находится в реальности, но сама по себе ирреальна, она универсальна для всего сущего, при этом обособлена и целостна в своей сути. Й. Хёйзинга отмечал, что во всяком обряде,

церемонии, священнодействии присутствуют игровые элементы [12, с. 42]. Игра и священнодействие имеют схожую структуру. В ритуальных церемониях действуют те же принципы игры – предметы реального мира наделяются особыми духовными, магическими свойствами, а действия человека направлены на общение, сопричастность с божественным, незримым, возвышенным, в особом таинстве соединяя человеческий дух с иной реальностью. Поэтому, можно полагать, что в игре раскрывается антропологическая сущность благодаря многогранности человеческой фантазии.

Индивид беспрестанно находится в авантюре выбора, раздираем страстями, томим желаниями. Не в силах смириться с фатализмом, брэнностью, человек со страстью и азартом вовлекается в ирреальный мир игры. Страсть и азарт порождают игру, где человек стремится ощутить себя другим, освободиться от регламента будних дней, почувствовать себя королём, солдатом, диким животным, парящей птицей. Наблюдение за театральной сценой, единение командного духа – всё пропитано страстью прожить и пережить моменты, состояния, акты чуждой для себя роли в ином пласте бытия – мире игры [11]. Но в переживании иной роли, человек ощущает себя ярнее, проживает себя больше, нежели в обыденности. В непринужденности игры раскрывается свобода человеческого духа. Конечно, игра наполнена определёнными условиями, правилами. Но эти условия очерчивают пространство игры, гарантируют её существование. Любой протест против правил лишает игру всякого смысла, уничтожает её. Поэтому вовлекаясь в вымышленный мир, человек сконцентрирован на переживании отведённой ему роли во всей своей полноте. Это хорошо видно в актёрской игре, когда человек пропускает через себя саму суть своего персонажа, проживает его эмоциональные состояния. Это даёт возможность ощутить человеческую многогранность, минуя формальности обыденного мира, социальных и культурных конфликтов.

М. Бахтин отмечает, что в игре человек именно тот, кто он есть, даже будучи в несвойственной ему роли [2]. Действительно, попытка уйти от рациональности в иррациональный мир игры, соприкосновение с риском, с фортуной – наполняет антропологическое бытие, охватывает человеческие дух, душу, разум, тело. Внутренний мир игры абсурден, она иррациональна, в ней нет житейской логики, но человек намеренно принимает всю игру целиком, со всей её нелепостью и шутливостью, серьёзностью состязания, отдаваясь иллюзии добровольно. Человек вступает в этот мир самостоятельно, намеренно. И тогда в ограниченной правилами

игре, в небольшом пространстве «игрового поля» индивид находит гораздо больше свободы, нежели в обыденной жизни.

II. Игра и реальность

Что было бы с человечеством без феномена игры? Игра в прямом своём назначении не способствует выживанию, познанию. Но вместе с тем, без игры не существовало бы культуры и цивилизации. Парадоксально, но встраивая ирреальный мир игры в насущную фундаментальную действительность, человек положил начало культуре [12, с. 80]. Игра расширяет реальность, даёт волю фантазии, ломает границы обыденности. В этом ракурсе мы видим, что человек играющий смог пробить рамки окружающего его мира. Будучи природным, биологическим существом, человек вырвался из природного мира, встал над ним, как особый род существа. Правомочно полагать, что этому способствовал феномен человеческой игры. В игре отражается вписанное в действительность бытие человека. Если представить конец игры, то вероятно за ним последовал бы крах уникальности человеческого существа. Игра даёт возможность человеку встать над обыденностью и брэнностью.

Таким образом, игра дополняет, восполняет, привносит антропологическую сущность в окружающий мир. Реальность сама по себе безлика, именно человек наполняет её духом, оживляет, противоборствуя фатальности и обыденности. Раздираемый страстями человек вовлекается в мир игры, где может эмоционально, чувственно восполнить расколотость своего бытия [7]. Без эмоций игра была бы попросту несостоятельна, она не могла бы возникнуть или, возникнув в эмоциональном всплеске, прекратилась бы с угасанием душевных порывов и страстей. Но также можно было бы сказать и про эмоции – без игры они не могли бы долго существовать. Можно сказать, что в эмоциях содержится элемент игры. Само их выражение происходит отчасти в игровой форме, мимике, интонации, жестах. Переживание эмоций всегда сопровождается интроспективным изменением окружающей действительности – мир кажется несколько иным, реальность дополняется, интерпретируется в эмоциональных красках. Мы чувствуем волнение за то, что ещё не произошло, но может произойти – что-то выбивающееся из обыденности, из привычного для нас мира. Мы можем чувствовать страх перед чем-то иррациональным, не вписывающимся в повседневную жизнь. Радость, печаль, томление, гнев – каждая эмоция возвышается над бытовой действительностью.

