

УДК 17: 34.047: 303.01

**ФИЛОСОФИЯ КОЛЛЕКТИВНОГО ТВОРЧЕСТВА:
ИГРА КАК МЕХАНИЗМ НОРМАТИВНОГО ТВОРЧЕСТВА**

Е.А. Дурова, А.Д. Похилько

**THE PHILOSOPHY OF COLLECTIVE CREATIVITY:
A GAME AS A MECHANISM OF NORMATIVE CREATIVITY**

E.A. Durova, A.D. Pokhilko

Аннотация. В социально-философском аспекте рассматриваются теоретические вопросы исследования коллективного творчества, выявляются подходы к пониманию одного из продуктов и форм коллективного творчества – игры. Авторы используют междисциплинарный подход, позволяющий рассмотреть игру как механизм нормотворчества. Существуют различные подходы к пониманию одного из продуктов коллективного творчества – игры. В предлагаемом авторами подходе игра становится социальным механизмом формирования сначала нравственных, затем норм обычного права, наконец – современных правовых норм. Акцент при этом авторы делают на правилах игры, которые нормируют деятельность игроков, отклоняющихся от того, что стало регулярным и представляется нормальным. Субъектом такой исторической бесконечной игры является коллективный социальный субъект. Это вытекает из того факта, что игра предполагает множество игроков. В отличие от искусства, где творит индивидуальность, в нормативном творчестве индивид выступает только представителем коллективного субъекта. Россия как глобальный коллективный игрок выступает в качестве субъекта современной геополитики и информационной политики, компонентом которой стала играизация некоторых направлений государственной деятельности.

Abstract. In the socio-philosophical aspect, theoretical issues of research of collective creativity are considered; approaches to understanding one of the products and forms of collective creativity that is a game are identified. The authors use an interdisciplinary approach to consider a game as a rule-making mechanism. In the approach proposed by the authors, a game becomes a social mechanism for the formation of first moral, then customary law, and finally, of modern legal norms. At the same time, the authors place an emphasis on the rules of games, which normalize the activities of players deviating from what has become regular and seems normal. The subject of this historical endless game is the collective social subject. This stems from the fact that a game involves many players. In contrast to art, where individuality creates, in normative creativity the individual acts only as a representative of the collective subject. Russia as a global collective player acts as a subject of modern geopolitics and information policy, a component of which has become the gameization of some areas of state activity.

Ключевые слова: коллективное творчество, игра, нравственность, право, субъект нормативного творчества.

Keywords: collective creativity, game, morality, law, subject of normative creativity.

Активность изменений социальной действительности, произошедших за последние десятилетия, обусловила соответствующее изменение вектора теоретических исследований общественных явлений. Ориентированность общества

на решение возникших задач сформировало запрос на анализ устойчивых понятий под иным углом, с учетом их проявления в настоящих условиях. В этой связи особо актуальным оказалось осмысление проблем творчества, его коллективных видов, игры как продукта такого творчества и как модели для появления социальных идеалов и устойчивых норм поведения.

Целью настоящей статьи является обзор основных направлений и подходов к пониманию творчества, определение сути коллективного творчества на примере одного из его продуктов – игры, а также поиск теоретического направления осмысления творчества социальных идеалов (и норм) в условиях игроизации социокультурной реальности.

Творчество является постоянным спутником человека, будь то конкретного индивида в определенных временных рамках, или человечества в целом на всем пути его развития. Естественная потребность в таком виде деятельности обуславливает человеческую жизнедеятельность, проникает в нее, нередко определяя ее сущность. Подобное положение вещей указывает на особую важность понимания творческого процесса как одного из определяющих факторов человеческой жизни, очевидную для различных отраслей знаний о человеке и обществе.

К пониманию творчества теоретическая мысль начинает стремиться с момента своего зарождения. Уже во времена античности творческая деятельность попадает в поле зрения философов и мыслителей как неотъемлемая часть человеческого бытия. Впоследствии взгляды на это понятие развиваются, проходят определенные этапы наряду с развитием философской мысли в целом.

