

---

---

А. Г. ЗАХОВАЕВА, А. В. УРСУ

## **ДЕВАЛЬВАЦИЯ ЛИЧНОСТИ: ОТ НОМО LUDENS К ЛУДОМАНИИ**

В настоящее время «социальные болезни общества» все больше отражаются на психическом и психологическом здоровье личности. Одна из них – это игровая зависимость. Наша задача – выйти за рамки традиционного исследования этой проблемы в психиатрии и рассмотреть ее в социально-философском аспекте.

Многие тысячелетия человечество играло в различные игры, развивалось общество, развивались и игры от примитивных (например, игра в кости) до высокотехнологичных (компьютерных). В результате из безобидной забавы игра стала социальным пороком, который (в частности, и в России) уже вышел на уровень политических решений (вопрос о четырех рекреационных зонах для игрового бизнеса). Так современное общество столкнулось с новой зависимостью – лудоманией.

*Лудоманией традиционно считается зависимость, для которой характерны частые повторные эпизоды участия в азартных играх, их доминирование в жизни субъекта, что ведет к снижению социальных, профессиональных, материальных и семейных ценностей. В 1980 году впервые она была классифицирована Американской психиатрической ассоциацией («American Psychiatric Association») как болезнь.*

Вся человеческая жизнь состоит из набора игр. Так, с психологической позиции люди постоянно играют роли: роль ребенка, родителя, служащего, супруга и т. п.

Игра – это неотъемлемая часть человеческой культуры и бытийности, ибо «игра охватывает всю человеческую жизнь до самого основания, овладевает ею и существенным образом определяет бытийный склад человека, а также способ понимания бытия чело-

веком»<sup>1</sup>. Однако почему же норма (**Homo Ludens**) становится патологией (лудоманией)? Наша задача – рассмотреть социально-философский аспект проблемы: как «просто игра» превращает человека в своего раба? Где тот рубеж (мера), где количественный баланс переходит в новое качество, каким образом происходит дегуманизация личности?

Что такое игра? Где она начинается и где заканчивается?

Игра – понятие, фиксирующее процесс специфической (психо-эмоциональной) активности субъекта, носящий в основном объективированно-нормативный характер. Главная характеристика игры – это принципиальная невозможность однозначно предсказать ее результат при знании ее правил и исходных вводных, что связано не только с принципиальной открытостью игрового пространства, где каждый момент времени («ход игры») содержательно конституирует широкую вариативность возможных траекторий дальнейшего разворачивания игрового процесса, но и с тем обстоятельством, что, разворачиваясь по заранее известным законам, «правилам игры», игровое пространство принципиально не совпадает с реальностью. При этом игра способна моделировать социальную реальность, она может создавать некий игровой алгоритм культурной среды индивида, конституируя в культуре специфические формы коммуникативных взаимодействий. Игра, тем не менее, не может быть рассмотрена исключительно как форма общения, ибо отношение «Я – Другой» не является здесь доминантным, так как главный партнер (противник) – это судьба. Однако нельзя полностью отрицать и социальную функцию игры. «Игры, – по мнению М. Робертса и Б. Саттона-Смита, – имеют своей аналогией социальное поведение»<sup>2</sup>.

Согласно позиции Й. Хёйзинга, осуществившего интегральное исследование феномена игры (Й. Хёйзинга, «Homo Ludens», работа 1938 г.)<sup>3</sup>, игра является базовой формой развития культуры. Открытость игры в мир культуры обеспечивает «человеку играющему»

<sup>1</sup> Финк, Е. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии / под ред. Ю. Н. Поповой, сост. П. С. Гуревич. – М.: Прогресс, 1988. – С. 360.

<sup>2</sup> Roberts, J. M. Childtraining and Game Involvement // Ethnology. – 1962. – № 1. – P. 182.

<sup>3</sup> Хёйзинга, Й. Homo Ludens. – М.: Прогресс-Традиция, 1997.

возможность выхода за пределы наличной самотождественности, обретения социальной «самости».

Игра – это особое отношение человека к миру, это некая непредсказуемая «новая реальность», где игра выступает особым феноменом этой реальности, а человек открывает новый потенциал актуализации бытийных состояний, которые по отношению к его бытийной действительности выступают, с одной стороны, в качестве возможных состояний, с другой – лишь иллюзия, фантазмагория.

Таким образом, мы полагаем, что игра характеризуется следующими признаками:

1. Игра есть свободное действие.
2. Игра имеет свое определенное обособленное игровое пространство.
3. Игра имеет определенные правила, при этом законы и обычаи обыденной жизни в игре не имеют силы.
4. Результатом игры являются успех (выигрыш) или неудача (проигрыш).
5. В игре присутствует определенный «дух игры», который объединяет игроков-союзников и болельщиков.
6. В игре происходит испытание (соревнование) с целью утверждения возможности показать что-то лучше других.
7. Игра оказывает влияние на самооценку, поскольку удачу в игре можно сделать предметом гордости перед другими.
8. Игра всегда эмоциональна.
9. Игра в случае успеха приносит удовлетворение, при этом степень удовольствия напрямую зависит от выраженности напряжения в процессе игры.
10. Игра дает определенный опыт и имеет свойство повторяемости, то есть «однажды сыгранная, она остается в памяти как некое духовное творение или духовная ценность, передается от одних к другим и может быть повторена»<sup>4</sup>.

