

УДК 004.9:316.624.2

ТОВАРНИЧЕНКО В.А.,
кандидат философских наук
доцент кафедры философии и политологии
Запорожской государственной инженерной академии,
(Запорожье, Украина) E-mail: tovarnichenko@mail.ru

ИГРА КАК ПРОЯВЛЕНИЕ МАРГИНАЛЬНОСТИ В ГРАЖДАНСКОМ ОБЩЕСТВЕ

В статье раскрывается проблема постоянного стресса существующего в современном «гражданском обществе» в котором любой даже те, кто находится в расцвете сил, на крутом подъеме карьеры, подвержены недугу – синдрому хронической усталости – постоянная усталость, которая не проходит даже после длительного сна и отдыха. У добропорядочных и благонадежных граждан, живущих вполне безбедной жизнью, «ни с того ни с сего» вспыхивает небывалая агрессия, направляемая на окружающих. Неустроенность жизни населения (кредиты, долги, проблемы на работе) приводит к снижению уровня социальных ожиданий маргинала, создает стрессовые ситуации, что приводит к увлечению такими иллюзорными средствами компенсации, как алкоголь, наркотики, игры, которые могут помочь расслабиться и на некоторое время отвлечься от ежедневного стресса. Возникает потребность бегства от действительности которая может выражаться в игромании, а иногда в алкоголизме и наркомании. В качестве одного из проявлений стремления маргинальной личности отвлечься от действительности можно рассматривать ролевое движение. Другая разновидность приверженности к играм это компьютерные игры. Игры — всего лишь один из способов отвлечься от проблем в жизни. Не было бы их, вы бы нашли что-то другое.

Ключевые слова: гражданское общество, маргинальность, игры, компьютерные игры, стресс, хроническая усталость, агрессивность, компенсация.

Введение

Понятие «гражданского общества» было введено для отражения исторического развития человеческого общества, перехода человека от естественного, природного к цивилизованному, противоестественному существованию, где гражданское общество было признано условием удовлетворения базовых человеческих потребностей в пище, одежде, жилье. Гражданское общество появилось в результате процессов дифференциации и эмансипации различных сфер общественной жизни (экономической, социальной, культурной), и вне его удовлетворение повседневных потребностей индивида становится невозможным.

Разнообразие социальных отношений было следствием становления автономной личности, о которой перестали заботиться власть имущие. В основе процесса кристаллизации независимого индивида, по Дж. Локку, лежит частная собственность. Она является экономической гарантией его свободы (свободы соблюдать закон) и политической самостоятельности (иметь возможность ходить на выборы и голосовать за предложенных кандидатов).

Постановка проблемы

В результате новых противоестественных отношений в обществе происходит маргинализация. Маргиналы, пребывая в особой пограничной ситуации могут по-разному воспринимать действительность: либо стремиться изменить окружающую действительность, либо смиряется со своим положением, живет с чувством неполноценности, которого не могут избежать даже те, кто находится в расцвете сил, на крутом подъеме карьеры, они подвержены недугу - синдрому хронической усталости или «синдром менеджера». Классические признаки болезни - постоянная усталость, которая не проходит даже после длительного сна и отдыха, апатия, отвращение к работе, ощущение тупика, постоянное желание прилечь [1]. Возникает потребность бегства от действительности которая может выражаться в игромании, а иногда в алкоголизме и наркомании.

Литературный обзор

Либеральная трактовка гражданского общества восходит ко временам Т. Гоббса и Дж. Локка. Человек в «диком», «природном» состоянии, не знающий ни цивилизации, ни государства, развивается в хаосе всеобщей взаимной вражды и непрерывных войн которым вроде бы нет места в либеральном обществе; Бэккер исследовал идею человеческого капитала в гражданском обществе; Воронкова В.Г. рассматривала «общество риска» как следствие кризиса современной цивилизации; Дэвид Киппер изучал Клинические ролевые игры ; Попова Н. М. как психоаналитик занималась проблемой Компьютерных игр; Дорожкин Яков изучал синдром менеджера; Кемалова Л. И., Балабанова Е.С., Бурлуцкая М.Г., Демин А.Н. описывали проблему маргинальности в современном обществе.

Цель статьи – рассмотреть проблему хронической усталости и постоянных стрессов в гражданском обществе и такие средства компенсации, как алкоголь, наркотики, игры, которые могут помочь расслабиться и на некоторое время отвлечься от ежедневного стресса.

Данная цель реализуется в следующих задачах:

- рассмотреть проблему маргинализации в гражданском обществе и сопутствующие ее проблеме стрессов и хронической усталости;
- рассмотреть такие средства компенсации как ролевое движение и компьютерные игры.