Проблема творчества приобретает особую важность на переломных этапах истории, когда и были предприняты наиболее существенные попытки ее осмысления [1]. Думается, что причина такой связи лежит в особом «статусе» творческой способности человека, переосмысление которого сопряжено с серьезным переосмыслением места человека в мире вообще. Переходя на новую стадию исторического развития, человечество изменяло свое представление о должном ответе на обозначенный основной вопрос философии, представление, которое оказывалось неполным без осмысления творческих возможностей человека. Эту же закономерность мы можем наблюдать и в русской философии конца XIX – первой половины XX века, характеризующейся значительным интересом к пониманию творчества. В связи с этим следует назвать имена В.С. Соловьева, С.Л. Франка, Н.А. Бердяева, И.А. Ильина, рассматривавших творчество в аспекте религиозно-философской традиции.

К настоящему времени накоплена обширная теоретическая база, посвященная вопросам философского осмысления творческого процесса.

Вместе с тем следует отметить, что в настоящее время взгляд на суть творческих возможностей человека изменился не только в общественном сознании, но и на теоретическом уровне. Так, люди видят за творчеством креативность, тренируемое качество, присущее если не каждому, то стремящееся

к этому. В научной среде разработка вопросов творчества признается одним из тех междисциплинарных вопросов, которые требуют аккумуляции знаний ряда дисциплин, большинство из которых конкретно-научные. Например, сопряжение изучения различных аспектов, алгоритмов, особенностей креативности с особенностями работы человеческого мозга на уровне нейрофизиологии (изучение «когнома», когнитивных технологий). Подобное прикладное направление объясняется желанием современной науки служить благу человека, общества, разрешать имеющиеся у них реальные проблемы, а также поддерживать человека в его стремлении к культивированию своей креативности.

Такой подход, наряду с известными положительными сторонами, сталкивается с определенной сложностью организации диалога различных областей знаний, а также некоторым сохранившимся предубеждением о роли и месте философии в современных исследованиях разума. Несмотря на обращение к философии в случае возникновения этических вопросов или, к примеру, логико-методологической оценки научных знаний, ее возможности остаются недооценены. Выделяя причины отсутствия диалога философии и науки в этой связи, К. Лоренц говорил о воздвижении барьера, препятствующего «прогрессу человеческого познания в том самом направлении, где он особенно необходим: в сфере объективного исследования взаимодействия между постигающим разумом и объектом его восприятия» [2, с. 57]. Отмечается, что улучшению положения философии в контексте сотрудничающих наук могут способствовать набирающие силу методологии, более применимые для истолкования природы происходящего в реальной жизни, а именно неклассические эпистемологии в целом и, в частности, недואльный подход в истолковании человеком природы как окружающего мира, так и в понимании самого себя [3].

Формулирование все большего количества практических задач, стоящих в настоящее время перед отдельной личностью, формирует запрос на исследование познавательных и творческих возможностей человека, их механизмов и пределов с определенной стороны, с использованием ограниченного количества возможностей философии. Вместе с тем общество в целом в процессе своего развития сталкивается также с определенными проблемными ситуациями, не получающими выражения в четко сформулированных запросах. Подобные проблемные ситуации формируются в глубинах общества, не ставят перед обществом явного вопроса и не получают точного, определенного во времени ответа, а существуют в форме ощущения социумом необходимости поиска выхода из затруднения. При этом отсутствие в этом случае каких-либо конкретных формулировок не делает указанное ощущение менее острым, а необходимость – менее насущной.

Разрешить такие ситуации стремится коллективный разум, вовлеченный в специфический вид творчества – коллективное творчество. Являясь процессом медленным, не обусловленным временными отрезками, четкой целью или конкретным результатом, коллективное творчество, тем не менее, сформировало

устойчивую основу социальной жизни. К продуктам коллективного творчества принято относить, в том числе, естественные языки, мораль, основные социальные институты, идеологию, религию, фольклор, государство и так далее. Данные явления изучаются и в совокупности (в контексте априорного знания, например), и по отдельности – в значительном количестве работ различной направленности. Следует отметить, что в подобных исследованиях ведущую роль играют гуманитарные знания, и философия здесь проявляет себя во всем многообразии своих возможностей.

