

ФИЛОСОФСКИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

УДК 101.9 + 111.6

Л. А. Беляева,
О. Н. Новикова

ИГРА КАК СПОСОБ КОНСТРУИРОВАНИЯ ЛИЧНОСТНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ

Аннотация. В статье дается интерпретация игры как универсального и феноменального способа жизнедеятельности личности, формирующего ее идентичность через непринужденное участие в игровом действии. В отличие от развернутых определений игры как культурологического и педагогического феномена, авторы анализируют игру в философском ракурсе, раскрывая ее экзистенциальный статус. Как активная форма бытия личности, игра способствует поиску себя посредством самопознания, самопонимания и самоопределения в процессе игрового действия в развертывающемся отношении «Я – Другой», дающем личности возможность экспериментировать с собственной идентичностью, примеряя на себя и воплощая различные социальные и культурные роли.

Экзистенциальное значение игры, выражающееся в активизации понимания себя и смысла собственного существования, особенно возрастает в настоящее время, в условиях ценностного плюрализма и переоценки ценностей.

Ключевые слова: игра как экзистенциальный феномен, личностная идентичность, самопознание, самопонимание, самоопределение.

Abstract. The paper suggests the game interpretation as the universal and phenomenal way of developing personal identity by a relaxed participation in game activity. Unlike the extended definitions of game as a culturalological and pedagogical phenomenon, the authors suggest the game analysis in philosophical perspective revealing its existential status. Being the active form of personal existence, the game facilitates self-awareness by means of self-understanding and self-determination in the course of game activity developing the attitude of «I am another one», and giving a chance to experiment with personal identity, taking and playing various social and cultural roles.

The existential significance of games activating self-understanding and meaning of self-existence is growing nowadays, given pluralism and reassessment of values.

Index terms: game as an existential phenomenon, personal identity, self-awareness, self-understanding, self-determination.

В условиях экономической нестабильности и экологической напряженности, на фоне снижения уровня жизни и распада ин-

ститута семьи наблюдается ухудшение психофизического состояния человека. В современной научной практике данный феномен ассоциируется с трудностями личностной идентификации, предполагающей четкие ответы на вопросы: «Кто Я?» и «Каково мое место в мире?». В то же время конструирование личностной идентичности ни при каких условиях нельзя переложить на чужие плечи. Оно осуществляется в процессе взаимодействия с миром в многообразных проявлениях отношения «Я – Другой», благодаря чему индивид осуществляет самопознание и самоопределение, которые реализуются в коммуникативных и поведенческих формах, включающих понимание принадлежности к какой-либо общности, группе, осмысление своего места и роли в данном социокультурном пространстве. В. Хесли отмечает, что для того, чтобы «выжить в мире и удовлетворить законные запросы своего разума, человек должен достичь состояния соответствия» [6, с. 114]. Практика свидетельствует, что процесс идентификации происходит через формирование поведенческих стереотипов, основанных на ценностных ориентациях, позволяющих индивиду занять определенную позицию в социуме, иметь свою точку зрения и собственное мировоззрение.

Особую роль в конструировании личностной идентичности, особенно в современных условиях, на наш взгляд, играет такой феномен культуры, как игра. Она охватывает всю жизнь человека, проходит через все стороны, грани, качества человеческого бытия; «пронизывает все основные феномены человеческого существования, будучи неразрывно переплетенной и скрепленной с ними» [4, с. 432].

Каждый интуитивно знает, что есть игра, но трактует ее по-своему, с учетом личного восприятия, собственного опыта, опираясь на реалии именно своей жизни.

В повседневной жизни это слово часто встречается в словосочетаниях «политические, парламентские игры», подразумевающие прежде всего преднамеренный ряд действий, поступков, преследующих определенную, чаще всего неблагоприятную цель (интриги, заговоры, тайные замыслы).

На практике игровые модели применяются в фундаментальных науках и прикладных отраслях знаний, имеющих дело со

сложными системами, прогнозированием процессов, представленными многими факторами. Игра включена в экономическую область, научное и художественное творчество, политическую борьбу, военное искусство, психотерапию и т. д. Во всех перечисленных областях игра символизирует творческое начало, тип поведения и состояние сознания.

В педагогике, психологии широко применяются игровые технологии, помогающие освоить модели определенной стратегии поведения, проработать стандартные коммуникативные ситуации, практику принятия решений.

