

ФІЛОСОФІЯ

УДК 165.191:314.128

О.В. Андрієнко

Донецький національний університет, Україна

ІГРОВЕ НАЧАЛО У БУТТІ ДЕМОКРАТИЧНОГО СУСПІЛЬСТВА

Стаття присвячена питанню ігрового начала у контексті демократичного суспільства. У контексті ігрової моделі було проаналізовано політичну конкуренцію, соціальний порядок, конфлікт, комунікацію та свободу. Зроблено висновок про неподільність гри та політики, гри та демократії, а також про неможливість їх повного збігу.

Гра є однією з фундаментальних основ людського буття та культури ще з архаїчних часів. Вона передбачає вільне самовиявлення людини і може розгортатись у різних формах – як вистава, імпровізація, змагання або репрезентація певних ситуацій та смислів, у тому числі й політичних. Гра є набагато древнішою формою людської діяльності, ніж політика, тому цілком логічною є спроба осягнення політичних явищ, зокрема, політичної культури демократичного суспільства через ігрову модель, що може розкрити ті питання, які не вдавалося розкрити через застосування геополітичної, синергетичної, комунікативної та інших стратегій.

Метою даної роботи є аналіз ігрового начала демократичного суспільства.

Питання про роль гри у різних сферах суспільного життя досліджувалось багатьма авторами. Серед них І. Гейзінга [1], Ф. Шиллер [2], Л. Вітгенштайн [3], О. Стризое [4], Д. Корбинський [5], М. Фуко [6] та ін. Але застосування ігрової моделі при аналізі явищ та процесів демократичного суспільства досі не набуло масштабного характеру, попри те, що цей напрямок дослідження є досить перспективним і потребує детальної розробки.

Методологічний інструментарій дослідження включає наступні методи: діалектичний (при дослідженні внутрішніх протиріч розвитку демократії у сучасній Україні та оцінки політичних процесів її громадянами), синергетичний (при аналізі громадянського суспільства як складної системи, що постійно розвивається), феноменологічний (при вивченні феномену гри в аспекті політичної динаміки українського суспільства), а також загальнологічні методи аналізу, синтезу та узагальнення.

Гра так само, як навчання і праця, є одним з базових видів людської діяльності. Сотні років соціокультурного розвитку людства не внесли жодних суттєвих змін у сутність гри. Хоча у масовій свідомості вона почасти асоціюється з дитячими забавами, гра супроводжує будь-яку людину протягом всього життя. Як говорив В. Шекспір: «Весь світ – театр, а люди у ньому – актори». Людина у суспільстві постійно грає безліч соціальних ролей – виборця, політика, начальника, співробітника або просто перехожого. При цьому гра може бути відкритою, коли має місце конкуренція, або перетворюватись на маніпуляцію, якщо «гравець» має на меті ввести в оману своїх партнерів. Гра у сучасному суспільстві, а донедавна і у науці, розуміється передусім як засіб оволодіння певним соціокультурним досвідом та навичками (наприклад, поширена у педагогіці концепція ігрового навчання). Проте завдяки більш глибокому осмисленню гри, що зокрема зафіксовано у роботах І. Канта та Ф. Шиллера, вона стала розумітися як потужна сила, яка активно творить навколишній світ, у тому числі – соціально-політичні відносини.

Гра є невичерпним творчим началом, що особливо чітко можна прослідкувати на прикладі архаїчних і традиційних культур. Так, гра займала чільне місце у культурному та політичному житті античної Греції. За відомим висловлюванням давньогрецького фі-

лософа Геракліта, «вічність – це дитя, що грає у шашки». На перший погляд ці слова звучать як поетико-містичне одкровення, що було цілком характерно для філософських робіт мислителя. Проте в них відображено сутність давньогрецького розуміння буття, як соціального, так і космічного. Події суспільного життя та цілого Всесвіту мають творче начало, проте не є хаотичними, так само, як гра у шашки не може відбуватись шляхом безцільного пересування фігур. Природа та життя людей підкорені певним правилам або законам, а не є просто іграшками у руках богів. З іншого боку, світовий лад не є чимось холодним та безособовим. Недаремно Геракліт говорить про те, що грає дитина. І давні греки, і давні індійці були впевнені, що в основі Всесвіту лежить божественна гра («ліла» в давньоіндійській філософії), метою якої є чиста радість творчості.