Одним из продуктов коллективного творчества, давших направление для множества исследований прошлого столетия, и являющихся актуальными до настоящего времени, является игра. Указанные исследования объясняли формирующиеся социальные реалии, отвечали на вопрос об изменении в понимании человеческого Бытия, обозначали проблемные перспективы. Категория игры приобретает особую значимость в философии постмодернизма с переходом к эпохе постмодерна, произошедшем в XX веке и связанном с коренными изменениями культурной действительности, многих аспекта бытия человека, в самом человеке.

Сопоставление отличительных черт модернизма с соответствующими им чертами постмодернизма приводит Ихаб Хассан в известной таблице [4]. Здесь модернистской Цели противостоит постмодернистская Игра, автор подчеркивает игровой характер постмодернизма, обращение общества к игровым формам. Современные исследователи, анализируя работы философов – представителей эпохи постмодерна Ж. Деррида, Ж. Делёза, Ж. Бодрийера и других, – делают вывод о придании вопросу об игре онтологического статуса. Игра здесь заменяет метафизическое Бытие или Бога, выступает в качестве первоначала, являет собой слепое творчество. В отличие от бытия игра не является сущностью, абсолютной истиной, сокрытой в видимом мире, а в отличие от Бога не творит мир в соответствии с идеалом, а из ничего [5].

Знаковым исследованием игрового элемента в культуре стали работы Й. Хёйзинга, после которых понятие игры стало одним из основных в описании человеческой культуры. Описывая игру через ее признаки, он понимает ее как «некое поведение, осуществляемое в определенных границах места, времени, смысла, зримо упорядоченное, протекающее согласно добровольно принятым правилам и вне сферы материальной пользы или необходимости. Настроение игры – это настроение отрешенности и восторга, священное или праздничное, в зависимости от того, является ли игра священнодействием или забавой. Такое поведение сопровождается ощущением напряжения и подъема и приносит с собой снятие напряжения и радость» [6, с. 111].

Вместе с тем не все исследователи согласны с позицией Й. Хёйзинга о несерьезном характере игры, о ее убывающем значении для различных сфер человеческой жизни, и, в противовес этому, утверждается, что игра становится одним из важнейших экзистенциалов человеческого бытия [7, с. 84]. Думается, что подобное несогласие с идеями Й. Хёйзинга достаточно условно

и объясняется различием в условиях осмысления этого понятия, претерпевшим фундаментальные изменения в течение XX века и меняющимся по настоящее время. То есть, рассматривая игру в контексте культуры, мыслитель видел категорию в иных реалиях, определявших подход к ее сущности. Возможно, в связи с этим интерпретацию указанных идей относительно настоящего необходимо осуществлять с поправкой не только на изменение самих условий, но и на содержания понятия игры.

Обязательное включение Й. Хёйзинга в понятие игры элемента состязательности, доставшегося от животного мира, включает в себе большие познавательные способности. Прежде всего, это касается осмысления процесса индивидуализации личности, ведь в игре проявляются первые попытки человека утвердить свое особое отношение к миру, преодолеть обезличенные формы поведения. Здесь мы видим игру несколько с другой позиции – как бы изнутри, относительно конкретной личности. В этом случае она проявляет себя как явление, обусловившее феномен фантазии, как стимул преодоления поведенческого принципа «делай как все», противостояние идентификации с группой. Кроме того, с усложнением социализации личности, решающим аспектом игры становится не состязательность, а моделирование действительности, предвосхищение будущего, представляемого через наполненное положительными эмоциями настоящее. Последнее играет весомую роль в процессе творчества и учебы, служит стимулом для поддержания творческих сил. Игра сама становится условием, предпосылкой и механизмом коллективного творчества.

