

Миронов М.І.*магістр адміністративного менеджменту*

В данной статье рассмотрено феномен политической деятельности через призму философского осмысления игры. Высветление характерных черт игровой деятельности и поиск соответственных характеристик политической действительности позволяет под новым углом зрения рассмотреть действия политических деятелей; раскрытие аксиологического статуса политики через игровые теории открывает новые горизонты для осмысления политических процессов.

In this article the phenomenon of political activity is considered through the prism of philosophical comprehension of game. Illumination of the personal touches of playing activity and being of corresponding descriptions of political reality allows under a new visual angle to look to the action of political figures; opening of status of axiology of policy through playing theories opens new horizons for the comprehension of political processes.

У даній статті розглянуто феномен політичної діяльності через призму філософського осмислення гри. Висвітлення характерних рис ігрової діяльності та знаходження відповідних характеристик політичної дійсності дозволяє під новим кутом зору поглянути дії політичних діячів; розкриття аксіологічного статусу політики через ігрові теорії відкриває нові горизонти для осмислення політичних процесів.

Ключові слова: Гра, політика, аксіологія, свобода, правила.

У політичних дискусіях звичними є для нас слова: «гравець», «рейтинг», «стратегія» та інші. Ігрові технології інтегруються і зливаються із різноманітними процесами: «У випадку зі спортом, ми маємо гру, що зупиняється, переходячи в серйозне, але все ще вважається грою; в іншому випадку - серйозне заняття, що вироджується в гру, але зберігає репутацію серйозного» [3].

Значно поглиблюють означені ефекти процеси інформатизації суспільств, коли «віртуальний світ» та «віртуальна економіка» переплітаються та взаємно проникають у світ реальний і, відповідно, технології, що є прямими наступниками ігрових, посідають місце як побутовий інструмент роботи та життя [9].

Відповідно до сказаного, актуальним є аналіз політичних процесів саме з точки зору ігрових процесів. Почнемо із понятійного осмислення, наведемо визначення феномену гри, а також кілька визначень терміну «політика».

Гра – вид діяльності, направленої на задоволення потреб у розвагах, знятті напруги, а також на розвиток певних умінь та навичок. Також грою називають форму вільного самовираження людини, що не пов'язана із досягненням утилітарної мети та доставляє радість сама по собі [12].

Зазначимо основні характеристики гри [3]:

1. Свобода вибору включення в ігровий процес;
2. «Віртуальна реальність» -- обов'язкова умова існування гри;
3. Ізольованість в рамках простору та часу;

4. Жорстка регламентація згідно системи правил;

5. Варіативність кінцевого результату;

6. Смысл гри уособлюється у ній самій, інші мотиви участі у ній є другорядними;

Тепер визначимо поняття політики, а також феномену влади, оскільки даний термін є ключовим для розуміння матеріалу.

Політика – управління розподілом ресурсів;

Політика – сфера суспільного життя, пов'язана з отриманням, збереженням та використанням влади;

Політика – сукупність дій, направлених на досягнення визначеного результату.

Влада – це можливість і здатність реалізовувати свою волю, навіть при спротиві незадоволених [13].

З метою розкриття феномену політики через ігрові процеси, розглянемо її крізь призму зазначених характеристик гри і, для візуалізації зв'язків між поняттями, почнемо із такої характеристики, як «Смысл гри уособлюється у ній самій, інші мотиви участі у ній є другорядними». Ця риса є характерною для політичних процесів, адже ні для кого не секрет, що матеріальне благополуччя для політиків топ-рівня не є проблемою «на часі», тобто утилітарна роль збагачення через політичну діяльність по мірі розвитку кар'єри політика поступово нівелюється, але не часто ми спостерігаємо втрату інтересу до політичної діяльності.

Слід звернути увагу, що визначення «політики» не носять меркантильного та індивідуально-утилітарного характеру, а скоріше розкривають інтерес до самого процесу. Простір політики принципово відмінний від утилітарно-економічної сфери,

від простору буденної господарської діяльності [10].

Тепер поглянемо на основну рису гри: «Свобода вибору включення в ігровий процес». Основною є вона тому, що якщо елемент примусу в ігровому процесі починає превалювати, гра стає роботою. Марк Твен вдало висловився «Роботою є те, що людина зобов'язана робити, а грою – те, що не зобов'язана».

Гра є перш за все вільна діяльність. Гра за наказом вже не гра. Вона може бути лише певною імітацією. Не будучи буденним життям, вона знаходиться за рамками процесу безпосереднього задоволення потреб [3].

Боротьба за владу по суті і є боротьбою за можливість людини реалізовувати свою волю, тобто робити те, що вона бажає і, таким чином надати більшій «частині» своєї діяльності статусу гри (або зберегти даний статус).

У зв'язку із означеною рисою цікаво розглянути таку характеристику гри, як «дотримання правил». Ігрові закони є обов'язковою умовою існування гри, адже конструюють певну «віртуальну реальність» (до цього поняття звернемось трохи пізніше). Суть влади, що є метою політичної гри – можливість встановлювати свої правила гри. Намагання у політичній грі бути одночасно і гравцем і творцем гри, надає їй дворівневого статусу, розділяючи сфери політичних процесів: публічну політику і тіньовий рівень.

Тут цікаво згадати роздуми російського дослідника В.С. Стрізое. Він зазначав, що створення великої кількості правильних за змістом документів, метушливе створення норм та правил, за якими не стоять реальні справи, корисний вплив на соціальні відносини, лише прикривають беспорядність влади, втрату впливу і авторитету.

З іншого боку, за своїм формальним статусом, управлінці виражають не лише загальні, суспільні інтереси, але і власні. За такої ситуації, приватний інтерес для чиновника не рідко переважає інтереси громадські, їх взаємодія здійснюється з принципово нерівних позицій.