Вероятно, без феномена игры человек не смог бы индивидуализироваться. Ирреальный мир игры всегда неповторим в личностном восприятии, создаётся благодаря творческому уделу человеческой фантазии. Поэтому, можно сказать, что игра позволяет видеть окружающий мир особенным, находить в нём нечто уникальное. Эмоции и страсти, бушующие в человеке, прорастают сквозь игровое пространство. Нечто удивительное прорывается сквозь серость обыденности, является нам необыкновенным, интересным. Что было бы известно о нашей планете без игрового взора человеческого ума? Что можно было бы сказать, например, о небесных сферах, если бы человек ограничивался фактом восхода и заката солнца? Конечно, человеческий разум позволяет анализировать, рассуждать, но правомочно сказать, что предпосылкой ко всякому научному рациональному знанию является иррациональный феномен игры. Прежде каких-либо расчетов, доводов, доказательств, человек предполагает, воображает, фантазирует. Человек возводит действительность в особую сферу ирреального бытия, играючи дополняет, дорисовывает реальность, обогащает её невероятным, невозможным. В этом ракурсе, можно сказать, что благодаря игре не только человек, как особый род сущего, выделяется из реальности, но и сама окружающая действительность проявляется человеком играючи.

Прогуливаясь по аллее, мы можем не обращать внимания на деревья, они слитны воедино, в одну целостность, для нас они незримы, мы можем лишь фиксировать, устанавливать фактичность их существования. Для нас это просто череда объектов, мы только констатируем их наличие. Мы можем также бесстрастно обозначать известные нам свойства этих объектов, как данность. Но когда мы привносим элемент игры, который неизменно сопровождается интересом, объекты выделяются из обыденности. Мы можем найти в объекте нечто ему не свойственное, что отличает его от других. Это дерево, в сущности, может быть таким же, как тысячи деревьев, но именно играя, мы обнаруживаем то, что заставляет нас обратить на него внимание. Нас может заинтересовать его форма, мы можем быть заворожены его необычностью, красотой или уродством, мы можем представить его величественный возраст, как перед ним проходили люди, которых уже нет в живых. Мир является нам через игры красок, теней, перспектив. Человек вовлекается в эту игру, принимает её. Мы общаемся с окружающей нас действительностью посредством игровых элементов.

Конечно, можно было бы возразить, что обращённость к чему либо, зрительная заинтересо-

ванность относится, прежде всего, к феномену восприятия, к возникновению образов, когнитивным мотивам. Безусловно, совершенно неправомочно сводить всё к игре. Но равно как мы находим в феномене игры элементы восприятия, образного представления, познания, так и всякий антропологический феномен включает в себя элементы игры. Человек локализует в сознании воспринятую действительность, разукрашивает её красками фантазии. С этой точки зрения, во всякой деятельности человека неизменно присутствуют игровые элементы.

III. Агональность игры

Из всех живых существ, именно человек бросает вызов природе, состязается с ней в начале времён, осваивает сложности быта. Животное существует в рамках природы, действует в соответствии с её законами, не выделяется из природного царства, а скорее является его частью. Но физиологически обделённый, без всякого естественного орудия охоты, толстой прочной кожи, тёплой шерсти – человек вынужден вступить в схватку с природой. Вероятно, именно изначальная неприспособленность к суровым законам природного мира вовлекли человека в состязательную игру с окружающей действительностью. Но в этой игре просматривается борьба человека с самим собой, как природным существом, и скорее всего именно благодаря феномену игры человек выделился из природного царства, встав над ним, как особый род сущего.

Состязательность в большей степени проявляется в отдельных видах феномена игры – спорте, азартных и коллективных играх. Но вероятно сам принцип агональности основополагающий во всякой игре вообще [12, с. 70]. Кроме того, я полагаю, что элементы игры в любом ином феномене человеческого бытия, прежде всего, обусловлены именно агональностью. Состязательность здесь не только стремление к превосходству над кем-то в чём-то. Рассматривая агональный принцип игры глубже, можно предположить, что его суть в преодолении человеческой обреченности, в господстве индивида над самим собой, над своей конституированной сущностью, победе над неотвратимым течением времени. Игра сама по себе уже торжествует над бытом.

