

## НОМОЛОГИЧЕСКАЯ И ИГРОВАЯ КОНЦЕПЦИИ КАК СТРАТЕГИИ ОТНОШЕНИЯ К БЫТИЮ.

В последние годы наблюдается экспансия игровой методологии на различные сферы человеческой деятельности, и даже возникла угроза абсолютизации игровой парадигмы. Пожалуй, уже достигнут предел распространения понятия игры, и сейчас приоритетным оказывается уточнение границ его применимости [1, с. 252]. Обращается внимание на амбивалентный характер игры, на некоторые ее негативные моменты (например, тоталитарных игр). Иными словами, первоначальный период универсализации игры ныне сменяется вторым, более придиричивым и осторожным, широким и строгим кругом рефлексии.

Актуальность темы определяется проблемой экспликации предпосылок игры, прояснения онтологических условий самой ее возможности обнаружения фундаментальных оснований. Предметом исследования становится вопрос об устройстве мира, в условиях которого возможна игра. Очевидно, что в терминах детерминизма возможно описание лишь некоторых черт игры - ее условий, правил и закономерностей. Также недостаточно для адекватного описания игровой ситуации привлечения категории случайности. В этом случае "игра" представляется лишь отклонением от нормы, нарушением закона, увеличением хаоса. Случайность без цели, без смысла задает игру как произвол, а ее реализация может привести лишь к игровой смерти (по аналогии с тепловой) вселенной.

Цель работы состоит в обнаружении качеств игры, ее тактики и стратегии в отношении установившихся условий бытия.

Для определения задач игры, для раскрытия ее тактики и стратегии необходимо использование концептов телеологии: цели, целесообразности, целеполагания. Но алгоритмический подход должен быть дополнен аксиологическим. Кроме понятий теории возможных миров необходимы категории долженствования, ценности и смысла. Только тогда в мире обнаруживаются модусы свободы и творчества, становится возможной постановка вопроса о ценности игры, о ее смысле.

Почему человек играет? Есть ли в этом необходимость или это только его желание? Что изменяет процесс игры в окружающей реальности и в нем самом? Становление и самоизменение субъекта в игре и через игру касается его одного, или трансцендирование преобразует всю человеческую природу? От ответа на эти вопросы зависит миропонимание человека, выбор жизненной стратегии и своего места в мире.

Игру мы будем рассматривать как абстрактный феномен, некий ее инвариант, как она есть сама по себе вне конкретных форм и проявлений. Игра – это самоочевидная целостность, ее нельзя разложить на элементы, свести к чему-то

простому. Игру невозможно вывести из того, что было раньше, нельзя свести ни к чему известному. Она всегда нечто совершенно новое. Игра – это нечто, способное самоактуализироваться, осуществляться и совершенствоваться.

В каждой культуре есть две противоположные тенденции: стремление к стабильности, воспроизводству традиционных форм жизнедеятельности и поиск новых смыслов и ценностей. Эти тенденции имеют в своей основе определенные типы мироотношения, некие экзистенциальные проекты, скрытые предпосылки которых необходимо прояснить.

В первой тенденции проявляется стремление к постоянству и накоплению благ, забота о стабильном существовании и преемственность традиций. А во второй – выход за пределы наличного бытия, открытость навстречу неизвестному, творческий поиск новых ценностей. Эта тенденция выражается в различных игровых формах жизнедеятельности человека: в детских играх, празднике, спорте, в разных видах искусства, генерирующих новые смыслы.

В соответствии с этим уместно условно выделить две стратегические позиции в отношении к бытию: серьезную и игровую. Как обнаруживается, в таком схематичном разделении есть и онтологический смысл.

