

## КЪМ ТИПОЛОГИЯ НА ИГРАТА Конструиране на личностна идентичност

**Ваня Серафимова**

*Минно-геоложки университет "Св. Иван Рилски", 1700 София*

**РЕЗЮМЕ.** Текстът се опитва да покаже необходимостта процесът на социализация да бъде мислен като единствено възможно, когато се случва успоредно с процеса на конструиране на личностна идентичност, за да бъде изграден индивид с въображение и усет за място в социалната реалност. Това е контекстът, в който бих изкала да положа и проблема за играта, като взаимодействие. За да покажа това ще се опитам до оголя спецификите на играта във връзка с въображението и мястото им в процеса на социализация днес.

### **TOWARDS TYPOLOGY OF GAME**

#### **Personal Identity Constructing**

**Vanya Serafimova**

*University of Mining and Geology "St. Ivan Rilski", 1700 Sofia*

**ABSTRACT.** The text is pointing out the importance of thinking about the process of socialization as only possible when it goes together with personal identity constructing process so that to be created an individual with imagination and a sense of his/ her place in the social reality. This is just the context through which I would like to think about game as interaction. In order to show that I will try to reveal the specifics of game in connection with imagination and their place in the process of socialization today.

Текстът се опитва да покаже необходимостта процесът на социализация да бъде мислен като единствено възможно, когато се случва успоредно с процеса на конструиране на личностна идентичност, за да бъде изграден индивид с въображение и усет за място в социалната реалност. Това обаче е само фона или контекста, в който бих изкала да положа и проблема за играта, като взаимодействие. Важно ми се струва да обрънем внимание на начина, по който децата между 13 и 19 обхващат помежду си. Голяма част от комуникацията минава през виртуалното пространство – чат, форуми... Пространство, в което езикът конструира реалност, а игровостта е основен принцип в обхващането. Ако се съгласим с допускането, че езикът конструира реалност<sup>1</sup> в процеса на социализация, то ще се съгласим, че е важно да мислим играта като поле на взаимодействие, за да разберим как *играят* тийнейджърите. Важни в този смисъл са социалните ресурси, които тийнейджърите могат да мобилизират, за да се впишат в средата, която определят като значима, т.е. да ситуират себе си в социалното поле. Въвеждането на проблема за играта в контекста на проблема за социализацията е пряко обвързан с въображението като инструмент за промяна на социалната среда. Но как се случва това, ако приемем за вярно определението, че играта е набор от правила, които не могат да бъдат нарушавани, защото тогава играта престава да бъде игра (както твърди Хьойзинха)? Именно тук е мястото да кажа,

че този текст е само първа стъпка към по-сериозните ми занимания с типологизирането на играта в интернет-пространството и в този смисъл, той ще остане незавършен. За да обвържа проблема за играта с процеса на конструирането на личностна идентичност, ще се наложи да премина първо, през схематично представяне на собствено се разбиране за социализация, след това – през отношението въображение – реалност, за да стигна до тематизацията на играенето като дейност, през която въображението променя социалните рамки, усвоявайки културни кодове. Ще уплътня това с двете теоретични концепции на Хьойзинха и Уиникът за играта. Макар двете да са много различни като изследователски подход към играта – доколкото едата е културологична и се занимава с играта като конститутивен фактор на социалното, а другата – с играта и като терапевтичен подход в психоанализата – и двете мислят играта през отношението игра – култура, игра – социална реалност, а въображението като необходимо условие за играенето.

### **Едно разбиране за социализация**

Още съвсем в началото ще предложа работещо понятие за социализация, работещо в социалната среда, в която живеем днес – светът на високите технологии и медиите, където (1) мобилността и детериториализацията например се превръщат във фактори, задаващи "правилата" при формирането на личностната идентичност в процеса на социализация; (2) циркулацията на образите

<sup>1</sup> Както твърдят Бъргър и Лукман в изследването си *Социално конструиране на реалността*.

