

**Ф. М. Землянский, А. И. Никонов**  
**ИГРА И СМЫСЛ (ИЛИ БЕССМЫСЛИЦА?) ЖИЗНИ**

**Ph. M. Zemlyanskiy, A. I. Nikonov**  
**GAME AND SENSE (OR NONSENSE?) OF LIFE**

Авторы рассматривают игру, как феномен бытия человека, как фактор, воздействующий на определение смысла жизни человека. Показаны как позитивная роль игры в жизнедеятельности человека, так и негативные последствия чрезмерного увлечения игрой, что, по мнению авторов, ведет к утрате личностью социально значимого смысла жизни.

**Ключевые слова:** *игра, игровое поле, смысл жизни, бессмыслица жизни, технологизация, иллюзорная свобода, культура, виртуальный мир, социальная манипуляция, ролевые функции.*

**The authors consider a game to be a phenomenon of existence of a man and a factor affecting the determination of the sense of life of a man. Both the positive role of the game in vital activity of a man, and the negative effects of excessive affection by the game are shown. The authors consider it to lead to the loss of socially essential sense of life of a person.**

**Keywords:** *game, panel, sense of life, nonsense of life, technification, delusive freedom, culture, virtual world, social manipulation, thematic functions.*

Вопрос о смысле жизни человека принадлежит к числу вечных. В принципе, каждый человек рано или поздно, в той или иной форме ставит этот вопрос перед собой, стараясь понять, для чего он живет, в чем смысл его жизни. Вопрос этот далеко не праздный, и носит он не только личностный характер, но и социальный, поскольку от решения данного вопроса зависит эффективность социализации личности, ее социальная активность, творческая самореализация.

Процесс осознания человеком смысла жизни противоречив, он определяется взаимодействием разнообразных, зачастую противоположных по своему характеру, факторов, условий жизнедеятельности человека. Поэтому актуален анализ сущности, роли тех феноменов современной общественной жизни, которые оказывают значительное и все возрастающее влияние на осмысление личностью своей жизни. Одним из таких социокультурных феноменов является игра.

Игра как таковая, по сути своей, имеет цель и смысл в себе самой. Она не связана с конечной целью жизни человека, его реальными проблемами, житейскими ситуациями и заботами. Она выводит человека в иную сферу — сферу нереального, иллюзорного, где человек всемогущ, творчески деятелен, где он способен полностью определять ход событий и достигать желаемого. Игра дает человеку то чувство свободы и победы, то чувство самоудовлетворения и самоуверенности, которое он не может найти в реальной жизни. Игра позволяет человеку пережить гамму положительных эмоций, которых он зачастую лишен в реальной несвободной жизни.

В игре человек переживает накал борьбы, падения, взлеты, чувствует локоть «крепкой» команды и низость «грязной игры». В игру вовлекаются, переживают ее воздействие не только активные,

непосредственные участники социально-игрового действия, но и «зрители», те огромные массы населения, которые в той или иной мере становятся участниками такого поведения. Игра становится той формой иллюзорной свободы людей, которая в известной степени компенсирует отсутствие их реальной свободы.

Игра является не только формой реализации свободы личности, но и способом свободной самореализации личности. Игра создает условия, в которых оказываются востребованными различные эмоциональные, интеллектуальные, волевые способности человека, его индивидуальные качества, его активность и целеустремленность. Игра позволяет человеку как бы пережить всю полноту бытия, раскрыть свои способности, достичь побед и высот созидания.

Каждая игра (как цель) имеет четко разработанный сценарий с определенными игровыми ролями и функциями, с четко определенным и предсказуемым исходом. Игрок имеет возможность выбрать некоторые роли, побывать в таких ситуациях, которые в принципе могут быть недоступны ему в жизни. Активность и творческий характер игровой деятельности игрока в значительной степени усиливается возможностью модифицировать игру: изменить ее условия, правила, устранить препятствия, вернуться в прошлое, открыть что-то новое (сделать более сильный ход), более эффективно сыграть свою роль в игре. Игра дает человеку определенную степень свободы в рамках и пределах игрового поля и установленных (принятых) правил. Эти правила могут изменяться, расширяя игровое поле и действия игрока. При этом человек может создавать игры и со все более нереальными возможностями, позволяющими расширить свободную творческую деятельность. Чем дальше разворачивается этот процесс, тем в большей мере

игра отделяется от жизни, тем более иллюзорным становится новый «мир» человека. Особый интерес в этом плане представляет анализ компьютерных игр и возникающей в их процессе виртуальной реальности.