Приведенный выше краткий обзор философских взглядов на проблему категории игры свидетельствует о многообразии подходов к пониманию феномена, о широкой и разнородной области явлений, охватываемых понятием «игра». Думается, что можно условно выделить теоретическое направление, рассматривающее игру как продукт коллективного творчества, как нечто заданное, обусловленное социально-культурными процессами в целом и обуславливающее «условия» игровой формы человеческого бытия. С другой стороны, очевидна значимость подхода к пониманию игры в соотношении с личностью, влиянием игровых практик на активность человека, степень его духовного и нравственного развития. Здесь также возможно провести условную аналогию с двумя уровнями творчества – коллективным и индивидуальным, а также предположить наличие устойчивой связи игровой и творческой деятельности.

Оба направления являются чрезвычайно актуальными в настоящее время, в условиях смещения ценностных ориентиров, высказываемых опасений о потере человеком персональной идентичности и приобретении новой – ролевой, характеризующейся множественностью и ситуационностью, о разрушении традиционных смыслов, в том числе посредством широкого использования электронных игровых форматов. Кроме того, в таком контексте становятся очевидными возможности философской мысли наряду с другими

науками о человеке и обществе выполнять не только фундаментальные теоретические исследования, но также и быть потенциально направленными на разрешение практических, насущных проблем общества.

Если выделить в качестве основного признака творчества создание нового, то, с точки зрения нравственного творчества на первое место выйдет проблема самотворчества, самосозидания человека, причем на своих собственных духовных основаниях. В таком случае нормативное сознание оказывается как бы «встроенным» в субъективность регулятором поступков личности, а не гетерономным фактором действий и поведения индивидов. Возможно ли глубинное самообновление человеком самого себя? Эта проблема ставится в древнегреческой философии (например, Сократ), средневековой философии (Августин), философии Нового времени (Декарт), современной философии (Сартр, Камю). Задача преодоления «ветхого человека» и создания нового человека была поставлена в Библии. Речь должна идти об обновлении нравственных ценностей, которые регулируют нравственное сознание и поддерживают высшие идеалы морали. Добро становится предметом творчества масс людей еще в начале средних веков, когда побеждает христианская мораль. Самоизменение субъекта исторического процесса становится возможным ввиду того, что этот субъект является общественно-индивидуальным. Поэтому совпадение объекта и субъекта творчества является относительным, и становится возможным духовное созидание людей людьми путем общения, диалога. Рефлексия в процессе коммуникации служит условием формирования морали. Культурное формообразование является возможным миром творчества, поскольку является автономным феноменом сознания и деятельности общественно-индивидуального субъекта. Культурное формообразование в духовном аспекте – продукт социально-исторического творчества. Ядром же такого творчества является мораль, ее ценности.

Анализ процессов нормообразования (нормотворчества) – сложная проблема. В особенности потому, что внутреннее и внешнее диалектически дополняют друг друга [8]. Причина и следствие меняются местами в процессе взаимодействия. Социокультурные детерминанты детерминируют и в то же время детерминируются нормами. Внутренняя, субъективная сторона процесса нормообразования в обществе является не «вторичной», а ведущей стороной во взаимном согласовании объективного и субъективного. Можно отразить это согласование объективного и субъективного в термине «релевантность нормативного сознания» [9].

Релевантность означает уместность, то, что относится к делу. Индивид действует в системе социальных отношений, соответствует им и одновременно изменяет их. Зарождение норм происходит в хаосе индивидуальных смыслов, нормы оформляются в процессе перехода от уникальных смыслов к ценностям. Язык стремится выразить криптонормированные (скрыто нормированные) универсальные смыслы культуры, придавая им обобщенное и явное выражение. Человеческое поведение имеет множество степеней свободы,

которые ограничиваются взаимодействием с другими людьми. Взаимное торможение свобод индивидов и приводят к выработке норм как «правил игры».

В игре выделяют несколько главных компонентов: игроки, правила, задача (цель), воображаемая ситуация, роли, взятые на себя играющими; игровые действия как средство реализации этих ролей; язык игры (игровое символическое употребление предметов, т. е. замещение предметов игровыми, условными предметами); реальные взаимоотношения между игроками. С творчеством игру сближает то, что в ней отсутствует материальный практический результат, который можно использовать. Важнейший элемент игры – это правила игры (соотношение её компонентов). Отклонение от правил прекращает игру. Сама игра может менять правила. Однако если правила игры устоялись, то они становятся нормой. Некоторые правила игры становятся настолько универсальными, что им уже придается значение серьезного. Например, нравственные правила и нормы выработаны в истории путем миллиардных повторений ситуаций с девиациями. Правовые нормы основаны на нравственных нормах и сужают варианты девиаций, ужесточают возможные санкции против нарушений.