Откуда у человека появляется «тяга к игре»? «Человек как человек есть игрок»<sup>5</sup>. Впрочем, игра свойственна всем: играет весь

<sup>4</sup> Хейзинга, Й. Указ. соч. – С. 29.

<sup>5</sup> Финк, Е. Указ. соч. – С. 366.

животный мир, в том числе и люди; «играет» даже луч света на снегу. Игра для человека является архаической моделью поведения. Однако только у человека игра всегда имеет смысл. В чем он?

Первоначальный смысл игры в том, что она является подготовительным этапом перед поступками в жизни, то есть это тренировка (симуляция, моделирование) перед ответственным поступком. Данный вид деятельности естественен для детей (когда они, играя в игры, копируют в них поведение родителей, героев из фильмов или жизни), для подростков (когда они друг друга задирают, тем самым подготавливаясь к возможным дракам, подсознательно стремясь к доминированию и привлечению внимания девушек), для половых партнеров (ухаживания, игры перед соитием). В первом случае это идентификация со взрослыми (идеалом) с целью моделирования (и научения через повторение) выбранного поведения; во втором – это моделирование вероятного сражения с целью прогнозирования исхода реального сражения (оценки своих слабых и сильных сторон); в третьем случае – в процессе игры идет как процесс идентификации с поведением взрослых, так и непрерывное моделирование вероятных взаимоотношений полов. Д. Эльконин замечает: «Игра есть необходимый член в системе целей личности. Игра есть инстинктивное самообразование развивающихся задатков, бессознательное предварительное упражнение будущих серьезных функций»<sup>6</sup>.

Таким образом, игра является неотъемлемым атрибутом поведения человека, но **почему** она в некоторых случаях приобретает форму патологии, **как Homo Ludens становится лудоманом?**

Чтобы ответить на этот вопрос, необходимо вникнуть в смысл слова «лудоман», под которым, в сущности, понимается человек, увлеченный «несерьезными» (бесполезными) играми. Следовательно, все игры можно систематизировать по степени серьезности:

- 0 (нулевая степень) – не игра;
- 1 – «несерьезная игра»;
- 2 – «серьезная игра»;
- 3 – игра как бытийное состояние человека.

---

<sup>6</sup> Эльконин, Д. Б. Психология игры. – М.: Владос, 1999. – С. 80.

Нулевая и третья степень игры – это своего рода антиномия небытия и бытия. На степень же серьезности игры влияет степень ее материальной полезности. Собственно, из «серьезных игр» и складывается человеческая жизнь, но это есть игры под контролем разума, это в большей степени «игра по принуждению», или «вынужденное воспроизведение игры»<sup>7</sup>, то есть своего рода «социальная маска» человека (Я – Общество), компромисс между личностью и обществом.

А может ли жизнь выступать как вынужденное воспроизведение серьезной игры? Если так, то получается, что когда человек живет, он обманывает окружающих и себя? Допустим, что человеку в жизни многое удастся, в таком случае он будет доволен этой игрой. Пока он доволен этой игрой, он идет на уступки, стараясь не замечать ее вынужденность. Но как только возникают неудачи и трудности, он перестает «идти на уступки» и приходит к пониманию того, что жизнь не имеет смысла. В такой ситуации у людей развиваются депрессии, неврозы и протестные модели поведения. Вот здесь человек и начинает играть в «несерьезные игры» («игрушки для взрослых»: карты, рулетка и т. д. и т. п.), то есть хочет найти смысл жизни вне ее реалий.

Здесь мы подходим к понятию «аддиктивное (зависимое) поведение», которое «является одной из форм девиантного (отклоняющегося) поведения с формированием стремления ухода от реальности путем искусственного изменения своего психического состояния посредством приема некоторых веществ или постоянной фиксации внимания на определенных видах деятельности, что направлено на развитие и поддержание интенсивных эмоций»<sup>8</sup>.

Рассмотрим мотивацию «зависимости», их несколько:

а) Социальная – коммуникативные проблемы личности, «социальное одиночество» (одиночество среди людей).

б) Сознательная – человек стремится отдохнуть, испытать удовольствие от успеха.

в) Бессознательная – «освободиться от проблем», ощутить чувство защищенности и повысить самооценку.

<sup>7</sup> Хейзинга, Й. Указ. соч. – С. 27.

<sup>8</sup> Короленко, Ц. П. Аддиктивное поведение. Общая характеристика и закономерности развития // Обозрение психиатрии и мед. психологии им. В. М. Бехтерева. – 1991. – № 1. – С. 18.

г) Архетипическая – индивидом движет стремление спланировать и найти выход из сложившейся ситуации, а, как мы определили ранее, спланировать – это значит сыграть или, точнее, проиграть ситуацию.