Сегодня можно говорить об игре как важном феномене культуры, возрастающая роль которого обнаруживается в самых различных сферах человеческой деятельности. Это характерно и для современной России.

С началом перестройки в России разворачиваются социальные процессы, существенно повлиявшие на культурную ситуацию в обществе. Результатом этого, в частности, явилось неуклонное возрастание роли игры, игровых технологий в различных сферах общественной жизни. Реальная жизнь все в большей степени начинает приобретать игровой характер, игра становится феноменом нашего бытия. Подмена реальности игрой таит в себе серьезнейшую опасность, связанную с тем, что человек перестает жить в реальном мире и «уходит» в мир игровой, искусственный, условный, адаптируется к нему, «игролизуется», принимая это за социализацию. В связи с этим особый интерес представляет рассмотрение факторов, содействующих усилению роли игровых элементов в современной культуре.

Длительность переходного периода в России и связанная с этим социальная нестабильность порождают у человека серьезные проблемы адаптации к новым условиям, усложняют и в определенной мере обесценивают процесс социализации, самореализации личности. Неустойчивость, неопределенность социального развития не стимулирует личность к долгосрочному прогнозированию, обоснованию жизненной стратегии и деятельности, ориентированной на социальные идеалы. Свободное время в условиях социальной нестабильности не побуждает личность к деятельности, требующей значительных усилий, затрат, воли и ориентированной на самореализацию. Будущее в известной мере теряет свою значимость, его достижение становится настолько неопределенным, что нет смысла выстраивать далеко идущую ценностно-целевую ориентацию. Жить надо проще. Жить надо сейчас, стараясь извлечь максимальную пользу. Начинает работать принцип «Здесь и сейчас». В таких условиях игра предоставляет возможность заполнить свободное время кратковременными, сиюминутными действиями, носящими, как правило, развлекательный характер.

Жизненные установки личности в значительной степени лишаются возвышенного, романтического стремления к красоте и истине, они все в большей мере прагматичны и ориентированы на стремление получить все быстро, с наименьшими затратами. Не случайно игры, практикуемые сейчас, имеют, как правило, в качестве приза выигрыш «миллион». Игра требует средств. Серьезная игра требует больших денег. Их наличие не только стимулирует игровую деятельность, но и превращает ее в сугубо денежную. Несовершенство правовой базы и отсутствие должной культуры приводит к формированию игровой индустрии на законной и незаконной основе.

В социальной сфере игра занимает весьма значительное место, которое определяется содержанием игры и ее предназначением. В этом контексте игра

может выступать и в своем непосредственном качестве как самоцель, и как средство социальной деятельности и социального поведения. Поскольку игра способна изменять обличия, выдаваться за серьезные (настоящие) действия, носить скрытый характер, то установить ее статус и истинное предназначение достаточно сложно, а иногда не представляется возможным.

Когда игра сама по себе является целью, она противостоит реальной жизни, ее участники и зрители осознают, что они находятся в игровой ситуации, которая имеет пределы и границы, определенные правила. Тем самым человек формирует искусственную сферу, сферу как бы своего мира, мира устойчивого, понятного, где он сам может принимать решения, выявляя свои способности и возможности, при этом не подвергая себя неоправданному риску и опасности.

Таким образом, игровая свобода есть свобода для нереального и в нереальном, она позволяет снять социально-психологическую напряженность, увести в сторону от реальности, избежать прямого конфликта. С одной стороны, игра стоит в оппозиции к тягостной серьезности жизни, с другой стороны, призвана подменить реальность.