Обсуждение проблемы

Для понимания маргинальности особенно важно то, что действия определенного типа должны совершаться деятелями определенного типа. Это обосновывает феномен "белой вороны". Большинство статусов имеют одну ведущую черту, которая служит для различения тех, кто принадлежит этому статусу, и тех, кто не принадлежит. От того или иного статуса обычно неформально ожидается ряд "вспомогательных" черт, таких как принадлежность к классу, вероисповеданию, расе и полу. Вероятно предположить, что индивид, не обладающий какими-то из вспомогательных черт, окажется "маргиналом", не соответствующим общим ожиданиям. Опять

же, в отличие от девиантных характеристик, которые могут привести к официальному лишению статуса (нарушение врачебной этики, совершение преступления), например в американской культуре маргиналами были врачи афроамериканцы а в арабском мире врачи женщины. Они будут маргиналами до тех пор, «пока не произойдет переопределения ситуации, в результате которого будет расширен или видоизменен список вспомогательных черт того или иного статуса» [2, с. 80]. По мере победного шествия по миру либерализма отношение ко всем тем, кому нечего предложить в рамках отношений эквивалентного обмена, социально незащищенным заметно ухудшилось.

Либеральная теория считает культуру, образованность, квалификацию, развитый интеллект, профессиональную этику ценными не сами по себе, не как предпосылку цивилизованного существования, а как средство немедленной рыночной отдачи и пользы. В результате рыночное общество постепенно сползает к дикости. Возникает ситуация когда лучшие - не только в собственно духовном и моральном, но и в профессионально-интеллектуальном смысле - отстают перед худшими. Именно лидирующие по обычным социологическим критериям профессиональные и социальные группы сокращаются и теряют в статусе, уступая дорогу примитивным хищникам рынка.

Состояние маргинальности характерно для таких групп: квалифицированные рабочие, специалисты, ИТР, часть управленческого корпуса и т.д., работавшие в государственном секторе экономики (предприятия военно-промышленного комплекса, конверсионные производства, закрывающиеся предприятия), имевшие в прошлом высокий уровень образования и социально-профессиональный статус, оказавшиеся ныне в ситуации вынужденной смены его. Это приводит к кричащему несоответствию резко снизившегося уровня материального положения достаточно высокому социальному статусу, превратив их в социально беспомощных, у которых проявляется склонность к различным тревожным состояниям и клиническая депрессия. Г. Бэккеру принадлежит идея человеческого капитала как главной форме общественного богатства он показывает, что вложения в науку, образование, здравоохранение, систему комфорта и гигиены дают в несколько раз более высокую экономическую отдачу, чем привычные для капитализма инвестиции во внутрипроизводственные факторы.[3]

В отличие от традиционного общества, где дети быстро становились на ноги, и оставались в семье в качестве подручных работников отца и матери; в современном обществе дети не скоро становятся самостоятельными, они вынуждены получать образование, и надежд на них как на кормильцев в старости теперь нет. то современный экономический человек вынужден иметь их мало или не иметь вовсе. По мнению Г. Бэккера известное чадолубие традиционных обществ на самом деле, является экономически рациональным поведением, ибо речь идет в действительности о детях как о капитале, который давал скорую и значительную отдачу.

Можно согласиться с мнением Воронковой В.Г. о том, что современная цивилизация начинает распадаться на наших глазах в связи с тем, что: 1)

дезорганизация экономической, политической и культурной жизни становится сущностной чертой глобализированного мира; 2) разрушаются традиционные национальные идентичности и культурные ценности; 3) увеличивается дезурбанизация и деиндустриализация; 4) в системе экономических отношений происходят кардинальные изменения; 5) глобальная конкуренция ведется уже не столько между странами, сколько между наднациональными воспроизводственными системами, каждая из которых объединяет, с одной стороны, национальные системы образования населения, накопления капитала, организации науки соответствующих стран, и, с другой стороны, транснациональные корпорации, работающие в рамках мирового рынка [4, с.14]. Такие черты, как честолюбие, стремление к самовыражению могут способствовать активности маргинальной личности и выражаться в ее борьбе за власть. Деклассированные индивиды могут проявлять себя в массовых акциях протеста, уличных беспорядках.