В игре человек побеждает противника благодаря преодолению самого себя. Лишь пробив барьер своих возможностей, двигаясь вперёд, человек способен превзойти иного. Пожалуй, из всех живых существ только человеку свойственна борьба самим с собой. Животное борется за жизнь, за

потомство, но никогда не преодолевает себя как сущность. Агональный принцип правомочен с антропологической точки зрения – человек многогранен, при этом разобщён, существует на стыках реальностей природы, общества, индивидуальности, духа. «Человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет», – пишет Ф. Шиллер [13]. Действительно, среди феноменов человеческого бытия, игра занимает особое место, она неотъемлема от антропологической сущности. Человек играющий постоянно возрождается, превосходя самого себя. Именно благодаря преодолению можно породить настоящее произведение искусства. Творчество не цель самого бытия, повседневности, а прерогатива именно игры, где возможно человеческое перевоплощение. Обыденность обречена постоянством, рутинностью, мёртвостью, в ней ничего не умирает и не рождается. Смерть и рождение не вписываются в повседневность, эти явления уникальны, мы рождаемся в борьбе и умираем в ней же.

Игровые элементы присутствуют во всех феноменах человеческого бытия. Без способности создавать уникальные ирреальные миры внутри объективной реальности, человек вряд ли смог вырваться за пределы природной действительности, оставшись на уровне первобытного охотника. Человек создал культуру, науку, искусство играючи. Будучи вписанной во всякую сферу человеческого бытия, игра остаётся самобытным, обособленным феноменом. Благодаря игре человек будто оттеняет действительность, придаёт реальности особую антропологическую сущность, очеловечивает её.

IV. Серьёзность игры

В сути игры содержится и драматизм, и трагизм. Она вовсе не ограничивается радостью и праздностью. Игровые элементы можно увидеть даже в траурных церемониях. Обряды, которыми сопровождается процессия похорон, носят совершенно ирреальный характер, они абсурдны с точки зрения действительности, но священны и значимы для скорбящего человека. Конечно, можно сказать, что эти обряды носят религиозный характер, символизируют проводы в вечную жизнь и скорбь по усопшим. Но человек не просто механически совершает церемониальные действия, по канонам той или иной религии. В обряды такого рода вкладывается глубинный смысл, человек вовлекается в иной, скорбный мир. Но это переживание проявляется лишь в определённом событии, которое выбивается из бытовой действительности [12, с. 54]. Сама

по себе смерть вписана в обыденность, является частью природной, биологической программы. Но человеческое переживание смерти выделяется из обыденности, включает в себя элементы игры. Это трагичное, мрачное представление о загробном царстве, о невосполнимой утрате, попытка в траурных церемониальных действиях соприкоснуться с ушедшим человеком на духовном уровне.

На этом примере трагедии человеческой жизни явно проступает и другая особенность игры. Человек воспринимает вымышленный мир, но он не просто надевает маски, не просто пробует себя в других ипостасях. В момент игры он именно является отличным себе, оставаясь собой. Этот парадокс веры в происходящее и осознание иллюзорности крайне интересен. В игре мы находим восполнение, а не имитацию этого восполнения. Человек обыгрывает трагизм и драматизм жизни. Антропологическая обречённость, брэнность существования, выражается в стремлении к сакральному через игровую форму. Мы видим игру не только в формальных свойствах пространства, времени, ирреальности, а в естественном человеческом состоянии, его примирении с реальностью.

В игре человек становится тем, в кого облачается. Не в реальном мире, не в обыденности, но в иной зоне бытия. В игре человек находит иные границы самого себя, в попытке соприкоснуться с собой, но другим собой, с утраченной возможностью себя. Это не проба ради забавы. Забава скорее антураж, обрамление игры, которое сопутствует игровой форме. Но будучи раздробленные в быту, мы находим в ирреальном мире игры осколки самих себя. Не что-то реальное в себе, а как раз ирреальное, несуществующее, неприсущее нам. Понимая фиктивность происходящего в игре, мы принимаем на веру эту иллюзию. И в этом ирреальном мире мы обнаруживаем гораздо больше реальности, которая просвечивается через феномен игры в обыденности. Вероятно, именно благодаря феномену игры человек способен переживать весь драматизм и трагизм своего существования, обыгрывая то или иное событие в пласте ирреального, возможного, вечного, вопреки земному и брэнному бытию. В игре выражается вечная борьба человека со своей обречённостью, расколотостью своего существования.