В игры люди включаются по различным мотивам, преследуя различные интересы и цели, образуя единое игровое сообщество. Все люди играют в игры. Вопрос только в том, в какие игры играют люди, как они играют и осознают ли они, что играют. Последнее имеет особое значение, поскольку все игры рано или поздно заканчиваются, и человек вынужден возвращаться в другой мир: мир тягости, повседневности, серости, неопределенности и проблемности. Происходит естественная смена «игрового поля» и «правил игры», эта смена допускает резкие перепады, переносы отдельных элементов игры в реальность. Смена создает возможность ситуации, когда игра превращается в жизнь, а жизнь — в игру, что приводит к потере адекватности отражения реальной жизни. Это обстоятельство в значительной мере затрудняет процесс социализации личности, заключает в себе опасность того, что игра будет выполнять в процессе социализации не только продуктивную, но и деструктивную роль.

Результатом социализации личности является ее способность выполнять многообразные ролевые функции. При этом функции по своему характеру могут совпадать, различаться и быть противоположными, что предполагает появление определенных трудностей, конфликтов, противоречий, ибо человек не может одинаково исполнять все социальные роли. К одним он подготовлен лучше, к другим хуже; одни роли он исполняет с желанием, другие по мере необходимости.

Если имеет место соответствие личностных качеств человека выполняемой роли, то в этом случае личность, испытывая первоначальные трудности, вызываемые новизной роли и отсутствием соответствующего опыта и навыков, постепенно адаптируется к выполняемой роли. При этом не исключается ситуация, когда личность может отождествлять свои действия с должным и нужным (по принципу — только так и не иначе, только я и никто другой).

Однако возможно несоответствие личностных (например, профессиональных) качеств человека

социально-ролевым функциям, которые он по тем или иным причинам вынужден выполнять. В этом случае личность рассматривает и оценивает ролевые функции как формальную обязанность. Осознавая свой непрофессионализм, личность вынуждена компенсировать его более или менее удачным «проигрыванием» выполняемых функций, создавая иллюзию своего соответствия социальной роли. Как правило, это сопровождается возникновением социально-психологических конфликтов, осложняющих исполнение личностью социально-ролевых действий. Создается ярко выраженное «игровое поле», где начинают разворачиваться «закулисные», «подковерные» игры.

Игра может являться и средством достижения целей, выходящих за рамки собственно игры. При этом игра может использоваться как в позитивных, так и в негативных, а порой и преступных целях. Игра приобретает скрытый характер и осуществляется в завуалированной форме. Только ограниченный круг людей знает, что это игра и что она будет вестись не по тем правилам, которые официально объявлены. Непосвященная часть играющих используется для достижения совсем других целей, которые тщательно скрываются инициаторами и организаторами этих «игр». В этой ситуации появляется возможность прямого обмана людей, и посредством этого происходит извлечение организаторами игр максимальной прибыли при минимальных затратах или достижение целей, которые законным путем не достижимы.

Эффективность вовлеченности в игры еще более возрастает, если используется «приманка» (большой денежный приз, крупный выигрыш, высокие проценты, путевки за границу и т. д.), которая ориентирована на человеческие слабости, недостатки (жадность, зависть, стремление к «легким деньгам», быстрому обогащению). В любом обществе существует категория людей, составляющая социальную базу для проведения таких игр. Но в обществе, где поляризация уровня жизни приводит к массовому обнищанию, такого рода игры порождают иждивенческое и паразитическое отношение к жизни. Особую опасность эти игры представляют для молодежи, которая принимает их за реальную жизнь, за возможность быстрого решения очень сложных проблем, требующих весьма большого напряжения сил, а иногда практически не достижимых в реальной жизни.

Обман является составляющей частью многих «игр» социального, финансово-экономического, политического и военного характера. Этому способствует скрытый характер игр, неоговоренность до конца их условий и правил, отсутствие опыта и навыков игровой деятельности участников «игр».

Жизнедеятельность человека в современном обществе становится все более технологичной.