Вполне успешные жители вполне процветающих государств все чаще страдают от удивительного недуга — они ненавидят всё человечество. Мы привыкли к ежедневным сообщениям о жертвах войн и терактов, к обилию криминальной хроники на экранах телевизоров: XX век привил человеку определенный иммунитет к шоку. Однако в последние два десятилетия на мир обрушилась волна жестоких преступлений, поражающих своей неожиданностью и, казалось бы, абсолютной беспочвенностью. В добропорядочных и благонадежных гражданах, живущих вполне безбедной жизнью, «ни с того ни с сего» вспыхивает небывалая агрессия, направляемая на окружающих [5]. Офисные работники открывают огонь по коллегам, студенты стреляют в однокурсников, успешные бизнесмены совершают самоубийства, предварительно отправив на тот свет любимую семью... Чаще всего новости о подобных трагедиях, происходящих без каких-либо очевидных причин, приходят не из развивающихся стран, раздираемых внутренними конфликтами и экономическими проблемами, а из благополучных западных государств - главным образом из США. При этом создается впечатление, будто преступники видят в своих жертвах не конкретных живых людей, а лишь олицетворения некоего абстрактного враждебного начала.

Психически неуравновешенные индивидуумы изливают свой гнев на учебные заведения именно потому, что видят в них инструмент той самой социализации, которая вызывает в них такой глубокий личностный разлад. Разумеется, свою роль играет и тот факт, что в подражании нашумевшим преступлениям они видят единственный способ выделиться из толпы. Остается с тревогой ждать продолжения американского сценария — когда за оружие возьмутся те, кто, казалось бы, уже давно нашел в жизни вполне подходящую нишу. Но сказать, кто болен сильнее, человек или общество, не так-то просто. Еще Зигмунд Фрейд ставил свой знаменитый диагноз: цивилизация, являющаяся величайшим достижением человека, парадоксальным образом делает его несчастным и превращает в невротика.

Маргинал обладает способностью видеть и понимать то, что до этого

момента никем не замечалось. Это позволяет ему приносить в мир новационные идеи, способные кардинальным образом изменить устоявшуюся социокультурную реальность. Сегодня важно не просто фиксировать факт наличия маргиналов в социальной структуре общества, а учитывать различия внутри самих маргиналов, исходя из существования маргиналов, пополняющих ряды представителей «социального дна», и маргиналов, демонстрирующих поисковую активность, ориентирующихся на повышение своего социального статуса, стремящихся изменить существующую реальность. [6,с.346] Человек, желающий занимать достойное место в обществе, попадает в сложную систему — если не сказать «паутину» - кредитов, выплат, задолженностей и обязательств, заложником которой он становится на всю жизнь.

Постоянные стрессы, страх перед начальником приводят к накоплению в организме человека адреналина, что в свою очередь повышает раздражительность и агрессивность. Но в современном социуме агрессивность постоянно подавляется. Жизнь в «гражданском обществе» является причиной постоянного стресса и не дает возможность избавиться от проблем. В бытовой сфере неустроенность жизни населения (кредиты, долги, проблемы на работе) приводит к снижению уровня социальных ожиданий маргинала, падению общей культуры, создает стрессовые ситуации, что приводит к увлечению такими иллюзорными средствами компенсации, как алкоголь, наркотики, игры, которые могут помочь расслабиться и на некоторое время отвлечься от ежедневного стресса.

Игры привлекательны тем, что позволяют почувствовать нечто, чего не хватает в обычной жизни. Либо, отвлечься от проблем, которых в жизни имеется с избытком. Кроме того, некоторые игры позволяют хотя бы на время побыть кем-то другим, кем-то привлекательным, кем человек хотел бы себя почувствовать, что особо притягательно для маргиналов. Ситуация игры позволяет быть внутри нее настолько свободным, насколько никогда невозможно в реальности. Возможность чувствовать собственную силу, бесстрашно рисковать, успешно распутывать хитроумные загадки - почти наркотик. И тем он сильнее, чем меньше возможностей почувствовать то же самое у человека в его реальной жизни.

В качестве одного из проявлений стремления маргинальной личности отвлечься от действительности можно рассматривать ролевое движение. Ролевики - неформальная общность людей, играющих в различные ролевые игры, в первую очередь ролевые игры живого действия. Родственными ролевому являются движения исторических реконструкторов, толкинистов, а также хардболистов, страйкболистов и пейнтболистов. Ролевое движение выделяют и как хобби, и как субкультуру, для которой характерен свой жаргон, своя музыка, своя литература (в основном фэнтези) и другие характерные элементы единой культуры [7]. Различается также мотивация участия в играх: для кого-то это способ как можно в меньшей степени быть зависимым от социума, осуществить свой личный побег. Для большинства ролевые игры являются хобби, на которое тратятся изрядные силы и средства (дальние

поездки, костюмы, антураж), где привлекает, прежде всего, возможность пообщаться с определенным кругом людей, активно включиться в процесс игры, выехать в лес, побывать в незнакомом городе или в экстремальных условиях.