Мир игры находится не в самой реальности, он будто наслаивается на неё. Иными словами, вовлекаясь в игру, человек внедряет ирреальный мир фантазии в окружающую его действительность. Но сохранил ли феномен игры свою самобытность в эпоху прагматизма и деловитости? Я полагаю, что этот вопрос крайне актуален в современном ра-

курсе, когда общество охвачено гиперреализмом. Как бы плотно игра не переплеталась со многими феноменами человеческого бытия, она всегда оставалась в своей сути по другую сторону реальности. Но что можно сказать об обществе, в котором феномены жизни и смерти сами по себе приобретают игровую форму?

V. Игра в обыденность

Человек живёт в эпоху гиперреальности, окружающей нас мир переполнен информацией, фактами, формализмом. С одной стороны, перед человеком колоссальное количество возможностей, вариаций собственного развития, свобода творчества. С другой стороны, всё это искусно вписано в рамки прагматизма, рационализма, реализма. Фантазия человека вроде бы свободна, в то же время зачастую смешивается с реальностью, навязывается, контролируется тенденциями потребительского общества. Очевидно, установки современного мира неизбежно трансформировали человеческие феномены, в том числе и игру. Современная игра теряет свою самобытность, простилаясь за пределы игрового мира в обыденную реальность, перемежаясь с иными пластами человеческой деятельности. В частности, можно заметить, что человек живёт не играючи, а скорее играет в жизнь. Конечно, риск, азарт, авантюра – неизменные спутники человеческого существования. Они наполняют жизнь, делают её острее, глубже, но не заменяют антропологическое бытие.

Видимо, будучи задавленным прагматизмом реальности, нарочитой действительностью, человек стал всё больше стремиться в игровой мир фантазий и грёз. Вместе с тем, игра становится не просто отвлечением от обыденности, углублением, расширением границ реальности. Человек стал воспринимать саму жизнь как игру, где крайность такого восприятия сводится к трагическому раскручиванию барабана русской рулетки. Как иначе объяснить моду на экстремальные виды игр, сопряжённые с риском для жизни? Вероятно, сказывается нехватка остроты человеческого бытия – прагматичный и рациональный мир пытается выстроить человеческую жизнь по лекалам необходимого, действенного. Будучи по природе авантюрным, азартным, играющим существом, человек гнетётся весьма прозаичным существованием. И это парадоксально на фоне обилия жизненных сценариев – человек никогда не был так свободен в выборе профессии, интересов, места жительства. Благодаря технологиям даже телесная конституция перестала быть чем-то конечным и неизмен-

ным. Однако вероятно именно это и привело к трансформации феномена игры.

Если игра избыточна, в своей сути восполняет недостаточность реальности, то теперь реальность восполняет саму себя. Окружающая действительность изобилует своей вариативностью. Воплощается всё многообразие фантазии, всякое нужное и ненужное становится явствующим, заполняющим обыденность. Реальность расширена без нашего участия, достаточно включить телевизор и погрузиться в мир голливудских грёз. Игра утрачивает праздность, отвлечённость от насущной действительности. Само понятие праздника утратило свою сакральную, духовную ценность. Мы перенасыщены чужими традициями, увеселительными мероприятиями, но всякое празднование в своей основе направлено на потребительскую установку. Праздник давно стал практичным мероприятием. Современная праздничная игра яркая, пёстрая, манит своей формой, но за этим часто исчезает смысл, её содержание. Человек часто играет в обыденность. Так, например, смысл многих современных праздников подхвачен рекламными лозунгами, где основная задача приобрести, потребить, продать. В торжество вписывается слишком много обстоятельств обыденной жизни. Например, ёлка на новый год, как символ вечно зелёного растения, символ жизни – оказывается безжизненной, пластиковой – так удобнее и практичнее. Потребительская установка затмевает смысл традиции.