става определяща за изборите на отделния човек; (3) пролиферацията на информация и лесния достъп до нея задават други типове различия и начини те да бъдат мислени; (4) отдръпването и свиването на родителския и учителски авторитет престават да задават ценности, нагласи, мотивация, модели на поведение и т.н. В така наедно изложената специфика на съвременността социализацията може да бъде определена като процес на взаимодействие между постоянно променящата се социална реалност и формирането на личностната идентичност, а не като акт на "впечатване" в социалността. Социализацията не е просто процес на "фасониране"<sup>2</sup>, тя е едновременно с това и процес на индивидуализация, на стратегическо заемане на определени позиции, актуално променящи се във времето. Ако приемем, че социализацията е процес на усвояване на нормите и правилата на обществото и едновременно с това допуснем, че обществото не е хомогенно, а напротив - съставено от много и различни общности, - тогава ще се съгласим с твърдението, че процесът на социализация е поредица от стратегии на признаване на повече от два нормативни реда. Ако приемем, че социализацията е процес на социално фасониране и едновременно с това процес на придаване на личностна идентичност на индивида, ще се съгласим и с твърдението, че въображението е възможен инструмент за конструиране на стратегии на признаване, които да превръщат социалната реалност в субективно значима за субекта. В този текст обаче няма да се занимавам с въпроса как е възможно така конструираното понятие за социализация, а ще фокусирам вниманието си върху онази част от този процес, който прави индивидът различен от всички други, обитаващи същата социална реалност – конструирането на личностна идентичност.

Тук стои въпросът кой ще е онзи инструмент, който помага на индивида да конструира социалността около себе си в процеса на социализация, така че да се превърне в субективно значима за него? Един от възможните отговори е *въображението*. Въображението не позволява индивидът да бъде просто *вписан* в обществото, а предоставя възможността той сам да избира как да се *впише* в социалната реалност, която познаваме.

Това ме изправя през задачата да се спра по-подробно на отношението въображение – социална реалност, за да покажа как е възможно преконалирането на социалното и заедно с това да отговоря на въпроса защо въображението се оказва важен фактор в процеса на конструиране на личностна идентичност.

## Въображението – условие за индивидуалност

Въображението е социално обусловено от позициите, които заемат индивидите в обществото, във "върховната реалност на всекидневието", а също и от културния и исторически етап (за които индивидите имат памет) на развитие на групата. Но е и субективно преживяване на света, на полето, което агентът обитава и именно въображението би могло да промени представата за полето, да го прекрои. "Наистина обществото има обективна струк-

<sup>2</sup> Тук употребявам социално фасониране в смисъла на Емил Дюркейм, т.е. като формиране на индивида според целите и задачите, които предполага социалната среда.

тура, но не по-малко вярно е и това, че тя е изградена според, прочутите думи на Шопенхауер, и от "воля и представа". Индивидите имат практическо познание за света и влагат това практическо познание в своите ежедневни дейности" (Бурдийо и Вакан 1993: 9). В този смисъл въображение и социална реалност са в непрекъсната релация (едната съществува, доколкото съществува другата), обмяна и игра едно с друго, обективирайки се, за да достигнат до "познание" едно за друго, легитимирайки себе си в реалността на Другото.

## Въображение и норма

"Измежду множеството реалности има една, която се представя като реалност *par excellence*. Нейната привилегирована позиция ѝ спечелва обозначението "върховна реалност". Напрежението на съзнанието е най-високо във всекидневния живот, което ще рече, че всекидневният живот се стоварва върху съзнанието по масивен, натрапчив и интензивен начин. Невъзможно е да бъде пренебрегнато и дори отслабено императивното му присъствие. Затова той ме принуждава да му отдам възможно най-пълното си внимание. Аз преживявам всекидневния си живот в пълна будност. Живеенето и схващането на реалността на всекидневния живот в състояние на пълна будност се приема от мен като нормално и очевидно" (Бъргър и Лукман 1996: 35). Всекидневната реалност ни сполита като "завършена сфера на значения", като подреден свят, който е значим относително субективно за хората, чиято обективност се определя и определя "социалното пространство" (в частност - "поле"), което им задава схемите за интерпретация на тази реалност и изгражда "усета за играта" у агентите си. Те удържат тази конструираност и ролевост в мислите си и живеенето с "другите", приемат я "безвъпросно" и "на доверие", а "нещата" – "такива-какви-ни-се-явяват".

Живеейки "на доверие", живеем в схема, в която даже нашите избори са зададени – съобразени с правилата в определено социално поле. Това е и основната цел на нормите - да удържат социума в неговата цялост и прозрачност, предвидимост; а това е възможно доколкото нормите са абстракции на опитите на индивидите да останат заедно. Животът „на доверие“ гарантира спокойствието и сигурността.

Нормата прави въображението ни ограничено и не-свободно, защото ние привнасяме нормите от социалното пространство, което обитаваме, във въображението си. Ограничеността и не-свободата на нашето въображение е цената, която плащаме, за да сме с Другите (спазвайки и удържайки нормите) – да създаваме реалности, които да обитаваме заедно – "свободни от инстинктите си" да влизаме свободно в различни формации и заедности с Другите, както казва Фром.