Первая позиция ориентирована на действительность, устремлена к определенности и законченности, имеет свое основание в сущем. Традиционная культура адаптируется к реальному положению вещей, приспосабливается к условиям и закономерностям внешнего мира. Она относится к окружающему миру как к чему-то ставшему, предзаданному и неизбежному, и все принимает всерьез. Причинность и необходимость, довлеющие над нами своей принудительностью, признаются и принимаются как данности, с которыми нужно смириться. Мир противостоит человеку как нечто чуждое и враждебное, которое возможно лишь слегка обустроить и взаимоотношения с ним представляются только в виде труда и борьбы. Отсюда вытекает значительная роль познания, науки и технологий для ориентации в нечеловеческом мире и преобразования его по своим критериям. Любое прогнозирование и управление, по сути, являются попыткой манипулирования бытием, недаром термин “естество-испытание” имеет тот же корень, что и слово “пытка”.

При философском анализе этой тенденции обнаруживается первостепенное значение таких категорий, как причинность, закономерность и необходимость. Главным в таком мироотношении является привязанность к прошлому, прошедшему, сбывшемуся, уже случившемуся, ставшему и завершённому. Мир мыслится в субъектно-объектной схеме как нечто материальное и предметное. Бытие дано человеку лишь в качестве предметов, законов и целей.

При всей успешности этой стратегии, в ней все же подразумевается собственная исходная слабость, зависимость от внешних обстоятельств. Окружающий мир здесь – данность и несомненность, нечто полностью определенное, которая обременительна, которая ограничивает и закабаляет человека, ставя его в один ряд с другими объектами. Человек предстает и противостоит бытию, принимает закрытую позицию по отношению к миру, “уходит в глухую защиту”.

Поэтому и возникают умозрительно спроектированные представления о желанном будущем. Вводятся категории возможного, должного, цели и производные от нее понятия целеполагания и целесообразности. Цель - это несколько улучшенное прошлое, отчужденное и опрокинутое в будущее. Ведь целеполагание - это тоже своего рода детерминация и ограничение возможности выбора. Будущее не встречается в качестве спонтанности и сюрприза, а конструируется в соответствии с субъективными ожиданиями.

Утопические идеи являются лишь обратной стороной мучительного прошлого. Слишком серьезное и ответственное отношение к будущему оборачивается насилием над ним. Зазор же между прошлым и будущим заполнен только трудом, страданиями и борьбой. В страхе перед новым и неопределенным выражается фундаментальное недоверие человека к бытию, нежелание или невозможность открыться навстречу неизвестному.

В заботе и тревоге проявляется желание опереться на что-то определенное и устойчивое, неизменное и нерушимое, что обеспечивало бы постоянство положения, и гарантировало бы известное преуспевание в будущем. При этом человек изо всех сил цепляется за привычное, обжитое, знакомое, утверждая свой сегодняшний статус и надеясь добавить к нему что-то в будущем, ни от чего не отказываясь и ничем не рискуя.

Мир рассматривается с точки зрения его пригодности для использования. Происходит перенесение привычных отношений, приемлемых в локальном горизонте бытия, на мироздание в целом. Все таинственное, неизвестное и просто новое выносятся за пределы практики, и бытию навязываются умозрительные схемы и категоричные оценки. Принимается только известное, повторяемое, то есть ожидаемое, а на все нетривиальное и неожиданное накладывается внутренний запрет. Происходит окончательное утверждение себя в строго определенной системе ценностей.

Но так как случайность и спонтанность реально не устранимы, то человек постоянно находится в ожидании беды, безотчетно готовится к катастрофе, при этом избегая, например, соизмерять свое существование с перспективой смерти, закрывая глаза на конечность собственного бытия.

Наука - это попытка человека вырвать у бытия гарантии для себя, присвоить, поглотить сущее. Наука и техника - это постоянное насилие над миром, тотальное сопротивление бытию, испытание его на прочность. И, как следствие, открывает безрадостную перспективу саморазрушения основ существования цивилизации.