Возрастание роли технологий в жизни человека, возрастание технологичности жизни, сведение различных феноменов, аспектов жизнедеятельности к соответствующим технологиям проявляются не только в возрастании роли игры, игровых ситуаций в жизни, но и в превращении самой жизни в игру: жизнь приобретает игровой характер. Это позволяет в социально бессмысленной жизни найти особый смысл — смысл в самом процессе жизни как игры, смысл в жизни как технологии. Технологизируются, то есть уподобляются игре, и фундаментальные, вы-

ражающие родовую сущность человека феномены его бытия: любовь («технология любви»), общение («технология общения»), труд («технология определенных видов профессиональной деятельности»). Формируется особая культура — культура технологий, в которой ценностные компоненты (смыслы, символы, идеалы) вытесняются, замещаются технологическими. В результате цели подменяются средствами, средства оказываются самодостаточными, самоценными, заключающими в себе смыслы.

Культура технологий позволяет человеку в условиях определенного мира обрести смысл жизни, но не в социально значимых целях, идеалах, а в определенной технологии жизни как своего рода игре. Это приводит к тому, что особую роль в обществе играют мода, соображения престижа, массовые стандарты, феномены масскультуры, которые по сути своей и есть определенные социальные технологии, образцы для подражания.

Технологизация жизни препятствует творческой самореализации человека, его творческой индивидуализации, обесценивает социальные идеалы. Обесценивается и сама жизнь человека, ибо она лишается идейного смысла и сводится к игре. Остаются только технологии: любое дело не лучше и не хуже другого, это всего лишь различные технологии (технология строительства, технология ведения войны, технология любви, технология убийства, технология... технология). Всего лишь «дело», ничего личного! А личность — это объект применения технологии! Дегуманизация культуры и жизни.

В том случае, когда в силу социальных условий, обстоятельств жизни конкретного человека оказывается невозможной духовно-творческая реализация личности, оказывается затрудненной ее полноценная социализация, самоутверждение личности из сферы деятельности вытесняется в сферу поведения, то есть в сферу жизни человека, которая в наиболее явном виде носит игровой характер. В этой ситуации поведенческая индивидуализация личности приобретает самостоятельный, самодовлеющий характер, творчество личности, ее свобода реализуются через «уникальные», неповторимые, часто шокирующие, скандальные формы поведения, которые приобретают нарочито игровой эпатажный характер. В условиях социальной нестабильности, отсутствия достаточно значимых, общепринятых ценностных ориентацией, идеалов, в условиях ограничивающих самореализацию личности, ее эффективную социализацию, игровое, поведенческое эпатажное самовыражение личности в значительном мере стимулируется объективными обстоятельствами, приобретает заметный характер.

Связь игры с возрастающей технологизацией культуры проявляется и в том, что игра выступает как способ и форма осуществления разнообразных социальных манипуляций. Процесс манипуляции помимо явной, открытой стороны имеет и скрытую, заключающую в себе истинную цель манипулятора. Манипуляция по сути и выступает как средство достижения собственных тайных целей манипулятора. Чтобы замаскировать, скрыть действительную свою цель, манипулятор создает условия, правила действий, придавая им характер истинных, выдавая явную, открытую сторону действий за действитель-

ные. Таким образом, для манипулятора вся система явных действий оказывается игрой, которую он специально организовал по специальным правилам с использованием определенных технологий и традиционных культурных феноменов (стереотипов, идеологических догм, устойчивых, массовых ценностных ориентаций, соображений престижа и т. д.). Здесь культура в ее традиционных, массовых, а потому некритически, бездумно принимаемых элементах используется как технологическое средство манипуляции, а игра выступает как особая форма организации, реализации такой манипуляции.

Отсюда вытекает важность, необходимость анализа и истолкования, понимания и интерпретации (то есть выявления) скрытых смыслов, истинных замыслов и целей манипуляторов — организаторов и руководителей игры.