Нормата ограничава появата на нашите въображения в публичното пространство (ако не са съобразени с правилата, регулиращи механизмите в социалната реалност), като по този начин подкопава собствената си сигурност, насърчавайки го да търси механизми преодоляващи ограниченията, които тя му поставя.

Въображението е това, което прави индивида адекватен и иновативен във възприемането и предаването на света

около него. То е това, което прави индивида търсец и намиращ нови и нови предизвикателства, които да определят и конструират полето му, защото, както казва Бурдийо, „социалното поле“ не е константа и не е предварително зададено, то се гради по време на взаимодействие на агентите в него. Именно въображението е това, което предполага възможността за актуално заемане на позиции в процеса на социализация и поставя под въпрос определението за социализация, което предпоставя „впечатването“ на индивида в определена социална реалност – заемането от индивида на определено място в социалното пространство.

Но кога въображението твори реалност? Кога успява най-„безгрижно“ да мобилизира ресурси, за да промени социалната реалност? Възможен отговор би бил този: в рамките на игрането, защото играта като поле на взаимодействие се счита за не-реална, а игрането като действие на ужим Означава ли това обаче, че игрането не твори реалност, че няма последствия за играещите? Че отговорността, като регулатор на взаимодействията, няма нужда да бъде поемана?

## Игра и въображение

Често хората подценяват думите, подценяват силата на езика. Играят с него без да мислят за следите, които думите оставят, защото както вече в самото начало казах – езикът конструира реалност. И доколкото в интернет-пространството реалност се конструира основно с думи, а думите не се примат от агентите в това поле като свят-конструирани полето, тази реалност е съвсем не-реална. Агентите в това пространство твърдят, че играят, правейки неявното допускане, че играта е не-реалност. Уиникът например твърди, че играта е инструмент за усвояване на културните кодове и в този смисъл чрез нея културният опит става възможен и достъпен за подрастващите. Как тогава играта би могла да бъде не-реалност ако е едновременно с това и условието за възможност за интериоризиране на правилата, регулиращи живеенето ни заедно в социалната реалност?

Нека проверим какво означава да играеш и има ли място играта в процеса на социализация.

Хьойзинха смята, че играта трябва да се разглежда като основен фактор във всяка дейност, но не и като същност на тази дейност. За него основният въпрос в това изследване е до каква степен културата има характера на игра. Целта на изследването на Хьойзинха е да интегрира понятията игра и култура. Предметът на изследването, както го определя самият автор, е тематизирането на връзката игра-култура. За да направи това обаче, той казва още в самото начало, че ще остави в центъра на анализа си игрите със социален характер, които условно нарича „по-висша форма на играта“. Както отбелязва самият Хьойзинха, в хуманитаристиката играта е тематизирана от различни автори по много различни начини, например се мисли като: 1. освобождаване на жизнената, отмора след напрежение; 2. склонност към подражание; 3. предпоставка за сериозна дейност; 4. същността на играта е в стремежа за власт или в състезанието/състезаването; 5. задоволяване на неизпълними в реалността желания в самозащита на собственото си Аз. Дали пък тези разби-