Хоча гра присутня у всіх сферах життя сучасного суспільства, найбільш яскраво вона представлена у політичному житті. Ігрове начало у контексті демократичного суспільного розвитку проявляється у наступних аспектах:

1. Так само, як і гра, політика у демократичній державі передбачає вільне розкриття творчих сил громадян, можливість їх волевиявлення та участі у регулюванні процесів політичного життя. При цьому існують певні правила взаємодії громадян та влади, засновані на затвердженні низки цінностей, норм та зразків поведінки (тобто «правил гри»), одна частина яких кодифікована у законодавстві, а інша закріплена політичною традицією. Чим краще працює цей механізм, тим вищою є політична культура суспільства. Сфера зовнішньої політики сучасних демократичних держав має яскравий ігровий аспект, так само, як і внутрішньополітична сфера. За словами І. Гейзинги, у міжнародних відносинах твердження *pacata sunt servanda* (тобто «договори мають виконуватись») фактично містить визнання того, що цілісність системи заснована лише на волі до місцевої участі у спільній грі, а війна як стан, у певному сенсі протилежний дипломатичній грі, не випадково у побутовій німецькій мові звучить як *Ernstfall* («серйозний випадок») [1, с. 197].

2. Демократична політика передбачає рівність сторін, які беруть участь у розбудові демократичного суспільства, а також урахування їх інтересів, ефективну комунікацію та орієнтацію на досягнення кращого результату. При цьому серед учасників політичної гри має існувати конкуренція, що стимулює їх творчу активність. Сучасний конкурентний характер розвитку політичних, економічних та соціальних відносин західного світу також є вкоріненим у грі. Він зумовлений античним принципом агональності (від грецьк. – змагання). Орієнтація на змагання та перемогу наскрізь пронизувала всі сфери давньогрецької демократії. Це проявлялось не лише у веденні публічних дискусій, але й у спортивній, художній, воєнній та судовій діяльності. Сміслом і сутністю античного ігрового суперництва було формування досконалої особистості гідного громадянина. Особливо важливим при цьому є той аспект, що античний агон – це завжди суперництво у межах чітко встановлених правил. Особисті заслуги гравця оцінювались у контексті дотримання загальних інтересів всього поліса. Тобто давньогрецька демократія стверджувалась на основі аргументації, доказів, полеміки, що велася публічно, як видовище, і розвивалась за певними правилами. Саме в античності було сформоване «золоте правило» демократії – «Закон є вищим за Владу». Гра існує лише тоді, коли гравці дотримуються правил. Недаремно у сучасній англійській мові існує фразеологізм «поводься чесно», «дотримуйся правил» – «play the game», що буквально означає «грай у гру». Свобода члена демократичного суспільства полягає у вільному усвідомленні і дотриманні «правил гри», тобто принципів, цінностей, ідеалів та законів демократії.

Демократія передбачає також вільну комунікацію. Відомий філософ ХХ ст. Л. Вітгенштайн розкрив ігрове підґрунтя мовної комунікації. Він вперше вказав на те, що мова – це не просто констатація фактів або вираження правди чи неправди, але самостійна форма життя [3, с. 412], яка розвивається за певними законами – законами гри. Поняття закону (або правила) мовної гри є одним з ключових понять філософії Л. Вітгенштайна.

