

Игровые иллюзии бытия современного человека

Парамонова Юлия Владимировна

Школьник

Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова,
Магнитогорск, Россия

E-mail: paramonovajuliya@gmail.com

Одной из важнейших проблем современности многие исследователи называют снижение качества жизни человека. Это происходит не только вследствие влияния социально-экономических процессов. Ускорение темпа жизни ведет к нарушению биологических циклов, затрагивает психофизиологические факторы, способствует нарастанию напряжения, что разрушает целостность самого жизненного процесса. Как результат, реальность перестает удовлетворять того, кто ее и созидает. Разрыв реального и ожидаемого современный человек пытается залатать различными способами «разрядки», создающими видимость преодоления негатива. Такие способы условно можно разделить на две категории: суррогаты (от алкоголя до откровенных симулякров) и «перевертыши» процессов, органично присущих специфике жизни человека. Если первые в силу своей природы разрушительны, и, следовательно, способны обнаружить свое негативное влияние на человека, то вторые, прячась за реальным образом своих прототипов, в деструктивном воздействии более опасны.

В частности, становление и развитие человека очень сложный и творческий процесс. Человека нельзя научить, он учится сам. Именно поэтому сама природа «дала нам игру с ее напряжением, ее радостью, ее потехой» [2] с целью удовлетворения потребности в разрядке, высвобождения от избыточной жизненной силы, избавления от опасных влечений, получения навыка серьезной деятельности, которой человеку предстоит заниматься в жизни. Игра учит свободе и одновременно есть свобода. Она не является задачей, которую нужно решить, ее можно отложить или вовсе отменить, а значит, она не вызвана моральной обязанностью или физической необходимостью. Человек играет в «свободное время» и при этом чувствует себя свободным от обыденной жизни ее правил и закономерностей. Первый признак игры позволяет сделать вывод: игра выходит за пределы жизненного процесса. Вторым признаком игры является то, что «игра - это выход из настоящей жизни в преходящую сферу деятельности с ее собственным устремлением» [2]. А это доказательство того, что человек в игре существует отдельно от настоящей жизни.

Игра способна подобно субстанции определить целостность человека. Она вбирает в себя атрибуты: пространство и время, когда обособляется от реальности жизни местом и продолжительностью. Игрок замыкается в пространственных и временных рамках, внутри которых господствует свой совершенный порядок. Игра устанавливает этот порядок и упорядочивает деятельность играющего. Тут человек скрывается от несовершенного мира во временном ограниченном «мирке», воплощающем гармонию и совершенство. Обособленность игры заключается еще и в том, что она исключает силу действия законов обыденной жизни. Игра создает свои правила, отход от которых влечет за собой разрушение игрового мира, а нарушители таковых изгоняются. В этих своих чертах игра начинает граничить с такой формой объективированного мировоззрения как мифология. Но миф двойственен в отношении человека. В «Мифологии греков и римлян» Лосева упоминается о том, что образы мифологии есть мечта человека о будущем, как предвидением будущих достижений [1]. В этих мечтах человек, как и в игре, удаляется от реалий жизни и создает мир, сходный с игровым пространством. Неспособный постичь законы настоящей жизни и жить ее правилами, уходит все глубже в «мифологические мечты», объясняя все вокруг,

исходя из их правил и порядка. На этой стадии происходит разрушение человека, игра становится причиной отчуждения. Человек играет настолько самозабвенно, что уже не различает границы игры и реальной жизни. Он создает пространство, которое воплощает его совершенство и идеал. Но этот идеал иллюзорен для «я». Нарастает ложь самому себе, происходит проецирование правил игры на жизнь, а игровая площадка сметает свои пределы и расстилается в жизненном пространстве. Слом человека происходит во время резкого столкновения законов реальности с вымышленным миром.

Еще одной моделью ухода человека в игровое пространство является перенос на себя и свою окружающую среду правил и законов поведения страстно любимого героя из компьютерной игры. Человек настолько сильно очарован совершенством электронной игры, построенной на разработанных алгоритмах, что способен забыть законы не только добра и зла, но и жизни и смерти. Но настоящая жизнь к разочарованию играющего не добавляет ему бонусов и баллов, не дает шанс начать все сначала, использовать дополнительную жизнь. Игрок теряет себя в разломе вымышленных пространства и времени и настоящих мерил. Обрести себя снова в режиме реального времени удастся не каждому из таких игроков, гораздо проще затеряться в киберпространстве.

Игрой как убежищем зачастую пользуются изгнанники, революционеры, члены тайных клубов. Данные категории необычайно сильно «тяготеют к созданию групп и вместе с тем почти всегда с ярко выраженными чертами игрового характера» [2]. Привлечение в такие группы людей, ищущих идеальное пространство и способ ухода от настоящей жизни, можно считать идеологическим зомбированием. Людей привлекает и инобытие и «тайна» этих групп, а также возможность надеть маску, слиться с толпой и действовать от лица этой маски. При этом ответственность человек с себя снимает и перекладывает ее на сущность этой маски и систему этой игры. Именно этот процесс весь мир наблюдает с февраля прошлого года на территории Украины.

Оказывается, очень просто проиграть самому себе в стремлении создать мир отличный от настоящего и потерять границы между ними. Играть или не играть в эти опасные игры, выиграть или проиграть каждый человек волен выбирать самостоятельно.

Источники и литература

- 1) Лосев . . Мифология греков и римлян/Сост. А. А. Тахо-Годи; общ. ред. А. А. Тахо-Годи и И. И. Маханькова. — М.: Мысль, 1996. — 975 с
- 2) Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. / Пер., сост. и X 35 вступ. ст. Д.В. Сильвестрова; Коммент. Д. Э. Харитоновича -М.: Прогресс - Традиция, 1997. - 416 с. ISBN 5-89493-010-3