рания не би могло да се вземат наготово за типология на играта? Според Хьойзинха не би могло – той твърди, че всички тези допускания за същността на играта са само частични. Холандецът характеризира играта така: 1. тя е свобода, 2. играта е излизане от действителния живот с „временно действие и собствен стил“, 3. тя се отличава със затвореността си – ограничена е във времето и пространството 4. тя създава ред. „Редът, наложен от играта, е абсолютен. Минимално отклонение от реда на играта я разваля, лишава я от нейния характер, обезценява я“ (Хьойзинха, 1982: 34). Разбирането на Хьойзинха за играта като невъзможна без правила, които да я удържат, ме връща към отношението норма – въображение. Тук, в играта, се оказва, че въображението отново трябва да се съобразява с правила, за да бъде социално креативно, а не социално деструктивно. Защото играта е поле на социални взаимодействия, в което минимум двама агенти мобилизират ресурси в процеса на игране. „Всяка игра има свои правила. Тези правила определят законите, управляват временния свят, създаван от играта.... Нарушаването на правилата руши света на играта. Играта престава да съществува“ (Хьойзинха, 1982: 35). Едно от качествата на играта, според Хьойзинха, е напрежението. То заема особено и важно място в играта, защото според авторът именно напрежението прави играта завладяваща – напрежението предполага, както несигурност и шанс, така и стремеж към освобождаване от напрежението. „Трябва да се напрегнеш, за да „успееш“ в нещо“ (Хьойзинха 1982: 34). Наред с напрежението и редът, той въвежда и забавността, като изключително важен елемент на играта – забавността не се поддава на логически анализ и определя същността на играта. Играта, казва Хьойзинха не може да се основава на рационалността. „Независимо, че играта в повечето случаи е умствена дейност, тя няма морална функция, нито добродетел, нито грях“ (Хьойзинха 1982: 30). Какво се случва обаче ако единият от играчите не разпознава играта като игра? Какво се случва, когато играта се припознава като реалност? Именно напрежението, макар и крайно недостатъчно, внася в теорията на Хьойзинха етично съдържание, където играта лежи във от добро и зло. „Напрежението подлага на изпитание възможностите на играча, физическата му сила, неговата упоритост, издръжливост, както и неговите морални качества, тъй като той трябва да се придържа към правилата и предписанията на играта“ (Хьойзинха 1982: 35). Играта е тайнствена, в нея участниците винаги са различни, което я прави интересна „Това свойство „различност“ на участниците в играта заедно с тайната, която витае над играта, са ясно изразени в маскирането по време на карнавали, балове и т.н. В маскирането „необикновеността“ на играта достига съвършенството. Маскираният и преобразен участник „играе“ друго същество. Той „е“ друго същество“. (Хьойзинха 1982: 37) „Играта не е директно свързана с категориите истина и добро, тогава дали тя не би могла да бъде свързана с областта на естетиката?“ (Хьойзинха 1982: 30) Но макар и да не е директно свързана с етически категории като добро и лошо, това не означава, че в процеса на взаимодействие играта не може да се превърне в лоша или добра. Ако допуснем, че играта е реално поле, а игрането е взаимодействие, което твори тази реалност, макар и за един кратък времеви период, това означава, че това поле е съвсем осезаемо, то оставя следи. Следователно идеята

за отговорност към игрането е важна. Обитаването на интернет пространството и конструирането на не-реалности през езика не е възможно – езикът конструира реалност.

Играта за възрастния е игра доколкото е желана, казва Хьойзинха. Желанието за игра стои в основата на игровостта. Но ако е вярно, че културният опит се усвоява чрез играта, а културните кодове се интериоризират през нея, то тогава играта не е въпрос на желание, а на социална потребност – както казва Уиникът: дете, което не може да играе, има проблем с чувството си за реалност. „Играта може да бъде отложена или отменена по всяко време. Тя не е наложена от физическа необходимост или морално задължение. Играта не е дадена задача. Тя се извършва през свободното време. Но когато играта става функция на културата, тогава понятието за задължение, задача и дълг се свързват с нея” (Хьойзинха 1982: 31-32).

Играта е почивка, тя се появява, за да си отдъхнем и именно в това си измерение тя украсява живота и ни е необходима. „И все пак, благодарение на тази нейна регламентираност и цикличност играта става съпровод, допълнение, изобщо част от живота” Хьойзинха 1982: (32). Играта може да бъде борба за нещо или показване и представяне на нещо. „При децата още от ранна възраст при този род представление важна роля играе въображението. Детето иска да представя нещо различно, по-красиво или по-възвишено, или по-възвишено от това, което е в действителност” (Хьойзинха 1982: 37). Играта според всички изследователи е безкористна. „Тъй като тя е нещо различно от „обикновения живот”, играта стои извън процеса на непосредствено задоволяване на нужди и влечения” (Хьойзинха 1982: 32). И все пак, нека помислим дали играта не би могла да се превърне в инструмент за проследяване на нуждите и желанията ни. Играта може да бъде припозната като инструмент, който мобилизира ресурси – въображението прекроява правилата уж-на ужким, игрово, за кратко, точно колкото продължава играта, но конструира реалност, която и извън играта има същата сила и се преживява на доверие във всекидневните ни.

Другата теоретична линия, на която ще се спра съвсем накратко е тази на Уиникът. Важно е да се отбележи, че той, както и Хьойзинха, прави разлика между игра и игране, но много по-експлицитна. Той твърди, че игрането има време и място – то не е нито вътре, нито вън. „За да контролира външното, човек трябва да прави нещо, а не да мисли или да желае, а правенето отнема време. Да играеш означава да правиш” (Уиникът 1999: 54). Уиникът твърди, че играта е универсална – тя е важна за разтежа на детето, води до взаимодействия, може да е форма на общуване в психотерапията. В рамките на играта трябва да има доверие, за да могат играчите да се чувстват спокойно. „Играта е невероятно възбуждаща. Трябва да се разбере, че тя е такава не защото са включени инстинктите. Тънкостта на играта е, че тя е зависима от взаимодействието между личната психична реалност и преживяването на контрол над действителни обекти” (Уиникът 1999: 61). Играта се характеризира с погълнатост и концентрация. „В сферата на играта детето събира предмети или явления от външната реалност и ги използва в служба на някакъв модел, извлечен от вътрешната или личната реалност. Без да халюцинира, то изважда проба от