Таким чином, постійна надмірна адміністративно-нормотворча діяльність свідчить саме про неприпустиме розшарування тіньового та публічного рівнів політичної гри. Така діяльність – індикатор дворівневості діяльності владних структур.

Дворівневий статус підтверджує справедливість переносу на політичну діяльність такого атрибуту гри, як «приналежність до таємниці». Діти виходять грати в окрему кімнату, у світі працює безліч спортивних клубів із своїми інтригами,

таємницями. У випадку політики, звичним для нас є слово «кулуари». Надаючи своїм діям гласного, публічного вигляду, політик «маскує» та децентралізує свої істинні мотиви управлінських рішень відносно як об'єктів керівництва, так і колег.

«Віртуальний – можливий; такий, що може, або повинен проявлятися за певних умов» [9], тобто віртуальна реальність не є характерною рисою ігор комп'ютерних, адже являє собою загальну ознаку феномену гри – саме «певні умови», правила є «ретортою» у якому проходить «реакція» ігрового процесу: «... Кожна гра протікає у заздалегідь визначеному ігровому просторі та ігровому часі, матеріальному або ідеальному ...» [3]. Тобто, арена, гральний стіл, магічне коло, храм, сцена, зала суду – всі вони за формою та функціями залишаються суть ігровим простором, тобто «відчуженою» землею, де мають силу особливі правила.

Окрім правил, гра обмежена також у просторі та часі. Хоча географічні обмеження у зв'язку із розвитком комп'ютерних сіткових технологій на сьогодні є досить умовними. Часові ж обмеження є актуальними і зараз: гра не може продовжуватись вічно. Ігровий процес, що на перший погляд існує досить довго при більш уважному розгляді поділиться на кілька пов'язаних між собою ігор. У випадку реалій нашої країни, доцільним є вислів: «До виборі треба встигнути» [10].

«Варіативність кінцевого результату» як характеристика гри, виражає її екзистенційну сутність: гра дозволяє нам пережити те, що неможливо, або мало досягне у реальному житті. Захоплення широких мас рольовими іграми, стратегіями пов'язані саме із свободою вибору поведінки у мережевому просторі: тут правила гри є гнучкими і виступають в більшості у вигляді рекомендацій. Дворівневий статус політичних ігор надає учасникам можливість одночасно надавати своїй гри вигляду демократичних процесів, але і відчуті «смак влади», напруження боротьби і рішень, що змінюють вигляд держави.

Із зазначеної характеристики випливає «змагальність» як атрибут кожної гри. Навіть якщо суперником виступає сам гравець, така гра – спроба перевершити самого себе. У випадку політичної діяльності: «Політика всіма своїми коренями глибоко занурюється у ґрунт граючої у змаганні культури». Х. Арендт [10] відзначає, що грецьке «ageth», а також римське «virtus» завжди присутні у сфері публічного, де була можливість вирізнитись та перевершити інших. У публічній сфері можливо було досягти такої переваги, що недосяжна у приватній сфері.

Тобто, основною мотивацією політичної діяльності стає змагання за публічне визнання.

Й. Хейзінга [3] зазначає, що оскільки політична боротьба може набувати морально-етичної цінності, що виключатиме асоціацію із ігровою формою: феномен асоціюється на рівні буденної свідомості або із образом інтриг, закулісної боротьби, або із безособовою державою, мудрим та справедливим керівництвом. Але незважаючи на це, політика зостається азартною грою, набуваючи таким чином аксіологічно-нейтрального статусу.

Таким чином ми бачимо відповідність політики усім характерним ознакам гри; розгляд політичних процесів під цим кутом зору дозволяє по-новому поглянути на звичні аспекти феноменів. Органічно характерний дворівневий статус політичної гри, її самоцінність як процесу, влада як мета, дозволяють більш тверезо поглянути на дії наділених владою.

Література:

1. Берн Э. «Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры», М., «Зенит», 200 ст., 1992 г;
2. Гегель Г.- В.-Ф. «Лекции по эстетике. Книга первая», М., Государственное социально-экономическое издательство, 400 с., 1938 г., <http://platonanet.org.ua>;
3. Хейзинга Й. «Homo Ludens», Киев, «Основы» 345 с., 1994 г;
4. Галкин Д.В. «Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования», Открытый междисциплинарный электронный журнал «Гуманитарная информатика», Томский государственный университет, 10с., <http://huminf.tsu.ru>;
5. Гадамер Х.Г. «Истина и метод: основы философской герменевтики», 704 с., www.koob.ru;
6. Говорунов А.В. «Человек в ситуации виртуальной реальности», 10 с., 2000 г., <http://anthropology.ru>;
7. Емелин В.А., «Виртуальная реальность и симулякры», Москва, 15 с., 1999 г., <http://emeline.narod.ru>;
8. Ольшанский Д.А. «Игра и оптика субъекта: от Фрейда к Деррида», «Теоретический журнал CREDO NEW», 5 с., <http://credonew.ru>;
9. Миронов М.І. «Інтелектуальна квазірента як ключовий фактор розвитку ринкової економіки», Матеріали V Міжнародної науково-практичної конференції «Сучасні проблеми управління», Київ, НТУУ «КПІ», 2009 р., 50 ст.;
10. Кобринский Д. «Игровая модель как метод осмысления политического пространства», 11 с., <http://netgorod.narod.ru>;
11. Кершис О., Мотузенко Б. «Политика как игра», 8 с., <http://netgorod.narod.ru>;
12. «Игра», Википедия, 4 с., <http://ru.wikipedia.org>;
13. «Политика», Википедия, 3 с., <http://ru.wikipedia.org>;