Задумывались ли древние греки над выгодой от проведения очередных Олимпийских или Дельфийских спортивных состязаний? В эти мероприятия вкладывался совершенно иной смысл, состязательность во имя богов, где в первую очередь воздавалась дань духу, родству человеческого и божественного. В современном виде Олимпийские игры, прежде всего бренд, атрибутика, спонсорство. Конечно, в спортивных соревнованиях остался состязательный дух, но исчез изначальный посыл – вызов человеческим возможностям преодоления. Масштаб праздного мероприятия нацелен, прежде всего, на пафос оформления. Из торжества исчезает трансцендентный, духовный смысл, идея человека превосмогающего самого себя. Зрелищность события не восходит к миру фантазии, ощущению скрытного, таинственного. При этом праздник всё равно остаётся праздником, чем-то выходящим за рамки обыденности, но его содержание всё более наполнено бытийным, реальным. Основной акцент ставится на форму праздника, а не на его содержание. Игровое событие выходит за пределы самого себя, разрушая границы своей самобытности. Праздник урожая в различных

культурах наполнен разнообразными народными гуляниями, играми, состязаниями. Сам факт проделанного труда – культивации земли, посева, взращивания, сбора плодов – неизменен, это насущная данность. Однако в торжестве человек углубляет смысл проделанной работы, ощущает потребность обратиться абстрактной, незримой стороне бытия [7]. Игры и массовые народные гулянья – не отдых от труда, а углублённое переживание человеческого духа, благодарность плодоносной Матери-Земле.

Можно отметить, что большинство праздников современного общества, прежде всего, нацелено на массовое потребление, а не на духовное возвышение над бытовой действительностью. Сами праздники стали в своей основе обыденными, в них нивелируется какой-либо сакральный смысл, глубина, своеобразное таинство ирреального. Проблема даже не в восприятии праздника человеком, а в его подаче и организации. Если раньше в праздном мероприятии было заложено, прежде всего, игровое начало, человеческий творческий дух трансцендентного, возвышенного над реальностью, то современная организация праздника поставлена на производственный уровень, с расчётом на практичность и массовое потребление.

VI. Глобализация игры

Игра приобрела глобальные масштабы, вся наша планета стала огромным игровым полем. Политика, экономика, военное дело – уже не просто институты власти и социума, а скорее крупные игровые сообщества. Современный политик не столько хороший управленец, сколько хороший иллюзионист. Безусловно, политика, как и иные сферы общественной деятельности, всегда была отчасти игрой. Но только отчасти, сохраняя направление своей деятельности как управление властью. Сейчас вполне оправдано словосочетание «политические игры». Это же касается и иных сфер общественной деятельности. Философия постмодернизма отчётливо показывает смешивание ирреального и реального миров. Игра есть избыток в своей сути, но мы столкнулись с избытком реальности, которая теперь сама выступает как игра. Но эта вездесущность игры размывает свои собственные границы, утопает в своём постоянстве. «Парк развлечений» вышел за пределы своей территории, распространился на весь цивилизованный мир [3].

Современная игра во многом порабощена прагматичностью, выгодой, она утратила трансцендентность, стремясь из обыденности в обы-

денность. Можно заметить парадоксальную трансформацию – серьёзность приобретает форму игры. Деловитость, прагматичность, сама по себе бытовая реальность – пестрят игрой. Но в этом трагедия смысла игры, утрата самобытности ирреального мира. Современный человек ощущает острую потребность в игре, обрамляет ею свой быт, но не может восполнить, преодолеть себя в ирреальном мире. Потому как сама по себе игра растворяется в обыденности. В таком ракурсе игра не углубляет реальность, а простиается за свои границы, охватывает всякую насущную действительность лишь своей формой, но не содержанием. Современная игра существует на поверхности, она не обращена к возвышенному человеческому духу, а скорее приземлена, соседствует с обыденностью.

Очевидно, феномены человеческого существования трансформируются, меняются в соответствии с тенденциями современного мира. Но вместе с тем, истощается глубинный антропологический смысл игры. Человек привносит в игру повседневную действительность, нивелируя тем самым священность игры. Это хорошо видно в популяризации праздников, как исключительно развлечения, отдыха. Празднование того или иного события имеет лишь отдалённые отголоски традиций, в основе своей сужается до простых бытовых сценариев. Игровое событие утрачивает магию инобытия, становится приземлённым, в ней пропадает иллюзорность. Ярким примером могут послужить телевизионные сериалы, в особенности «ситкомы». Вымышленный экранный мир растягивается во времени, растворяется в постоянстве, в череде сюжетных изысков. Зритель перестает быть зрителем, становится скорее наблюдателем.