Адже мова є максимально конкретною та практичною діяльністю, і застосування певних слів у певному значенні зумовлює успішність спілкування. Недотримання правил мовної гри у політичних діалогах здатне призвести до катастрофічних наслідків, коли політики просто не можуть «домовитись», «дійти згоди». Свідоме викривлення семантики слів, їх змістового ядра, утворення штучних мовних конструктів є характерним для тоталітарних політичних режимів. Варто згадати, наприклад, значення, яким наділялись такі стилістично нейтральні слова, як «інтелігент» та «інтелігенція» у СРСР, починаючи з 30-х рр. Ці ігри зі значенням слів призвели до упередженого ставлення до цілого соціального прошарку. Широко відоме висловлювання Льва Гумільова звучить так: «Інтелігент – це людина недостатньо освічена та така, що співчуває народу». У той час, коли корінь слова походить від лат. *intelligens* – розуміючий, мислячий, розумний. У західних англословних країнах частіше використовують слово *intellectuals* (інтелектуали), яке має цілком позитивну конотацію, як і слово *intelligence*, що є однією з назв розвідки, або спецслужб в цілому. Російський релігієзнавець О. Дворкін («Тоталітарні секти») також наводить приклади того, як «граються» зі словами засновники деструктивних релігійних течій, зокрема, негативного значення у деяких з них набув прикметник «традиційний». Як наслідок, люди, які користуються викривленою мовою, втрачають можливість спілкування з іншими людьми, і навіть з членами власної родини. У цьому контексті можна говорити не лише про «владу мови», але й про «мову влади» та «мовні ігри» політичних сил у боротьбі за владу над свідомістю. Логічно, що мова демократії чітко відрізняється від мови тоталітаризму саме прозорістю політичного діалогу та дотриманням правил мовної гри.

Вже на світанку людської цивілізації у ранніх демократіях розуміли важливість вільної комунікації для успішного суспільного розвитку. Так у Давній Греції всі важливі для життя поліса питання виносились на відкрите обговорення на площі. Звичайно, слід брати до уваги різницю між античною та сучасною демократіями. В античному полісі людина присвячувала спілкуванню «в ім'я демократії» досить значну частину свого дня, тоді як сучасна людина зазвичай споглядає за перебігом політичних подій з екрану телевізора, а також раз у кілька років ходить на виборчу дільницю, щоби проголосувати за певного політика, який буде вести комунікацію у певному ракурсі.

3. Гра у політиці структурує реальність та є протилежністю хаосу, хоча в ній присутні й конфлікти. Політичний конфлікт також є чітко структурованою грою, яку можна представити у вигляді логічної схеми і результат якої можна передбачити. При цьому особливого значення набуває роль зовнішнього судді, який слідкує за дотриманням правил гри. Але він не має їх імперативно встановлювати, що часто намагаються зробити у сучасній українській політиці зовнішні сили, зокрема – Російська Федерація та США.

Через гру суспільство затверджує свою свободу і досягає гармонійного пізнання світу. Як справедливо стверджує Д. Кобринський, у більшості політологічних та філософських джерел гра у політичному житті суспільства розуміється як щось брудне, пов'язане з політичними маневрами, закулісними інтригами та заколотами [5]. Іншою аксіологічно забарвленою позицією є асоціація гри з безликим образом державного механізму, на кшталт того, що був змальований у романі Ф. Кафки «Процес». Обидві позиції є неадекватними дійсності.

Російський дослідник В. Стрижов довів, що гра іноді дійсно може збігатися з політичною інтригою, проте це є два різних феномени, які у суспільстві часто співіснують [4, с. 120]. Політика як поле суперництва не може існувати без ігрового елементу. Абсолютно «серйозний» та реалістичний політик не мав би жодних шансів на народну підтримку. Повторюючи слова сучасного американського політика і дослідника Дж. Бьюкенена («Смерть Заходу»), слід згадати, що, якби політики виконували всі свої передвиборчі обіцянки, у суспільстві