потенциала на съня и живее с нея в избрана среда от фрагменти от външната реалност” (Уиникът 1999: 65) В играта, казва Уиникът, лесно се манипулират външни явления в служба на съня. Играта предхожда споделената игра и културния опит. Уиникът твърди, че единствено в рамките на играта възрастният и детето са способни да творят. „В играта и единствено там отделното дете или възрастен са способни да са креативни и да използват цялостната си личност, а само чрез създаването човек открива себе си” (Уиникът 1999: 68) Нещо подобно казва и Хьойзинха: „Областта на играта е това, което кара детето заедно с поета и дивака да се чувстват в собствени води.” (Уиникът 1999: 49) Илюзията, мечтата, фикцията за бъдещето определят нашата позиция в настоящето и хабитуалните ни практики. Какво би ни мотивирало да играем играта: “притежаването на часовник” или “мечтата за часовник”? Въображението определя нашите действия, стига да успеем да намерим публично релевантните пътища за осъществяването му, да го облечем и съгласуваме с нормите на всекидневната реалност. Въображението, като “усет за играта”, удържайки социалните норми подрежда опитите и впечатленията по правилата като ги променя. Въображението кара агента да любопитства, за да открива през навичните опити и норми нови такива, които легитимират и прекрояват полето на играта. Игрането е онази активност, която осъществява движението ни от въображението към опита. Прекрояването става възможно чрез разширяване на хоризонтите в “полето”, които изискват промяна в практиките и ресурсите на агентите в него и променя правилата на играта по самите правила.

И така, ако продължа натък трябва да кажа, че играта е поле, в което индивидът има свободата да избира как и с кого да играе, но едновременно с това има правила, които ограничават въображението му, за да гарантират свободата на избор на Другите в това поле. И ако игрането е начин да усвоиш културните кодове на социалната реалност, която обитаваш, а езикът пренася значения и в този смисъл ти осигурява достъп до културния опит, който да наследиш, то тогава езикът е конструиращ свят. Следователно, думите имат значение, а играта е реално поле, в което индивиди с помощта на въображението мобилизират ресурси, за да се впишат в социалната реалност. В контекста на процеса на социализация, игрането е дейността, която позволява на индивида да импровизира, да интерпретира личностната си идентичност в различни контексти на реалността и накрая да понесе отговорността да избере кой иска да бъде.

Ще завърша с една много условна типология на играта, която предстои да бъде проверена. Играта може да бъде: (1) *игра за развлечение* - тук ефектите не се целеполагат – вероятно Warcraft може да превръща тийнейджрите в съобразителни и да ги възпитава в усет към стратегията, но това не се целеполага от играча и (2) *игра на залога* – тук има цел или залог, които постигаме със стратегически ходове, мобилизирайки ресурсите, които имаме, за да се впишем адекватно, навреме и успешно в конкретно социално поле, което считаме за субективно значимо.

#### Литература:

Бъргър, П. и Лукман, Т. 1996. *Социално конструиране на реалността*. Критика и хуманизъм, София.

- Бурдийо, П. 1993. *Казани неща*, УИ "Св. Климент Охридски", София.
- Бурдийо, П. 1997. *Практическият разум*. Критика и хуманизъм, София.
- Бурдийо, П. и Вакан, Л. 1993. *Въведение в рефлексивната антропология*. Критика и хуманизъм, София.
- Вебер, М. 1993. *Ученият и политикът*. Micro Print, София.
- д-р Серто, М. 2002. *Изобретяване на всекидневието*, ЛИК, София.
- Тейлър, Ч. 2003 а. *Изворите на Аза. Формирането на модерната идентичност*. Сонм, София.
- Хонет, А и Стоянов, К 2003 б. "Расизмът като социализационен дефект". *Критика и хуманизъм* 2/2003.
- Хьойзинха, Й. 1982. *Ното Ludens*. Наука и изкуство, София.
- Фром, Е. 1998. *Бягство от свободата*. Захари Стоянов, София.
- Шопенхауер, А. 1997. *Светът като воля и представа*. Климент Охридски.
- Уиникът, Д. У. 1999. *Игра и реалност*. ЛИК, София

Препоръчана за публикуване от катедра "Философски и социални науки", Хуманитарен департамент