

Секция «Философия. Культурология. Религиоведение»

Игра как фактор становления субъектом

Майорова Ксения Сергеевна

Студент

*Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Философский факультет, Москва, Россия
E-mail: keystar@rambler.ru*

Игра всегда интересовала философов. Отсылки к области игрового обнаруживаются уже в предфилософских восточных учениях (веды и Упанишад), в скандинавском эпосе (Младшая Эдда), у античных мыслителей (Гераклит, Платон). Линия сакрализации игрового затрагивает ряд христианских учений, но уже в мысли Нового времени она предстаёт в том числе в виде математических построений (Лейбниц, Паскаль). В силу неоднозначности словоупотребления возникает сложность: кажется, что все мыслители говорят о разных играх, не существует некоторого общего поля рассуждения. В XX веке игра выделяется в качестве сюжета для построения отдельных теорий в различных научных дисциплинах, к примеру, в математике, экономике и психологии. В то же время обостряется проблематизация игры в философии.

Говорить об игре и тем более пытаться её концептуализировать – задача отнюдь не тривиальная. Философствование на тему игры как изнутри, с позиций игрока, так и извне, с точки зрения стороннего наблюдателя, рискует выстроить либо заинтересованную, эмоционально неиндифферентную (в первом случае), либо редукционистскую, одностороннюю теорию. Одной из задач исследователя является выбор наиболее оптимального угла рассмотрения, способного максимально снизить риск ухода в ту или иную крайность. Также рассуждение об *игре вообще*, выведение некоторых игровых характеристик и критериев, претендующих на исчерпывание понятия игры, представляется жестом неизбежно необоснованным. «Игра против любых абсолютизаций — и потому нельзя абсолютизировать ее саму, не изменяя духу игры» [Финк : 4].

Бытовое противопоставление области игрового серьёзному развенчано в ряде теоретических работ, посвящённых анализу игры. Взамен категоричного атрибутирования игры периоду детства предложена трактовка разнообразных видов и продуктов человеческой деятельности в терминах игры. То есть, как выясняется, играет не только ребёнок, но и взрослые люди: спортсмены, политики, художники. И более того, играют культура и язык [Хёйзинга, 2007 : 5].

Данная позиция представляется весьма состоятельной, но при более детальном рассмотрении обнаруживается серьёзное упущение. Большинство уже состоявшихся попыток концептуализации игры исходят из той предпосылки, что играет игрок. Здесь Homo Ludens вполне осознанно, самостоятельно устанавливая правила игры, границы пространственно-временного контекста и т.д. Другими словами, подобные концепции исходят из презумпции субъектности.

Субъект – сложный концепт, проходящий определённую стадию формирования. Симптоматично, что в наиболее известных игровых теориях генезис субъекта просто умалчивается, как будто игрок появляется уже сформированным, и в таком виде вступает в игру.

Однако, в подтверждение созидательной способности игры, сегодня широкую практику приобретают игровые подходы к обучению и воспитанию, коррекции и восстановлению психического здоровья. Это позволяет предположить, что на ранних стадиях жизни, когда происходит формирование человека как члена общества, как личности, игровые процессы играют важную субъектосозидающую, субъектоформирующую роль [Берн, 1999 : 1].

Также необходимо учитывать особенности, обусловленные различными концепциями субъектности. В то время как классический субъект неизбежно персонализирован в отдельном человеке, неклассический допускает различные варианты (здесь субъектом может быть и государство, и класс; он может быть коллективным). Интересно проследить образование, к примеру, коллективного субъекта в процессе игр в рамках определённого сообщества.

Младенец пребывает в перманентном игровом состоянии, при этом он не является субъектом в привычном значении этого термина. Таким образом, игра как «превосхождение человеком самого себя» [Сигов : 3] - это, в первую очередь, важный фактор становления субъектом. Разумеется, это ни в коем случае не умаляет значимость игры как способа бытия субъекта, безгранично свободной формы человеческой самореализации. Но подобного рода игровые процессы могут рассматриваться в том числе и в качестве проявления естественного стремления вернуться в состояние исходного умиротворения и младенческой самодостаточности [Гроф, 1988 : 2].

Литература

1. Берн Э. «Люди, которые играют в игры. Игры, в которые играют люди», 1999
2. Гроф С. «За пределами мозга», 1988
3. Сигов К. «Человек вне игры и человек играющий»
4. Финк Э. «Основные феномены человеческого бытия»
5. Хёйзинга Й. «Homo Ludens/человек играющий», СПб., 2007