б наступила суцільна катастрофа. Результати виборів у демократичній країні не можна передбачити із стовідсотковою впевненістю, оскільки вони мають ігрову сутність, а отже, є такими, що розвиваються спонтанно на основі вільного суперництва і єдиного простору комунікації між гравцем і суперниками, а також між гравцями та глядачами. Орієнтація на досягнення кращого результату цілком природно передбачає конфлікти, але вони розвиваються у загальному контексті гри. Поза межами гри починається хаос, що здатен поглинути соціум, щойно він перейде від гри до політичних баталій, та намагання однієї зі сторін поставити себе вище за правила. Саме у такій ситуації опинилося українське суспільство під час Помаранчевої революції 2004 р.

4. Гра як феномен людського буття є демократичною у своїй основі, адже «гра за наказом грою вже не є» (І. Гейзінга) [1, с. 203].

Одним з першочергових завдань розвитку демократії у сучасній Україні є подолання стереотипів авторитарного минулого, коли політичне життя не залишало громадянам простору для творчості і було жорстко з'єднаним з економікою, що, за Х. Ардентом, є простором жорсткої господарської необхідності і у цьому сенсі протилежне грі. У демократичному суспільстві громадяни – це не просто пасивні глядачі, але активні учасники політичної гри. Сьогодні гра у соціумі та політиці є невід'ємною складовою перетворення світу, шляхом подолання насильства та відчуження, звільнення від різноманітних форм примусу: економічного, ідеологічного, культурного. Хоча перетворення політики на суцільну гру також неможливе, оскільки це призведе до руйнації держави, однією з головних функцій якої є саме примус [6, с. 115], який реалізується у різноманітних формах (наприклад, практика масового щеплення населення).

5. У контексті розвитку демократії в політиці слід розрізняти гру та псевдогру, тобто маніпуляцію іншими гравцями. Це відбувається, наприклад, коли у суспільстві утворюється спільнота гравців закритого типу, у ролі якої може виступати політична еліта [5]. Тоді гра втрачає свій первинний сенс – перемогу у відкритому змаганні, і перетворюється на фарс.

Сучасне суспільство сформувало шляхи самооновлення та самооздоровлення після наслідків агресивної маніпуляції масовою свідомістю, які також мають характер гри. У першу чергу тут слід згадати про політичний хепенінг. Хепенінг – це яскравий приклад того, як гра, як втілення свободи людського духу, набуває естетичного вигляду, стає видовищем [2, с. 310]. Проте особливістю політичного хепенінгу є те, що він – не просто видовище, а зовні спонтанне дійство, учасниками якого стають не лише актори, але й цілком випадкові люди.

Часто організатори політичного хепенінгу об'єднуються в квазіпартійні організації, діяльність яких спрямована на розкриття ілюзорності тієї чи іншої ідеології. До таких об'єднань належать «Партія диктатури плюралізму», організація «Помаранчева альтернатива», рух «Субтропічна Росія» (основна мета, задекларована на офіційному сайті – покращення політичного клімату шляхом підвищення мінімальної температури навколишнього середовища до +20°), рух «Фіолетових» (відомий гаслами «Фіолетові прийдуть – багато хто піде!», «Майбутнє або фіолетове, або ніяке!») та ін.

Прикладом політичного хепенінгу є, зокрема, святкування третіх роковин Чудесного Спасіння Б. Єльцина з вод невідомої річки, яке відбулось 28 вересня 1992 р. на Пушкінській площі у Москві, де двоє учасників «святкування» пройшли урочистий обряд «єльценування», під час якого були вкинуті до фонтану з мішками на голові. Одна з найбільш яскравих акцій руху «Субтропічна Росія» відбулась 1 травня 1994 р., коли його активісти у місті Вологда закликали всіх жителів вийти до річки Сухони з кип'ятильниками, щоб підвищити температуру навколишнього середовища.