Следует коснуться важного в данном контексте вопроса об игроизации социокультурной реальности. Игроизация затронула и Россию. В такой традиционной коллективистской стране как Россия социальные (коллективные) субъекты играют главную роль в политических, экономических и правовых играх. Игра вышла за узкие рамки священного ритуала или праздничной забавы. Она стала способом социального творчества реальности в информационном обществе. Игроизация – это расширение традиционных границ игры, как бы применение игры там, где она ранее не применялась, и, казалось бы, вообще неприменима. Оценки игроизации полярно противоположны: ее рассматривают как аморальное явление или как жизненную необходимость. Представителями таких оценок являются Л.Т. Ретюнских и С.А. Кравченко [10, с. 8; 11, с. 143].

Важным теоретико-методологическим основанием исследования являются работы Л.Т. Ретюнских, в которых изложены концепции игры и тесно связанное с ними явление игроизации. Термин «игроизация» оказался у нее необходимым для того чтобы точнее отделить игру как таковую от игры, существующей в ряде других бытийных феноменов, выявить границы игрового процесса. У С.А. Кравченко вводится термин «играизация», обозначающий внедрение принципов игры, эвристических элементов в прагматические жизненные стратегии, что позволяет индивидам посредством саморефлексии достаточно эффективно выполнять социальные роли, адаптироваться к «обществу в действии». Термин С.А. Кравченко более локализован, он рассуждает конкретно о России постсоветского периода, разделяя при этом «играизацию» (применяя написание слова с буквой «а») от собственно игры, акцентируя внимание на параметре открытости.

Таким образом, существуют различные подходы к пониманию одного из продуктов коллективного творчества – игры. В нашем подходе игра становится

социальным механизмом формирования различных норм: сначала нравственных, а затем норм обычного права, наконец – современных правовых норм. Акцент при этом мы делаем на правилах игры, которые нормируют деятельность игроков, отклоняющихся от того, что стало регулярным и представляется нормальным. Субъектом такой исторической бесконечной игры является коллективный социальный субъект. Это вытекает из того факта, что игра предполагает множество игроков. В отличие от искусства, где творит индивидуальность, в нормативном творчестве индивид выступает только представителем коллективного субъекта.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Комаров, А. И. Античная философия (Демокрит, Платон) и проблема творчества / А. И. Комаров – Текст : непосредственный // Экономические и социально-гуманитарные исследования. – 2014. – № 2 (2). – С 55–63.
2. Лоренц, К. По ту сторону зеркала. Эволюция. Язык. Познание / К. Лоренц. – М. : Языки русской культуры, 2000. – 272 с. – Текст : непосредственный.
3. Бескова, И. А. Философия творчества и наука: грани взаимодействия / И. А. Бескова. – Текст : непосредственный // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2019. – № 10–1. С. 185–196.
4. Хассан, И. К концепции постмодернизма (из «Постмодернистского поворота», 1987) / И. Хассан. – URL: <http://culturolog.ru/content/view/2765/>. – Текст : электронный.
5. Аликин, В. А. Идеи игры в философии постмодернизма / В. А. Аликин – Текст : непосредственный // Вестник Вятского государственного университета. – 2014. – № 11. – С. 19–26.
6. Хёйзинга, Й. Homo ludens. Человек играющий / Й. Хёйзинга. – М. : Азбука Аттикус, 2019. – 176 с. – Текст : непосредственный.
7. Беляева, Л. А. «Человек играющий» в эпоху постмодерна / Л. А. Беляева, О. Н. Новикова. – Текст : непосредственный // Идеи и идеалы. – 2018. – № 3 (37). – С. 82–95.
8. Калмыков, Р. Б. Персональная страница / Р. Б. Калмыков. – URL: <http://www.globalfolio.net/main/CMpro-v-p-336.phtml>. – Текст : электронный.
9. Похилько, А. Д. Социокультурная автономность сознания: философско-антропологическое измерение : дис. ... д-ра филос. наук / Похилько Александр Дмитриевич. – Армавир, 2007. – С. 261–281. – Текст : непосредственный.
10. Ретюнских, Л. Т. Философия игры / Л. Т. Ретюнских. – М. : Вузовская книга, 2002. – 254 с. – Текст : непосредственный.
11. Кравченко, С. А. Играизация общества: контуры новой постмодернистской парадигмы / С. А. Кравченко. – Текст : непосредственный // Общественные науки и современность. – 2002. – № 6. – С. 143–155.