Мир как "тотальное не то" изредка вынужденно признается только потому, что нечто Другое, "иное" еще более пугает своей неопределенностью и непредсказуемостью. Этот страх и вынуждает человека представлять бытие в уничижительном виде как бездушный объектно-предметный мир. Мир предстает человеку как объект, которым нужно овладеть, как предметное поле деятельности, на котором надо достигнуть своих целей, как поле боя, где нужно победить. Бытие предстает как задача, как проект. Оно не имеет смысла, который еще только предстоит привнести и утвердить. Здесь характерно выделение главного и пренебрежение к единственному, уникальному и неповторимому. Одно из

проявлений бытия признается образцовым, объявляется всеобщим и ставится в центр, замещая все бытие. Мир представляется картиной или образом, который можно созерцать. Мироззрение замещает мироотношение. Человек раз и навсегда решает для себя, что ему надлежит исполнить обязательно, а от чего следует полностью и окончательно освободиться. Он как бы уже наперед знает, что представляет собой бытие. Происходит гипостазирование действительности, власти сущего, того, что уже случилось, стало, было. Так настоящее приносится в жертву прошлому, но в равной степени – и будущему. Бытие рассматривается как пространство самостоятельности человека. Человек пытается придать всему бытию свою собственную меру, предписывая ему соответствующий путь развития. Смысл обретается только в себе, существе конечном и временном, и навязывается всему мирозданию.

Человек не доверяет бытию, страшится будущего. Бытие должно быть исправлено, иначе оно мешает, нудит. Серьезное отношение к бытию – это желание защитить себя от неизвестности, а для этого нужно управлять природой по своей воле, овладеть бытием, господствовать над ним. Это попытка самозащиты от чуждого мира. Появляется презрение к природе. Но господство таит в себе почти неизбежную возможность вырождения, гибели.

При таком отношении человек охвачен заботой и тревогой, потому что ему не на что опереться, кроме самого себя. Это трагическая самонадеянность и ее обратная сторона – страх, так как человек обременен невыносимым чувством ответственности. Если он не выполнит задачи, которая перед ним стояла, то произойдет что-то непоправимое.

Возникает постоянное чувство вины и представление о неизбежном суде. Но самое страшное, что человек начинает судить себя сам и заранее. Он приходит к выводу, что неизбежно некое наказание и поэтому любое страдание принимает как необходимость. Представление об аде неизбежно в такой системе ценностей. Тогда человек ищет самооправдания, но алиби не существует. Где есть наказание, должна быть и жертва, человек мечтает о замещающей его жертве, о самопожертвовании бытия.

Но возможна и другая позиция в отношении к миру. Когда бытие воспринимается как нечто живое, соразмерное человеку и даже дружественное, то, с чем можно играть.

Бытие таково, что не позволяет превратить себя в объект, и распоряжаться им невозможно. Бытие еще не готовое, не завершенное, становящееся. Смысл мира не определен окончательно, он доопределяется в игре соотносительно с человеком. Именно в игре реализуется взаимоотношение человека с иным, Другим [2, с. 10-11], и поэтому происходит взаимоопределение бытия и человека. Смысл бытия еще не исполнен, он всегда в свершении и роль человека в этом процессе весьма значительна. В игре человек отказывается от принуждения, от давления на бытие, оставляя ему необходимое свободное пространство, в котором оно могло бы свободно проявляться.

Игра – это нечто, способное самоактуализироваться, осуществляться и совершенствоваться. Игра – это самоочевидная целостность, ее нельзя разложить на

элементы, свести к чему-то простому. Игру невозможно вывести из того, что было раньше, нельзя свести ни к чему известному. Она всегда нечто совершенно новое.

Безусловность реальности преодолевается в символизме игры. Плотность, вещественность пространственно-временного континуума сменяется условностью и символичностью внутреннего хронотопа игры. В игре смыслы принимаются как бы всерьез, в то же время игрок онтологически свободен, независим от смыслов и в любой момент может от них отказаться.

Можно говорить о самодетерминации игры и ее самоцельности, то есть она не имеет внешних причин и целей. Игра генерирует смыслы и среди них опознает ценности, соотнося их с неким универсумом смыслов. Игра в себе самой порождает критерии ценности (но не истинности) смыслов. Критерий истины - это некий привнесенный внешний смысл, признаваемый абсолютным, но в свою очередь он тоже должен быть испытан и так до бесконечности. Поэтому возможна только интуиция об истине, предчувствие смысла, прикосновение к нему.