В свете сказанного особое значение приобретает язык, языковые, знаковые средства социальной манипуляции, а вместе с этим и необходимость интерпретации смыслов, заложенных в используемых знаковых системах. Недостаточное знание и понимание языка, его засорение, искажение, упрощение — условие более легкой манипуляции, ибо прерывается культурная преемственность, исключается социокультурный опыт, опыт истории, закрепленный в культуре и языке.

Игра — не только форма, способ организации и реализации социальной манипуляции. Игра выполняет и другую социальную роль: игра — фактор, социальный феномен, который способствует подмене в обыденном сознании граждан серьезного, основанного на здравом смысле и критическом восприятии действительности отношения к жизни облегченным развлекательно-игровым отношением. Культура как способ организации жизнедеятельности приобретает все более игровой характер.

Важной составляющей игрового поведения и действия является особое психологическое со-

стояние игрока, его особая установка: уверенность в победе, которая опирается не только на оценку собственных сил, способностей, но и на веру в случай, удачу, на слабость, промахи, невезение соперников, что помогает победить их; формирование особых «бойцовских» качеств, установки на соревновательность, умение победить не только за счет собственных возможностей, но и способностей воздействовать на соперника, ослаблять его (демонстрация своей силы, психологическое воздействие и т. д.); способность «держать удар», уметь сохранять «боевой» настрой при поражениях, воспринимая их не только как результат собственного неумения, собственной недостаточной подготовки, но и как результат стечения обстоятельств, невезения и т. д. Уметь играть — это главное. Отсюда азарт, увлеченность игрой (особая страсть игрока), надежда на то, что в другой раз повезет, то есть на элемент случайности, «чуда».

Психология игрока — это психология человека, который стремится вырваться из мира повседневности, из мира необходимости, рациональности, детерминизма, из мира, где все обусловлено, предусмотрено, а поэтому мало оставляет места надежде, кардинальным переменам, новизне и т. д. Это психология человека, который надеется посредством случая, чуда (а не собственных качеств, деятельности, деятельных усилий) изменить свое жизненное положение, внести новизну, неожиданность, остроту чувств, надежду на лучшее в своей жизни (хотя это и невозможно по логике вещей, противоречит законам жизни). Важно умение человека относиться к жизни и конкретным ситуациям, как к игре, умение делать и использовать ситуации, как игровые. Важно не быть, не соответствовать, не обладать, а обыграть! При этом игра становится стилем, образом жизни, образом мыслей человека, способом его миропонимания и, в конечном счете, смыслом самой его жизни, а по сути ее обесмысливанием.

*Поступила в редакцию 12 февраля 2012 г.*

**ЗЕМЛЯНСКИЙ Феликс Матвеевич**, в 1959 г. окончил физико-математический факультет Челябинского государственного педагогического института. Доктор философских наук (1982). Автор более 100 работ по философии, в частности, по проблемам теории познания и проблеме человека. Профессор, кафедра философии, Южно-Уральский государственный университет. E-mail: phil@susu.ac.ru

**ZEMLYANSKIY Phelix Matveevich** graduated from the Physical and Mathematical Faculty of Chelyabinsk State Pedagogical Institute in 1959. He is a Doctor of Science (Philosophy) (1982) and the author of more than 100 publications in philosophy, and issues of gnoseology and problems of a man in particular. He is a professor of the Department of Philosophy of South Ural State University. E-mail: phil@susu.ac.ru

**НИКОНОВ Анатолий Иванович**, в 1972 г. окончил естественно-географический факультет Челябинского государственного педагогического института. Кандидат философских наук, доцент. Автор более 50 работ по философии. Профессор, кафедра общественных дисциплин, Уральский социально-экономический институт Академии труда и социальных отношений. E-mail: bochilo@ursei.ac.ru

**NIKONOV Anatoliy Ivanovich** graduated from Natural Geography Faculty of Chelyabinsk State Pedagogical Institute in 1972. He is a Candidate of Science (Philosophy) and an associate professor. He is the author of more than 50 publications in philosophy. He is a professor of the Department of Social Studies of the Ural Social-Economic Institute, Academy of Labour and Social Relations. E-mail: bochilo@ursei.ac.ru