Современный мир чрезмерно наполнен игрой. Но в своей избыточности игра теряет в реальности. В этом глобальном игровом поле размывается самобытность феномена игры. Играя, древний человек стал углублять своё природное существование, вносить в придуманный не им мир нечто человеческое, личностное, благодаря дару воображения превозмог чистое природное существование. Но в мире практичности не фантазия наполняет реальность, а скорее действительность внедряется в фантазию игры, замещая содержание формой. Вырвавшись из природной обыденности, встретив рассвет собственной уникальности, человек погряз в обыденности масс. Вероятно, рано или поздно человек прорвёт и эту пелену реальности, восстановит самобытность игры, вернув в неё антропологический смысл. И пока человек желает оставаться человеком – он будет существом играющим, преодолевая самого себя.

Список литературы:

1. Аристотель Политика / Пер. С.А. Жебелев, М. Гаспаров. М.: АСТ, 2010. 400 с.
2. Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества / Сост. С.Г. Бочаров. М.: Искусство, 1986. 445 с.
3. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции / Пер. А. Качалов. М.: Постум, 2015. 240 с.
4. Выготский Л.С. Психология развития ребёнка. М.: Эксмо, 2004. 512 с.
5. Гадамер Х.-Г. Истина и метод. Основы философской герменевтики / Пер. Б.Н. Бессонова. М.: Прогресс, 1988. 637 с.
6. Гуревич П.С., Спирина Э.М. Грани человеческого бытия. М.: ИФ РАН, 2016. 173 с.
7. Демидов А.Б. Феномены человеческого бытия: учебное пособие. М.: Экономпресс, 1999. 190 с.
8. Монтень М. Опыты / Пер. А. Бобович, Ф. Коган-Бернштейн, Н. Рыкова. М.: Эксмо, 2009. 944 с.
9. Платон. Законы, послезаконие, письма. М.: Наука, 2014. 520 с.
10. Столович Л.Н. Философия. Эстетика. Смех. М.: Тарту, 1999. 384 с.
11. Финк О. Основные феномены человеческого бытия [Электронный ресурс]. URL: <http://www.lib.ru/FILOSOF/FINK/fenomeny.txt> (дата обращения: 12.01.2017).
12. Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий. Опыт определения игрового элемента культуры / Пер. Д.В. Сильвестров. М.: Азбука-классика, 2007. 384 с.
13. Шиллер Ф. Статьи по эстетике / Пер. Э. Радлов, А. Горнфельд. М.: Academia, 1935. 672 с.

References (transliterated):

1. Aristotel' Politika / Per. S.A. Zhebelev, M. Gasparov. M.: AST, 2010. 400 s.
2. Bakhtin M.M. Estetika slovesnogo tvorchestva / Sost. S.G. Bocharov. M.: Iskusstvo, 1986. 445 s.
3. Bodriiyar Zh. Simulyakry i simulyatsii / Per. A. Kachalov. M.: Postum, 2015. 240 s.
4. Vygotskii L.S. Psikhologiya razvitiya rebenka. M.: Eksmo, 2004. 512 s.
5. Gadamer Kh.-G. Istina i metod. Osnovy filosofskoi hermenevtiki / Per. B.N. Bessonova. M.: Progress, 1988. 637 s.
6. Gurevich P.S., Spirova E.M. Grani chelovecheskogo bytiya. M.: IF RAN, 2016. 173 s.
7. Demidov A.B. Fenomeny chelovecheskogo bytiya: uchebnoe posobie. M.: Ekonompress, 1999. 190 s.
8. Monten' M. Opyty / Per. A. Bobovich, F. Kogan-Bernshtein, N. Rykova. M.: Eksmo, 2009. 944 s.
9. Platon. Zakony, poslezakonie, pis'ma. M.: Nauka, 2014. 520 s.
10. Stolovich L.N. Filosofiya. Estetika. Smekh. M.: Tartu, 1999. 384 s.
11. Fink O. Osnovnye fenomeny chelovecheskogo bytiya [Elektronnyi resurs]. URL: <http://www.lib.ru/FILOSOF/FINK/fenomeny.txt> (data obrashcheniya: 12.01.2017).
12. Kheizinga I. Homo Ludens. Chelovek igrayushchii. Opyt opredeleniya igrovogo elementa kul'tury / Per. D.V. Sil'vestrov. M.: Azbuka-klassika, 2007. 384 s.
13. Shiller F. Stat'i po estetike / Per. E. Radlov, A. Gornfel'd. M.: Academia, 1935. 672 s.