Рассматривая в процессе социализации индивида роль игрового феномена, хочется отметить, что через игру человек выражает свое отношение к бытию, так как сама игра и является тем самым отношением. Выдающийся польский педагог, писатель, врач и общественный деятель Януш Корчак отмечал, что многие детские игры – подражание деятельности взрослых. В детстве игра – способ существования, процесс приобщения, освоения действительности, который занимает достаточно много времени и не всегда требует партнеров и зрителей. Именно играя ребенок получает удовольствие, положительные эмоции от встречи с реальностью, радость от самого процесса игры, сопричастности с происходящим действием. В игровой деятельности не обязателен компаньон, собеседник, так как в самом акте игры заложен диалоговый статус. В игре ребенок, находясь один на один со своими мыслями, как бы сам ведет беседу, ставит вопросы и находит ответы на них.

Первоначальное вхождение маленького человека в игровую среду настолько естественно, что не требует практически никакой подготовки. Она органична и приемлема, отличается бескорыстностью, импровизационностью, стремлением воссоздать мир взрослых через подражательное действие в игре, имитируя определенные действия, основанные на стереотипных представлениях о ролевом поведении взрослых. В самом процессе игры ребенок видит себя другого, именно так он становится взрослым, примеряет новые статусы, пробует будущие роли (родительские, профессиональные и т. д.). Данный вид игры – это игры-упражнения, главное назначение которых – воспроизведение предметных действий и освоение социального поведения. Потом на протяжении всей жизни

ненной активности индивид вовлечен в игровую деятельность, включающую не только познавательную, но и прикладную направленность. Окружающая действительность в сочетании с особым внутренним миром человека детерминирует его поведение как участника игрового процесса.

У всех народов мира, во всех культурах игра используется как активная форма познавательной деятельности, являющаяся средством воспитания, обучения, приобщения к ментальным, социально-психологическим и культурным особенностям народа.

Еще древние философы отмечали социально значимую роль игр в воспитании гражданской идентичности и законопослушности. В работе «Законы» Платон указывает, что «прочные и постоянные игры молодежи и вообще граждан способствуют укреплению чувства законности» [2]. Философ отмечает необходимость существования разных по характеру игр – то в виде шутки, забавы, не-серьезного отношения к делу, а то в виде драмы и даже трагедии. Мировоззрение античности трактовало человека как игрушку в руках богов, поэтому Платон говорит: «всякий мужчина и женщина пусть проводит свою жизнь, играя в наипрекраснейшие игры...», «люди в большей части своей куклы и лишь чуть-чуть причастны к истине» [3]. По мнению философа, смысл и назначение человека – «жить, играя» в «прекраснейшие игры», через жертвоприношения, песни, пляски и битвы с врагами. В знаменитом трактате «Политика» игра предстает в виде искусства, «направленного исключительно к нашему удовольствию». Философ полагал, что игра не только развивает умственные и физические способности, но и дает возможность увидеть характер играющих. Глядя на особенность поведения во время игрового действия, можно прогнозировать будущие поведенческие реакции. Так, Платон указывал, что если дети во время игры игнорируют или нарушают установленные правила, то во взрослой жизни они также не будут придерживаться установленных норм и обычаев, будут пытаться изменить уже не правила игры, а законы государства.

Другой древнегреческий философ, Пифагор Самосский, отмечал, что «жизнь подобна игрищам: иные приходят на них состязаться, иные торговать, а самые счастливые смотреть». Он считал, что поскольку люди от рождения неравны, то одни рождаются для

состязаний и борьбы, другие – для занятий торговлей, ремеслом и земледелием, а третьи – мудрецы и правители – для того, чтобы созерцать и размышлять по поводу увиденного.

История игры свидетельствует, что свое содержание, особые характеристики игра берет из трудовой деятельности и социокультурных практик повседневности того ли иного народа. Например, почти все игры и забавы в Древней Руси носят коллективный характер. Пятнашки, лапта, городки, бабки, различные единоборства отражали и формировали коллективное сознание, круговую поруку, чувство единства и сопричастности. В процессе игры воспитывалась инициатива, поощрялась готовность принять брошенный вызов, преодолеть слабость в самом себе, взаимовыручка и т. д. Излюбленными потехами «Сам на сам», «Стенка на стенку» формировались стойкость, боевой дух, готовность прийти на помощь. Интересен тот факт, что традиционная русская пляска создавалась не как развлечение, а как уникальная система игровой тренировки славянских воинов. Ведь «Барыня», «Казачок», «Хоровод» и другие русские народные танцы содержат в себе элементы пешего боя и стратегического маневрирования (например, сложные хороводные закрутки – прообраз кольцевого захвата). Традиционные народные игры – «взапуски» (наперегонки), «невода» (перетягивание каната), снежки – служили средством воспитания таких качеств, как сила, сноровка, «чувство локтя». А излюбленное катание на санках выражало и формировало стремление в неизведанное, свободолобие и даже некоторую бесшабашность.