Ролевое поведение в реальной жизни может проявляться в виде ритуалов, отмечающих особые события, светские и религиозные, реальные или вымышленные, но всякий раз выполняющие культурную функцию для всего сообщества. Антропологи выявили шесть основных функций ролевых игр: облегчить чувства безнадежности и неуверенности; уменьшить чувство страха; вселить надежду; сформировать ощущение собственного "я"; исцелить и, наконец, помочь взаимопониманию между людьми. Не удивительно, что сильное удовлетворение, получаемое в процессе ролевых игр, объясняется их терапевтическими качествами и способностью соответствовать глубинным психологическим потребностям индивида. Из сказанного вполне ясно, что ролевое поведение никоим образом нельзя отождествлять с низким уровнем развития, незрелостью или неумением использовать абстрактные понятия для самовыражения. Очевидно, что ценность ролевых игр зависит от контекста, их психологическое воздействие значительно, а подчас и незаменимо [8,с. 9].

Другая разновидность приверженности к играм это компьютерные игры. Компьютерные игры являются одной из драматических форм, а их интерактивность - это вопрос степени участия, но не формы. Поэтому, как и другие формы, компьютерная игра имеет пять ключевых элементов: стиль, фабула, герой, декорации и тема. Все хорошие игры должны обладать некоторым развлекательным потенциалом, и в большинстве их он основан на классических законах драмы [9]. Компьютерные игры оказываются так привлекательны потому что они позволяют проявиться подавляемой агрессии. Они помогают выразить то, что человек не позволяет себе проявлять в реальности - ведь чем больше какое-то чувство подавляется, тем сильнее и сильнее оно становится где-то глубоко внутри. Виртуальная ситуация безопасна, она дает возможность не испытывать страх и чувство вины - те чувства, которые составляют основу подавления агрессии. [10]

Многие игры имеют ярко выраженный агрессивный контекст: убить как можно больше врагов, сокрушить ужасного монстра, набрать силу и стать непобедимым. Игрок чувствует азарт, силу, мощь, и глубокое удовлетворение от массового уничтожения виртуальных существ. Может возникнуть впечатление, что компьютерная игра вызывает агрессию, которой у человека до этого не было но это мнение ошибочно. В компьютерной игре выходит наружу подавляемая человеком агрессивность.

Выводы

Неустроенность жизни населения (кредиты, долги, проблемы на работе) приводит к снижению уровня социальных ожиданий маргинала, создает стрессовые ситуации, что приводит к увлечению такими иллюзорными средствами компенсации, как алкоголь, наркотики, игры, которые могут помочь расслабиться и на некоторое время отвлечься от ежедневного стресса. В качестве одного из проявлений стремления маргинальной личности отвлечься

от действительности можно рассматривать ролевое движение. Другая разновидность приверженности к играм это компьютерные игры. Игры - всего лишь один из способов отвлечься от проблем в жизни. Не было бы их, вы бы нашли что-то другое.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Дорожкин Я. Синдром менеджера: дефект жизненной идеологии// Гелеос, Москва, 2006
2. Маргинальность в современной России: Коллективная монография / Е.С. Балабанова, М.Г. Бурлуцкая, А.Н. Демин и др.; Моск. обществ. науч. фонд. - М., 2000. 208 с.
3. Baker G. 2002. *Civil Society and Democratic Theory: Alternative Voices*.
4. Воронкова В.Г.. «Общество риска» как следствие кризиса современной цивилизации в глобальном измерении // Гуманітарний вісник ЗДІА. 2014. № 58. С. 13-24
5. Фартушина А. Стрельба по хорошему обществу // «Вокруг света» <http://www.vokrugsveta.ru/telegraph/pulse/1124/>
6. Кемалова Л. И. Маргинальная личность в поисках гражданского согласия // Ученые записки Таврического национального университета им. В.И. Вернадского Серия «Философия. Социология» Том 21 (60). № 1 (2008). – С. 342-347.
7. Медведев Е. А. «Субкультура участников ролевых игр и методы исследования ее воздействия на личность». 2004 год.
8. Киппер Дэвид Клинические ролевые игры и психодрама // ТОО «Независимая фирма «Класс», 1993 . М., 160 с.
9. Роллинз Эндрю, Моррис Дэйв. Проектирование и архитектура игр. : Пер. с англ. — М. : Издательский дом «Вильямс», 2006. — С. 39-43
10. Попова Н. М. Компьютерные игры: взгляд психоаналитика // Психоаналитики в Санкт-Петербурге. <http://psychoanalitiki.ru/computers-games.html>