За словами відомої дослідниці та акторки С. Зонтаг, хепенінг – це «бісівська комедія», а його мета полягає в тому, щоб «пробудити сьогоднішню публіку від її комфортної емоційної анестезії», проте реалізується вона через образи цілком анестезованих людей,

які беруть участь у дійстві, головними характеристиками якого є «церемоніальність та безрезультатність» [7, с. 47]. Грайливість та гумор хепенінгу межують із жахом перед соціальною дійсністю та водночас допомагають його долати. Хепенінг відкриває можливість сміятись над тим, що у повсякденному житті наділяється рисами найвищої офіційності та серйозності і тим самим допомагає усвідомленню умовності багатьох явищ суспільно-політичного життя.

Таким чином, соціально-політичне буття демократичного суспільства містить потужне ігрове начало. Гра пронизує всі сфери суспільної діяльності, проте найбільш яскраво реалізується у політиці. Гра органічно відповідає базовим засадам демократичного світогляду, оскільки заснована на свободі, рівності сторін, вільній конкуренції та комунікації. При цьому суспільне та політичне життя не зводяться повністю до гри. Гра структурує соціально-політичну дійсність, протистоїть деструктивним процесам та соціальному хаосу, оскільки завжди розвивається за певними правилами. Ідея домінування Закону над Владою цілком відповідає ігровій моделі соціальних досліджень. Серед учасників політичної гри виникають конфлікти, що є цілком природним, якщо окремі гравці не намагаються стати вище за саму Гру, зберігають здатність до ефективної комунікації та націлені на чесну перемогу у відкритому змаганні. Перспективи майбутніх досліджень ігрового начала демократичного суспільства лежать у напрямку розкриття пізнавального значення гри у процесі політичної соціалізації та формування політичної культури, а також аналізу єдності гри та видовища у соціальному й політичному житті різних країн світу.

ЛІТЕРАТУРА

1. Хейзинга И. Homo Ludens. Статьи по истории культуры / Хейзинга И. ; [пер. с нем. Д. Сильвестров]. – М. : Прогресс – Традиция, 1997. – 416 с.
2. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека / Ф. Шиллер ; [пер. с нем. Э. Радлова]. – М. : Худлит, 1957. – 457 с. – (Собрание сочинений : в 7 т. / Ф. Шиллер ; т. 6).
3. Витгенштейн Л. Философские исследования / Витгенштейн Л. ; [пер. с англ. В. Руднева]. – М. : Знание, 1994. – 693 с.
4. Стризое А.Л. Политика и общество: социально-философские аспекты взаимодействия / Стризое А.Л. – Волгоград : Издательство Волгоградского государственного университета, 1999. – 340 с.
5. Кобринский Д. Игровая модель как метод осмысления политического пространства (черновые заметки) / Кобринский Д. // Сайт киевского философского клуба «Миневра» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://netgorod.narod.ru/index.htm>
6. Фуко М. История сексуальности / Фуко М. ; [пер. с фр. Т. Титова, О. Хома]. – К. : Дух и литера; Грунт; М. : Рефл-бук, 1998. – 288 с. – (Astrum Sapientiale).
7. Зонтаг С. Хепенинги: Искусство безоглядных сопоставлений / Зонтаг С. ; [пер. с англ. В. Колесника]. – М. : Мысль, 1997. – 51 с.

Е.В. Андриенко

Ігрове начало в бытии демократического общества

Статья посвящена вопросу игрового начала в контексте демократического общества. В контексте игровой модели были проанализированы политическая конкуренция, социальный порядок, конфликт, коммуникация и свобода. Сделан вывод о нераздельности игры и политики, игры и демократии, а также о невозможности их полного совпадения.

E.V. Andriyenko

The Game Beginning in the Being of Democratic Society

The article is devoted to the question of the game beginning in the context of democratic society. Political competition, social order, conflict, communication, and freedom have been analyzed in the context of the game model. The conclusion about indivisibility of game and policy, game and democracy and the impossibility of their complete coincidence was made.

Стаття надійшла до редакції 11.03.2009.