Начало разработки общей теории игры было положено Ф. Шиллером и Г. Спенсером. Ф. Шиллер считал, что игра имеет эстетическую природу, и связывал ее с категориями свободы, творчества и наслаждения, видел в ней выражение человеческой сущности. Г. Спенсер, опираясь на теорию эволюции, отмечал, что игра присуща не только человеку, но и высшим животным, проистекает из потребности в деятельности и выполняет упражняющую функцию.

Обстоятельная теория игры и ее роли в культуре была создана голландским историком и теоретиком культуры Й. Хейзингой. Он придавал игре универсальный характер и рассматривал ее как всеобщий принцип становления человеческой культуры. Всецело разделяя это положение, мы бы хотели добавить, что игра является

всеобщим принципом конструирования личностной идентичности, ибо служит способом понимания себя посредством развертывания в игровом действии своего отношения к Другому. «Актер, – пишет Хейзинга, – находящийся ... уже как бы за пределами обычного мира благодаря надетой маске, сам словно бы перемещается в иное “я”, которое он уже не представляет, а осуществляет, воплощает» [5, с. 92].

Нам представляется, что эта особенность игры и позволяет трактовать ее как способ конструирования личностной идентичности посредством деятельностного развертывания собственного Я, хотя и осуществляющегося в форме другого Я, так как в процессе деятельностного развертывания Другого личность реализует и свои возможности. Подтверждение этому мы находим в герменевтике Х.-Г. Гадамера, который видит суть игры в «самоизложении, самоизображении» субъекта [2, с. 151].

Важно подчеркнуть, что в игре достигается двойное понимание, так как в ней всегда осуществляется воспроизводство, с одной стороны, разнообразных социокультурных практик, а с другой – собственного опыта субъекта. В результате индивид овладевает сразу двумя пониманиями: пониманием воспроизводимого в игре социокультурного содержания, например, той или иной игровой роли, и пониманием себя в этой роли [1, с. 41–52].

Таким образом, специфика игры как способа конструирования личностной идентичности состоит в том, что понимание себя и другого происходит через собственное делание, проживание, бытие в определенной социокультурной ситуации. Благодаря этому в игре осуществляется преодоление собственной ограниченности, расширяются ценностно-смысловые и содержательные горизонты личности. Игра способствует деятельностному выявлению личностных возможностей, так как благодаря перемещению в другое Я играющий как бы обращается к другому миру – миру возможного, открывается навстречу ему, приобретает способность саморазвития.

Кроме того, важнейшая характеристика игры как способа конструирования личностной идентичности состоит в том, что она является моделью взаимопонимания, так как игр в одиночку не бывает. «...Чтобы игра состоялась, – отмечает Г. Гадамер, – “другой” не обязательно должен в ней действительно участвовать, но

всегда должно наличествовать нечто, с чем играющий ведет игру и что отвечает на встречный ход игрока» [2, с. 151]. Поэтому игра в своей глубинной основе разворачивается как движение навстречу, требующее ответного хода, что соответствует структуре диалога: вопрос – ответ. При этом ни вопрос, ни последующий ответ не известны заранее. Они являются результатом выбора играющего, который осуществляется в ситуации игры.

Особую значимость игре как способу конструирования личностной идентичности придает ее творческий характер. Она предполагает реализацию либо собственного замысла, либо замысла автора. Как осуществление собственного замысла игра означает свободное проявление сил и способностей, развертывание творческих потенций личности. Если в игре реализуется авторский замысел, то играющий выступает как интерпретатор и со-автор, осуществляющий творческое воспроизведение авторского замысла. Как форма креативности игра обладает способностью к неисчерпаемости смыслов и, следовательно, расширяет ценностно-смысловые горизонты личности, являясь не только средством развития ее творческих способностей, но и средством ненасильственного воспитания, самовыражения и самопознания, средством экспериментирования с собственной идентичностью.

Практика свидетельствует, что, наблюдая за особенностями игровой деятельности ребенка, можно спрогнозировать его будущие предпочтения и жизненные притязания. Например, традиционная кукла Маша развивает у девочек материнские инстинкты. Совсем другие чувства и эмоции формируются благодаря Барби, Винс или другой кукле-красавице. Такой идеал женской красоты, созданный множеством аксессуаров, осознанной работой над собственным телом, огромной страстью к покупкам, – типичный образ современной девочки-подростка. Следствием этого могут быть социальные проблемы: нежелание традиционной домашней работы, уменьшение числа детей в семьях, да и изменение понимания роли женщины в семейном укладе. Конечно, даже на тех же новомодных куклах-красавицах можно воспитывать необходимые качества для привычной социализации девочки. Сшитые вместе с мамой наряды для Барби прививают навык рукоделия, придуманная и сделанная самостоятельно сложная прическа на длинных

кукольных волосах увеличит личностный креатив и будет способствовать формированию собственного стиля.