REFERENCES

1. Dorozhkin Y. *Manager Syndrome: defect life ideology*// Helios, Moscow, 2006
2. *Marginality in modern Russia: monograph* / E. S. Balabanova, M. G. Burlutskaya, A. N. Demin, etc.; Mosk. societies. scientific. Fund. - M., 2000. 208.
3. Baker G. 2002. *Civil Society and Democratic Theory: Alternative Voices*.
4. VORONKOVA V. G. "RISK SOCIETY" AS a RESULT of the CRISIS MODERN CIVILIZATION IN the GLOBAL context // Bulletin of Humancare SDA. 2014. No. 58. S. 13-24
5. Fartushny A. Shooting for a good society // "Around the world" <http://www.vokrugsveta.ru/telegraph/pulse/1124/>
6. Kemalova L. I. the Marginal personality in search of the civil consent //scientific notes of Taurida national University. V. I. Vernadsky Series "Philosophy. Sociology" The 21 (60). № 1 (2008). – С. 342-347.
7. Medvedev E. A. "Subculture of role-playing games participants and methods study its impact on personality". 2004.
8. David Kipper *Clinical role play and psychodrama* // LLP "Independent firm "Class", 1993 . М., 160 с.
9. Rollings Andrew, Morris, Dave. *Design and architecture games. : TRANS. angl. — М. : Publishing house "Williams", 2006. — Pp. 39-43*
10. Popova N. M. *Computer games: the perspective of a psychoanalyst* // Psychoanalysts in St. Petersburg. <http://psychoanalitiki.ru/computers-games.html>

ТОВАРНИЧЕНКО В.О. - кандидат філософських наук доцент кафедри філософії та політології Запорізької державної інженерної академії (Запоріжжя, Україна)

ГРА ЯК ПРОЯВ МАРГІНАЛЬНОСТІ В ГРОМАДЯНСЬКОМУ СУСПІЛЬСТВІ

У статті розкривається проблема постійного стресу існуючого в сучасному «громадянському суспільстві» в якому навіть ті, хто на крутому підйомі кар'єри, схильні недугу – синдрому хронічної втоми – постійна втома, яка не проходить навіть після тривалого сну і відпочинку. У добропорядних і благонадійних громадян, що живуть цілком безбідним життям, «ні з того ні з сього» спалахує небувала агресія, спрямована на оточуючих. Невлаштованість життя населення (кредити, борги, проблеми на роботі) призводить до зниження рівня соціальних чекань маргінала, створює стресові ситуації, що призводить до захоплення такими ілюзорними засобами компенсації, як алкоголь, наркотики, ігри, які можуть допомогти розслабитися і на деякий час відволіктися від щоденного стресу. Виникає потреба втечі від дійсності яка може виражатися в ігроманії, а іноді в алкоголізмі та наркоманії. В якості одного з проявів прагнення маргінальної особистості відволіктися від дійсності можна розглядати рольовий рух. Інша різновид прихильності до ігор це комп'ютерні ігри. Ігри — всього лише один із способів відволіктися від проблем в житті. Не було б їх, ви б знайшли щось інше.

Ключові слова: громадянське суспільство , маргінальність, ігри, комп'ютерні ігри, стрес, хронічна втома, агресивність, компенсація.

TOVARNICHENKO VLADIMIR - Doctor of Philosophy, Associate Professor Department of philosophy and political science Zaporizhzhya state engineering Academy (Zaporozhye, Ukraine)

THE GAME AS A MANIFESTATION OF MARGINALITY IN CIVIL SOCIETY

In the article, the problem of constant stress of existing in the modern "civil society" in which anyone, even those who are in the Prime of life, on a steep incline career, prone to illness – chronic fatigue syndrome – constant fatigue that does not go away even after a long sleep and rest. Honest and trustworthy citizens living quite a comfortable life, "for no apparent reason" breaks out unprecedented aggression directed to others. Disorder of life of the population (loans, debts, problems at work) leads to lower level of social expectations on the margin, creates a stressful situation that leads to a passion such illusory means compensation as alcohol, drugs, games, which can help to relax and temporarily escape from everyday stress. There is a need of escapism which can be expressed in gambling, and sometimes in alcoholism and drug addiction. As one of the manifestations of the aspirations of the marginalized person to escape from reality can be considered role-playing movement. Another kind of commitment to games is computer games. Games — only one way to escape from problems in life. It wasn't for them you would have found something else.

Keywords: Civil society , marginality, games, computer games, stress, chronic fatigue, aggressiveness, compensation.

Стаття надійшла до редколегії 19.01.16

Рекомендовано до друку 24.01.16