Хайдеггер писал, что истина является только там, где она организуется в через себя открывающемся споре и игровом пространстве. Играя, человек творит то, чего еще не было, свершает истину, распрямляет сущее и раскрывает бытие. Игра есть способ существования истины, это способ ее становления и свершения. Игра - это учреждение истины и ее осуществление [3].

В игре все смыслы апробируются и сверяются с неким абсолютным смыслом бытия (Логосом), который не дан явно, не определим в человеческих понятиях. Этот скрытый смысл приоткрывается в игре, в уникальной и неповторимой ситуации живой встречи человека и бытия, их интимного контакта. Игра - это соитие человека и бытия. Поэтому игра плодотворна, она рождает новое, не бывшее.

В игре человек открывается навстречу бытию, оставив все свои предрассудки и претензии на особый статус в мироздании. Только так он способен воспринять нечто новое, готов к пониманию неизвестного. Именно в игре происходит сотворение субъектом самого себя соразмерно со смыслом бытия в конкретной ситуации живой встречи с бытием, актуально и непосредственно, здесь и сейчас.

Игра приближает человека к бытию, роднит их. Игра - это соучастие в бытии, признание собственного смысла события и включение в контекст ситуации на равных. Игра всегда взаимна. Это взаимопризнание, взаимопонимание, взаимная устремленность, открытость и принятие человека и бытия.

Игра - это откровение бытия [4]. Истинное бытие скрыто, но оно открывается, "высказывается" в игре. В ней есть некая устремленность к бытию. Игра - это некий путь, ход, переход к бытию. В ней преодолевается замкнутость наличного бытия (то есть сущего), происходит выход в неизвестное. Игра есть прояснение бытия, его открытие и одновременно сокрытие. Она приближение к смыслу бытия, посвящение в его тайну. В ней просвечивает подлинное бытие, в ней появляется след и путь к истине.

Игра высвечивает бытие. Она проявляет и высветляет то, на чем и внутри чего человек основывает свое бытие. Поэтому игра есть способ понимания бытия человеком и одновременно - способ самоинтерпретации бытия. Именно в игре человек и бытие как партнеры существуют неслиянно и нераздельно, происходит

единение без поглощения, взаимопроникновение без подчинения или уничтожения. Игра - это бытие друг с другом и друг для друга.

Игра - это способ вопрошания бытия, причем, игра “захватывает” вопросом самого вопрошающего. Игра - это зов человека к миру, вопрошание бытия. Это беседа, диалог в ситуации “Я-Ты”. Это вслушивание в ответ, внимание бытию. Игра расширяет контекст существования человека, горизонт его самосознания. Игра - это способ самопонимания и самопознания. В игре происходит выход человека за собственные пределы, трансцендирование к новым смыслам и ценностям. Это восполнение человека, дополнение его до универсума, восхождение к абсолюту.

Суть игры состоит в трансценденции, то есть в постоянном преодолении любых форм предметно сущего, любых границ. Игра трансцендентна, так как выходит за пределы всякого возможного в сущем опыта, и в то же время сама является новым опытом бытия. Игра - это язык трансценденции, которая предлагает себя как возможность.

Игра тесно связана с феноменом веры. Именно в игре человек доверяется бытию, он позволяет бытию проявляться через себя, не требуя никаких гарантий. Вера - это уверенность в том, что бытие не подведет, а также верность как покорность, самоотдача, самозабвение. В игре человек не боится рисковать и поэтому он доверчив (как Дева Мария), и только тогда возможно сотворение чуда (например, рождение богочеловека).

Игра - это воплощенная любовь к бытию, причем взаимная любовь. Только в игре человек может принять бытие как оно есть, и увидеть в нем прекрасное, уникальное. В игре человек преображается, происходит внутренняя метаморфоза. Он испытывает воодушевление и радость, восторг и экстаз. Задача игры - не в том, чтобы переделать мир, а в том, чтобы им наслаждаться. Человек счастлив, когда играет. Игра - это праздник бытия.

