

Spēle

Vija Sīle, Vents Sīlis

Rīgas Stradiņa universitāte, Humanitāro zinātņu katedra, Latvija

Ievads. Mūsdienu sabiedrība ir spēlējosa civilizācija – 21. gadsimtā spēle kļūst par globālu civilizācijas stratēģiju. Spēles aktualitāti un pētnieku interesi mūsdienās nemainīgi uztur spēkā spēles ontogēnētiskā nozīme. Spēle ir jēgpilnu nozīmju apgūšanas process – viens no cilvēka socializācijas līdzekļiem. Par to var pārliecināties, analizējot mūsdienu situāciju – spēlē visi un visu, radot dzīves stilus, subkultūras, uzskatus, daudzveidīgas atkarības u. tml. Lai saprastu spēli, ir jāturpina tās pētniecība, ņemot vērā definēšanas un daudzveidīgo izpausmju formu izpētes sarežģītību un problemātiskumu.

Darba mērķis, materiāls un metodes. Balstoties uz nozīmīgāko spēles pētnieku darbiem, tā tiek aplūkota vairākos aspektos: kultūrvēsturiskā, hermeneitiskā, komunikatīvā un socioloģiskā, parādot tās atšķirīgās funkcijas katra aspekta specifikas ietvaros, lai nonāktu pie secinājumiem par spēles nozīmi, lomu un jēgu gan no cilvēka dabas, gan arī viņa eksistences viedokļa – kas ir spēle un ko tā nozīmē cilvēkam? Tāds ir filosofiskās antropoloģijas jautājums, uz kuru tiek meklēta atbilde šī pētījuma ietvaros. Tiks aplūkoti Johana Heizingas, Rožē Kaijuā, Erika Berna, Hansa Georga Gadamera, Ervinga Gofmaņa darbos iegūtie secinājumi.

Rezultāti. Literatūras analīze parāda, ka R. Kaijuā uzskata spēli par būtisku cilvēka eksistences sastāvdaļu, jo tieši spēle ir tā, kas satuvina dabu un kultūru, tāpēc Kaijuā vēlas veidot socioloģiju, kas balstās uz spēli, un veidot sociālo situāciju un režīmu tipoloģiju, kas ļautu novērtēt civilizāciju spēju progresēt. J. Heizinga uzskata, ka spēle ir brīvprātīga nodarbe, kas noris noteiktā laiciski telpiskā ietvarā pēc stingriem noteikumiem un tiem mērķiem, kas piemīt pašai spēlei. Visi spēlē, lai izpaustos un attīstītos. Cilvēks ir *Homo ludens*. Saskaņā ar E. Bernu spēle un tuvība ir sociālā kontakta visapmierinošākās formas, jo spēle ir darbības veids, kas apmierina vajadzību pēc saskarsmes, izklaides, baudas un attīstības. E. Gofmanis aizstāv dramaturģisko pieeju, kas lomu saista ar tās veicēja sociālo identitāti, kuras ietvaros dzīves izrāde ir jānotiek saskaņā ar paredzētajām lomām. E. Gofmanis identitāti uzskata par izrādē konstruētu produktu. Identitātei nepastāv dabiska attīstība, tai nav noteikta likteņa, identitāte tiek reizē radīta un spēlēta kā dramatisks efekts, kā izrāde skatītājiem. Vai izrādes skatītāji noticēs spēlētāja identitātes patiesumam? H. G. Gadamera uzskata, ka māksla visos savos izpausmes veidos ir spēle, bet vistiešāk spēles elements parādās vārdu spēlēs. Spēles jēdzienu var reducēt līdz valodas spēlēm un tādējādi to ietvert visās cilvēciskās darbības jomās, universalizēt, bet tad radīsies cits jautājums: kas nav spēle? Tas, kas ir tagad, kas attēlojas mākslas spēlē, ir patiesi paliekošais.

Secinājumi. Spēle ir dzīvnieku un cilvēku pasaules vienojošais faktors, un spēlējoties cilvēks nemaz tik ļoti neatšķiras no dzīvniekiem. Tā ir nodarbe, kas var būt ārpus saprātīgā. Tajā pašā laikā spēle ir māksla pati par sevi (*sui generis*). Ieskatoties spēles pētniecības vēsturē, jāatzīst, ka 19. un 20. gadsimtu mijā spēle un bērība tika uzskatīti par identiskiem jēdzieniem. No lietderīguma viedokļa raugoties, lielākā daļa pētnieku nonāca līdz preadaptācijas idejai, proti, spēles bioloģiskais lietderīgums slēpjas nevis faktā, ka spēle notiek šeit un tagad, bet gan apstākļi, ka tā ir vērsta uz nākotni – attīsta tos iedzimtos dotumus, kas cilvēkam būs nepieciešami viņa turpmākajā dzīvē. No baudas stratēģijas viedokļa raugoties, spēle ir veids, kā darbojoties iegūt baudu. Svarīgs ir pats process, nevis gala rezultāts. Formula “spēle spēles dēļ” visprecīzāk atspoguļo šo stratēģiju. Kultūra rodas un attīstās spēlē, attīstās kā spēle, tāpēc nav vajadzības vienlaicīgi aplūkot spēli kā kultūras izpausmi.



Pētījums izstrādāts projekta “Tautsaimniecības transformācija, gudra izaugsme, pārvaldība un tiesiskais ietvars valsts un sabiedrības ilgtspējīgai attīstībai – jaunas pieejas ilgtspējīgas zināšanu sabiedrības veidošanai” (VPP EKOSOC-LV) ietvaros.