REFERENCES

1. Komarov A.I. Antique philosophy (Democritus, Plato) and the problem of creativity]. *Ekonomicheskiye I Sotsial'no-gumanitarnyye Issledovaniya* = *Economic and Social and Humanitarian Studies*, 2014, No. 2 (2), pp. 55–63. (In Russian).
2. Lorents K. *Po tu storonu zerkala Evolyutsiya. Yazyk. Poznaniye* [Beyond the Mirror. Evolution. Language. Cognition]. M., Yazyki Russkoy Kul'tury, 2000. 272 p.

3. Beskova I.A. *The philosophy of creativity and science: facets of interaction. Mezhdunarodnyy jurnal Gumanitarnykh I Yestestvennykh Nauk = International Journal of Humanities and Natural Sciences*, 2019, No. 10–1, pp. 185–196. (In Russian).
4. Khassan Ikhhab. *K kontseptsii postmodernizma (iz «Postmodernistskogo povorota»)* [Towards the concept of postmodernism (from "Postmodernist Turn")]. Available at: <http://culturolog.ru/content/view/2765/>. (In Russian).
5. Alikin V.A. Game ideas in the philosophy of postmodernism. *Vestnik Vyatskogo Gosudarstvennogo Universiteta = Bulletin of Vyatka State University*, 2014, No. 11, pp. 19–26. (In Russian).
6. Khoyzinga Y. *Homo ludens. Chelovek igrayushchiy* [Homo ludens. The playing man]. M., Azbuka Attikus, 2019. 176 p.
7. Belyayeva, L.A. "A playing man" in the postmodern era. *Ideii Idealy = Ideas and Ideals*, 2018, No. 3(37), pp. 82–95. (In Russian).
8. Kalmykov R.B. *Personal'naya stranitsa* [Personal page]. Available at: <http://www.globalfolio.net/main/CMpro-v-p-336.phtml>. (In Russian).
9. Pokhilko A.D. *Sotsiokul'turnaya avtonomnost' soznaniya: filosofsko-antropologicheskoye izmereniye* [Sociocultural Autonomy of Consciousness: Philosophical and Anthropological Dimension]: dis. ... doct. philos. sciences. Armavir, 2007. Pp. 261–281.
10. Retyunskikh L.T. *Filosofiyaigry* [The Philosophy of a Game]. M., Vuzovskaya kniga, 2002. 254 p.
11. Kravchenko S.A. Gameization of society: the contours of a new postmodern paradigm. *Obshchestvennyye Nauki I Sovremennost = Social Sciences and Modernity*, 2002, No. 6, pp. 143–155. (In Russian).

БИБЛИОГРАФИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ СТАТЬИ

Дурова, Е. А. Философия коллективного творчества: игра как механизм нормативного творчества / Е. А. Дурова, А. Д. Похилько. – Текст : непосредственный // Вестник Армавирского государственного педагогического университета. – 2020. – № 4. – С. 110–118.

BIBLIOGRAPHIC DESCRIPTION

Durova E. A., Pokhilko A. D. The Philosophy of Collective Creativity: a Game as a Mechanism of Normative Creativity / E. A. Durova, A. D. Pokhilko // The Bulletin of Armavir State Pedagogical University, 2020, No. 4, pp. 110–118. (In Russian).