Игра - это оправдание человека, снятие с него вины. В игре дается благодать: освобождение от власти сущего, спасение от небытия и преображение человека, происходит его внутренняя трансформация, метаморфоза. Игра даруется человеку, дается не по трудам или заслугам, а в подарок. Игра бескорыстно принимается. В игре человек ничего не просит и не ждет гарантий от бытия, он отдает себя. Игра принимается бытием как наилучшая жертва от человека.

В отличие от труда и борьбы игра сверхпрагматична. Играя, человек беззаботен и, следовательно, свободен. В игре человек отпускает себя на свободу. Это выражается в добровольности игры: человек сам принимает на себя желанный труд, посильную задачу. Игра могла бы сказать: “Иго мое - благо, и время мое - легко”. Таким образом, игра - это то, в чем осуществляется человеческая свобода. То есть, игра - это способ спонтанного самосозидания человека.

Подлинное бытие проявляется в игре экзистенции. Игра - это самособирание человека, его сущностных сил. Игра - это акт, процесс, движение к осуществлению. Игра между потенцией и энтелехией, чистой возможностью и чистой осуществленностью.

В игре человек освобождается от всего, что стоит между ним и бытием. Поэтому можно рассматривать игру как воздержание от предзаданности и

предрассудков традиции, от всех умозрительных схем и логических конструкций, теоретических моделей и рациональных технологий. Воздержание от абсолютных критериев и претензий на окончательную истину. В этом проявляется аскетизм игры: отказ от накопленного, приобретенного, прожитого прошлого. Человек оставляет все, что имеет и отказывается от гарантий на будущее. Жертвует прошлым и будущим ради настоящего, потому что бытие всегда здесь и теперь.

Игра - это не готовность, но готовность. Готовность к свершению. Это устремленность к истокам, поиск основания. Игра - это погружение в сокровищность, в сокровенность. Это прикосновение к тому, что не показывается, не называется, не именуется, не схватывается в понятиях. Игра - это прикосновение к иному, другому, непознаваемому. Это пребывание рядом с тайной бытия и способ ее постижения. Она есть посвящение в тайну, приобщение тайных смыслов и их воплощение.

Игра - это желание и готовность удивиться, это ожидание чуда. Игра сама как чудо, она всегда - нечто принципиально иное, то, что не выводится из причин и закономерностей. Игра - это пассивная активность и бесцельная целеустремленность. Чудо в сказках случается только тогда, когда герой готов пойти туда, не знаю куда и принести то, не знаю что. В игре человек может все то, что не подлежит расчету и предвидению.

Игра оправдывает бытие, так как игра - это отрицание абсурда и зла как его проявления, их осмеяние и преодоление. Это победа без борьбы. Игра преодолевает небытие. Пока длится игра - нет небытия. Ничто не может помешать игре быть. Гарантией бытия игры является сама игра, в которой свершается истина. В игре из ничто рождается нечто.

Итак, представляется, что игровой подход к бытию в экзистенциальном плане более содержателен. Игра оказывается эффективным способом взаимодействия с бытием, смыслопорождающей деятельностью. В ней воплощается сопричастность человека бытию, их соразмерность.

Игра не является иллюзорной деятельностью. Тогда она была бы лишь самоотчуждением игрока. Игра значима для него, включена в систему его ценностей, соразмерна его бытию. Следовательно, игра - это не только коррелят бытия, она имеет некоторое бытийственное измерение, онтологическую укорененность. Тогда игра и ее исход не безразличны и для судьбы всего бытия.

В игре происходит встреча свободной воли человека и некоторого плана, замысла бытия, символическая реализация одного из возможных миров. Игра разрывает границы локального бытия и дает возможность преодоления любых пределов и приобщения к абсолютному бытию. Вступая в игру, субъект интуитивно ощущает некое метафизическое основание игры, которое обеспечивает смысл игры и ее ценность. Осуществление игры предполагает ненулевую вероятность выигрыша, победы.

Игра возможна лишь при наличии некоторой гарантии успеха в самом основании игры. И так как подлинная игра не может быть совершенно абстрактной, полностью умозрительной, то такой гарант игры должен быть онтологически реальным и обладать модусами универсальности и абсолютности. Этот гарант является единым для всех возможных (истинных) игр и поэтому лежит в основе

всего бытия. Без него игра является заведомо проигрышной и поэтому бессмысленной. Даже самые абстрактные и абсурдистские игры имеют такие имплицитные предпосылки.