Взрослый человек в процессе жизни постоянно сталкивается с новыми трудностями (препятствиями), для преодоления которых использует воображение, он проигрывает сознательно предстоящее действие (это называется планированием, прогнозированием). При этом он применяет наиболее современный (филогенетически новый) способ – абстрактно-логическое мышление. В случае же невозможности решить задачу данным способом он обращается к более древним способам, подключая наглядно-образное мышление. Если же человек не смог сознательно решить поставленную задачу (а необходимость решить ее остается), в силу вступает более архаический подсознательный комплекс. Подсознание стремится решить поставленную задачу имеющимися средствами, то есть посредством моделирования, через игру. В данном случае логика такова: «Плохо живешь, потому что плохо играл; вернись и научись играть хорошо – тогда и жизнь наладится». Именно с этого момента появляется в сознании смутное желание «отдохнуть, поиграть, расслабиться, отвлечься».

Выбор игровой деятельности остается за субъектом, который неясно осознает потребность поиграть, а по сути, смоделировать, спланировать, подготовиться к действительности. Он выбирает в жизни определенный вид игровой деятельности «для взрослых». Вот он – тот рубеж, за которым и возникает зависимость. **Именно здесь свобода игры становится несвободой человека!** Игра «затягивает»...

Когда же субъект играет в «несерьезные игры», он испытывает иллюзию свободы! В несерьезной игре человека привлекает удовольствие от успеха – это в первую очередь чувство свободы от жизни, от правил серьезной игры, в которую он вынужден играть. Подсознательно «выиграл – значит, сыграл хорошо; раз сыграл хорошо – значит, и в жизни все получится». Субъективно, бессознательно повышается самооценка.

Психотерапевтическая практика подтверждает, что многие игроки «внутренне интуитивно чувствуют», что если в игре все полу-

чится, то и в жизни тогда будет хорошо, при этом факт проигрыша воспринимается тоже с положительными эмоциями (хоть и с меньшими), это чувство облегчения, поскольку они «понимают», почему в жизни все не ладится, – «надо сначала научиться играть». Данные «интуитивные» импульсы в сознании человека преобразуются в такие понятия, как «судьба», «удача», при этом в игре «чувствуется» мистически-магическое присутствие возможности через игру повлиять на жизнь. Это своего рода «детское чувство» ожидания чуда. «Что такое выиграть! Что при этом выигрывается? Выиграть – значит возвыситься в результате игры. Но действительность этого возвышения имеет склонность разрастаться до иллюзии верховенства вообще. И тем самым выигрывается нечто большее, нежели только игра сама по себе. Выигрывается почет, приобретается честь»<sup>9</sup>, то есть удовлетворяются скрытые амбиции. Интересно отметить тот факт, что у лиц, страдающих алкогольной зависимостью (к примеру), процесс употребления алкоголя подчинен всем критериям игры: выпивка – это ритуал с определенными правилами и с соревновательным компонентом. При этом лицо, страдающее алкоголизмом, нередко не хочет осознавать последствий злоупотребления, поскольку в глубине души «чувствует», что это все было не всерьез, все это просто игра. Человек находится в некоем «игровом транс», то есть когда играл, был «не в себе». Зависимость циклична, как при любой болезни, есть стадии обострения, а между ними – скука, недомогание, колебания настроения. Так появляется ритуал игры: вера в вещие сны, гороскопы, «счастливые числа» и т. д. Проигрыши, как правило, пациент старается стереть, он упоминает о них скороговоркой, зато ясно помнит все выигрыши. Как и у любой зависимости, у игры есть «феномен последнего раза»: сыграю – выиграю в «последний раз», и все, но это в большинстве случаев не так...

Взрослый человек, увлеченный «бесполезной» игрой, является человеком закомплексованным и неудовлетворенным жизнью, у которого есть «неразрешимые» проблемы. В настоящее время наблюдается рост психических расстройств, который обусловлен увеличением количества депрессий, неврозов и различных видов

---

<sup>9</sup> Хейзинга, Й. Указ соч. – С. 63.

зависимостей (аддикций). Особый интерес вызывают компьютерные аддикции: Интернет и игровые зависимости, поскольку они наглядно раскрывают стремление личности уйти в мир иллюзий.

В чем причина? Это прежде всего социальные причины:

– неудовлетворенность собой, своим характером, внешностью и т. п.;

– неудовлетворенность окружающими – отношениями, одиночеством;

– неудовлетворенность несвободой и обремененность поиском свободы вне свободы;

– неудовлетворенность трудом – требованиями, заработком; желание быстро («социальный лифт») стать обеспеченным человеком и, как следствие, «подняться по социальной лестнице».

Испытывая гнетущее чувство неудовлетворенности, желание отдохнуть, уйти от жизненной скуки и обыденности, **Homo Ludens превращается в лудомана**. Так «человек играющий» становится «человеком зависимым», прежде всего духовно несвободным, девальвируется и деградирует весь внутренний мир личности.

Игровая зависимость – объективная угроза психическому здоровью личности. Проблема выходит из области психиатрии на трансдисциплинарный уровень, охватывая социологию, философию, юриспруденцию, экономику и политику.