Модели-конструкторы различных предметов не только дают представление о форме и пространстве предметов, но и учат аккуратности в обращении, так как вещь, собранная своими руками, становится для ребенка более ценной, нежели покупная. Фантазия, смелость, умение постоять за себя развиваются благодаря играм в пиратов, фантастических героев. Пазлы, головоломки прививают усидчивость, терпеливость, скрупулезность, развивают логическое мышление.

Излюбленное времяпровождение современных детей – компьютерная игра. Она притягательна именно тем, что позволяет моментально оказаться в разных реалиях в одно и то же время. Яркие образы, притягательные сюжеты знакомят с иными мирами, уносят игрока из реальности, наделяют сверхспособностями, дают новые контакты. Ведь Интернет и видеоигры – своеобразная вероятность реализации скрытых желаний. Слабый от природы в виртуальной игре наделяется сверхвозможностями; тихий, неприметный превращается в супергероя. В данном игровом мире человек начинает существовать в другой реальности и в другом образе: виртуально изменяется пол, возраст, корректируется психическое состояние, сознательно нивелируются отрицательные черты индивида и оптимизируются положительные качества. Как свидетельствует ряд ученых, главным мотивом компьютерной игровой деятельности является желание примерить иную идентичность (как правило, близкую к идеальному образу себя). Отмечается, что после игрового сеанса игроки чаще всего настроены принимать и оценивать себя более позитивно (И. В. Бурмистров, А. Г. Шмелев, Ю. В. Фомичева, Э. Прзибилски и др.).

В исследовании Гриффитса, проведенном в 1998 г., было выделено два типа мотивации, привлекающей людей к компьютерной игре [7]. Первый тип игрока получает удовольствие от самого процесса игры, он мотивирован на соперничество, его удовлетворяет борьба за конечный победный результат. При этом индивид не отказывается от повседневности, активно участвует в других формах реальности. Игра – досуг, развлечение, приятное время-

провождение, способствующее самопознанию, самовыражению, саморазвитию и тренингу определенных умений.

Второй тип игрока ориентирован на эскапизм. Его мировоззрение, стиль жизни базируются на воображаемом, подменяющем реальность мире. Чаще данный тип имеет проблемы коммуникативного плана (замкнутость, минимальность контактов, боязнь общения, непонимание и неприятие со стороны других людей и т. д.). Но и в этом случае компьютерная игра несет некоторые позитивные моменты для личностной идентификации, становясь формой выхода из стресса. Приспосабливаясь через игровое взаимодействие к определенным условиям, человек вступает в систему социальных взаимоотношений, обменивается информацией, корректирует свои поведенческие реакции в сопоставлении с поведением другого человека, правилами игры и т. д. Игра восполняет недостающие чувства, эмоции, жизненный опыт. Хотя она, в противовес жизни, и более однообразна в экзистенциальном смысле, но становится тем событием, в котором изменяются личностные качества. Каждый в игре, прежде всего, манипулирует самим собой, перестраивается, изменяется в соответствии с новыми реалиями и правилами.

Инновационное в человеческой жизнедеятельности происходит от иррациональной установки игры, которая способствует тому, что играющий верит (или не верит) во все, что происходит в сюжете игры, и выходит в своих фантазиях за ее рамки. Раз за разом, проигрывая одну и ту же ситуацию, индивид не только закрепляет свои знания, но и совершенствует навыки. Он не живет игрой ради приобретения подготовки к жизни, а в ходе игры естественно приобретает данную подготовку, так как у него возникает потребность разыгрывать именно те действия, которые для него непривычны, что способствует более глубокому самопознанию и самопониманию и более адекватному осознанию личностной идентичности.

Итак, игра, обладая универсальностью и феноменальностью, является формой свободного самовыражения человека, позволяет активизировать творческое мышление, вырабатывать навыки самостоятельного принятия решений. Будучи моделью понимания собственного Я и взаимопонимания с Другим, игра является эффективным и непринужденным способом конструирования личностной идентичности.

Литература

1. Беляева Л. А. Игра как выражение практически-поведенческой модели понимания // Проблема понимания в педагогической деятельности. Екатеринбург, 1995.
2. Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики. М., 1988.
3. Лосев А. Ф. История античной эстетики. Итоги тысячелетнего развития. М., 1992. Кн 1.
4. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии / общ. ред. Ю. Н. Попова. М., 1998.
5. Хейзинга Й. Homo Ludens. М., 1992.
6. Хесли В. Кризис индивидуальной и коллективной идентичности // Вопр. филос. 1994. № 10. С. 112–123.
7. Griffiths M. D. Internet addiction: Internet fuels other addictions // Student British Medical Journal. 1999. Vol. 7. P. 428–429.