Это экзистенциальное предчувствие возможности совершенства, так необходимое для начала и осуществления игры, коррелирует с логическим понятием универсума и абсолюта. Только бесконечная система возможностей и потенциалов, причем система семантически упорядоченная и аксиологически иерархичная, может быть источником и основанием игры. Тогда бытие предстает как развертывающийся процесс игры по сложным, может быть, меняющимся правилам, скрытым от нас. Но играть (т.е. быть) имеет смысл только в том случае, если победа возможна и есть гарантия хотя бы некоторой вероятности выигрыша (спасения). Большинство людей все-таки выбирают игру (жизнь), значит, у них есть экзистенциальные основания для такого выбора. Есть надежда, вера в высший смысл этой игры.

Можно даже предложить игровое “доказательство бытия Бога”: игра возможна тогда и только тогда, когда в бытии есть некоторая устремленность к совершенству, универсальная целесообразность, некоторая предрасположенность к спасению. Тогда Бог, по определению, есть бесконечная (не в темпоральном, а в семантическом смысле) и, главное, беспроигрышная игра. Перефразируя высказывание Будды, можно сказать - хороша лишь та игра, в которой нет проигравших, а есть только победители.

Эта игра не антогонистическая, а особого типа - когда проигрыш локализован по времени и по смыслу, а выигрыш универсален и абсолютен - игра до тех пор, пока не выиграют все. Даже конец света еще не конец игры и только после всеобщего воскрешения возможен окончательный выигрыш (прощение и спасение). В этом контексте становятся понятными и естественными представления о грехе, справедливости и милосердии. Религия - это онтология и методология универсальной и спасительной вселенской игры, где человек - соучастник и исполнитель замысла автора игры. Не может быть игры слепых стихий, иначе они уже давно бы пожрали сами себя. Космическая игра возможна лишь как воплощение и утверждение гармонии, а наш выбор и участие имеют универсальную ценность и вселенское значение.

Таким образом, мы сталкиваемся с парадоксом: игра не терпит никаких претензий на абсолюта, разрушает любые жесткие иерархии ценностей, но в то же время предполагает существование абсолюта, как гарантии самой возможности игры. Однако в первом случае речь идет об идеологических структурах (в том числе и религиозных), когда истина отождествляется с некоторой определенной теоретической или этической системой, замыкается и исчерпывается в ней. А выход предлагается в апофатическом богословии, где говорится о неизреченности абсолюта.

Рассмотрим подробнее некоторые игровые стратегии и те смыслы, которые реализуются на психологических, антропологических и онтологических пространствах игры. Есть две принципиально отличных парадигмы игры: игра как приближение субъекта к реальности и как его удаление от нее.



Во-первых, игру можно рассматривать как некоторый способ приближения к реальности. Субъект устремляется к реальности, проходя несколько этапов. Прежде всего, игра предстает как отражение окружающего мира, подражание внешним объектам и ситуациям. Это отражение становится активным, в значительной степени осознанным и является способом адаптации, приспособления к реальности. Игра – это эффективный способ ориентации в сложной обстановке, и часто оказывается наиболее адекватной реакцией человека на нечто новое и непривычное.

На следующем уровне игра предстает как универсальный и эффективный метод обучения, тренировки, подготовки к какой-либо сложной деятельности. Игра – это моделирование, она моделирует реальность в упрощенном виде, представляет ее в некотором приемлемом варианте, чтобы человек мог справиться с предлагаемой сложной ситуацией. Главным фактором здесь является дистанцирование от реальности, абстрагирование от всего многообразия факторов, опосредование отношений субъекта и реальности неким игровым полем. Постепенно игра становится все более сложной, жесткой, приближается к реальности, пока модель не станет неотличимой от нее. Человек изменяет себя, *приспосабливает себя к реальности*.

И на последнем этапе игры происходит освоение, присвоение реальности, *приспособление реальности к себе*. Через игру субъект овладевает реальностью, делает какую-то ее часть своей, “Чужое” превращается в “Свое”. Если игра может отражать и моделировать реальность, значит, в некотором смысле и реальность отражает и выражает нашу игру, если она основана на “сильных” тактических приемах. Игра дает человеку власть над реальностью, открывает ему пространство свободы. Все получается легко и красиво, играючи. Игра становится неотличимой от жизни, а жизнь от игры, грань между ними стирается.

Таким образом, отношение субъекта к реальности в процессе игры имеет два измерения. Одно – это эксперимент с бытием, другое – эксперимент над собой.

Игра как эксперимент с бытием направлена на выяснение устройства мира, его возможностей и пределов. Сначала в игре совершается *проверка бытия* на прочность, вещи ломаются, все нормы и правила нарушаются. Затем следует *моделирование* реальности, выяснение ее смысла. Также экспериментаторство проявляется в таком модусе игры как *перекодирование*, наделение вещей, слов и ситуаций другим смыслом. Это обнаружение различных смыслов и разнообразных возможностей у каждой отдельной вещи делает ее потенциально бесконечной, отражающей и выражающей все что угодно.

Такое отношение к реальности характерно для детей, которым очень нравятся всяческие трансформеры. В игре осуществляются *метаморфозы* вещей, происходит *трансформация* всей реальности. В игре вещь всегда не то, что она есть, а то, чем она может или должна быть, что хочет от нее ребенок. Всё превращается во всё. Именно это свойство игры делает возможным творчество. Игра по-своему повторяет “творение” мира, преобразуя хаос в порядок или извлекая нечто из ничто.

При этом предполагается вполне определенная модель бытия. Оно воспринимается как нечто живое, соразмерное человеку и даже дружественное, то, с

чем можно играть. Бытие таково, что не позволяет превратить себя в объект, и распоряжаться им невозможно. Бытие еще не готовое, не завершённое, становящееся. Смысл мира не определен окончательно, он доопределяется в игре соотносительно с человеком.

Именно в игре реализуется взаимоотношение человека с иным, Другим, и поэтому происходит взаимоопределение бытия и человека. Смысл бытия еще не исполнен, он всегда в свершении и роль человека в этом процессе весьма значительна. В игре человек отказывается от принуждения, от давления на бытие, оставляя ему необходимое свободное пространство, в котором оно могло бы свободно проявляться.

Можно говорить о самодетерминации игры и ее самоцельности, то есть она не имеет внешних причин и целей. Игра генерирует смыслы и среди них опознает ценности, соотнося их с неким универсумом смыслов. Игра в себе самой порождает критерии ценности (но не истинности) смыслов. Критерий истины – это некий привнесённый внешний смысл, признаваемый абсолютным, но в свою очередь он тоже должен быть испытан и так до бесконечности. Поэтому возможна только интуиция об истине, предчувствие смысла, прикосновение к нему.

Игра – это интерпретация бытия, воплощенная в практику и обращенная обратно на бытие. Это форма активного, практического познания, одновременно заинтересованного в результате и свободного от него. Бытие испытывается, но не ставятся никакие глобальные задачи. Всегда остается место свободе, спонтанности, чуду. Через игру бытие обнаруживает и познает само себя. В игре сокровенное приоткрывается, а откровенное прикрывается. Субъект и реальность познают друг друга и узнают друг в друге себя. Эксперимент человека над бытием становится и его экспериментом над собой.

Игра как эксперимент личности над собой реализуется в психологических и экзистенциальных измерениях человеческого бытия. В этом контексте игра – это прежде всего *самопознание, самоопределение, самосознание* личности. Человек в игре создает для себя ситуации, в которых обнаруживает различные аспекты своего бытия, скрытые при других обстоятельствах и создает, конструирует образ самого себя. Игра расширяет контекст существования человека, горизонт его самосознания. Можно сказать, что игра – это различные способы проведения новых границ своего мира и самого себя, так как в игре совершается обнаружение своих границ, осознание и определение границ Своего и Чужого, реального и нереального, возможного и невозможного.

Кроме того, игра предстает как *самовыражение, самоутверждение, самореализация* личности. Человек пытается раскрыть все разнообразие своих свойств и возможностей. Природа человека как данность разворачивается, раскрывается, оказывается представленной всем участникам игры и самому человеку. Игра – это *представление, изображение, спектакль, показ* человеком своего внутреннего мира. Утверждение человеком своей самости, своего эго выражается в размыкании и расширении границ бытия личности и приобретении своего индивидуального опыта.

В игре человек осуществляет не только поиск себя, но и ставит себя под вопрос, осуществляет *испытание себя*. Это становится возможным в пограничной ситуации, во время пребывания на границе, в пограничной зоне, в состоянии неопределенности, двойственности, амбивалентности. Здесь возможны различные последствия, можно ожидать чего угодно, все судьбоносные события происходят только на границе. Через игру свершается сдвиг и расширение границ общечеловеческого опыта.

Игра есть попытка дополнить себя до полноты, собрать себя до целого, но эта цель никогда не достигается полностью и окончательно. Происходит разрыв самоидентичности, человек вдруг обнаруживает свои границы и пределы, познает свою ограниченность и историчность. Чтобы познать собственные возможности и слабые места, человеку нужен Иной. Переход от “своего” к “иному” – это выход за пределы привычных и постижимых образов, идей и установок. В опыте Иного встречается нечто новое и неизвестное, открываются перспективы становления и развития Я.

Затем игра выходит на следующий уровень, когда в человеке открывается до сих пор скрытое, появляется нечто новое, познается неизвестное. Игра предстает как *саморазвитие, совершенствование, изменение личности, преодоление своей ограниченности, локальности и конечности, превосхождение* человеческой природы. Игра как самосовершенствование – это освобождение от принудительных законов реальности, избавление от границ, выход в пространство свободы, прорыв в царство духа.

Безусловность реальности преодолевается в символизме игры. Плотность, вещественность пространственно-временного континуума сменяется условностью и символичностью внутреннего хронотопа игры. В игре смыслы принимаются как бы всерьез, в то же время игрок онтологически свободен, независим от смыслов и в любой момент может от них отказаться.

Игра предстает как *творчество, искусство, теургия*, новое творение мира и сотворение человеком самого себя заново в каждый момент времени. Именно в игре происходит со-творение субъектом самого себя соразмерно со смыслом бытия в конкретной ситуации живой встречи с бытием, актуально и непосредственно, здесь и сейчас. В игре человек открывается навстречу бытию, оставив все свои предрассудки и претензии на особый статус в мироздании. Только так он способен воспринять нечто новое, готов к пониманию неизвестного. При этом задается такой масштаб и разнообразие возможностей, что возникает угроза потери человеческого в человеке: самообожествление, с одной стороны, и потеря, забвение себя, самоуничтожение, с другой.

Итак, в игре фокусируются и отыгрываются разнообразные феномены человеческого бытия в своих крайних проявлениях и превращенных формах, поведение человека в различных экстремальных ситуациях и пограничных состояниях, переходные процессы и предельный опыт, архаические техники и ритуалы перехода, телесные практики и трансперсональные состояния, мифологические сюжеты и проявления сакрального, тактики абсурда и радикальные стратегии, спонтанные жесты и маргинальные дискурсы, перевернутые отношения

---

и альтернативные ценности, измененные состояния сознания и парадоксальные способы бытия, метаморфозы и трансформации, ситуации выбора и события трансцендирования.

#### Список литературы

1. Игра // Новейший философский словарь. – Минск, 1999.
2. Шукуров Р. Введение, или предварительные замечания о чуждости в истории // Чужое: опыт преодоления. – М., 1999.
3. М.В. Желнов «Сущность свободы как истины» и «Сущность истины как свобода» (Идеи Ф. Шеллинга и М. Хайдеггера в наши дни) // Социальная теория и современность. Выпуск 21.
4. Вальденфельс Б. Своя культура и чужая культура. Парадокс науки о “Чужом” // Логос, № 6.

Поступило в редакцию 9.02.2007